



# BASES ESPECÍFICAS RUGBY SEVEN



## BASES ESPECÍFICAS RUGBY SEVEN A SIDE.

### I. INSCRIPCIONES

1. Cada institución deberá confirmar la participación de sus deportistas seleccionados de entre los inscritos en la lista general, realizada vía plataforma, de acuerdo con las disposiciones establecidas en las Bases Generales. Además, se deberán incluir los antecedentes del
2. encargado de la delegación y cuerpo técnico.

### II. CONFORMACIÓN DE LAS DELEGACIONES

1. Los equipos serán compuestos por un máximo de 15 deportistas, además, del encargado de la delegación y cuerpo técnico.

### III. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1. Para dar inicio a la competencia, se llevará a cabo una reunión informativa donde se presentará toda la información específica relacionada con el torneo.
2. La Comisión CNU establecida en las bases generales deberá quedar constituida, a lo menos 4 horas antes del inicio del evento.
3. La modalidad de competencia será la establecida en el punto VI de las bases generales de FENAUDE.
4. La programación de cada serie será responsabilidad del organizador, cumpliendo con las disposiciones de las bases generales.

#### IV. IMPLEMENTACIÓN

1. La organización deberá proporcionar el material necesario para la realización de los encuentros, incluyendo la comunicación del balón oficial del torneo que será el modelo MACRON THUNDER. La indumentaria de los equipos, incluyendo la de los jugadores de campo y entrenadores, deberá cumplir con la normativa internacional vigente. Los jugadores de campo deberán usar una indumentaria idéntica.

#### V. PUNTAJE

1. Para cada encuentro en la serie de clasificación se aplicará el siguiente puntaje:
  - Partido ganado: 3 puntos.
  - Partido empatado: 2 puntos.
  - Partido perdido: 1 puntos.
  - No presentación: 0 puntos.
2. La tabla de posiciones de los equipos se determinará por la suma de los puntos obtenidos por cada equipo en sus partidos.

#### VI. CONTROL DE LA COMPETENCIA

1. La competencia será supervisada por el responsable designado para el evento, quien seguirá las indicaciones establecidas en el manual técnico.
2. El aspecto técnico del evento estará a cargo de un colegio de jueces y planilleros, ya sea a nivel nacional o regional.

VII. **NORMAS TÉCNICAS Reglamento internacional y normas:**

1. Las disposiciones específicas de cada campeonato nacional se registrarán por la reglamentación internacional vigente al momento de la realización del torneo, en todos aquellos aspectos no contemplados en estas bases. Por lo tanto, las normas definidas en este reglamento prevalecerán sobre la normativa internacional.

**Hora de inicio y W.O.:**

2. Los partidos se iniciarán a la hora programada, con un máximo de 10 minutos de espera para la presentación de ambos equipos. La no presentación de un equipo determinará la aplicación de un W.O., otorgando 0 puntos al equipo ausente y un resultado de 28-0 a favor del equipo presente.

**Empates en fases finales:**

3. En caso de empate en semifinales, finales o disputa de tercer lugar, después de un descanso de 5 minutos, se jugarán dos tiempos suplementarios de 5 minutos con un minuto de descanso entre ellos. El primer equipo en anotar durante estos tiempos suplementarios será declarado vencedor.

**Suma del tiempo perdido:**

4. A cada etapa o fracción de juego se le podrá sumar el tiempo perdido que se verifique en dicho período y que determine el juez del encuentro, comunicando dicha situación a la mesa de control. No se permitirá descontar tiempo por tiempo perdido en la etapa de descuentos.

**Duración de la final de oro:**

La final de oro se jugará en dos fracciones de juego de 7 minutos cada una, con un intervalo de 2 minutos para el cambio de lado.

5. **Sustituciones y reingresos:**

Cada equipo podrá realizar un máximo de 5 ventanas de cambio (con reingreso permitido). Un jugador sustituido por lesión no podrá ingresar nuevamente. Todos los cambios, sin excepción, se harán con pelota muerta, previa anotación del cambio correspondiente en la planilla de la mesa de control y después de haber sido autorizado por el árbitro del encuentro.

7. **Jugadores con heridas:** Un jugador que presente una herida abierta y/o sangrante deberá

abandonar la cancha para ser atendido, pudiendo ser reemplazado temporalmente. Una vez curado adecuadamente, podrá volver al campo de juego sin que la sustitución se considere definitiva. El jugador lesionado tiene 5 minutos (tiempo corrido) para retornar al campo de juego con la herida curada. Si no lo hace en este tiempo, el reemplazo será considerado definitivo.

8. **Mínimo de jugadores para continuar el partido:**

Un equipo que, por cualquier razón, quede con menos de 4 jugadores en cancha no podrá seguir jugando. El árbitro pondrá fin al encuentro y se mantendrá el marcador que había hasta el momento.

9. **Indumentarias:**

En caso de que dos equipos tengan camisetas de un mismo color o que, a juicio del árbitro, sean de colores semejantes y puedan provocar confusión, el equipo indicado al lado izquierdo de la programación se considerará local y deberá utilizar una camiseta de recambio.

10. **Reemplazos tácticos:**

El organizador del partido puede implementar reemplazos tácticos sucesivos en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de intercambios no debe exceder los 12. La administración y reglas relacionadas con los reemplazos sucesivos son responsabilidad del organizador del partido.

11. **Mínimo de jugadores para iniciar el partido:**

El mínimo de jugadores para comenzar un encuentro será de 7. Si no se cumple este requisito, se aplicará un W.O.

12. **Determinación de la puntuación general:**

Habiendo finalizado todos los encuentros en la etapa clasificatoria, la puntuación general obtenida en cada grupo determinará las posiciones de los equipos dentro del mismo y su continuidad en el torneo conforme a lo previsto en el fixture proporcionado por la organización a los equipos participantes.

### 13. Criterios de desempate en la fase de grupos:

En caso de producirse una igualdad en el puntaje final obtenido por dos o más equipos en la fase de grupos, los lugares en la respectiva tabla de posiciones se definirán de acuerdo a la aplicación de los siguientes criterios dirimientes, excluyentes y sucesivos, hasta que se verifique alguna diferencia entre los equipos en cuestión:

- a) Ganador del partido entre los equipos comprometidos.
- b) Mejor diferencia de puntos marcados en todos los partidos del grupo.
- c) Mejor diferencia de tries (anotados menos recibidos) en todos los partidos del grupo.
- d) Menor cantidad de expulsados en todos los partidos del grupo.
- e) Mayor cantidad de puntos anotados.
- f) Mayor cantidad de tries anotados.
- g) Sorteo mediante moneda al aire, llevado a efecto por los managers de los equipos involucrados.

## VII. SANCIONES

1. Todo deportista sancionado reglamentariamente o informado quedará automáticamente inhabilitado para participar en el siguiente encuentro, a la espera de la resolución de la Comisión CNU y del director de turno, quienes deberán emitir el informe una vez finalizada la fecha.  
La Comisión CNU podrá determinar nuevas sanciones, previa revisión del informe de los jueces y del supervisor.  
El accionar de la Comisión CNU se basará en las disposiciones de las Bases Generales y en el reglamento internacional vigente de la disciplina.
3. La Comisión CNU podrá aplicar sanciones de oficio, sin necesidad de informe de los jueces, en caso de situaciones extremas.
- 4.

#### VIII. CONSIDERACIONES GENERALES

1. Cualquier situación no contemplada en estas bases será resuelta por la Comisión CNU.
2. Las Bases Generales de FENAUDE prevalecerán sobre éstas.
3. Para mejorar el estándar de calidad del torneo, es necesario respetar lo que sigue:
  - a) Previo al Inicio del encuentro: Salida oficial según formato federado.
  - b) Al momento de ratificar nómina en reunión informativa, especificando número de camiseta de los jugadores, orden y cantidad de oficiales.
  - c) El jugador debe mantener el número de camiseta durante todo el partido. “Importante utilizar criterio según situación específica y que se permita cambiar el número del jugador”