

# LEIS DE JOGO FESTIVAL INTERNACIONAL 2023

## FEM SUB-15 | SUB-19

### SUB-15

### SUB-19

1	IDADES	Nascidas entre 1 Setembro 2007 e 31 Dezembro 2009	Nascidos entre 1 Setembro 2003 e 31 Dezembro 2005
2	Nº JOGADORES	13	15
3	BOLA	Nº 4	Nº 5
4	TEMPO DE JOGO	1 x 25'	1 x 25'
		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) - 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) - 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:	Cartão Vermelho:
		DURAÇÃO DO JOGO 20' 30' TEMPO SUSPENSÃO 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

