



# REGULAMENTO PORTUGAL RUGBY YOUTH FESTIVAL

## FEMININO

SUB-15

SUB-19

1	IDADES	Nascidas entre 1/09/2008 e 31/12/2010	Nascidas entre 1/09/2004 e 31/12/2006
2	Nº JOGADORES	13 titulares (e max. 9 suplentes)	15 titulares (e max. 10 suplentes)
3	BOLA	Nº 4	Nº 5
4	TEMPO DE JOGO	1 x 20' (depende do nº de equipas)	1 x 30' (depende do nº de equipas)
		Final (1º/2º lugar) – 10' + 10'	Final (1º/2º lugar) – 15' + 15'
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	60m X 80m	70m X 90m
6	INÍCIO / REINÍCIO DO JOGO	Pontapé de Ressonância	
7	FORMAÇÃO ORDENADA	6 x 6 (3-2-1) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1as linhas experientes e treinadas</li> <li>- Sem Impacto no encaixe</li> <li>- Sem disputa</li> <li>- Sem força após introdução</li> <li>- Saída do Nº8 com bola</li> <li>- Nº 9 defensora atrás da F.O.</li> </ul>	8 x 8 (3-4-1) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1as linhas experientes e treinadas</li> <li>- Sem Impacto no encaixe</li> <li>- Com disputa</li> <li>- Força após introdução (1.5m)</li> <li>- Saída do Nº8 com bola</li> <li>- Nº 9 defensora pode pressionar</li> </ul>
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. JOGADORES NO APOIO: Têm de 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' 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 COMPARECÊNCIA** = 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.

