

Campeonato Nacional Feminino *2ª Divisão 2010_11*



REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

- A. Clubes Inscritos
- B. Modelo Competitivo
- C. Marcação de Jogos
- D. Arbitragem
- E. Inscrição das Jogadoras
- F. Deveres/Tarefas dos Clubes
- G. Leis de Jogo

Rua Julieta Ferrão, 12 – 3º - Sala 303, 1600-131 LISBOA

Tel + 351 21 7991690 Fax + 351 21 7936135 geral@fpr.pt www.fpr.pt

A. Clubes Inscritos

???? - Bairrada – R.C. Lousã – R.C. Santarém – G.D.S. Cascais – V.F.C. – R.C. Loulé

Total de Clubes: (zona norte/centro | zona sul)

B. Modelo Competitivo:

O Campeonato Nacional será disputado em duas fases; 1ª fase regional, constituída por 3 a 5 jornadas. A 2ª fase de carácter nacional será disputada entre 4 a 5 jornadas (Grupo A e B). Na 2ª fase serão constituídos dois grupos, o grupo A constituído pelas equipas classificadas em 1º e 2º lugar (depende do nº de equipas inscritas), que disputarão a classificação do 1º ao 4º lugar (Rugby de XIII). O grupo B, será constituído pelas equipas classificadas nas restantes posições, para apuramento da classificação final (Rugby de VII).

Nota: Em cada torneio não deverão estar presentes mais de 8 equipas.

1. As jornadas serão organizadas com (??) equipas zona Norte/Centro e (??) equipas zona Sul:

1ª FASE (Regional)

1ª jornada – 06 ou 07 de Novembro (Norte/Centro e Sul)

2ª jornada – 13 ou 14 de Novembro (Norte/Centro e Sul)

3ª jornada – 27 ou 28 de Novembro (Norte/Centro e Sul)

4ª jornada – 04 ou 05 de Dezembro (Norte/Centro e Sul)

5ª jornada – 18 ou 19 de Dezembro (Norte/Centro e Sul)

2ª FASE (Nacional) | Grupo A (1º ao 4º Lugar (??)) | Grupo B (5º ao 7º Lugar (??))

1ª Jornada – 15 ou 16 de Janeiro (Fase Final)

2ª Jornada – 22 ou 23 de Janeiro (Fase Final)

3ª Jornada – 05 ou 06 de Fevereiro (Fase Final)

4ª Jornada – 12 ou 13 de Fevereiro (Fase Final)

5ª Jornada – 19 ou 20 de Fevereiro (Fase Final)

2. Tempo de jogo:

7' + 7' = (Intervalo: 2')

3. Pontuação:

Vitória = **3 pontos**

Empate = **2 pontos**

Derrota = **1 ponto**

Falta de comparência (F.C.) = **0 ponto**

Ausência de Fisioterapeuta = (-1) ponto

No caso de uma equipa apresentar uma jogadora não inscrita ser-lhe-á aplicada a penalização de 1 pontos de classificação, por cada jogadora nessa situação, que serão deduzidos aos pontos de classificação já obtidos.

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

- Pelo maior número de pontos obtidos nos jogos disputados entre as equipas empatadas
- Pela maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nesses jogos;
- 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 (duplo amarelo 1 ponto- vermelho 2 pontos) sofrida pelos jogadores das equipas empatadas, em toda a competição;

C. Marcação de Jogos:

- a) Os jogos serão realizados aos sábados e/ou domingos entre as 11.00 h e as 17,00 h, em campos homologados pela FPR. Quando o clube adversário tenha a sua sede a mais de 250 km, os jogos serão marcados a partir da 14.00h (salvo acordo entre clubes e dado conhecimento à FPR)
- b) Os clubes visitados comunicarão à FPR e ao(s) clube(s) adversário(s), o dia, a hora e o local para a realização do jogo, com um mínimo de 10 dias de antecedência.
- c) Só podem participar atletas regularmente inscritas em clubes filiados na FPR

D. Arbitragem

Se o árbitro nomeado pela FPR não comparecer até à hora fixada para o início do jogo, os delegados ou capitães das equipas deverão, pela ordem indicada, adoptar os procedimentos seguintes:

- a) Convite a qualquer árbitro oficial presente no local;
- b) Convite a qualquer pessoa qualificada para arbitrar presente no local;
- c) Indicação pelos delegados, ou capitães das equipas, de um jogador de cada equipa, os quais arbitrarão, por sorteio, uma parte do jogo cada um.

Os delegados ou, na falta destes, os capitães das equipas deverão entregar ao árbitro, até 30 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, o boletim de jogo devidamente preenchido, acompanhado dos cartões licença dos jogadores efectivos e suplentes.

No caso de algum jogador não possuir o respectivo cartão licença, deverá apresentar-se ao árbitro identificando-se através dos seguintes meios de identificações oficiais: Bilhete de Identidade, Passaporte ou Carta de Condução.

O árbitro é responsável pela verificação do correcto preenchimento do boletim do jogo, do qual deverão constar os jogadores intervenientes, os pontos obtidos por cada equipa, o resultado final e a descrição concreta dos factos de natureza disciplinar ocorridos, com a indicação dos seus intervenientes. Os boletins de jogo, apresentados pelo clube visitado, deverão ser assinados no final do jogo pelos delegados ou capitães das equipas. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial cabe ao clube visitado fazer entrega do boletim de jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas.

Nota: Os casos omissos no regulamento deverão ser registados no boletim de jogo ou em folha anexa.

E. Inscrições das Jogadoras

Os Clubes terão de apresentar 1 dossier a ser entregue ao responsável da jornada em questão,

- Todos os treinadores deverão entregar o seu dossier no início da jornada;
- Caso seja necessário, o dossier pode ser consultado por qualquer treinador envolvido na jornada.
- O dossier deverá conter toda a informação relativa às jogadoras das suas equipas:
 - Cartão do Atleta / Fotocópia do Bilhete de Identidade

- Número de Licença e respectivo comprovativo de inscrição do atleta na FPR

F. Deveres/Tarefas dos Clubes:

1. O clube responsável pela jornada deverá assegurar:

- Balneários
- **Fisioterapeuta (OBRIGATORIO)**
- um responsável pela jornada, que deverá assegurar:
 - a recepção das equipas
 - o início da jornada à hora prevista e a confirmação da presença dos árbitros.

2. Os Treinadores, Dirigentes e Atletas devem:

- chegar ao local da jornada uma hora antes da hora marcada para o seu início
- preencher o boletim de jogo, recolher a identificação dos atletas (fotocópia do B.I) e entregar esta documentação ao responsável da jornada;
- levar uma bola de jogo (nº 4,5), identificada com o nome do Clube;
- bilhete de identidade ou fotocópia (OBRIGATORIO);
- fato de treino e impermeável;
- uma refeição ligeira e um lanche;
- água.

G. Leis de Jogo

1- Bola

I.A bola a utilizar deverá ser a nº 4,5.

2- Número de jogadores (substituições)

I. Cada equipa pode inscrever na jornada as jogadoras que quiser, mas só poderá utilizar 12 (7 de campo e 5 suplentes) por jogo;

II. As substituições por jogo são ilimitadas, sendo no entanto obrigatório utilizar todos os 12 jogadores no jogo. A equipa que não utilizar todas as jogadoras no jogo será penalizada com falta de comparência (0 pontos) nesse jogo;

III. No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 1 minuto;

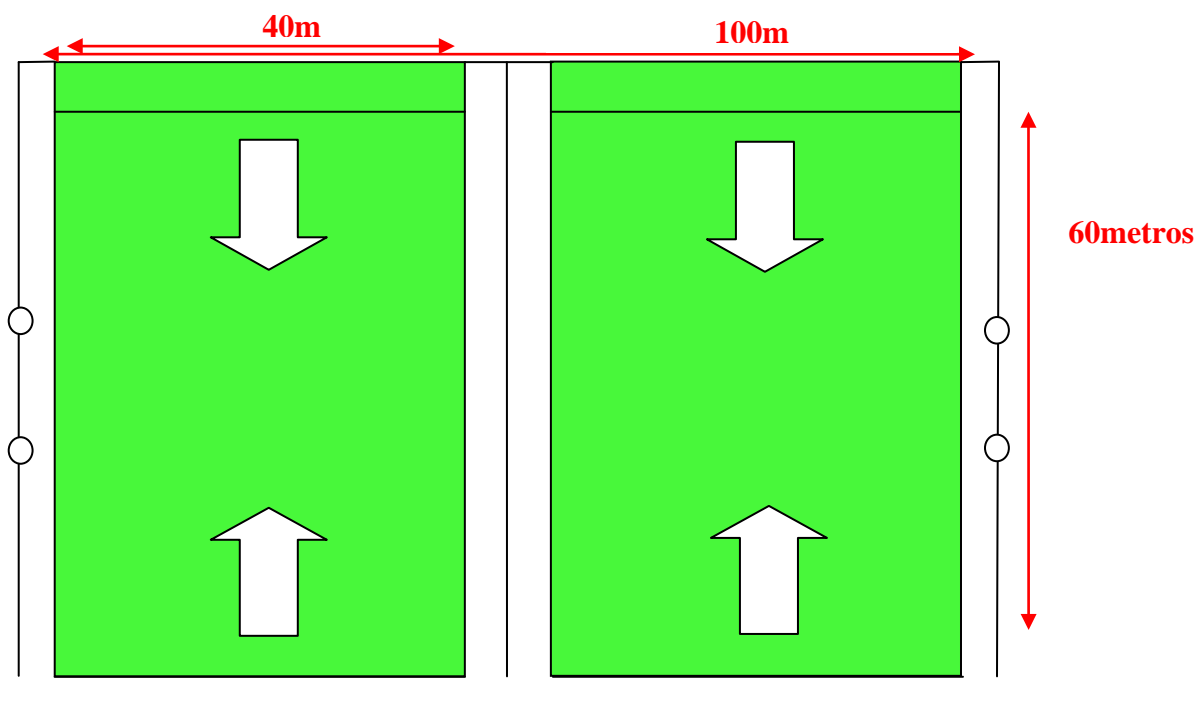
IV. Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar em mais nenhum jogo da jornada.

3- Tempo de Jogo

Os jogos terão a duração de 14 minutos (7 + 7 minutos); se no final do tempo regulamentar de um jogo da fase final um jogo estiver empatado, jogar-se-á em sistema de ensaio de ouro (quem marcar primeiro vence)

4- Campo

A área de jogo é de 60m x 40m ou 100mx60m (sem os 5 metros laterais), dependendo das equipas inscritas e do número de campos disponíveis, conforme a figura seguinte:



9- Formação Ordenada

- I. A formação ordenada será constituída sempre por 3 jogadores;
- II. Após o contacto a formação ordenada deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido disputar a bola na talonagem e empurrar até ½ metro;
- III. Não é permitida qualquer pressão sobre o médio de formação adversário até a bola sair da formação ordenada. O médio de formação não introdutor terá que se colocar atrás da linha de introdução.

10- Alinhamento

- Aplicam-se as leis de jogo, para o rugby de VII.

11- Jogo ao Pé

- I. O jogo ao pé terá que ser realizado para dentro de campo (com o objectivo de recuperação de bola);
- II. Jogo ao pé para fora só poderá ser realizado dentro dos limites da área de "22 metros";

