



REGULAMENTO PORTUGAL RUGBY YOUTH FESTIVAL

MASCULINO

SUB-13

SUB-15

SUB-17

SUB-19

1	IDADES	Nascidos entre 01/09/2010 e 31/12/2012	Nascidos entre 01/09/2008 e 31/12/2010	Nascidos entre 01/09/2006 e 31/12/2008	Nascidos entre 01/09/2004 e 31/12/2006
2	Nº JOGADORES (E SUPLENTES)	10 titulares (e max. 7 suplentes)	15 titulares (e max. 10 suplentes)		
3	BOLA	Nº 4	Nº 5		
4	TEMPO DE JOGO	1 x 20'		1 x 25'	1 x 30'
		Final (1º/2º lugar) 10' + 10' (SUB-13; SUB-15) 13' + 13' (SUB-17) 15' + 15' (SUB-19)			
ATRASO/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).			
5	DIMENSÕES DO TERRENO DE JOGO	40m X 60m	60m X 80m	70m X 90m	
6	INÍCIO / REINÍCIO DO JOGO	Pontapé de Ressonância			
7	FORMAÇÃO ORDENADA	5 x 5 (3-2) - 1ª linha experiente e treinada - Sem Impacto no encaixe - Com disputa - Força após introdução (0,5m) - Nº 9 defensor atrás da F.O.	8 x 8 (3-4-1)	- 1ª linha experiente e treinada - Sem Impacto no encaixe - Com disputa - Força após introdução (1.5m) - Saída do Nº8 - Nº 9 defensor pode pressionar	
8	ALINHAMENTO	NÃO HÁS P.L. 3m dentro do campo em face 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. JOGADORES NO APOIO: Todos devem ficar em 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' 25' 30' TEMPO SUSPENSÃO 3' 4' 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

- I Resultado(s) no(s) 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 E FINAIS

- I Maior número de ensaios marcados, no jogo em causa (não se aplica aos SUB-13);
- II Maior número de pontapés de ressalto convertidos, no jogo em causa (não se aplica aos SUB-13);
- III Maior número de pontapés de transformação de ensaio convertidos, no jogo em causa (não se aplica aos SUB-13);

- IV** A primeira equipa a pontuar pela seguinte ordem: I) ensaios; II) pontapé de ressalto; III) penalidades;
- V** Um período de prolongamento (máximo 5 minutos) no sistema “ponto de ouro”. A equipa que pontuar primeiro no prolongamento será declarada vencedora. Se no final dos 5 minutos nenhuma equipa tiver pontuado, proceder-se-á com o concurso de “Pontapés aos Postes”.
- VI** Pontapés aos Postes (não se aplica aos sub-13): Pontapés aos Postes (não aplicável ao sub-13): pontapés de ressalto realizados em frente aos postes sobre a linha de 22-metros. Os pontapés serão executados alternadamente, um pontapé de uma equipa, outro pontapé da equipa adversária. O vencedor será declarado depois de uma equipa ter ganho vantagem sobre outra tendo as equipas efetuado o mesmo número de pontapés (até o máximo de cinco). A decisão sobre qual a equipa a dar o primeiro pontapé será tomada no sorteio a realizar pelo árbitro na presença dos capitães. Somente os jogadores que acabaram o jogo em campo podem participar na disputa de pontapés. A equipa não pode escolher o mesmo jogador para efetuar os pontapés. Haverá o máximo de cinco pontapés por equipa. Se após estes pontapés por ambas as equipas o empate se mantiver, o vencedor será encontrado através da aplicação do ponto VII.
- VII** Moeda ao ar.

CASOS OMISSOS

Cabe à Organização do Torneio a resolução de casos omissos não especificamente contemplados no presente Regulamento.

