

PROJETO COMPLEMENTAR

TAG RUGBY NAS ESCOLAS



REGULAMENTO DE TORNEIOS 2019 | 2020

DESPORTO ESCOLAR
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

ÍNDICE

1. Organização dos Torneios	2
1.1 – Fases dos Torneios	2
1.2 – Constituição das Equipas	2
1.3 – Quadros Competitivos	2
1.4 – Tempo de Jogo	4
1.5 – Pontuação	4
2. Leis de Jogo	5
2.1 – A Bola	5
2.2 – Número de Jogadores	5
2.3 – O Campo	5
2.4 – Regras do Jogo	6
3. Arbitragem	7
4. Deveres e Tarefas das Escolas	8
4.1 – A Escola responsável pelo Torneio	8
4.2 – Professores e Atletas	8
4.3 – Os atletas participantes	8
5. Anexos	9
Relatório do Torneio	10
Ficha de Inscrição da Equipa	10
Boletim de Jogo	11

1. ORGANIZAÇÃO DOS TORNEIOS

A organização dos torneios de Tag Rugby será realizada em três fases. A primeira fase realiza-se na escola com os torneios intraturmas e interturmas, na segunda fase serão realizados os encontros interescolares locais (CLDE) e por último na terceira fase serão realizados encontros regionais (CRDE), em datas e locais a definir entre o Desporto Escolar e a Federação Portuguesa de Rugby.

Na 2ª fase, cada escola poderá apresentar uma equipa por escalão (infantis A e B) e escalão/género (iniciados e juvenis). No entanto, este número de equipas por escalão será confirmado quando estiver definido o local de realização do encontro interescolar – fase CLDE. Serão apuradas para o encontro regional, uma equipa por escalão etário, por cada encontro interescolar realizado.

1.1 – Fases dos torneios

Os torneios irão desenrolar-se em 2 fases distintas:

1ª fase – Escolar { Torneios Intraturmas
Torneios Interturmas

2ª fase – Local (CLDE) – Encontros interescolares

3ª fase – Regional (CRDE) – Encontros interescolares

1.2 – Constituição das Equipas

As equipas participantes nos torneios de Tag Rugby devem ser compostas por raparigas e rapazes. Durante o decorrer dos jogos, devem estar obrigatoriamente em campo sempre jogadores de ambos os sexos. As inscrições das equipas nos respetivos torneios devem ser de acordo com os escalões definidos.

Escalões

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO
	2019 2020
INFANTIS A	2009 a 2011
INFANTIS B	2007 e 2008
INICIADOS	2005 e 2006
JUVENIS	2002 a 2004

1.3 – Quadros Competitivos

A organização dos quadros competitivos dependerá da fase do torneio e do nível em que decorre. Assim, na 1ª fase de organização, os torneios intraturmas serão organizados no modelo de TODOS CONTRA TODOS e os torneios interturmas poderão ser organizados no modelo TODOS CONTRA TODOS ou por GRUPOS. (ver exemplos)

✓ MODELO TODOS CONTRA TODOS

Este modelo de organização pressupõe que em cada torneio todas as equipas joguem entre si de forma a encontrar a ordem final de classificação.

Exemplo de organização:

Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 3	Equipa 1	vs	Equipa 2
Equipa 1	Equipa 3	vs	Equipa 4
Equipa 2	Equipa 1	vs	Equipa 4
Equipa 4	Equipa 2	vs	Equipa 3
Equipa 2	Equipa 1	vs	Equipa 3
Equipa 1	Equipa 2	vs	Equipa 4

✓ MODELO POR GRUPOS

Numa primeira fase do torneio, serão elaborados grupos de 3 ou 4 equipas, no máximo, em que estas irão jogar entre si para definir a classificação final do Grupo. Após encontrada a classificação final dos grupos na primeira fase, serão formados novos grupos.

Assim, os primeiros classificados de cada grupo constituem um grupo, os segundos classificados constituem o segundo grupo, os terceiros classificados formam o terceiro grupo e assim sucessivamente, dependendo do número de equipas presentes.

Exemplo de organização:

1ª Fase – fase de apuramento

GRUPO A			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 3	Equipa 1	vs	Equipa 2
Equipa 1	Equipa 2	vs	Equipa 3
Equipa 2	Equipa 1	vs	Equipa 3

GRUPO B			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 6	Equipa 4	vs	Equipa 5
Equipa 4	Equipa 5	vs	Equipa 6
Equipa 5	Equipa 4	vs	Equipa 6

GRUPO C			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 9	Equipa 7	vs	Equipa 8
Equipa 7	Equipa 8	vs	Equipa 9
Equipa 8	Equipa 7	vs	Equipa 9

CLASSIFICAÇÃO FINAL – Grupo A	
1º	Equipa 2
2º	Equipa 3
3º	Equipa 1

2ª Fase – fase final

Os grupos são formados de acordo com a classificação final da fase de apuramento

GRUPO A – 1 ^{os} Classificados			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 2	Equipa 4	vs	Equipa 8
Equipa 4	Equipa 2	vs	Equipa 8
Equipa 8	Equipa 4	vs	Equipa 2

GRUPO B – 2 ^{os} Classificados			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 3	Equipa 6	vs	Equipa 9
Equipa 6	Equipa 3	vs	Equipa 9
Equipa 9	Equipa 3	vs	Equipa 6

GRUPO C – 3 ^{os} Classificados			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 1	Equipa 5	vs	Equipa 7
Equipa 5	Equipa 1	vs	Equipa 7
Equipa 7	Equipa 1	vs	Equipa 5

CLASSIFICAÇÃO FINAL do Torneio	
1 ^o	Equipa 8
2 ^o	Equipa 2
3 ^o	Equipa 4
4 ^o	Equipa 3
5 ^o	Equipa 9
6 ^o	Equipa 6
7 ^o	Equipa 5
8 ^o	Equipa 7
9 ^o	Equipa 1

1.4 – Tempo de Jogo

Os jogos terão uma duração total de 10' (5' + 5'), com 1' de intervalo.

1.5 – Pontuação

Cada ensaio marcado durante o jogo valerá 1 ponto para a equipa atacante.

O sistema de pontuação a adotar para os torneios é o seguinte:

Vitória = **3 pontos**

Empate = **2 pontos**

Derrota = **1 ponto**

Falta de comparência (F.C.) = **0 pontos** (EXCLUSÃO DO TORNEIO)

Penalizações = **-1 ponto** (falta de árbitro)

Critérios de desempate para o modelo de GRUPOS

Em caso de empate na pontuação final da fase de grupos, ou na classificação final, vence a equipa com melhor registo de vitórias em sistema de **confronto direto**, nas equipas em questão.

Em caso de empate na pontuação final da fase de grupos, ou na classificação final, ao nível de confronto direto, vence a equipa com **maior goal average** (diferença entre pontos marcados e sofridos).

2. LEIS DE JOGO

2.1. BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº 3 infantis A e B, nº 4 iniciados e nº5 juvenis (caso exista).

2.2. NÚMERO DE JOGADORES (Substituições)

a) Cada equipa será constituída por **7 (sete) jogadores – 5 de campo** (sendo obrigatória a presença de 3 rapazes e 2 raparigas, ou vice-versa) **e 2 suplentes** (1 rapaz e 1 rapariga)

b) são permitidas substituições ilimitadas; em caso de lesão o jogador substituído poderá voltar a entrar; em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar mais nenhum jogo no torneio;

c) as substituições terão de ser **obrigatoriamente realizadas no intervalo do jogo**, com as exceções no caso de lesão ou jogador expulso, mas sempre com autorização do árbitro;

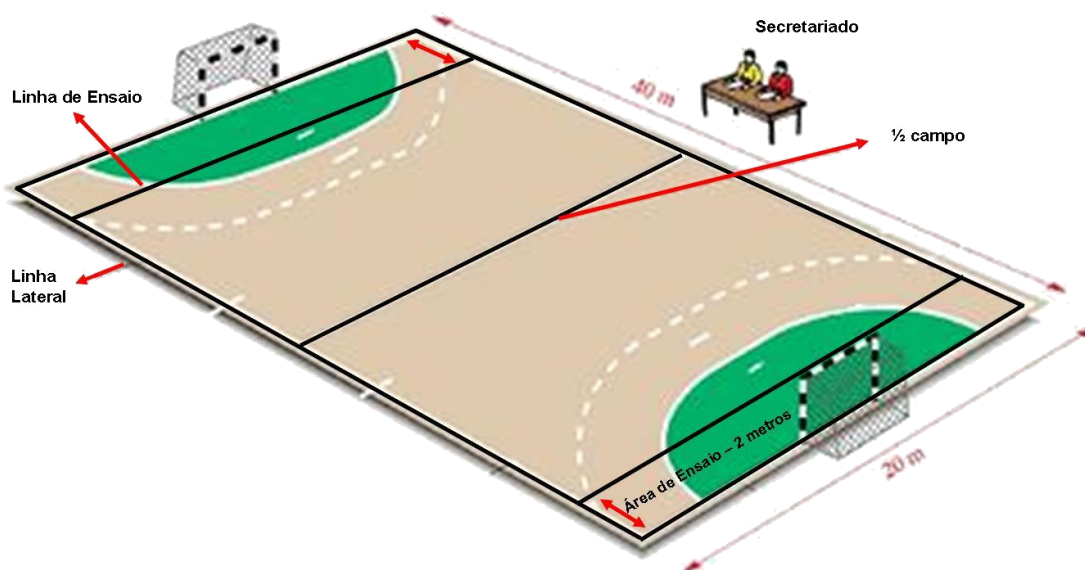
d) é obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo;

e) qualquer equipa que não tenha jogadores em número suficiente para realizar o segundo ou terceiro jogo do torneio (jogador expulso ou devido a lesão) poderá utilizar jogadores cedidos por outra(s) equipa(s), antes de ser dado início ao jogo; no entanto exige-se um mínimo de 4 jogadores em campo.

f) à equipa que não utilizar todos os jogadores inscritos no boletim da forma regulamentada (alínea b), c) e d)), será averbada falta de comparência (F.C.) nesse jogo.

2.3. O CAMPO

Os jogos serão disputados num terreno de jogo que terá 40 metros de comprimento por 20 metros de largura, conforme a imagem (área do campo de Andebol)



2.4. REGRAS DO JOGO

O ENSAIO – objetivo do jogo

Para obter o ensaio o jogador atacante deve transpor a linha de ensaio (linha final do campo) com a bola nas mãos. Cada ensaio marcado vale 1 ponto para a equipa.

Ganha a equipa que no final do tempo regulamentar tiver marcado mais ensaios.

O PONTAPÉ DE SAÍDA – início e recomeço do jogo

O jogo começa no centro do terreno com um jogador que toca com o pé na bola (pontapé livre).

O jogador atacante pode correr ou passar.

Os defensores só podem avançar depois de ter sido efetuado o pontapé livre.

A FORMA DE JOGAR

Ataque

A bola pode ser transportada livremente nas mãos, ou passada para o lado ou para trás (em relação à linha de ensaio do adversário).

A bola não pode ser pontapeada, exceto no início e recomeço do jogo.

O portador da bola **NÃO PODE** empurrar os adversários, saltar, rodopiar, nem proteger ou guardar a(s) fita(s), impedindo que esta(s) lhe seja(m) retirada(s) do cinto.

O portador da bola não pode, deliberadamente, colidir com os adversários.

A partir do momento em que há um “tag”, o portador da bola tem até 3 segundos para passar a bola a um companheiro de equipa.

Após ter efetuado o passe, o jogador em questão só pode regressar ao jogo depois de ter colocado a(s) fita(s) no cinto.

Defesa

Para parar a progressão do portador da bola, os defensores apenas podem efetuar o “tag”, não podendo nunca, retirar a bola das mãos do atacante.

Em cada “tag” o jogador defensor tem que respeitar SEMPRE a seguinte sequência:

- 1 – retirar a fita e gritar “tag”;
- 2 – levantar o braço com a fita na mão;
- 3 – devolver a fita ao jogador a quem a tirou;
- 4 – regressar ao jogo.

Bola Fora

A bola será considerada fora quando, o portador da bola pisar/ultrapassar a linha lateral e/ou quando a bola tocar/ultrapassar a linha lateral.

O jogo recomeça, no local onde a bola/jogador saiu, com um pontapé livre.

Fora de Jogo

O fora de jogo tem lugar quando há um “tag” e nesta situação todos os jogadores da equipa que defende devem recuar até estarem colocados atrás do defensor que tem a fita (tag) na mão.

Quando é assinalado um pontapé livre, todos os jogadores defensores devem colocar-se a 5 metros do local onde se irá reiniciar o jogo.

Faltas

Todas as faltas serão assinaladas/marcadas através de um pontapé livre no local da infração e, com alteração de posse de bola

- No Ensaio -

Se no ato do ensaio a bola cair das mãos do jogador atacante, a posse de bola muda de equipa.

Nesta situação, o jogo recomeça 5 metros à frente da linha de ensaio da equipa que beneficia da posse de bola, com um pontapé livre.

- No Ataque -

Sempre que ocorrer um passe e/ou um toque para a frente, com as mãos;

Se um atacante pontapear a bola, propositadamente;

Quando há um “tag”, o portador da bola não respeita as regras do jogo (não passa ou para);

O portador da bola impede que os defesas lhe retirem a(s) fita(s), protegendo-se, saltando ou rodando sobre si próprio;

O portador da bola, deliberadamente, colide com os defesas;

O atacante interfere no jogo sem ter as 2 fitas no cinto.

- Na Defesa -

Quando o defensor retira a bola das mãos do atacante;

Quando o defensor empurra ou agarra o atacante;

Quando o defensor não devolve a fita ao atacante e interfere no jogo.

“Lei da Vantagem”

Apesar de ter sido cometida uma infração, o árbitro permite que o jogo continue de forma a não interromper para não beneficiar a equipa infratora.

Se a equipa não infratora não beneficiar da Vantagem, o árbitro deve interromper o jogo e assinalar a falta original.

- No Fora de Jogo -

Quando um jogador que está fora-de-jogo, intercepta, impede ou atrasa o passe;

Quando é assinalada uma falta e o defensor não se coloca a 5 metros;

3. ARBITRAGEM

Cada equipa tem que apresentar um árbitro, que será responsável por arbitrar um ou mais jogos em cada torneio.

Na ausência do árbitro será o responsável do torneio a indicar o árbitro para esse jogo, devendo registar no boletim/relatório do torneio, o sucedido.

4. DEVERES E TAREFAS DAS ESCOLAS

4.1. A escola responsável pelo torneio deverá assegurar:

- 4.1.1 Organização do quadro competitivo;
- 4.1.2 Balneários;
- 4.1.3 Um responsável pelo torneio, que deverá assegurar:
 - a) a receção das equipas;
 - b) o início da jornada à hora prevista e a confirmação da presença dos árbitros;
 - c) a receção dos boletins de jogo e a identificação dos jogadores (fotocópia do B.I) antes do início dos jogos, de modo a realizar os seguintes registos:
 - nome do árbitro e respetiva escola;
 - substituições efetuadas no intervalo;
 - resultado no final do jogo;
 - assinatura dos capitães, professores e árbitros.

Nota: o responsável do torneio deve guardar toda a documentação relativa às inscrições, boletins e resultados finais.

4.2. Os professores e atletas devem:

- chegar ao local da jornada 30 min. antes da hora marcada para o seu início;
- apresentar o árbitro que representa a escola/equipa;
- preencher o boletim de jogo, recolher a identificação dos atletas (fotocópia do B.I) e entregar esta documentação ao responsável do torneio;
- dar indicação ao responsável do torneio das substituições efetuadas;
- levar uma bola de jogo (nº 3, nº4 ou nº5), identificada com o nome da Escola.

4.3. Os atletas participantes devem levar:

- cartão de cidadão ou fotocópia (**OBRIGATÓRIO - apresentação de documento identificação válido**);
- equipamento adequado.

Relatório do Torneio

Torneio _____



Escola:	Escalão:
Professor Responsável:	Data:



Número de equipas participantes	
----------------------------------------	--

Ordem dos jogos	Árbitro (Escola)	Jogos	Resultado final
1		-	-
2		-	-
3		-	-
4		-	-
5		-	-
6		-	-
7		-	-
8		-	-
9		-	-
10		-	-
11		-	-
12		-	-
13		-	-
14		-	-
15		-	-
16		-	-
17		-	-
18		-	-
19		-	-
20		-	-

Ficha de Inscrição da Equipa			
Ano Letivo 20__/20__	Escola: _____	Torneio Intraturma	
	Ano / Turma: _____ Equipa: _____	Torneio Interturmas	
		Torneio Interescolar	
Grupo/Série: _____	Escalão: _____	Data: ___ / ___ / ___	Horas: ____ - ____
Data Nascimento	Nome (Primeiro e último)		
Professor Responsável: _____		Capitão: _____	
Árbitro da equipa: _____			

Ficha de Inscrição da Equipa			
Ano Letivo 20__/20__	Escola: _____	Torneio Intraturma	
	Ano / Turma: _____ Torneio Interescolares	Torneio Interturmas	
		Torneio Interescolar	
Grupo/Série: _____	Escalão: _____	Data: ___ / ___ / ___	Horas: ____ - ____
Data Nascimento	Nome (Primeiro e último)		
Professor Responsável: _____		Capitão: _____	
Árbitro da equipa: _____			

Boletim de Jogo																			
Ano Letivo 20__/20__	Local / Escola: _____													 		Torneio Intraturma			
																	Torneio Interturmas		
																	Torneio Interescolar		
Grupo/Série: _____					Escalão: _____					Data: ___/___/___					Horas: _____ - _____				
Escola/Turma/Equipa (A):										Escola/Turma/Equipa (B):									
Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores					Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores				
					1ª parte		2ª parte								1ª parte		2ª parte		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Resultado Final: Escola/Turma/Equipa (A) _____										<input checked="" type="checkbox"/> Escola/Turma/Equipa (B) _____									
Professor Responsável: _____										Professor Responsável: _____									
Capitão: _____										Capitão: _____									

Boletim de Jogo																			
Ano Letivo 20__/20__	Local / Escola: _____													 		Torneio Intraturma			
																	Torneio Interturmas		
																	Torneio Interescolar		
Grupo/Série: _____					Escalão: _____					Data: ___/___/___					Horas: _____ - _____				
Escola/Turma/Equipa (A):										Escola/Turma/Equipa (B):									
Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores					Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores				
					1ª parte		2ª parte								1ª parte		2ª parte		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Resultado Final: Escola/Turma/Equipa (A) _____										<input checked="" type="checkbox"/> Escola/Turma/Equipa (B) _____									
Professor Responsável: _____										Professor Responsável: _____									
Capitão: _____										Capitão: _____									