

U-13 | U-15 | 7-17 | U-19

		U-13	U-15	U-17	U-19			
1.	IDADES	Nascidos entre 1 Setembro 2004 e 31 Dezembro 2006	Nascidos entre 1 Setembro 2002 e 31 Dezembro 2004	Nascidos entre 1 Setembro 2000 e 31 Dezembro 2002	Nascidos entre 1 Setembro 1998 e 31 Dezembro 2000			
2.	Nº JOGADORES	10	15	15	15			
3.	BALL SIZE	Nº 4	Nº 5	Nº 5	Nº 5			
4.	TEMPO DE JOGO	Sábado e Domingo – 1 x 20' (Sub-13; Sub-15; Sub-17)			Sábado e Domingo – 1 x 30'			
		Final (1º/2º lugar) – 10' + 10' (Sub-13; Sub-15; Sub-17)			Final (1º/2º lugar) – 15' + 15'			
Tolerância apresentação equipas no campo de jogo		Excedidos 5 minutos do horário previsto, em caso de não apresentação da equipa em campo, esta será penalizada com falta de Comparência – perdendo esse jogo por 00-24 (que corresponde a 4 ensaios e 2 conversões para a equipa vencedora)						
5.	DIMENSÕES DO TERRENO DE JOGO	40m X 60m	60m X 80m	70m X 90m	70m X 90m			
6.	INÍCIO / REINÍCIO DO JOGO	Pontapé de Ressalto						
7.	FORMAÇÃO ORDENADA	5 x 5 (3-2) - Sem Impacto no encaixe - Com disputa - Força após introdução (0,5m) - Nº 9 defensor atrás da F.O.	8 x 8 (3-2-3) - Sem Impacto no encaixe - Com disputa - Força após introdução (1,5m)			- Saída do Nº 8 - Nº 9 defensor pode pressionar		
		NÃO HÁ - P.L. a 3m de onde a bola saiu	MÍNIMO 2 JOGADORES - Com disputa - Lifting PERMITIDO					
9.	PENALIDADES	Adversários a 7m. Só pode chutar para fora dentro dos 22m. Fora dos 22m obrigatório jogar à mão.	Adversários a 10m					
10.	PLACAGEM	Abaixo da cintura	Placagem Normal					
11.	HAND-OFF	Mão aberta, dos ombros para baixo		Hand-Off (normal)				
12.	MAUL	Entrada pelo eixo; Não deixar prolongar (Máx. 5 segs); PROIBIDO derrubar						
13.	PÓS-PLACAGEM E RUCK	Jogador placador: Largar o portador da bola imediatamente						
		Jogador placado: Libertação imediata da bola; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé; A Linha de fora de Jogo é definida pelos últimos pés.						
14.	JOGO AO PÉ	JOGO AO PÉ PERMITIDO (não há pontapés aos postes)	PERMITIDO (há transformações após ensaio; não há penalidades aos postes)	PERMITIDO (Regras Normais)				
15.	SUBSTITUIÇÕES	Substituições limitadas ao número máximo de jogadores por equipa; quem sai não pode voltar a entrar. Em caso de lesão temporária (sangue ou 1ª linha) o jogador substituído poderá voltar a entrar; As substituições apenas se podem realizar quando o jogo estiver parado e sempre com a devida autorização do árbitro.						
16.	AÇÃO DISCIPLINAR	<u>Cartão Amarelo:</u> Substituição do jogador	<u>Cartão Amarelo:</u>		<u>Cartão Vermelho:</u>			
		<u>Cartão Vermelho:</u> Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)	<table border="1"> <tr> <td>Duração do Jogo</td> <td>20'</td> <td>30'</td> </tr> <tr> <td>Tempo Suspensão</td> <td>3'</td> <td>5'</td> </tr> </table>	Duração do Jogo	20'	30'	Tempo Suspensão	3'
Duração do Jogo	20'	30'						
Tempo Suspensão	3'	5'						

NOTA: A organização reserva-se o direito de alterar os tempos e/ou a ordem dos jogos se necessário para garantir o bom funcionamento do Torneio.

(**) Qualquer sanção complementar será avaliada pela Comissão Disciplinar do torneio.

Para efeitos de classificação na Fase de Grupos, será aplicada a seguinte pontuação:

Vitória = 3 Pontos

Empate = 2 Pontos

Derrota = 1 Ponto

Falta de Comparência = A equipa que chegar atrasada (mais de 5min) ou faltar a um jogo, perde esse jogo por 00-24 (que corresponde a 4 ensaios e 2 conversões para a equipa vencedora).

Desistência ou Desclassificação = todos os resultados obtidos com esta equipa não contarão para efeitos de tabela classificativa.

Critérios de desempate – Fase de Grupos (Sábado)

- I. Resultado(s) nos confronto(s) directo(s) entre as equipas empatadas;
- II. Maior número de ensaios marcados no(s) jogo(s) entre as equipas empatadas;
- III. Maior número de ensaios marcados em todos os jogos;
- IV. Maior diferença entre ensaios marcados e sofridos em todos os jogos;
- V. Maior diferença entre pontos marcados e pontos sofridos em todos os jogos;
- VI. Equipa com menos cartões vermelhos;
- VII. Equipa com menos cartões amarelos;
- VIII. Moeda ao ar.

Critérios de desempate – Fase Final (Sábado e Domingo)

- I. Maior número de ensaios marcados, no jogo em causa (não se aplica aos U13);
- II. Maior número de pontapés de ressalto convertidos, no jogo em causa (não se aplica aos U13);

- III. Maior número de pontapés de transformação de ensaio convertidos, no jogo em causa (não se aplica aos U13);
- IV. A primeira equipa a pontuar pela seguinte ordem: I) ensaios; II) pontapé de ressalto; III) penalidades;
- V. 1 período de prolongamento (5 minutos), que termina no final do tempo ou com a 1ª equipa a pontuar;
- VI. Pontapés aos Postes: Pontapés realizados da linha de 22m. 1º pontapé no centro da linha de 22m; 2º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado esquerdo dos postes; 3º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado direito dos postes. Esta sequência de pontapés deve continuar na mesma ordem até uma equipa ser declarada vencedora. O vencedor será declarado depois de uma equipa ter ganho vantagem sobre outra tendo as equipas efetuado o mesmo número de pontapés. Somente os jogadores que acabaram o jogo em campo participar na disputa de pontapés. (Não se aplica aos U13).
- VII. Moeda ao ar (exclusivo para U13).



CRITÉRIOS DE DESEMPATE - JOGOS FINAIS

Critérios de desempate – JOGOS DAS FINAIS (Domingo)

- I. 1 período de prolongamento (5 minutos), que termina no final do tempo ou com a 1ª equipa a pontuar;
- II. Pontapés aos Postes: Pontapés realizados da linha de 22m. 1º pontapé no centro da linha de 22m; 2º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado esquerdo dos postes; 3º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado direito dos postes. Esta sequência de pontapés deve continuar na mesma ordem até uma equipa ser declarada vencedora. O vencedor será declarado depois de uma equipa ter ganho vantagem sobre outra tendo as equipas efetuado o mesmo número de pontapés. Somente os jogadores que acabaram o jogo em campo podem participar na disputa de pontapés.