CONDDE
MÉXICO

CONSEJO NACIONAL DEL DEPORTE DE LA EDUCACIÓN, A.C.

ANEXO TÉCNICO
RUGBY SEVENS
2023

1.- CATEGORÍA

La categoría será Única y los competidores deberán haber nacido entre el 1º de enero de 1998 y el 31 de diciembre de 2005, de acuerdo al Reglamento General del Consejo Nacional del Deporte de la Educación A.C. (CONDDE) y la Federación Internacional del Deporte Universitario (FISU).

2.-RAMA

Varonil y Femenil.

3.- EQUIPOS

Los equipos deberán estar integrados por un mínimo de 10 (diez) jugadores y un máximo de 12 (doce) jugadores. Un entrenador y un asistente.

Los equipos deben presentarse a la cancha con al menos 10 (diez) jugadores, equipo que no se presente con al menos 10 jugadores antes de iniciar el partido perderá por default.

4.-SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

Clasificarán a la Etapa Regional: De manera directa los equipos de la Institución de Educación Superior (IES) sede de ésta Etapa.
El primero y segundo lugar en cada rama en regiones donde haya 3 y 4 estados; a excepción del Estado donde pertenezca la IES sede. Y en las regiones de 5 estados clasifica el primer lugar.

Clasificarán a la Etapa Nacional: El primero y segundo lugar de cada rama de cada región. Para la región sede, solo se disputará un sólo lugar, ya que la IES sede tiene el pase directo.

5.- ASPECTOS Y TIEMPOS DE JUEGO

a) Cada equipo no debe tener más de 7 jugadores en el área de juego durante el partido.
b) El número mínimo de jugadores para iniciar el partido son 7; a excepción de no completarse este número, siempre y cuando la razón esté relacionada con el torneo en curso (lesionados, expulsados, etc.) se permitirá un mínimo de 6. Con menos elementos no se podrá jugar y se perderá por default (marcador 28 a 0).
c) Un equipo puede realizar hasta 5 reemplazos.
d) Se jugarán 2 tiempos de 7 minutos cada uno, con un descanso intermedio de 2 minutos.

e) En caso de empate en fase de Cuartos de final, Semifinal y Final se darán 2 minutos de descanso y se jugarán 2 tiempos extras con duración de 5 minutos cada uno, el equipo que primero marque puntos será el ganador.
f) En caso de persistir el empate, se tirarán series de drop kicks a postes, en muerte súbita.

6.-SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia para la Etapa Regional se determinará en las juntas de región, dejando claramente por escrito en la minuta el sistema de competencia que se empleará en esta etapa.
El sistema de competencia para la Universiada Nacional, será formar cuatro grupos de cuatro equipos, jugando round robin en cada grupo.
Para cada uno de los grupos el rol de juegos será el siguiente:

1ª RONDA	2ª RONDA	3ª RONDA
1 vs 4	1 vs 3	1 vs 2
2 vs 3	2 vs 4	3 vs 4

Se hará el sorteo por serpentín respetando los lugares obtenidos por la región en la Universiada Nacional anterior.

a) Se inicia la siembra con los equipos de las regiones del primero al cuarto lugar de la Universiada Nacional anterior, quedando estos como cabeza de los grupos A, B, C y D.

En la siembra de los equipos de las regiones no podrán estar dos equipos de la misma región en un mismo grupo. En caso de que esto suceda, se ajustará conforme a la secuencia del serpentín.

b) En la segunda fase se colocan los equipos del quinto al octavo lugar de la Universiada Nacional anterior, en el sentido contrario a la primera fase.

c) En la tercera fase se sembrarán los equipos que ocuparon los lugares del noveno al doceavo lugar de la Universiada Nacional anterior, en el sentido contrario a la segunda fase.

d) En la cuarta fase la sede escogerá grupo y los equipos restantes serán sembrados en las posiciones libres y en el sentido contrario de la fase anterior.
La sede escogerá (seleccionará) grupo y horario de juego.
Ejemplo de siembra de grupos por el sistema serpentín:

FASE	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
I	1° Lugar UNA	2º Lugar UNA	3° Lugar UNA	4º Lugar UNA
II	8° Lugar UNA	7º Lugar UNA	6º Lugar UNA	5º Lugar UNA
III	9º Lugar UNA	10º Lugar UNA	11º Lugar UNA	12º Lugar UNA
IV	16º Lugar UNA	15º Lugar UNA	14º Lugar UNA	13º Lugar UNA

Califican a la siguiente fase, los dos primeros lugares de cada grupo (ocho equipos).

El sistema de puntuación para la clasificación será el siguiente.

Juego ganado	2 puntos
Juego empatado	1 punto
Juego perdido	0 puntos

Fase de Finales (Cuartos de final)
Sistema de competencia, eliminación sencilla.
Cuartos de final
Juego 1 1º A vs 2º D
Juego 2 1º B vs 2º C
Juego 3 1º D vs 2º A
Juego 4 1º C vs 2º B

Semifinal
Ganador del Juego 1 contra el Ganador Juego 4.
Ganador del Juego 2 contra el Ganador Juego 3.

Final
Ganadores semifinal por 1º y 2º Lugar.
Perdedores semifinal por 3º y 4º Lugar.

Criterios de Desempate

a) Entre dos equipos:
Criterio 1: Resultado de juego entre sí.
b) Entre dos equipos que empataron entre sí o empate entre 3 o más equipos:
Criterio 1: La mejor diferencia de puntos entre los equipos involucrados.
Criterio 2: La mejor diferencia de tries entre los equipos involucrados.
Criterio 3. Equipo que anotó mayor número de puntos.
Criterio 4: Equipo que anotó mayor número de tries.
Criterio 5: Sorteo.

Resultado General Final:
Al final de la competencia, se hará una clasificación final, definiendo del 5º al 16º lugar por arrastre.

En caso de que a la Etapa Nacional no se hayan clasificado los 16 equipos de cada rama, la Comisión Nacional Técnica de Rugby Sevens (CNTRS) podrá ajustar el Sistema de Competencia de acuerdo al número de equipos clasificados.

7.- PROGRAMACIÓN

Para la Etapa Nacional
Primer día: arribo de las delegaciones y junta previa a las 20:00 horas en el lugar que la sede determine.
Segundo día: fase eliminatoria.
Tercer día: fase eliminatoria y cuartos de final.
Cuarto día: salidas parciales, semifinal y final.
Quinto día: salida.

8.-UNIFORMES

Todos los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados de acuerdo a la Ley 4 del documento de las Leyes del Juego de la World Rugby (WR) y la regulación 12 de la WR sobre protecciones de cuerpo y cabeza. Este requisito será observado antes del inicio de cada partido.
Deberán portar número en la playera de juego. La numeración de las playeras de juego deberá ser de acuerdo a la regulación 15 de la WR así como de portar de manera obligatoria el logotipo oficial del CONDDE en manga izquierda, manga derecha o en la parte superior frontal de la playera, medidas de 6 cm de alto por ancho en proporción, en caso de no portar el logotipo oficial el árbitro no deberá permitirle jugar. (Véase Manual de Uniformes).

9.-INSTALACIÓN Y MATERIAL OFICIAL

La cancha deberá tener las medidas avaladas por la WR y el material adecuado para el buen desarrollo del evento y garantizar una cancha segura para todos los deportistas, se deberá jugar con un balón avalado por la WR.

10.-PROTESTAS

Toda protesta deberá ser elaborada en tiempo y forma, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento General del CONDDE.

11.-ENTRENADORES

Todos los entrenadores deberán estar debidamente registrados y presentar la credencial del CONDDE vigente.

12.-ALTAS Y BAJAS

Se podrán hacer hasta la junta técnica de cada etapa. Los únicos jugadores que se podrán considerar para su participación son los que estén debidamente registrados en la Cédula de Inscripción que se utilizará desde la Etapa Estatal, tomando en cuenta que no hay un límite de participantes para registrar.

13.-JUECES Y ÁRBITROS

Los Árbitros que se encarguen de juzgar en los Eventos Estatales, Regionales y Universiada Nacional deberán ser avalados por la Comisión Nacional Técnica de Rugby Sevens (CNTRS) y el CONDDE.
Todos los árbitros y/o jueces deberán utilizar el uniforme oficial de la WR.

14.- JUNTA TÉCNICA

La junta técnica de la Etapa Nacional, se realizará un día antes del inicio de la competencia a las 20:00 horas en el lugar que determine la sede.

Para poder ingresar deberá entregar carta acreditación como representante del equipo firmada por la máxima autoridad deportiva de la IES a la que representa.

Cada representante de equipo deberá entregar la cédula de inscripción original firmada y sellada por el Delegado Estatal y Coordinador General de la Región que competa (en las juntas técnicas de las etapas Estatal y Regional únicamente se deberá entregar copia de la cédula de inscripción).

15.- REGLAMENTO

Se aplicarán los del Reglamento General del CONDDE, los de este Anexo Técnico y los de la WR vigentes.

16.- COMISIÓN ESTATAL DE HONOR Y JUSTICIA

Estará integrada por el Delegado Estatal, cinco (5) miembros representantes de las IES participantes y el Comisionado Estatal Técnico de la disciplina que surja la controversia.

17.- COMISIÓN REGIONAL DE HONOR Y JUSTICIA

Estará integrada por la Coordinación General de la Región, los Delegados Estatales de

dicha región y el Comisionado Regional Técnico de la disciplina que surja la controversia.

18.- JURADO DE APELACIÓN

Deberá ser instaurado dentro de la Junta Técnica de cada disciplina, lo cual quedará asentado en la minuta de la reunión y estará integrado como lo establece el Reglamento General del CONDDE.

19.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Sistema de Puntuación para definir el primer lugar nacional del deporte en puntos:

Puntuación deportes de Conjunto

LUGAR	PUNTOS	LUGAR	PUNTOS
1°	100	9°	45
2°	85	10°	40
3°	75	11°	35
4°	70	12°	30
5°	65	13°	25
6°	60	14°	20
7°	55	15°	15
8°	50	16°	10

20.- PREMIACIÓN

La premiación será para el primero, segundo y tercer lugar, con medalla; a cada uno de los integrantes del equipo. Y trofeo a los tres primeros equipos por rama.

21.- RIESGO DEPORTIVO

El comité organizador declina toda responsabilidad en caso de cualquier accidente ocurrido durante el evento por considerarlo como riesgo deportivo.

22.-TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán atendidos por la Comisión Nacional Técnica, en segunda instancia por el Jurado de Apelación y en tercera instancia por la Comisión de Honor y Justicia del evento en curso.

ESTE ANEXO TÉCNICO APLICA EN TODOS LOS EVENTOS CONVOCADOS, AVALADOS Y/O PATROCINADOS POR EL CONDDE; MODIFICA LAS DISPOSICIONES ANTERIORES Y ENTRA EN VIGOR A PARTIR DEL 01 DE FEBRERO DEL 2023, DE CONFORMIDAD A LA APROBACIÓN DE LA COMISIÓN NACIONAL TÉCNICA DE RUGBY SEVENS.

Ciudad de México, 01 de febrero del 2023