

Artículo 5: Reglamento de Juego del Súper Rugby Américas 2025

5.1 Formato del SRA 2025: El Súper Rugby Américas será jugado por siete equipos en las etapas de clasificación, implementado en un sistema de todos contra todos, en dos rondas. Con semifinales y una final única.

5.2 Fixture: SRA elaborará un fixture según crea conveniente para la elaboración en base a los criterios de bienestar de los Jugadores, delegaciones y potencial del evento. SRA se reserva el derecho de modificar fecha u hora de comienzo de los partidos según lo estime conveniente para un mejor desarrollo del evento, con base en las recomendaciones y solicitudes del Área de Broadcast, Comercial o Alto Rendimiento.

Las Franquicias clasificadas del primero al cuarto lugar en la Fase Clasificatoria, y en base a su sumatoria de puntos acumulados jugarán las semifinales. La semifinal número 1 la jugará la Franquicia clasificada en primer lugar frente a la Franquicia clasificada en cuarto lugar; la semifinal número 2 la jugarán la Franquicia clasificada en segundo lugar frente a la Franquicia clasificada en tercer lugar. El orden, día y horario de los partidos lo comunicará SRA según crea conveniente, hasta 48 horas posteriores de finalizada la etapa regular. SRA tiene la potestad, si lo cree conveniente, de llevar estos partidos a las sedes que crea más conveniente según sus objetivos. (Art. 2. inciso 5 de este reglamento).

La final será a partido único, a disputar las Franquicias ganadoras de los partidos de semifinales. El ganador del partido final será declarado campeón 2025 del Súper Rugby Américas. SRA es el dueño de este partido final y tiene la potestad, según crea conveniente, sobre la elección de la sede a donde se disputará el mismo.

Las Franquicias perdedoras en semifinales no jugarán un partido para definir al tercero puesto; el equipo con mejor clasificación en la tabla general de la liga al finalizar la Fase Clasificatoria ocupará el tercer lugar. Las Franquicias que no participen en el partido final deberán hacer arreglos para regresar a sus lugares de origen al día siguiente de la fecha de su partido de semifinales.

5.3 Tabla de posiciones: Luego de finalizada la Fase Clasificatoria de las dos rondas, se confeccionará una tabla de posiciones ordenando a las Franquicias del primero al último por sumatoria de puntos acumulados habiéndose otorgado a cada equipo el siguiente puntaje:

- 4 puntos partido ganado.
- 2 puntos partido empatado.
- 0 punto partido perdido por más de 7 puntos.
- 1 punto bonus ofensivo por marcar 4 cuatro o más tries
- 1 punto bonus defensivo por perder por 7 o menos de 7 puntos.

5.4 Tratamiento en caso igualdad de puntos en la tabla de posiciones: En caso de producirse una igualdad en el puntaje final de la tabla de posiciones, el lugar de preferencia en la misma se definirá de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- a. Se tomará en cuenta el o los resultados obtenidos (ganado, empatado o perdido y sus puntos bonus) en el mismo torneo, solo en el o los partidos jugados entre sí por las dos Franquicias igualadas en este torneo;
- b. Si continuara el empate, se tomará en cuenta la diferencia de tantos a favor (en relación con los tantos en contra recibidos) en todos los partidos jugados por cada franquicia empatada en este torneo;

- c. Si continuara el empate, se tomará en cuenta la diferencia de tries a favor (en relación con los tries en contra recibidos) en todos los partidos jugados por cada franquicia empatada en este torneo.
- d. Si continuara el empate, se tomará en cuenta los tantos a favor en todos los partidos jugados por cada franquicia empatada en este torneo;
- e. Si continuara el empate se tomará en cuenta la suma total de los Tries anotados por cada franquicia empatada en este torneo.
- f. Si continuara el empate se tomará en cuenta la menor cantidad de tarjetas rojas recibidas por cada franquicia empatada en este torneo.
- g. Si continuara el empate se tomará en cuenta la menor cantidad de tarjetas amarillas recibidas por cada franquicia empatada en este torneo.
- h. Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate se resolverá mediante un sorteo (formato a definir) y quien resulte ganador del sorteo, quedará mejor ubicado en la tabla.

Si existiese un empate de 3 (tres) o más Franquicias, se tomarán en cuenta en los criterios desde el Punto B de este Artículo. Excepción a este inciso: Si una de las Franquicias empatadas les hubiera ganado todos los partidos a las otras Franquicias empatadas será considerada mejor ubicada.

5.5 Partidos empatados – sistema de desempate en los partidos de play off.

5.5.1. Si los Equipos están empatados al finalizar el tiempo completo, el personal de coaching y los Miembros del Equipo no jugadores deberán permanecer en sus posiciones durante los Tiempos Suplementarios a Muerte Súbita, pero el personal de coaching podrá ir al banco del Equipo durante:

- 5 minutos de descanso antes del Tiempo Suplementario
- Medio tiempo del Tiempo Suplementario
- Competición de drops.

5.5.2. Para los partidos de semifinales y la final, si las Franquicias terminan empatados a la finalización del Partido (tiempo regular), entonces el ganador se determinará mediante los siguientes criterios secuenciales:

a) **Tiempos suplementarios a muerte súbita:** Después de un intervalo de 5 minutos, se jugarán dos tiempos suplementarios de 10 minutos de cada lado a muerte súbita (con un intervalo de 5 minutos) durante estos períodos el primer Equipo que marque puntos será declarado ganador del partido. (muerte súbita).

Las Franquicias deben permanecer en el Campo de Juego. El Árbitro del Partido realizará un sorteo con una moneda durante el intervalo de 5 minutos para determinar el Equipo que realizará la salida de mitad de cancha y la dirección del juego.

El capitán de la Franquicia que gane el sorteo optará por una de las siguientes:

- elegir patear la salida y por lo tanto el otro Equipo debe elegir la dirección del juego
- elegir la dirección del juego preferida y por lo tanto el otro Equipo debe efectuar la salida.

b) **Desempate por drops. Competición de Drop Kicks**

Si a la finalización de un partido eliminatorio (play-off) y después de completarse los Tiempos Suplementarios a Muerte Súbita, los Equipos permanecen empatados, entonces el árbitro organizará una competición de Drop Kicks (DK) para determinar el ganador del partido. El Match Commissioner, determinará previamente en qué extremo del campo de juego se desarrollará la competición a los

efectos de simplificar la reubicación de los fotógrafos y asegurar la mejor cobertura de la transmisión de la competición de DK

Se aplicará el procedimiento que sigue:

1. Todos los Jugadores y Oficiales del Partido permanecerán en el perímetro de juego. El árbitro llamará a los capitanes de los dos Equipos al centro del perímetro de juego y organizará un sorteo con una moneda. El Equipo B elegirá el lado de la moneda. El ganador del sorteo elegirá qué Equipo pateará primero.

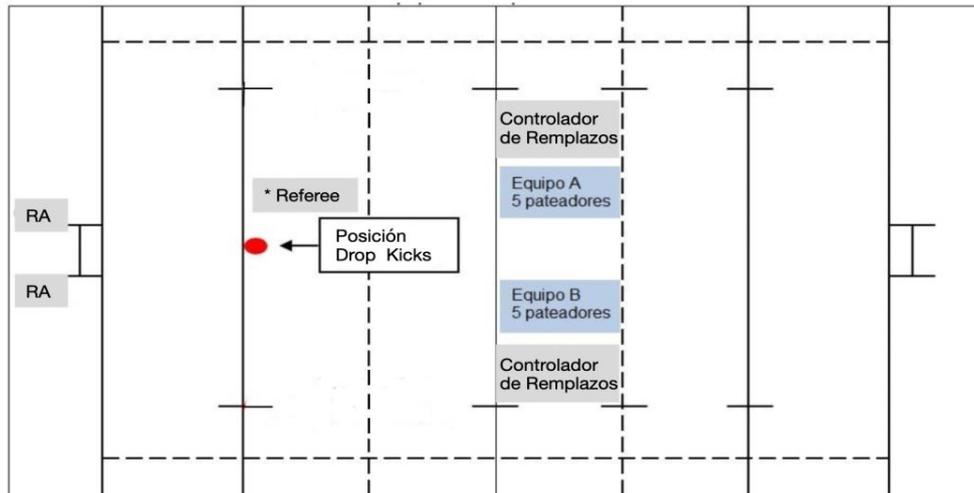
2. Solo podrán participar en la competición de DK los jugadores que estaban en el perímetro de juego en el momento de la finalización del período de Tiempos Suplementarios de Muerte Súbita.

Para que no haya dudas, no podrá participar en la competición de DK en ningún momento ningún Jugador sustituido (incluido por lesión, HIA y/o sangre) expulsado o suspendido temporalmente que no estuviera en el Campo de Juego a la finalización del período del alargue. Cada capitán de Equipo debe nominar cinco jugadores para participar en la competición de DK y el orden en el que los jugadores tomarán los puntapiés debe ser especificado al árbitro antes del comienzo de la competición de DK.

3. Los Oficiales del Partido y Miembros de los Equipos se congregarán en la línea de mitad de cancha. Los Miembros de los Equipos deben permanecer detrás de la línea de mitad de cancha del lado del área de juego no utilizada para la competición de DK. Excepto los jugadores participantes en la competición de DK, el árbitro, los dos árbitros asistentes, los controladores de remplazos, tres o cuatro alcanza pelotas y los camarógrafos y asistentes de audio de la Transmisora Anfitriona, nadie está autorizado a permanecer en la parte del área de juego utilizada para la competición. Los cinco jugadores de cada Equipo efectuarán un DK directamente frente a los postes, todos ellos sobre la línea de 22 metros

4. El árbitro empezará la competición llamando al primer jugador seleccionado del Equipo que patea primero. Una vez que el Jugador haya efectuado el puntapié, el árbitro llamará a un Jugador del Equipo oponente para patear desde la misma posición.

5. Los próximos dos Jugadores (uno de cada Equipo) tomarán el DK desde la misma posición a su turno. Esto continuará hasta que los cinco Jugadores de cada Equipo hayan pateado, o hasta que un Equipo no pueda igualar el resultado del otro Equipo con la cantidad de DK que le faltan.



*La Ubicación del Árbitro es aproximada (ubicación central entre las líneas de 22m y de 10m)

6. Si una vez que cada Equipo ha completado sus cinco puntapiés, hay una misma cantidad de puntapiés exitosos, la competición continúa con un esquema de “muerte súbita”, siguiendo el mismo orden de pateadores usado en los primeros cinco puntapiés.

7. La competición continuará con dos puntapiés por vez (uno de cada Equipo) avanzando progresivamente, hasta que un Jugador tenga éxito con su puntapié y el Jugador del otro Equipo que tome el mismo puntapié falle. Una vez que esto ocurra, el Equipo del jugador que tuvo éxito en el DK será declarado ganador.

8. Durante la competición de DK:

8.1 Los Jugadores deben ser nominados inmediatamente del requerimiento del árbitro. Una vez que se haya entregado la pelota a un Jugador en el área del puntapié, deberá efectuar el puntapié dentro del tiempo de un minuto. Si se demorara más, el árbitro declarará nulo el puntapié.

8.2 Después de cada puntapié, el árbitro registrará el número del Jugador y si fue, o no, exitoso el intento.

8.3 El hecho de que el DK haya sido exitoso, o no, es decisión exclusiva del árbitro, el que a su entera discreción podrá contar con la asistencia de sus árbitros asistentes y/o del TMO. La decisión del árbitro será definitiva y obligatoria.

8.4 Una vez que un Jugador haya completado su puntapié, deberá retornar y permanecer con su Equipo detrás de la línea de mitad de cancha del lado del área de juego no utilizada para la competición de DK.

8.5 Si un jugador se lesiona durante la competición de DK este jugador puede ser reemplazado. Si es necesario un reemplazo, el Equipo puede recurrir a un pateador de reemplazo, pero solo puede seleccionarlo de los 10 jugadores restantes que estaban en el Campo de Juego al final del alargue. Para que no haya dudas, un jugador que no estaba en el Campo de Juego al final del alargue no puede participar en la competición de DK.

5.7 Leyes del juego. Todos los partidos deberán ser jugados de acuerdo a las leyes del juego aprobadas por la World Rugby para esta modalidad. <http://laws.worldrugby.org/index.php?&language=ES>

5.8 Reemplazos: Se registrarán bajo las regulaciones de World Rugby en esta materia vigentes al momento del Torneo.

5.9 Tiempo de juego: Se registrarán bajo las regulaciones de World Rugby en esta materia vigentes al momento del Torneo. El entretiempo tendrá una duración de 12 minutos. SRA tiene la potestad de modificar este tiempo.

5.10 Vestimenta deportiva: Las Franquicias deberán presentar dos juegos de indumentaria y dos juegos de chalecos de color verde, amarillo o anaranjado (Remplazos, Médicos y Aguateros todos del mismo color, Médicos con leyenda igual que aguateros, ver imagen), que tengan contraste todas entre si. Todos los jugadores de un Franquicia deberán vestir los colores oficiales de la misma (en concordancia con lo informado por cada Unión Nacional Participante al SRA) en camisetas, pantalones y medias. Las camisetas de los jugadores que integren el plantel de cada partido deberán estar numeradas del 1 al 23 no encontrándose permitido que dos (2) o más jugadores lleven el mismo número. Los referís o los Comisionados de Partido no permitirán la participación de ningún jugador cuya vestimenta no cumpla con los requisitos establecidos por este reglamento y las Resoluciones del SRA. En caso de incumplimiento, la organización podrá establecer sanciones económicas en la reducción del subsidio.

Chalecos	Opción Amarillo (Colores vividos o fluo)			Opción Verde (Colores vividos o fluo)			Opción Naranja (Colores vividos o fluo)		
									
Cantidad	9	2	2	9	2	2	9	2	2
Color	Amarillo	Amarillo	Amarillo	Verde	Verde	Verde	Naranja	Naranja	Naranja
Función	Rempazos/PF	Médicos/Fisios	Aguateros	Rempazos/PF	Médicos/Fisios	Aguateros	Rempazos/PF	Médicos/Fisios	Aguateros
<i>La cantidad se refiere al número de chalecos que deben estar disponibles el día del partido</i>									

5.11 No Modificable: Ninguna Franquicia podrá cambiar los colores y diseño que haya sido oportunamente presentado y aprobado sin el previo consentimiento.

5.12 Uso de vestimenta alternativa: Cuando deban jugar entre sí dos equipos cuyos colores puedan prestarse a confusión, se definirá previamente a través del Área de Competencias del SRA con el fixture y los posibles conflictos, así en las giras cortas las Franquicias pueden viajar con un solo juego de ropa.

5.13 Pelotas de partido: las pelotas oficiales utilizadas para jugar los partidos del torneo dependerán de la decisión del SRA, quien proporcionará los balones/pelotas a las UA - siendo la pelota elegida Gilbert modelo Kinetica. El SRA entregará al Comité Organizador el número de pelotas necesarias para los partidos a disputar en cada sede.

5.14 Pelotas de práctica y Partidos: Antes del inicio del torneo, el SRA entregará 60 pelotas a cada equipo, 35 para prácticas, 15 para partidos de local y 10 pelotas de reserva por si se necesitan en semis o final en caso de que la franquicia sea locataria.

5.15 Cancelación, retraso, suspensión y abandonos de los partidos. Proceso de toma de decisiones para cancelaciones, retrasos, suspensiones y abandonos. Demorados, postergados. Ver anexo controversia en partidos de SRA y Comité de Crisis. Se enviará anexo de controversias una semana antes del inicio del torneo.

5.16 Tormenta eléctrica: En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Protocolo de World Rugby que forma parte del presente Reglamento, siendo la autoridad de aplicación el Match Commissioner designado.

5.17 Aguateros:

Personal y roles permitidos en la Zona Técnica.

▪ En la Zona Técnica se permiten cuatro personas por Equipo. Estos cuatro deben estar integrados por no más de dos profesionales de la salud (médicos certificados o fisioterapeutas solamente) y dos aguateros designados (estos pueden ser entrenadores asistentes, pero en ninguna circunstancia puede el entrenador jefe formar parte de los cuatro nominados).

No se permite ninguna otra persona o jugador en la Zona Técnica.

- Las dos personas entrenadas en medicina no pueden estar juntas en la misma línea de touch.
- El personal médico puede ir a la altura del juego en los laterales (no por detrás de la línea de pelota muerta) pero debe prestar la debida atención a las necesidades y derechos de los jugadores, Oficiales del partido, espectadores, transmisoras y socios comerciales de SRA.

Se recuerda a todos los Miembros del Equipo, incluyendo a la Conducción del Equipo y a los Entrenadores, la aplicación de la Ley 6 en relación con las "Personas adicionales" que están permitidas al costado del campo de juego y en la Zona Técnica.

Esta Ley 6 puede encontrarse en el sitio web de <https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6>

Además de la Ley 6 que figura en el link a las Leyes del Juego indicado, se aplican las siguientes disposiciones:

- En relación con la disposición de la Ley 6 que permite a un jugador acceder al agua desde su zona técnica, o desde detrás de la línea de pelota muerta después de que se haya otorgado un try, sin necesidad de pedir permiso al Árbitro, tener en cuenta que si se deja agua en el in-goal, este privilegio será eliminado. (El lugar donde se puede dejar botellas de agua estará marcado)
- No se permite el uso de refrigeradores en las Zonas Técnicas
- No se deben arrojar botellas de agua al campo de juego

SRA se reserva el derecho de realizar modificaciones a esta Sección cuando dichas modificaciones sean necesarias, razonables y proporcionadas, teniendo en cuenta los mejores intereses de todas las partes involucradas en el Partido, que se distribuirán por separado a los Encargados de Equipo antes del Torneo.

Manejo de la Zona Técnica.

▪ Todo el personal permitido en la Zona Técnicas debe poder distinguirse. Los Equipos usarán sus chalecos específicos para la Zona Técnica que deben ser usados en el campo de juego y en las Zonas Técnicas. Tendrán la indicación específica de Aguatero o Médico. (Ver imagen Art. 5.10)

- Las Zonas Técnicas serán manejadas por los Controladores de Remplazos. Si hubiera una transgresión al protocolo el asunto será informado al Árbitro del Partido.
- El Árbitro del Partido puede amonestar a cualquier infractor o a su discreción expulsar del perímetro de juego a la persona(s) en incumplimiento del protocolo.

- Cualquier incumplimiento del protocolo puede ser informado al Comisionado del Partido que estará autorizado a realizar investigaciones y efectuar Denuncias Disciplinarias / de Inconducta en línea con los procedimientos detallados en el Anexo de disciplina SRA.
- En el caso que una persona sea expulsada del perímetro de juego por un incumplimiento del protocolo, debe ser informada por el Árbitro del Partido al Comisionado del Partido que estará autorizado a realizar investigaciones y efectuar Denuncias Disciplinarias / de Inconducta en línea con los procedimientos detallados en el Anexo de disciplina SRA.

Jugadores Suspendidos Temporalmente.

- Cuando un Jugador haya sido Suspendido Temporalmente (**como se define en el Programa Disciplinario del Torneo**) ese jugador debe ser ubicado en la zona asignada para el sin bin que no debe estar en la Zona Técnica y debe permanecer allí durante toda la Suspensión Temporal de acuerdo a las Leyes y Regulaciones del Juego.
- Se le puede dar agua al jugador y ropa de abrigo. Si se produce el entretiempo durante el período de sin bin el jugador puede ir al vestuario de su Equipo pero debe retornar directamente al sin bin por el resto del tiempo de su suspensión cuando comience el segundo tiempo.
- Se permitirá una entrada en calor de un minuto al jugador suspendido temporalmente que regrese al campo de juego.

El manejo de esto será responsabilidad de los Controladores de Reemplazos.

Este artículo podrá ser modificado por el SRA según crea conveniente para favorecer el desarrollo del evento.