



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

REGLAMENTO TÉCNICO RUGBY 7

NORMAS TÉCNICAS

Instalación deportiva y material de juego.

Tanto las instalaciones deportivas como el material de juego utilizado en los partidos, deberán cumplir los requisitos establecidos en las normativas correspondientes de la World Rugby (WR) 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. Las camisetas de los deportistas deberán ir numeradas conservando todos el mismo dorsal durante toda la competición.

Los equipos de la categoría sénior participantes deberán acudir provistos de dos juegos de camisetas, para utilizarlo en el caso de coincidir ambos equipos con colores similares. El cambio de colores se decidirá por sorteo.

Sistema de competición.

Los equipos inscritos se dividirán en grupos de tal forma que se permita el desarrollo de la competición, sin que cada equipo deba disputar más de cuatro (4) partidos en un día en la distintas jornadas, excepto para la jornada final, que se puede ampliar a cinco (5).



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

Sistema de competición por eliminatoria:

Si al finalizar el encuentro el resultado fuera en empate, se decidirá el equipo vencedor aplicando, de forma sucesiva y determinante, los siguientes criterios:

- El equipo que haya marcado mayor número de ensayos.
- El equipo que haya marcado mayor número de tantos por puntapiés de bote-pronto.
- El equipo que haya marcado mayor número de tantos por transformación de puntapiés de castigo.
- El equipo que haya marcado mayor número de tantos por transformaciones.
- En caso de que el empate persista:
 - Para menores de 18 años: se realizará una tanda de Drops, frente de los palos, en la línea de 22. Con 4 tiros por equipo, jugadores diferentes.
 - Para mayores de 18 años: Se jugará un tiempo extra a ensayo de oro.

Sistema de competición formado por grupos:

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

En caso de empate en la clasificación de grupo, se utilizará el sistema de desempate que se aplica en la normativa anterior, en la competición por eliminatoria.

Normas de competición.

Se contemplará en acta con 14 deportistas, sólo se podrá registrar para cada partido 12 jugadores/as, pudiéndose realizar cambios ilimitados (Rolling Change). La entrada y salida de los cambios se delimitará a la altura del centro del campo, en el área delimitada, que estará situado del lado de la coordinación de mesa. Sólo cuando el juego está parado, balón muerto. En un PC no puede realizarse un cambio para que el jugador que entra realice el punta pié.

Sanción: Primera vez, advertencia y amonestación para el equipo, la segunda vez y siguientes advertencias, expulsión con tarjeta amarilla para el jugador que no sale del campo correctamente.

Durante cada jornada puede participar un número máximo de 14 deportistas. Habrá que entregar 15 min antes de cada partido el acta cerrada con los 12 jugadores que disputarán el encuentro.

Protocolo. Dos minutos antes del inicio de cada encuentro, los equipos se situarán en fila con el árbitro, para salir por el pasillo del centro del campo.

Sanción: Primera vez advertencia y amonestación para el delegado del equipo que se retrasa, la segunda vez y siguientes sanción económica 30€.



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

Para todo el campeonato autonómico un equipo podrá jugar como máximo en las jornadas previstas, con un total de 18 jugadores/as.

La duración de cada partido será de 14 minutos distribuidos en dos tiempos de 7 minutos, incluso la final.

La puntuación al finalizar la clasificación de cada jornada autonómica será la siguiente:

- 12 puntos para el 1º Clasificado
- 9 puntos para el 2º Clasificado
- 7 puntos para el 3º Clasificado
- 5 puntos para el 4º Clasificado
- 4 puntos para el 5º Clasificado
- 3 puntos para el 6º Clasificado
- 2 puntos para el 7º Clasificado
- 1 punto para el 8º Clasificado

Arbitrajes.

Los árbitros que dirigirán los encuentros serán designados por el Comité de Árbitros de la Federación de Rugby de la Comunidad Valenciana.

Control antidopaje.

La organización se reserva el derecho de realizar controles antidopaje.

Reglamento.

El desarrollo del Campeonato se hará de acuerdo con el Reglamento General de World Rugby y el presente Reglamento Técnico.

Todo lo no contemplado en los apartados anteriores estará sujeto al Reglamento de Partidos y Competiciones de la FER.

Premios.

Tendrán trofeo, el primero y segundo clasificado.

Organización.

Cada delegado/a deberá entregar en la reunión técnica previo al inicio de cada jornada la relación en la que se incluyen los jugadores/as, delegado/a y entrenador/a según anexos.



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

El delegado/a deberá presentar como mínimo 15 minutos antes de cada partido el acta con el listado en el que se incluyan los 12 jugadores/as que participarán en el partido. Se podrán realizar cambios ilimitados.

El sorteo se realizará en el descanso del partido anterior por los delegados/as o capitanes/as de ambos equipos y el árbitro correspondiente, salvo el primer partido de cada jornada que se realizará 30 minutos antes del comienzo del partido.

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO

- a) Los equipos participantes en el Campeonato serán agrupados según la cantidad de participantes en cada jornada autonómica. Para la formación de los grupos, se tendrá en cuenta como cabeza de serie de cada uno de ellos, los mejores clasificados del campeonato autonómico de rugby 7. En caso de no haber participado en estos campeonatos, se clasificará como si hubiera quedado el último clasificado por sorteo.
- c) 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 Comité de Disciplina Deportiva, será expulsado del Campeonato.

A. Determinación de la clasificación de los Equipos en las Jornadas Autonómicas.

La posición en la tabla clasificatoria vendrá determinada por los puntos obtenidos en la competición, tal como se indica en el apartado Normas de competición.

- 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.



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

B. REGLAMENTO DE JUEGO

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 DESIGNADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede realizar cambios ilimitados. Rolling Change.

REGLA 5 - TIEMPO

1. DURACIÓN DE UN PARTIDO

Un partido no dura más de 14 minutos más el tiempo perdido. Un partido se divide en dos partes de no más de 7 minutos de tiempo de juego.

En la categoría sénior y sólo en las eliminatorias, en caso de empate habrá un suplemento de tiempo para el ensayo de oro.

2. DESCANSO

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

3. TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - DURACIÓN

Cuando una final (1º-2º-3º y 4º puesto) acaba en empate y se necesita jugar un tiempo extra (prorroga), después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos extras en periodos de 5 minutos. Después de cada uno de ellos los equipos cambiarán de lado, sin descanso.

REGLA 6 - OFICIALES DEL PARTIDO

6.A ÁRBITRO

6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

Dar la charla a los equipos y revisar la indumentaria de los equipos participantes de la competición. (En sevens no se suele dar la charla a los equipos, más allá de la reunión previa al torneo con los delegados)



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

Tiempos Extras - Sorteo

Antes de comenzar los tiempos extras el árbitro organizará un sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si elige saque de centro o lado del campo. Si el ganador del sorteo elige lado del campo, el contrario debe efectuar el saque de centro y viceversa.

6.B. JUECES DE LATERAL Y ÁRBITROS ASISTENTES 6.B.8 JUECES DE ZONA DE MARCA.

Sólo para la disputa de la clasificación en la jornada final. El resto de jueces de línea serán designados por los equipos participantes.

- (a) Habrá dos jueces de marca para cada partido.
- (b) El árbitro tiene el mismo control sobre ambos jueces de zona de marca que el que tiene sobre los jueces de lateral.
- (c) Habrá un solo juez de zona de marca en cada área de zona de marca.
- (d) **Señalizando el resultado de un puntapié a gol.** Cuando se efectúa una conversión de ensayo o una transformación de puntapié de castigo, un juez de zona 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 zona de marca levantará 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 zona de marca debe levantar la bandera.
- (f) **Señalizando ensayos.** El juez de zona de marca asistirá al árbitro en decisiones sobre anulados y ensayos si existiera alguna duda por parte del árbitro.
- (g) **Señalizando antijuego.** El organizador del partido puede otorgarle autoridad al juez de zona de marca para que señalice antijuego en la zona de marca.

REGLA 9 -MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EFECTUANDO LA CONVERSIÓN

- (c) El puntapié debe ser de botepronto y se permite chutar desde ambos lados de los palos.
- (e) El pateador debe realizar la patada durante los 30 segundos posteriores a la realización del ensayo. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.3 EL EQUIPO OPONENTE

- (a) Todo el equipo adversario debe dirigirse inmediatamente hacia su línea de 10 metros.



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

9.B.4 TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

Durante el tiempo extra, el equipo que primero consiga anotar debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego. En caso de que el empate persista, se realizará una tanda de Drops, frente de los palos, en la línea de 22. 4 tiros por equipo, jugadores diferentes.

REGLA 10 - ANTIJUEGO

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de 2 minutos y empezará contar el tiempo desde el reinicio del juego.

Doble Amarilla. 1 Partido de suspensión.

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

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO Y DE REINICIO

(c) Después de anotar, el equipo que ha marcado efectúa el saque desde el centro del campo 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

Todo el equipo del pateador debe estar por detrás del balón cuando es pateado. Si no es así se concederá 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.

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

Si el balón no llega a la línea de 10 metros de los oponentes, 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

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

(b) Si el equipo oponente posa 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 concederá 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.



SERIES RUGBY SIETE COMUNIDAD VALENCIANA

REGLA 20 - MELÉ

DEFINICIONES

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.

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

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.

El jugador del medio es el talonador.

20.1 FORMACIÓN DE UNA MELÉ

(f) **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.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

(c) **Patear el balón hacia fuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear el balón voluntariamente fuera del túnel o fuera de la melé en dirección a la línea de marca del equipo oponente.

Sanción: Puntapié de Castigo.

REGLA 21 - PUNTAPIÉ DE CASTIGO Y PUNTAPIÉ FRANCO

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

(a) Cualquier jugador puede ejecutar un puntapié de castigo o puntapié franco otorgado por una infracción, con cualquier tipo de patada: puntapié de volea, puntapié de botepronto, pero no con un puntapié colocado. El balón puede ser pateado con cualquier parte de la pierna por 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

(b) **Sin demora.** Si el pateador indica al árbitro su intención de tirar a palos, el puntapié debe darse dentro del lapso de 30 segundos desde que se concedió el puntapié. Si pasan los 30 segundos el puntapié será anulado y se ordenará una melé en el punto de la marca a favor del equipo oponente.