

SUB-15

SUB-19

| | | | |
|--|-------------------------------------|---|---|
| 1 | IDADES | Nascidas entre 1 Setembro 2004 e 31 Dezembro 2006 | Nascidos entre 1 Setembro 2000 e 31 Dezembro 2002 |
| 2 | Nº JOGADORES | 13 | 15 |
| 3 | BOLA | Nº 4 | Nº 5 |
| 4 | TEMPO DE JOGO | Sábado e Domingo – 1 x 20' | Sábado e Domingo – 1 x 30' |
| | | Final (1º/2º lugar) – 10' + 10' | 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 | 60m X 80m | 70m X 90m |
| 6 | INÍCIO / REINÍCIO DO JOGO | Pontapé de Ressalto | |
| 7 | FORMAÇÃO ORDENADA | 6 x 6 (3-2-1) <ul style="list-style-type: none"> - Sem Impacto no encaixe - Sem força após introdução - Sem disputa - Saída do Nº8 com bola - Nº 9 defensora atrás da F.O. | 8 x 8 (3-4-1) <ul style="list-style-type: none"> - Sem Impacto no encaixe - Com disputa - Força após introdução (1,5m) - Saída do Nº8 - Nº 9 defensora pode pressionar |
| 8 | ALINHAMENTO | MÍNIMO 2 JOGADORAS - Sem disputa - Lifting PERMITIDO | MÍNIMO 2 JOGADORAS - Com disputa - Lifting PERMITIDO |
| 9 | PENALIDADES | Adversárias a 10m | |
| 10 | PLACAGEM | 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 | JOGADORA PLACADORA: Largar a portadora da bola imediatamente JOGADORA PLACADA: Libertação imediata da bola; Todas as jogadoras do apoio, devem ficar de pé.; A Linha de fora de Jogo é definida pelos últimos pés. | |
| 14 | JOGO AO PÉ | PERMITIDO (Regras Normais) | |
| 15 | SUBSTITUIÇÕES | Substituições limitadas ao número máximo de jogadoras por equipa; quem sai não pode voltar a entrar. Em caso de lesão temporária (sangue ou 1ª linha) a jogadora substituída 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: 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 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

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.

RUGBY YOUTH FESTIVAL