



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE RUGBY 2019-2020



EDUCAÇÃO



Desporto Escolar

Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários, formato do jogo e variantes da modalidade	3
2.1.	Escalões Etários	3
2.2.	Tempo de Jogo e variantes da modalidade	3
2.3.	Fases da introdução do contacto	4
3.	Constituição das Equipas e equipamento	5
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	6
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	10
6.	Arbitragem	12
7.	Casos Omissos	12

1. Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Rugby realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

O Regulamento técnico rege-se pelas regras oficiais em vigor da Federação Portuguesa de Rugby (FPR), com adaptação das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

No quadro competitivo das atividades do Programa do Desporto Escolar, as competições de Rugby estão abertas a todos os grupos-equipa da modalidade, dos estabelecimentos de educação e ensino, oficial ou particular, que adiram voluntariamente ao mesmo.

No sentido de aproximar gradualmente o Tag Rugby, introduzido em cerca de 500 escolas, ao rugby mais formal (com placagem), e indo ao encontro da motivação da maioria dos alunos, propõe-se a seguinte progressão na introdução do contacto na competição; (fase 1) Tag Rugby, (fase 2) Blocagem e (fase 3) Placagem. Estas fases de aprendizagem do contacto, estão relacionadas com a segurança dos jogadores, e adaptadas às instalações (pisos duros) existentes nas escolas.

Como o nível técnico difere muito entre os alunos, principalmente no que se refere às técnicas de contacto, o formato adoptado em cada jogo será sempre de acordo com a fase de aprendizagem do contacto dos alunos de cada escola, prevalecendo sempre o Tag Rugby, no entanto conforme referido, os jogos poderão realizar-se com blocagem e ou placagem, desde que os professores assegurem a preparação dos seus alunos. As leis de jogo que se aplicam são as de Tag Rugby (com 5 e 7 jogadores) e as do Rugby de 7, que se enunciarão mais adiante.

2. Escalões Etários, Formato do jogo e variantes da modalidade

2.1. Escalões Etários

Os escalões etários para quadriénio 2018/2022 serão os seguintes:

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO
	2019/2020
INFANTIS A (Sub 11)	2009 a 2011
INFANTIS B (Sub 13)	2007 e 2008
INICIADOS (Sub 15)	2005 e 2006
JUVENIS (Sub 18)	2002 a 2004
JUNIORES (Sub 21)	1998 a 2001

2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

ESCALÕES	Número de Jogadores em campo	Género	Jogo ao Pé	Dimensões do Campo		Bola oficial	Tempo de Jogo*	Nível do contacto
INFANTIS A	5	Misto	Não há.	Mínimo 40x20m	Máximo 50x30m	Tamanho nº 4	12 Minutos 6 + 6 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 - Blocagem
INFANTIS B	5 ou 7	Misto	Não há.	Mínimo 40x20m (5x5)	Máximo 50x30m (7x7)	Tamanho nº 4	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase 3 - Placagem
INICIADOS	5 ou 7	Masculino Feminino Misto	Só no 7x7	Mínimo 40x20m (5x5)	Máximo 70x40m (7x7)	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase 3 - Placagem
JUVENIS	5 ou 7	Masculino Feminino	É permitido	Mínimo 60x35m	Máximo 70x40m	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase3 - Placagem
JUNIORES	7	Masculino ou Feminino	É permitido	Mínimo 70x40m	Máximo 85x60m	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase3 - Placagem

* Tempo de jogo “corrido”. Desempate por Ensaio de Ouro em períodos de 3 minutos

Nível do contacto		
<p>Nível 1 – Tag Rugby</p>		<p>Para parar a progressão do portador da bola os defensores devem retirar a fita (“tag”) do cinto do portador da bola, o que o obriga a parar e passar a bola. Em cada “tag” o defensor tem que respeitar sempre a seguinte sequência:</p> <p>1/ RETIRAR A FITA E GRITAR TAG! 2/ LEVANTAR O BRAÇO 3/ ENTREGAR A FITA</p> 
<p>Nível 2 – Blocagem</p>		<p>Para parar a progressão do portador da bola os defensores devem utilizar a blocagem (1x1). O defensor deve blocar/agarrar com os dois braços (de preferência na zona da cintura) o portador da bola.</p> <p>Seguidamente, quando o <u>árbitro</u> gritar “Blocagem” o portador da bola deve parar imediatamente e deve disponibilizar imediatamente a bola (passe) ou fazer a apresentação da bola clara e segura para “par de mãos”.</p> 
<p>Nível 3 - Placagem</p>		<p>Para parar a progressão do portador da bola os defensores devem fazer a placagem.</p> <p><u>Jogador placador:</u> Placagem ao nível da cintura e após derrube e queda no solo de ambos os jogadores (placador e placado), o jogador placador deve largar o portador da bola imediatamente</p> <p><u>Jogador placado:</u> Disponibilização imediata da bola (passe ou apresentação no solo), clara e segura; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé, e o ruck só pode ser disputado por 1 jogador de cada equipa.</p>  <p>* O árbitro deve indicar lado de entrada no Ruck</p>

3. Constituição das Equipas e Equipamentos

- 3.1. Uma equipa de Infantis A será constituída por 5 jogadores de campo (sendo obrigatória a presença de 3 rapazes e 2 raparigas, ou vice-versa) e no mínimo 5 suplentes, 1 (um) Professor responsável pelo grupo-equipa e 1 (um) Aluno/árbitro, os quais devem constar também no boletim de jogo;
- 3.2. Uma equipa de Infantis B e Iniciados será constituída por 5 ou 7 jogadores de campo (sendo obrigatória a paridade de géneros, ou seja, a presença de 3 ou 4 rapazes e 2 ou 3 raparigas, ou vice-versa) e no mínimo 5 ou 3 suplentes, 1 (um) Professor responsável pelo grupo-equipa e 1 (um) Aluno/árbitro os quais devem constar também no boletim de jogo;
- 3.3. Uma equipa de Iniciados, Juvenis e Juniores será constituída por 7 jogadores (Masculino ou Feminino) de campo e no mínimo 3 suplentes, 1(um) Professor responsável pelo grupo-equipa e 1 (um) Aluno/árbitro os quais devem constar também no boletim de jogo
- 3.4. Falta Administrativa

3.4.1. No escalão de Infantis A e Infantis B, se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores (6 rapazes e 4 raparigas, ou vice-versa), deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída **“Falta Administrativa”** e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

3.4.2 No escalão de Iniciados e juvenis se o modelo de competição for 5x5 ou 7x7 (mistos), a equipa deverá apresentar-se com o número mínimo de 10 (dez) jogadores (6 rapazes e 4 raparigas, ou vice-versa). Se o modelo competitivo for 7x7 (masculino ou feminino), a equipa deverá apresentar-se com o número mínimo de 10 (dez) jogadores. Em ambos os casos a equipa deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída **“Falta Administrativa”** e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

3.4.3 No escalão de Juvenis e Juniores, no modelo competitivo 7x7 (masculino ou feminino), se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída **“Falta Administrativa”** e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

Perante a ocorrência de uma falta administrativa os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento, sendo o resultado a considerar de 30-0.

3.5. Falta de Comparência

Se uma equipa não se apresentar a jogo 15 minutos depois da hora marcada ou a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada “**Falta de Comparência**” e 0 (zero) pontos correspondentes, sendo o resultado a considerar de 30-0.

3.6. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 5 jogadores. Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar mais nenhum jogo do torneio; no caso de o jogador ser excluído temporariamente o tempo de exclusão é de 2 minutos.

3.7. É obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo.

3.8. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas.

4. Regulamento Técnico – Pedagógico

4.1. Formato competitivo

As jornadas deverão ser concentradas, realizando-se no mínimo dois jogos por equipa e no máximo 4 jogos por equipa. O tempo mínimo de competição devem ser 30 minutos (2 jogos) e tempo máximo de competição 60 minutos (4 jogos).

A organização da competição poderá ser realizada em formato de torneio ou por jornadas, dependendo do número de grupos-equipa envolvidos.

4.2. Nomeação de jogadores suplentes/substitutos

Uma equipa não pode designar mais de cinco (5) suplentes/substitutos. Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo cinco (5) jogadores respeitando sempre a paridade.

4.3. Jogadores substituídos que reentram no jogo

Um jogador que tenha sido substituído só pode reentrar no jogo para substituir um jogador que tenha jogado pelo menos 7 minutos (uma parte).

Exceção: um jogador que tenha sido substituído por razões táticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador com uma lesão incapacitante. No caso de incumprimento será averbada uma falta administrativa.

4.5. Tempo de jogo

O tempo total de jogo será de 14 minutos. (composto por 2 partes de 7 minutos, com 1 minuto de intervalo):

- a) Se no final do tempo regulamentar, de um jogo da Fase Final, as equipas em jogo estiverem empatadas, jogar-se-á em sistema de Ensaio de Ouro, em períodos de 3 minutos. (vence o jogo a primeira a marcar);
- b) O tempo de jogo é controlado pela mesa, na modalidade de “tempo corrido” sem paragens, exceto quando o jogo for interrompido por razões que o justifiquem (lesão de um jogador, bola fora muito afastada do recinto de jogo, esclarecimento à mesa e outras situações que o árbitro entenda necessárias).

4.6. Intervalo

No fim do primeiro meio-tempo as equipas trocarão de campo para jogar a segunda metade do jogo, havendo um intervalo com duração máxima de um (1) minuto.

4.7. Campo

Infantis A e B – A área do terreno do jogo será de 40x20m, equivalente a um campo Andebol;
Iniciados Juvenis e Juniores - A área do terreno do jogo será de 60x35m (metade do campo de futebol de 11),

4.8. Formação ordenada (F.O.)

Nos escalões de Infantis A e B não há formação ordenada. Realiza-se Pontapé Livre.

Nos restantes escalões a formação ordenada será constituída sempre por 3 jogadores, tendo os jogadores que permanecer ligados até ao final da formação ordenada. Nenhum jogador da formação ordenada pode pontapear a bola na direção da linha de ensaio adversária (PENALIDADE).

Após o contacto dos jogadores, a Formação Ordenada deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido empurrar (até ½ metro). É permitido a disputa da bola na talonagem.

4.9. Jogadores da Formação Ordenada

O médio de formação da equipa que não está a ganhar a bola, não pode ultrapassar a linha de introdução, não sendo permitida qualquer pressão ou oposição sobre o médio de formação adversária. A introdução da bola será sempre feita do lado esquerdo.

Recomendação aos árbitros para a formação ordenada

O árbitro deverá conduzir e corrigir o processo de construção da formação ordenada tendo em atenção os seguintes aspetos:

- a) Só dar início à formação ordenada depois do médio de formação ter a bola nas mãos;
- b) Posição correta dos jogadores (pés paralelos, joelhos fletidos, costas direitas);
- c) Verificar ligações/pegas
- d) Indicar os três tempos: 1. baixa; 2. Liga; 3. Forma.
- e) Garantir a estabilidade da formação ordenada
- f) Garantir que a bola sai rapidamente da formação ordenada

4.10. Alinhamento

Nos escalões de Infantis A e B não há alinhamento. Realiza-se Pontapé Livre

Nos restantes escalões o alinhamento é composto por três jogadores de cada equipa (3x3). O primeiro jogador do alinhamento tem que estar colocado a 3 metros de distância da linha lateral.

Nota: Iniciados c/ alinhamento sem lifting; Juvenis – é permitido o “lifting”.

opção 1 (Iniciados / sem lifting): 1 (lançador) + 2 (saltadores) + 1 formação

opção 2 (Juvenis - com lifting) 1 (lançador) + 3 saltadores (1 saltador e 2 lifting) – o lançador é o formação.

4.11. Jogo ao Pé

Não é permitido o jogo ao Pé nos escalões de Infantis A.

Nos restantes escalões é permitido jogar ao pé apenas na variante de 7x7.

4.12. Pontapé de saída e pontapés de recomeço

4.12.1. Nos escalões de Infantis A e B a equipa que começa ou recomeça o jogo após sofrer ensaio, realiza um Pontapé Livre.

4.12.2. Nos restantes escalões o Pontapé de saída é feito com um pontapé de ressalto no centro do campo. No recomeço de jogo após a marcação de um ensaio, executa o Pontapé a equipa que marcou ensaio, ou seja, após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa a efetuar o pontapé de centro através de um pontapé de ressalto dado no centro do terreno, ou atrás desse ponto.

4.12.2.1. Toda a equipa do pontapeador deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno beneficiando a equipa adversária.

4.12.2.2. Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 7 metros adversária, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

4.12.2.3. Quando é executado um pontapé de saída ou um pontapé de centro, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. No caso de a bola ser pontapeada diretamente para fora por uma lateral, a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

4.14. Penalidades

Quando é assinalada uma penalidade a equipa adversária tem que estar colocada a 7 metros de distância. Caso a equipa infratora não cumpra esta regra será marcada nova penalidade a 7 metros da penalidade anterior. As equipas só podem chutar para fora nas penalidades quando se encontrarem dentro da sua área de 22m

4.15. Pontuação

Os pontos serão obtidos através de ensaios e transformações aos postes (apenas nos Iniciados, e juvenis e no caso do campo dispor deste equipamento).

Se a equipa do jogador que marcou o ensaio optar por tentar o pontapé de transformação, o pontapé deverá ser executado por meio de um pontapé de ressalto, em frente aos postes.

O pontapé deve ser executado até quarenta (40) segundos após a obtenção do ensaio.

No caso de o pontapeador demorar mais tempo que o permitido por Lei, o pontapé será anulado.

Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua linha de 7 metros.

5. Classificações/ Pontuação/ Desempate

5.1. A classificação final nas várias fases do quadro competitivo é ordenada pela soma das pontuações atribuídas:

- Pontuação final atribuída em formato de torneio:

- 1º Classificado = 12 pontos;
- 2º Classificado = 10 pontos;
- 3º Classificado = 8 pontos;
- 4º Classificado = 6 pontos;
- 5º Classificado = 4 pontos;
- 6º Classificado = 3 pontos;
- 7º Classificado = 2 pontos;
- 8º Classificado = 1 ponto.

- Pontuação atribuída por jogo:

Vitória = 3 pontos

Derrota ou Falta Administrativa = 1 ponto

Falta de Comparência = 0 pontos

5.2. Nas várias fases (Local, Regional e Nacional) nenhum jogo poderá terminar empatado. Assim, aplica-se o seguinte critério:

- Se no final do tempo regulamentar, de um jogo da Fase Final, as equipas em jogo estiverem empatadas, jogar-se-á em sistema de Ensaio de Ouro, em períodos de 3 minutos. (vence o jogo a primeira a marcar).

5.3. Critérios de desempate

5.3.1. Quando na classificação final da fase de grupos, 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;
- f) A que tiver menor número de infrações disciplinares (cartões) averbadas durante a realização da competição:
 - Cartão amarelo: 1 pontos
 - Cartão vermelho (acumulação): 5 pontos
 - Cartão vermelho (direto): 15 pontos

Nota: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

- g) A que tiver a média de idades mais baixas dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase do quadro competitivo.
- h) No caso de ainda subsistir o empate, após esgotadas as alíneas anteriores, cabe à organização determinar a forma de desempate a efetuar.

Nota: Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada do quadro competitivo todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

5.3.2. Quando na classificação final de todas as Jornadas, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:

- a) Melhor registo de vitórias em sistema de confronto direto das equipas em questão;
- b) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto direto das equipas em questão;
- c) Melhor registo de vitórias no conjunto das 6 jornadas;
- d) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 6 jornadas;
- e) Maior número de ensaios marcados no conjunto das 6 jornadas.

6. Arbitragem

- 6.1. Os jogos são dirigidos por 1 árbitros e auxiliar de linha lateral e por 2 oficiais de mesa.
- 6.2. De acordo com o Regulamento da Formação de Árbitros e Juizes, compete ao professor responsável pelo grupo-equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).
- 6.3. Em conformidade com o Regulamento de Formação de Juizes e Árbitros, os alunos/árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.
- 6.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.
- 6.5. É obrigatória a constituição da Mesa de Secretariado, entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da atividade.

A mesa de jogo deve ser constituída por dois alunos:

- a) Um aluno/árbitro, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;
- b) Um aluno/árbitro, que é responsável pela marcação de pontos/cronometrista.

6.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:

- a) Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
 - i. Registrar a identificação dos participantes;
 - ii. Registrar os resultados parciais e final;
 - iii. Registrar as eventuais ocorrências disciplinares;
- b) Cronometrar o tempo de jogo (infantis e iniciados – Fase I);
- c) Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

7. Casos omissos

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelo Coordenador Nacional da Modalidade, pelos Coordenadores da CLDE, CRDE e, em última instância, pela Direção Geral da Educação – Divisão de Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.