

CDMX, enero 2022

Tareas a realizar antes, durante y después del partido

Fecha: 15 de enero de 2022 – versión 2

Asunto: Tareas a realizar Antes, Durante y Después del partido por Árbitros, Clubes y FMRU

Área: Arbitraje y Disciplina

ANTES del partido

Objetivo: Determinar si el partido se juega o no.

Árbitro	Representantes de Clubes	FMRU
	<p>Conocer tus jugadores “habilitados” Los equipos deberán saber desde el viernes anterior al partido los jugadores “habilitados” de su equipo para jugar. Jugador “habilitado”: aquel que esté registrado con fotografía, al día con el pago de la inscripción al torneo, asegurado contra accidentes, no suspendido</p>	<p>Publicación de jugadores “habilitados” A través del “Acceso a equipos” de la página web de la FMRU, el viernes anterior al partido se podrán conocer los jugadores "habilitados" por equipo para jugar. Jugador “habilitado”: aquel que esté registrado con fotografía, al día con el pago de la inscripción al torneo, asegurado contra accidentes, no suspendido.</p>
	<p>Relleno de cédulas de partido El representante de cada equipo rellena la Cédula de Partido con una alineación de jugadores “habilitados” de su equipo. Los equipos están en la obligación de alinear jugadores “habilitados”</p>	

	<p>Revisión de cédulas de partido</p> <p>Los representantes de los equipos se reunirán previo al inicio del partido y revisarán las Cédulas de Partido.</p>	
	<p>Revisión de credenciales</p> <p>Los representantes revisarán las credenciales del equipo contrario. En caso de no presentar la credencial, el capitán del equipo rival decide si aprueba la comprobación a posteriori.</p>	
	<p>Determinar si se juega o no</p> <p>En caso de haber alguna discrepancia por parte de alguno de los equipos, estos podrán determinar si quieren o no jugar el partido y enviar un reporte del mismo a la FMRU.</p>	
El árbitro confirma con los equipos si el partido se juega o no.	Los equipos le comunican al árbitro si quieren o no jugar.	
En el caso de haber alguna diferencia entre los dos equipos, el árbitro será la última persona para tomar una decisión.		
<p>Registro de inconformidad</p> <p>El árbitro anotará en el Reporte Arbitral cualquier disconformidad que uno de los equipos le comunique, en caso de aceptar jugar el partido.</p>	<p>Comunicación de inconformidad</p> <p>En caso de aceptar jugar el partido, el equipo que esté "inconforme", podrá enviar su queja a la FMRU en el mismo tiempo y forma y/o solicitarle al árbitro del encuentro, anotarlo en su Reporte Arbitral.</p>	
<p>Recepción de Cédulas de los equipos</p> <p>El árbitro recibe las Cédulas de Partido de ambos representantes o capitanes. El árbitro vela por que se recabe la información de los equipos.</p>	<p>Entrega de Cédulas al árbitro</p> <p>Los equipos entregan las Cédulas de Partido al árbitro.</p>	
En el caso de que quiera, el árbitro está facultado, pero no obligado, a revisar las credenciales de jugadores en caso de duda.		

DURANTE del partido

Objetivo: Control estadístico del partido

Árbitro	Representantes de Clubes	FMRU
<p>Control estadístico del partido</p> <p>Durante el encuentro, el árbitro debe llevar control de la participación de jugadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sustituciones • Lesiones • Anotaciones • Sanciones 		

DESPUÉS del partido

Objetivo: Elaboración, validación y envío del reporte de marcador y el reporte arbitral; y Revisión de amonestaciones y alineaciones, emisión de sanciones.

Árbitro	Representantes de Clubes	FMRU
<p>Relleno inicial de Reporte Arbitral</p> <p>El árbitro hará constar los datos del partido en el Reporte Arbitral, recabando la validación y firmas de los capitanes de equipos contendientes dentro de los 30 minutos posteriores a la terminación del partido como máximo.</p>	<p>Validar reporte arbitral</p> <p>Los capitanes de cada equipo habrán de validar los datos del partido y firmar el Reporte Arbitral.</p>	
<p>Ampliación de Reporte Arbitral</p> <p>El árbitro podrá, discrecionalmente, ampliar el reporte de los hechos o circunstancias del partido, incluyendo los datos de las alineaciones de los</p>		

equipos (y conservando las cédulas de los equipos).		
Reporte de marcador El árbitro debe reportar el marcador y anotaciones de try's durante el transcurso de las 24 horas contadas a partir de la hora de terminación de partido, a: info@mexrugby.com		Actualización de resultado La FMRU sube los resultados del partido a la tabla de posiciones y los publica en la página web.
Envío de Reporte Arbitral El árbitro debe remitir el Reporte Arbitral durante el transcurso de las 48 horas contadas a partir de la hora de terminación de partido, a: info@mexrugby.com		
		Revisión de alineaciones La FMRU revisa que las alineaciones de partido se hayan realizado con jugadores "habilitados"
		Reenvío de Reporte a Disciplina La FMRU reenvía a Disciplina aquellos reportes arbitrales que registren amonestaciones, en el caso de haber alguna alineación indebida , etc.
		Sanción y apelación Se impone la sanción correspondiente a jugador, club ... al que el jugador puede apelar en las 24horas posteriores a la comunicación de la sanción, siempre y cuando se recibe en tiempo el acta arbitral.

Sanción por alineación indebida

Cualquier infracción relacionada con la alienación de un jugador no "habilitado" durante el transcurso del partido implicará que el club porque el que el jugador está inscrito se hace acreedor de la pérdida del partido y además se le restarán 3 puntos en la tabla de clasificación.