



***REGULAMENTO DO CAMPEONATO  
NACIONAL DE SEVENS  
SUB 16 E SUB 18 – 2014-2015***

***(Adenda – 11 JUNHO 2015)***

## **CAPÍTULO I** **SISTEMA DE DISPUTA**

### **Artigo 1.º**

- 1.** O Campeonato Nacional de Sevens Sub 16 e Sub 18 está aberto a todos os clubes nacionais com equipas devidamente inscritas na FPR nos respetivos escalões.
- 2.** Haverá 2 etapas de apuramento regionais em cada uma das cinco Zonas (Norte, Centro, Lisboa 1, Lisboa 2, Sul).
- 3.** 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.
- 4.** O Sistema competitivo será definido de acordo com o número de inscrições em cada etapa.
- 5.a)** A distribuição das equipas de Lisboa pelos grupos regionais de apuramento Lisboa 1 e 2 será feita tendo em conta o ranking das equipas no CN Sevens sub 16 e sub 18 da época anterior.
- b)** Na 2ª etapa de apuramento regional o quadro competitivo dentro de cada Zona será elaborado em função dos resultados da 1ª etapa.
- 6.** Todos os Clubes serão convidadas a inscrever-se, mas terão de confirmar a sua presença em cada etapa dentro dos prazos definidos.
- 7.** O CN de Sevens Sub 16 e Sub 18 realizam-se em 2 etapas de apuramento regional e um Torneio Final Nacional.

### **Artigo 2.º** **(Datas das etapas)**

#### Apuramento regional

1ª etapa: 06-07/06/2015

2ª etapa: 13-14/06/2015

#### Torneio Final Nacional

20-21/06/2015

### **Artigo 3.º** **(Prazos de inscrição)**

Os clubes que queiram participar nas etapas de apuramento regional do Campeonato Nacional de Sevens sub 16 e sub 18, deverão inscrever-se na FPR para o efeito.

#### **Artigo 4.º**

- 1.** Cada clube poderá inscrever apenas uma equipa por escalão.
- 2.** Cada equipa inscrita deve apresentar o número mínimo de jogadores inscritos na FPR de acordo com o definido no RGC.
- 3.** A participação no CN de Sevens Sub 16 e Sub 18 é facultativa, mas será averbada falta de comparência e reduzidos a zero os pontos adquiridos na tabela classificativa geral a toda a equipa que:
  - a)** falte a um torneio depois de se ter inscrito e de ter sido divulgado o quadro competitivo;
  - b)** não compareça ao torneio para o qual se inscreveu ou que abandone o referido torneio;
  - c)** utilize um jogador irregularmente inscrito ou a cumprir castigo.
- 4.** A equipa punida com falta de comparência no Torneio Final Nacional será desclassificada de acordo com o RGC.

#### **Artigo 5.º**

- 1.** No CN de Sevens Sub 16 e Sub 18 adoptar-se-á a seguinte tabela de pontuação:
  - a)** Na fase de grupos:
    - Vitória: 4 pontos
    - Empate: 2 pontos
    - Derrota: 0 pontos
    - Falta de Comparência: eliminação da competição com as consequências definidas no RGC 2014/2015.
  - b)** Quando na fase de grupos, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:
    - i)** Pela maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nesses jogos;
    - ii)** Pelo maior número de ensaios marcados nos mesmos jogos;
    - iii)** Pela maior diferença entre o número total de pontos marcados e sofridos em todos os jogos disputados na competição em causa;
    - iv)** Por sorteio.
- 2.** Se no final do tempo regulamentar da fase final dos torneios de apuramento regional, ou do Torneio Final Nacional, as equipas estiverem empatadas, o vencedor será encontrado em períodos de prolongamento de cinco minutos. A equipa que pontuar primeiro vence o jogo.
  - a)** Após o final do tempo regulamentar e antes do início do 1º período de prolongamento, haverá lugar a 5 minutos de descanso. Entre cada período de prolongamento as equipas devem trocar de campo e haverá 1 minuto de descanso.
  - b)** A pontuação a atribuir às equipas em cada etapa de apuramento regional será:

1º	22 pontos
2º	19 pontos
3º	17 pontos
4º	15 pontos
5º	13 pontos
6º	12 pontos

c) No caso de haver duas ou mais equipas empatadas na classificação final acumulada, aplicar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

- i) Melhor registo de vitórias no conjunto das etapas realizadas;
- ii) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das etapas realizadas;
- iii) Maior número de ensaios marcados no conjunto das etapas realizadas;
- iv) Sorteio.

#### **Artigo 6.º** **(Torneio Final Nacional)**

1. Participam as 12 equipas apuradas de cada zona regional (2 do Norte, 2 do Centro, 3 do Lisboa 1, 3 do Lisboa 2, 2 do Sul).
2. Os pontos obtidos no apuramento regional não transitam para o Torneio Final Nacional.
3. O vencedor do Torneio Final Nacional será o Campeão Nacional de Sevens do respetivo escalão.
4. Serão constituídos 4 grupos de 3 equipas, com distribuição das equipas pelos Grupos decidido por sorteio entre as 12 equipas qualificadas para o Torneio Final Nacional.

#### **Artigo 7.º**

No caso de uma equipa apresentar um ou mais jogadores não inscritos, suspensos ou com falsa identidade, ser-lhe-á aplicada a penalização de falta de comparência, com as consequências definidas no RGC.

### ***CAPÍTULO II*** **JOGOS E SUA ORGANIZAÇÃO**

#### **Artigo 8.º**

1. Os jogos terão a duração de 14 minutos, sendo divididos em duas partes de 7 minutos.
2. Se no final do tempo regulamentar de um jogo da fase a eliminar o mesmo estiver empatado, jogar-se-á no sistema de quem marcar primeiro vence. Após

o tempo regulamentar, jogar-se-ão períodos sucessivos de 5 minutos (com troca de campo e 1 minuto de intervalo) até se encontrar o vencedor.

**3.** A bola a utilizar será a nº 5.

**4.** Aplicam-se as Variações às Leis do Jogo para o Rugby de Sevens, emanadas pelo World Rugby.

**5.** Só poderão participar os jogadores regularmente inscritos na FPR.

**6.a)** Todos os jogadores são obrigados a apresentar identificação válido, de acordo com o estipulado no RGC.

**b)** Os Clubes terão de apresentar 1 dossier a ser entregue ao responsável da jornada em questão.

**c)** 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.

**d)** O dossier deverá conter toda a informação relativo aos jogadores das suas equipas: Cartão do Atleta / Fotocópia do Bilhete de Identidade; Número de Licença e respetivo comprovativo de inscrição do atleta na FPR.

**7.** 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.

### **Artigo 9.º**

#### **(Necessidades Logísticas)**

**1.** Da responsabilidade da FPR:

**a)** Gestão, controlo e divulgação das jornadas e respetivos quadros competitivos;

**b)** Divulgação dos resultados e classificações de cada jornada;

**c)** Divulgação das classificações acumuladas.

**2.** Da responsabilidade do clube organizador:

**a)** Fisioterapeuta (presença obrigatória);

**b)** Campo, balneários, proteções dos postes, zona de descanso abrigada para as equipas e árbitros, tenda de secretariado, mesas, cadeiras;

**c)** Quadro de jogos e resultados;

**d)** Aparelhagem sonora (Facultativo);

**e)** Colaboradores para controlo dos campos.

## ***CAPÍTULO III*** **JOGADORES**

### **Artigo 10.º**

#### **(Número de jogadores e substituições)**

**1.** Cada equipa será constituída, em cada torneio e no máximo, por doze jogadores (7 de campo e 5 suplentes), um treinador e um dirigente,

devidamente inscritos na FPR, e um fisioterapeuta. Em nenhuma circunstância será autorizada a participação nos Sevens, de jogadores, treinadores, dirigentes ou fisioterapeutas suspensos por uma Associação, Federação ou Organismo nacional e/ou Internacional de Rugby.

2. São permitidas 5 substituições por jogo, de acordo com as Leis do Jogo.
3. No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 2 minutos.
4. Em caso de expulsão definitiva, não poderá jogar em mais nenhum jogo da etapa e ficará sujeito ao disposto no Regulamento de Disciplina da FPR.
5. Nenhuma equipa poderá iniciar o jogo com menos de cinco jogadores. Se uma equipa ficar reduzida a menos de cinco jogadores durante o jogo, o árbitro deverá dar o jogo por terminado e descrever o sucedido no relatório técnico do Boletim de Jogo, que deverá dar entrada na FPR até 48 horas após o jogo. À equipa será atribuída falta de comparência no jogo, de acordo com o Artigo 39.º do RGC.

## ***CAPÍTULO IV*** **ÁRBITROS**

### **Artigo 11.º**

1. Aplica-se o disposto nos artigos 61.º a 63.º do Regulamento Geral de Competições.
2. Na ausência de árbitro nomeado pela FPR, será o responsável da jornada, a indicar o árbitro para esse jogo, devendo registar no boletim/relatório de jogo o sucedido.

## ***CAPÍTULO V*** **DISPOSIÇÕES GERAIS**

### **Artigo 12.º**

Ao CN de Sevens Sub 16 e Sub 18 aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que seja omissivo no presente Regulamento.

### **Artigo 13.º**

O presente Regulamento revoga tudo o que anteriormente estava regulamentado sobre o CN de Sevens Sub 16 e Sub 18.