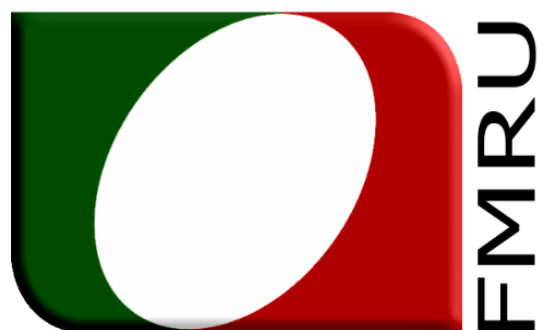




FEDERACION MEXICANA DE RUGBY

REGLAMENTO DEPORTIVO DE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE RUGBY A.C.

México D.F. Agosto - 2014

INDICE

CAPITULO I	ÁMBITO DE APLICACIÓN.....	3
CAPITULO II	DE LOS JUGADORES.....	3
CAPITULO III	DE LOS EQUIPOS.....	5
CAPITULO IV	DE LAS CANCHAS.....	6
CAPITULO V	DE LOS PARTIDOS.....	7
CAPITULO VI	DE LOS ÁRBITROS.....	9
CAPITULO VII	DE LOS TORNEOS.....	11
CAPITULO VIII	DE LOS ASPECTOS MÉDICOS.....	14
CAPITULO IX	DE LAS SANCIONES.....	15

CAPITULO I

ÁMBITO DE APLICACIÓN

Artículo 1o.

Este Reglamento Deportivo de la Federación Mexicana de Rugby A.C. (FMRU o "la Federación" de ahora en adelante) es armónico con los estatutos de la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME de ahora en adelante) y con las leyes y reglamentos del International Rugby Board (IRB de ahora en adelante). En este Reglamento Deportivo, se utilizan para designar al Consejo Directivo de la FMRU al cual hacen referencia los Estatutos de la FMRU los términos "Consejo Directivo", "Mesa Directiva", o "Junta Directiva" indistintamente.

Artículo 2o.

La Federación Mexicana de Rugby A.C. cuenta con un Estatuto que trata de los asuntos relacionados con su Constitución, sus Disposiciones Generales, sus Facultades, sus Asociados, los mecanismos de Afiliación, los Derechos y Obligaciones de sus Asociados, de su Gobierno, de sus Órganos, de las Sanciones y Recursos de sus Asociados y otros temas estatutarios. Asimismo cuenta con las Reglas del Juego tal y como las emite el International Rugby Board (IRB) y que son las que rigen el juego del Rugby. El presente Reglamento Deportivo tratara con los temas reglamentarios y disciplinarios deportivos que rodean un partido de Rugby en México, y que tienen que ver con: Jugadores, Equipos, Canchas, Aspectos Médicos, Árbitros, Horarios, etc.

CAPITULO II

DE LOS JUGADORES

Artículo 3o.

Jugador es la persona que practica el juego del Rugby conforme a las reglas del IRB y que se encuentra registrado y con se credencial vigente ante la Federación Mexicana de Rugby A.C.

Artículo 4o.

Los asociados de la Federación Mexicana de Rugby A.C, son los Clubes de Rugby, que podrán tener uno o más equipos en las diferentes categorías de competencia. Es responsabilidad de los Clubes registrar a sus jugadores ante la Federación Mexicana de Rugby A.C.

Artículo 5o.

Para el registro de los jugadores, el Club deberá de presentar:

- A- El formato de datos generales de cada jugador que debe estar debidamente completado en la página de la Federación (www.mexrugby.com) incluyendo una fotografía digital.
- B- En caso de que el jugador sea menor de edad, deberá de presentar copia de su Acta de Nacimiento, autorización para practicar Rugby firmada por sus padres o Tutor Legal, acompañada de una copia de identificación oficial con foto y firma de los mismos.
- C- El pago correspondiente a la expedición de la credencial del jugador y que será fijado cada temporada por el Consejo Directivo de la Federación.

Artículo 6o.

Una vez cumplidos los requisitos de registro, la Federación expedirá a cada jugador su credencial con fotografía, con la que podrá participar en partidos de Rugby, en la categoría o categorías que le correspondan. Dos semanas antes del inicio de la temporada, la Federación hará llegar al representante de cada club todas las credenciales que estén debidamente completadas y pagadas. Después de esa fecha será responsabilidad del mismo jugador o del club, recoger su credencial en las oficinas de la Federación o pagar el envío por mensajería de la credencial.

Artículo 7o.

La Federación Mexicana de Rugby reconoce dos ramas para el Rugby en México, la Femenil y la Varonil. Dentro de cada una de estas ramas se establecen diferentes categorías:

- A- Categoría Mayor, con jugadores de más de 18 años cumplidos al momento del inicio de la temporada.
- B- Categoría M19, con jugadores que no hayan cumplido 19 años al momento del inicio de la temporada.
- C- Categoría M16, con jugadores que no hayan cumplido 16 años al momento del inicio de la temporada.
- D- Categorías Infantiles, que serán definidas por el Consejo Directivo de la Federación para cada temporada. Hasta los 14 años la categoría será mixta, es decir se permite el juego de niñas y niños juntos.

Únicamente en las Categorías Infantiles se permite el juego mixto de mujeres y hombres. En las categorías de M16, M19 y Mayor, mujeres y hombres juegan estrictamente por separado. En caso de alinear indebidamente a un jugador en una rama o categoría distinta de la que le corresponde, se sancionará al equipo infractor con la pérdida del encuentro y una disminución de 3 puntos en la tabla de la clasificación.

Artículo 8o.

Los jugadores podrán jugar en más de una categoría, previa autorización de la Federación. Cuando un jugador de una categoría menor desee participar en la categoría inmediata superior deberá de presentar:

A- Autorización expresa de sus padres o Tutores Legales para tal fin, siempre que este sea menor de edad.

Artículo 9o. Derogado

Artículo 10o.

Un jugador podrá estar registrado con un solo Club durante el transcurso de una temporada. Cuando un Jugador inicie una temporada con un Club, no podrá cambiarse de Club en el transcurso de esa temporada. Si la temporada siguiente desea registrarse con otro Club, el jugador deberá de presentar carta liberación firmada por el Presidente del Club que lo registró en la temporada anterior. Si el Club anterior no quiere liberar al jugador, el Club deberá de exponer las razones de su decisión por escrito a la Federación. El jugador podrá apelar por escrito dicha decisión ante el Consejo Directivo de la Federación que podrá revisar dicha decisión del Club, y en su caso ratificarla o anularla autorizando el cambio de club del jugador.

Artículo 11o.

Para jugar la fase nacional (que son los playoffs de la fase regional), los jugadores de los equipos clasificados a esta instancia, tienen que haber jugado por lo menos el 20% de los partidos de la fase regional con su Club. Si el cálculo del 20% de los partidos de la fase regional da un número que contenga decimales, se entenderá que el número sube al siguiente número entero para tener el número exacto de partidos necesarios para poder acreditar la participación en la fase regional.

Artículo 12o.

En caso de que un Club registre a dos equipos en una misma categoría o en una misma fuerza en una misma temporada aplicara el siguiente régimen:

El Club deberá designar a uno de los dos equipos como equipo numero 1 y al otro como numero 2.

En el caso del equipo numero 1 se congela una lista de 15 jugadores titulares, que en ningún caso podrán jugar con el equipo numero 2.

La sanción por alinear a un jugador del equipo numero 1 con el equipo numero 2, es que el equipo numero 2 pierde automáticamente el partido y se emite una suspensión de un juego al capitán del equipo numero 1.

Dicha lista de 15 jugadores titulares congelados se podrá revisar cada mes para dar de baja y suplir a jugadores lastimados o que presenten baja de juego o estén ausentes.

Cualquier jugador de la lista del equipo numero 2 podrá jugar indistintamente con el equipo numero 2 o numero 1.

Este artículo pretende garantizar a los demás clubes la no manipulación de los partidos y de sus resultados por parte de un Club que cuente con más de un equipo en la misma categoría en la misma temporada.

La reglamentación de este artículo podrá ser cambiada para una temporada en particular en caso de que los Clubes así lo decidan de forma unánime por votación de sus representantes legales, y de que se levante constancia escrita y firmada de dicha votación.

Artículo 13o.

En caso de que un jugador tenga la oportunidad y desee ir a jugar al extranjero, solicitara a la Federación para que esta le expida una "Credencial Internacional" autorizándolo para tal fin. En caso de que se trate de un jugador que vaya a jugar profesional o semi-profesionalmente, la Federación se atiene a la reglamentación que para tal fin tiene el International Rugby Board (IRB)

Artículo 14o.

Los jugadores elegibles para conformar las Selecciones Nacionales de cada categoría serán los siguientes:

A- Cualquier jugador que acredite su nacionalidad Mexicana.

B- Cualquier jugador extranjero registrado ante la Federación que tenga 3 años residiendo en México.

C- Cualquier jugador que alguno de sus padres o abuelos sea mexicano.

Artículo 15o.

Para tomar parte en partidos no oficiales, los jugadores elegibles para conformar los Combinados Nacionales de cada categoría, serán los siguientes

A- Cualquier jugador que acredite su nacionalidad Mexicana.

B- Cualquier jugador extranjero registrado ante la Federación que tenga 1 temporada jugando Rugby en México y registrado ante la Federación.

C- Cualquier jugador que alguno de sus padres o abuelos sea mexicano.

Artículo 16o.

Automáticamente al momento de ser registrado ante la Federación Mexicana de Rugby A.C. El jugador acepta y se compromete a respetar los Estatutos de la misma, las reglas de juego de Rugby y este Reglamento Deportivo, así como a acatar cualquier sanción que le sea impuesta por el Comité Disciplinario de la Federación. En caso de querer apelar alguna sanción que le sea impuesta, lo hará por las vías y con las formas que señala el Artículo de este Reglamento que es armónico con los lineamientos que en la materia señala la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME).

CAPITULO III DE LOS EQUIPOS

Artículo 17o.

Los Clubes registraran a uno o más equipos en las diferentes Ramas y Categorías que tenga abiertas la Federación, ateniéndose a los límites de edad que se tienen estipulados. Será responsabilidad de los Clubes registrar a sus jugadores y señalar en que equipo juegan. Para el registro de los equipos, este se deberá de hacer por escrito, incluyendo:

A- Nombre del Equipo

B- Dibujo o fotografía indicando los colores del uniforme

C- Listado de jugadores del Equipo, mínimo 25 jugadores por registrar un equipo y mínimo 45 jugadores por registrar dos equipos

D- Comprobante de pago de la Cuota de inscripción por equipo fijada cada temporada por el Consejo Directivo de la Federación para cada Rama y Categoría Especifica.

E- Todos los equipos deberán de mandar a capacitarse como árbitro a por lo menos una persona de su club. A principio de temporada, cada equipo tendrá que dar a conocer el nombre de la persona que se estará capacitando a lo largo del año.

Artículo 18o.

Cuando un equipo sea nuevo o decida cambiar su uniforme, deberá de someter a aprobación su diseño al Consejo Directivo de la Federación, para evitar confusiones o plagios con el uniforme de otro equipo. Se procederá de manera idéntica con el nombre o el logo del equipo.

Si hubiera alguna controversia a este respecto, esta será dirimida por el Consejo Directivo de la Federación. Si después del fallo del Consejo Directivo subsistiese inconformidad por parte de algún Club respecto a los colores o diseño del uniforme de alguno de sus equipos o del nombre o logo de alguno de sus equipos, podrá solicitar, previa autorización del Consejo Directivo de la Federación un arbitraje por parte de alguno de los Juzgados en Materia Civil del Distrito Federal.

Artículo 19o.

Cuando deban jugar entre sí dos equipos cuyos colores puedan prestarse a confusión, el equipo local deberá cambiar sus colores por otros que eviten dicha confusión.

Artículo 20o.

Cada equipo debe tener un Capitán y un Representante de club. Será responsabilidad del Club informar por escrito o por correo electrónico a la Federación quien es el Capitán y el Representante de cada equipo que registren. Dicho representante será el enlace con la Federación por parte de dicho equipo para asuntos generales de coordinación tales como horarios, fechas, lugar de los partidos, etc...

El Capitán será la autoridad del equipo dentro de la cancha de juego, y será el único que se pueda dirigir, siempre de manera respetuosa, al árbitro para solicitar alguna aclaración.

El Capitán deberá de coadyuvar al buen desarrollo de los partidos de Rugby. Deberá de fomentar el "Fair Play" en su equipo y ayudar a controlar a su equipo tanto dentro de la cancha, así como colaborar con el árbitro para el buen desarrollo de los partidos de Rugby.

Si el Capitán registrado debiera de abandonar la cancha de juego durante un partido, se nombrara a un capitán sustituto que asuma sus funciones hasta la terminación del partido.

Artículo 21o.

En todos los partidos, los Jugadores que estén dentro del campo de juego deberán utilizar un uniforme igual que les diferencie del otro equipo. Dicho uniforme además de ser el mismo modelo para el equipo completo, deberá de estar compuesto de: short tipo rugby, jersey con un número o letra para poder ser diferenciados por el árbitro durante el partido y calcetas. La numeración deberá de ser preferentemente de acuerdo con la regulación 15 de la IRB.

CAPITULO IV DE LAS CANCHAS

Artículo 22o.

Será responsabilidad de los Clubes contar con al menos una cancha de Rugby adecuada para el desarrollo de los partidos como local de los equipos que registre en las diferentes Ramas y Categorías que tenga abierta la Federación en cada temporada. Cada Club deberá de comunicar por escrito o a través de correo electrónico al Consejo Directivo de la Federación la información de sus canchas de juego, dicha información deberá de incluir:

- A- Dirección completa de las mismas
- B- Medidas exactas de las mismas
- C- 5 fotografías de diferentes ángulos de las mismas
- D- Disponibilidad de horarios de las mismas
- E- Plan de emergencia

De no contar con cancha propia, el Club podrá arrendar una cancha o llegar a cualquier acuerdo con otro Club o con otra Institución Deportiva con la finalidad de contar con una cancha de Rugby adecuada para los partidos de local de los diferentes equipos que inscriba.

En el caso en que la FMRU cuente con canchas propias, disponibles para los partidos de campeonato, podrá arrendarlas a los Clubs que no cuenten con canchas propias, con el fin de propiciar el mayor desarrollo del Rugby en México. Dicha cuota de arrendamiento de cancha por partido, será definida al inicio de cada temporada por el Consejo Directivo de la FMRU y podrá o no estar incluida en la cuota de inscripción de los equipos a los campeonatos que organice la FMRU.

Artículo 23o.

A continuación se enumeran los criterios para considerar que una cancha es adecuada para la práctica del Rugby:

A- El terreno de las canchas deben ser perfectamente llano, las pendientes no excederán del 0,8%, medidas entre vértices consecutivos y no consecutivos. No se habilitarán canchas que presenten depresiones en la parte central; en cambio se admitirá que el terreno sea algo más elevado en la parte media, ya sea en sentido longitudinal o transversal, siempre que bombeo en dirección a las líneas de touch o a las líneas de pelota muerta no supere los 30 (treinta) centímetros. Toda la superficie deberá mantenerse libre de cualquier clase de obstáculos. Los clubes que dispongan de más de una cancha deberán numerarlas en forma visible para su fácil identificación.

B- Las dimensiones de la cancha serán las siguientes: Largo del campo de juego: Min.: 91 mts. Máx.: 100 mts. Ancho del campo de juego: Min.: 65 mts. Máx.: 70 mts. Ingoal: ancho mínimo: 5 mts máximo: 22 mts.

C- La superficie del campo de juego debe ser plana en toda su extensión y sin promontorios, depresiones ni obstáculos hasta una distancia de 4 (cuatro) metros hacia afuera de las líneas de touch y de 2 (dos) metros de las líneas de pelota muerta.

D- La marcación debe ser efectuada con lechada de cal blanca o pintura aplicada directamente sobre el césped estando absolutamente prohibido realizarlo mediante zanjas o surcos. Esta demarcación deberá ser mantenida mediante repintados durante toda la temporada oficial de partidos. Todas las marcas del campo de juego serán de línea llena, excepto las de 5 (Cinco) y 10 (diez) metros que serán de trazos de 1 (un) metro partiendo de la línea de goal, a media distancia entre la línea de goal y la de 22 (veintidós) metros, y en sus cruces con la línea de 22 (veintidós) metros, 10 (diez) metros, y mitad del campo de juego. Total 9 (nueve) trazos.

E- Los postes de los arcos no deberán exceder los 0,25 mts. De diámetro mayor o por lado de la sección transversal y no presentar aristas fuertes. Dimensiones: Distancia entre postes: 5,60 mts. Altura del travesaño: 3,00 mts. Del suelo a la parte superior del mismo. Los postes deben estar cubiertos en la totalidad de su superficie hasta una altura de por lo menos 1,80 mts. Por el acolchado de 0,10 mts. De espesor como mínimo de espuma de goma, gomapluma o similar, recubierta de lona o plástico.

F- Las astas de los banderines indicadores de las líneas del campo de juego serán de 1.2 mts. De alto y de 2.5 x 25 cms. o equivalente de sección transversal. Deberán ser de madera o plástico y llevar en la parte superior un banderín de 0.20 x 0.30 mts. Cantidad: 7 por cada lateral. Total 14. Lugar: En la intersección de línea de touch ingoal con las de pelota muerta y de goal y a no menos de un metro de la línea de touch en las líneas de 22 (veintidós) metros y medio del campo de juego. Banderín de Jueces de Touch: Para los casos en que los jueces de línea no tuvieran los banderines de su club, la institución local pondrá a su disposición banderines de color rojo y de un tamaño mínimo de 20 x 30 cms. con sus correspondientes astas.

G- Cerco Perimetral: En todo el perímetro de las canchas y a distancia no menor de 4 (cuatro) metros medidos desde las líneas de touch y de 2 (dos) metros de las líneas de pelota muerta habrá un cerco que tendrá como mínimo 1 (un) metro de altura para evitar el acceso de personas. Fuera de este cerco y en todo su perímetro debe existir como mínimo 1,50 mts. De terreno llano para cómoda ubicación y circulación de espectadores.

CAPITULO V DE LOS PARTIDOS

Artículo 24º.

Fecha- Hora- Cancha. No está permitido modificar las fechas, horas y canchas de los partidos, sin el consentimiento previo de la Comisión de Campeonato. El club local tiene que avisar con por lo menos una semana de anticipación, la hora y cancha en que se jugara cada partido.

Cuando a un equipo le sean convocados 5 de sus jugadores (para efecto de gira, partido o concentración) a cualquiera de las Selecciones Nacionales, el partido podrá ser postergado por la Comisión de Campeonato si el equipo afectado lo solicita y dicho partido tendrá que jugarse en un plazo máximo de 4 semanas posteriores al término de la gira, partido o concentración.

Toda solicitud de cambio de fecha de los partidos, deberá ser solicitada a la Comisión de Campeonato y comunicada al Comité de Arbitraje, por los menos con 72 horas de anticipación y con la conformidad del equipo adversario. En el momento de mandar la solicitud de cambio, tiene que venir establecida la nueva fecha de reposición del partido que fue acordada entre ambos equipos para que sea admitido el cambio.

De no efectuarse las comunicaciones a que se refiere este artículo en el plazo establecido, se sancionará al equipo infractor con la pérdida del encuentro y una disminución de 3 puntos en la tabla de la clasificación.

Si los dos equipos no logran acordar los términos para reposición del partido, el equipo local deberá informar a la comisión de campeonato, en un término no mayor a 15 días de la fecha original, para que la comisión tome una decisión al respecto, en caso de no hacerlo, el equipo local será sancionado con la pérdida del encuentro y una disminución de 3 puntos en la tabla de la clasificación.

Con la misma antelación deberá ser avisado el retiro de cualquier equipo del campeonato.

Artículo 24º - a.

Excepciones al artículo 24º. Por motivos de fuerza mayor (Clima, accidentes, etc.) el equipo local tendrá mayor tolerancia únicamente para el cambio de partido, teniendo en cuenta que la designación inicial de hora y cancha tiene que estar de acuerdo al artículo 24º.

Si por los motivos mencionados anteriormente, el partido no se puede llevar a cabo en el horario y lugar establecido, el equipo local tiene que avisar desde el momento en que se sepa al equipo adversario, a la Comisión de Campeonato y al Comité de Arbitraje mediante un comunicado explicando su situación.

Si esto ocurre al momento del encuentro, el árbitro levantará un reporte explicando las causas de la cancelación del partido y se le entregará al capitán del equipo local. El equipo local tiene la obligación, con el documento del árbitro, de ponerse de acuerdo con el equipo adversario de definir fecha y hora para reponer el partido.

El equipo local tiene entonces 72 horas a partir de la hora indicada por el árbitro para mandar el documento a la Comisión del Campeonato para ser válida la cancelación y cambio del partido.

Si el equipo visitante es informado con tiempo, y el equipo adversario no tiene pérdidas por cambio de vuelos o camiones, entonces se cuenta con 72 horas a partir de que se mandó el comunicado, para que el equipo local mande un documento en el que, con aval del equipo adversario, se proponga la nueva fecha y hora del encuentro.

Si el equipo adversario tiene que pagar extra por el cambio de boletos de avión o camión, este costo se dividirá 50% para cada equipo.

Artículo 25o.

Tiempo de juego. Los partidos de Categoría Mayor de XV's se jugarán en dos periodos de 40 minutos y con un descanso mínimo de 5 minutos entre cada uno y no mayor a 15 minutos. Los partidos de la Categoría Juvenil de XV's, se jugaran en dos periodos de 35 minutos y con un descanso mínimo de 5 minutos entre cada uno y con las variaciones a las reglas de juego de la IRB. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los jueces de línea pueden dejar el perímetro de juego.

Artículo 26o.

Horarios. Los árbitros están obligados a cumplir los horarios que fije la Comisión de Campeonato, estrictamente y sin admitir excepciones estando facultados únicamente a admitir una tolerancia, que en ningún caso podrá exceder de 15 minutos con respecto a la hora de iniciación del partido, siempre que estén presentes en la cancha, antes de cumplirse ese tiempo, no menos de 12 jugadores por equipo, listos para jugar.

Artículo 27o.

Si a la hora fijada para dar comienzo el partido, con la tolerancia facultativa para el árbitro consignada en el artículo anterior, no se presentase en la cancha algunos de los equipos, el ausente será declarado el perdedor por no-show. Si ambos equipos no se presentasen, el partido será declarado perdido para ambos. Para que un equipo sea considerado presente, es necesario que se encuentren en la cancha y listos para jugar por lo menos 12 jugadores de ese equipo, cuyos nombres figuren en la cédula del partido.

Artículo 28o.

Durante todo el desarrollo de un partido, un equipo podrá ser completado en su número reglamentario (15), por los jugadores que no lo hubieran hecho a la iniciación del mismo, previa autorización del árbitro, quien deberá permitir tales ingresos a la cancha, siempre y cuando dichos jugadores se encuentren habilitados por la FMRU para jugar. Cualquier infracción relacionada con la alineación de un jugador no "habilitado" implicará que el club en el que el jugador esté participando se haga acreedor a la pérdida del partido y además se le restarán 3 puntos en la tabla de clasificación.

Artículo 29o.

Salvo los jugadores, el árbitro y los jueces de línea, no estará permitida la presencia de ninguna persona dentro de la cancha durante los partidos, solo se permitirá el ingreso a la cancha de las asistencias o de los paramédicos cuando sean requeridos.

Artículo 30o.

Ningún jugador podrá abandonar la cancha durante el partido, sin el permiso previo del árbitro, que sólo lo concederá en casos especiales; asimismo, deberá solicitar su consentimiento para poder reingresar.

Artículo 31o.

Comportamiento de los jugadores.- El capitán es el responsable por el comportamiento de los jugadores que forman su equipo antes, durante y una vez terminado el partido.

Artículo 32o.

Sólo será permitido tener hasta 8 substitutes y los cambios serán conforme a las leyes de juego de la IRB.

Artículo 33o.

Rugby a 7 (siete) - Se juega según las reglas usuales del juego de rugby con las siguientes particularidades: 7 jugadores en cada equipo, el partido consta de 2 tiempos de 7 minutos cada uno, con un descanso de 1 minuto. Los partidos de Rugby a 7 (siete) se normaran por las disposiciones que emite el International Rugby Board en sus Leyes del Juego de Rugby para tal efecto.

Artículo 34o.

Rugby a 10 (diez). Cuando sea necesario para promover una categoría o rama específica, durante una temporada específica, se podrá jugar con diez jugadores en lugar de quince para facilitar la integración de equipos y clubes de manera más abundante. Esta medida será temporal y tan pronto como sea posible se jugará con quince jugadores por equipo. Se juega según las reglas usuales del juego de rugby con las siguientes particularidades: 10 jugadores en cada equipo, el partido consta de 2 tiempos de 10 minutos cada uno, y un descanso de 2 minutos. No obstante, los organizadores pueden variar la duración del partido. En el caso de empate se jugará un tiempo extra de 5 minutos. Sólo será permitido tener 5 substitutes y los cambios serán conforme a las Leyes del Juego de la IRB.

Artículo 35o.

Rugby infantil. Esta modalidad de Rugby para iniciar a los niños a la práctica del Rugby se juega, limitando el contacto físico y sin tackleo. Los partidos de Rugby Infantil se normaran por las disposiciones que emite el International Rugby Board en sus Leyes del Juego de Rugby para tal efecto.

CAPITULO VI DE LOS ÁRBITROS

Artículo 36o.

Los árbitros y demás oficiales, para todos los partidos de campeonato serán designados por el Comité de Arbitraje de la FMRU. Las designaciones para los partidos con equipos extranjeros, otras Federaciones ó Uniones, Asociaciones Estatales, torneos universitarios y Olimpiadas Nacionales serán hechas por la FMRU, ajustando los procedimientos que correspondan a cada caso, a los convenios internacionales y a la Reglamentación del IRB.

Artículo 37o.

La FMRU no atenderá reclamo alguno contra ninguna designación a que se refiere el artículo anterior.

Artículo 38o.

Las decisiones del árbitro serán finales e inapelables. Sin embargo, la Comisión de Campeonato tomará en consideración cualquier observación relativa a la aplicación de las leyes del juego, interpuestas por cualquier representante del club, siempre que ella sea remitida por escrito a la Comisión de Campeonato a las oficinas de la FMRU el lunes siguiente después del partido. Antes de enviar su reclamación él representante del club deberá someterla al árbitro para que exponga su punto de vista sobre ella.

Artículo 39o.

La FMRU castigará severamente a cualquier persona que falte al respeto o agrede físicamente a un árbitro o cualquier oficial, dentro o fuera de la cancha y será sancionado según los parámetros del Artículo 75 de este reglamento. Jugadores y dirigentes deben obedecer al árbitro.

Artículo 40o.

Los árbitros tienen la obligación de informar por escrito a la Comisión de Campeonato el lunes siguiente después del partido, sobre cualquier anomalía que se suscite antes, durante o después de un partido que hayan tenido a su cargo.

Artículo 41o.

Los árbitros deberán observar con estricto apego, que los clubes den cumplimiento a los artículos de las Leyes del Juego que se refieren a la marcación de la cancha, colocación de los postes con banderas, etc., debiendo informar a la Comisión de Campeonato cualquier anomalía que encuentren, pudiendo suspender un partido en el caso que considere que la seguridad de los jugadores se pone en riesgo

Artículo 42o.

Los árbitros están facultados, pero no obligados, a revisar las credenciales de los jugadores en caso de duda. La revisión de las credenciales se llevara al cabo entre los dos equipos que estén jugando y en caso de haber alguna diferencia, será el árbitro la última persona para tomar una decisión en el campo y esta diferencia deberá quedar asentada en la Cédula de Partido. Un jugador que no cuente con su credencial no podrá intervenir en un partido. Las credenciales tendrán que ser entregadas por cada capitán al árbitro antes de comenzar el partido y será el árbitro quien las guarde a lo largo del partido para consultar cualquier información que requiera. Al final del juego, las credenciales serán devueltas a los respectivos capitanes.

Artículo 43o.

El capitán del equipo local es responsable de llevar la Cédula de Partido al encuentro. El equipo local habrá de llenar la Cédula de Partido con la alineación de su equipo y entregarla al equipo visitante para que la llene en forma legible con tinta, y entregarla al árbitro. El árbitro deberá completar la Cédula de Partido con el resultado del partido, cualquier comentario adicional sobre amonestaciones, expulsiones o incidentes que ameriten la atención del Comité de Disciplina, de la Comisión de Campeonato y/o del Consejo Directivo de la FMRU, solicitar a los equipos que la firmen, plasmar su firma y hacerla llegar a las oficinas de la FMRU el lunes siguiente al partido. En caso de no hacerlo, el equipo que falle en lo que le corresponde, perderá por default. Asimismo si el árbitro no envía la cédula de partido, se le restaran dos puntos a su equipo en la tabla general.

Artículo 44o.

Cambio de árbitro durante un partido. Este cambio sólo podrá efectuarse cuando el árbitro se encuentre en la imposibilidad de seguir arbitrando por accidente o falla física. Será substituido por cualquier árbitro oficial, que hallándose allí, aceptara dirigir el encuentro. Habiendo más de un árbitro oficial que aceptara dirigir, el partido será arbitrado por el que elija el capitán del equipo visitante. El capitán y el encargado del equipo que no acatasen estas disposiciones serán hechos responsables, con las consiguientes medidas disciplinarias y se darán los puntos perdidos a su equipo.

No hallándose presente ningún árbitro oficial, el equipo local se hará cargo del arbitraje.

Artículo 45o.

En caso de problemas disciplinarios graves dentro o fuera de la cancha un árbitro podrá dar por terminado un partido. Pero en ningún caso podrá dejar el partido y retirarse sin antes declararlo como suspendido. En caso de que un árbitro se retire de la cancha por estos motivos, se considerara el partido como suspendido y se seguirán las normas que para tal caso considera el IRB en sus Reglas de Juego.

Artículo 46o.

Árbitro oficial- Para obtener el título de árbitro oficial es preciso ser designado por el Comité de Arbitraje. El Comité de Capacitación y Educación llevara a cabo cursos de capacitación y de actualización de los árbitros. Asimismo el Comité de Arbitraje deberá de evaluar a los árbitros según sus capacidades, y emitir una calificación de los árbitros según su desempeño, capacidad y conocimiento de las Reglas del Juego. Todos los árbitros tienen que tener por lo menos el curso de arbitraje nivel 1 de la IRB. Esta calificación deberá de aparecer en la credencial del árbitro y es como sigue:

	Nivel de partidos	Nivel de Educación	Experiencia pitando
<i>Árbitro Internacional – iRB</i>	Internacional	Nivel 2 a Nivel 4	NACRA
<i>Árbitro Internacional - NACRA</i>	Internacional	Nivel 2 a Nivel 3	1ª Fuerza
<i>CMO</i>	1ª, Internacional	Nivel 1 a Nivel 2, CMO	2 años 1ª Fuerza
<i>Árbitro actual 1ª (CMO Aspirantes)</i>	1ª Fuerza	Nivel 1, agenda	2ª Fuerza
<i>Árbitro actual 2ª</i>	2ª Fuerza	Nivel 1	Clínicas y torneos
<i>Aspirantes</i>	Clínicas y torneos	RR, 0 a Nivel 1	-

Fallas o incumplimientos de parte del árbitro. Los árbitros tienen que seguir un código de conducta, cualquier caso contrario a este código se reportará al Comité de Disciplina de la FMRU.

Artículo 47o.

Jueces de línea o abanderados. Son designados generalmente por el árbitro del encuentro. Deben ser por orden de preferencia: Árbitros oficiales, árbitros, jugadores, cualquier otra persona que, de preferencia, conozca el juego y sus reglas.

Cada equipo debe presentar un jugador (substituto u otro) de su club para el papel de juez de línea, si no hay árbitros que puedan actuar en ese puesto.

En caso de partido internacional o de especial importancia (final de campeonato etc.) la FMRU, a través del Comité de Arbitraje, designara a los jueces de línea.

Los Clubes afiliados a la FMRU tienen la obligación de presentar a los Campeonatos Nacionales de cada Rama y Categoría un mínimo de 1 árbitro para estar disponible en caso de que sea solicitado a arbitrar. No importa la experiencia de los integrantes del club que sean voluntarios para ser arbitro, la FMRU se hará cargo de capacitarlos y acreditarlos según su capacidad. No presentar arbitro en la fecha y partido asignado será penalizado con un punto de menos en la tabla general de clasificación. Los Clubes deberán de informar a la FMRU por escrito a sus oficinas el nombre o los nombres de los árbitros disponibles en sus filas.

Artículo 48o.

Expulsión de un jugador. Los árbitros deben ser estrictos y severos frente a cualquier brutalidad. Aún sin llamada de atención, un árbitro puede mandar fuera de la cancha a un jugador que se haya manifestado con un acto brutal. La expulsión de un jugador tiene dos modalidades:

- A- Expulsión con tarjeta Amarilla. Expulsión temporal por 10 (diez) minutos.
- B- Expulsión con tarjeta Roja. Expulsión definitiva del partido.

Todo jugador expulsado con tarjeta roja o que acumule 3 llamadas de atención disciplinarias en las 2 últimas temporadas (vigente y anterior) no podrá participar en el partido y/o los partidos subsecuentes hasta que su caso sea examinado por el Comité de Disciplina y se emita la sanción correspondiente.

Artículo 49o.

Los capitanes. El capitán del equipo es un auxiliar del árbitro frente a sus compañeros. Es el único jugador de su equipo autorizado a conversar con el árbitro; puede pedir al árbitro que le comente el motivo de una penalización, pero en ningún sentido puede discutirlo o refutarlo.

CAPITULO VII DE LOS TORNEOS

Artículo 50o.

Campeonatos Anuales. El Consejo Directivo de la FMRU y la Comisión de Campeonato organizarán los campeonatos anuales de las Ligas Mayor y Juvenil, en ambas Ramas. Los campeonatos de las distintas ligas se disputarán en los días y horas que fije la Comisión de Campeonato. Sólo en casos excepcionales, autorizará la disputa de partidos fuera de las fechas establecidas en los respectivos calendarios de juego. No se autorizarán, en ningún caso, postergaciones de fechas y horas de partidos oficiales, para dar lugar a partidos amistosos. Cuando la FMRU programe partidos internacionales o especiales, podrá suspender los partidos, inclusive los amistosos, que deban disputar en las mismas fechas y horarios, en cuyos casos fijará fechas y horas de emergencia para cumplir con los calendarios de juego.

Artículo 51o.

Sistema de competencia. El Consejo Directivo de la Federación y la Comisión de Campeonato, definirán cada temporada el sistema de competencia que se utilizara en cada Rama y en cada Categoría, en función de los equipos participantes, el tiempo disponible, el nivel de los equipos, la disponibilidad de canchas, etc.... De manera enunciativa y no limitativa, se pueden utilizar los siguientes formatos:

- A. Torneo en sus fases Regionales
- B. Torneo en su fase Nacional

Artículo 52o.

Sistema de Puntuación. La puntuación otorgada a los equipos, será como sigue: cuatro puntos por partido ganado, dos puntos por partido empatado, cero puntos por partido perdido y menos dos puntos por default. Además se dará 1 punto de Bonus a los equipos que anoten 4 o más tries en un partido y de igual manera se dará 1 punto de Bonus a los equipos que pierdan por diferencia de 7 o menos puntos.

Artículo 53o.

En caso de empate en la clasificación del torneo entre dos o más equipos, se procederá a desempatar de la siguiente manera:

A- Empate en cualquier puesto al finalizar el campeonato.

1. Se recurrirá al sistema de restarle a los puntos a favor, los puntos en contra que tenga cada equipo (Goal average)
2. De subsistir el empate, se aplicará el mismo sistema expresado en el punto anterior, pero considerando los tantos a favor y en contra obtenidos en todos los partidos que hayan jugado los equipos empatados entre si.
3. Si continuara el empate, ganara el equipo que tenga más puntos anotados a favor

B- Normas generales.

En el caso de que a pesar de la aplicación de todos los sistemas antes previstos, subsistiera un empate, el Consejo Directivo de la FMRU y la Comisión de Campeonato decidirá la norma a seguir para la definición del puesto igualado.

Artículo 54o.

"No-show". Serán eliminados del Campeonato, los equipos que dejen de presentarse tres veces a los partidos oficiales programados, quedando anulados todos los partidos que hayan disputado durante el transcurso del mismo y estos partidos serán ganados por el equipo rival con un marcador de 28 a 0. En igual forma se procederá en el caso de los equipos retirados.

Artículo 55o.

Sanción en caso de "no-show". En el caso de que un equipo no se presentase a disputar un partido sin dar previo aviso al árbitro designado y al club adversario, el equipo será sancionado con la pérdida del encuentro y una disminución de 3 puntos en la tabla de clasificación.

Artículo 56o.

En caso de no concurrir el árbitro designado para un partido.- Deberá jugarse indefectiblemente bajo el control de cualquier árbitro oficial, que hallándose presente, aceptara dirigir el encuentro. Habiendo más de un árbitro oficial que aceptara dirigir, el partido será arbitrado por la persona que elija el capitán del equipo visitante. El Capitán y el Representante del Club que no acatasen estas disposiciones serán hechos responsables, con las consiguientes medidas disciplinarias y se darán los puntos perdidos a su equipo. No hallándose presente ningún árbitro oficial, el equipo local se hará cargo del arbitraje.

Artículo 57o.

En el caso que un partido no se jugase por cualquier motivo, el Capitán y/o el Representante del Club local deberán poner el hecho a conocimiento del Consejo Directivo de la FMRU y la Comisión de Campeonato, indefectiblemente, el lunes siguiente a la fecha del partido que no se jugó, por escrito o por correo electrónico en las oficinas de la FMRU.

Artículo 58o.

Cualquier equipo nuevo tendrá que entrar a participar en los Campeonatos de la FMRU en el menor nivel de competencia existente en su zona.

En el caso de que un equipo decidiera no inscribirse en la categoría que le corresponde, podrá hacerlo en la inmediata inferior. El espacio que deje vacante podrá ser ocupado por el equipo mejor clasificado de la categoría inferior, si este equipo lo rechaza, se dará la oportunidad a los subsecuentes clasificados.

Artículo 59o.

Requisitos para intervenir en los torneos regulados por la FMRU.

A- Para que un equipo participe en los Campeonatos de la FMRU, además de cumplir con los requisitos de edad de su categoría, deberá mantener la actuación durante toda la temporada y pagar las cuotas de inscripción correspondientes. Ningún equipo de ningún Club será autorizado a participar en los Campeonatos de la FMRU si presenta un adeudo pendiente al inicio de la temporada.

B- Para que un club o institución participe en los campeonatos oficiales, deberá disponer de cancha e instalaciones adecuadas para actuar en la división a la que le corresponda militar, encuadradas dentro de las disposiciones del reglamento referentes a canchas y colores (Capítulo IV de este Reglamento Deportivo).

Artículo 60o.

Los límites de edad para cada categoría están definidos en el Artículo 7o de este Reglamento Deportivo.

Artículo 61o.

Torneos organizados por los Clubs. Los Clubs de Rugby o Asociaciones Estatales de la FMRU podrán organizar torneos cortos de uno o dos días, previa autorización de la Comisión de Campeonato, tomando en cuenta que el desarrollo de dichos Torneos Cortos no deberá interferir negativamente con el desarrollo de los Campeonatos Anuales de la FMRU. En el caso de que dichos Torneos Cortos sean de Rugby a 7 (Siete), se integraran dentro de un Campeonato Nacional de 7's (Sietes), y serán puntuables para obtener el título de Campeón Nacional de Sietes de esa temporada. Los Clubs miembros de la FMRU que organicen Torneos Cortos, se obligan a respetar dentro de la organización de sus Torneos los acuerdos publicitarios que hubiere adquirido la FMRU con sus patrocinadores y permitirá el acceso a los medios de comunicación con los que la FMRU tenga obligaciones de cobertura adquiridas.

Artículo 62o.

Trofeos. Habrá un trofeo, en cada Rama, para los campeonatos organizados por la FMRU, de manera enunciativa y no limitativa:

1. Campeonato de Liga Mayor
2. Campeonato de Liga U-19
3. Campeonato de Liga U-16
4. Campeonato de Liga Infantil
5. Campeonato Nacional de 7's (Sietes)
6. Campeonato Universitario

El equipo ganador de cada uno de estos torneos recibirá el trofeo correspondiente y tendrá el derecho de conservarlo durante un año hasta el torneo siguiente bajo la responsabilidad del Representante del Club al que pertenece dicho equipo. El secretario de la FMRU estará encargado de vigilar la custodia de los trofeos. El club que guarda custodia de alguno de los trofeos, es responsable al 100% de los mismos por lo que si dicho trofeo por cualquier motivo se daña, extravía o sufre cualquier percance, el Club que guarda custodia tendrá la responsabilidad de reponer y/o sustituir por una réplica idéntica en perfecto estado.

Artículo 63o.

Los resultados y posiciones en la Tabla de Calificaciones dentro de los Campeonatos Anuales que organice la FMRU en cada Rama y en cada Categoría, serán comunicados semanalmente a los Clubs, mediante un cuadro que incluya la información siguiente:

Nombre Del Equipo	Juegos Jugados	Juegos Ganados	Juegos Perdidos	Juegos Empatados	No Shows	Puntos Bonus	Puntos a Favor	Puntos Contra	Puntos en Diferencia
-------------------	----------------	----------------	-----------------	------------------	----------	--------------	----------------	---------------	----------------------

Dicha información será publicada en la página de Internet de la FMRU, en la sección de Torneos 15's.

CAPITULO VIII DE LOS ASPECTOS MÉDICOS

Artículo 64o.

La FMRU deberá contar con un Asesor Medico, que será nombrado por la Mesa Directiva de la FMRU.

Artículo 65o.

Las labores de este Asesor Medico serán de manera enunciativa y no limitativa:

A- Firmar las autorizaciones medicas de la FMRU para jugar Rugby de los jugadores que así lo requieran por su estado físico, su edad o cualquier otra razón, previa presentación por parte del jugador de una evaluación médica realizada por su médico particular o familiar, presentada por escrito y firmada.

B- Velar por que los lineamientos del IRB en lo que se refiere a los asuntos médicos sean respetados.

Artículo 66o.

Cualquier jugador que sufra una conmoción cerebral no deberá de participar en partido o entrenamiento de rugby alguno durante un periodo de 3 (tres) semanas, contadas a partir del momento en que ocurrió la conmoción. Solo podrá volver a jugar después de haber presentado por escrito y firmado por un doctor en medicina titulado un examen médico en el que se determine que el jugador esta completamente repuesto de la conmoción que sufrió y es apto para volver a jugar. Con base en dicho reporte por escrito, el Asesor Medico de la FMRU podrá expedir la autorización para que dicho jugador pueda volver a jugar.

Aquel club que sabiendo de dicha situación alineee a un jugador sin haber cumplido con el periodo médico arriba mencionado se hará acreedor a la pérdida del o los partidos en los que hubiera alineado al jugador que haya sufrido la conmoción.

Artículo 67o.

Para el caso de los jugadores infantiles, el examen médico a que se refiere el artículo anterior deberá de ser practicado por un medico experto en neurología. De otra manera el Asesor Médico de la FMRU no expedirá la autorización para que dicho jugador infantil pueda volver a jugar.

Artículo 68o.

Es obligación del Club, que en todos los partidos que sus equipos jueguen como locales esté presente en el campo de juego un paramédico, un médico o un equipo de paramédicos con ambulancia. En caso de que no

haya servicio médico para cubrir el partido, el equipo local será sancionado con la pérdida del partido por default.

CAPITULO IX DE LAS SANCIONES

A- A LOS JUGADORES, MIEMBROS DEL CUERPO TÉCNICO Y AFICIONADOS DE UN EQUIPO

Artículo 69o.

Para los propósitos de este Reglamento Deportivo y de su tratamiento de los asuntos disciplinarios, tanto los integrantes del cuerpo técnico de un equipo como los aficionados del mismo, serán considerados como jugadores.

En los artículos siguientes, al referirse a "jugador", el reglamento se estará refiriendo a cualquiera de estas tres categorías: Jugador, miembro del cuerpo técnico y/o aficionados de algún Club.

Artículo 70o.

Ámbito de aplicación. Esta clausula dispone los procedimientos para tratar con los siguientes asuntos disciplinarios, suscitados durante el desarrollo de un partido de Rugby:

A- Cuando un jugador es expulsado del campo de juego

B- Cuando un jugador es reportado por Juego Sucio tal y como lo define la Ley XXVI de las Reglas del Juego de Rugby, por el árbitro o algún visor del Comité de Disciplina.

C- Cuando un jugador ha acumulado 3 (tres) expulsiones temporales en el transcurso de 2 temporadas (vigente y anterior).

Artículo 71o.

Cuando un jugador es expulsado del campo de juego, es cuando el árbitro de un partido de Rugby expulsa definitivamente del partido a este jugador y no puede regresar al campo de juego y participar en el juego del que fue expulsado. Para estos casos el árbitro mostrara al jugador expulsado la Tarjeta Roja y el jugador no podrá participar en el partido y/o los partidos subsecuentes hasta que su caso sea examinado por el Comité de Disciplina y se emita la sanción correspondiente.

Artículo 72o.

Para los propósitos de este Reglamento Deportivo, "Juego Sucio" es la violación a lo estipulado por la Ley XXVI de las Reglas del Juego de Rugby que se anexan a este Reglamento Deportivo.

Artículo 73o.

Una expulsión temporal ocurre cuando el árbitro expulsa por un periodo de diez minutos a un jugador del campo de juego. Cuando esto ocurra el árbitro mostrara la Tarjeta Amarilla al jugador expulsado. El Comité de Disciplina contabilizará la tarjeta amarilla como una llamada de atención. Cualquier jugador que acumule 3 llamadas de atención en el transcurso de 2 temporadas (vigente y anterior) se hará acreedor de una semana de suspensión.

Artículo 74o.

Reportes al Comité de Disciplina. La fuente de los reportes al comité de disciplina son solamente dos:

A- El arbitro de un partido, en cuyo caso la cédula arbitral será el reporte al Comité de Disciplina.

B- Algún Visor que haya sido designado por el Comité de Disciplina. En cuyo caso el Visor deberá de pasar su reporte disciplinario directamente al Comité de Disciplina por escrito.

Artículo 75o.

Tanto la cédula arbitral como el reporte disciplinario del Visor, serán, en su caso, el documento fuente para la determinación de la sanción por parte del Comité de Disciplina.

Artículo 76o.

El Comité de Disciplina será el único encargado de emitir las sanciones a que se refiere este Reglamento Deportivo. La sanción básica en lo que respecta a este apartado es la suspensión del jugador, esta se medirá en semanas o años dependiendo de la gravedad de la falta. La suspensión inhabilita al jugador a tomar parte en partidos de rugby como jugador, integrante del cuerpo técnico o aficionado de su equipo o cualquier otro.

Tabla de Sanciones Recomendadas para faltas cometidas dentro del Campo de Juego		
Falta	Sancion	Rango
Golpear a un oponente con la mano, el puño o el brazo, incluyendo el codo.	3 Semanas	1-12 Semanas
Pisotear a un oponente caído en el piso en el cuerpo	4 semanas	3-14 Semanas
Pisotear a un oponente caído en el piso en la cabeza	18 semanas	3-26 Semanas
Patear a un oponente caído en el piso en el cuerpo	4 semanas	3-14 Semanas
Patear a un oponente caído en el piso en la cabeza	18 semanas	3-26 Semanas
Hacer caer a un oponente con el pie	2 semanas	1-6 Semanas
Golpear a un oponente con la cabeza	18 semanas	6-36 Semanas
Golpear a un oponente con la rodilla en el cuerpo	4 semanas	3-14 Semanas
Golpear a un oponente con la rodilla en la cabeza	18 semanas	3-26 Semanas
Morder a un oponente	18 Meses	3-36 Meses
Picar los ojos de un oponente con cualquier parte de la mano	24 Meses	12-36 Meses
Taclear anticipadamente, retardadamente o peligrosamente, incluyendo el tacleo con el brazo rígido	18 semanas	3-26 Semanas
Cargar u obstruir o agarrar a un oponente que acaba de patear el balón	3 semanas	1-8 Semanas
Detener, empujar, obstruir o agarrar a un oponente que no tiene el balón excepto en el scrum, ruck o maul	3 semanas	1-8 Semanas
En la primera línea del scrum formar alejadamente al rival con la intención de cargar en contra del rival	3 semanas	1-8 Semanas
Ser el causante de que un ruck o maul se colapse	3 semanas	1-8 Semanas
En la primera línea del scrum, levantar al rival o sacarlo hacia arriba del scrum	3 semanas	1-8 Semanas
Cuando la bola este muerta, molestar, obstruir o interferir con un contrario o cualquier conducta antideportiva	3 semanas	1-8 Semanas
Insultar al árbitro o a los abanderados de un partido	8 semanas	4-12 Semanas
Amenazar física o verbalmente a un árbitro o abanderado	18 Meses	12-24 Meses
Golpear físicamente de cualquier manera a un árbitro o abanderado	5 Años	2 Años - Vida

En esencia es una prohibición de que participe en actividad rugbística alguna. En caso de extrema gravedad la suspensión será comunicada al IRB para que la haga extensiva a otras uniones o federaciones nacionales de Rugby.

El Comité de Disciplina se podrá orientar en la Tabla de Sanciones que sugiere el IRB y que se reproduce a continuación:

Artículo 77o.

Comunicación de las sanciones. El Comité de Disciplina emitirá las sanciones por escrito y las comunicará a la FMRU, vía fax y/o vía electrónica. La FMRU la hará llegar por mismas vías al representante del Club cuyo jugador fue sancionado además de que se hará cargo de difundirla en la página de internet de la Federación para que esta sea del conocimiento público.

B- A UN CLUB

Artículo 78o.

Los Clubs son los afiliados de la Federación Mexicana de Rugby A.C. y por ende en los Estatutos de la misma existe un capítulo sobre las Sanciones a estos, por lo que quedan fuera del ámbito de este Reglamento Deportivo.

C- APELACIÓN DE LAS SANCIONES

Artículo 79o.

Para apelar una sanción del Comité de Disciplina, será necesario que:

1. Dicho miembro haga una petición por escrito ante el Presidente de la FMRU a través de su Club.
2. La petición se haga antes de 2 meses cumplidos a partir de la fecha en que se tomó la sanción; el derecho de apelación será concedido una sola vez.

Artículo 80o.

Tal y como lo marcan los lineamientos de la CODEME, el Presidente de la FMRU convocará a una comisión de Honor y Justicia. Este Comité será el encargado de escuchar la apelación.

La FMRU convocará por escrito a las partes involucradas, y que son:

- 1- La parte apeladora, que estará integrada por el jugador sancionado y el representante de su Club
- 2- Un representante de la Comisión de Arbitraje si la sanción tiene origen en una cédula arbitral, o en su caso, el visor del Comité de Disciplina que pasó el reporte que dio origen a la sanción.
- 3- Los integrantes de la Comisión de Honor y Justicia que haya convocado el Presidente de la FMRU.

Artículo 81o.

La Comisión de Honor y Justicia de la FMRU escuchara los alegatos de ambas partes y posteriormente se retirara a tomar su determinación sobre la apelación. Haciendo llegar al día siguiente, y por escrito, a la parte apeladora su decisión.