

lusiaões

CIRCUITO NACIONAL DE RUGBY DE PRAIA

FIGUEIRA
13 e 14
JULHO

TRÓIA
20
JULHO

APÚLIA
27
JULHO



**DOCTOR
SPORT**



Circuito Nacional Beach Rugby

CONTEÚDOS

ETAPAS	3
CATEGORIAS COMPETIÇÃO	4
CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO	5
REGULAMENTO GERAL	7

Circuito Nacional Beach Rugby

ETAPAS

O Circuito Nacional Beach Rugby será composto por três etapas, distribuídas geograficamente por Norte Centro e Sul.

FIGUEIRA DA FOZ | TRÓIA | APÚLIA

Para além da vertente competitiva e do atractivo Prize Money, este circuito assenta a sua inovação e unicidade nos diversos eventos paralelos que ocorrerão em simultâneo durante a realização dos torneios.



Circuito Nacional Beach Rugby

CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO

OPEN MASCULINO | OPEN FEMININO | MASTERS CUP | YOUTH CUP



**DOCTOR
SPORT**



Circuito Nacional Beach Rugby

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

FIGUEIRA BEACH RUGBY INTERNATIONAL - 3500 € PRIZE MONEY

120 € Equipas Masculinas

80 € Equipas Femininas

INCLUI :

- INSCRIÇÃO NO TORNEIO;
- ALMOÇO DE SÁBADO E DOMINGO;
- ACESSO EXCLUSIVO À ÁREA DE ATLETAS;
- CONDIÇÕES EXCLUSIVAS DE ACESSO A FESTAS OFICIAIS;
- ASSISTÊNCIA MÉDICA DURANTE O EVENTO;
- T-SHIRT OFICIAL DO EVENTO;
- POSSIBILIDADE DE ALOJAMENTO EM CAMARATA (5€ LIMITADO)

CONTACTO: INFO@FIGUEIRABEACHRUGBY.COM

TROIA BEACH RUGBY – 1000 € PRIZE MONEY

80 € Equipas Masculinas

70 € Equipas Femininas

INCLUI :

- INSCRIÇÃO NO TORNEIO;
- ALMOÇO E HIDRATAÇÃO;
- ASSISTÊNCIA MÉDICA DURANTE O EVENTO;
- COMPARTICIPAÇÃO NA TRAVESSIA DO SADO;
- ACESSO À FESTA OFICIAL

CONTACTO: RUGBY.VITORIA@GMAIL.COM

Circuito Nacional Beach Rugby

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

APULIA BEACH RUGBY – 750 € PRIZE MONEY

100 € Equipas Masculinas

80 € Equipas Femininas

INCLUI :

- PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO.
- ÁGUA DURANTE O TORNEIO.
- JANTAR DE SÁBADO.
- 3ª PARTE – FESTA NA NOITE DE SÁBADO.
- DORMIDA (Contactar a Organização);
- PRÉMIOS PARA TODAS AS EQUIPAS PARTICIPANTES.

CONTACTO: BRAGA.RUGBY@GMAIL.COM

Circuito Nacional Beach Rugby

REGULAMENTO GERAL

1. A competição será controlada pela Comissão Organizadora FPR que delegará na DoctorSport Eventos a organização da mesma e cujas decisões são inapeláveis.
2. Todos os jogos serão disputados de acordo com as Variações às Leis do Jogo para o Rugby de Sete (sevens), com as excepções previstas em documento anexo a este regulamento conforme promulgadas pela FIRA e IRB.
3. Todas as Jornadas serão compostas por um torneio masculino, feminino e de promoção.
4. Cada equipa será constituída por doze jogadores, um treinador e um dirigente. Em nenhuma circunstância será autorizada a participação no Circuito Nacional de Rugby de Praia, de jogadores, treinadores ou dirigentes suspensos por uma Associação, Federação ou Organismo Internacional de Rugby.
Poderão participar jogadores dos escalões Seniores e Sub 21 (maiores de 18 anos).
5. O capitão de equipa do jogo imediatamente a seguir terá de se apresentar ao intervalo do jogo anterior, na mesa da organização, para realização do sorteio.
6. O número médio de equipas por Torneio será de 16. No caso de haver mais que 16 equipas inscritas, a participação será dirigida pela seguinte ordem de prioridades:
 - Clubes da Divisão de Honra;
 - Clubes da I Divisão e da II Divisão, por ordem de inscrição;
7. Qualquer comportamento incorrecto ou anti-desportivo, será punido ao abrigo do Regulamento Geral de Disciplina da Federação Portuguesa de Rugby. Um jogador expulso (vermelho directo), não poderá jogar em qualquer outro jogo do Torneio.
8. A classificação final será obtida através da soma das pontuações obtidas em cada Jornada. O vencedor será o Campeão Nacional de Rugby de Praia.

Circuito Nacional Beach Rugby

1. Pontos a atribuir em cada jornada:

1º Classificado – 20 pts	6º Classificado – 10 pts	11º Classificado – 5 pts
2º Classificado – 17 pts	7º Classificado – 9 pts	12º Classificado – 4 pts
3º Classificado – 14 pts	8º Classificado – 8 pts	13º Classificado – 3 pts
4º Classificado – 12 pts	9º Classificado – 7 pts	14º Classificado – 2 pts
5º Classificado – 11 pts	10º Classificado – 6 pts	15º Classificado – 1 pts

Nota: No caso de participação de equipas estrangeiras, a sua classificação não será considerada, sendo a atribuição de pontos às equipas nacionais efectuada conforme a melhor classificação.

Pontuação atribuída por jogo (apenas aplicável na fase de grupos em cada etapa)

Vitória = 3 pontos

Empate = 2 pontos

Derrota = 1 ponto

Falta de Comparência = 0 pontos

Critérios de desempate

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:

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;

Pela maior diferença entre o número total de pontos marcados e sofridos em todos os jogos disputados na competição em causa;

Pela menor pontuação punitiva sofrida pelos jogadores das equipas empatadas, em toda a competição;

II. Na Pontuação Final das 3 jornadas

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 5 jornadas;

IV. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 5 jornadas;

V. Maior número de ensaios marcados no conjunto das 5 jornadas.

Nota: No caso de não ser disputado o jogo de atribuição da classificação final (ex: equipas vencidas nas meias finais) o critério de desempate será o seguido na pontuação final das 3 jornadas

Circuito Nacional Beach Rugby

LEIS DE JOGO

Variações para o Rugby de Praia

1.Campo

Terreno de jogo com 31 Metros de comprimento e 25 metros de largura. Se houver áreas de ensaio, a linha de fundo deve distar 3 metros da linha de ensaio e paralela a esta. Tolerar-se a diferença (a mais ou a menos) de 1metro em cada uma das medidas apresentadas. A organização pode variar as medidas apresentadas, face às características do evento.

2.Bola

A bola tem de ser de tamanho 4.

3.A equipa

Uma equipa não deve apresentar mais de 5 jogadores na área de jogo.

Uma equipa pode apresentar 5 suplentes e efectuar um número ilimitado de substituições no jogo, desde que efectuadas em situações de bola morta.

4.Equipamento de jogadores

O equipamento dos jogadores é composta por uma camisola resistente e um par de calções.

5.Tempo de jogo (Empate)

Um jogo está dividido em duas partes de 5 minutos de tempo de jogo efectivo. O intervalo tem a duração máxima de 3 minutos. No caso de um jogo empatado, os jogos da fase final, devem ser resolvidos no sistema de 1x1, partindo o atacante do meio-campo e o defensor colocado em cima da linha de ensaio. Após uma serie inicial de três (3) tentativas para cada equipa, serão realizadas series de uma (1) única tentativa;

6.Árbitros

O jogo é arbitrado por um árbitro e dois auxiliares ou juizes de linha, caso sejam nomeados oficialmente ou apresentados pelas equipas, respectivamente.

O árbitro deve organizar o sorteio para apurar quem dá início ao jogo.

Circuito Nacional Beach Rugby

7. Forma de jogar

7.1 O jogo começa com o pontapé de saída que pode ocorrer de duas maneiras:

-Através de um toque com o pé na bola (tipo Pontapé Livre/ Penalidade jogado à mão),

7.2 Qualquer jogador em posição legal, pode passar a bola, correr com ela, placar o adversário portador da bola e pode ser placado quando for portador da mesma. Todas as acções devem estar de acordo com as Leis e Código do Jogo e o espírito inerentes.

7.3 Nenhum jogador pode pontapear a bola enquanto esta estiver em jogo (excepto na execução eventual do pontapé de saída ou recomeço). Caso contrário, Pontapé Livre.

7.4 Após ensaio, o recomeço de jogo será feito pela equipa adversária através de um pontapé livre no centro do terreno.

8. Pontuação

Um ensaio é marcado na área de ensaio adversária e vale 1 ponto.

9. Toque ou passe para diante

Sempre que um jogador passar ou tocar a bola para diante, em direcção à linha de ensaio adversária, e esta cair no solo ou tocar noutro jogador e sem obtenção de vantagem por parte da equipa adversária, o jogo será recomeçado com um Pontapé Livre a favor desta equipa.

10. Placagem

10.1 Quando um jogador placar o adversário portador da bola, e ambos vão ao solo, o placador deve libertar o jogador placado IMEDIATAMENTE. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

10.2 Se um jogador agarrar o adversário portador da bola e deixar de existir um movimento de avanço, considera-se que houve placagem. O placador deve largar o placado/ portador da bola IMEDIATAMENTE. Depois de largar o placado e durante 2 segundos, o placador não pode evitar que o placado jogue a bola livremente e não pode tirar a bola das mãos do portador da mesma. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

10.3 Nenhum jogador pode evitar ou impedir o jogador placado de jogar ou passar a bola. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

10.4 O jogador placado tem 2 segundos para jogar a bola. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

Circuito Nacional Beach Rugby

10.5 Após uma placagem, os companheiros de equipa do placador devem recuar para o seu lado do campo, em relação à bola. Nenhum jogador adversário adiantado em relação à placagem pode intervir no jogo enquanto não se recolocar em jogo. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

11. Bola fora

Sempre que uma equipa for responsável por colocar a bola fora, a outra equipa beneficia de um Pontapé Livre no local onde a bola saiu pela lateral.

12. Pontapé livre

Sempre que for cometida uma falta por uma equipa, os adversários recomeçarão o jogo com um Pontapé Livre. O pontapé livre é executado com um toque com o pé na bola. A bola tem de sair das mãos do executante.

Na execução de um Pontapé Livre, a equipa infractora deve recuar imediatamente para uma linha paralela à linha de ensaio e que dista 5 metros do ponto da falta. Caso contrário, Pontapé Livre 5 metros à frente do local da falta original.