

REGULAMENTO
ESPECÍFICO

DE

RUGBY

2010/11

Índice:

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. PARTICIPAÇÃO.....	3
3. COMPETIÇÃO.....	3
4. APOIO TÉCNICO.....	3
5. REGULAMENTO E LEIS DE JOGO.....	4
6. ARBITRAGEM.....	10
7. RESUMO DO REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO (TAG RUGBY).....	11
8. RESUMO DO REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO (RUGBY DE 7).....	12
9. CASOS OMISSOS.....	12

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Rugby realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respectiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

O Regulamento técnico rege-se pelas regras oficiais em vigor da Federação Portuguesa de Rugby (FPR), com adaptação das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

2. PARTICIPAÇÃO

No quadro competitivo das actividades do Programa do Desporto Escolar, as competições de Rugby estão abertas a todos os grupos/equipas da modalidade, dos estabelecimentos de educação e ensino, oficial ou particular, que adiram voluntariamente ao mesmo.

3. COMPETIÇÃO

Após o levantamento dos grupos equipa inscritos no Desporto Escolar e dos respectivos escalões etários, irá ser construído um quadro competitivo local e/ou regional, que vai incluir uma competição inter-escolas e provavelmente uma competição com clubes federados na FPR. Todas as escolas serão convidadas a inscreverem-se na Federação Portuguesa de Rugby, bem como todos os alunos inscritos no Desporto Escolar. As formas propostas para a competição, será o Rugby de 7. Sempre que as escolas não tiverem condições de treino para desenvolver o rugby de contacto, não estando por isso os alunos preparados para o rugby de 7, a competição realiza-se segundo o regulamento técnico-pedagógico do Tag Rugby (7vs7).

4. APOIO TÉCNICO

Serão realizadas acções de apoio técnico a todas as escolas, estando prevista uma acção de prática com o Professor responsável pelo GE e com todos os alunos. Os Professores deverão contactar o Coordenador de modalidade (henriquemgarcia@fpr.pt) para receberem este apoio.

5. REGULAMENTO e LEIS DE JOGO

As leis de jogo apresentadas aproximam-se quase na sua totalidade às Leis de Jogo do Rugby de 7, modalidade que pretendemos implementar no rugby escolar, que como sabem será também modalidade olímpica nos Jogos Olímpicos de 2016 no Rio de Janeiro.

5.1 ESCALÕES ETÁRIOS

Ano Lectivo	Escalaõ 1		Escalaõ 2	
	Infantil B	Iniciado	Juvenil	Júnior
2010 / 2011	1998 / 1999	1996 / 1997	1994 / 1995	93 e 92
2011 / 2012	1999 / 2000	1997 / 1998	1995 / 1996	94 e 93
2012 / 2013	2000 / 2001	1998 / 1999	1996 / 1997	95 e 94

Não é permitida a participação de atletas do Escalão 1 (Infantis B e Iniciados) no Escalão 2. O Escalão 1 pode ser jogado por rapazes e raparigas (a competição é mista), no Escalão 2 existe competição feminina e masculina (não é permitido equipas mistas).

5.2 FORMATO COMPETITIVO

As jornadas deverão ser concentradas, realizando-se no mínimo dois jogos por equipa e no máximo 4 jogos por equipa. O tempo mínimo de competição devem ser 30 minutos (2 jogos) e tempo máximo de competição 60 minutos (4 jogos).

A organização da competição poderá ser realizada em formato de torneio ou por jornadas, dependendo do número de grupos/equipa envolvidos.

Pontuação final atribuída em formato de torneio:

1º classificado = 10 pontos; 2º classificado = 8 pontos; 3º classificado = 6 pontos;
4º classificado = 4 pontos; 5º classificado = 3 pontos; 6º classificado = 2 pontos

Pontuação atribuída por jogo:

Vitória = 3 pontos

Empate = 2 pontos

Derrota ou Falta Administrativa = 1 ponto

Falta de Comparência = 0 pontos

Critérios de desempate

Quando na classificação final da fase de grupos, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:

- a) Pelo maior número de pontos obtidos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- b) Pela maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nesses jogos;
- c) Pelo maior número de ensaios marcados nos mesmos jogos;
- d) Pela maior diferença entre o número total de pontos marcados e sofridos em todos os jogos disputados na competição em causa;
- e) Pela menor pontuação punitiva sofrida pelos jogadores das equipas empatadas, em toda a competição;
- f) A que tiver menor número de infracções disciplinares (cartões) averbadas durante a realização da competição:

- cartão amarelo: 1 pontos

- cartão vermelho (acumulação): 5 pontos

- cartão vermelho (directo): 15 pontos

Nota: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

5.2.1. A que tiver a média de idades mais baixas dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respectiva fase do quadro competitivo.

5.2.2. No caso de ainda subsistir o empate, após esgotadas as alíneas anteriores, cabe à organização determinar a forma de desempate a efectuar.

Nota: quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada do quadro competitivo todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

Quando na classificação final de todas as Jornadas, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:

- a) Melhor registo de vitórias em sistema de confronto directo das equipas em questão;
- b) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto directo das equipas em questão;
- c) Melhor registo de vitórias no conjunto das 6 jornadas;
- d) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 6 jornadas;
- e) Maior número de ensaios marcados no conjunto das 6 jornadas.

5.3. BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº 5.

5.4 NÚMERO DE JOGADORES

5.4.1. Cada equipa é constituída por:

- 12 Jogadores no máximo e 10 no mínimo, os quais devem constar no boletim de jogo (Cada equipa será constituída por 12 (doze) jogadores, 7 jogadores de campo e 5 suplentes);
- 1 Professor responsável pelo Grupo/Equipa;
- 1 Aluno árbitro

5.4.2. A equipa que se apresentar com 9 jogadores ou menos, poderá realizar o jogo, caso apresente pelo menos 7 jogadores de início. Contudo, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir este regulamento, independentemente do resultado verificado no jogo.

5.4.3. À equipa infractora ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa**

(a equipa compareceu ao jogo mas não cumpriu o regulamento da prova), os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumpriu o regulamento, sendo o resultado a considerar de 30-0.

5.4.4. Caso a equipa infractora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **Falta de Comparência** e será atribuída derrota por 30-0 à equipa que não compareceu ao jogo.

5.4.5. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 5 jogadores.

NOTA: As alíneas 5.4.2., 5.4.3., 5.4.4. e 5.4.5. deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos/equipas, aquando da realização dos jogos.

Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar mais nenhum jogo do torneio; no caso do jogador ser excluído temporariamente o tempo de exclusão é de 2 minutos.

É obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo.

A equipa que não utilizar todos os jogadores inscritos no boletim da forma regulamentada, será averbada falta de comparência (F.C.) nesse jogo.

5.4.6 NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máximo: cada equipa não deve ter mais de sete (7) jogadores na área de jogo.

5.4.7 NOMEAÇÃO DE JOGADORES SUPLENTE/SUBSTITUTOS

Uma equipa não pode designar mais de cinco (5) suplentes/substitutos.

Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo cinco (5) jogadores.

5.4.8 JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM NO JOGO

Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar no jogo, nem mesmo para substituir um jogador lesionado.

Excepção: um jogador que tenha sido substituído por razões tácticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador que apresenta uma ferida aberta ou a sangrar.

5.5 TEMPO DE JOGO

O tempo total de jogo será de 14 minutos. (composto por 2 partes de 7 minutos, com 1 minuto de intervalo)

- a) Se no final do tempo regulamentar, de um jogo da Fase Final, as equipas em jogo estiverem empatadas, jogar-se-á em sistema de Ensaio de Ouro, em períodos de 5 minutos. (vence o jogo a primeira a marcar)
- b) O tempo de jogo é controlado pela mesa, na modalidade de “tempo corrido” sem paragens, excepto quando o jogo for interrompido por razões que o justifiquem (lesão de um jogador, bola fora muito afastada do recinto de jogo, esclarecimento à mesa e outras situações que o árbitro entenda necessárias);

5.5.1. INTERVALO

No fim do primeiro meio-tempo as equipas trocarão de campo para jogar a segunda metade do jogo, havendo um intervalo com duração máxima de um (1) minuto.

5.6 O CAMPO

ESCALÃO 1 – A área do terreno do jogo é de 70m x 40m (meio-campo)

ESCALÃO 2 - A área do terreno do jogo é de 80m x 60m (retira-se 10m às linhas de fundo e 5 metros às linhas laterais)

5.7 FORMAÇÃO ORDENADA

A formação ordenada será constituída sempre por 3 jogadores, tendo os jogadores que permanecer ligados até ao final da formação ordenada. Nenhum jogador da formação ordenada pode pontapear a bola na direcção da linha de ensaio adversária (PENALIDADE).

Após o contacto das 1ª linhas, a F.O. deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido empurrar (até ½ metro).

É permitido a disputa da bola na talonagem.

5.7.1 JOGADORES DA 1ª LINHA

Pontapear a bola para fora: Os jogadores das 1ªs linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel ou para fora da mêlée na direcção da linha de meta do adversário, de uma forma intencional. **(P.P.)**

O médio de formação da equipa que não está a ganhar a bola, não pode ultrapassar a linha de introdução, não sendo permitida qualquer pressão ou oposição sobre o médio de formação adversária. A introdução da bola será sempre feita do lado esquerdo, ou seja do lado da cabeça livre da sua 1ª linha.

Recomendações aos árbitros para a formação ordenada

O árbitro deverá conduzir e corrigir o processo de construção da formação ordenada tendo em atenção os seguintes aspectos:

- só dar início à formação ordenada depois do médio de formação ter a bola nas mãos
- posição correcta dos jogadores (pés paralelos, joelhos flectidos, costas direitas) em especial da 1ª linha
- verificar ligações/pegas
- indicar os quatro tempos: 1. baixa; 2. toca; 3. pausa; 4. forma ou encaixa.
- garantir a estabilidade da formação ordenada
- garantir que a bola sai rapidamente da formação ordenada

5.8 ALINHAMENTO

O alinhamento é composto por três jogadores de cada equipa (3x3). O primeiro jogador do alinhamento tem que estar colocado a 5 metros de distância da linha lateral.

Nota: No ESCALÃO 2 (Juvénis e Júniores) – é permitido o “lifting”.

5.9 “MAUL” E “RUCK”

Não deixar prolongar os “rucks” e “mauls”, por muito tempo (5 seg.), para evitar pressões e tensões exageradas e assim diminuir o perigo de lesão.

Recomendações aos árbitros para o jogo no solo

- a) jogador placador – placa e larga o placado devendo afastar-se do local da placagem
- b) jogador placado – coloca/larga a bola no solo ou passa-a imediatamente
- c) quando há um ruck (bola no solo, e um ou mais jogadores de cada equipa, de pé e em contacto, a tentar conquistar a bola), o árbitro deve dizer “ruck” e “mãos fora”, até que uma das equipas ganhe a linha da bola

5.10 JOGO AO PÉ

É permitido jogar ao pé.

5.11 PONTAPÉ DE SAÍDA E PONTAPÉS DE RECOMEÇO

No recomeço de jogo após a marcação de um ensaio, executa o Pontapé a equipa que marcou ensaio.

Após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa a efectuar o pontapé de centro através de um pontapé de ressalto dado no centro do terreno, ou atrás desse ponto. **(P.L.)**

Toda a equipa do pontapeador deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno beneficiando a equipa adversária. **(P.L.)**

Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 10 metros adversária, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

Quando é executado um pontapé de saída ou um pontapé de centro, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. No caso de a bola ser pontapeada directamente para fora por uma lateral, a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por atravessar a linha lateral de ensaio ou a linha de fundo, beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno. **(P.L.)**

5.12 HAND-OFF

Só é permitido hand-off dos ombros para baixo (mão aberta).

5.13 PENALIDADES

A equipa adversária tem que estar colocada a 10 metros de distância.

5.14 PONTUAÇÃO

Os pontos serão obtidos através de ensaios e transformações aos postes (apenas no escalão 2 e no caso do campo dispor deste equipamento).

Se a equipa do jogador que marcou o ensaio optar por tentar um golo através dum pontapé de transformação, o pontapé deverá ser executado por meio de um pontapé de ressalto.

O pontapé deve ser executado até quarenta (40) segundos após a obtenção do ensaio.

No caso do pontapeador demorar mais tempo que o permitido por Lei, o pontapé será anulado.

Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua linha de 10 metros.

6. ARBITRAGEM

6.1. Os jogos são dirigidos por 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa.

6.2. De acordo com o Regulamento da Formação de Árbitros e Juízes, compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação básica dos seus mais directos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).

6.3. Em conformidade com o Regulamento de Formação de Juízes e Árbitros, os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

6.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.

6.5. É obrigatória a constituição da Mesa de Secretariado, entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da actividade.

A mesa de jogo deve ser constituída por dois alunos:

- a. um aluno/árbitro, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;
- b. um aluno/árbitro, que é responsável pela marcação de pontos/ cronometrista.

6.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:

- a. Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
 - i. registar a identificação dos participantes;
 - ii. registar os resultados parciais e final;
 - iii. registar as eventuais ocorrências disciplinares;
- b. Cronometrar o tempo de jogo (infantis e iniciados – Fase I);
- c. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

7. RESUMO do REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO (Tag Rugby)

ESCALÕES	INFANTIS B e INICIADOS 1999/98/97/96	JUVENIS e JUNIORES 1995/94/93/92
Nº de jogadores	7	7
Nº da bola	4	5
Dimensões do campo	70 x 30 m	70 x 45 m
Tempo de jogo	7'+7'	7'+7'
Formação ordenada	Não Há	Não Há
Alinhamento	NÃO HÁ	NÃO HÁ
Penalidades	Adversários a 7 metros	Adversários a 7 metros
Placagem	Retirar a Fita (Tag)	Retirar a Fita (Tag)
Hand-off	NÃO É PERMITIDO	
Maul	Não Há	Não Há
Pós-placagem e ruck	Não Há	Não Há
Jogo ao pé	NÃO É PERMITIDO	NÃO É PERMITIDO

Nota: As equipas podem ser mistas.

8. RESUMO do REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO (Rugby de 7)

ESCALÕES	INFANTIS B e INICIADOS 1999/98/97/96	JUVENIS e JUNIORES 1995/94/93/92
	- Escalão Misto-	Feminino Masculino
Nº de jogadores	7	7
Nº da bola	4	5
Dimensões do campo	70 x 40 m (área de "22m" com 12 metros)	80 x 60 m (área de "22m" com 12 metros)
Tempo de jogo	7'+7'	7'+7'
Formação ordenada	3x3	3x3
Alinhamento	3x3 (Não há lifting)	3x3 (com lifting) 1º jogador a 3 metros da linha lateral
Penalidades	Adversários a 7 metros Fora da área de "22 metros" é OBRIGATÓRIO jogar à mão	Adversários a 10 metros
Placagem	Abaixo da cintura	NORMAL
Hand-off	NÃO É PERMITIDO	
Maul	Entrada pelo EIXO PROIBIDO derrubar o maul	Entrada pelo EIXO PROIBIDO derrubar o maul
Pós-placagem e ruck	Jogador placado: libertação IMEDIATA da bola INDICAR LADO DE ENTRADA no ruck	Entrada pelo EIXO Linha de fora-de-jogo definida pelos ÚLTIMOS PÉS
Jogo ao pé	PERMITIDO	PERMITIDO

*Escalão Misto ** Neste escalão existe competição Feminina e competição Masculina*

9. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelos Coordenadores do Desporto Escolar da EAE, DRE e, em última instância, pela Direcção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular – Gabinete Coordenador do Desporto Escolar e da sua decisão não cabe recurso.

