

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

Ferraz, 16 – 4º Dcha – 28008 MADRID

Teléfonos: (34) 91 541 49 78
(34) 91 541 49 88
Fax: (34) 91 559 09 86



Internet: www.ferugby.es
E-mails: secretaria@ferugby.es
prensa@ferugby.es

CAMPEONATO de ESPAÑA de SELECCIONES AUTONÓMICAS

SEVENS M16 MASCULINO

CULLERA (VALENCIA)

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
MADRID	C. VALENCIANA	CATALUÑA
EUSKADI	BALEARES	ANDALUCÍA
CASTILLA y LEÓN	GALICIA	P. de ASTURIAS
CANARIAS	MURCIA	ARAGÓN

CAMPO de RUGBY JUAN PALOMARES

Día 1 de competición – 15 de junio 2024				
PARTIDO	HORA	GRUPO	EQUIPO	EQUIPO
1	10:00	C	ANDALUCÍA	P. de ASTURIAS
2	10:22	C	CATALUÑA	ARAGÓN
3	10:44	B	BALEARES	GALICIA
4	11:06	B	C. VALENCIANA	MURCIA
5	11:28	A	EUSKADI	CASTILLA y LEÓN
6	11:50	A	MADRID	CANARIAS
7	12:44	C	ANDALUCÍA	ARAGÓN
8	13:06	C	CATALUÑA	P. de ASTURIAS
9	13:28	B	BALEARES	MURCIA
10	13:50	B	C. VALENCIANA	GALICIA
11	14:12	A	EUSKADI	CANARIAS
12	14:34	A	MADRID	CASTILLA y LEÓN
13	15:28	C	P. de ASTURIAS	ARAGÓN
14	15:50	C	CATALUÑA	ANDALUCÍA
15	16:12	B	GALICIA	MURCIA
16	16:34	B	C. VALENCIANA	BALEARES
17	16:56	A	CASTILLA y LEÓN	CANARIAS
18	17:18	A	MADRID	EUSKADI



CAMPO de RUGBY JUAN PALOMARES

Día 2 de Competición - 16 de junio 2022				
PARTIDO	HORA	PUESTO	EQUIPO	EQUIPO
19 (QF1)	09:00	1º - 8º	B1	MEJOR TERCERO
20 (QF2)	09:22	1º - 8º	C1	A2
21 (QF3)	09:44	1º - 8º	A1	2º MEJOR TERCERO
22 (QF4)	10:06	1º - 8º	B2	C2
23 (SF 9º)	10:28	9º - 12º	MEJOR CUARTO	2º MEJOR CUARTO
24 (SF 9º)	10:50	9º - 12º	3º TERCERO	3º CUARTO
25 (PO 1)	12:06	5º - 8º	PERDEDOR 19	PERDEDOR 20
26 (PO 2)	12:28	5º - 8º	PERDEDOR 21	PERDEDOR 22
27 (SF1)	12:50	1º - 4º	GANADOR 19	GANADOR 20
28 (SF2)	13:12	1º - 4º	GANADOR 21	GANADOR 22
29	13:34	11º - 12º	PERDEDOR 23	PERDEDOR 24
30	13:56	9º - 10º	GANADOR 23	GANADOR 24
31	14:50	7º - 8º	PERDEDOR 25	PERDEDOR 26
32	15:12	5º - 6º	GANADOR 25	GANADOR 26
33	15:34	3º - 4º	PERDEDOR 27	PERDEDOR 28
34	15:56	FINAL	GANADOR 27	GANADOR 28

SISTEMA de COMPETICIÓN CESA SEVENS M16 MASCULINO

REGLAS

1. Reglas y Regulaciones del CESA Sevens M16 Masculino

Se jugará de acuerdo con las Reglas del Juego de World Rugby y las Regulaciones de las circulares vigentes de cada temporada correspondientes a cada CESA. Estas Reglas del Juego pueden encontrarse en el sitio web de World Rugby: <https://www.world.rugby/the-game/laws>

2. Formato del CESA Sevens M16 Masculino

El CESA Sevens M16 Masculino tendrá el siguiente formato, con una fase de grupos y una fase eliminatoria.

2.1 Fase de grupos

Los doce Equipos se dividirán en 3 grupos de 4 equipos. La conformación de los grupos se basará en la clasificación final del CESA Sevens M16 Masculino 2023, como se muestra a continuación:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
MADRID	C. VALENCIANA	CATALUÑA
EUSKADI	BALEARES	ANDALUCÍA
CASTILLA y LEÓN	GALICIA	P. de ASTURIAS
CANARIAS	MURCIA	ARAGÓN



(a) Calendario de los partidos de cada ronda de los grupos:

Los partidos de grupo irán de los equipos del Grupo C, los del Grupo B y, por último, los del Grupo A terminarán cada ronda de partidos de grupo. Los partidos de cada ronda se establecerán de la siguiente manera:

La primera ronda de partidos de grupo será la siguiente;

- C2 v. C3
- C1 v. C4
- B2 v. B3
- B1 v. B4
- A2 v. A3
- A1 v. A4

La segunda ronda de partidos de grupo será la siguiente;

- C2 v. C4
- C1 v. C3
- B2 v. B4
- B1 v. B3
- A2 v. A4
- A1 v. A3

La tercera ronda de partidos de grupo será la siguiente;

- C3 v. C4
- C1 v. C2
- B3 v. B4
- B1 v. B2
- A3 v. A4
- A1 v. A2

(b) Sistema de puntos por partido:

Los equipos jugarán entre sí en cada grupo en un sistema de todos contra todos. Se otorgarán puntos por partido en cada grupo de la siguiente manera:

- Partido ganado = **3 puntos**
- Punto bonus por una derrota cuya diferencia sea de 7 puntos o menos = **1 Punto**
- Partido perdido por diferencia de 8 puntos o más = **0 Puntos**
- No presentarse = **0 puntos**

No habrá partidos empatados, ni siquiera durante la fase de grupos. Los partidos empatados, en la fase de grupos, al igual que los partidos eliminatorios, irán a la prórroga con anotación de oro (ver sección 2.3).



(c) Clasificación al término de la fase de grupos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
A1: GANADOR	B1: GANADOR	C1: GANADOR
A2: SUBCAMPEÓN	B2: SUBCAMPEÓN	C2: SUBCAMPEÓN
A3: TERCERO	B3: TERCERO	C3: TERCERO
A4: CUARTO	B4: CUARTO	C4: CUARTO

Al término de la fase de grupos, los equipos de un grupo se clasifican del ganador al cuarto en función de sus puntos acumulados en los partidos del grupo, y se identifican respectivamente como ganador, subcampeón, tercero y cuarto clasificado.

Si, al finalizar la fase de grupos, dos equipos están empatados a puntos, el ganador del partido en el que hayan jugado los dos equipos empatados será el mejor clasificado. Si esos equipos han empatado en su partido o si, al finalizar la fase de grupos, más de dos equipos están empatados a puntos, se utilizarán los siguientes criterios en el orden que se indica a continuación hasta que se pueda determinar que uno de los equipos es el mejor clasificado:

- (i) el Equipo que tenga la mejor diferencia entre puntos a favor y puntos en contra en todos sus partidos de grupo será el mejor clasificado;
- (ii) el Equipo que tenga la mejor diferencia entre ensayos a favor y ensayos marcados en contra en todos sus partidos de grupo será el mejor clasificado;
- (iii) el Equipo que haya anotado más puntos en todos sus partidos de grupo será el mejor clasificado;
- (iv) el Equipo que haya anotado más ensayos en todos sus partidos de grupo será el mejor clasificado; y
- (v) si ninguno de los anteriores resuelve el empate, entonces se resolverá con quien fuera el Equipo mejor clasificado en el CESA Sevens M16 Masculino 2023.

2.2 Fase eliminatoria:

(a) Ocho Equipos jugarán los cuartos de final en la competición de la Copa de Oro. Las eliminatorias de los cuartos de final (QF) de la Copa de Oro serán las siguientes:

- QF 1: B1 v. mejor tercero
- QF 2: C1 v. A2
- QF 3: A1 v. 2º mejor tercero
- QF 4: B2 v. C2



(b) Los cuatro equipos restantes jugarán las semifinales por el 9º puesto. Las eliminatorias de las semifinales (SF) de la competición por el 9º puesto será las siguientes:

- SF 1 (9º): Mejor cuarto v. 2º mejor cuarto
- SF 2 (9º): 3º tercero v. 3º cuarto

Para el orden de los equipos clasificados en 3ª y 4ª posición en los grupos, se aplicarán los criterios establecidos en 3.1. (c).

(c) Los ganadores de los cuartos de final de la Copa de Oro pasarán a jugar las semifinales de la Copa de Oro. Las eliminatorias de las semifinales serán las siguientes:

- SF1: Ganador QF1 v. Ganador QF2
- SF2: Ganador QF3 v. Ganador QF4

(d) Los perdedores de los cuartos de final de la Copa de Oro pasarán a jugar por las posiciones del 5º a 8º puesto:

- Play off 1 (5º a 8º): Perdedor QF1 v. Perdedor QF2
- Play off 2 (5º a 8º): Perdedor QF3 v. Perdedor QF4

(e) Los ganadores de las semifinales de la Copa Oro jugarán por el primer puesto. Los perdedores de las semifinales de Copa de Oro competirán por el tercer puesto.

(f) Los ganadores de los Play off por el 5º a 8º puesto jugarán por el 5º puesto de la Copa Oro. Los perdedores de los Play off por el 5º a 8º puesto jugarán por el 7º puesto de la Copa Oro.

(g) Los ganadores de las semifinales por el 9º puesto competirán por el 9º puesto y los perdedores por el 11º puesto.

2.3 Duración de los partidos y resolución de los partidos eliminatorios:

(a) La duración de todos los partidos será de siete minutos cada tiempo con un intervalo de dos minutos en el descanso.

(b) Durante la fase de grupos y la fase eliminatoria de la competición, en caso de empate al final del tiempo reglamentario, se jugará a muerte súbita (gana el primero en anotar)/prórroga hasta que se determine un ganador. Se realizará una pausa de dos (2) minutos para beber agua al final del tiempo reglamentario.

(c) La prórroga se jugará en periodos de cinco minutos. Después de cada periodo, los equipos cambiarán de lado sin intervalo. En la prórroga, el equipo que marque primero será declarado inmediatamente vencedor sin necesidad de más tiempo.

(d) Los Delegados o Capitanes de los Equipos y el Árbitro del Partido realizarán un sorteo para determinar qué Equipo hará el saque de centro



al comienzo del tiempo suplementario o elegirán el lado de campo que desee.

3. Número de jugadores

Los partidos deben comenzar con siete jugadores por equipo. Un partido no podrá jugarse o continuar jugándose si uno de los Equipos tiene menos de 5 jugadores disponibles para jugar.

4. Árbitros

El Comité Nacional de Árbitros (CNA) realizará las designaciones de árbitros pertinentes.

5. Especificaciones de las Equipaciones de los del Equipos

5.1 Especificaciones de las Equipaciones de los Equipos, vestimenta y equipamiento. Por favor visite el manual de World Rugby para más detalles.
<https://www.world.rugby/handbook/regulations>

5.2 Las Selecciones y sus jugadores deben participar en el CESA Sevens M16 Masculino con la indumentaria oficial de su Selección Territorial. Todos los jugadores deben vestir la misma camiseta, pantalones cortos y medias (largas, no calcetines).

5.3 Las Selecciones deben tener un juego alternativo de camisetas, pantalones cortos y medias para usar en los partidos en los que haya conflicto de colores. En caso de conflicto de colores y que lo Equipos no se pongan de acuerdo, se sorteará el uso de la primera o segunda equipación.

6. Reemplazos

Para cada encuentro cada Equipo deberá señalar las 7 titulares. En esta Competición se podrán sustituir, como máximo, cinco jugadores en cada encuentro de la siguiente manera:

- Un equipo puede reemplazar hasta cinco jugadores.
- Un equipo puede reemplazar al mismo jugador más de una vez siempre que no se realicen más de 5 reemplazos en total y siempre que dicho jugador haya sido reemplazado por motivos tácticos.

Si un partido se va a la prórroga, ambos equipos pueden realizar un reemplazo adicional en ese periodo de la prórroga, lo que significa que se puede utilizar un total de seis reemplazos en todo el partido.

7. Sorteos

El lanzamiento de la moneda para decidir quién hará el saque inicial y para elegir el campo tendrá lugar en el descanso del partido anterior, salvo en el partido inicial de cada bloque de partidos que se realizará 10 minutos antes del inicio programado de dicho partido. El árbitro dirigirá el sorteo con la presencia de un representante de cada equipo.

8. Zona Técnica

Cada equipo puede tener las siguientes tres personas en la zona técnica durante sus partidos: Entrenador, Delegado (Manager) del Equipo, Médico/Fisioterapeuta y seis jugadores reservas. Se permitirá en la zona técnica a una persona adicional que sea miembro médico o entrenador del Equipo y cuya responsabilidad haya sido previamente



notificada al Director del CESA Sevens Masculino M16. A los médicos/fisioterapeutas que no deseen actuar como portadores de agua se les pedirá que lleven un peto médico de color distintivo. Esto significará que el médico/fisioterapeuta sólo podrá entrar en el terreno de juego para atender inmediatamente a los jugadores y no para transportar agua.

Un máximo de tres miembros del equipo acreditados (en el acta del partido) para estar en la zona técnica están autorizados a entrar en el terreno de juego con el fin de transportar agua, lo que sólo se permite cuando el juego está detenido por una lesión o cuando se ha marcado un ensayo. Los portadores de agua deben usar en todo momento los petos de portadores de agua. El Delegado (Manager) del Equipo y el Entrenador principal no están autorizados a ingresar en el Campo de Juego excepto durante el entretiempo y en la pausa previa al comienzo del primer tiempo suplementario.

Los médicos de Equipo podrán seguir el juego a lo largo de las líneas de banda, en el lado de la zona técnica del terreno de juego y en el lado más alejado, dependiendo del número de médicos asignados al equipo.