



## Contenido

1. COMITÉ ORGANIZADOR.....	1
2. LUGAR Y FECHAS.....	1
3. EL EQUIPO .....	2
4. OFICIALES DE PARTIDO .....	7
5. DETERMINACION TABLA DE POSICIONES.....	9
6. SUSPENSION O ABANDONO DEL PARTIDO .....	10
7. EMPATES EN ELIMINACION DIRECTA.....	11
8. TARJETAS AMARILLAS, ROJA Y TECNICAS .....	11
9. AMONESTACIONES ECONÓMICAS .....	12
10. FALTAS DE JUEGO Y NUMERO DE FECHAS DE SANCIÓN.....	12
11. PORTE DE ARMAS .....	16
12. FALTAS DE LAS BARRAS – ÁREAS RESTRINGIDAS .....	16
13. FALSIFICACIÓN O SUPLANTACIÓN .....	18
14. COMLOT .....	18
15. COMPETENCIAS NACIONALES .....	19
16. ESTRUCTURA DE TORNEOS .....	19
17. CARNETIZACION .....	20
18. RESPONSABILIDAD DE LOS COMITES.....	21
19. RESPONSABILIDAD DE LOS PRESIDENTES Y DELEGADOS.....	21



## REGLAMENTO BOGOTA CAPITAL RUGBY 2017

### 1. COMITÉ ORGANIZADOR

- 1.1. Este torneo es organizado por el Comité Organizador y es de carácter privado designado por la Liga de Rugby de Bogotá.
- 1.2. El comité organizador es la última instancia para temas de sanciones o solicitudes de los representantes de equipos, este es conformado por número impar de tres en adelante y por los miembros de los diferentes comités de la LRB, varían según sea el caso.
- 1.3. El comité organizador dirige sus comunicaciones únicamente a los representantes de cada equipo que participen, el cual será uno por equipo y designado por este al inicio del torneo, este representante debe comunicar a su club o equipo las decisiones o acuerdos establecidos.
- 1.4. Toda comunicación se hará por escrito a correos electrónicos oficiales de cada equipo o página de la L.R.B ligarugbybogota.com.co, de igual forma se podrá usar el grupo de la liga de Facebook, en algunos casos.
- 1.5. El comité organizador está conformado por miembros del comité ejecutivo, comité de juzgamiento, comité técnico o desarrollo, para tratar temas de sanciones se invita a un miembro de algún representante de clubes; este podrá deliberar con un mínimo de 3 miembros enunciados y su constitución varía según el caso a estudiar.

### 2. LUGAR Y FECHAS

- 2.1. El Lugar será el Campo deportivo Tercer Tiempo o PRD.
- 2.2. Fecha de inicio depende del número de clubes y equipos inscritos el mínimo de clubes mayores masculinos son 6, el número mínimo de femenino son 7 se debe cancelar el 100% antes de iniciar la competencia, cualquier acuerdo de pago lo debe avalar el comité ejecutivo.
- 2.3. Las Horas de cada encuentro se desarrollan de 10am a 6pm los sábados, en algunos casos para la categoría m18 y m16 de 8am a 12pm en el tercer tiempo, en el PRD se inicia el viernes de 6pm a 10pm y el sábado de 8am a 10pm, dependiendo del fixture.
- 2.4. El escenario y fechas podrán ser cambiados y se comunicará el jueves anterior a la fecha de juego, en caso de suspensiones por parte del club, PRD o no contar con los jueces y colaboradores para el desarrollo de las fechas.

### 3. EL EQUIPO

- 3.1. **PLANLLAS E INSCRIPCIONES:** Cada jugador debe inscribirse por medio del formulario creado para el torneo, el link es enviado a las redes sociales y publicado en la página de la liga, al final el formulario se relaciona el link donde debe subir la foto de 4x4, 750x900 o 300kb del rostro del jugador, el archivo debe ser nombrado con nombre y apellido, y puesto en su respectiva carpeta del club al que pertenece, las medallas solo cubren un máximo de 25 jugadores masculino y 12 femenino, deben diligenciar la información el Jueves anterior a la competencia, todos deben tener el carnet de inscripción al torneo (aplica para todas las divisiones) y estar afiliados a EPS o SISBEN, deben tener la póliza colectiva es de carácter obligatorio por jugador y certificarla.
- 3.2. Todos los jugadores deberán estar inscritos en la planilla de su equipo, para poder jugar; dicha planilla no debe ser modificada una vez haya empezado el partido; si esto se hace, el equipo infractor debe retirara los jugadores incluidos y cada uno tendrá una amarilla deportiva. (aplica para todas las divisiones).
- 3.3. La inscripción de nuevos jugadores durante el desarrollo del torneo, se podrá realizar el viernes antes de la fechas de juego, el jugador debe tener el carnet de su equipo, deberán pasar su información (foto y datos).
- 3.4. El último día de inscripción de jugadores nuevos será el jueves siguiente a la finalización de la última ronda, en semifinales y finales ya no se podrán ingresar más jugadores en cualquiera de las divisiones y ramas.
- 3.5. **TIEMPOS Modalidad 15's:** deberán presentarse a la Mesa de Control planilla central, quince minutos (15 minutos) antes del comienzo de cada partido, en el que le corresponda actuar, con la nómina de los veintitrés (23) jugadores, quince (15) que comenzarán el juego y los ocho (8) reemplazos posibles, el mínimo será de 12 jugadores para iniciar el partido, deben presentar los 15 carnets de cada uno de sus jugadores o mínimo 12 titulares, en caso de sustituciones cada jugador debe presentar su carnet al momento de solicitarla. Se hará el sorteo con los equipos que lleven esta información, en caso de no cumplir con el tiempo establecido en este numeral, el equipo(s) tendrá una amarilla técnica, si alguno de los dos equipos cumplió con los tiempos establecidos el otro equipo no tendrá derecho a sorteo e inicia con un freekick en contra desde el centro de la cancha; pueden presentar la planilla general del club impresa "RELACION DE JUGADORES PARA PARTIDOS", donde se identifique con claridad la nómina de 23 jugadores 15 titulares y 8 suplentes, no se podrá incluir durante el partido más jugadores o cambios de la nómina entregada, la única excepción de incluir más jugadores es cuando no ha completado su número máximo por fecha 23.
- 3.6. **TIEMPOS Modalidad 7's:** deben presentarse a la mesa de control 10 minutos antes de iniciar su partido con la planilla general del club impresa "RELACION DE JUGADORES PARA PARTIDOS" donde se identifique con claridad la nómina de 12 jugadores 7 titulares y 5

suplentes, no se podrá incluir durante el partido más jugadores o cambios de la nómina entregada, la única excepción de incluir más jugadores es cuando no ha completado su número máximo por fecha 12. deben presentar los 7 carnets de cada uno de sus jugadores o mínimo 5 titulares, en caso de sustituciones cada jugador debe presentar su carnet al momento de solicitarla. Se hará el sorteo con los equipos que lleven esta información, en caso de no cumplir con el tiempo establecido en este numeral, el equipo(s) tendrá una amarilla técnica, si alguno de los dos equipos cumplió con los tiempos establecidos el otro equipo no tendrá derecho a sorteo e inicia con un freekick en contra desde el centro de la cancha.

- 3.7. **TIEMPOS Modalidad 10's:** deben presentarse a la mesa de control 10 minutos antes de iniciar su partido con la planilla general del club impresa "RELACION DE JUGADORES PARA PARTIDOS" donde se identifique con claridad la nómina de 15 jugadores 10 titulares y 5 suplentes, no se podrá incluir durante el partido más jugadores o cambios de la nómina entregada, la única excepción de incluir más jugadores es cuando no ha completado su número máximo por fecha 15. deben presentar los 10 carnets de cada uno de sus jugadores o mínimo 8 titulares, en caso de sustituciones cada jugador debe presentar su carnet al momento de solicitarla. Se hará el sorteo con los equipos que lleven esta información, en caso de no cumplir con el tiempo establecido en este numeral, el equipo(s) tendrá una amarilla técnica, si alguno de los dos equipos cumplió con los tiempos establecidos el otro equipo no tendrá derecho a sorteo e inicia con un freekick en contra desde el centro de la cancha.
- 3.8. **DIVISIONES:** Si existieran dos equipos del mismo club participando en el torneo, no podrán competir en la misma división. No aplica para torneos sin divisiones.
- 3.9. Para competencias sin división, si existieran dos equipos del mismo club participando en el torneo las transferencias de jugadores entre dichos equipos serán libres por decisión del club, para los clubes con dos o más equipos deben entregar 15 minutos antes de iniciar su partido la nómina de 23 jugadores en Excel e impresa con nombre, apellidos, número de camiseta y titulares de los jugadores, los cuales deben estar relacionados en la lista general del club, en caso de no hacerlo no podrán jugar el encuentro y se pita un W a favor del otro equipo no infractor, planillas a mano implica una tarjeta técnica, las estadísticas de pateadores y anotadores de tries queda supeditada a que sean legible y entendible la letra a mano.

### 3.10. Los deportistas podrán jugar el mismo día de la siguiente forma:

- 3.10.1. Si un jugador es mayor de edad, máximo 120 minutos o tres tiempos de juego por día para la modalidad 15's.

- 3.10.2. Si un jugador está inscrito en la división M18 puede jugar sus partidos y máximo un periodo de 40 minutos, no podrá ser titular de la modalidad mayores 15's, (aplica para Div Femenina), en caso que las dos divisiones jueguen el mismo día.
- 3.10.3. Ningún jugador de M16 podrá ser suplente o titular de la modalidad Mayores 15's, (aplica para Div Femenina).
- 3.10.4. Un jugador M18 que no cumpla con el aval de la comisión técnica, permisos de sus padres y responsabilidad de su entrenador no podrá jugar en la división de mayores en modalidad 15's Mayores, (aplica para Div Femenina), el carnet de este jugador debe tener la autorización para poder jugar.
- 3.10.5. El club será el responsable de su condición física, en caso de no cumplir con el tiempo estipulado, tendrá una roja automática con toda la sanción que esta implica, determinada por el comité organizador.
- 3.11. Ningún jugador de sexo masculino puede participar en la rama femenina y ninguna jugadora de sexo femenino puede participar en la rama masculina, con excepción de la división M12.
- 3.12. **TRASLADOS:** En caso que un jugador pase a otro club o equipo, debe estar a paz y salvo con su anterior club, éste deberá dar su aval para que el jugador pueda participar en el torneo como miembro de su nuevo club o equipo, esto aplica solo para los clubes que estén participando del torneo. El club tendrá un plazo de un mes para dar respuesta y solucionar el paz y salvo, si el jugador ha cumplido con paz y salvo.
- 3.12.1. El jugador que desea pasarse a otro club o equipo debe tener una carta firmada por el presidente (si es club) o representante (si es equipo no afiliado), donde especifica con claridad que se encuentra a paz y salvo con dicho club.
- 3.12.2. El jugador debe enviar escaneada la carta a [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co) con copia a [presidencia@ligarugbybogota.com.co](mailto:presidencia@ligarugbybogota.com.co) y entregar el carnet a la L.R.B de su anterior club, cuando se le expida su nuevo carnet.
- 3.12.3. La L.R.B verifica esta información con los presidentes de los clubes tanto la salida como el ingreso al nuevo club, al entregar carnet al jugador se está avalando la transferencia.
- 3.13. **RETIRO DE EQUIPOS:** En caso que un equipo se retire del torneo en curso, sus jugadores deberán presentar el paz y salvo al comité organizador de su equipo retirado (esto incluye saldos de torneos, sanciones y afiliaciones pendientes) y sus jugadores en caso que deseen participar con otro equipo deberán cancelar \$40.000 de contado a la

L.R.B, el responsable es el equipo que lo recibe, debe tener un nuevo carnet con el nombre de su nuevo equipo.

- 3.14. **SCRUM:** En el torneo, el desarrollo del scrum, siempre, se llevará a cabo de acuerdo a las leyes para mayores (empuje y disputa del balón), en caso contrario el equipo que tiene jugadores para la disputa podrá pedir freekick si el scrum es a favor, solo aplica para división mayores y femenino, en caso de penal el equipo que no tenga como disputar el scrum no podrá pedir esta formación así sea simulada.
- 3.15. **SCRUM:** Cuando un jugador de primera línea se lesione y el equipo no tenga otro jugador para reemplazarlo en su posición, podrá ingresar un jugador que haya sido reemplazado. En ningún otro caso puede ingresar un jugador que haya sido reemplazado, aplica para lesiones con sangre, contusión cerebral o graves, aplica si el scrum se está disputando.
- 3.16. **UNIFORME:** Todos los jugadores de cada uno de los equipos, deberán vestir el uniforme completo de su equipo, en el momento de participar en un partido; esto incluye, camiseta con número, colores homogéneos, la pantaloneta debe ser del mismo color, medias del mismo color y guayos. Jugador que no cumpla esta regla no podrá ingresar al campo de juego, en el caso que porte una camiseta distintas a la de su equipo debe ser sancionado con una amarilla técnica, esto no implica el retiro del jugador de la cancha o acumule amarillas por este motivo, no pueden haber números iguales dentro del campo de juego todos deben ser distintos y el numero debe ser claro, queda prohibido el uso de cintas u otro elemento que no esté dentro de la impresión de la camiseta, en este caso los jugadores con el numero repetido tienen una tarjeta técnica, ningún jugador podrá usar la camiseta con el número de otro jugador que sea remplazado, un numero solo podrá ser usado por un solo jugador inscrito en el torneo, el jugador que use este número tendrá una amarilla deportiva.
- 3.17. **BUCAL:** Es de carácter obligatorio el protector bucal si el jugador tiene tratamientos odontológicos (frenos, braquets, postizos, etc) (aplica para todas las divisiones, para M18 y M16 es obligatorio tener el protector bucal para todos los jugadores, no tenerlo no podrá jugar.
- 3.18. **CARNET:** Los jugad@res titulares deben presentar su carnet antes de la competencia, si no lo tienen deben solicitar el provisional, el carnet avala que el jugador tiene seguridad médica, que sus padres, familiares, acudientes o tutores están conscientes de las consecuencias de practicar un deporte con contacto y avalan su participación, en caso de perdidas deben presentarse 30 minutos antes de su encuentro donde se expide un carnet temporal el cual tendrá un costo de \$10.000 c/u, el jugador debe haber llenado su formulario y estar en la nómina general de su equipo, este carnet caduca al final de la fecha, en caso que un jugador pida un carnet temporal y sus datos no hayan estado en la planilla de su equipo, el jugador queda suspendido por 4 fechas y se aplica una tarjeta roja la cual debe cancelar su equipo o club, en caso que dicho jugador haya realizado

anotaciones del cualquier tipo, estas se borran del marcador final de su equipo, variando el resultado final. (el formulario da el día y la hora cuando el jugador ingresa sus datos, si esta fecha esta adelante del día que solicito el carnet temporal, se aplica la correspondiente sanción).

- 3.18.1. EL Carnet: Los jugadores podrán presentar el carnet impreso en PVC de torneos anteriores los cuales podrán ser retenidos por sanciones o verificaciones de inscripción, este debe tener el nombre del club con el que esta jugando. Para jugadores nuevos o pérdida de carnet los jugadores deben sacar fotocopia de su documento de identidad al tamaño real por ambos lados, presentarlo en la fecha de juego, este se verifica y se le pone un distintivo de validez, se retiene para laminarlo, validarlo y se entrega en la siguiente fecha.
- 3.19. **PRESTAMOS Y TRANFERENCIAS:** Un jugador(a) podrá ser transferido de su equipo a otro equipo o club durante el torneo, en calidad de préstamo, traspaso definitivo u otra forma de cambio, pero este jugador deberá terminar dentro de la nómina del nuevo equipo al que pertenece, hasta terminar el torneo en curso, y no podrá jugar durante el torneo con su equipo origen u otro equipo.
- 3.19.1. El club al cual pertenece el deportista debe enviar a [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co) **con copia a** [presidencia@ligarugbybogota.com.co](mailto:presidencia@ligarugbybogota.com.co) una carta relacionado los nombres y apellidos de los jugadores, donde relaciona la calidad de su transferencia (préstamo y definitivo.) y el tiempo de su traslado.
- 3.19.2. La carta debe estar firmada por los dos presidentes o representantes de equipos.
- 3.19.3. Al carnet del jugador se le pone un sticker con el nombre del club que lo recibe, hasta no tenerlo no podrá jugar con el nuevo club.
- 3.19.4. Esto se debe hacer con 8 días hábiles antes de la próxima competencia con su nuevo club o equipo.
- 3.19.5. Un jugador tendrá derecho de ser transferido durante el torneo una sola vez de equipo a equipo, esta transferencia debe ser notificada al comité organizador, [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co).
- 3.20. **EDADES:** Un jugador de m18 deben tener menos de 18 años o estar en su año 18 y un jugador de m16 debe tener menos 16 años o estar en su año 16, a la fecha de inicio del torneo, un jugador con menos de 14 años, el veedor o juez determinará por peso y tamaño la participación de deportistas menores o mayores en cada categoría.

- 3.20.1. Un jugador que tenga 16 años cumplidos podrá jugar en la división m18, si el equipo ha inscrito las dos divisiones, dejando un tiempo de descanso en caso que sus encuentros sean continuos y no podrá ser titular de un partido de m18 pero si suplente.
- 3.20.2. Un jugador que este en su año 18 podrá jugar en la división mayores, ver numeral 3.9.2, los jugadores inscritos en la división m18 solo podrán jugar un partido de mayores no aplica el numeral 3.9.1.
- 3.21. **AUTORIZACIONES:** Los jugadores inscritos en m18 y m16, deben presentar una carta de autorización de los padres o tutores, donde autorizan al deportista participar del torneo, la firma debe ser original con número fijo y celular (si tiene) de contacto de los padres, con firma del entrenador; anexar fotocopia de su tarjeta de identidad por cada jugador inscrito.
- 3.22. **POLIZAS:** Todos los jugadores deben tener la póliza de seguro, ningún jugador podrá participar de partidos si no la tiene solicitada, esta póliza puede tardar entre 8 y 15 días para su expedición, cada club o equipo debe solicitarla con 8 días hábiles, pero está sujeto a verificación por parte de la aseguradora su amparo, en caso de jugar sin póliza, el jugador será suspendido y el comité organizador determinara una sanción para el club, puede ser monetaria, deportiva, administrativa o social.
- 3.23. **BALONES:** Cada equipo tendrá diferentes fechas como local, este equipo deberá responder por los balones que la L.R.B disponga para su encuentro, la localidad de los equipos se hace equitativamente por el número de juegos que tenga o pueda tener durante el torneo, los balones se entregan al capitán del equipo local, al final el capitán debe entregar los mismo balones, en caso de pérdida deberá pagar el balón o balones, el precio varía según el proveedor, por cada encuentro se entregan 2 balones de juego de buena calidad.

## 4. OFICIALES DE PARTIDO

- 4.1. El partido será oficiado por el juez central, los dos jueces de Touch y la persona encargada de la planilla, el juego puede iniciar con el juez central y mínimo un juez de touch.
- 4.1.1. Para m18 y m16 los jueces de touch son representantes de cada equipo que juegan, el central podrá pedir cambio de estos jueces y cada equipo debe tener un suplente, en caso de no ser imparcial el equipo podrá ser sancionado con suspensión del torneo, perdida del encuentro o tarjeta roja técnica, dependiendo de la gravedad de su acción al beneficiar a su equipo, lo determina el juez central o el veedor (Dir de Jueces o Dir del Torneo).



- 4.2. El personal médico contratado por la Liga de Rugby de Bogotá o los que se encarguen de dicha función, aunque no ejercerán como oficial del partido, podrá decidir con total autonomía sobre la participación o continuación de un jugador o equipo en un partido.
- 4.3. Los partidos serán grabados y posteriormente subidos a internet, estos se pueden usar como prueba para sancionar a un jugador o apelar una decisión de referato, teniendo en cuenta que la grabación de los encuentros es realizada por terceros, en caso que un encuentro no haya sido grabado, se le abona a los equipos de la modalidad 15's \$15.000 y modalidad 7's \$3.750, cada equipo debe pedir este reembolso con las pruebas correspondientes.
- 4.4. Para apelar una decisión de referato es necesario mandar una carta al comité organizador [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co), [juzgamiento@ligarugbybogota.com.co](mailto:juzgamiento@ligarugbybogota.com.co) e indicar el tiempo exacto en el video en el que sucedió el incidente a revisar, la apelación se recibirán hasta máximo tres (3) días hábiles después de la sanción impuesta por el juez y el comité de juzgamiento.
- 4.5. El juego debe empezar y terminar según hora estipulada por el cronograma. Si llegase a haber una causa de fuerza mayor que retrasara el inicio (lluvia torrencial por ejemplo) se puede jugar con un recorte en los tiempos hasta la hora estipulada y no retrasar el cronograma. Cualquier otra posibilidad podría ser analizada por el Comité Organizador en caso de aplazamientos o el coordinador de fecha, si no se puede reunir inmediatamente el Comité Organizador.
- 4.6. La programación de jueces, ternas arbitrales y análisis de la labor será realizada por el director de jueces de cada fecha, el comité de competencias aval la labor realizada.
- 4.7. Es responsabilidad del Dir. de jueces, jueces centrales y líneas hacer cumplir el reglamento, en caso contrario se deben suspender y entra a estudio su sanción al comité de juzgamiento, dicha sanción puede ser deportiva, administrativa o monetaria, en caso que el juez haga parte del comité de juzgamiento se asignan otros jueces para estudiar el caso.
- 4.8. Cada central antes de iniciar el juego debe preguntarle al planillador si los equipos están al día en sanciones, entrega de planilla impresa de la fecha y carnets, para dar inicio al partido.
- 4.9. Los centrales deben llevar un registro propio de cada encuentro, el cual debe tener, nombre de sus jueces asistentes y el suyo, nombre de los equipos que juegan, fecha del partido (dia/mes/año), cantidad de tries con número de jugador, cantidad de conversiones, penales o drops con el número del jugador, tarjetas sacadas con el tiempo de la sanción y número del jugador y marcador final, esta información la verifica al final del partido con el planillador para dejar dos constancias por juego en caso de

reclamaciones, en caso de no entregarla no se puede cancelar su labor y el caso se le pasa al comité de juzgamiento.

- 4.10. Los planilladores deben responsabilizarse que los jugadores hayan cancelado sus sanciones (verificación de recibos o consignaciones), entrega de los carnets correspondientes y la planilla de la fecha con los números de cada jugador, en caso contrario debe relacionar las sanciones correspondientes o no darle aval al juez central para el inicio del juego.

## 5. DETERMINACION TABLA DE POSICIONES

- 5.1. La posición en la tabla será determinada por los puntos obtenidos de acuerdo a la tabla de asignación de puntos de juego:
- 5.1.1. Ganador 4 puntos.
  - 5.1.2. Perdedor 1 puntos.
  - 5.1.3. Hacer 4 o más tries 1 punto de bonificación.
  - 5.1.4. Perder por una diferencia igual o menor de 7, 1 punto de bonificación.
  - 5.1.5. Empate 2 puntos a los dos equipos.
  - 5.1.6. Perder por W, 0 puntos y 21 en contra en el marcador.
- 5.2. En el caso de que dos o más equipos tengan la misma cantidad de puntos, en cualquier lugar de la tabla, la misma será determinada por la diferencia entre puntos a favor y en contra.
- 5.3. En caso de no poder definirse según 5.2., la posición en la tabla será determinada por la mayor cantidad de bonos obtenidos en los partidos anteriores.
- 5.4. En caso de no poder decidirse según 5.3., la posición en la tabla será determinada por el mayor número de Tries anotados en los partidos anteriores.
- 5.5. En caso de no poder decidirse según 5.4., la posición en la tabla será determinada, por el resultado del último partido realizado entre ambos equipos.
- 5.6. En caso de no poderse definir según 5.5., la posición de la tabla será determinada a cara y sello.
- 5.7. Cualquier corrección u observación con respecto a las estadísticas, tendrá plazo de dos (2) días hábiles después de su publicación.

## 6. SUSPENSION O ABANDONO DEL PARTIDO

6.1. W divisiones masculinas y (femeninas-M18-M16): Pasados 10 minutos y 2 minutos respectivamente, después de la hora oficial del partido, si uno de los dos equipos no cumple con los requisitos de equipo antes mencionados, se decretará W.

6.1.1. Los equipos podrán de disponer del espacio por un máximo de tiempo de 50 minutos modalidad 15's para modalidad 7's-10's un máximo de 10 minutos, el encuentro no será oficial, tendrán que pagarle inmediatamente a los jueces si los requieren y si ellos están dispuestos a prestar el servicio.

6.2. Un partido podrá ser suspendido por el juez central o por los organizadores, en caso de que se suspenda o abandone un partido por la razón que sea, se deberá seguir el siguiente procedimiento:

6.2.1. Si el partido fue suspendido en cualquier momento por el juez el resultado se mantendrá.

6.2.2. Si alguno de los dos equipos por alguna razón queda con menos de 12 jugadores modalidad 15's, 7 jugadores modalidad 10's y 5 jugadores modalidad seven, en el campo de juego, el partido se suspende y se deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones:

6.2.2.1. Sí el equipo con más de 12-7-5 jugadores al momento de suspender el partido iba ganando por más de 21 puntos, el marcador se mantiene.

6.2.2.2. Sí el equipo con más de 12-7-5 jugadores al momento de suspender el partido iba ganando por menos de 21 puntos o perdiendo, gana el partido por un marcador a su favor de 21-0.

6.2.2.3. El equipo que queda incompleto siempre perderá el partido, el marcador será de mínimo 21-0 en su contra.

6.2.3. Si el partido fue suspendido en cualquier tiempo por mala conducta el resultado será un w para los dos equipos y el juez deberá presentar un informe de la suspensión, en el caso que el informe demuestre que un solo equipo fue el que la causó, será un w para el infractor (El comité organizador entra para la suspensión, sanción o expulsión del equipo) y el resultado del otro equipo será de 21 - 0 a favor, en caso que el marcador se superior se mantiene.

## 7. EMPATES EN ELIMINACION DIRECTA

En caso de finalizar en empate los partidos de eliminación directa, el ganador será determinado a try penal (5 jugadores), el juez determina una área de 20 metros en la línea de ingoal y el ofensor se hará a 15 metros de este punto, el penal finaliza si el ofensor es derribado legalmente (tackle), apoya tres partes de su cuerpo en el suelo o si hace try.

*Excepción: Si un equipo no puede seguir porque no puede cumplir el numeral 3.5., 3.6. o 3.7. del presente reglamento, los cuales hacen referencia al número de jugadores por equipo, se dará como ganador al equipo contrario.*

## 8. TARJETAS AMARILLAS, ROJA Y TECNICAS

- 8.1. Un jugador expulsado de la cancha con una tarjeta roja no podrá seguir participando del partido y el árbitro deberá presentar un informe acordado con los jueces de línea con una sanción según su criterio y dentro de los tiempos establecidos en este reglamento, el Comité de juzgamiento avala dicha sanción o la puede cambiar, el carnet será retenido sin derecho a tener uno nuevo hasta tener un veredicto final la sanción mínima es una fecha.
- 8.2. Un jugador que acumule dos tarjetas amarillas consecutivas durante el torneo, no podrá jugar la siguiente fecha o partido, para los equipos con dos o más equipos inscritos en el torneo, si acumula 3 tres amarillas no consecutivas durante el torneo, no podrá jugar la siguiente fecha o partido, sin importar en que equipo juegue si su club tiene 2 o más equipos inscritos.
- 8.3. Los clubes o equipos participantes del Torneo serán responsables de la conducta de sus equipos, jugadores u oficiales.
- 8.4. Los clubes, jugadores y oficiales deberán asegurarse que, los partidos serán jugados con disciplina y conducta deportiva, no deberá haber actos de mala conducta, considerando mala conducta, como el comportamiento o práctica dentro o fuera del campo que pudiera desprestigiar al Rugby, al Torneo, la Federación, la Liga y/o cualquier patrocinador, los jueces podrán sacar tarjetas rojas en caso de ver algún tipo de acción que no vaya en favor de la buena imagen del deporte, sin importar si es un jugador activo, suplente, jugador visitante, entrenador o barra de los equipos, esta sanción será aplicada al capitán de equipo, si el entrenador, técnico o dirigente es jugador la sanción recae en El.
- 8.5. Los jugadores suspendidos con tarjetas amarillas deben ubicarse en la mesa principal, en el momento que llegue a este lugar inicia el tiempo de su suspensión correspondiente a la modalidad que esté jugando 15's (10 minutos), 7's y 10's (2

minutos), el jugador no podrá hacer comentarios de ningún tipo, no podrá dirigir a su equipo y tendrá que estar siempre en este lugar para cumplir su sanción, en caso que no cumpla con lo estipulado, su sanción será automáticamente roja con las suspensión definitiva y su caso se pasa al comité de juzgamiento para determinar la gravedad y sus fechas de sanción.

## 9. AMONESTACIONES ECONÓMICAS

- 9.1. Tarjeta amarilla: \$ 25.000, Tarjeta roja: \$ 40.000, Tarjeta técnica: \$15.000
- 9.2. W: pagará el valor del alquiler de la cancha y asumirá el costo de los oficiales. (Masculino = 130.000 y Femenino = 50.000), el 50% de este dinero se le bonifica para futuras competencias al equipo afectado, si está al día con la L.R.B en todo aspecto a la fecha de la amonestación, en contraprestación por no haber podido jugar la fecha.
- 9.3. Los clubes son responsables del pago de las sanciones, en caso que un equipo no cancele, el equipo inicia con 14 jugadores, si son varias sanciones, el número de jugadores que inician estará supeditado al número de sanciones no canceladas hasta el mínimo de los jugadores por categoría ver 3.5., 3.6. y 3.7. ; los carnet serán retenidos hasta que estén a paz y salvo.
- 9.4. Las categorías m16 y m18 no pagaran en primera instancia con dinero, harán labor social sin remuneración, en caso que el club no esté de acuerdo, deberán pagar el mismo valor que mayores, las labores serán asignadas por el comité organizador en cabeza del coordinador.
  - 9.4.1. T. Amarilla equivale a una fecha de trabajo social son 8 horas.
  - 9.4.2. T. Roja equivale a dos fechas de trabajo social cada fecha es de 8 horas, si la sanción determinada por el juez o comité de juzgamiento no supera 1 fecha de suspensión.

## 10. FALTAS DE JUEGO Y NUMERO DE FECHAS DE SANCIÓN

- 10.1. Sanciones específicas del juego, las cuales serán aplicadas por la comisión de juzgamiento en primera instancia o comité organizador en Última instancia por ser un torneo de carácter privado.

\* **Fechas de sanción**, se considera una fecha cumplida cuando el equipo del infractor actúa en alguna competencias avalada por la liga o federación (para clubes con dos equipos, si el jugador es sancionado en el equipo A o B, el jugador

cumple su sanción o fecha cuando el equipo que juegue sea el correspondiente a la sanción impuesta, el jugador queda inhabilitado para ser parte del segundo equipo hasta no cumplir la sanción), la participación de un jugador en triales, entrenamientos, preparatorios para selecciones, resta a las fechas de su sanción, esta participación debe estar certificada por el que convoca y el ente que la regule, una semana de entrenamiento equivale a una fecha de sanción, las semanas de entrenamiento no son retroactivas.

- 10.2. En caso que el infractor tenga una sanción que supere el número de fechas del torneo en curso, estas se tendrán en cuenta para los siguientes torneos que avale u organice la L.R.B, el equipo deberá participar de los torneos en la modalidad que jugo el jugador infractor, en caso de no hacerlo no cuentan las fechas.
- 10.3. Para jugadores que estén en procesos de selección las sanciones mayores a 4 fechas serán enviadas a los diferentes comités técnicos de las ligas nacionales y F.C.R, ellos determinarán su participación en alguna competencia o selección.

<b>Ley Nº</b>	<b>Descripción Basada en la Escala de Gravedad de la conducta del Jugador Infractor.</b>	<b>Sanción Mínima</b>	<b>Sanción Máxima</b>
10.4	Agravio verbal a los oficiales del Partido	4 Fechas	25 Fechas
10.5	Acciones o palabras amenazadoras a los Oficiales del Partido, incluye increpar o injuriar.	8 Fechas	25 Fechas
10.6	Agravio físico a los oficiales del Partido	20 Fechas	250 Fechas
10.7	Golpear a otro Jugador con la mano, brazo o puño	2 Fechas	15 Fechas
10.8	Golpear a otro Jugador con el codo	3 Fechas	15 Fechas
10.9	Golpear con la Rodilla	3 Fechas	20 Fechas
10.10	Golpear con la Cabeza	4 Fechas	16 Fechas
10.11	Pisar o pisotear a un Oponente	5 Fechas	16 Fechas
10.12	Patear a un Oponente	6 Fechas	16 Fechas
10.13	Hacer una zancadilla a un oponente con el pie/pierna	3 Fechas	10 Fechas

10.14	Tacklear peligrosamente a un oponente incluyendo tackle anticipado o tardío e incluyendo la acción conocida como “tackle con el brazo rígido” y “tackle Koala”	2 Fechas	8 Fechas
10.15	Tackle que haya comenzado por debajo de la línea de los hombros y termine por encima de los hombros.	2 Fechas	8 Fechas
10.16	Agarrar, empujar, u obstruir a un oponente que no porta la pelota, por un Jugador que no está en posesión de la pelota, excepto en un scrum, ruck o maul.	2 Fechas	8 Fechas
10.17	Cargar peligrosamente o derribar golpeando a un oponente que porta la pelota, incluyendo hombrear.	2 Fechas	8 Fechas
10.18	Un jugador no debe embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin usar los brazos, o sin agarrar a un jugador.	3 Fechas	10 Fechas
10.19	Tacklear, lanzar hacia abajo, empujar o tirar de un oponente que salta en el aire por la pelota en un lineout o en el juego general	4 Fechas	10 Fechas
10.20	Levantar a un Jugador del suelo y dejarlo caer o impulsar a ese Jugador de cabeza y/o con la parte superior del cuerpo al suelo mientras los pies del Jugador están en el aire	4 Fechas	10 Fechas
10.21	Provocar el derrumbe de un scrum, ruck o maul.	2 Fechas	10 Fechas
10.22	Agarrar, retorcer o apretar los testículos	10 Fechas	30 Fechas
10.23	Morder	10 Fechas	30 Fechas
10.24	Golpe a los ojo(s) o a la zona de los ojos, que provoque una lesión.	10 Fechas	16 Fechas
10.25	Escupir a los Jugadores	4 Fechas	8 Fechas
10.26	Agravio verbal a los Jugadores basado en la religión, raza, color, u origen nacional, o étnico, u otro.	4 Fechas	10 Fechas
10.27	Cualquier otro acto (no mencionado previamente) contrario al buen comportamiento deportivo	Dependiend o del informe y sugerencia del juez	Dependiend o del informe y sugerencia del juez

10.28	Tirar o agarrar del pelo	10 Fechas	16 Fechas
-------	--------------------------	-----------	-----------

- 10.29. Incepar, calumniar, injuriar, agredir verbal o físicamente, o amenazar a un miembro de los diferentes comités de la liga, directores, coordinadores, supervisores, miembros o colaboradores, tendrá la suspensión inmediata del torneo y un mínimo de 30 fechas de sanción sin derecho a labores sociales para bajar la sanción, estas malas acciones pueden ser por medios virtuales o presenciales.
- 10.30. Si existiese alguna falta que no se pueda catalogar en la tabla anterior, el comité de juzgamiento determinará el número de fechas usando la tabla anterior, buscando algo similar y será entre el mínimo y el máximo de fechas establecidas en ella (De 2 a 250 fechas).
- 10.31. Si un jugador es agredido por otros jugador y hay evidencia de esta agresión pero los jueces no ven la falta realizada y al agresor involucrado, los jueces podrán detener el partido pedirle al capitán quien realizo la falta para ser sancionado, en caso que no se presente, el juez podrá sancionar al capitán como infractor directo de la falta y deberá cumplirla como si hubiese sido el sancionado, terminado el partido si el infractor releva su identidad, la sanción será cambiada al deportista que acepta la culpa pero no podrá tener privilegios para bajar su sanción.
- 10.32. Un jugador sancionado con más de 1 fecha, podrá pedir hacer labores sociales para restarle a su sanción, si hay necesidad de hacerlas y los organizadores tienen actividades de este tipo, al trabajar por día en este tipo de labores de manera voluntaria y gratuita, se le restará ese día a la sanción que esté cumpliendo 1 día (8 horas) = 1 fecha, para la modalidad seven un partido es una fecha.
- 10.32.1. **\*Labor Social**, actividades que puede realizar un sancionado para mejorar la calidad y el bienestar de los equipos, jugadores y organizadores, ejemplo asistencia de arbitraje (si está capacitado y certificado), preparación de terrenos de juego, asistencia en selecciones, recolección de información, etc, todo lo que pueda hacer en beneficio de la comunidad de rugby y que sea coordinada y supervisada por el comité organizador, de juzgamiento, técnico o ejecutivo de la L.R.B o de los torneos en curso, para ser asistente de arbitraje el jugador debe tener el certificado del comité de juzgamiento, que lo avale como juez de línea o central, esta certificación se expide en los cursos permanentes que realiza el comité.
- 10.32.2. El equipo por medio de su presidente debe enviar un correo a [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co) para hacer la solicitud formal de la posibilidad de hacer uso del trabajo social.



10.32.3. El comité organizador no está obligado a brindar este tipo de labores sociales a los sancionados, es una posibilidad para rebajar sus fechas de sanción.

10.32.4. Si un jugador se acoge a rebaja de sanciones y no cumple con las labores sociales, la sanción continua y aumenta una fecha.

## 11. PORTE DE ARMAS

11.1. El deportista, entrenador, auxiliar, amigos, acompañantes o directivos, que se encuentre con armas de cualquier clase u objetos no considerados como arma pero utilizados para agredir dentro del campo de juego o en sus instalaciones anexas, será sancionado con la expulsión definitiva del torneo actual, la participación de los próximos y se le pedirá que se retire de las instalaciones donde se lleva a cabo el torneo, se procede a llamar a la policía y se hace una denuncia formal.

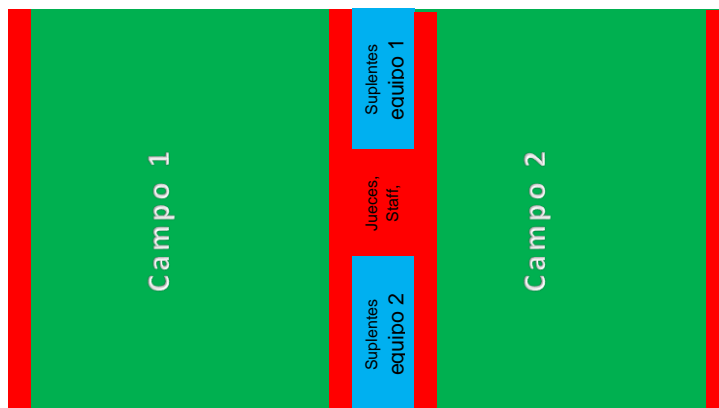
11.2. Si hay lesiones el o los deportistas se sancionan con 1000 fechas, sin beneficios de rebajas y al club o equipo se le sanciona con 10 SMLV y deberá pagarle al lesionado sus gastos médicos e incapacidades que ocurran por la lesión.

## 12. FALTAS DE LAS BARRAS – ÁREAS RESTRINGIDAS

12.1. En caso de actividad violenta de las barras que dificulte el juzgamiento o arbitraje, que no respete los perímetros asignados, demarcados por la organización, que insulten verbalmente o ponga en peligro la integridad de los jueces o deportistas, el juez tiene la facultad para suspender el compromiso. El Comité organizador podrá suspender o expulsar al equipo que apoyan, del torneo actual, y no dejarlo participar en próximas competencias o multarlos entre 4 SMLDV hasta 10 SMLV.

12.2. **Áreas rojas prohibidas, para visitantes, acompañantes y suplentes; las barras, amigos y acompañantes de los jugadores se podrán ubicar en la parte superior del campo 1 y en la inferior del campo 2, dejándole al juez de touch, 1 metro de la línea hacia a fuera de la línea de touch para poder correr y hacer su labor. (por primera vez aviso formal, segunda vez, penal desde la zona invadida, tercera vez amarilla para el capitán, cuarta vez roja para el capitán, 5 o más veces sanción al club correspondientes o equipo infractor con 3 SMLV.**

12.3.



- 12.4. En caso que un amigo, acompañante, hincha o asistente a los torneos tenga una conducta indebida, el juez central o de línea podrá tomar la determinación de sacarlos de los campos de juego, hasta que esta persona no se retire, el juego no podrá continuar.
- 12.5. Los jueces de touch pueden sacar una Tarjeta técnica a la barra o acompañantes, Tarjeta Amarilla a suplentes, director técnico que estén invadiendo el carril de recorrido de los jueces, esta amarilla la tendrá que asumir el capitán de equipo infractor y debe asumir la suspensión que esta acarrea.
- 12.6. La mesa principal podrá detener el partido y sugerirle al central sancionar, los actos indebidos de jugadores sancionados, suplentes, entrenadores, asistentes, barras o acompañantes, el juez central podrá sacar una tarjeta técnica y en caso que sea un jugador es tarjeta roja deportiva.
- 12.7. Para los juegos realizados en parques del IDRD, solo puede ingresar el equipo que va a jugar (23 jugadores máximo uniformados 15's, 12 para seven y 15 para 10's), un entrenador y un asistente por equipo, en caso de más personas se le pide el retiro, si no lo hace amarilla técnica al equipo infractor y detención del partido hasta que lo haga.
- 12.8. Ninguna persona puede comer o consumir alimentos dentro de los campos sintéticos, la sanción es amarilla técnica automática, es responsabilidad del equipo que esté jugando el evitar que en su zona de suplentes esto suceda.
- 12.9. Cada equipo debe elegir una zona donde se van a ubicar durante el partido, esta zona está entre la línea de 10 mts y la línea de 22 mts (máximo hasta la de 5mts en caso de barras muy grandes)(aplica en el tercer tiempo), en esta área estará la suplencia, entrenadores, barras, amigos familiares o acompañantes, no podrán pasar de una zona a otra, por primera vez aviso formal, segunda vez, penal desde la zona invadida, tercera vez amarilla para el capitán, cuarta vez tarjeta roja para el

capitán, 5 o más veces **sanción al club correspondientes o equipo infractor con 3 SMLV.**

### 13. FALSIFICACIÓN O SUPLANTACIÓN

Ningún jugador puede suplantar, suplir o remplazar a otro jugador para poder jugar, de igual forma no pueden falsificar, alterar o cambiar algo en los carnet para poder jugar, los carnet son intransferibles, de uso privado y se refrendan en cada torneo, en caso que pase se aplica los siguientes numerales:

- 13.1. Pérdida de los cuatro (4) puntos obtenidos si ganó, el equipo pierde automáticamente, y pérdida del título obtenido.
- 13.2. Expulsión del deportista que altero, modifiko, falsifico o suplanto al otro jugador con 20 fechas sin beneficio de rebaja de sanción.
- 13.3. Tarjeta roja al jugador que suplantarón por prestarse para dicha acción, con 6 fechas de suspensión.
- 13.4. Si el entrenador es jugador Expulsión del torneo y sanción de 30 fechas sin beneficio de rebaja de sanción.
- 13.5. Si el presidente del club es jugador Expulsión del torneo y sanción de 30 fechas sin beneficio de rebaja de sanción, en caso de no ser jugador el club deberá pagar 5 SMLV a la L.R.B.
- 13.6. Deberán entregar los carnets de todos los jugadores implicados, entrenadores y presidente del club.
- 13.7. Si el carnet es falsificado o alterado aplican las sanciones de igual forma para cada uno como lo especifica los numerales del 13.2 al 13.5.

### 14. COMLOT

- 14.1. Cuando un deportista o grupo de deportistas se ponen de acuerdo con sus adversarios para facilitar la derrota, se sujetarán a la aplicación de la sanción de 250 fechas.
- 14.2. Cuando un equipo o club con dos divisiones o equipos, ponen una nómina de la división superior en las inferiores (desarrollo), buscando un resultado o beneficio, en cualquiera de los partidos del campeonato, el club será **multado entre 4 SMLDV**



hasta 10 SMLV, perderá el encuentro en caso de ganarlo y los jugadores transferidos se sancionan de 3 a 10 fechas.

## 15. COMPETENCIAS NACIONALES

La FCR ha creado varias competencias para los clubes con el objetivo de buscar nuevos talentos para Tucanes y poder subir el rendimiento de juego entre los deportistas de país, para poder acceder a estos torneos debe cumplir con los siguientes puntos.

15.1. Los equipos deben ser clubes afiliados a las Ligas y estar al día en todo aspecto.

15.2. El equipo debe haber jugado los torneos oficiales de la L.R.B.

15.3. Haber obtenido el mayor puntaje de los diferentes torneos de la L.R.B.

15.3.1. Los equipos que hayan entrado a la copa Elite o primera división la puntuación será la siguiente Oro = 3, Plata = 2 y Bronce = 1.

15.3.2. La participación en los torneos oficiales de la liga dan un punto por su participación a todos los equipos inscritos, este puntaje es individual por equipo y no por club, si al terminar el torneo debe sanciones o inscripción pierde el punto adicional.

15.3.3. En caso que el equipo que obtenga más puntaje no pueda participar en estas competencias, el siguiente equipo en la escala de clasificación podrá reemplazarlo, sucesivamente hasta el puesto número 4, de elite o división A.

15.4. Las competencias proyectadas por la FCR son:

15.4.1. Super 10 modalidad 15's Masculino mayores, cupo para Bogotá 2.

15.4.2. Super seven Femenino Modalidad 7's Mayores cupo para Bogotá 2.

## 16. ESTRUCTURA DE TORNEOS

16.1. Las estructuras de los torneos están supeditadas a la cantidad de equipos que se inscriban, la categoría mayores masculina inicia la competencia con un mínimo de 6 equipos inscritos, categoría femenina mayores inicia con un mínimo de 7 equipos inscritos, M18 y M16 con 4 equipos.

- 16.2. De 6 a 8 equipos inscritos se juega en primera fase todos contra todos, la clasificación según los puntos obtenidos por equipo, se ubicaran a los equipos en sus niveles de juego Elite, intermedia y Amateur.
- 16.3. De 9 a 11 se hacen 2 grupos, cada grupo puede ser de mínimo de 4 equipos y máximo 6, dependiendo de la cantidad de equipos inscritos.
- 16.4. De 12 a 15 son 3 grupos, con una reclasificación para elite, intermedia y amateur.
- 16.5. Todas las estructuras buscan que los equipos jueguen la misma cantidad de partidos sin importar su clasificación final, pueden haber excepciones según el número inscrito.
- 16.6. El costo de los torneos se proyectan bajo una estructura ideal según la participación del torneo anterior.
- 16.7. Para la realización de torneos por divisiones A, B, C, etc, se debe contar con 5 equipos de buen nivel que puedan participar en la categoría A, estos equipos deben tener un mínimo de jugadores inscritos (30) y no tener diferencia de puntos con sus rivales mayores a 30 puntos, de igual forma tener la capacidad de enfrentar a los mejores equipos de la nación.
- 16.8. Los puestos en los diferentes grupos dependen de las clasificación obtenida en el torneo anterior donde el 1er puesto de elite ocupara el puesto 1 del grupo A del siguiente torneo, según el ranking obtenido se ubicara su lugar en los grupos mencionados, para equipos nuevos se hará sorteo, el 1er puesto de intermedia se ubica en el segundo puesto del grupo C y el campeón de Amateur en el 3 puesto del grupo C.

A	B	C
1e	2e	3e
4e	2i	1i
3i	4i	1 <sup>a</sup>
2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>a</sup>

A	B
1e	2e
3e	4e
1i	2i
3i	4i
1a	2 <sup>a</sup>
3a	4 <sup>a</sup>

## 17. CARNETIZACION.

- 17.1. Todos los deportistas inscritos en la planilla general debe tener carnet oficial de la liga, sin este no podrán jugar los encuentros del torneo o participar en procesos de selecciones.



- 17.2. Los equipos al inicio deben diligenciar el formulario por cada jugador, esta herramienta puede ser llenada por cada uno, antes de iniciar el torneo se imprimen los registros por equipo para verificar si los jugadores están inscritos, en caso que ingresen nuevos jugadores en cada torneo y no tenga carnet, deben sacar una fotocopia a su documento de identidad llevarlo al encuentro y entregarlo para ser avalado y poderle poner el distintivo de la LRB.
- 17.3. La fotocopia del documento debe ser de tamaño original, legible y sin ninguna modificación el mismo.
- 17.4. El Valor de cada carnet es de \$3.000, el cual deben cancelar al momento de ser entregados con sus distintivo y laminado, la refrendación de carnets se hace con un sello de seguridad y tendrá un costo de \$1.500, en caso de pérdida deberán cancelar \$10.000 y deben hacer la solicitud como perdida para usar la misma codificación inicial, en caso de no hacerlo se debe cancelar como nuevo.
- 17.5. En caso de retrasos por parte del proveedor se avala su participación en el momento del partido con un carnet provisional, cuando los equipos entregan su nómina.
- 17.6. En ningún caso se expide carnet si los datos del formulario no están diligenciados.
- 17.7. Los jugadores que deseen participar en los diferentes procesos de selección deben tener carnet, en caso que este retenido por sanciones, debe cancelarlas.
- 17.8. En caso de duplicar el carnet o falsificarlo, ver numeral 13.2 al 13.5
- 17.9. Toda la información de planillas y registros de nuevos jugadores, se manejan en una carpeta compartida, cada equipo tiene su carpeta donde puede su información, en caso que una persona borre información como planillas generales, fotos o registros será sancionado por el comité organizador, quien determina el tipo de amonestación. (Las fotos que no cumplan con el requerimiento solicitado solo podrán ser eliminadas por competencias).

## **18. RESPONSABILIDAD DE LOS COMITES**

El área de competencias solicitará las respuestas a cada área o comité, la solución de inquietudes de los participantes, y cada área será responsable de su labor, esta solicitud debe hacerse a [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co).



## 19. RESPONSABILIDAD DE LOS PRESIDENTES Y DELEGADOS

Cada presidente y delegado, debe hacer conocer a su jugadores el reglamento, este está bajo el amparo del código disciplinario y estatutos de la L.R.B, cualquier duda, opinión para el mejoramiento o inquietudes deben ser enviadas a [competencias@ligarugbybogota.com.co](mailto:competencias@ligarugbybogota.com.co), quien direcciona su comunicado al comité correspondiente, en caso de no recibir respuesta después de 15 días hábiles, se conforma un comité organizador quien dará respuesta dentro de los 8 días siguientes.

**Comité Organizador**  
**L.R.B**