

CIRCUITO NACIONAL DE RUGBY de 7 | Sub 16 e Sub 18**2010 / 2011**

O Departamento de Competições da FPR vai organizar o Circuito Nacional de Rugby de 7, para os escalões Sub 16 e Sub 18.

Este Circuito realiza-se com periodicidade mensal, e está dividido em 2 Fases – Regional e Nacional, com início em Novembro e final em Junho de 2011.

Objectivos:

- 1- Proporcionar a todos os jogadores oportunidades de competição, utilizando uma variante do rugby menos exigente em termos logísticos que permita a participação de todos os clubes
- 2- Promover e divulgar a variante de rugby de 7, como ferramenta de ensino do rugby que promove um maior número de acções por jogo e jogador.
- 3- Desenvolver um Torneio competitivo, jogado com várias fases (regional/nacional) que permita um maior número de jogos a todos os jogadores.
- 4- Criar hábitos de prática do Rugby de 7 ao longo de todo o ano, dando oportunidade aos clubes de intercalarem a prática desta modalidade com a do rugby de XV.

Funcionamento:**Fase Regional (Norte/Centro e Sul)**

Disputado em Rugby de 7, aberto a todos os clubes nacionais e grupos equipa do Desporto Escolar. Decorrerá em 8 jornadas (7 Regionais+1 Nacional) com inscrição facultativa nas jornadas Regionais. Cada clube apenas poderá inscrever duas equipas por escalão (apenas uma equipa por clube poderá participar na Etapa Final).

Os Clubes com equipas sub 16 e sub 18 deverão jogar no mesmo campo (ou num raio de 30 Km) e cada torneio deverá ter no máximo 12 equipas (6 do escalão sub 18 e 6 do escalão sub 16). Nas jornadas que apresentem 6 equipas participantes, constituir-se-ão 2 grupos, cruzando-se depois de uma Fase Inicial, para a ordenação da classificação final.

Etapa Nacional

Para a etapa Nacional serão apuradas 6 equipas da zona Norte/Centro e 6 equipas da zona Sul, que irão constituir o grupo de 12 equipas que vai disputar a Etapa Nacional do Circuito de Rugby de 7. Os pontos obtidos na fase regional não transitam para a etapa nacional.

Serão constituídos 4 grupos de 3 equipas formados da seguinte forma:

A – 1º; 4º;5ª

B – 2º;3º;6º

C – 1º;4º;5º

D – 2º;3º;6º

Será organizado um torneio (etapa final) para as equipas que não se apurarem nos 6 primeiros de cada região, este torneio será aberto à participação de todas as equipas interessadas em participar nesta etapa nacional.

Datas / Localização:**FASE REGIONAL****1ª jornada** - 06/7 de Novembro**2ª jornada** - 18/ 19 de Dezembro**3ª jornada** - 15/16 Janeiro**4ª jornada** - 05-06 de Fevereiro**5ª jornada** - 12-13 de Março**6ª jornada** - 28-29 de Maio**7ª jornada** – 10 de Junho**JORNADA NACIONAL** - 18 de Junho**Regulamento Geral:****1- Pontuação atribuída por jogo (apenas aplicável na fase de grupos em cada etapa)**

- Vitória = 3 pontos
- Empate = 2 pontos
- Derrota = 1 ponto

2- Pontuação atribuída em cada jornada:

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

3- Pontuação de bonificação para a classificação final, participação em:

- 1 das 7 jornadas = 1 ponto
- 2 das 7 jornadas = 4 pontos

- 3 das 7 jornadas = 7 pontos
- 4 das 7 jornadas = 10 pontos
- 5 das 7 Jornadas = 13 Pontos
- 6 das 7 jornadas = 16 pontos
- 7 das 7 jornadas = 20 pontos

4- Critérios de desempate

I. Na Fase de Grupos de cada jornada:

Quando na classificação final, 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;

II. Na Pontuação Final das 7 jornadas (Regionais)

- I. Melhor registo de vitórias em sistema de confronto directo das equipas em questão;
- II. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto directo das equipas em questão;
- III. Melhor registo de vitórias no conjunto das 6 jornadas;
- IV. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 6 jornadas;
- V. Maior número de ensaios marcados no conjunto das 6 jornadas.

5- Bola

A bola a utilizar deverá ser a nº 5.

6- Número de jogadores (substituições)

- I. Cada equipa pode inscrever na jornada os jogadores 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.;

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

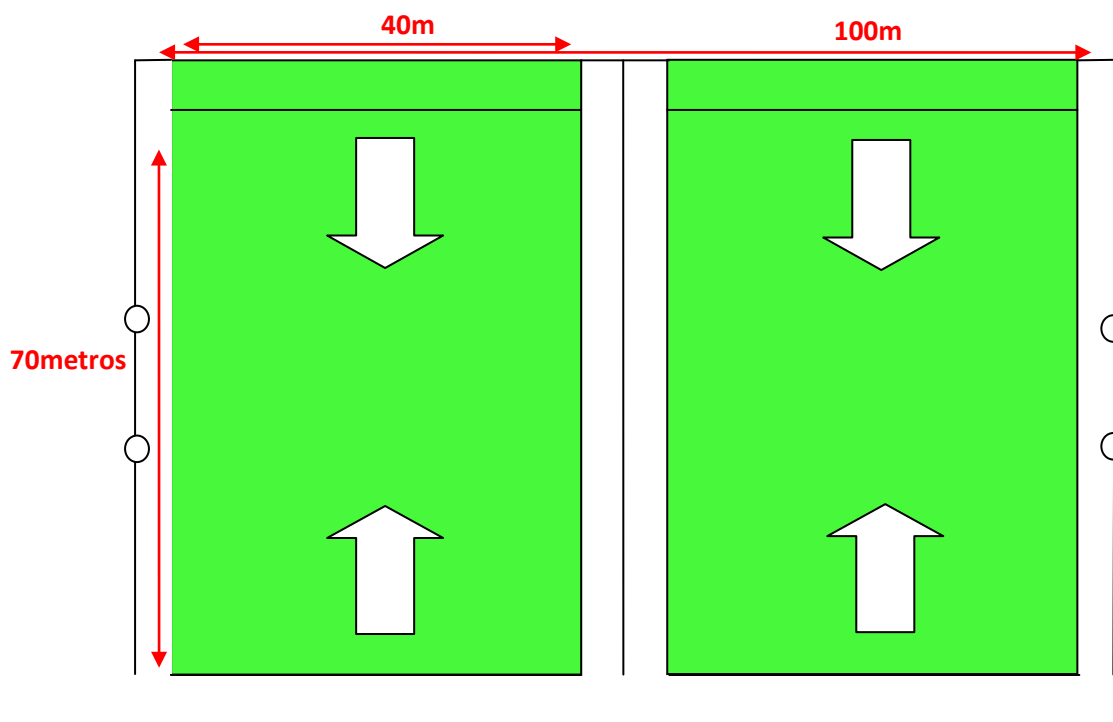
IV. Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar em mais nenhum jogo da jornada.

7-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).

8- Campo

A área de jogo é de 70m x 40m ou 100mx70m, 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

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”;

Nota: Estas restrições apenas se aplicam quando os jogos se realizam nas dimensões 70mx45m.

12- Inscrição dos Jogadores

I. Só poderão participar os jogadores regularmente inscritos na FPR ou no Desporto Escolar (estando a representar a sua escola);

II. Todos os jogadores são obrigados a apresentar identificação (Cartão de Atleta da FPR);

III. Os clubes terão de enviar até à 4ª feira antes da competição, o número de equipas que estará presente. E respectivo quadro competitivo.

IV. 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 aos jogadores das suas equipas:
 - Cartão do Atleta / Fotocópia do Bilhete de Identidade
 - Número de Licença e respectivo comprovativo de inscrição do atleta na FPR

V. Após cada jornada o clube organizador deverá enviar para a FPR (departamento de competições) um relatório sucinto, e com a informação, obrigatória, dos resultados e classificações.

13. Arbitragem

- I. A arbitragem dos jogos será da responsabilidade do clube organizador, que poderá solicitar as mesmas ao Conselho de Arbitragem
- II. Na ausência do árbitro, será o responsável da jornada, a indicar o árbitro para esse jogo, devendo registar no boletim/relatório de jogo o sucedido

Necessidades Logísticas

- Da responsabilidade do clube:

- I. Fisioterapeuta (presença obrigatória);
- II. Campo, balneários, protecções dos postes, tenda de secretariado, mesas, cadeiras;
- III. Quadro de jogos e resultados;
- IV. Aparelhagem sonora (Facultativo);
- V. Colaboradores para controlo dos campos.-

- Da responsabilidade da FPR:

- I.- Gestão, controlo e divulgação das jornadas e respectivos quadros competitivos
- II. – Divulgação dos resultados e classificações de cada jornada.