

		SUB-13	SUB-15	SUB-17	SUB-19
1.	IDADES	Nascidos entre 1 Setembro 2005 e 31 Dezembro 2007	Nascidos entre 1 Setembro 2003 e 31 Dezembro 2005	Nascidos entre 1 Setembro 2001 e 31 Dezembro 2003	Nascidos entre 1 Setembro 1999 e 31 Dezembro 2001
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)			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		
8.	ALINHAMENTO	Adversários a 7m. Só pode chutar para fora dentro dos 22m. Fora dos 22m obrigatório jogar à mão.			Adversários a 10m
9.	PENALIDADES	Abaixo da cintura			Placagem Normal
10.	PLACAGEM	Mão aberta, dos ombros para baixo			Hand-Off (normal)
11.	HAND-OFF	Entrada pelo eixo; Não deixar prolongar (Máx. 5 segs); PROIBIDO derrubar			
12.	MAUL	<p>Jogador placador: Largar o portador da bola imediatamente</p> <p>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.</p>			
13.	PÓS-PLACAGEM E RUCK	<p>JOGO AO PÉ PERMITIDO (não há pontapés aos postes)</p> <p>PERMITIDO (há transformações após ensaio; não há penalidades aos postes)</p> <p>PERMITIDO (Regras Normais)</p>			
14.	JOGO AO PÉ	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.			
15.	SUBSTITUIÇÕES	Cartão Amarelo: Substituição do jogador			Cartão Vermelho:
		Cartão Vermelho: Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)	Duração do Jogo 20'	30'	Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)
16.	AÇÃO DISCIPLINAR	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.

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.

