

SUB-13

SUB-15

SUB-17

SUB-19

1	IDADES	01/09/2006 31/12/2008	01/09/2004 31/12/2006	01/09/2002 31/12/2004	01/09/2000 31/12/2002
2	Nº JOGADORES	10	15	15	15
3	BOLA	Nº 4	Nº 5	Nº 5	Nº 5
4	TEMPO DE JOGO	Sábado e Domingo – 1 x 20' (Sub-13; Sub-15; Sub-17)			
		Final (1º/2º lugar) – 10' + 10' (Sub-13; Sub-15; Sub-17)			
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 Nº8 - Nº 9 defensor pode pressionar	
8	ALINHAMENTO	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 22 m 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	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	CARTÃO AMARELO: Substituição do jogador CARTÃO VERMELHO: Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)	CARTÃO AMARELO: DURAÇÃO DO JOGO 20' 30' TEMPO SUSPENÇÃO 3' 5'	CARTÃO VERMELHO: Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)	

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.

PONTUAÇÃO

PARA EFEITOS DE CLASSIFICAÇÃO NA FASE DE GRUPOS, SERÁ APLICADA A SEGUINTE PONTUAÇÃO:

VITÓRIA = 3 Pontos

EMPATE = 2 Pontos

DERROTA = 1 Pontos

FALTA DE COMPARECÊNCIA = 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

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 DE ELIMINATÓRIAS

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.

RUGBYYOUTH**FESTIVAL**