

## JOGOS DO FUTURO DA REGIÃO DE SETÚBAL 2019

### RUGBY

## REGULAMENTO

#### **1. Organização**

A organização da competição de Rugby dos Jogos do Futuro da Região de Setúbal 2019 é da responsabilidade da Câmara Municipal de Almada em conjunto com o Clube Recreativo Sobredense.

#### **2. Data, local e horário de realização**

A competição de Rugby realiza-se no dia 15 Junho (Sábado), e terá lugar na Pista Municipal da Sobreda.

#### **3. Escalões etários**

Os escalões etários (equipas mistas) são os seguintes:

- a) Sub – 14 (Iniciados) – praticantes nascidos em 2005, 2006 e 2007.
- b) Sub – 16 (Cadetes) – praticantes nascidos em 2003 e 2004.

#### **4. Inscrições e Contactos**

As inscrições dos participantes, equipas constituída por 7 jogadores de campo e 5 suplentes e dos responsáveis da respetiva seleção, num máximo de 3, devem ser enviadas para a Divisão de Programação e Atividade Desportiva da Câmara Municipal de Almada até ao dia 3 de Maio (através do preenchimento da ficha em anexo).

Telefone – 212508820

Endereço electrónico – [almada@jogosdofuturo.net](mailto:almada@jogosdofuturo.net)

#### **5. Sorteio**

A execução do sorteio para a elaboração do Quadro Competitivo é da responsabilidade da Identidade Organizadora

## 6. Modelo organizativo

### 6.1. Sistema de Jogo

O Torneio é dividido em duas fases, uma Fase de Grupos e posteriormente uma Fase Final  
Cada equipa fará um total de 3 a 4 jogos

### 6.2. Tempo de Jogo

Cada jogo terá a duração de 15' (quinze minutos) = 7'+7' (Intervalo: 1')

### 6.3. Pontuação

#### Fase de Grupos

#### **Pontuação**

Vitória = 3 pontos

Empate = 2 pontos

Derrota = 1 ponto

Falta de comparência = 0 pontos

#### Critérios de desempate

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

## 7. Leis de Jogo

### 1. BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº 4 (Sub-14) e nº 5 (Sub-16).

### 2. NÚMERO DE JOGADORES (Substituições)

Cada equipa será constituída por 12 (doze) jogadores, 7 jogadores de campo e 5 suplentes.

- a) são permitidas substituições ilimitadas; em caso de lesão o jogador substituído poderá voltar a entrar;
- b) as substituições terão de ser **obrigatoriamente realizadas quando o jogo estiver parado e sempre com a devida autorização do árbitro** (mesmo no caso de lesão ou jogador).
- c) No caso de um jogador ser excluído, é da responsabilidade do seu treinador e do responsável do Torne, garantir que o jogador não volta a jogar nessa esma jornada.
- d) **é obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo, FICANDO À INTEIRA RESPONSABILIDADE DOS TREINADORES, GARANTIR QUE TODOS OS SEUS ATLETAS JOGUEM O MESMO TEMPO DE JOGO NO FINAL DA JORNADA.**
- e) qualquer equipa que não tenha jogadores em nº suficiente para realizar o segundo ou terceiro jogo do convívio (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 6 jogadores em campo.**

3. TEMPO DE JOGO

O tempo total de jogo será de 15 minutos. (composto por 2 partes de 7 minutos, com 1 minuto de intervalo)

A organização do evento reserva-se ao direito de alterar o tempo de jogo, antes ou no decorrer da atividade, com vista ao cumprimento de horários.

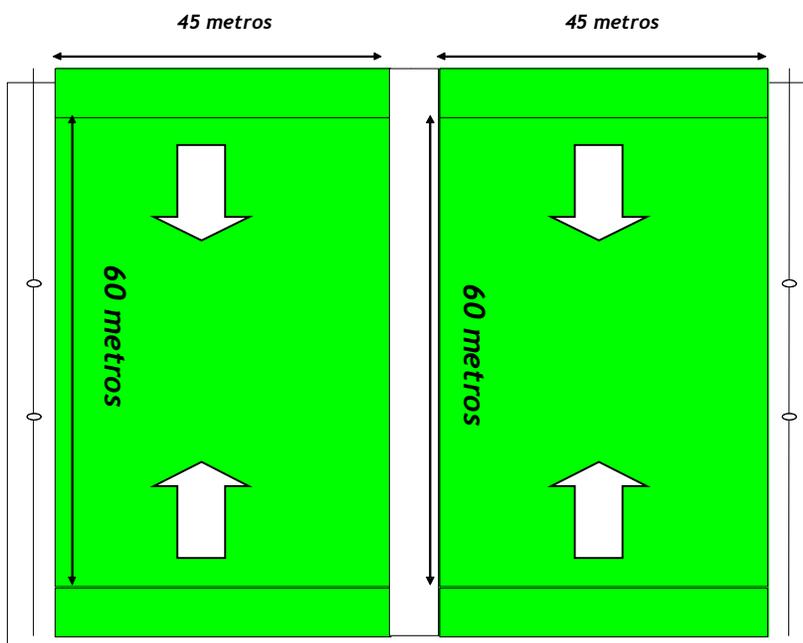
4. COLOCAÇÃO DOS ADVERSÁRIOS NOS RECOMEÇOS DE JOGO

No início da 1ª e 2ª partes, e no reinício de jogo após ensaio, o recomeço deverá ser através de um pontapé de ressalto no centro do terreno. Os adversários devem estar colocados a 7 metros, devendo a bola percorrer esta distância. Caso a bola não ande os 7 metros, saia diretamente pela linha lateral, ou saia diretamente pela linha de bola morta o jogo recomeça sempre com um Pontapé Livre no centro do terreno.

**NOTA:** no caso de haver uma má execução no pontapé de início da 1ª e 2ª parte, a 1ª opção do árbitro deverá ser atribuir sempre a repetição do pontapé. Caso existam mais faltas técnicas, as opções anteriores deverão ser consideradas.

5. O CAMPO

A área do terreno do jogo é de 60m x 45m, conforme ilustra a figura. As Linhas de Ensaio são marcadas sobre as Linhas Laterais de 5m do campo de rugby de XV.



6. FORMAÇÃO ORDENADA

- a) A Formação Ordenada (F.O.) será constituída sempre por 3 jogadores, formando uma 1ª linha, tendo os jogadores que permanecer ligados até ao final da (F.O.). Nenhum jogador da (F.O.) pode pontapear a bola na direcção da linha de ensaio adversária (PENALIDADE).

- b) Após o ENCAIXE (sem impacto) das 1ªs linhas, a (F.O.) deverá estar devidamente estabilizada, **sendo permitido empurrar até meio metro**, mas apenas depois da bola ter sido introduzida

- c) É permitida a disputa da bola na talonagem, mas apenas depois da bola ter sido introduzida na (F.O.)

- d) Não é permitida qualquer pressão ou oposição sobre o médio de formação que ganhou a bola até que este:
  - tenha passado a bola
  - tenha começado a correr com a bola
  - tenha pontapeado a bola
- e) O médio de formação da equipa não introdutora não pode ultrapassar a linha de introdução; a introdução da bola pelo médio será sempre feita do lado esquerdo, ou seja do lado do pilar esquerdo
- f) Os jogadores não participantes na formação ordenada (atacantes e defensores) devem estar colocados pelo menos a 5 metros atrás da sua equipa na (F.O.).

Recomendações aos árbitros para a(F.O.)

O árbitro deverá conduzir e corrigir o processo de construção da F.O., tendo em atenção os seguintes aspectos:

- 1. só dar início à (F.O.) depois do médio de formação ter a bola nas mãos e estar perto da (F.O.)
- 2. ANTES do encaixe, verificar a posição correta dos jogadores (pés paralelos, joelhos flectidos, costas direitas)
- 3. verificar ligações/pegas
- 4. indicar os três tempos: **1. Baixa; 2. Liga; 3. Forma**
- 5. garantir a estabilidade da (F.O.)
- 6. garantir que a bola sai rapidamente da (F.O.)

**7. ALINHAMENTO**

O Alinhamento é composto por 3 jogadores de cada equipa, 1 Introdutor e 2 Saltadores.

- a. O 1º jogador de cada equipa deverá estar a 5 metros da linha lateral e, o corredor entre as 2 equipas terá uma distância mínima de 1 metro. A bola terá que ser introduzida para o meio do corredor.
- b. O Talonador defensor tem que estar a 2 metros da linha lateral e da linha de introdução.
- c. Podem existir alinhamentos rápidos, à semelhança do que acontece com o Rugby de XV, desde que aplicadas as Leis em vigor (um alinhamento rápido, não é um alinhamento reduzido – estes são proibidos neste escalão)
- d. O introdutor deve escolher antes do alinhamento uma entre duas opções (e informar o árbitro):
  - Sem lifting, com disputa
  - Com lifting, sem disputa (não haverá qualquer tipo de disputa pela bola até que o jogador receptor, da equipa introdutora, chega ao chão e realize: um passe ao medio de formação OU avance em relação à defesa com clara intenção de se constituir um maul – não pode procurar avançar sozinho)

**8. JOGO AO PÉ**

- a) O jogo ao pé deve ser realizado para dentro do campo (com o objectivo de desorganizar a defesa, recuperar a bola, ou para conquistar terreno);
- b) Jogo ao pé para fora (defensivo), só poderá ser realizado dentro dos “22 metros”.
- c) **Os pontos serão obtidos apenas através da marcação de ensaios (não há transformações).**

**9. “MAUL” E “RUCK”**

- a. Não deixar prolongar os “rucks” e “mauls”, por muito tempo (máximo 5 segundos), para evitar pressões e tensões exageradas e assim diminuir o perigo de lesão.

- b. Se a bola não estiver visível, então é preferível interromper o jogo e assinalar (F.O.).
- se a bola se tornar injogável num ruck, então a introdução da bola na mêlée será a favor da equipa que progredia antes da paragem do jogo.
  - se a bola se tornar injogável no maul, então a introdução da bola na (F.O.) será a favor da equipa que não tinha a bola no início do maul.

NOTA: não é permitido derrubar o maul.

Recomendações aos árbitros para o jogo no solo

- a. jogador placador – placa e larga o portador da bola imediatamente, devendo afastar-se do local da placagem;
- b. jogador placado – libertação imediata da bola (coloca/larga a bola no solo ou passa-a);
- c. quando há um ruck (bola no solo, e um ou mais jogadores de cada equipa, de pé e em contacto, a tentar conquistar a bola), o árbitro deve dizer “**ruck**” e “**sem mãos**”, até que uma das equipas ganhe a linha da bola
- d. após uma placagem ou num *ruck*, os jogadores no apoio (atacantes e defensores) devem meter-se em pé e não tapar a bola com qualquer parte do corpo, caso contrário serão penalizados com um Pontapé de Penalidade.
- e. **ENTRADA NO RUCK PELO EIXO**

**10** HAND-OFF

Só é permitido *hand-off* dos ombros para baixo (mão aberta).

**11** PENALIDADES

A equipa adversária tem que estar colocada a 7 metros de distância. **Nas penalidades assinaladas fora da área de 22 metros é obrigatório jogar à mão.**

Caso a equipa pontapeie a bola diretamente para fora na penalidade, o jogo recomeça com **formação ordenada** no local do pontapé, sendo a bola introduzida pela equipa contrária.

**12** UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES

Só podem participar, em representação do seu Clube ou Autarquia, os jogadores com seguro desportivo e que apresentem IDENTIFICAÇÃO.

**8. Prémios**

Serão entregues medalhas às três primeiras equipas.

**9. Casos omissos**

Os casos omissos serão resolvidos no local pela organização do Torneio.

## Rugby

### FICHA DE INSCRIÇÃO

MUNICÍPIO: \_\_\_\_\_

ESCALÃO SUB: \_\_\_\_\_

N.º	NOME dos PARTICIPANTES	DATA de NASCIMENTO	N.º BILHETE IDENTIDADE / CARTÃO CIDADÃO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

RESPONSÁVEIS/ CARGO	NOME	N.º BILHETE IDENTIDADE / CARTÃO CIDADÃO

**NOTA: Data limite de inscrição: 03 de Maio de 2019**

**Endereço eletrónico: [almada@jogosdofuturo.net](mailto:almada@jogosdofuturo.net)**

**DECLARAÇÃO**

Eu, \_\_\_\_\_, abaixo assinado, na condição de encarregado(a) de educação de \_\_\_\_\_, declaro que autorizo-o (a) a participar no Torneio de Rugby dos Jogos do Futuro 2019, a ter lugar no dia 14 de junho de 2019 na Pista Municipal de Atletismo da Sobrede.

Declaro também que o meu educando (a) possui robustez física para participar em atividades desportivas, assumindo a responsabilidade da sua participação.

Município de \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de maio de 2019

O Declarante

\_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Os dados pessoais serão utilizados apenas para sua identificação. A utilização do endereço de E-mail servirá apenas para o manter informado acerca dos **Jogos do Futuro da Região de Setúbal 2019** não sendo disponibilizados a qualquer outra entidade ou serviços.