



REGLAMENTO TÉCNICO DE RUGBY 7 CEU 2022

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 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 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.

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 para reemplazar a un jugador-a con herida abierta o sangrante).

La duración de cada partido, será de 14 minutos distribuidos 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.

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 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 tres grupos (A, B y C) 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. Los equipos que no se presentaron el año anterior estando inscritos, se retirasen o fueran expulsados, pasarán a las últimas posiciones del cuadro según el orden de la fecha de la referida incomparecencia, retirada o expulsión. Los nuevos participantes serán, también, encuadrados por sorteo.

Si algún equipo participante el año anterior, no lo hiciera en esta edición su lugar en el cuadro de competición lo ocupara el equipo situado inmediatamente después en la clasificación del año anterior (ranking).

- 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 6º) y los dos últimos clasificados de cada grupo por los puestos 6º al 12º (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 de Juego se aplican en los partidos de Rugby Siete bajo las siguientes variaciones:

REGLA 2: LA PELOTA

La categoría Masculina jugará con la pelota nº 5.

La categoría Femenina jugará con la pelota nº 4.

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.

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 treinta 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. La patada de reinicio se debe efectuar dentro de los 30 segundos de haberse efectuado un puntapié de castigo o drop independientemente de que la patada haya resultado exitoso o el balón quede muerto.

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 19: LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

Los equipos deben formar el lateral dentro de los 15 segundos a partir del momento en que el árbitro indica el lugar del lanzamiento.

REGLA 20: MELÉ

Los equipos deben estar listos para formar la melé dentro de los 15 segundos a partir del momento en que el árbitro indica la marca de la 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

Un puntapié de castigo o franco se debe efectuar dentro de los 30 segundos de haber sido otorgado.

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.



ANEXOS

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



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 MASCULINO
2022**



Listado de Jugadores

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				
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
2022

ACTA DE ENCUENTROS

Equipo: _____

		Día					
		Equipo Oponente					
Equipo: _____							
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							
15							
RESULTADOS							
FIRMA DE LOS ÁRBITROS							

Entrenador-a: _____

Delegado-a: _____

Firma del delegado-a

Firma del capitán

Incidencias, al dorso



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 MASCULINO
2022
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

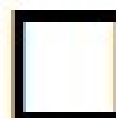
Fecha: ___/04/2022

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: _____



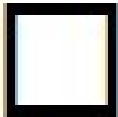
**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 MASCULINO
2022
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

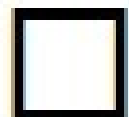
Fecha: ___/04/2022

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
RUGBY 7 MASCULINO 2022**



GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
ANDALUCIA	COM. VALENCIANA	ARAGON
GALICIA	PAIS VASCO	CANTABRIA
1º MADRID	CASTILLA Y LEÓN	2º MADRID
UCAM	CATALUÑA	MURCIA

CAMPO DE LAS TORRES DE COTILLAS

Día 1 de competición – 19 de abril 2022				
PARTIDO	HORA	PUESTO	EQUIPO	EQUIPO
1	10:00	C	C2	C3
2	10:22	C	C1	C4
3	10:44	B	B2	B3
4	11:06	B	B1	B4
5	11:28	A	A2	A3
6	11:50	A	A1	A4
7	12:12	C	C2	C4
8	12:34	C	C1	C3
9	12:56	B	B2	B4
10	13:18	B	B1	B3
11	13:40	A	A2	A4
12	14:02	A	A1	A3
13	14:24	C	C3	C4
14	14:46	C	C1	C2
15	15:08	B	B3	B4
16	15:30	B	B1	B2
17	15:52	A	A3	A4
18	16:14	A	A1	A2



CAMPO DE LASS TORRES DE COTILLAS

Día 2 de Competición - 20 de abril 2022				
PARTIDO	HORA	PUESTO	EQUIPO	EQUIPO
19	09:00	1º - 8º	1º	8º
20	09:22	1º - 8º	4º	5º
21	09:44	1º - 8º	2º	7º
22	10:06	1º - 8º	3º	6º
23	10:28	9º - 12º	9º	12º
24	10:50	9º - 12º	10º	11º
25	11:12	5º - 8º	PERDEDOR 19	PERDEDOR 20
26	11:34	5º - 8º	PERDEDOR 21	PERDEDOR 22
27	11:56	1º - 4º	GANADOR 19	GANADOR 20
28	12:18	1º - 4º	GANADOR 21	GANADOR 22
29	12:40	11º - 12º	PERDEDOR 23	PERDEDOR 24
30	13:02	9º - 10º	GANADOR 23	GANADOR 24
31	13:24	7º - 8º	PERDEDOR 25	PERDEDOR 26
32	13:46	5º - 6º	GANADOR 25	GANADOR 26
33	14:08	3º - 4º	PERDEDOR 27	PERDEDOR 27
34	14:30	1º - 2º	GANADOR 27	GANADOR 27



CAMPEONATO DE ESPAÑA RUGBY 7 MASCULINO 2022



Nº	RANKING
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
9	
11	
12	



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 FEMENINO
2022**



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				
15				

FUNCIÓN	APELLIDOS	NOMBRE	DNI
Entrenadora-or Delegada-o			

Firma del Delegado-a:

NOMBRE:

Firma Organización:

NOMBRE:



**Campeonato de España
Universitario Rugby 7
Categoría Femenina
2022**

ACTA DE ENCUENTROS

Equipo: _____

Campeonato de España Universitario Rugby 7 Categoría Femenina 2022 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								
15								
RESULTADOS								
FIRMA DE LOS ÁRBITROS								

Entrenadora-or: _____

Delegada-o: _____

Firma de la delegada-o

Firma de la capitana

Incidencias, al dorso



**CAMPEONATO DE ESPAÑA DE RUGBY 7 FEMENINO
2022
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

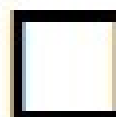
Fecha: ___/04/2022

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
2022
TARJETA DE SUSTITUCIÓN**

EQUIPO: _____

Fecha: ___/04/2022

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: _____



**CAMPEONATO DE ESPAÑA
RUGBY 7 FEMENINO 2022**



GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1º CATALUÑA	COM. VALENCIANA	1º MADRID
GALICIA	1º ANDALUCIA	CASTILLA Y LEÓN
PAIS VASCO	2º CATALUÑA	ARAGÓN
UCAM	ISLA BALEARES	2º ANDALUCIA

CAMPO DE LAS TORRES DE COTILLAS

Día 1 de competición – 19 de abril del 2022				
PARTIDO	HORA	PUESTO	EQUIPO	EQUIPO
1	10:00	C	C2	C3
2	10:22	C	C1	C4
3	10:44	B	B2	B3
4	11:06	B	B1	B4
5	11:28	A	A2	A3
6	11:50	A	A1	A4
7	12:12	C	C2	C4
8	12:34	C	C1	C3
9	12:56	B	B2	B4
10	13:18	B	B1	B3
11	13:40	A	A2	A4
12	14:02	A	A1	A3
13	14:24	C	C3	C4
14	14:46	C	C1	C2
15	15:08	B	B3	B4
16	15:30	B	B1	B2
17	15:52	A	A3	A4
18	16:14	A	A1	A2



CAMPO DE LAS TORRES DE COTILLAS

Día 2 de Competición - 20 de abril de 2022				
PARTIDO	HORA	PUESTO	EQUIPO	EQUIPO
19	09:00	1º - 8º	1º	8º
20	09:22	1º - 8º	4º	5º
21	09:44	1º - 8º	2º	7º
22	10:06	1º - 8º	3º	6º
23	10:28	9º - 12º	9º	12º
24	10:50	9º - 12º	10º	11º
25	11:12	5º - 8º	PERDEDOR 19	PERDEDOR 20
26	11:34	5º - 8º	PERDEDOR 21	PERDEDOR 22
27	11:56	1º - 4º	GANADOR 19	GANADOR 20
28	12:18	1º - 4º	GANADOR 21	GANADOR 22
29	12:40	11º - 12º	PERDEDOR 23	PERDEDOR 24
30	13:02	9º - 10º	GANADOR 23	GANADOR 24
31	13:24	7º - 8º	PERDEDOR 25	PERDEDOR 26
32	13:46	5º - 6º	GANADOR 25	GANADOR 26
33	14:08	3º - 4º	PERDEDOR 27	PERDEDOR 27
34	14:30	1º - 2º	GANADOR 27	GANADOR 27



CAMPEONATO DE ESPAÑA RUGBY 7 FEMENINO 2022



Nº	RANKING
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	