



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES

RUGBY 7

REGLAMENTO TÉCNICO

CEU 2020



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).

Participantes

Cada Universidad podrá inscribir un equipo masculino y/o femenino, con un máximo de dieciocho (18) jugadores/as, de los que se acreditarán para cada fase un máximo de quince (15) deportistas y cinco (5) oficiales (entrenador, segundo entrenador, personal medico, delegado y jefe de delegación).

De estos 15 deportistas, solo entrarán en el acta de cada partido 12 deportistas.

Las Universidades deberán tramitar la inscripción de los participantes hasta 14 días naturales antes del día de inicio del Campeonato. Una vez cerrado el plazo, las universidades podrán realizar en total, 2 cambios o incorporaciones hasta 7 días naturales previos al día de inicio del Campeonato.”

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 Universidad 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 los jugadores el mismo dorsal durante toda la competición.

Sistema de competición.

Los equipos inscritos se dividirán, a juicio de la Comisión Permanente, en grupos de tal forma que se permita el desarrollo de la competición, sin que cada equipo deba disputar más de tres (3) partidos en un día, salvo que no pudiera desarrollarse la competición de otra forma.

Normas de competición.

Se contemplarán en acta los 15 jugadores-as, pudiéndose realizar 5 sustituciones/cambios (únicamente se permitirá la reincorporación de un jugador-a ya sustituido al juego en los casos que así lo establece el Reglamento de Juego de la World Rugby).

Jugadores nominados como suplentes

- Un equipo puede nominar hasta cinco reemplazos / sustitutos.
- Un equipo puede sustituir o reemplazar hasta cinco jugadores.
- Un equipo puede sustituir al mismo jugador más de una vez siempre que no se realicen más de 5 sustituciones en total.



La duración de cada partido, será de 14 minutos divididos en dos tiempos de 7 minutos. La puntuación según los resultados obtenidos será:

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

Arbitrajes.

Los árbitros que dirigirán los encuentros serán designados por la Federación Española de Rugby y de acuerdo con el Asesor Técnico de CEDU.

Se tendrá prevista la actuación de árbitros no locales para los partidos en los que intervengan los equipos de la Universidad organizadora.

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 los Campeonatos de España Universitarios y el presente Reglamento Técnico.

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

Premios.

Tendrán medalla y trofeo, el primero, segundo y tercer clasificados por categoría.

Recomendaciones.

Cada delegado-a deberá entregar en la reunión técnica la relación en la que se incluyan los jugadores-as, delegado-a y entrenador-a según anexos.

El delegado-a deberá presentar como mínimo 15 minutos antes de cada partido el listado en el que se incluyan los 7 jugadores-as que iniciarán el partido y las posibles sustituciones.

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 (mañana y tarde) que se realizará 30 minutos antes del comienzo del partido.

Los equipos deberán actuar dentro del espíritu del juego o de los valores que representa, cualquier comportamiento por parte del equipo que no cumpla este espíritu o estos valores o sea anti deportivo hacia la organización, árbitros o el resto de delegaciones podrá ser expulsado de la competición por la Dirección de la misma.



REGLAMENTO DEL CAMPEONATO

- a) Los equipos participantes en el Campeonato serán agrupados en cuatro grupos (A, B, C y D) de 4 equipos. Para la formación de los cuatro grupos, se tendrá en cuenta como cabeza de serie de cada uno de ellos, los cuatro primeros clasificados del campeonato jugado en el año anterior. El resto de equipos se encuadrarán en cada grupo por sorteo directo, a excepción de la universidad organizadora que ocupará una posición en el grupo A. De no participar dicha universidad, la posición será ocupada por la Comunidad Autónoma a la que pertenezca.
- b) Una vez finalizada la fase de grupos, los dos primeros clasificados de cada grupo jugarán por el Campeonato de España Universitario (puestos del 1º al 8º) y los dos últimos clasificados de cada grupo por los puestos 9º al 16º (ver calendario de competición).
- 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 de la Comisión de Litigios, será expulsado del Campeonato.
- d) 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.

A. Determinación de la clasificación de los Equipos en la fase de grupos.

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**.

1. 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 empatados. El equipo que haya ganado el partido entre ellos será considerado el mejor clasificado.
2. 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 empatado a puntos 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 empatado a puntos 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 entre los Delegados de los 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.
- 3.** Si al final de los partidos de grupo, más de dos equipos están empatados a puntos para cualquier posición, la misma será determinada de la siguiente manera:
- a) La diferencia entre los puntos anotados y encajados por cada equipo empatado a puntos 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 empatado a puntos 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 entre los Delegados de los 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. REGLAMENTO DE JUEGO

Las Reglas del juego se aplican en el Seven sujetas a las siguientes variaciones:

REGLA 3 : EL EQUIPO

1. Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores en el área de juego durante el partido.

Remplazado por:

1. Cada equipo no debe tener más de siete jugadores en el área de juego durante el partido.

Eliminar 2

4. En partidos internacionales una federación puede nominar hasta ocho reemplazos.

Remplazado por:

4. Un equipo puede nominar y usar hasta cinco reemplazos.

5. En otros partidos el organizador del partido decidirá la cantidad de reemplazos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.

Remplazado por:

5. El organizador del partido decide cuántos reemplazos pueden ser nominados hasta un máximo de cinco.

Eliminar 8-13

Eliminar 16-20

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión excepto para cumplimentar la Regla 3.19 o 3.20 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Remplazado por:

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Eliminar 33a

Eliminar 33e

Eliminar 34

REGLA 5 : TIEMPO

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.

Remplazado por:

1. Un partido dura 14 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de siete minutos) más el tiempo de descuento. Cuando un partido empatado requiera jugar tiempo suplementario, después de un descanso de un minuto el juego se reinicia con tiempos de no más de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.
2. El descanso consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.

Remplazado por:

2. El descanso consiste en un intervalo de no más de dos minutos.

REGLA 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

3. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira 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 el oponente debe hacer el saque de centro y viceversa.

Agregar:

- a. Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo del mismo modo que antes del partido.

Agregar:

JUECES DE MARCA

Agregar:

31. Para cada partido habrá dos jueces de marca, uno en cada zona de marca.
32. El árbitro tiene las mismas atribuciones sobre los jueces de marca que las que tiene sobre los árbitros asistentes o los jueces de lateral.
33. Los jueces de marca señalizan el resultado de conversiones o puntapiés de castigo a gol.
34. Los jueces de marca señalizan cuando el balón o el portador del balón han salido a lateral de marca.
35. Si fuera requerido, el juez de marca asistirá al árbitro en decisiones sobre anulados y ensayos.
36. El organizador del partido puede otorgar facultades al juez de marca para señalar juego sucio en la zona de marca.

REGLA 8 : PUNTOS

7. Cuando se marca un ensayo el equipo tiene derecho a intentar una conversión que puede ser un puntapié desde el suelo o de drop.

Remplazado por:

7. Cuando se marca un ensayo el equipo tiene derecho a intentar una conversión que debe ser de drop.

8. El pateador:

Eliminar c

d. Debe efectuar el puntapié dentro de los 90 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el ensayo, aun cuando el balón se caiga y deba ser colocado de nuevo.

Sanción: El puntapié es desestimado.

Remplazado por:

d. Deberá efectuar el puntapié dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el ensayo.

Sanción: El puntapié es desestimado.

EL EQUIPO Oponente EN LA CONVERSIÓN

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben retirarse a su línea de marca y no deben sobrepasar esa línea hasta que el pateador comience su carrera. Cuando el pateador haga esto podrán cargar o saltar para impedir el gol pero en estas acciones no deberán ser sostenidos físicamente por otros jugadores.

Remplazado por:

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben ubicarse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso, el gol es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente. Cuando se autorice otro puntapié el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié.

Remplazado por:

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso, el gol es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente.

Eliminar 16

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo, aun si el balón se cae y debe ser colocado de nuevo.

Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga una melé.

Remplazado por:

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo.

Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga una melé.

24. El pateador puede colocar el balón directamente en el suelo, o sobre arena, serrín, o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador.

Sanción: melé.

Remplazado por:

24. El puntapié debe ser un drop.

Sanción: melé.

Agregar:

TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Agregar:

30. Durante el tiempo suplementario el equipo que primero marque puntos debe ser inmediatamente declarado ganador, sin que continúe el juego.

REGLA 9 : JUEGO SUCIO

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 10 minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

Remplazado por:

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido dos minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

REGLA 12 : SAQUE DE CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO

4. Después que un equipo ha marcado puntos, sus oponentes reinician el juego desde el centro o detrás del centro de la línea de mitad de campo.

Sanción: El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o melé.

Remplazado por:

4. Después que un equipo haya marcado puntos el mismo equipo reinicia mediante un drop en o detrás del centro de la línea de mitad de campo. El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 30 segundos desde el momento en que una conversión se haya efectuado o declinado, o desde el momento en que se haya pateado un puntapié de castigo a gol o un drop.

Sanción: Puntapié franco.

5. Cuando el balón es pateado:

a. Los compañeros del pateador deben estar detrás del balón.

Sanción: melé.

Remplazado por:

a. Los compañeros del pateador deben estar detrás del balón.

Sanción: Puntapié franco.

6. El balón debe alcanzar la línea de 10 metros.

Sanción: El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o melé.

Remplazado por:

6. El balón debe alcanzar la línea de 10 metros.

Sanción: Puntapié franco.

8. Si el balón sale directamente a lateral el equipo que no patea elige una de las siguientes:

- a. El puntapié se realiza de nuevo.
- b. Melé.
- c. Lateral.
- d. Saque rápido de lateral.

Remplazado por:

8. El balón no debe ser pateada directamente a lateral.

Sanción: Puntapié franco.

9. Si el balón es pateado a la zona de marca de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya el balón sin demora o resulta muerto saliendo a través de la zona de marca, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o melé.

Remplazado por:

9. Si el balón es pateado a la zona de marca de los oponentes sin tocar a ningún jugador y un oponente apoya el balón sin demora o el balón sale a lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto, se otorgará un puntapié franco al equipo que no pateó.

REGLA 18 : BALÓN A LATERAL, SAQUE RÁPIDO DE LATERAL Y LATERAL

12. Los equipos deben formar el lateral sin demora.

Sanción: Puntapié franco.

Remplazado por:

12. Los equipos deben formar el lateral dentro de los 15 segundos después que el árbitro asistente o juez de lateral haya indicado la marca del lateral.

Sanción: Puntapié franco.

REGLA 19 : MELÉ

4. Los equipos deben estar listos para formar la melé dentro de los 30 segundos después que se haga la marca.

Sanción: Puntapié franco.

Remplazado por:

4. Los equipos deben estar listos para formar la melé dentro de los 15 segundos después que se haga la marca.

Sanción: Puntapié franco.

5. Cuando ambos equipos tengan 15 jugadores : ocho jugadores de cada equipo deberán agarrarse juntos en una formación tal como se muestra en el diagrama. Cada equipo debe tener dos pilares y un talonador en la primera línea y dos jugadores en la segunda línea. Tres terceras líneas de cada equipo completan la melé.

Sanción: Puntapié de castigo.

Remplazado por:

5. Una melé debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres deben permanecer agarrados hasta que la melé termine.

Sanción: Puntapié de castigo.

Eliminar 6

Eliminar 7c

Eliminar 7d

23. Un jugador primera línea no debe patear el balón intencionadamente fuera del túnel en la dirección que fue introducido.

Sanción: Puntapié franco.

Remplazado por:

23. Un jugador de la primera línea no 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.

36. La melé termina :

- b. Cuando el balón alcanza los pies del último jugador y es levantada por ese jugador o es jugado por el medio de melé de ese equipo.

Remplazado por:

- b. Cuando el balón es jugado por el medio de melé de ese equipo.

REGLA 20 : PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

8. El pateador puede efectuar un puntapié de volea, drop o puntapié desde el suelo (siempre que no sea a lateral).

Remplazado por:

8. El pateador puede efectuar un puntapié de volea o drop pero no un puntapié desde el suelo.

REGLA 21 : ZONA DE MARCA

BALÓN PATEADO A TRAVÉS DE LA ZONA DE MARCA Y SE HACE MUERTO

Agregar:

El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 30 segundos desde el momento en que la infructuosa patada al gol se haya efectuado.



CSD

ANEXOS

(Modelos de Listados, Actas, Tarjeta de Sustituciones,
Calendarios, Clasificaciones-Ranking)

	CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 MASCULINO
	
2020	
Listado de Jugadores	

EQUIPO:

Color	Camiseta	Pantalones	Medias
-------	----------	------------	--------

MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

CONSEJO SUPERIOR
DE DEPORTES



CSD

Principal			
Alternativo			

Nº	APELLIDOS	NOMBRE	Fecha de Nacimiento (dd/mm/aaaa)	DNI
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI
Entrenador-a			
Delegado-a			

Firma del Delegado-a:

NOMBRE:

Firma Organización:

NOMBRE:



**Campeonato de España
Universitario Rugby 7
Categoría Masculina
2020**

ACTA DE ENCUENTROS

Equipo: _____

Campeonato de España Universitario Rugby 7 Categoría Masculina 2020 ACTA DE ENCUENTROS Equipo: _____			Día				
			Oponente				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRE	Nº Camiseta	Marcar en las casillas con T los Titulares con S los Suplentes				
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
RESULTADOS							
FIRMA DE LOS ÁRBITROS							

Entrenador-a: _____

Delegado-a: _____

Firma del delegado-a

Firma del capitán

Incidencias, al dorso



CSD



CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 MASCULINO



2020

TARJETA DE SUSTITUCIÓN

EQUIPO: _____

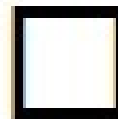
Fecha: ___/___/2020

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 EXPULSIÓN TEMPORAL/ SIN BIN

Minuto: _____

Firma: _____



CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 MASCULINO



2020

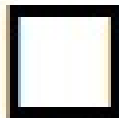
TARJETA DE SUSTITUCIÓN

EQUIPO: _____

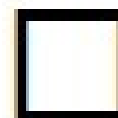
Fecha: ___/___/2020

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 EXPULSIÓN TEMPORAL/ SIN BIN

Minuto: _____

**CAMPEONATO DE ESPAÑA
RUGBY 7 MASCULINO 2020
y de**



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

CONSEJO SUPERIOR
DE DEPORTES



CSD

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

CAMPO DE ...

de de 2020 – DÍA 1					
PARTIDO	HORA	GRUPO	CAMPO	EQUIPO	EQUIPO
1	10:00	D	2	D2	D3
2	10:20	D	2	D1	D4
3	10:40	C	2	C2	C3
4	11:00	C	2	C1	C4
5	11:20	B	2	B2	B3
6	11:40	B	2	B1	B4
7	12:00	A	2	A2	A3
8	12:20	A	2	A1	A4
9	12:40	D	2	D2	D4
10	13:00	D	2	D1	D3
11	13:20	C	2	C2	C4
12	13:40	C	2	C1	C3
13	14:00	B	2	B2	B4
14	14:20	B	2	B1	B3
15	14:40	A	2	A2	A4
16	15:00	A	2	A1	A3
17	15:20	D	2	D3	D4
18	15:40	D	2	D1	D2
19	16:00	C	2	C3	C4
20	16:20	C	2	C1	C2
21	16:40	B	2	B3	B4
22	17:00	B	2	B1	B2
23	17:20	A	2	A3	A4
24	17:40	A	2	A1	A2



de de 2020 – DÍA 2

PARTIDO	HORA	PUESTO	CAMPO	EQUIPO	EQUIPO
25	09:00	9º - 16º	2	3º GRUPO C	4º GRUPO B
26	09:20	9º - 16º	2	3º GRUPO B	4º GRUPO C
27	09:40	9º - 16º	2	3º GRUPO D	4º GRUPO A
28	10:00	9º - 16º	2	3º GRUPO A	4º GRUPO D
29	10:20	1º - 8º	2	1º GRUPO C	2º GRUPO B
30	10:40	1º - 8º	2	1º GRUPO B	2º GRUPO C
31	11:00	1º - 8º	2	1º GRUPO D	2º GRUPO A
32	11:20	1º - 8º	2	1º GRUPO A	2º GRUPO D
33	11:40	13º - 16º	2	PERDEDOR 25	PERDEDOR 26
34	12:00	13º - 16º	2	PERDEDOR 27	PERDEDOR 28
35	12:20	9º - 12º	2	GANADOR 25	GANADOR 26
36	12:40	9º - 12º	2	GANADOR 27	GANADOR 28
37	13:00	5º - 8º	2	PERDEDOR 29	PERDEDOR 30
38	13:20	5º - 8º	2	PERDEDOR 31	PERDEDOR 32
39	13:40	1º - 4º	1	GANADOR 29	GANADOR 30
40	14:00	1º - 4º	1	GANADOR 31	GANADOR 32
41	14:20	15º - 16º	2	PERDEDOR 33	PERDEDOR 34
42	14:40	13º - 14º	2	GANADOR 33	GANADOR 34
43	15:00	11º - 12º	2	PERDEDOR 35	PERDEDOR 36
44	15:20	9º - 10º	2	GANADOR 35	GANADOR 36
45	15:40	7º - 8º	2	PERDEDOR 37	PERDEDOR 38
46	16:00	5º - 6º	2	GANADOR 37	GANADOR 38
47	16:20	3º - 4º	1	PERDEDOR 45	PERDEDOR 46
48	16:40	FINAL	1	GANADOR 45	GANADOR 46



**CAMPEONATO DE ESPAÑA
RUGBY 7 MASCULINO 2020
y de**



Nº	RANKING 2019
1	SAN JORGE
2	POLITÉCNICA VALENCIA
3	U. GRANADA
4	U. PAÍS VASCO
5	U. VALENCIA
6	VIC
7	COMPLUTENSE MADRID
8	AUTÓNOMA MADRID
9	U. BARCELONA
9	CATÓLICA VALENCIA
11	U. MÁLAGA
12	U. LEÓN



CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 FEMENINO



2020
Listado de Jugadoras

EQUIPO:

Color	Camiseta	Pantalones	Medias
Principal			
Alternativo			

Nº	APELLIDOS	NOMBRE	Fecha de Nacimiento (dd/mm/aaaa)	DNI
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI
Entrenadora-or			
Delegada-o			

Firma del Delegado-a:

NOMBRE:

Firma Organización:

NOMBRE:



CSD



Campeonato de España Universitario Rugby 7

Categoría Femenina 2020

ACTA DE ENCUENTROS

Equipo: _____

		Día					
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							
13							
14							
RESULTADOS							
FIRMA DE LOS ÁRBITROS							

Entrenadora-or: _____

Delegada-o: _____

Firma de la delegada-o

Firma de la capitana

Incidencias, al dorso



CSD



CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 FEMENINO



2020

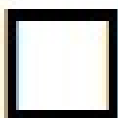
TARJETA DE SUSTITUCIÓN

EQUIPO: _____

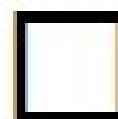
Fecha: ___/___/2019

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 EXPULSIÓN TEMPORAL/ SIN BIN

Minuto: _____

Firma: _____



CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 FEMENINO



2020

TARJETA DE SUSTITUCIÓN

EQUIPO: _____

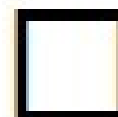
Fecha: ___/___/2019

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

POR EXPULSIÓN TEMPORAL/ SIN BIN

Minuto: _____

Firma: _____

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

CAMPO DE ...

de de 2020 – DÍA 1					
PARTIDO	HORA	GRUPO	CAMPO	EQUIPO	EQUIPO
1	10:00	D	1	D2	D3
2	10:20	D	1	D1	D4
3	10:40	C	1	C2	C3
4	11:00	C	1	C1	C4
5	11:20	B	1	B2	B3
6	11:40	B	1	B1	B4
7	12:00	A	1	A2	A3
8	12:20	A	1	A1	A4
9	12:40	D	1	D2	D4
10	13:00	D	1	D1	D3
11	13:20	C	1	C2	C4
12	13:40	C	1	C1	C3
13	14:00	B	1	B2	B4
14	14:20	B	1	B1	B3
15	14:40	A	1	A2	A4
16	15:00	A	1	A1	A3
17	15:20	D	1	D3	D4
18	15:40	D	1	D1	D2
19	16:00	C	1	C3	C4
20	16:20	C	1	C1	C2
21	16:40	B	1	B3	B4
22	17:00	B	1	B1	B2
23	17:20	A	1	A3	A4
24	17:40	A	1	A1	A2



de de 2020 – DÍA 2

PARTIDO	HORA	PUESTO	CAMPO	EQUIPO	EQUIPO
25	09:00	9º - 16º	1	3º GRUPO C	4º GRUPO B
26	09:20	9º - 16º	1	3º GRUPO B	4º GRUPO C
27	09:40	9º - 16º	1	3º GRUPO D	4º GRUPO A
28	10:00	9º - 16º	1	3º GRUPO A	4º GRUPO D
29	10:20	1º - 8º	1	1º GRUPO C	2º GRUPO B
30	10:40	1º - 8º	1	1º GRUPO B	2º GRUPO C
31	11:00	1º - 8º	1	1º GRUPO D	2º GRUPO A
32	11:20	1º - 8º	1	1º GRUPO A	2º GRUPO D
33	11:40	13º - 16º	1	PERDEDOR 25	PERDEDOR 26
34	12:00	13º - 16º	1	PERDEDOR 27	PERDEDOR 28
35	12:20	9º - 12º	1	GANADOR 25	GANADOR 26
36	12:40	9º - 12º	1	GANADOR 27	GANADOR 28
37	13:00	5º - 8º	1	PERDEDOR 29	PERDEDOR 30
38	13:20	5º - 8º	1	PERDEDOR 31	PERDEDOR 32
39	13:40	1º - 4º	1	GANADOR 29	GANADOR 30
40	14:00	1º - 4º	1	GANADOR 31	GANADOR 32
41	14:20	15º - 16º	1	PERDEDOR 33	PERDEDOR 34
42	14:40	13º - 14º	1	GANADOR 33	GANADOR 34
43	15:00	11º - 12º	1	PERDEDOR 35	PERDEDOR 36
44	15:20	9º - 10º	1	GANADOR 35	GANADOR 36
45	15:40	7º - 8º	1	PERDEDOR 37	PERDEDOR 38
46	16:00	5º - 6º	1	GANADOR 37	GANADOR 38
47	16:20	3º - 4º	1	PERDEDOR 45	PERDEDOR 46
48	16:40	FINAL	1	GANADOR 45	GANADOR 46



CSD

Nº	RANKING 2019
1	COMPLUTENSE MADRID
2	U. VALENCIA
3	POLITÉCNICA MADRID
4	U. BARCELONA
5	U. MÁLAGA
6	U. SEVILLA
7	U. LEÓN
8	UCAM
9	POLITÉCNICA VALENCIA
10	CATÓLICA VALENCIA
11	U. OVIEDO
12	POMPEU FABRA