

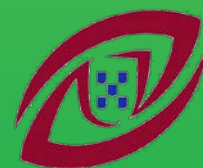
# 2013

Actualização Dezembro 2012



## CIRCUITO NACIONAL DE VETERANOS

**PORTUGAL  
RUGBY**



**PORTUGAL  
RUGBY**

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

# **INDICE**

REGULAMENTO GERAL .....	3
CADERNO DE ENCARGOS.....	7
ANEXOS .....	10
ANEXO I (LEIS DO JOGO DE VETERANOS)	
ANEXO II (MANDAMENTOS DOS VETERANOS)	
ANEXO III (CALENDÁRIO)	
ANEXO IV (DOCUMENTOS INSCRIÇÃO F.P.R)	
ANEXO V (SEGURO)	
ANEXO VI (COMISSÃO NACIONAL VETERANOS - MEMBROS)	





**R  
E  
G  
U  
L  
A  
M  
E  
N  
T  
O  
  
G  
E  
R  
A  
L**

# REGULAMENTO GERAL

## I. ASPECTOS ORGANIZACIONAIS GERAIS

- 1 -

De acordo com Regulamento Geral de Competições da Federação Portuguesa de Rugby (F.P.R.), e nos termos do Artigo 16.º da Lei n.º 5/2007 de 16 de Janeiro de 2007 e Artigos 2.º e 15.º do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, os aspectos gerais do Circuito Nacional de Veteranos serão controlados pela F.P.R., que poderá delegar numa Comissão Nacional de Equipas de Veteranos, de acordo com o ponto 5 do Artº 8 do Regulamento Geral de Competições.

- 2 -

O período correspondente ao Circuito compreenderá os meses entre Abril e Setembro de cada ano civil. As equipas de veteranos promotoras deverão, até ao fim do mês de Fevereiro, demonstrar a sua intenção junto da Comissão Nacional de Veteranos em organizar um Festival/Torneio do Circuito Nacional do ano decorrente. Com base nas intenções submetidas pelas equipas de veteranos, a Comissão Nacional de Veteranos elaborará a proposta de calendário do Circuito, que apresentará à F.P.R. até Março.

- 3 -

A organização de cada torneio incluído no Circuito Nacional de Veteranos será da responsabilidade de cada clube anfitrião.

- 4 -

O número limite de equipas participantes em determinado Torneio / Festival será da responsabilidade da Organização.

-5-

Não haverá um modelo competitivo fixo para o Circuito. Se possível e exequível, haverá um esquema de 2 Grupos de X equipas cada. Não se procederá à contagem de vitórias e derrotas. Os jogos decorrerão segundo um calendário previamente estabelecido.

-6-

Não se aplicarão critérios de desempate. Não serão estabelecidas fases de grupos. Não existirão critérios de classificação.

- 7 -

Está previsto que todos os jogadores participantes estejam Federados na FPR e sejam possuidores do respectivo cartão. Este facto incluirá um seguro de acidentes desportivo cujas condições se anexam (Anexo V).

- 8 -

O pressuposto referido no ponto 7 não será limitativo da inclusão de um jogador noutra equipa que não seja a sua.

## II. REGRAS – ASPECTOS GERAIS

- 9 -

Todos os jogos serão disputados de acordo com as Variações às Leis do Jogo para o Rugby em Veteranos (EGOR - European Golden Oldies Rugby Committee; <http://www.europeangoldenoldiesrugby.com/laws.html>) ou em (E.V.R.A. European Veteran Rugby Association Committee; <http://www.evrugbya.org/Veteran-Laws.80.0.html>) (Ver Anexo I).

- 10 -

Cada jogo terá duas partes de 15 ou 20 minutos com cinco de intervalo.

- 11 -

Cada equipa será constituída por quinze jogadores. Poderão participar jogadores com mais de 35 anos. Caso seja possível, serão organizados jogos em exclusividade para jogadores com mais de 45 anos.

Não existirá limite ao número de equipamentos alternativos que cada Clube poderá utilizar. Se o equipamento for de difícil destrição, mudará de equipamento o Clube cuja equipa jogue em “casa”.

Em casos de dúvida, compete ao árbitro apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos.

### III. OUTROS ASPECTOS

Casos omissos neste regulamento serão decididos pela Comissão Nacional de Equipas Veteranas. Caso seja necessário, será consultada a FPR.





# C A D E R N O D E E N C A R G O S

## FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

- a) Divulgação – página da Internet e boletim informativo da FPR bem como envio, por correio electrónico, aos clubes
- b) Árbitros, 100% dos custos

## CLUBE/ENTIDADE ORGANIZADORA

- a) Campo regulamentar e em bom estado;
- b) Marcação do campo;
- c) Balneários com capacidade para acolherem até 2 equipas e árbitros;
- d) Zona de descanso para até 8 equipas, árbitros e organização;
- e) Apoio de Fisioterapia: 1 Fisioterapeuta por torneio;
- f) Gelo disponível para as equipas;
- g) Ambulância;
- h) Distribuição de águas em número suficientes pelas equipas, árbitros e organização;
- i) Marcador / quadro de resultados;
- j) Mesa de organização com:
  - a. Cronómetro
  - b. Buzina



- c. Megafone ou outro sistema sonoro
  - d. Colaboradores em número suficiente para operar com os mesmos
- k) Voluntários em número suficiente de modo a garantir o bom funcionamento da prova;
- l) Um oficial de ligação para cada equipa;

## **EQUIPAS PARTICIPANTES**

- a) Preenchimento e entrega das respectivas fichas de inscrição, uma por torneio.
- b) Acreditação das equipas – No início de cada Torneio, o responsável da equipa deve confirmar a sua inscrição no secretariado e entregar uma ficha de identificação de jogadores. Os jogadores devem estar correctamente inscritos na FPR para a presente época desportiva.
- c) Despesas de Deslocação – cada equipa deve suportar os custos inerentes á sua deslocação
- d) Equipamento de jogo e calçado desportivo adequado

**A  
N  
E  
X  
O  
  
I**



**PORTUGAL  
RUGBY**

# LEIS DO JOGO DE VETERANOS

Oldies Rugby Playing Laws (<http://www.europeangoldenoldiesrugby.com/laws.html>) ou <http://www.evrugbya.org/Veteran-Laws.80.0.html>.

- O Divertimento, a Amizade e Fraternidade é o Espírito Veterano e este deve ser evidente em todas as circunstâncias.
- As seguintes leis do jogo foram aprovadas pelo Comité do *European Golden Oldies*.
- Todos os jogadores devem estar preparados para partilhar o espírito Veterano, incluindo o seu equipamento, em particular as características das botas de jogo, sendo absolutamente proibido as botas com “pitons” de alumínio.
- Estas leis “*Golden Oldies*” não permitem o jogo em “*offside*” e o comportamento anti-desportivo, e foram adaptadas com o objectivo de tornar o jogo mais divertido, eliminando o jogo “extra-duro” na perspectiva de minimizar as probabilidades de lesões.
- As regras seguem as normais do Rugby Segundo a International Rugby Board (IRB) para os Sub 19, às quais deverão ser feitas as seguintes alterações:
  - Todos os 8 avançados devem manter-se unidos na formação ordenada até a bola sair limpa para o formação, independentemente de qual a equipa a introduzir a bola.
  - O formação não deve seguir a bola em torno da formação ordenada.
  - As formações ordenadas não são disputadas, pertencendo a bola a quem introduz.
  - Pontapés defensivos só serão permitidos atrás da linha de 22 metros.
  - Nas introduções laterais, todos os avançados (8) deverão participar, não serão permitidas Introduções rápidas, não será permitido apoio de elevação ao “saltador”.
  - A equipa que marcar um ensaio, dará novamente o pontapé de saída e reinício de jogo.
  - As substituições serão ilimitadas.

- Os jogadores devem atender à lei do fora de jogo, em particular no que diz respeito a manterem-se atrás do último pé nos *rucks*, *mauls* e *scrums*; nos alinhamentos, a um mínimo de 10 metros.
- Os jogos terão a duração de 2 períodos de 15 ou 20 minutos conforme acordado entre capitães.
- Os jogadores deverão respeitar as restrições às placagens conforme a identificação das cores dos calções (ver Regulamento da EGOR).
  - *Calções da cor normal do clube (jogadores entre 35 e 59 anos de idade)*: regras gerais da placagem
  - *Calções vermelhos (jogadores entre 60 e 64 anos de idade)*: jogador pode ser imobilizado em pé, mas não pode ser placado; o jogador nestas condições deverá imediatamente largar ou passar a bola
  - *Calções dourados (jogadores entre 65 e 69 anos de idade)*: o jogador não pode ser tocado ou placado nem pode tocar ou placar; pode correr até 15 metros com a bola, devendo depois passá-la a um colega com calções do clube ou vermelhos
  - *Calções púrpura (jogadores entre 70 e 79 anos de idade)*: o jogador não pode ser tocado ou placado nem pode tocar ou placar; pode correr até 15 metros com a bola, devendo depois passá-la a um colega com calções do clube ou vermelhos
  - *Calções especiais de comité (jogadores com idade igual ou superior a 80 anos)*: o jogador não pode ser tocado ou placado nem pode tocar ou placar; pode correr até 15 metros com a bola, devendo depois passá-la a um colega com calções do clube ou vermelhos
- Outras variações poderão ser acordadas entre os capitães e árbitro, p.e. a lei dos 20 metros em que o jogador portador da bola não poderá correr mais de 20 sem passar a bola.

**A  
N  
E  
X  
O  
  
II**



## ALGUNS DOS “MANDAMENTOS” DOS VETERANOS

1. Jogaremos Rugby apenas pelo jogo e não pelo resultado final.
2. Não nos recordaremos do resultado no fim do jogo.
3. Respeitaremos sempre os mais velhos e decrépitos membros da outra equipa.
4. Seguiremos sempre o espírito Veterano do Divertimento, Amizade e Fraternidade.
5. Nunca perderemos de vista a regra de fazer novos amigos e renovar amizades antigas.



**A  
N  
E  
X  
O  
  
III**



## CALENDÁRIO DO CIRCUITO NACIONAL DE VETERANOS 2012

- 06-04-2012 – XII TORNEIO RUGBY VETERANOS BP GÁS – ÉVORA
- 28-06-2012 – TORNEIO INTERNACIONAL S. JOÃO PORTO – PORTO
- 15-09-2012 – 2º TORNEIO RUGBY VETERANOS DA ACADÉMICA DE COIMBRA – MEMORIAL JOSÉ VARANDAS
- 28-09-2012 – Cascais Vintage 2013





**A  
N  
E  
X  
O  
  
I  
V**



## DOCUMENTOS INSCRIÇÃO F.P.R

- EXEMPLARES PARA UTILIZAÇÃO
- BOLETIM MEDICO
- FICHA DE INSCRIÇÃO
- DUAS FOTOS



A  
N  
E  
X  
O  
  
V



**PORTUGAL**  
**RUGBY**

## COMISSÃO NACIONAL DE VETERANOS ELEMENTOS - CLUBES

- PAULO PICÃO EUSEBIO – AAC – RUGBY
- LUIS TABORDA BARATA – AAC - RUGBY
- MIGUEL JONET – CASCAIS RUGBY VETS
- JOÃO ALVIM - CDUP

