

# LEIS DE JOGO

## FESTIVAL INTERNACIONAL 2023

**MASC SUB-13 | SUB-15 | SUB-17 | SUB-19**

**SUB-13**

**SUB-15**

**SUB-17**

**SUB-19**

<b>1</b>	IDADES	01/09/2009 31/12/2011	01/09/2007 31/12/2009	01/09/2005 31/12/2007	01/09/2003 31/12/2005
<b>2</b>	Nº JOGADORES	10	15	15	15
<b>3</b>	BOLA	Nº 4	Nº 5	Nº 5	Nº 5
<b>4</b>	TEMPO DE JOGO	1 x 20'	1 x 20'	1 x 25'	1 x 30'
		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)			
<b>5</b>	DIMENSÕES DO TERRENO DE JOGO	40m X 60m	60m X 80m	70m X 90m	70m X 90m
<b>6</b>	INÍCIO / REINÍCIO DO JOGO	Pontapé de Ressalto			
<b>7</b>	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	
<b>8</b>	ALINHAMENTO	<b>NÃO HÁ</b> - P.L. a 3m de onde a bola saiu	<b>MÍNIMO 2 JOGADORES</b> - Com disputa   - Lifting PERMITIDO		
<b>9</b>	PENALIDADES	Adversários a 7m. Só pode chutar para fora dentro dos 22m. Fora dos 22 m obrigatório jogar à mão.	Adversários a 10m		
<b>10</b>	PLACAGEM	Abaixo da cintura	Placagem Normal		
<b>11</b>	HAND-OFF	Mão aberta, dos ombros para baixo	Hand-Off (normal)		
<b>12</b>	MAUL	Entrada pelo eixo; Não deixar prolongar (Máx. 5 segs); PROIBIDO derrubar			
<b>13</b>	PÓS-PLACAGEM E RUCK	<b>JOGADOR PLACADOR:</b> Largar o portador da bola imediatamente <b>JOGADOR PLACADO:</b> Libertação imediata da bola; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé.; A Linha de fora de Jogo é definida pelos últimos pés.			
<b>14</b>	JOGO AO PÉ	<b>PERMITIDO</b> (Não há pontapés aos postes)	<b>PERMITIDO</b> (Há transformações após ensaio; não há penalidades aos postes)	<b>PERMITIDO</b> (Regras Normais)	
<b>15</b>	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.			
<b>16</b>	AÇÃO DISCIPLINAR	<b>CARTÃO AMARELO:</b> Substituição do jogador	<b>CARTÃO AMARELO:</b> DURAÇÃO DO JOGO 20' 30'		<b>CARTÃO VERMELHO:</b>
		<b>CARTÃO VERMELHO:</b> Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)	<b>TEMPO SUSPENÇÃO</b> 3' 5'		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.

# PORTUGAL 2023 RUGBY YOUTH FESTIVAL

