SEVEN INTERNO BAGUALES 2026

REGLAMENTO OFICIAL

Las reglas con las que se juega el Seven Interno 2026, en Mayores y Juveniles.

BAGUALES RUGBY CLUB · EDICIÓN 2026

LO ESENCIAL

16 AL 30 NOV Inscripciones abiertas ART. 4°	**14** Jugadores máximo por plantel ART. 7°	**7' + 2' + 7'** Duración de cada partido ART. 13°
MÍN. 5 Jugadores en cancha ART. 15°	**4 · 2 · 0** Puntos por ganar, empatar y perder ART. 18°	**2 MIN** Tolerancia para presentarse ART. 21°

ACLARACIÓN

Toda cuestión o circunstancia no contemplada expresamente en el presente reglamento será resuelta por la organización del Seven Interno 2026, que tendrá plena potestad para decidir en el momento y según su criterio. Sus resoluciones serán definitivas e inapelables.

ÍNDICE

I	Disposiciones generales	ARTS. 1° A 3°
II	Inscripciones y participantes	ARTS. 4° A 8°
III	Formato y organización	ARTS. 9° A 12°
IV	Desarrollo de los partidos	ARTS. 13° A 17°
V	Puntuación y desempates	ARTS. 18° A 20°
VI	Presentación, ausencias y abandonos	ARTS. 21° A 22°
VII	Disciplina y arbitraje	ARTS. 23° A 24°
VIII	Seguridad y condiciones de juego	ARTS. 25° A 26°
IX	Disposiciones finales	ARTS. 27° A 28°

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ART. 1° Objeto del torneo

El Seven Interno Baguales 2026 tiene como finalidad fomentar la participación, el compañerismo, la integración y la competencia deportiva entre jugadores y exjugadores de Baguales Rugby Club, promoviendo los valores fundamentales del rugby.

ART. 2° Reglamento aplicable

El torneo se disputará bajo las leyes oficiales de World Rugby para la modalidad Rugby Seven.

Las disposiciones particulares establecidas en este reglamento tendrán prioridad cuando difieran de las reglas generales de World Rugby.

Toda situación de juego no contemplada expresamente se resolverá conforme a las leyes oficiales de World Rugby.

ART. 3° Autoridad organizadora

La organización del Seven Interno Baguales 2026 será responsable de coordinar la competencia, designar árbitros, establecer horarios, resolver reclamos y garantizar el cumplimiento del presente reglamento.

Sus resoluciones, dentro de las facultades establecidas, serán definitivas.

CAPÍTULO II

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

ART. 4° Período de inscripciones

Las inscripciones estarán abiertas desde el **16 de noviembre hasta el 30 de noviembre de 2026, inclusive**.

Finalizado dicho período, no se aceptarán nuevas inscripciones ni modificaciones de planteles, salvo excepciones autorizadas expresamente por la organización.

ART. 5° Requisitos de participación

Podrán participar exclusivamente jugadores que tengan o hayan tenido vinculación deportiva con Baguales Rugby Club en cualquier momento de su vida.

Se permitirá la participación de jugadores actuales y exjugadores del club, incluso si actualmente juegan en otra institución.

No podrán participar personas que nunca hayan formado parte de Baguales Rugby Club.

ART. 6° Categorías

El torneo contará con dos categorías independientes:

- **Juveniles:** jugadores de 14 a 17 años.
- **Mayores:** jugadores de 18 años en adelante.

No estará permitida la participación cruzada entre categorías.

Cada categoría contará con su propia competencia, clasificación y definición de campeones.

ART. 7° Conformación de planteles

Cada equipo podrá inscribir un máximo de **14 jugadores**.

Todos los integrantes deberán figurar en la lista de buena fe presentada antes del cierre de inscripciones.

Una vez cerrado el período de inscripción:

- No se permitirán cambios de equipo.
- No se podrán incorporar nuevos jugadores.
- No se podrán reemplazar jugadores inscriptos por otros.

La organización podrá evaluar casos excepcionales de manera presencial durante el torneo y autorizar modificaciones cuando lo considere justificado.

ART. 8° Jugadores no habilitados

Se considerará no habilitado a cualquier jugador que:

- No cumpla con los requisitos de vinculación con el club.
- No figure en la lista de buena fe del equipo.
- Esté inscripto en otro equipo.
- No corresponda a la categoría por edad.
- Se encuentre suspendido o descalificado.

Si se detecta un jugador no habilitado antes de ingresar al campo de juego, simplemente se impedirá su participación, sin sanción para el equipo.

> Si un equipo hace ingresar a un jugador no habilitado, **perderá automáticamente el partido por 28-0**, independientemente del marcador.

El equipo rival recibirá 4 puntos y el infractor 0 puntos.

No se otorgarán tries ficticios por este resultado administrativo.

CAPÍTULO III

FORMATO Y ORGANIZACIÓN

ART. 9° Formato de competencia

El formato definitivo del torneo se establecerá una vez finalizadas las inscripciones, según la cantidad de equipos participantes en Juveniles y Mayores.

La organización determinará la cantidad de zonas, partidos, equipos clasificados e instancias eliminatorias.

El formato será comunicado antes del inicio de la competencia.

ART. 10° Sorteo de zonas

La distribución de equipos en zonas se realizará mediante un **sorteo completamente aleatorio**.

Los sorteos de Juveniles y Mayores serán independientes.

No se utilizarán cabezas de serie ni criterios de distribución basados en el nivel deportivo.

ART. 11° Cronograma de partidos

La organización establecerá y comunicará el fixture correspondiente.

Los horarios, el orden y la programación de los encuentros podrán modificarse por razones organizativas, demoras, condiciones climáticas o imprevistos.

Las modificaciones serán comunicadas a los equipos involucrados con la mayor anticipación posible.

ART. 12° Capitanes y representantes

Cada equipo deberá designar un capitán o representante que actuará como principal interlocutor ante la organización.

Sus responsabilidades incluirán recibir comunicaciones oficiales, transmitir información a su plantel, presentar reclamos y colaborar con el cumplimiento del reglamento.

Los reclamos deberán canalizarse preferentemente a través de dicho representante.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

ART. 13° Duración de los encuentros

Todos los partidos tendrán la siguiente duración:

- Primer tiempo: **7 minutos**.
- Descanso: **2 minutos**.
- Segundo tiempo: **7 minutos**.

La duración reglamentaria total será de 16 minutos, incluyendo el descanso.

ART. 14° Finalización de los tiempos

Al cumplirse el tiempo reglamentario de cada período, se continuará jugando la última pelota hasta que quede muerta, conforme a las leyes de World Rugby.

El árbitro será responsable de controlar el tiempo y señalar la finalización de cada período, respetando las excepciones reglamentarias correspondientes.

ART. 15° Cantidad de jugadores

Cada equipo podrá disputar los encuentros con un máximo de **7 jugadores en cancha**.

Se establece un mínimo de **5 jugadores** para iniciar o continuar un partido.

Si un equipo no reúne al menos 5 jugadores dentro del plazo de tolerancia establecido, se considerará ausente.

Si durante el encuentro un equipo queda con menos de 5 jugadores, el partido será interrumpido y la organización determinará el resultado correspondiente.

ART. 16° Sustituciones

Se permitirán **cambios ilimitados** durante los encuentros.

Los jugadores sustituidos podrán volver a ingresar al campo de juego sin límite de reingresos.

Las sustituciones deberán realizarse durante una interrupción del juego y con autorización del árbitro.

ART. 17° Indumentaria

Se procurará que cada equipo tenga un color de camiseta propio para facilitar su identificación.

La organización coordinará la elección de colores intentando evitar coincidencias.

Si dos equipos utilizan colores similares, podrá solicitarse el uso de pecheras u otra indumentaria diferenciadora.

No será obligatorio utilizar camisetas personalizadas ni numeradas.

CAPÍTULO V

PUNTUACIÓN Y DESEMPATES

ART. 18° Sistema de puntuación

Durante la fase de grupos se asignarán los siguientes puntos:

RESULTADO	PUNTOS
Partido ganado	4
Partido empatado	2
Partido perdido	0

No existirán puntos bonus por tries, diferencia de tantos ni derrotas ajustadas.

ART. 19° Criterios de desempate

Cuando dos o más equipos finalicen con igual cantidad de puntos en la tabla, se aplicarán exclusivamente los siguientes criterios, en este orden:

1. MAYOR CANTIDAD DE TRIES

Los equipos se ordenarán de mayor a menor según la cantidad total de tries efectivamente marcados durante la fase de grupos.

2. DEFINICIÓN POR DROPEADA

Si persiste la igualdad, se realizará una definición mediante drops desde la línea de 22 metros.

- Cada equipo ejecutará inicialmente 3 drops.
- Los equipos se ordenarán según la cantidad de drops convertidos.
- Si continúa la igualdad, se realizarán rondas adicionales de un drop por equipo.
- Las rondas continuarán hasta resolver las posiciones necesarias, comparando equipos con igual cantidad de ejecuciones.

En caso de empate entre tres o más equipos, se aplicará el mismo procedimiento, ordenándolos de mayor a menor hasta determinar las posiciones clasificatorias.

> **No se aplicarán otros criterios de desempate.**

ART. 20° Empates en fase eliminatoria

En los encuentros eliminatorios que finalicen empatados durante el tiempo reglamentario se disputará tiempo suplementario bajo la modalidad de **punto de oro**.

El primer equipo que marque puntos será declarado ganador.

Se disputarán períodos suplementarios de 5 minutos hasta determinar un ganador, conforme a las leyes de World Rugby Seven.

No se utilizarán dropeadas para definir partidos eliminatorios.

CAPÍTULO VI

/ PRESENTACIÓN, AUSENCIAS Y ABANDONOS

ART. 21° Presentación de equipos

Los equipos deberán presentarse en el horario establecido por la organización.

Se otorgará una tolerancia máxima de **2 minutos** desde el horario programado.

AUSENCIA DE UN EQUIPO

Si un equipo no se presenta dentro del plazo establecido, perderá el encuentro por 28-0.

El equipo presente recibirá 4 puntos y el ausente 0 puntos.

AUSENCIA DE AMBOS EQUIPOS

Si ninguno se presenta, el encuentro se registrará como empate 0-0 y ambos recibirán 2 puntos.

Los resultados administrativos por ausencia no sumarán tries para los criterios de desempate.

ART. 22° Abandono de partidos

Si un equipo abandona voluntariamente un encuentro iniciado, perderá automáticamente el partido.

El resultado oficial será 28-0 a favor del rival.

Si el equipo rival ya se encontraba ganando por una diferencia superior a 28 puntos, se conservará el marcador existente.

El equipo ganador recibirá 4 puntos y el equipo que abandona 0 puntos.

No se asignarán tries ficticios. Únicamente se contabilizarán los tries efectivamente marcados antes del abandono.

CAPÍTULO VII

DISCIPLINA Y ARBITRAJE

ART. 23° Tarjetas y sanciones

TARJETA AMARILLA

El jugador deberá abandonar el campo de juego durante 2 minutos, dejando a su equipo con un jugador menos.

Podrá reincorporarse una vez cumplida la sanción y con autorización arbitral.

TARJETA ROJA POR JUEGO SUCIO O DOBLE AMARILLA

El jugador será expulsado definitivamente del encuentro y recibirá una suspensión automática de **1 partido**.

La organización podrá ampliar la suspensión según la gravedad de la infracción.

TARJETA ROJA POR AGRESIÓN FÍSICA GRAVE

> Cuando la expulsión sea consecuencia de golpes de puño, golpes desleales, agresiones físicas intencionales o conductas violentas similares, el jugador quedará **descalificado por el resto del torneo**.

La organización será responsable de evaluar las situaciones disciplinarias y determinar las sanciones correspondientes.

ART. 24° Autoridad arbitral y reclamos

Todos los encuentros serán dirigidos por árbitros designados por la organización.

El árbitro será la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus decisiones sobre las situaciones de juego deberán ser respetadas.

No se permitirán protestas reiteradas, discusiones irrespetuosas ni conductas que obstaculicen el desarrollo del encuentro.

Los reclamos deberán presentarse ante la organización, preferentemente mediante el capitán o representante, fuera del desarrollo del partido.

Las decisiones arbitrales sobre situaciones de juego serán definitivas, sin perjuicio de la facultad de la organización para resolver cuestiones reglamentarias y disciplinarias.

CAPÍTULO VIII

SEGURIDAD Y CONDICIONES DE JUEGO

ART. 25° Lesiones y conmociones cerebrales

Ante una lesión, el árbitro podrá detener el encuentro para permitir la atención del jugador afectado.

En caso de sospecha o confirmación de conmoción cerebral, se aplicará el protocolo de World Rugby:

- El jugador deberá abandonar inmediatamente el campo de juego.
- No podrá reincorporarse al encuentro.
- No podrá participar nuevamente durante esa jornada.
- Su retorno posterior a la práctica deportiva deberá ajustarse al protocolo correspondiente de World Rugby.

El partido podrá reanudarse una vez retirado el jugador y garantizadas las condiciones de seguridad.

ART. 26° Suspensión por condiciones climáticas

Los encuentros podrán suspenderse ante:

- Tormentas eléctricas.
- Granizo.
- Lluvias torrenciales.

Las lluvias leves o moderadas no serán, por sí solas, motivo de suspensión, siempre que existan condiciones seguras para jugar.

La organización podrá interrumpir, suspender o reprogramar encuentros, priorizando la seguridad de los participantes.

CAPÍTULO IX

DISPOSICIONES FINALES

ART. 27° Situaciones no contempladas

Cualquier situación no prevista expresamente en este reglamento será evaluada y resuelta por la organización.

En cuestiones relacionadas con el juego se tomarán como referencia las leyes oficiales de World Rugby Seven, siempre que no contradigan las disposiciones particulares del torneo.

La organización tendrá la facultad de interpretar el reglamento, resolver controversias y adoptar las medidas necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la competencia.

ART. 28° Aceptación del reglamento

La inscripción y participación en el Seven Interno Baguales 2026 implica el conocimiento y aceptación del presente reglamento por parte de todos los equipos y jugadores.

Las decisiones adoptadas por la organización dentro de sus competencias serán definitivas y deberán ser respetadas.

SEVEN INTERNO BAGUALES 2026

Baguales Rugby Club

Organización del Seven Interno 2026