



MANUAL DEL CAMPEONATO DE ESPAÑA RUGBY 7

2016



FEDERACION ESPAÑOLA DE RUGBY (FER)
C/ Ferraz, 16, 4º Dcha. 28008-MADRID
Telf.: 915414978 E-mail.: secretaria@ferugby.es
Página Web.: www.ferugby.es



CONTENIDOS.

- 1. El manual.**
- 2. Equipos participantes.**
- 3. Calendario.**
- 4. Listado de contactos.**
- 5. Información general.**
- 6. Normas técnicas.**
- 7. Variaciones Rugby 7.**
- 8. Anexos.**



1. EL MANUAL

Este Manual ha sido confeccionado para ayudar a los equipos participantes en los diferentes aspectos del Campeonato de España 2016 de Rugby Siete. Todos los equipos participantes deben familiarizarse con el contenido del mismo y seguirlo durante el transcurso del evento.

El Campeonato se disputará en Madrid el día 4 de junio de 2016, organizado por la Federación Española de Rugby con la colaboración logística del Club Deportivo Arquitectura.

Deseamos que todo el Campeonato transcurra en el mejor ambiente posible y que en todo momento impere el juego leal (fair play), que sea ejemplo para todos los que componemos este magnífico deporte.

Un año más pedir el máximo respeto para las-los participantes, organizadores, árbitros, etc.



2. EQUIPOS PARTICIPANTES

EQUIPOS FEMENINOS 2016	
1	CR MAJADAHONDA
2	OLÍMPICO ESCRAPALIA
3	XV HORTALEZA RC
4	TECNIDEX VALENCIA
5	CD RUGBY ALBÉITAR
6	UNIVERSIDAD DE SEVILLA
7	CD ARQUITECTURA
8	COMPLUTENSE CISNEROS
9	AD INGENIEROS INDUSTRIALES
10	JABATOS RC

EQUIPOS MASCULINOS 2016	
1	COMPLUTENSE CISNEROS
2	ALCOBENDAS RUGBY
3	HERNANI CRE
4	CRC POZUELO
5	CR LA VILA
6	BERA BERA RT
7	CD ARQUITECTURA
8	AD INGENIEROS INDUSTRIALES
9	CR MAJADAHONDA
10	KELTIA OURENSE RUGBY





3.- CALENDARIO

CAMPEONATO DE ESPAÑA RUGBY 7

FEMENINO

MADRID, SÁBADO 4 DE JUNIO DE 2016

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
CR MAJADAHONDA	OLÍMPICO ESCRAPALIA	XV HORTALEZA RC
UNIVERSIDAD DE SEVILLA	CD RUGBY ALBÉITAR	TECNIDEX VALENCIA
COMPLUTENSE CISNEROS	CD ARQUITECTURA	ADI INDUSTRIALES
		JABATOS RC

CAMPO	HORA	JORNADA ÚNICA		PARTIDO
A	10:40	CR MAJADAHONDA	COMP. CISNEROS	
A	11:00	OLÍMPICO ESCRAPALIA	CD ARQUITECTURA	
A	11:40	TECNIDEX VALENCIA	ADI INDUSTRIALES	d
B	11:40	XV HORTALEZA RC	JABATOS RC	c
A	13:00	CR CISNEROS	UNIVERSIDAD SEVILLA	
B	13:00	CD ARQUITECTURA	CR ALBEITAR	
A	13:20	GANADOR c	GANADOR d	
B	13:20	PERDEDOR c	PERDEDOR d	
A	14:20	UNIV. de SEVILLA	CR MAJADAHONDA	
A	14:40	CR ALBEITAR	OLÍMPICO ESCRAPALIA	
A	16:20	2º PRIMERO	3 ^{er} PRIMERO	k
B	16:20	3 ^{er} SEGUNDO	1 ^{er} TERCERO	i
A	16:40	1 ^{er} PRIMERO	1 ^{er} SEGUNDO	l
B	16:40	2º SEGUNDO	2º TERCERO	j
A	17:20	3 ^{er} TERCERO	4º GRUPO C	9º/10º
A	18:00	PERDEDOR i)	PERDEDOR j)	3º/4º PLATA
A	18:20	PERDEDOR k)	PERDEDOR l)	3º/4º ORO
A	19:00	GANADOR i)	GANADOR j)	1º/2º PLATA
A	19:40	GANADOR k)	GANADOR l)	1º/2º ORO



CAMPEONATO DE ESPAÑA RUGBY 7

MASCULINO

MADRID, SÁBADO 4 DE JUNIO DE 2016

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
COMPLUTENSE CISNEROS	ALCOBENDAS RUGBY	HERNANI CRE
BERA BERA RT	CR LA VILA	CRC POZUELO
CD ARQUITECTURA	ADI INDUSTRIALES	CR MAJADAHONDA
		KELTIA OURENSE RUGBY

CAMPO	HORA	JORNADA ÚNICA		PARTIDO
A	10:00	COMPL. CISNEROS	CD ARQUITECTURA	
A	10:20	ALCOBENDAS RUGBY	ADI INDUSTRIALES	
A	11:20	CRC POZUELO	CR MAJADAHONDA	b
B	11:20	HERNANI CRE	KELTIA OURENSE R	a
A	12:00	CD ARQUITECTURA	BERA BERA RT	
A	12:20	ADI INDUSTRIALES	CR LA VILA	
A	12:40	GANADOR a	GANADOR b	
B	12:40	PERDEDOR a	PERDEDOR b	
A	13:40	BERA BERA RT	COMPL. CISNEROS	
A	14:00	RC LA VILA	ALCOBENDAS RUGBY	
A	15:40	2º PRIMERO	3º PRIMERO	g
B	15:40	3º SEGUNDO	1º TERCERO	e
A	16:00	1º PRIMERO	1º SEGUNDO	h
B	16:00	2º SEGUNDO	2º TERCERO	f
A	17:00	3º TERCERO	4º GRUPO C	9º/10º
A	17:40	PERDEDOR e)	PERDEDOR f)	3º/4º PLATA
A	18:40	PERDEDOR g)	PERDEDOR h)	3º/4º ORO
A	19:20	GANADOR e)	GANADOR f)	1º/2º PLATA
A	20:10	GANADOR g)	GANADOR h)	1º/2º ORO



Consejo
Superior de
Deportes



4.- LISTADO DE CONTACTOS

SECRETARÍA GENERAL

FEDERACION ESPAÑOLA DE RUGBY (FER)

C/ Ferraz, 16, 4º Dcha. 28008-MADRID

Telf.: 915414978 Fax.: 915590986

E-mail.: secretaria@ferugby.es

Página Web: www.ferugby.es

5.- INFORMACIÓN GENERAL



CD Arquitectura:

Email: delegado@arquitectura-rugby.org

Pilar Izquierdo: 649915268.

Guillermo García de Polavieja: 11794gpolavieja@coam.es

INSTALACIÓN

Estadio Central Universidad Complutense

c/. Juan de Herrera, nº 1

28040 - Madrid



**Consejo
Superior de
Deportes**



6.- NORMAS TÉCNICAS

Instalaciones deportivas y material de juego.

La instalación deportiva así como el material de juego utilizado en los partidos, deberá cumplir los requisitos establecidos en las normativas correspondientes de World Rugby y de la Federación Española de Rugby (FER).

Vestimenta.

Los-as jugadores-as de los equipos participantes en el Campeonato estarán obligados a salir al terreno de juego debidamente uniformados-as con los colores distintivos de su Club y ostentando en su equipación de forma reglamentaria el número correspondiente.

Los equipos participantes deberán acudir provistos de dos juegos de camisetas, uno en tono claro y otro en tono oscuro, para utilizarlo en el caso de coincidir ambos equipos con colores similares. El cambio de colores se decidirá por sorteo.

Las camisetas de los deportistas deberán ir numeradas conservando todos el mismo dorsal durante toda la competición.

Equipos

Los equipos constarán de 12 jugadores-as y los equipos participantes deberán previamente abonar a la FER la cuota de inscripción correspondiente a cada categoría, que es de 310,00 €.

Se contemplarán en acta los 12 jugadores-as pudiéndose realizar **5** sustituciones/cambios (únicamente se permitirá la reincorporación de un jugador-a ya sustituido al juego para reemplazar a un jugador-a con herida abierta o sangrante).

La duración de cada partido, será de 14 minutos (a excepción de la final de oro que será de 20 minutos) distribuidos en dos tiempos de siete minutos (a excepción de la final de oro que será de 10 minutos). La duración de los descansos no será superior a dos minutos.

El cuerpo técnico estará integrado por 3 personas (entrenador-a, delegado-a, médico /fisioterapeuta).



Inscripción de los equipos

Cada delegado-a deberá entregar al responsable del torneo al menos 1 hora antes del comienzo del mismo, (según los documentos anexos a este manual), una lista en la que se relacionen los jugadores-as, delegado-a y entrenador-a y **que debe constar el visto bueno del Presidente con su firma y el sello del Club.**

Se permitirá que en los equipos masculinos se puedan inscribir jugadores de otros Clubes, de tal forma que el número de éstos no supere la tercera parte de los jugadores inscritos del equipo participante. En los equipos femeninos que no supere la mitad las jugadoras inscritas del equipo participante. **Todos los jugadores-as tienen que tener licencia federativa.**

Todos los partidos se jugarán según el Reglamento de juego de la World Rugby en vigor, con las modalidades acordadas para la modalidad de Rugby a 7.

El delegado-a deberá presentar, dos partidos antes que el que va a disputar su equipo o como mínimo 15 minutos antes de cada partido, el multiacta en la que se incluyan los 7 jugadores-as que iniciarán el partido y las 5 posibles sustituciones. (Documento Acta de Partido) Cuando es el primer partido 30 minutos antes del comienzo del torneo.

Es responsabilidad del delegado-a que los jugadores-as dispongan de la licencia federativa emitida por la Federación correspondiente.

Existirá un Comité de Competición para solucionar y dar respuesta a los problemas específicos que se presenten.

Arbitrajes.

Los Árbitros que dirigirán los encuentros serán de categoría nacional designados por la Federación Española de Rugby.

Control antidopaje.

La FER se reserva el derecho de realizar controles antidopaje.



Competición

Sistema de competición categoría femenina:

Los 10 equipos participantes en el Campeonato de España de Rugby a Siete se distribuyen en tres grupos, dos de 3 equipos (grupos A y B) y uno de 4 equipos (grupo C) de acuerdo con el ranking de sus equipos de XV. Posteriormente los equipos se enfrentaran como se detalla en el apartado 3, calendario, de este manual

Sistema de competición de categoría masculina:

Los 10 equipos participantes en el Campeonato de España de Rugby a Siete se distribuyen en tres grupos, dos de 3 equipos (grupos A y B) y uno de 4 equipos (grupo C) de acuerdo con el ranking de sus equipos de XV. Posteriormente los equipos se enfrentaran como se detalla en el apartado 3, calendario, de este manual

Jugadoras participantes en categoría femenina:

Con cada equipo podrán jugar todas las jugadoras que tengan tramitada su licencia con su Club, al menos dos meses antes de la fecha del Campeonato y haber participado con el Club en alguna competición durante la temporada 2015/16 o en la temporada anterior. Podrán jugar también, hasta un máximo de jugadoras que no superen la mitad de las inscritas, que pertenezcan a otro Club y que hayan participado en España en alguna competición de Clubes en la presente temporada.

La relación de las jugadoras que no pertenecen al Club deberá ser comunicada por el Club antes del inicio de la Competición y no podrá ser modificada durante el desarrollo de la misma.

Las jugadoras participantes en esta competición se registrarán por lo establecido según la normativa de la FER para competiciones sénior. Es decir jugadoras que tengan cumplidos 17 años.



Jugadores participantes categoría masculina:

Con cada equipo podrán jugar todos los jugadores que tengan tramitada su licencia con su Club, al menos dos meses antes de la fecha del Campeonato y haber participado con el Club en alguna competición durante la temporada 2015/16 o en la temporada anterior. Podrán jugar también, hasta un máximo de jugadores que no superen la tercera parte de los jugadores inscritos en el equipo participante y que pertenezcan a otro Club español y hayan participado en España en alguna competición de Clubes en la presente temporada.

La relación de los jugadores/as que no pertenecen al Club deberá ser comunicada por el Club antes del inicio de la Competición y no podrá ser modificada durante el desarrollo de la misma.

Los jugadores participantes en esta competición se registrarán por lo establecido según la normativa de la FER para competiciones sénior. Es decir, Jugadores Seniors nacidos en 1992 y años anteriores; Juniors nacidos en 1993 y Sub 21 (Juveniles), que son los nacidos en 1994, 1995 y 1996.

NOTA: Los-las jugadores-as procedentes de otros Clubes deberán mandar la autorización del Club de procedencia y haber participado en alguna competición de Clubes de la Federación Española o territorial durante la presente temporada 2015-2016.

Los-las jugadores-as convocados-as con cualquier Selección Nacional no podrán participar en la misma fecha con sus Clubes respectivos en esta competición.



Reglamento general de los torneos de Sevens

Los equipos inscritos y participantes se dividirán en grupos de tal forma que se permita el desarrollo de la competición. La composición de los grupos se realizará atendiendo a la clasificación de esta temporada de su equipo de XV. El primero en el ranking ira al grupo A el segundo al B y así sucesivamente hasta el último grupo, el siguiente clasificado se situará en el último grupo y así hasta el Grupo A [zig-zag] hasta completar el cuadro de competición.

Los equipos que no hayan participado en competiciones nacionales de XV serán encuadrados en función de las competiciones que hayan participado en la presente temporada.

La primera fase del Campeonato corresponderá a los enfrentamientos entre los equipos del mismo grupo. En caso de empate en los partidos de grupo no habrá prórroga y los puntos se concederán de la manera siguiente:

- 3 puntos por partido ganado.
- 2 puntos por partido empatado.
- 1 punto por partido perdido.
- 0 punto por no presentado.

Si un equipo rehúsa deliberadamente a jugar o abandona un partido que está en juego sin la autorización arbitral, a espera de la resolución del Juez Único de Competición FER, será expulsado del Torneo.

Si un equipo es expulsado del Campeonato, por cualquier razón, no se consideran los puntos que haya conseguido en la competición así como los ensayos y los puntos anotados en los partidos de grupo y para determinar la clasificación de los grupos todos los resultados de los partidos obtenidos contra dicho equipo serán considerados como nulos y no conseguidos; esto significa que todos los puntos adquiridos en el curso de los partidos de grupo contra dicho equipo y los ensayos y puntos anotados o concedidos en



el transcurso de los partidos contra el equipo expulsado, no serán tomados en cuenta para determinar la clasificación en los grupos.

Reglamento.

El desarrollo del Campeonato de España se hará de acuerdo con el Reglamento de la World Rugby. Todo lo no contemplado en los apartados anteriores estará sujeto al Reglamento de Partidos y Competiciones de la FER.

A. Determinación de la clasificación en el grupo

1. La posición en la tabla clasificatoria vendrá determinada por los puntos obtenidos en la competición.
2. Si al final de los partidos de grupo, dos equipos están empatados a puntos para cualquier posición, la misma será determinada por el resultado del partido entre los equipos igualados. El equipo que haya ganado el partido entre ellos será considerado el mejor clasificado.
3. Si el partido entre los dos equipos que están igualados a puntos al final de los enfrentamientos del grupo ha sido empate, la posición en la clasificación se establecerá atendiendo a los siguientes criterios:
 - a) La diferencia entre los puntos anotados y encajados por cada equipo en igualdad en todos los partidos de grupo. El equipo con mayor diferencia de puntos a favor será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - b) La diferencia entre ensayos anotados y encajados por cada equipo en igualdad en todos los partidos de grupo. El equipo con mayor diferencia de ensayos a favor será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - c) El equipo que haya anotado mayor número de puntos en el transcurso de los partidos de grupo, será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - d) El equipo que haya anotado mayor número de ensayos en los partidos de grupo será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - e) El mejor clasificado será determinado por sorteo en presencia de los delegados de los dos equipos.



- f) Si un partido de grupo ha sido detenido tanto en el descanso como en la segunda parte, se mantendrán el resultado y los ensayos y puntos anotados por cada equipo en el curso del partido.
 - g) Si un partido de grupo ha sido detenido durante la primera parte, el partido se considerará nulo.
 - h) Si un partido se considera nulo, cada uno de los equipos participantes en el partido obtendrá dos puntos y todos los puntos y ensayos serán tomados en cuenta en el total de puntos y ensayos anotados por cada equipo en el total de partidos de grupo.
- 4.** Si al final de los partidos de grupo más de dos equipos están igualados a puntos, la clasificación será determinada de la siguiente manera:
- a) La diferencia entre los puntos anotados y encajados durante todos los partidos de grupo. El equipo con mayor diferencia a su favor será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - b) La diferencia entre ensayos anotados y encajados durante todos los partidos de grupo. El equipo con mayor diferencia de ensayos a su favor será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - c) Los equipos igualados serán clasificados según el número de puntos anotados a lo largo de todos los partidos de grupo. El equipo que haya anotado mayor número de puntos será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - d) Los equipos serán clasificados atendiendo al número de ensayos anotados a lo largo de todos los partidos de grupo. El equipo que haya anotado mayor número de ensayos será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - e) El mejor clasificado será determinado por sorteo ante los delegados-as de los dos equipos.
 - f) Si un partido de grupo ha sido detenido tanto en el descanso como en la segunda parte, se mantendrán el resultado y los ensayos y puntos anotados por cada equipo en el curso del partido.
 - g) Si un partido de grupo ha sido detenido durante la primera parte, el partido se considerará nulo.



- h) Si un partido se considera nulo, cada uno de los equipos participantes en el partido obtendrá dos puntos y todos los puntos y ensayos serán tomados en cuenta en el total de puntos y ensayos anotados por cada equipo en el total de partidos de grupo.

B. Determinación de la clasificación de los equipos entre diferentes grupos

1. La posición vendrá determinada por los puntos obtenidos en la competición.
2. Si al final de los partidos de grupo más de dos o más equipos están igualados a puntos, la clasificación será determinada de la siguiente manera:
 - a) La diferencia entre los puntos anotados y encajados durante todos los partidos de su grupo. El equipo con mayor diferencia a su favor será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - b) La diferencia entre ensayos anotados y encajados durante todos los partidos de su grupo. El equipo con mayor diferencia de ensayos a su favor será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - c) Los equipos igualados serán clasificados según el número de puntos anotados a lo largo de todos los partidos de su grupo. El equipo que haya anotado mayor número de puntos será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - d) Los equipos serán clasificados atendiendo al número de ensayos anotados a lo largo de todos los partidos de su grupo. El equipo que haya anotado mayor número de ensayos será el mejor clasificado. Si esta regla no aporta solución:
 - e) El mejor clasificado será determinado por sorteo ante los delegados-as de los dos equipos.
 - f) Si un partido de su grupo ha sido detenido tanto en el descanso como en la segunda parte, se mantendrán el resultado y los ensayos y puntos anotados por cada equipo en el curso del partido.
 - g) Si un partido de su grupo ha sido detenido durante la primera parte, el partido se considerará nulo.



- h) Si un partido se considera nulo, cada uno de los equipos participantes en el partido obtendrá dos puntos y todos los puntos y ensayos serán tomados en cuenta en el total de puntos y ensayos anotados por cada equipo en el total de partidos de grupo.

C. Partidos por sistema de eliminatoria

1. Si un partido ha sido detenido tanto en el descanso como en el segundo tiempo, los resultados se mantendrán. Si los dos equipos están empatados, el equipo que haya conseguido mayor número de puntos en el transcurso del Torneo será el vencedor, si no se obtuviese solución se aplicarán las mismas condiciones que para los partidos de grupo.
2. Por lo tanto, si uno de los equipos ha participado en un grupo en el que ha sido expulsado un equipo, cualquiera que sea la razón, el problema será asumido por el Comité de Competición que elegirá el método más apropiado para determinar el vencedor del partido eliminatorio en cuestión.
3. Si un partido ha sido detenido durante la primera parte, será nulo y la disposición de la cláusula será utilizada para determinar al vencedor, por lo tanto, si uno de los equipos ha participado en un grupo en el que un equipo haya sido expulsado, cualquiera que sea la razón, el problema será asumido por el Comité de Competición que elegirá el método más apropiado para determinar al vencedor del partido eliminatorio en cuestión.

D. Notas de interés

1. Número de jugadores-as y sustituciones: Un partido será jugado por un máximo de 7 jugadores por equipo en el campo de juego. Todo jugador lesionado puede ser reemplazado. Un equipo no podrá designar más de 5 sustituciones/cambios definitivos/temporales y el número máximo de jugadores que pueden ser reemplazados, temporal o definitivamente es de 5. El cambio temporal de un jugador por sangre está autorizado. Un jugador lesionado que ha sido sustituido no podrá participar de nuevo en el partido del



cual ha sido cambiado por lesión, salvo que haya sido por sangre. Todo cambio temporal o definitivo deberá contar con la autorización del árbitro y no podrá tener lugar hasta que el partido se detenga.

E. Personas en el área de juego:

Sólo los jugadores-as, el árbitro, los jueces de lateral y las personas habilitadas para atender a un jugador lesionado podrán entrar en el área de juego. Durante el descanso el entrenador, los porteadores del agua y los suplentes podrán entrar en el área de juego, pero deberán abandonarlo antes de que el juego se reanude y bajo ningún concepto retrasar la reanudación del mismo.

2. Zona Técnica:

2.1 Personas permitidas en la zona técnica:

- a. Cuatro personas y los sustitutos (5) se les permite estar en las zonas técnicas.
- b. Ninguna otra persona está autorizada a estar las zonas técnicas.
- c. Uno de las personas con formación médica, autorizada para operar desde la zona técnica, como se indica en (a), se puede colocar en la otra banda, alejado de la zona de juego, en la línea de banda en frente de la zona técnica.
- d. Una segunda persona con formación médica autorizada a operar desde la zona técnica como se indica en (a), se puede colocar en la banda, cercano a la zona de juego en la línea de lateral.
- e. Mientras sea prácticamente posible el personal médico debe permanecer fuera de las vallas publicitarias. El personal médico puede seguir el juego, pero debe prestar la debida atención a las necesidades y derechos de los jugadores, Árbitros del partido, los espectadores, los organismos de radiodifusión y los sponsors.
- f. El personal médico puede entrar en el campo de juego de acuerdo con la Regla, en cualquier momento que un jugador esté lesionado. Ellos no deben obstruir, interferir o hacer comentarios a los Árbitros del partido.



2.2 Papel de las personas de la Zona Técnica:

- a. El agua sólo puede ser introducida en el campo durante interrupciones en el juego por lesiones en el área de juego y cuando un ensayo se ha marcado.
- b. Los dos portadores de agua no están permitidos a entrar en el área de juego durante los puntapiés de castigo lanzados a palos.
- c. Los dos portadores de agua deben permanecer en la zona técnica, en todo momento, a menos que entren en la zona de juego para proporcionar agua.
- d. Los jugadores pueden acercarse a la línea de lateral adyacente a la zona técnica para recibir agua.
- e. Las botellas de agua no deben ser arrojadas al terreno de juego.

2.3 Gestión de la Zona Técnica

- a. Las personas autorizadas a entrar en el terreno de juego deben llevar alguna marca distintiva (por ejemplo, chalecos).
- b. El cuarto y quinto Árbitros administrarán las zonas técnicas. Si hay una transgresión del protocolo, el asunto será informado al Árbitro del partido o Delegado del mismo.
- c. El Árbitro del partido puede advertir a cualquier infractor o, a su discreción expulsar a la persona(s) del perímetro de juego en caso de violación del protocolo.
- d. El incumplimiento del protocolo se debe informar al Comité de Disciplina Designado, quien tendrá derecho a emprender las investigaciones y quejas de mala conducta, en aplicación del Reglamento World Rugby 17.21 y el Reglamento de partidos y competiciones de la FER, contra la Federación(s) y/o persona(s) en cuestión.
- e. Si alguna persona es expulsada del perímetro de juego por una infracción del protocolo deberán ser reportados por el árbitro del partido al Comité de Disciplina Designado, quien tendrá derecho a emprender las investigaciones y quejas de mala conducta, en virtud del



Reglamento de la World Rugby 17.21 y el Reglamento de partidos y competiciones de la FER contra la Federación(s) y/o persona(s) en cuestión.

F. Jugadores suspendidos temporalmente

1. Si un jugador es suspendido temporalmente, este debe sentarse en la zona de “sin bin” designada y debe permanecer allí durante la duración de la suspensión temporal. La suspensión temporal se inicia en el momento en que el jugador se sienta en la zona de “sin bin”.
2. El jugador puede beber agua y se le puede suministrar ropa de abrigo.

G. Gestión del Protocolo

La gestión de este Protocolo será responsabilidad de los Árbitros número 4 y 5 o del Delegado del Partido designado o del Administrador del mismo.

1. Se podrá exigir la acreditación al personal médico designado por los equipos.
2. No está permitido a los jugadores, entrenadores y delegados hacer las labores de servicio médico. Solo al personal debidamente formado y acreditado.
3. No está permitido a los entrenadores hacer labores de aguadores.

H. Camiseta de los jugadores-as. Conflicto de colores:

Se evitará evitar al máximo el conflicto poniendo de acuerdo a los equipos que se enfrentan, si no se efectuará un sorteo.

4. **Sorteo:** el sorteo para designar quién realizará el saque de centro y la elección del campo que ocupará cada equipo tendrá lugar en el descanso del partido anterior. El sorteo lo realizará el árbitro en presencia del capitán de cada equipo.

I. En los partidos eliminatorios en caso de empate:

Se disputará una prórroga consistente en nuevos tiempos de 5 minutos con cambio de campo por parte de los equipos sin descanso. En esta prórroga el equipo que primero anote será declarado vencedor (muerte súbita) .Ver Reglamento de Juego.



7.- VARIACIONES RUGBY-7

Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de Rugby Siete bajo las siguientes variaciones:

REGLA 3: NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 MÁXIMO NÚMERO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

Máximo: cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede nombrar hasta cinco cambios/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o cambiar hasta cinco jugadores.

3.12 CAMBIO TEMPORAL: EVALUACIÓN DE LESIÓN EN LA CABEZA

Eliminar (c)

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe retornar y jugar en ese partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida sangrienta o abierta.

REGLA 5: TIEMPO

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido dura no más de catorce minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de siete minutos de tiempo de juego.

Excepción: El partido final de una competición puede durar no más de veinte minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. El partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego.

5.2 DESCANSO

Después del descanso los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos.



5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Cuando un partido acaba en empate y se necesita jugar un tiempo extra suplementario, después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos suplementarios en periodos de cinco minutos. Después de cada tiempo uno de ellos los equipos cambian de lado sin descanso.

REGLA 6: OFICIALES DEL PARTIDO

6.A ÁRBITRO

6.A.14 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - SORTEO

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa el saque de centro o elige campo. Si el ganador del sorteo elige campo, los oponentes efectuarán el saque de centro y viceversa.

6.B. JUECES DE LATERAL Y ÁRBITROS ASISTENTES

6.B.8 JUECES DE MARCA

- (a) Para cada partido habrá dos jueces de marca.
- (b) El árbitro tiene las mismas atribuciones sobre ambos jueces de marca que las que tiene sobre los jueces de lateral.
- (c) Habrá un solo juez de marca en cada zona de marca.
- (d) **Señalizando el resultado de un puntapié a gol.** Cuando se ejecuta una conversión o una transformación de puntapié de castigo, un juez de marca debe ayudar al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de marca levanta su bandera para indicar que se ha marcado un gol.
- (e) **Señalizando lateral.** Cuando el balón o el portador del balón han salido a lateral de marca, el juez de marca debe levantar la bandera.
- (f) **Señalizando ensayos.** El juez de marca asistirá al árbitro en decisiones sobre anulados y ensayos si existiera alguna duda por parte del árbitro.
- (g) **Señalizando juego sucio.** El organizador del partido puede otorgar autoridad al juez de marca para que señalice juego sucio en la zona de marca.



REGLA 9: MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

(c) El puntapié debe ser de botepronto.

Eliminar (d)

Modificar

(e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro los cuarenta segundos de haber marcado un ensayo. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.4 EL EQUIPO Oponente

Modificar

(a) Todo el equipo oponente debe colocarse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

(c) Eliminar 3^{er} párrafo: "Cuando se permite otro puntapié..."

9.B.5 TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

Durante el tiempo suplementario, el equipo que anote puntos primero es inmediatamente declarado el ganador, sin que continúe el juego.

REGLA 10 : JUEGO SUCIO

10.5 SANCIONES

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de dos minutos.



REGLA 13: SAQUES (DE CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO Y EL PUNTAPIÉ DE REINICIO

Modificar

(c) Después de anotar, el equipo que ha anotado efectúa el saque de centro con un puntapié de botepronto que se debe efectuar en o detrás del centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

Modificar

Todo el equipo del pateador debe estar detrás del balón cuando es pateado. Si no lo están, se concederá un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.7 SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN Oponente

Modificar

Si el balón no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.8 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE A LATERAL

Modificar

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente a lateral se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.9 BALÓN QUE ENTRA EN LA ZONA DE MARCA

Modificar

(b) Si el equipo oponente apoya el balón, o si lo hace balón muerto, o si el balón queda muerto saliendo por lateral de marca, o sobre o más allá de la línea de balón muerto se otorgará un puntapié franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.



REGLA 20: MELÉ

DEFINICIONES

Modificar 2º párrafo:

Una melé se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, agarrados en una línea, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de los jugadores quedan intercaladas. Así se forma un túnel en el cual el medio de melé introducirá el balón para que los jugadores puedan disputar la posesión talonando el balón con cualquiera de sus pies.

Modificar 4º párrafo:

El túnel es el espacio entre las dos líneas de jugadores.

Modificar 6º párrafo:

La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos líneas de jugadores.

Modificar 7º párrafo:

El jugador del medio es el talonador.

Eliminar párrafos 9º, 10º y 11º

20.1 FORMACIÓN DE UNA MELÉ

Modificar

- (e) **Número de jugadores: tres.** Una melé debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer agarrados a la melé hasta que esta finalice.
Sanción: Puntapié de Castigo.

Eliminar

Excepción.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar

- (c) **Patear el balón hacia fuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear el balón intencionadamente fuera del túnel o fuera de la melé en dirección a la línea de marca de sus oponentes.
Sanción: Puntapié de Castigo.



REGLA 21: PUNTAPIÉ DE CASTIGO Y PUNTAPIÉ FRANCO

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

Modificar

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un puntapié de castigo o puntapié franco otorgado por una infracción, con cualquier tipo de patada: de volea, de botepronto, pero no con un puntapié colocado. El balón puede ser pateado con cualquier parte de la pierna desde debajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

Modificar

- (b) **Sin demora.** Si el pateador indica al árbitro su intención de patear a palos, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de treinta segundos contados desde el momento en que se otorgó el puntapié. Si exceden los 30 segundos el puntapié será anulado, se ordenará una melé en el lugar de la marca y los oponentes introducirán el balón.



8. ANEXOS



CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7



2016



Listado de Jugadoras

EQUIPO: _____

COLOR	CAMISETA	PANTALONES	MEDIAS
Principal			
Alternativo			

nº CAM.	APELLIDOS	NOMBRE	FECHA NAC. (DD/MM/AAAA)	DNI	nº LICENCIA
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI	nº LICENCIA
Entrenador-a				
Delegado-a				
Médico				
Fisioterapeuta				

Firma del Delegado-a:

Vº Bueno Presidente Club y Sello:

NOMBRE:

NOMBRE:



Consejo
Superior de
Deportes



Campeonato de España Rugby 7

Categoría Femenina
2016

ACTA DE ENCUENTROS

Equipo: _____

			Día	4	4	4	4	4
			Equipo Oponente					
nº	APELLIDOS Y NOMBRE	nº Camiseta	Marcar en las casillas con T las Titulares con S las Suplentes					
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
RESULTADO								
FIRMA DEL ÁRBITRO								

Entrenador-a: _____

Delegado-a: _____

Firma del delegado-a

Firma de la capitana

Incidencias al dorso



Consejo
Superior de
Deportes



CSD Consejo Superior de Deportes

CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7



2016



Listado de Jugadoras pertenecientes a otros Clubes

EQUIPO: _____

nº	APELLIDOS	NOMBRE	CLUB DE ORIGEN	DNI	nº LICENCIA
1					
2					
3					
4					
5					
6					

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI	nº LICENCIA
Delegado-a				

Firma del Delegado-a

NOMBRE:

ES OBLIGATORIA AUTORIZACIÓN DEL CLUB DE ORIGEN (En anexo adjunto).



Consejo Superior de Deportes



CSD Consejo Superior de Deportes

CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7



2016



Listado de Jugadoras pertenecientes a otros Clubes

Don(-ña).....en calidad de
 Presidente(-a) del Club....., que participó en la presente
 temporada (2015/2016) en la Competición de

está de acuerdo y autoriza

que la jugadora Doña.que en la presente
 temporada tiene licencia con nuestro Club, participe con el Club
 en el Campeonato Nacional de Rugby 7 2016.

Por lo que firmo la presente a..... de.....de 2016

Por el Club.....

(firma y sello)



 Consejo Superior de Deportes



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7
2016
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

Fecha: 04/06/2016

Partido n°: _____

**DORSAL DE LA JUGADORA
QUE SALE DEL JUEGO**



**DORSAL DE LA JUGADORA
QUE ENTRA AL JUEGO**

MOTIVO DE LA SUSTITUCIÓN:

POR DECISIÓN TÉCNICA

POR SANGRE

POR LESIÓN

Minuto: _____

Firma: _____



 Consejo Superior de Deportes



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7
2016
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

Fecha: 04/06/2016

Partido n°: _____

**DORSAL DE LA JUGADORA
QUE SALE DEL JUEGO**



**DORSAL DE LA JUGADORA
QUE ENTRA AL JUEGO**

MOTIVO DE LA SUSTITUCIÓN:

POR DECISIÓN TÉCNICA

POR SANGRE

POR LESIÓN

Minuto: _____

Firma: _____

 Consejo Superior de Deportes



CSD Consejo Superior de Deportes

CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7



2016



Listado de Jugadores

EQUIPO: _____

COLOR	CAMISETA	PANTALONES	MEDIAS
Principal			
Alternativo			

n° CAM.	APELLIDOS	NOMBRE	FECHA NAC. (DD/MM/AAAA)	DNI	n° LICENCIA
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI	n° LICENCIA
Entrenador-a				
Delegado-a				
Médico				
Fisioterapeuta				

Firma del Delegado-a:

V° Bueno Presidente Club y Sello:

NOMBRE:

NOMBRE:



Consejo Superior de Deportes



Campeonato de España Rugby 7

Categoría Masculina
2016

ACTA DE ENCUENTROS

Equipo: _____

		Día	4	4	4	4	4
		Equipo Oponente					
nº	APELLIDOS Y NOMBRE		nº Camiseta	Marcar en las casillas con T las Titulares con S las Suplentes			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
RESULTADO							
FIRMA DEL ÁRBITRO							

Entrenador-a: _____

Delegado-a: _____

Firma del delegado-a

Firma del capitán

Incidencias al dorso



Consejo
Superior de
Deportes



CSD Consejo Superior de Deportes

CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7



2016



Listado de Jugadores pertenecientes a otros Clubes

EQUIPO: _____

nº	APELLIDOS	NOMBRE	CLUB DE ORIGEN	DNI	nº LICENCIA
1					
2					
3					

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI	nº LICENCIA
Delegado-a				

Firma del Delegado-a:

NOMBRE:

ES OBLIGATORIA AUTORIZACIÓN DEL CLUB DE ORIGEN (En anexo adjunto)



Consejo Superior de Deportes



CSD Consejo Superior de Deportes

CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7



2016



Listado de Jugadores pertenecientes a otros Clubes

Don(-ña).....en calidad de
Presidente(-a) del Club....., que participó en la presente
temporada (2015/2016) en la Competición de

está de acuerdo y autoriza

que el jugador Donque en la presente
temporada tiene licencia con nuestro Club, participe con el Club
..... en el campeonato Nacional de Rugby 7 2016.

Por lo que firmo la presente a..... de.....de 2016

Por el Club.....

(firma y sello)



 Consejo Superior de Deportes



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7
2016
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

Fecha: 04/06/2016

Partido n°: _____

**DORSAL DE LA JUGADORA
QUE SALE DEL JUEGO**



**DORSAL DE LA JUGADORA
QUE ENTRA AL JUEGO**

MOTIVO DE LA SUSTITUCIÓN:

POR DECISIÓN TÉCNICA

POR SANGRE

POR LESIÓN

Minuto: _____

Firma: _____



 Consejo Superior de Deportes



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7
2016
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

Fecha: 04/06/2016

Partido n°: _____

**DORSAL DEL JUGADOR
QUE SALE DEL JUEGO**



**DORSAL DEL JUGADOR
QUE ENTRA AL JUEGO**

MOTIVO DE LA SUSTITUCIÓN:

POR DECISIÓN TÉCNICA

POR SANGRE

POR LESIÓN

Minuto: _____

Firma: _____

 Consejo Superior de Deportes



F.E.R.

www.ferugby.es

secretaria@ferugby.es