

GUIA DE CONVÍVIOS DE RUGBY JUVENIL



Um ensaio para a vida.

2004/05

- 1 – ORGANIZAÇÃO**
- 2 – LEIS DO JOGO**
- 3 – VALORES PEDAGÓGICOS**
- 4 – CALENDÁRIO DE CONVÍVIOS**
- 5 – ANEXOS**

Este documento foi elaborado pelo DTR do Sul e pelo Departamento de Desenvolvimento da FPR, com a colaboração de José Nicolau; Henrique Rocha, Tomás Morais;; Francisco Mesquita e Delfim Barreira. É um documento que deve regulamentar e uniformizar as competições dos Bambis, Benjamins e Infantis e que se encontra em constante construção.

Os convívios devem satisfazer as necessidades da criança, possibilitando afirmação da sua competência e devem ser organizados à medida da sua personalidade em desenvolvimento, com áreas de jogo e regras adaptadas, proporcionando aprendizagem associada ao divertimento de modo a envolvê-las na modalidade.

Os convívios devem ser entendidos em ambiente de festa entre jogadores, pais, educadores e dirigentes, proporcionando às crianças êxitos diversos com muita actividade desportiva e social.

1 – ORGANIZAÇÃO DOS CONVÍVIOS

1.1 - NACIONAIS

FPR responsável por:

Divulgação – página da Internet e boletim informativo

Recepção das Inscrições das Equipas no Convívio, enviadas até quatro dias (úteis) antes, com caução obrigatória de 50 €, na primeira inscrição, a reembolsar no fim da época, no caso do Clube não dar falta de comparecimento quando inscrito.

ASSOCIAÇÕES REGIONAIS/CLUBE responsáveis por:

Mesa do Secretariado – 2 pessoas

Staff de Apoio – 1 responsável por mini-campo ou escalão etário

Apoio Médico – Fisioterapeuta e Ambulância

Instalações de Apoio – Tenda ou outro

Mesas/Cadeiras (2+4)

Placard Jogos (1 por escalão)

Instalação Sonora/Megafone

Balneários (para troca de roupa)

Alimentação – Água

Suplemento Alimentar

Operacionalização do Evento – Marcação de Campos

Marcação de áreas de aquecimento

Quadro Competitivo (equipas; horário de jogos)

Patrocínios (publicidade)

Marcações – Placas sinalizadoras dos campos

Criação de zona de público

Protecção ou remoção de postes

Jogo de 22 coletes

 **Acreditação das equipas no convívio:** No início do convívio, o responsável do clube deve confirmar a sua inscrição no secretariado e entregar uma ficha de identificação de jogadores com um termo de responsabilidade, conforme anexo I. Os jogadores devem possuir identificação (cédula/B.I.).

1.2 - REGIONAIS

ASSOCIAÇÕES REGIONAIS/CLUBE responsáveis por:

Divulgação – página da Internet (ou em colaboração com FPR)

Recepção das inscrições das Equipas no Convívio, enviadas até quatro dias (úteis) antes.

Mesa do Secretariado – 2 pessoas

Staff de Apoio – 1 responsável por mini-campo ou escalão etário

Apoio Médico – Fisioterapeuta e Ambulância

Instalações de Apoio – Tenda ou outro

Mesas/Cadeiras (2+4)

Placard Jogos (1 por escalão)

Instalação Sonora/Megafone

Balneários

Alimentação – Água

Suplemento Alimentar

Operacionalização do Evento – Marcação de Campos

Quadro Competitivo (equipas;horário de jogos)

Patrocínios (publicidade)

Marcações – Placas sinalizadoras dos campos

Criação de zona de público

Protecção ou remoção de postes

Jogo de 22 coletes

 **Acreditação das equipas no convívio:** No início do convívio, o responsável do clube deve confirmar a sua inscrição no secretariado e entregar uma ficha de identificação de jogadores com um termo de responsabilidade, conforme anexo I. Os jogadores devem possuir identificação (cédula/B.I.).

2 – LEIS DO JOGO

BAMBIS – SUB 8

Idade limite – 8 anos até ao final do ano civil da época em que se inscrevem.

1. BOLA
A bola a utilizar deverá ser a nº. 3
2. NÚMERO DE JOGADORES
Cada equipa será constituída por 5 (cinco) jogadores mais suplentes
São permitidas substituições ilimitadas, durante todo o tempo do encontro, podendo os jogadores substituídos voltar a entrar.
3. DURACÇÃO DO JOGO
O tempo de jogo será de 10 (dez) minutos sem intervalo.
Nas competições deste escalão (Convívios) é desejável que cada equipa realize pelo menos 3 jogos (intercalados) até um máximo de 5
4. FORMAÇÃO ORDENADA
Não há formação ordenada neste escalão. Quando há um adiantado ou bola presa, o jogo é interrompido e a bola deve ser entregue pelo educador, a altura da visão, a um jogador da equipa não infractora (alternadamente a diferentes jogadores), colocando-se a outra a 5 metros.
5. “MAUL” E “RUCK”
Não deixar prolongar os “Ruck’s” e “Maul’s”, por muito tempo (5” max.), para evitar pressões e tensões exageradas e assim diminuir o perigo de lesão. Explicar bem que um jogador placado no chão deve largar a bola imediatamente.
6. ALINHAMENTO
Neste escalão não há alinhamento.
Sempre que a bola sair pela linha lateral, o jogo recomeça da mesma forma descrita na formação ordenada, mas a 3 metros da linha lateral.
7. COLOCAÇÃO DOS ADVERSÁRIOS NAS FALTAS
Quando da execução de qualquer falta, os adversários deverão estar sempre a 5 metros. É importante definir bem estes 5 metros (5 passos) para que haja espaço para jogar.
8. FORMA DE INICIAR E REENICIAR O JOGO
No início da 1ª e 2ª partes e após ensaio, o jogo inicia-se com a bola no centro do terreno, da mesma forma descrita na formação ordenada, com os adversários a 5m. Na eventualidade de existir uma acção do jogo que provoque um “pontapé de 22 m” este deve ser realizado no meio campo, da forma descrita anteriormente.
9. JOGO AO PÉ
Neste escalão não existe jogo ao pé.
10. PLACAGEM E HAND-OFF
Só são permitidas placagens à cintura (ou abaixo) e não é permitido fazer hand-off
11. EXCLUSÕES
O árbitro pode excluir um jogador por um período de 2 ou 5 minutos, conforme a gravidade do acto cometido, podendo esse jogador ser imediatamente substituído, de modo que as equipas joguem sempre em igualdade numérica. Só no caso de uma equipa possuir unicamente 5 jogadores, e um jogador seu for excluído, haverá inferioridade numérica temporária dessa equipa.

NOTA: Nestes escalões **é permitido** que os Educadores/Treinadores possam estar dentro do terreno de jogo, exclusivamente numa perspectiva pedagógica

BENJAMINS – SUB 10

Idade limite – 10 anos até ao final do ano civil da época em que se inscrevem.

1. BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº. 4

2. NÚMERO DE JOGADORES

Cada equipa será constituída por 7 (sete) jogadores.

São permitidas substituições ilimitadas, durante todo o tempo do encontro, podendo os jogadores substituídos voltar a entrar.

3. DURAÇÃO DO JOGO

O tempo do jogo será de 15 (quinze) minutos seguidos sem intervalo.

Nas competições deste escalão (convívios) é desejável que cada equipa realize pelo menos 3 jogos (intercalados). Até um máximo de 5

4. FORMAÇÃO ORDENADA

a) A Formação Ordenada é composta por 3 jogadores.

b) Não é permitida qualquer tipo de força. Os jogadores “encaixam” (como numa 1ª linha tradicional) e mantêm o equilíbrio.

c) A talonagem da bola deverá ser executada obrigatoriamente com os pés do talonador e a bola é ganha sempre pela equipa introdutora.

d) A introdução da bola será sempre feita do lado esquerdo, ou seja do lado da cabeça livre da sua 1ª linha.

e) O jogador a quem compete introduzir a bola (Médio de Formação) uma vez esta introduzida, retira-se para trás da sua formação ordenada até à saída da bola.

f) O Médio de Formação adversário coloca-se atrás da sua formação ordenada no momento da introdução, até que o M. Formação contrário passe a bola a outro jogador ou tome a iniciativa de correr com ela.

5. “MAUL” E “RUCK”

Não deixar prolongar os “Ruck’s” e “Maul’s”, por muito tempo, para evitar pressões e tensões exageradas e assim diminuir o perigo de lesão. Explicar bem que um jogador placado no chão deve largar a bola imediatamente.

6. ALINHAMENTO

a) Alinhamento constituído por dois jogadores, mais um introdutor. O 1º jogador do alinhamento terá que estar a um mínimo de 3 metros da linha lateral.

b) A bola pode ser disputada.

c) O jogador que saltar no alinhamento, não poderá ser elevado, nem apoiado no ar pelos seus colegas (não é permitido o lifting).

d) O jogador que ganha a bola no alinhamento, terá que a transmitir ao seu médio de formação

e) O jogador que ganhe a bola no alinhamento, nunca pode ser placado

f) Qualquer infracção a estas normas, será punida com um pontapé livre a 5 metros da linha lateral

g) Nenhum jogador deve passar a linha de fora de jogo (que é de 5 metros) até que:

. O Formação tenha passado a bola ou começado a correr com ela

. Que a bola tenha tocado no chão

NOTA:

1 – O introdutor deve introduzir a bola para o meio do corredor e não deliberadamente para o seu campo.

2 – O árbitro deve definir bem a linha de fora de jogo para os jogadores que não fazem parte do alinhamento (5 metros).

7. COLOCAÇÃO DOS ADVERSÁRIOS NAS FALTAS
Quando da execução de qualquer falta os adversários deverão estar sempre a 5 metros. É importante definir bem estes 5 metros (5 passos) para que haja espaço para jogar.
8. FORMA DE INICIAR E REINICIAR O JOGO
No início da 1ª e 2ª partes e após ensaio, o jogo inicia-se com a bola no centro do terreno, mas como se tratasse da marcação de uma falta, ou seja com um pequeno toque com o pé na bola, e os adversários colocados a 5 metros.
Na eventualidade de existir uma acção do jogo que provoque um “pontapé de 22 m” este deve ser realizado no meio campo, da forma descrita anteriormente.
9. JOGO AO PÉ
Neste escalão não existe jogo ao pé.
10. PLACAGEM E HAND-OFF
Só são permitidas placagens à cintura (ou abaixo) e não é permitido fazer hand-off
11. EXCLUSÕES
O árbitro pode excluir um jogador por um período de 2 ou 5 minutos, conforme a gravidade do acto cometido, podendo esse jogador ser imediatamente substituído, de modo que as equipas joguem sempre em igualdade numérica. Só no caso de uma equipa possuir unicamente 7 jogadores, e um jogador seu for excluído, haverá inferioridade numérica temporária dessa equipa.

NOTA:

Nestes escalões **é permitido** que os Educadores/Treinadores possam estar dentro do terreno de jogo, exclusivamente numa perspectiva pedagógica.

INFANTIS – SUB 12

Idade limite – 12 anos até ao final do ano civil da época em que se inscrevem.

1. BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº 4

2. NÚMERO DE JOGADORES

Cada equipa será constituída por 10 (dez) jogadores.

São permitidas substituições ilimitadas, durante todo o tempo do encontro, podendo os jogadores substituídos voltar a entrar.

3. DURAÇÃO DO JOGO

O tempo do jogo será de 10+10 (vinte) minutos, com 1' de intervalo.

Nas competições deste escalão (convívios) é desejável que cada equipa realize pelo menos 3 jogos (intercalados).

4. FORMAÇÃO ORDENADA

a) A Formação Ordenada é composta por 5 jogadores. Formam uma 1ª e 2ª linhas tradicionais.

b) Não é permitida qualquer tipo de força. Os jogadores “encaixam” e mantêm o equilíbrio.

c) A talonagem da bola deverá ser executada obrigatoriamente com os pés do talonador e a bola é ganha sempre pela equipa introdutora.

d) A introdução da bola pelo médio será sempre feita ao lado esquerdo, ou seja do lado da cabeça livre da sua 1ª linha.

e) O jogador a quem compete introduzir a bola (Médio de Formação) uma vez esta introduzida, retira-se para trás da sua formação ordenada até à saída da bola.

f) O Médio de Formação adversário coloca-se atrás da sua formação ordenada no momento da introdução, até que o M. Formação contrário passe a bola a outro jogador ou tome a iniciativa de correr com ela.

5. “MAUL” E “RUCK”

Não deixar prolongar os “Ruck’s” e “Maul’s”, por muito tempo, para evitar pressões e tensões exageradas e assim diminuir o perigo de lesão. Explicar bem que um jogador placado no chão deve largar a bola imediatamente.

6. ALINHAMENTO

a) Alinhamento constituído por quatro jogadores, mais um introdutor O 1º jogador do alinhamento terá que estar a um mínimo de 3 metros da linha lateral.

b) A bola pode ser disputada.

c) O jogador que saltar no alinhamento, não poderá ser elevado, nem apoiado no ar pelos seus colegas (não é permitido o lifting).

d) É permitido utilizar o maul dinâmico durante 5”

e) O jogador que ganhe a bola no alinhamento, não pode ser placado.

f) Qualquer infracção a estas normas, será punida com um pontapé livre a 5 metros da linha lateral

g) Nenhum jogador deve passar a linha de fora de jogo (que é de 5 metros) até que:

. O Formação tenha passado a bola ou começado a correr com ela

. Que a bola tenha tocado no chão

8. FORMA DE INICIAR E REINICIAR O JOGO

No início da 1ª e 2ª partes e após ensaio, o jogo começa com um pontapé de ressalto no centro do terreno, tendo a bola que percorrer 5 metros – os adversários estão colocados também a 5 metros.

O pontapé de recomeço (22) é executado da mesma maneira anterior, mas em qualquer ponto da linha, sem carga dos adversários que estão a 5 metros.

9. **JOGO AO PÉ**

Só será permitido jogar ao pé para dentro da área de jogo.

Se for realizado um pontapé directo para fora, será executado pela equipa não infractora, um pontapé livre no sítio onde foi pontapeada a bola.

10 **PLACAGEM E HAND-OFF**

Só são permitidas placagens à cintura (ou abaixo) e **só é permitido** fazer hand-off abaixo do nível dos ombros

11 **EXCLUSÕES**

O árbitro pode excluir um jogador por um período de 2 ou 5 minutos, conforme a gravidade do acto cometido, podendo esse jogador ser imediatamente substituído, de modo que as equipas joguem sempre em igualdade numérica. Só no caso de uma equipa possuir unicamente 10 jogadores, e um jogador seu for excluído, haverá inferioridade numérica temporária dessa equipa.

NOTA:

Nestes escalões **não é permitido** que os Educadores/Treinadores possam estar dentro do terreno de jogo.

Recomendações aos Árbitros/Educadores:

1. Deve se possível, prevenir eventuais faltas e explicar a razão que o levou a assinalar uma falta, designadamente na aplicação da Lei da Vantagem
2. Preocupar-se com as condições físicas dos jogadores, interrompendo o jogo quando entender que a sua continuação pode ser prejudicial
3. Estar atento a gestos violentos como:
 - a) placagens ao pescoço, ou qualquer tipo de placagem acima da cintura;
 - b) placagens de colher (equivalente a uma rasteira feita com a mão), distinguindo a intencional da que resulta de uma placagem falhada;
 - c) placagens fora de tempo, distinguindo bem as que, embora tenham sido realizadas fora de tempo, são consequência de actos já iniciados, imparáveis e não intencionais;
 - d) repulsão (“hand-off”) feito com a mão fechada ou batida de cutelo, exigindo mão aberta e palma da mão virada e apoiada no adversário, no prolongamento do braço; mas nunca na cara ou cabeça (abaixo dos ombros)
 - e) cotoveladas, ao esbracejar perante placagens altas ou formação de “Maul”;
4. Usar de um critério adequado ao nível dos praticantes, no julgamento de infracções técnicas que não envolvem risco de lesão, de forma a não interromper excessivamente o jogo (caso de passe para diante por “centímetros”, etc.).
5. **Os jogos deverão ser arbitrados preferencialmente pelos educadores das equipas.**

→ Uniformizar os critérios de aplicação das regras

→ Ser rigorosos no que respeita a aplicação das regras que protegem o jogador e os princípios do jogo

→ Ensinar e aplicar as normas de conduta próprias da modalidade com respeito pelo fair play.

→ Ajuizar de forma preventiva, informativa, decidida e pedagógica

3 – VALORES PEDAGÓGICOS

3.1 – DIREITOS DO JOVEM PRATICANTE

- DIREITO AO PRAZER
“Procuro alegria e prazer no jogo, por isso tenho de ser respeitado”
- DIREITO À SAÚDE
“Eu não sou uma máquina a jogar”
- DIREITO A BOAS CONDIÇÕES DE PRÁTICA
“As minhas exigências são idênticas às dos adultos”
- DIREITO AO RESPEITO
“Por favor não me perturbem enquanto jogo”
- DIREITO À DIFERENÇA
“Eu não posso ser um campeão, mas posso vir a ser”
- DIREITO A UMA FORMAÇÃO DE QUALIDADE
“Eu quero ser compreendido e que me ajudem a viver melhor”
- DIREITO À INICIATIVA
“Quando jogo eu quero estar livre para tomar as minhas decisões”
- DIREITO À COMPETIÇÃO
“Eu quero competir (jogar) com os outros para poder competir”
- DIREITO À EXPRESSÃO
“Não façam tudo por mim, eu posso fazer coisas e participar na vida activa do clube”
- DIREITO À RESPONSABILIDADE
“Eu tenho no campo tal com na vida as minhas obrigações”

3.2 – Rugby – um ensaio para a VIDA

O Rugby como um **meio** de desenvolvimento integral do jovem (psicológico, fisiológico, social e motor), deve contemplar alguns aspectos como:

- Hábitos de higiene e de trabalho
- Disciplina e responsabilidade
- A coragem, a inteligência e a criatividade
- Cooperação, amizade e solidariedade
- Sentido colectivo
- Capacidades motoras
- Fair Play:
 - Respeito por si próprio
 - Respeito pelos companheiros
 - Respeito pelos adversários SEMPRE (nas vitórias e nas derrotas)
 - Respeito pelos árbitros e outros intervenientes no jogo.

3.3 – RECOMENDAÇÕES AOS PAIS

O que os pais DEVEM fazer para ajudar os filhos que praticam desporto:

- ✓ Estar presente nas competições em que eles participem;
- ✓ Encoraja-los a respeitarem as regras da modalidade e do espírito desportivo;
- ✓ Dar um bom exemplo através de um relacionamento amigável com os pais, dirigentes, árbitros e staff de apoio;
- ✓ Realçar sempre o prazer de fazer desporto e a alegria de participar;
- ✓ Elogiar o esforço realizado e os progressos conseguidos;
- ✓ Aplaudir todas as boas jogadas, independentemente de quem as realiza;
- ✓ Ajudar a conciliar as suas actividades escolares e desportivas;
- ✓ Apoiar e acompanhar a actividade, sem o pressionar ou intrometer-se;
- ✓ Ter sempre presente que se trata de uma actividade dos jovens e para os jovens;
- ✓ Ajudar o treinador, o dirigente e o clube na resolução dos problemas relacionados com a actividade desportiva (Convívios, treinos etc)
- ✓ Ter um comportamento respeitador e comedido perante as vitórias e as derrotas e ajudar o filho a assumir semelhante atitude.
- ✓ Encorajá-los para um estio de vida activa

O que os pais NÃO devem fazer

- ❖ Forçar os filhos a participarem em qualquer actividade desportiva;
- ❖ Discutir com os árbitros e juízes;
- ❖ Comentar publicamente, de forma depreciativa, o comportamento de jogadores, treinadores, árbitros e pais;
- ❖ Interferir de algum modo no trabalho do treinador;
- ❖ Criticar excessivamente os resultados alcançados pelos filhos;
- ❖ Ajudar a criar expectativas exageradas sobre o seu futuro como praticante desportivo;
- ❖ Alimentar, com elogios fáceis, o aparecimento de atitudes de vaidade e de sobrançeria;
- ❖ Proibir a prática desportiva como forma de castigo, em particular face a maus resultados escolares
- ❖ Evitar colocar os jovens sobre grande pressão na procura das vitórias
- ❖ Não interferir no jogo e não criar ansiedade

4 – CALENDÁRIO DE CONVÍVIOS NACIONAIS 2004/05 BAMBIS BENJAMINS INFANTIS

MÊS	DIAS	LOCAL	ORGANIZAÇÃO
OUT-04	05-F	ESTÁDIO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA	A.R. Sul
	09-10		
	16-17		
	23-24	ESTÁDIO NACIONAL	R.C. Oeiras/ A.R. Sul
NOV-04	30-31-01		
	06-07		
	13-14		
	20-21	COIMBRA *	A.A.C//C.R Centro *
	27-28		
DEZ-04	01-F		
	04-05		
	08-F		
	11-12	ELVAS	R.C.Elvas/A.R Sul
	18-19		
	27-28-29		
JAN-05	01-02		
	08-09		
	15-16		
	22-23	ESTÁDIO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA	CDUL/A.R Sul
	29-30		
FEV-05	05	ESTÁDIO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA	A.R.Sul/ F.P.R (Portugal vs Georgia)
	12-13		
	19-20		
	26-27	ESTÁDIO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA	A.R.Sul/ F.P.R (Portugal vs Rep. Checa)
MAR-05	05-06		
	12-13	LOUSÃ	R.C.L//C.R. Centro
	19-20		
Páscoa	25-27		
ABR-05	02-03		
	09-10		
	16-17	PORTO	CDUP/A.R. Norte
	23-24-25		
MAI-05	30/4-1/5		
	07-08		
	14-15		
	21-22		
	28-29		
Jun-05	04-05	LOULÉ	R.C.Loulé /A.R.Sul (Encerramento)
	11-12		
	25-26		

* LOCAL A CONFIRMAR

5 – ANEXOS

RESUMO DAS PRINCIPAIS REGRAS

APROVEITAMENTO DE UM CAMPO DE RUGBY PARA CONVÍVIOS

DOCUMENTOS A DISTRIBUIR NOS CONVÍVIOS (2)

RELATÓRIO DE EVENTO

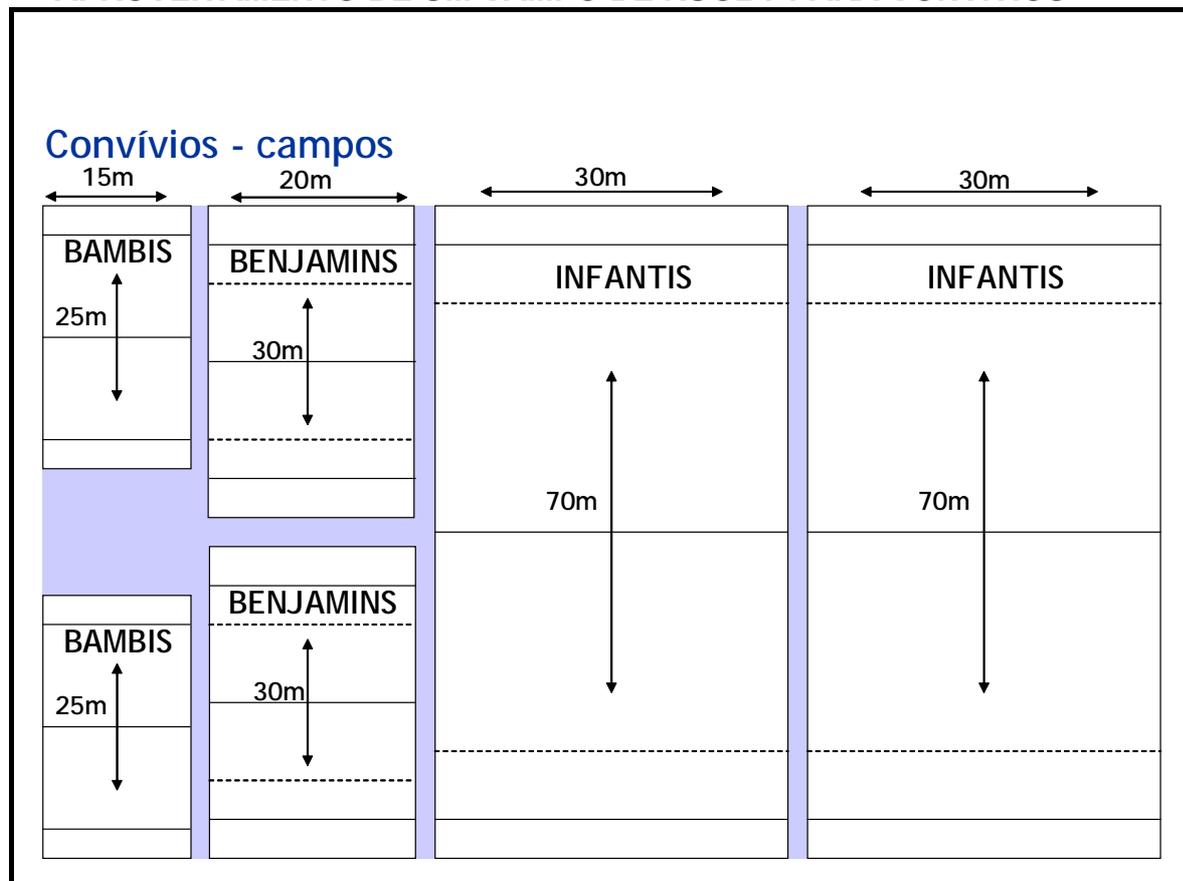
INSCRIÇÃO NO EVENTO

RESUMO DAS PRINCIPAIS REGRAS

	Nº Jog.	Tempo Jogo	Nº Bola	Alinhamento	Formação Ordenada	Reagrupamento	Jogo ao Pé
Bambis Sub-8	5	10'	3	NÃO EXISTE*	NÃO EXISTE*	Jogador placado no chão – Libertação IMEDIATA da bola	NÃO EXISTE
Benjam Sub-10	7	15'	4	3x3	3x3	Jogador placado no chão – Libertação IMEDIATA da bola INDICAR LADO ENTRADA	NÃO EXISTE
Infantis Sub-12	10	20'	4	5x5	5x5	Jogador placado no chão – Libertação IMEDIATA da bola. OBRIGAR a entrada pelo eixo e evitar queda e impedir saída bola	- Pontapé de saída - Pontapé para dentro da área de jogo

* A bola deve ser entregue pelo educador a altura da visão, alternadamente a jogadores diferentes

APROVEITAMENTO DE UM CAMPO DE RUGBY PARA CONVÍVIOS



APRENDIZAGEM DO RUGBY

Responsabilidades dos Pais

NÃO DESCURE A VIGILÂNCIA MÉDICA SOBRE O SEU FILHO. ENCAREGUE-SE DO SEGURO DESPORTIVO.



COLABORE E ACOMPANHE A ACTIVIDADE DO SEU FILHO

INCENTIVE O SEU FILHO, A JOGAR RUGBY, A SEGUINDO AS LEIS DO JOGO.



ENSINE AO SEU FILHO A IMPORTÂNCIA DO ESFORÇO E DO TRABALHO DE EQUIPA.



NÃO OBRIGUE O SEU FILHO A JOGAR RUGBY, SE ISSO FOR CONTRA A SUA VONTADE.



AJUDE O SEU FILHO A MELHORAR A SUA TÉCNICA E A ASSUMIR UMA ATITUDE POSITIVA PERANTE O JOGO.



SEJA UM EXEMPLO PARA O SEU FILHO

APOIE TODOS OS ESFORÇOS PARA BANIR A VIOLÊNCIA FÍSICA E VERBAL



NUNCA QUESTIONE AS DECISÕES DO ÁRBITRO, EM PÚBLICO.



APLAUDA SEMPRE AS BOAS JOGADAS, SEJAM ELAS DA EQUIPA DO SEU FILHO OU DA EQUIPA ADVERSÁRIA.



SEJA AMIGÁVEL PARA COM OS PAIS DOS ADVERSÁRIOS DO SEU FILHO



Luís Santos 94



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

RELATÓRIO DE ACTIVIDADE

TIPO DE EVENTO _____

ORGANIZADO POR _____

Local _____ Data _____ Horário: das _____ às _____ h

	Sim	Não
Secretariado ----- n° pessoas _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Staff Apoio -----n° pessoas _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apoio Médico		
Ambulância -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fisioterapeuta -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instalações de Apoio		
Tenda ou outro -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mesas/cadeiras -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Placard Jogos -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instalação Sonora /megafone -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Balneários -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alimentação		
Água -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Suplementos -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Árbitros -----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nº Equipas Participantes	Nº Jogos realizados por equipa _____
Bambis _____	Nº Jogos realizados no evento _____
Benjamins _____	Tempo de cada jogo _____
Infantis _____	Nº campos utilizados _____
Iniciados _____	
OUTROS _____	

OBSERVAÇÕES (Aspectos positivos e negativos)

Responsável/organização

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY
ASSOCIAÇÃO REGIONAL _____
CLUBE _____

INSCRIÇÃO DO CLUBE _____ **ESCALÃO** _____
NO CONVÍVIO _____ **DATA** _____

NOME DE JOGADORES	DATA DE NASCIMENTO

TERMO DE RESPONSABILIDADE

Declaro em nome do clube _____, assegurar a participação efectiva da equipa inscrita, cumprindo o Regulamento Geral de Competições, em particular no que respeita à inscrição dos jogadores

Nome _____

O Responsável

Data _____

Autenticado pelo clube