



GOVERNO DE
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA



REGULAMENTO ESPECÍFICO

RUGBY

2013 - 2017

(Revisto em setembro de 2014)



Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários	3
2.1.	Escalões Etários	3
2.2.	Tempo de Jogo e variantes da modalidade	3
3.	Constituição das Equipas	4
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	5
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	9
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-equipas da modalidade, dos estabelecimentos de educação e ensino, oficial ou particular, que adiram voluntariamente ao mesmo.

Após o apuramento do número de grupos-equipa inscritos no Desporto Escolar e dos respetivos escalões etários, irá ser construído um quadro competitivo local e/ou regional, que vai incluir uma competição interescolar e provavelmente um encontro com clubes federados na FPR. Todas as escolas serão convidadas a inscreverem-se na Federação Portuguesa de Rugby, bem como todos os alunos inscritos no Desporto Escolar. As formas propostas para a competição, será o Rugby de 7 (com contacto) ou o Tag Rugby de 7 (sem contacto). No caso de um grupo-equipa não estar preparado para o rugby com contacto, as leis de jogo que se aplicam são as de Tag Rugby (com 7 jogadores).

Serão realizadas ações de apoio técnico a todas as escolas, estando prevista uma ação de prática com o Professor responsável pelo GE e com todos os alunos. Os Professores deverão contactar o Coordenador de modalidade (henriquegarcia@fpr.pt) para receberem este apoio.

As leis de jogo apresentadas aproximam-se quase na sua totalidade às Leis de Jogo do Rugby de 7, modalidade que pretendemos implementar no rugby escolar, que como sabem será também modalidade olímpica nos Jogos Olímpicos de 2016 no Rio de Janeiro.

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

2.1. Escalões Etários

Ano Letivo	Anos de nascimento				
	Infantil A	Infantil B	Iniciado	Juvenil	Júnior
2013/2014	2003/2005	2001/2002	1999/2000	1997/1998	1996/1992
2014/2015	2004/2006	2002/2003	2000/2001	1998/1999	1997/1993
2015/2016	2005/2007	2003/2004	2001/2002	1999/2000	1998/1994
2016/2017	2006/2008	2004/2005	2002/2003	2000/2001	1999/1995

Nota 1: No escalão Infantis A, B e Iniciados não há diferenciação por género (equipas mistas);

Nota 2: No escalão Juvenis e Júniores existe diferenciação por género (Masculino e Feminino);

Nota 3: Todos os alunos podem integrar a competição do escalão acima do seu, conforme o regulamento geral de competições do Desporto Escolar.

2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

Escalões	N.º de Jogadores	Dimensões do Campo	Bola oficial	Formato do Jogo	Observações
Infantis e Iniciados	7x7	Mínimo 60x35m Máximo 70x40m	Tamanho nº 4	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1 minuto de intervalo)	Tempo de jogo “corrido”. Desempate por Ensaio de Ouro em períodos de 5 minutos
Juvenis e Júniores	7x7	Mínimo 60x35m Máximo 70x40m	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1 minuto de intervalo)	Tempo de jogo “corrido”. Desempate por Ensaio de Ouro em períodos de 5 minutos.

3. Constituição das Equipas e Equipamentos

3.1. Uma equipa é constituída por:

3.1.1. 10 (dez) alunos/praticantes no mínimo e 12 (doze) alunos/praticantes no máximo, os quais devem constar no boletim de jogo (Cada equipa será constituída por 7 (sete) jogadores, 7 jogadores de campo e 5 suplentes);

3.1.2. 1 (um) Professor responsável pelo grupo-equipa;

3.1.3. 1 (um) Alunos/árbitro

3.2. Falta Administrativa

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.

3.3. 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.

3.4. 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.

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

3.6. 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. Número máximo de jogadores na área de jogo

Cada equipa não deve ter mais de sete (7) jogadores na área de jogo.

4.3. 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.

4.4. 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 ferida aberta (sangue).

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 5 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 e Iniciados – A área do terreno do jogo será de 60x35m, equivalente a meio-campo;

Juvenil e Juniores - A área do terreno do jogo será de 60x35m, equivalente a meio-campo.

4.8. Formação ordenada

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 das 1^{as} linhas, a F.O. deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido empurrar (até ½ metro). É permitido a disputa da bola na talonagem.

4.9. Jogadores da 1ª linha

Pontapear a bola para fora: Os jogadores das 1ªs linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel ou para fora da mêlée na direção da linha de meta do adversário, de uma forma intencional.

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, ou seja do lado da cabeça livre da sua 1ª linha.

- 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) em especial da 1ª linha;
- c) Verificar ligações/pegas
- d) Indicar os quatro tempos: 1. baixa; 2. toca; 3. pausa; 4. forma ou encaixa.
- e) Garantir a estabilidade da formação ordenada
- f) Garantir que a bola sai rapidamente da formação ordenada

4.10. Alinhamento

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: Juvenis e Juniores – é permitido o “lifting”.

4.10. “Maul” e “Ruck”

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

- Recomendação aos árbitros para o jogo no solo:
 - a) Jogador placador – placa e larga o placado devendo afastar-se do local da placagem;
 - b) Jogador placado – coloca/larga a bola no solo ou passa-a imediatamente;
 - 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 “mãos fora”, até que uma das equipas ganhe a linha da bola.

4.11. Jogo ao Pé

É permitido jogar ao pé.

4.12. Pontapé de saída e pontapés de recomeço

No recomeço de jogo após a marcação de um ensaio, executa o Pontapé a equipa que marcou ensaio.

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.

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.

Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 10 metros adversária, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

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.

Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por atravessar a linha lateral de ensaio ou a linha de fundo, beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno.

4.13. Hand-Off

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

4.14. Penalidades

A equipa adversária tem que estar colocada a 10 metros de distância.

4.15. Pontuação

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

Se a equipa do jogador que marcou o ensaio optar por tentar um golo através dum pontapé de transformação, o pontapé deverá ser executado por meio de um pontapé de ressalto.

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 10 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 = 10 pontos;

2º Classificado = 8 pontos;

3º Classificado = 6 pontos;

4º Classificado = 4 pontos;

5º Classificado = 3 pontos;

6º Classificado = 2 pontos.

- 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 5 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 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa.
- 6.2. De acordo com o Regulamento da Formação de Árbitros e Juízes, 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 Juízes 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 pelos CLDE, DSR e, em última instância, pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE) e da sua decisão não cabe recurso.