



Varonil y Femenil
Categoría Menores de 19 años, Menores de 17 años y
Mayores de Edad

INDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	3
CATEGORÍAS Y RAMAS	3
DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA	5
CONDICIONES MINIMAS	6
FECHAS RELEVANTES	7
OBLIGACIONES	8
SISTEMA DE COMPETICIÓN	12
REGLAMENTO Y SANCIÓN	13
INSCRIPCIONES	21
SERVICIOS MÉDICOS	25
DATOS DE CONTACTO	26
CÓDIGO DE CONDUCTA	26
UNIFORMES	26
ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES	27
BIENESTAR EL JUGADOR	27
ANEXO 1 (Formato de Inscripción y Compromiso de Participación)	28
ANEXO 2 (Carta Compromiso de Participación en la Fase Nacional)	29
ANEXO 3 (Listado alta de jugadores a enviar a FMRU)	30
ANEXO 4 (Plan de emergencia ejemplo)	31

INTRODUCCIÓN

HISTORIA DEL CAMPEONATO

Este año continúa la modalidad de X's Game On después de dos ediciones, se incorpora desde un inicio del campeonato con la integración de nuevo de la competencia de Juveniles menores de **19 años** y Menores de **17 años** en los campeonatos de la FMRU.

Este año se incorpora la modalidad para todas las zonas a excepción de la zona Metropolitana para hacer la eliminatória regional por medio de torneos. La zona metropolitana tendrá partidos calendarizados.

OBJETIVO

El objetivo del Campeonato Nacional de Rugby X's es fomentar la competencia permitiendo la participación de equipos que están en desarrollo al no tener los números suficientes para competir en el campeonato de XV's y dar una alternativa a los equipos que tienen suficientes jugadores para participar en el campeonato de XV's que puedan participar de igual manera en el campeonato de X's

Buscamos consolidar la modalidad de XV's por medio de un formato de competencia flexible que permita jugar en un formato mínimo de X's, por lo que en esta edición se jugará a X's buscando ir creciendo en la cantidad de jugadores hasta llegar a campeonatos de XV's.

El campeonato de X's Game On, se jugará dando inicio el 4 de septiembre terminando con un torneo nacional a celebrarse el 6 y 7 de diciembre para categorías juveniles (M19 y M17) y el 13 de diciembre para la categoría de mayores (sedes por confirmar), posteriormente se jugarán diferentes campeonatos de XV's:

- 1era fuerza Femenil mayor Inicio 10 Enero, fin 21 Marzo 2025.
- 3era fuerza Varonil mayor Inicio 10 Enero, Torneo Nacional 21 y 22 marzo 2025.
- 1era fuerza Femenil y Varonil Juvenil (M19 y M17) Inicio 10 de enero, torneo nacional 21 y 22 de marzo 2025

Con esto se busca que los equipos que participaron en la modalidad de X's Game On y otros equipos se puedan integrar a la competencia de XV's.

CATEGORÍAS Y RAMAS

CATEGORIA	RAMA
Mayor (Mayores de 18 años, cumplidos al inicio del campeonato)	Varonil y Femenil
M19 años de nacimiento 2007, 2008 y 2009	Varonil y Femenil
M17 años de nacimiento 2010 y 2011	Varonil y Femenil

Los jugadores de 17 años podrán participar en el torneo de mayor siempre y cuando presenten una carta de autorización y de liberación firmada por sus padres o tutores y el entrenador junto con la identificación quien firme la carta. La autorización final será determinada por la FMRU.

Los jugadores nacidos el 2010 podrán jugar en el torneo de M19 siempre y cuando presenten una carta de autorización y de liberación firmada por sus padres o tutores, junto con la identificación de quien firme la carta. La autorización final será determinada por la FMRU.

Los jugadores nacidos el 2012 podrán jugar en el torneo de M17 siempre y cuando presenten una carta de autorización y de liberación firmada por sus padres o tutores, junto con la identificación de quien firme la carta. La autorización final será determinada por la FMRU.

Todos los jugadores menores de edad deberán de presentar una carta de autorización y de liberación firmada por sus padres o tutores y deberán de ser enviadas al momento de que el representante del equipo envíe el pago de sus afiliaciones junto con la identificación de quien firme la carta.

DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA

Estados	Xs Game On	Estados	Xs Game On
Ciudad de México	Metropolitana	Nuevo León	Noreste
Estado de México		Coahuila	
Morelos		Chihuahua	
Guerrero		Tamaulipas	
Puebla	Oriente	Baja California	Noroeste
Veracruz		Baja California Sur	
Oaxaca		Sinaloa	
Tlaxcala		Sonora	
Jalisco	Occidente	Quintana Roo	Sur/Sureste
Colima		Yucatán	
Nayarit		Tabasco	
Querétaro	Bajío	Campeche	
Guanajuato		Chiapas	
Aguascalientes			
Hidalgo			
San Luis Potosí			
Michoacan			
Durango			
Zacatecas			

CONDICIONES MÍNIMAS X'S GAME ON

X'S GAME ON VARONIL Y FEMENIL	
NO. JUGADORES MINIMOS	15 JUGADORES MÍNIMOS PARA PARTICIPAR EN LOS CAMPEONATOS REGIONALES
CUOTA INSCRIPCIÓN EQUIPO	<p>\$4,000 para cualquier equipo de categoría Mayor que participe</p> <p>Sin cuota de inscripción para equipos de categorías Juveniles (M19 y M17) que participen</p> <p>Si tienen un equipo participando en XV's con el mismo nombre del campeonato de X's GAMEON el costo de inscripción del equipo al campeonato de X's GAMEON será condonado.</p> <p>El equipo que participe en el torneo de X's Game On y posteriormente participe en el torneo de XV's que inicia en Enero, se le descontará el costo de inscripción de X's Game On del costo de inscripción del torneo de XV's. Deberá de pagar el costo de X's Game On.</p>
INSCRIPCIÓN MÍNIMA DE 15 JUGADORES (COSTO DE AFILIACIÓN POR DEFINIR)	<p>COSTO DE AFILIACIÓN POR DEFINIR (inscripción de 15 jugadores con la afiliación Básica para inicio de temporada)</p> <p>Nota: los jugadores pueden inscribirse con alguna cobertura mayor de seguro, los costos de afiliación están pendientes de definirse.</p>
CUOTA RECUPERACIÓN FASE NACIONAL	<p>\$600 por jugador, mínimo 12 jugadores máximo 15 jugadores</p> <p>Nota: la cuota de recuperación se pagará por todo equipo que confirme su participación en fase nacional y lo recaudado se distribuirá entre los equipos que viajen para participar en el torneo, los equipos locales no recibirán apoyo y deberán de pagar esta cuota.</p> <p>El monto para otorgar a cada equipo se determinará con la confirmación de los equipos a participar y la lejanía de la sede del equipo respecto a la sede del torneo. El monto recaudado se distribuirá por completo entre los equipos que viajen.</p>
ENTRENADOR	Inicio de temporada: Diplomas Rugby Ready, Leyes del juego, Manejo de la conmoción cerebral para el público en general y Keep rugby Onside.
ARBITROS CENTRALES	<p>Esta temporada en el campeonato de X's el arbitraje se les asignará a los equipos participantes. Por lo que todos los equipos deben de presentar a un árbitro Central para que se le asignen los partidos a cubrir.</p> <p>Para el caso de torneos cada equipo deberá de presentar un árbitro central en cada uno de los torneos que se presente el cual deberá de fungir como árbitro solamente.</p> <p>Los árbitros deberán de tomar el curso para el uso de la APP y deberán de llevar su teléfono celular a los partidos para controlar la cédula por medio de la APP</p>
ARBITROS ASISTENTES (AR's)	<p>1 árbitro asistente (Juez de línea) por partido por equipo por partido.</p> <p>Todo AR presente en un partido de cada uno de los equipos, a partir del inicio del campeonato deberá de haber realizado el curso de AR's en línea el cual se encuentra guardado en el siguiente link. https://sites.google.com/view/f-mexicana-de-rugby/talleres-online-2024-2025/juez-de-l%C3%ADnea</p> <p>Deberá de contestar la encuesta al final del siguiente link para obtener su certificado. https://forms.gle/gy75p4cJwLYg9K5W6</p>
REPRESENTANTE BIENESTAR DEL JUGADOR	<p>Inicio de temporada: 1 Representante del bienestar del jugador presente en cada partido, no puede ser jugador que entre a jugar ese partido o torneo y si puede ser el entrenador (Hacer curso del procedimiento de activación del seguro de la FMRU en el siguiente link: https://sites.google.com/view/f-mexicana-de-rugby/talleres-online-2024-2025/seguros-fmr y presentar examen en el siguiente link: https://forms.gle/g1XJX7G7sUkDyyAr8, Manejo de la conmoción cerebral para el público en general de la World Rugby)</p> <p>Los representantes del bienestar del jugador deberán de tomar el curso para el uso de la APP</p>

FECHAS RELEVANTES

FECHA LÍMITE	ACTIVIDAD CATEGORÍA MAYORES
18 de agosto	Inicio de Inscripciones de Equipos
5 de septiembre	Cierre de Registro de Clubes a través del anexo (Envío de carta compromiso de participación Anexo 1)
19 de septiembre	Acreditar el registro y pago del mínimo de jugadores y recepción del listado de Jugadores
19 de septiembre	Fin de pago de Inscripciones de equipos al campeonato
26 de septiembre	Emisión de Rol regional de partidos
4 de octubre	Inicio de la Fase Regional
29 de noviembre	Finaliza Fase Regional
3 de diciembre	Fecha límite confirmación fase nacional (Envío carta confirmación fase nacional Anexo 2)
10 de diciembre	Publicación Roll de Juegos Torneo Nacional X's Game On
13 y 14 de diciembre	TORNEO NACIONAL Xs GAME ON CATEGORÍA MAYOR (SEDE POR CONFIRMAR)

FECHA LÍMITE	ACTIVIDAD CATEGORÍA JUVENILES (M19 Y M17)
18 de agosto	Inicio de Inscripciones de Equipos
5 de septiembre	Cierre de Registro de Clubes a través del anexo (Envío de carta compromiso de participación Anexo 1)
19 de septiembre	Acreditar el registro y pago del mínimo de jugadores y recepción del listado de Jugadores
19 de septiembre	Fin de pago de Inscripciones de equipos al campeonato
26 de septiembre	Emisión de Rol regional de partidos
4 de octubre	Inicio de la Fase Regional
22 de noviembre	Finaliza Fase Regional
26 de noviembre	Fecha límite confirmación fase nacional (Envío carta confirmación fase nacional Anexo 2)
3 de diciembre	Publicación Roll de Juegos Torneo Nacional X's Game On
6 y 7 de diciembre	TORNEOS NACIONAL Xs JUVENILES M19 Y M17 (SEDE POR CONFIRMAR)

OBLIGACIONES

EQUIPOS

- Deberán de enviar carta de inscripción del campeonato X's GAME ON
- No tener adeudos de temporadas anteriores con la FMRU. En caso de tener algún adeudo, éste deberá ser cubierto antes del inicio de la temporada, de lo contrario no podrán participar en el Campeonato.
- En caso de ser local, llevar la cedula de partido impresa. No se aceptará hojas en blanco o en ningún otro formato.
- En caso de un equipo ser sede de torneo deberá de llevar el control del torneo reportando a la FMRU los resultados de todos los partidos y el ranking de los equipos participantes en el torneo.
- Conocer el Reglamento Deportivo de la Federación Mexicana de Rugby A.C.
https://mexrugby.com/wp-content/uploads/2022/02/Reglamento_Deportivo_FMRU_2023.pdf

REPRESENTANTE DE EQUIPO

- Envío de correo electrónico a (torneos@mexrugby.com) con información del administrador/a del equipo.
 - Nombre Completo, correo electrónico y teléfono celular.
- Entregar documentación e información solicitada cumpliendo con las fechas límites de entrega.
- Verificar que todos los jugadores se encuentren habilitados para participar.
 - Actualización de información de cada jugador en el sistema de registro.
 - Envío de listado junto con pagos a FMRU. (Ver listado en Anexo 3)
- **Compartir carpeta con torneos@mexrugby.com en donde se cargará la información de diplomas obligatorios de cursos WR acreditados de cada jugador, entrenador, árbitro y representante del bienestar del jugador.**
 - **Todos: Rugby Ready, las leyes del juego, actívale.**
 - **Manejo de la conmoción cerebral: Entrenador, Árbitro y Rep. Bienestar del Jugador.**
 - **Para fase nacional: Entrenador/a y Árbitro Primeros auxilios y Keep Rugby Clean**
- Enviar por correo electrónico a torneos@mexrugby.com las cartas de liberación de responsabilidades de los jugadores menores de edad junto con las Id de quien firme la carta.
- Esta temporada las cédulas de los partidos se cargarán con la APP de la FMRU, con esto se llevará el control de los jugadores que participaron en cada partido o torneo para poder cumplir con el % de competencia mínimo por jugador para ser elegibles en el torneo Nacional.
- El representante del equipo deberá de tomar el curso de la APP de la FMRU y deberá de llevar su celular al partido para dar de alta la alineación de su equipo y presentarle el código QR al árbitro y así se lleve el control de la alineaciones

- Para zona Metro: El equipo local deberá de enviar el decreto del partido por correo electrónico el Martes Previo al partido informando día, hora y lugar del partido, junto con el plan de emergencia.
 - El correo deberá de ser enviado al equipo contrario, al área de designaciones arbitrales en el correo fmru.designaciones@gmail.com y al director de campeonatos al correo torneos@mexrugby.com **el martes previo** al partido y así cumplir con el Artículo 24º del reglamento deportivo de la FMRU:
 - Fecha- Hora- Cancha. No está permitido modificar las fechas, horas y canchas de los partidos, sin el consentimiento previo de la Comisión de Campeonato.
- Para otras zonas: En caso de que su equipo sea el organizador de uno de los torneos, deberá de proporcionar toda la información por correo electrónico del torneo (Fecha, Horarios y Lugar del torneo y costo por equipo / costo máximo \$200 pesos por **persona**) con dos semanas de anticipación.
 - No está permitido modificar las fechas y horas de los torneos, sin el consentimiento previo de la Comisión de Campeonato.
 - Dicho mail tendrá que ser notificado a los representantes de los equipos contrarios y al encargado de designaciones de arbitraje al correo fmru.designaciones@gmail.com de la FMRU y al director de campeonatos al correo torneos@mexrugby.com
- Deberá de llenar la cédula electrónica de la APP para mostrar el código QR al árbitro central, el cual tomará una foto para documentar la alineación de los equipos.
- Al finalizar el partido deberá de firmar la cedula con el resultado y el reporte del partido ya sea el representante del equipo o el capitán.

JUGADORES

- Estar debidamente registrado ante la FMRU.
 - Todos los jugadores deberán de actualizar su información en la página de registro de la FMRU <https://fmru-next-js.vercel.app/register>
 - Deberá de tener su correo electrónico actual, RFC para mayores de edad, CURP para menores de edad y Pasaporte para extranjeros y deberá de cargar su fotografía.
- Realizar el pago de la inscripción a la Temporada actual para poder participar en ella.
- Contar con certificados vigentes de **Rugby Ready, Activate y Leyes de Juego**.
- Se recomienda tener cursado los siguientes cursos en línea de WR Tackle Ready, WR Breackdown Ready y Keep Rugby Clean.
- Conocer el Reglamento Deportivo de la Federación Mexicana de Rugby A.C. https://mexrugby.com/wp-content/uploads/2022/02/Reglamento_Deportivo_FMRU_2022.pdf
- Conocer el Código de Conducta de Jugadores de la Federación Mexicana de Rugby https://mexrugby.com/wp-content/uploads/2022/02/Codigo_de_Conducta_de_la_FMRU_2022.pdf

ARBITROS

- **Para partidos programados:**

- Los equipos deberán de proporcionar a un árbitro central al cual se le asignarán por parte de la responsable de arbitraje los partidos que deberá de arbitrar como árbitro central.
 - El equipo del árbitro deberá de cubrir los gastos de traslado del árbitro.
 - El árbitro deberá de tomar el curso de la APP de la FMRU y deberá de llevar su celular para llevar el control de la Cédula del partido.
- Cada equipo (Local y Visitante) deberá de presentar un árbitro asistente AR (Juez de línea) para cada uno de los partidos.
 - El juez de línea deberá de haber cursado la certificación en línea de la FMRU para AR's.

El curso lo puede hacer en el siguiente link:

<https://sites.google.com/view/f-mexicana-de-rugby/talleres-online-2024-2025/juez-de-l%C3%ADnea>

Para obtener la certificación deberá de responder el cuestionario en el siguiente link:

<https://forms.gle/qy75p4cJwLYg9K5W6>

- Si un equipo no presenta un AR en un partido será sancionado con -2 puntos en la tabla general del campeonato regional.
- Si un equipo presenta AR sin estar certificado será sancionado con -1 punto en la tabla general del campeonato regional

- **Para torneos:**

- Todos los equipos deberán de presentar a un árbitro central a cada uno de los torneos.
- Todos los equipos deberán de presentar 1 árbitro asistente AR (Juez de línea) adicionalmente al árbitro Central.
- Todos los árbitros deberán de cumplir con su designación dentro del torneo, o se verán sancionados con -2 Puntos en la tabla del torneo o la tabla general.

Todos los árbitros deberán de:

- Conocer el Reglamento Deportivo de la Federación Mexicana de Rugby A.C. https://mexrugby.com/wp-content/uploads/2022/02/Codigo_de_Conducta_de_la_FMRU_2022.pdf
- Conocer el documento de tareas a realizar Antes, Durante y Después del Partido.
- Para Árbitros Centrales: Al inicio de temporada presentar diplomas de Rugby Ready, las Leyes de Juego, manejo de la conmoción cerebral para el público en general y Keep Rugby Onside para fase nacional tener cursado obligatoriamente el nivel 1 de la World Rugby se recomienda tener cursado los siguientes cursos en línea de WR Tackle Ready, Break Down Ready y Keep Rugby Clean.
- Deberán de tomar el curso de la APP de la FMRU y deberá de llevar su celular para llevar el control de la Cédula del partido.
- Para Árbitros Asistentes (AR's): haber cursado el curso en línea de la FMRU

REPRESENTANTE BIENESTAR DEL JUGADOR

- En todo partido deberá de estar presente un integrante del equipo (No jugador alineado en la cédula del mismo partido o torneo) que fungirá como representante del bienestar del jugador de parte del equipo, el cual deberá de conocer el proceso de activación de la FMRU.
- El representante del bienestar del jugador de cada equipo deberá de tomar el curso de la APP de la FMRU.
- El representante del bienestar del jugador de cada equipo deberá de firmar la cédula al finalizar el partido, indicando su nombre completo y teléfono de contacto.
- Al finalizar el partido, el representante deberá de llenar el reporte de lesiones junto con el árbitro central en la App de la FMRU y posteriormente firmar la cédula electrónica en el celular del árbitro.

CAPITAN DE CADA EQUIPO

- Al finalizar el partido, el capitán de cada equipo deberá de firmar la cédula del partido (APP en caso de partidos programados y Cédula física en caso de torneos)

MESA DE CONTROL TORNEOS

- El organizador del torneo deberá de presentar a una persona que lleve el control del torneo que fungirá como responsable del Torneo y deberá de asignar a un árbitro que fungirá como responsable de Arbitraje.
- El responsable del torneo deberá de:
 - Llevar el control de los partidos de acuerdo con el rol de juegos.
 - Llevar el control de resultados de cada uno de los partidos.
 - Recabar la firma en la cédula de cada partido y de ambos capitanes y representantes del bienestar de cada uno de los equipos que jueguen.
 - Compartir la información con el Representante del equipo organizador.
- El responsable de arbitraje deberá de:
 - Coordinar el arbitraje Central de acuerdo con los árbitros presentes de los equipos participantes.
 - Coordinar el arbitraje de los árbitros asistentes, asegurando que haya un AR de cada uno de los equipos que jueguen.
 - Llevar un control de las tarjetas emitidas
 - Llevar un control de los reportes arbitrales.
 - Compartir la información con el Representante del equipo organizador.
- El responsable del equipo organizador deberá de enviar los resultados de todos los partidos, del torneos, los reportes arbitrales y control de tarjetas al correo torneos@mexrugby.com y fmru.designaciones@gmail.com

SISTEMA DE COMPETICIÓN

El campeonato Nacional de X's GAME ON comprenden una Fase Regional y torneo nacional de 2 días.

TORNEO REGIONAL X's GAME ON

El campeonato está dividido en 7 Torneos Regionales (Metropolitano, Oriente, Occidente, Bajío, Noreste, Noroeste, Sur/Sureste)

Los Torneos Regionales estarán coordinados y manejados por los responsables de competencia de cada región; que deberán basar su organización en las fechas de finalización del calendario deportivo de la FMRU.

Para poder aspirar al torneo Nacional, estos son los porcentajes de participación de los jugadores que deberán atender las diferentes regiones de competencia, atendiendo al número de partidos ó Torneos que se juegue en su zona.

Número de Juegos	% de jugadores en cedula
0 a 6	33%
7 a 10	20%
10 a >	10%
Número de Torneos	% de jugadores en cedula
0 a 2	33%
2 a 4	20%
5 o más	10%

*NOTA: En las regiones donde sólo haya 2 torneos o menos, deberán de haber cumplido con el trámite de registro y pago de jugadores a más tardar el 19 de noviembre del 2025 para jugadores de categoría mayor y el de noviembre del 2025 para jugadores de categorías juveniles (M19 y M17), para poder jugar la Fase Nacional; posterior a esta fecha no se podrá acreditar a ningún jugador para el torneo Nacional.

Para zona Metropolitana o zonas en donde se programen los partidos: Se requiere que todos los partidos sean cargados en la APP por el árbitro central y los representantes de cada equipo. Con esto se llevará el % de juegos en los que participará cada jugador y de esta manera determinar la elegibilidad de los jugadores para el torneo nacional.

Para otras zonas: Se requiere enviar los resultados de los partidos y el ranking de los torneos a su vez se deberá de enviar la alineación de los equipos participantes en EXCEL (nombre completo y número de registro), el control de tarjetas emitidas y los reportes arbitrales a los correos torneos@mexrugby.com y fmru.designaciones@gmail.com en caso de no hacerlo los jugadores alineados en ese torneo no serán considerados en el porcentaje de participación para ser elegibles para fase nacional y para la acreditación de jornadas en las sanciones.

REGLAMENTO Y SANCIONES

TORNEO NACIONAL X's GAME ON

El Torneo Nacional X's Game On, es la competencia que permite determinar al campeón de la Modalidad de México en un fin de semana de competencia:

- JUVENILES M19 Y M17 - SABADO 6 Y DOMINGO 7 DE DICIEMBRE 2025, SEDE POR CONFIRMAR
- MAYOR – SABADO 13 Y DOMINGO 14 DE DICIEMBRE 2025, SEDE POR CONFIRMAR

Participan los equipos mejor posicionados de las regiones. La representatividad de participación a esta fase estará determinada por las inscripciones que existan en las distintas competencias regionales. Este Torneo está conformado por máximo 8 equipos por categoría que juegan una fase de grupos el primer día y una eliminación directa el 2do día (Los lugares disponibles por zona para la clasificación al torneo nacional serán dados a conocer una vez que se hayan cerrado las inscripciones junto con el rol de juegos regional.

Todos los jugadores que participen en el nacional deberán de pagar una cuota de recuperación de \$600 pesos, el monto recaudado será distribuido a los equipos que viajen. Los equipos locales no recibirán apoyo, pero si tendrán que realizar el pago.

El monto se determinará con la ubicación de la Sede del torneo nacional y la lejanía de los equipos participantes respecto a la sede del torneo.

Este monto se entregará al recibir una comprobación de gastos por parte de los equipos a la FMRU en donde deberán de venir facturados los gastos a la FMRU.

Los gastos de traslados, hospedaje y alimentación de fase nacional correrán a cargo de los equipos a excepción del apoyo descrito en el párrafo anterior.

Todos los equipos deberán de presentar a un árbitro principal para el torneo.

Se jugará con las reglas de XV's con las excepciones especificadas.

En los partidos de zona metro se podrán elegir la cantidad de jugadores que participarán en el torneo, en el caso de otras zonas, los torneos se jugarán en modalidad de 10 jugadores, sin posibilidad de cambiar la modalidad.

JUGADORES

- Movilidad de jugadores en el campeonato: Un jugador no podrá jugar en más de un equipo en la misma temporada de X's GAME ON (EXCEPTO EN LOS CASOS INDICADOS EN EL REGLAMENTO DEPORTIVO). En caso de alinear indebidamente a un jugador se sancionará al equipo infractor con la pérdida del encuentro y una disminución de 3 puntos en la tabla de clasificación. Favor de revisar el artículo 10 del reglamento deportivo de la FMRU para excepciones.
- Elegibilidad para jugar el torneo Nacional se basará en la tabla de partidos jugados por cada región.
- Número Mínimo de Jugadores para iniciar el partido: 8 jugadores para 10s, 10 jugadores para 12s y 12 jugadores para 15s. Con menos jugadores ya no se podrá seguir jugando y se perderá por default, el marcador de 28 a 0 únicamente aplicará si el equipo infractor se encuentra arriba en el marcador, de lo contrario solo se le restarán puntos dependiendo la sanción.
- Un jugador que entre como titular (jugador que inicie) en un partido ó que juegue un torneo de Xs no podrá volver a jugar como titular en otra competencia oficial de Campeonatos de la FMRU dentro de la misma jornada, en caso de incurrir en ello, se contará como alineación indebida y se sancionará al equipo infractor con la pérdida del encuentro y una disminución de 3 puntos en la tabla de clasificación, esto aplica para los juegos de XV's y juegos y Torneos de X's Game On.
- Ver el reglamento deportivo vigente para otros puntos.

PARA EL CASO DE PARTIDOS PROGRAMADOS EN LA ZONA METROPOLITANA APLICAN LAS SIGUIENTES REGLAS, EN EL CASO DE TORNEOS SE JUGARÁ EXCLUSIVAMENTE EN MODALIDAD DE 10 JUGADORES

JUGADORES ALINADOS POR PARTIDO

- Ambos equipos deberán de pactar la modalidad a jugar como fecha límite un martes previo al fin de semana de competencia, esto deberá de ser informado dentro del decreto enviado por correo que envíe el equipo local del partido a disputarse y aceptado por correo por parte del equipo visitante.
- Las modalidades permitidas son 10s, 12s y 15s.
- Una vez pactada la modalidad no podrá ser cambiada y en caso de no completar los números de jugadores mínimos se procederá con determinar el partido perdido por Default por el o los equipos infractores.
- Dependiendo de la modalidad acordada previamente por ambos equipos los jugadores permitidos a estar alineados en la cédula son los siguientes:
 - 10s – 15 jugadores
 - 12s – 18 jugadores
 - 15s – 23 jugadores

SUSTITUCIÓN

- Estarán permitidos las siguientes sustituciones de acuerdo con la modalidad pactada por ambos equipos previo al partido
 - 10s – 5 sustituciones
 - 12s – 6 sustituciones
 - 15s – 8 sustituciones
- Rolling Subs limitado, se jugará con esta modalidad en donde el jugador que sale puede volver a entrar, respetando la cantidad máxima de sustituciones estipulada de acuerdo al formato previamente acordado por ambos equipos.

SCRUM

- El Scrum estará limitado a la modalidad de jugadores pactada previamente por los equipos siendo la siguiente:
 - 10s – Scrum 5 (3 primeras líneas y 2 segundas líneas) nadie se puede parar con el balón del scrum.
 - 12s – Scrum 6 (3 primeras líneas, 2 segundas líneas y número 8) solo el 8 se puede parar con el balón
 - 15s – Scrum 8 (3 primeras líneas, 2 segundas líneas, 3 terceras líneas) solo el 8 se puede parar con el balón

Nota: el scrum siempre se debe de jugar con la cantidad de jugadores de acuerdo a la modalidad pactada, incluso cuando haya sanciones a jugadores.

- En caso de que no haya jugadores disponibles experimentados para formar en el Scrum en la primera y segunda línea en cualquiera de los dos equipos, no habrá oposición en el Scrum (El equipo que introduzca el balón será el que lo sacará y no habrá empuje y no se podrá levantar ningún jugador del scrum con el balón).
- El empuje no será de más de 1.5 metros para femenino y juvenil.
- Solamente el jugador no 8 y el Medio Scrum estarán autorizados para levantar el balón del Scrum.

TIEMPO DE JUEGO

PARA EL CASO DE PARTIDOS PROGRAMADOS

- Los tiempos regulares de juego de los partidos dependerán de la modalidad pactada por ambos equipos previo al partido
 - 10s – 2 tiempos de 20 minutos, con un descanso de 5 minutos
 - 12s – 2 tiempos de 30 minutos, con un descanso de 10 minutos
 - 15s – 2 tiempos de 35 minutos, con un descanso de 10 minutos
- En partidos de eliminación directa, en caso de empate en el tiempo regular, se seguirá el siguiente procedimiento para definir el ganador del partido.:
 - 1.- Se jugarán dos tiempos adicionales según la modalidad pactada de
 - 10s – 2 tiempos de 5 minutos, con un descanso de 5 minutos
 - 12s – 2 tiempos de 7 minutos, con un descanso de 5 minutos
 - 15s – 2 tiempos de 10 minutos, con un descanso de 5 minutos
 - El equipo Pateador se sorteará como un partido normal, en donde uno pateará al inicio del 1er tiempo extra y estará de un lado del campo y el 2do tiempo extra será el otro equipo quien pate y haya un cambio de lado de campo.
 - 2.- En caso de continuar el empate después de los dos tiempos extras se jugará un tiempo adicional con punto de oro de 10 minutos en donde el primero que anote algún punto será el equipo ganador.
 - Se sorteará quien será el pateador, el equipo que gane el sorteo elijará si patea o recibe y el otro equipo erigirá lado del campo.
 - 3.- En caso de que siga el empate se jugarán penales.
- **El campo deberá de tener disponible tiempo de uso para el caso en donde se den empates según lo descrito, en caso de no poder disputarse por no estar disponible el campo, el equipo local se hará acreedor a la perdida por default del partido.**

PARA EL CASO DE TORNEOS

- Los tiempos regulares de juego de los partidos en un torneo serán de 2 tiempos de 10 minutos con un descanso de 3 minutos.
- En partidos de eliminación directa, en caso de empate en el tiempo regular, se seguirá el siguiente procedimiento para definir el ganador del partido.:
 - 1.- Se jugarán dos tiempos adicionales de 5 minutos con descanso de 1 minuto en la modalidad de punto de oro, el primero que anote algún punto será el equipo ganador.
 - 2.- En caso de que siga el empate se jugarán penales.
- El equipo Pateador se sorteará como un partido normal, en donde uno pateará al inicio del 1er tiempo extra y estará de un lado del campo y el 2do tiempo extra será el otro equipo quien pate y haya un cambio de lado de campo.
- **El campo deberá de tener disponible tiempo de uso para el caso en donde se den empates según lo descrito, en caso de no poder disputarse por no estar disponible el campo, el equipo local se hará acreedor a la perdida por default del partido.**

TIEMPO DE SANCIONES

PARA EL CASO DE PARTIDOS PROGRAMADOS

- Los tiempos de duración de las sanciones será el siguiente:
 - 10s – duración tarjeta amarilla 5 min
 - 12s – duración tarjeta amarilla 10 min
 - 15s – duración tarjeta amarilla 10 min

En caso de tarjeta roja, el jugador no podrá reingresar al mismo partido y su caso se revisará para una sanción posterior y no podrá jugar el partido de la siguiente jornada a menos de que Disciplina dictamine lo contrario.

PARA EL CASO DE TORNEOS

- Los tiempos de duración de las sanciones será el siguiente:
 - 10s – duración tarjeta amarilla 3 min
- En caso de tarjeta roja directa, el jugador no podrá reingresar al mismo partido y no podrá volver a jugar en el torneo.
- En el caso de tarjeta roja indirecta (dos tarjetas amarillas en un mismo partido), el jugador no podrá reingresar al mismo partido y no podrá jugar el siguiente partido del torneo.
- El jugador que acumule 3 tarjetas amarillas en un torneo no podrá jugar de nuevo dentro del mismo torneo.

ENTRENADORES, ASISTENTES Y REPRESENTATES

El cuerpo técnico tendrá que demostrar respeto absoluto al cuerpo arbitral en todo momento y queda prohibido su ingreso al campo de juego sin la autorización del árbitro.

PARA EL CASO DE PARTIDOS PROGRAMADOS

Para zona Metropolitana o zonas en donde se programen los partidos: Se requiere que todos los partidos sean cargados en la APP por el árbitro central y los representantes de cada equipo. Con esto se llevará el % de juegos en los que participará cada jugador y de esta manera determinar la elegibilidad de los jugadores para el torneo nacional y el control de sanciones por el área de disciplina

Para otras zonas: Se requiere enviar los resultados de los partidos y el ranking de los
PARA EL CASO DE TORNEOS

Se requiere que el representante del equipo organizador envíe los resultados de los partidos y el ranking de torneo a su vez se deberá de enviar la alineación de los equipos participantes en EXCEL (nombre completo y número de registro), el control de tarjetas emitidas y los reportes arbitrales a los correos torneos@mexrugby.com y fmru.designaciones@gmail.com en caso de no hacerlo los jugadores alineados en ese torneo no serán considerados en el porcentaje de participación para ser elegibles para fase nacional y para la acreditación de jornadas en las sanciones.

ÁRBITROS

Los arbitrajes de los partidos programados serán asignados a los equipos, por lo que cada equipo deberá de presentar a un árbitro que cubra sus partidos asignados.

- El equipo al que haya sido asignado el arbitraje deberá de cubrir los gastos de traslado de su árbitro.
- Cada equipo que juegue deberá de presentar un AR (Juez de línea),
- Cada equipo (Local y Visitante) deberá de presentar un árbitro asistente AR (Juez de línea) para cada uno de los partidos.
- El juez de línea deberá de haber cursado la certificación en línea.
- Si un equipo no presenta un AR en un partido será sancionado con -2 puntos en la tabla general del campeonato regional.

Los arbitrajes de los torneos serán asignados a los árbitros de los equipos inscritos en el torneo.

- Todos los equipos que participen en un torneo deberán de presentar a un árbitro central y a un árbitro asistente (AR)
- Deberán de cumplir con su designación el árbitro central y deberá de firmar la cédula en cada uno de los partidos jugados en un torneo una vez terminado cada partido o su equipo perderá 2 puntos en la tabla del torneo.
- Los árbitros asistentes deberán de cumplir con sus asignaciones al igual que el árbitro central, en caso de no cumplirlas su equipo perderá 2 puntos en la tabla del torneo.
- El juez de línea deberá de haber cursado la certificación en Línea
- Si un equipo no presenta un AR en un partido será sancionado con -2 puntos en la tabla general del campeonato regional.
- Si un equipo presenta AR sin este certificado será sancionado con -1 punto en la tabla general del campeonato regional.

INSTALACIONES, EQUIPAMIENTO Y SERVICIOS

- Servicio Médico con ambulancia
- Postes y Cubrepostes
- Plan de Emergencia (Ver ejemplo en anexo)
- Balones
- Campo adecuado (pasto, sin hoyos, pintado adecuado).

Artículo 68° Es obligatorio que el Club organizador del partido, tenga preparado un servicio médico en cada campo de juego, y se encuentre presente un paramédico con ambulancia durante todo el tiempo que dure el encuentro para prestar primeros auxilios por accidente o lesión.

En el caso de torneos, el equipo organizador deberá de proporcionar servicio médico en cada uno de los campos de juego con la presencia de un paramédico y una ambulancia durante todo el tiempo que duren los partidos del torneo, estos gastos serán pagados entre todos los participantes del torneo.

PUNTUACIÓN para zona Metro (partidos programados)

- Partido Ganado: +4 puntos.
- Partido Empatado: +2 puntos.
- Partido Perdido: 0 puntos.
- Partido Perdido por Default: 28 a 0 y menos 2 puntos en la tabla general.
- Punto Bonus Ofensivo: +1, Equipos que anoten 4 o más tries en un partido.
- Punto Bonus Defensivo: +1, Equipos que pierdan por diferencia de 7 o menos puntos.
- No Show: Partido perdido 28 a 0 y menos 3 puntos en la tabla general, más los gastos erogados por el otro equipo.
- Alineación indebida: Partido perdido 28 a 0 y menos 3 puntos en la tabla general.
- No presentar árbitro en designaciones de la FMRU: menos 2 puntos en la tabla general
- Si el árbitro asignado de un equipo para cubrir un partido no envía foto de la cédula del partido y llena el reporte arbitral en línea a más tardar 48 horas después del partido: menos 1 punto en la tabla general. Nota: los árbitros asignados directos por la FMRU no aplican para este caso.

PUNTUACIÓN para campeonatos regionales por torneos

- Partido Ganado: +4 puntos.
- Partido Empatado: +2 puntos.
- Partido Perdido: 0 puntos.
- Partido Perdido por Default: 28 a 0 y menos 2 puntos en la tabla general.
- Punto Bonus Ofensivo: No habrá puntos ofensivos en torneos
- Punto Bonus Defensivo: No habrá puntos defensivos en torneos
- No Show: No podrá seguir participando en el torneo
- Alineación indebida: Partido perdido 28 a 0 y menos 3 puntos en la tabla general del campeonato regional.
- No presentar árbitro en designaciones del torneo: menos 2 puntos por partido en la tabla del torneo
- Si el árbitro asignado de un equipo para cubrir un partido no firma la cedula del partido: menos 1 punto en la tabla general del torneo.

Se otorgarán puntos a cada equipo de acuerdo a como queden ranqueados en cada uno de los torneos, el puntaje se otorgará de la siguiente manera:

- 1er lugar: 6 puntos
- 2do lugar: 5 puntos
- 3er lugar: 4 Puntos
- 4to lugar: 3 Puntos
- 5to lugar: 2 Puntos
- 6to lugar: 0 Puntos

Para todos los casos

En el caso de sancionar a un equipo con el marcador de 28 a 0, únicamente aplicará si el equipo infractor se encuentra arriba en el marcador, de lo contrario solo se le restarán puntos dependiendo la sanción y quedará el marcador que haya resultado.

Ejemplo:

Marcador

- Equipo Rojo 72
- Equipo Azul 5

Se encuentra una alineación indebida en el equipo azul por lo tanto se sancionará al equipo azul por alineación indebida la cual indica que será un partido perdido con un marcador de 28 a 0 y menos 3 puntos, como el equipo azul va abajo en el marcador y es el equipo infractor, el marcador de 72 a 5 se respetará y sólo se le restarán los puntos en la Tabla General.

Se encuentra una alineación indebida en el equipo rojo por lo tanto se sancionará al equipo por alineación indebida la cual indica que será un partido perdido con un marcador de 28 a 0 y menos 3 puntos, como el equipo rojo se encuentra arriba en el marcador, se modificará el resultado a 28 a 0 y se le restarán los 3 puntos en la tabla general.

INSCRIPCIONES

INSCRIPCIÓN DE LOS CLUBES

Los Clubes participantes en el **Campeonato Xs GAME ON** deberán de enviar su carta de compromiso de participación al correo torneos@mexrugby.com a más tardar el 5 de septiembre 2025.

Se permitirá que un equipo que juegue el campeonato de XV's pueda jugar el campeonato de X's GAME ON.

Cada Club deberá comunicar el nombre del Representante del Club del Entrenador del Equipo y del árbitro del Equipo, así como su correos electrónicos y teléfono celulares, con el objeto de que la FMRU tenga la información completa y correcta de a quién dirigir la correspondencia oficial, esta información tiene que ser enviada al correo torneos@mexrugby.com con copia a fmru.campeonato@gmail.com de acuerdo con el Art. 17 del Reglamento deportivo de la FMRU.

PAGO DE CUOTA DE INSCRIPCIÓN POR CLUB

Inscripción única por categoría al Torneo de X's GAME ON \$4,000 para equipos de mayor, para equipos de **M19 y M17 no habrá cuota inscripción.**

Si un equipo está inscrito en el campeonato de XV's y participa con el mismo nombre en el Campeonato X's GAME ON la cuota de inscripción será condonada en el campeonato de X's GAME ON.

Los equipos que participen en el campeonato de Xs Game on se les descontará su inscripción del costo de inscripción del campeonato de XVs a comenzar en Enero siempre y cuando se inscriban bajo el mismo nombre.

INSCRIPCION DE LOS JUGADORES AL CAMPEONATO

El pago de la inscripción de los jugadores a la FMRU es anual (por temporada del 6 de septiembre 2025 al 5 de septiembre 2026), el cual incluye la posibilidad de participar en los campeonatos de la FMRU (XV's, X's GAMEON) así como en los torneos interregionales (Inter CRT's), por lo que no es necesario que los jugadores se inscriban a cada campeonato, solo es necesario hacerlo una vez.

El pago de inscripción de jugadores cumpliendo el mínimo para participar por categoría es el siguiente:

X's GAME ON VARONIL Y FEMENIL MAYOR y M19 y M17 – mínimo 15 jugadores –

Fecha Límite para acreditación del mínimo de jugadores: 19 de septiembre 2025

Posteriormente se podrán inscribir más jugadores enviando la información completa de su afiliación a más tardar un miércoles antes del fin de semana de competencia.

El proceso de afiliación a la Federación para poder participar en los campeonatos es diferente según sea alguna de las 2 opciones siguientes:

Jugador nuevo en el Campeonato y que no está registrado.

Jugador ya presente en algún Campeonato anterior y que ya está registrado.

JUGADOR NUEVO (SIN REGISTRO)

Los jugadores que sean nuevos en el Campeonato habrán de:

- Registrarse previamente para recibir su número de registro completando el formulario en línea de la página web de la FMRU
<https://fmrु-next-js.vercel.app/register>
- Realizar el pago de la cuota anual de afiliación a la FMRU a la temporada con su número de registro obtenido al realizar el registro de datos.

JUGADOR YA REGISTRADO

Los jugadores que ya han participado en algún Campeonato anterior y que ya están registrados habrán de renovar su afiliación cada temporada, lo que implica:

- Actualizar sus datos personales y fotografía en la página de la FMRU, **es necesario que todos los jugadores realicen esta actualización para esta temporada, de lo contrario su credencial no podrá ser impresa digitalmente:**
- **La actualización la pueden realizar en el siguiente link:**
<https://fmrु-next-js.vercel.app/login>
- Realizar el pago de la cuota anual de afiliación a la temporada con su número de registro obtenido anteriormente.
- Dentro del campeonato de X's GAME ON no se permitirá la movilidad de jugadores dentro del mismo campeonato X's GAME ON. (Una vez que se den de alta en un equipo no podrán jugar con otro equipo en la misma temporada en el mismo campeonato)
- Los jugadores podrán tener movilidad entre el campeonato de XV's y el de X's GAME ON, por lo que podrán jugar con un equipo en XV's y con otro en X's GAME ON, pero NO podrán cambiar entre equipos de X's GAME ON ni entre equipos de XV's.
- En caso de que un jugador quiera participar en otro equipo diferente al que está afiliado, deberá presentar una carta de liberación del equipo y cumplir con los requisitos de la afiliación para ser un jugador habilitado.
- Si un jugador se encuentra en un club de XV's y quiere jugar con un equipo diferente en el torneo de X's Game On necesitará carta de autorización del equipo de XV's para poderlo hacer.

Nota: al momento de registrarse o actualizar sus datos en la página de registro el jugador estará asignado a un club al cual estará afiliado, en caso de que deseen cambiar de club tendrán que enviar la carta de liberación para que la FMRU modifique la afiliación al club a la cual se encuentre afiliado.

Para el caso de X's GAME ON el registro de jugadores se llevará por listados para que queden habilitados en un equipo, sin embargo, todos los jugadores deberán de estar debidamente registrados en el sistema de registro bajo algún club.

¿Olvido su registro? El responsable de Club podrá recordar el número de registro del jugador accediendo a la cuenta de administración del Club en la página web FMRU <https://fmru-next-js.vercel.app/login>

Cualquier tema relacionado con el registro de jugadores: olvido de información, problemas para registrarse, dudas, etc, deberán de enviar un correo a fmru.campeonato@gmail.com

PAGO DE LA CUOTA ANUAL

La cuota de afiliación de los jugadores a la FMRU para la temporada 2025 - 2026 esta pendiente de definirse, la cuota incluye diversas prestaciones, entre ellas: credencial digital, posibilidad de ser llamado a alguna selección estatal o nacional, un seguro de gastos médicos menores provisto por una aseguradora externa (suma asegurada 25,000 pesos, deducible \$3,500 pesos), etc.

Para aquellos jugadores que quieran contratar un seguro con mayor cobertura existirán diferentes opciones, las cuales se darán a conocer pronto.

Esta temporada solo se acreditarán pagos que sean reportados directamente por el representante de cada club, NO se acreditarán pagos enviados directamente por los jugadores.

Hay dos formas para realizar los pagos:

- **Depósito individual:** el cual deberá de contar con su número de referencia (número de registro jugador/a), y el representante del equipo deberá enviar el correo a fmru.campeonato@gmail.com con copia a torneos@mexrugby.com con el comprobante de pago indicando:
 - Nombre completo Jugador/a, Numero de registro Jugador/a, Numero CURP/PASAPORTE, RFC, Fecha de Nacimiento, Correo electrónico usado en nueva página de Registro, Localidad, Tipo de cobertura
- **Pagos múltiples:** El/la representante del Club envía los comprobantes de pago junto con el formato de alta y jugadores que incluye lo siguiente:
 - Nombre completo Jugador/a, Numero de registro Jugador/a, Numero CURP/PASAPORTE, RFC, Fecha de Nacimiento, Correo electrónico usado en página de Registro, Localidad, Tipo de

Nombre del servicio:	Federación Mexicana de Rugby A.C.
Banco:	BBVA
Cuenta número:	0194163362
Clabe Interbancaria	012180001941633621
Referencia del jugador/a:	Sera proporcionada al momento de registrarse, si es más de un jugador/a colocar como referencia el nombre del equipo.

EXPEDICIÓN DE LA CREDENCIAL

La Oficina de la FMRU únicamente expide credenciales de los jugadores que cuentan con todos sus datos requeridos y actualizados (incluyendo foto que cumple los requisitos) y el pago de la cuota anual ya acreditado.

El jugador puede participar en el Campeonato siempre que esté debidamente inscrito, bajo los lineamientos del Art. 5 del Reglamento Deportivo de la FMRU. Los jugadores que no tengan credencial no pueden participar en ningún partido del Campeonato.

Las credenciales serán digitales y las podrá descargar cada jugador individualmente o cada representante de todos los afiliados a su club dentro del siguiente link: <https://fmrux-next-js.vercel.app/login>

SERVICIOS MÉDICOS

El equipo local se asegurará de contar con un paramédico con ambulancia en la cancha a lo largo del partido.

La FMRU otorga como beneficio a todos los afiliados que han pagado su inscripción a la temporada en curso, un seguro de accidentes personales básico con las siguientes características:

Aseguradora: Thona Seguros SA de CV

Contratante: Federación Mexicana de

Rugby AC Número de Póliza: **Número de**

póliza 2025-2026 se confirmará

Vigencia del seguro: Pendiente de confirmarse,

tentativamente de **6 de septiembre 2025 a 5 de**

septiembre 2026

Teléfono de Emergencia: Por definirse (posiblemente **800**

400 9911

Gastos Médicos por Accidente montos por definirse según el seguro que haya contratado el jugador.

Deducible de 3,500 pesos

Estas coberturas solamente se habilitan en caso de que el accidente ocurra en la práctica del rugby, en actividades reconocidas por la FMRU (entrenamientos en equipo, traslados, torneos, festivales o partidos de liga) y no cubren lesiones preexistentes. Además, para que los jugadores de un equipo estén cubiertos, el representante del equipo deberá de haber enviado la documentación de registro y pago a fmrucampeonato@gmail.com el miércoles previo al fin de semana de competencia, de esta forma tendrán cobertura del seguro el sábado próximo. Los pagos recibidos posteriormente serán aplicados para el registro de la semana siguiente y **NO** podrán jugar ese mismo fin de semana.

Director de Torneos

Javier Patiño García

[E] torneos@mexrugby.com

[T] 99 8279 5213

Inscripciones de Jugadores

[E] fmru.campeonato@gmail.com

Responsable de Arbitraje

Daniela Rosales

[E] fmru.designaciones@gmail.com

CÓDIGO DE CONDUCTA

Ver los códigos de conducta de la FMRU.

<http://mexrugby.com/website/documentos/general/603-codigo-de-conducta-en-el-rugby.html>

Se les recuerda a los equipos participantes que son responsables de la conducta de sus jugadores, miembros del equipo y otras personas que asistieron con su equipo a los partidos. Su conducta deberá de ser del más alto nivel dentro y fuera de la cancha. Cada equipo participante acepta que cumplirá con las disposiciones y requisitos de las normas disciplinarias del torneo y las decisiones hechas en virtud del mismo.

UNIFORMES

La vestimenta oficial de los jugadores será de conformidad a la Ley 4 del Documento de las Leyes del Juego de la World Rugby y la Regulación 12 de la World Rugby sobre protecciones de cuerpo y cabeza. Este requisito deberá ser observado antes del inicio de cada partido.

En todos los partidos, los jugadores deberán portar un número en el jersey de juego para poder ser diferenciados por el árbitro durante el partido. La numeración de los jerseys deberá de ser preferentemente de acuerdo con la regulación 15 de la World Rugby.

ALTAS, BAJAS y SUSTITUCIONES

ALTAS

Se podrán inscribir nuevos jugadores a los equipos a lo largo de la temporada, aunque deberán de cumplir con el porcentaje de participación para poder jugar en la Fase Nacional.

BAJAS

Para realizar la baja de un equipo, el jugador deberá solicitar una Carta de autorización al Club al que pertenezca, en la cual el Club deberá mencionar que autoriza al jugador para que pueda jugar esa temporada con un equipo de X's GAME ON. Esto siempre y cuando el jugador este al corriente en su Club.

SUSTITUCIONES

No habrá sustituciones en cuanto a la asignación de una afiliación o membresía al momento de realizar el pago. Una vez asignado el pago a un jugador, esté no podrá ser modificado en ninguna circunstancia.

BIENESTAR DEL JUGADOR

RECONOCE Y RETIRA

En todos los campeonatos oficiales de la FMRU, se aplica el protocolo de Reconoce y Retira en caso de conmoción cerebral, un jugador que se retire del campo por supuesta conmoción cerebral no puede regresar al campo de juego en el mismo partido o torneo y debe de seguir los lineamientos de regreso seguro al juego.

PLAN DE EMERGENCIA

En el correo que se envía con el decreto del partido o torneo, se deberá de adjuntar el plan de emergencia para el partido o torneo. En caso de no mandar el plan de emergencia, el equipo local perderá un punto en la tabla general. (Ver ejemplo en anexo 4)

ANTIDOPAJE

La FMRU se alinea con las políticas de antidopaje de la WR y WADA.

REPORTE DE LESIONES

El reporte de lesiones deberá de ser llenado y firmado por cada uno de los representantes del bienestar del jugador en el APP al finalizar cada partido en el caso de partidos programados y la cédula en el caso de torneos. este reporte forma parte de la cédula del partido, misma que deberá de ser firmada por el representante al terminar cada partido.

COVID*

Estará sujeto a cambios por alguna contingencia Sanitaria, la cual se dará a conocer en su debido momento.

Formato de Inscripción y Compromiso de Participación

Campeonato Nacional Categoría Mayor M19 y M17 Rugby X's GAME ON

Temporada 2025-2026

Club o Equipo:	
Competencia:	<i>Campeonato Regional Rugby X's GAME ON</i>
Categoría (Mayor/M19/M17):	
Rama (Varonil / Femenil):	
Campo de Juego:	
Enlace de la Ubicación del Campo:	
Capitán del Equipo:	
Representante del Club o Equipo:	
Teléfono celular del representante:	
Correo Electrónico del representante:	
Referencia para Depósito Bancario:	Usar el nombre del equipo y rama

Nombre Arbitro Central:	
Correo Electrónico:	
Teléfono Celular:	
Nombre Arbitro Asistente:	
Correo Electrónico:	
Teléfono Celular:	

Por medio de la presente, y en nombre del Club o Equipo al que Represento, confirmo la aceptación de las condiciones establecidas en el Reglamento Deportivo Vigente de la Federación Mexicana de Rugby y Anexo Técnico para participar en el Campeonato.

Nombre y Firma del Representante del Club

Una vez llenado y firmado el documento, favor de enviarlo anexando comprobante del depósito bancario a los siguientes e-mails: fmru.torneos@gmail.com y fmru.campeonato@gmail.com . **Enviarlo a más tardar el 5 de septiembre 2025.**

Carta Compromiso de Participación en la Fase Nacional

Temporada 2025-2026

Ciudad de México, a _____ de _____ de 2025.

Con la presente, yo Sr(a). _____ representante del Club o Equipo _____ nos comprometemos a asistir y participar en cada una de las fechas establecidas en el Rol de Juego del Campeonato Nacional Mayor de X's GAMEON de la presente temporada.

El Capitán del Equipo será: _____.

En caso de incumplimiento a una o más fechas, el Club o Equipo arriba mencionado se hará acreedor a lo siguiente:

No podrá participar en la Fase Nacional de la Temporada 2025 – 2026, en caso de ser uno de los equipos clasificados, cediendo el pase al siguiente mejor clasificado de la Región en la que tengo competencia.

Número telefónico: _____

e-Mail: _____

Firma del presidente, Manager y/o Representante

Una vez llenado y firmado el documento, favor de enviarlo anexando comprobante del depósito bancario a los siguientes e-mails: fmru.torneos@gmail.com y fmru.campeonato@gmail.com . Enviarlo a más tardar el 26 de noviembre 2025 para categorías juveniles (M19 y M17) y el 3 de diciembre 2025 para categoría Mayor.



Federación Mexicana de Rugby, A.C.

Listado Alta Jugadores al equipo de X's FMRU

Temporada 2025-2026

Subgrupo	Número de Afiliación	Nombre (s)	Apellido Paterno	Apellido Materno	Fecha Nacimiento dd/mm/aaaa	RFC	CURP	Sexo

Plan de Emergencia Ejemplo

Temporada 2025-2026

P A E Plan de Acción de Emergencia							
Club	CRT Centro						
Lugar	Comité Olímpico Mexicano (CDOM) Av. Del Conscripto , Esquina Periferico S/N, Lomas De Sotelo, Miguel Hidalgo, 01210 Ciudad de Mexico						
Croquis del campo							
Material	<p>En toda actividad se deberá de contar mínimo con : Botiquín de Primeros auxilios el cual deberá de contar con: Gasas , Vendas , Ferulas (moldeables) , Mascarilla de RCP, Soluciones de asepsia y antisepsia, tela adhesiva, collarín, Tijeras de uso rudo ,guantes de latex, termómetro, Baumanometro, estetoscopio y oxímetro de pulso.</p> <p>Dependiendo de la actividad deberá haber una ambulancia disponible todo el tiempo.</p>						
Contactos del club	<table border="1"> <thead> <tr> <th>RESPONSABLE</th> <th>TELEFONOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Encargado en caso de emergencia Manager CRT</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Persona que llama Manager CRT</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	RESPONSABLE	TELEFONOS	1. Encargado en caso de emergencia Manager CRT		2. Persona que llama Manager CRT	
RESPONSABLE	TELEFONOS						
1. Encargado en caso de emergencia Manager CRT							
2. Persona que llama Manager CRT							
Contacto de emergencias	<p>AMBULANCIAS -911 -Thona Seguros (aseguradora FMRU) Póliza: 1165 Tel : 800 400 9911-018008906824</p> <p>BOMBEROS</p> <p>POLICÍA -Hospitales : -Hospital Español Bvd. Miguel de Cervantes Saavedra 855 Granada, Miguel Hidalgo 11520 Ciudad de Mexico.</p> <p>ASEGURADORA -IMSS Hospital Lomas Verdes Avenida Lomas Verdes 52 Sta. Cruz Acatlan 53150 Naucalpan de Jerez, Mex.</p>						
Documentos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Credencial (FMRU) vigente del jugador • Credencial oficial vigente del jugador y acompañante • N° Seguro de gastos médicos particular • Num. De teléfono del lugar • Detalles de localización 						
Otro	<ul style="list-style-type: none"> • La Federación Mexicana de Rugby limita su responsabilidad a dar la primera atención en el campo y en caso de ser necesario apoyarlo a en el traslado al hospital mas cercano. • En caso de no contar con un familiar el manager sera el responsable da acompañar al jugador al hospital hasta que un familiar se encuentre presente. • Siempre que se use la aseguradora de la federación se deberá dar aviso en el momento del incidente a la aseguradora la cual asignara hospital en el cual se le brindara la atención según sea el caso. Mas información en http://mexrugby.com/ • Al estar adentro de las instalaciones del CDOM se deberá activar al servicio medico de las instalaciones. 						