



GOVERNO DE
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA



REGULAMENTO ESPECÍFICO

TAG-RUGBY

2013 - 2017



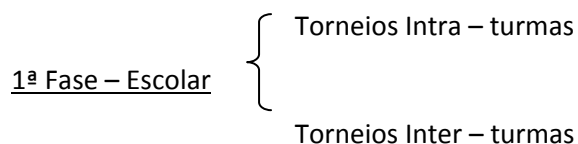
ÍNDICE

1. Organização dos Torneios	3
1.1 – Fases dos Torneios	3
1.2 – Constituição das Equipas	3
1.3 – Quadros Competitivos	3
1.4 – Tempo de Jogo	5
1.5 – Pontuação	6
2. Leis de Jogo	6
2.1 – A Bola	6
2.2 – Número de Jogadores	6
2.3 – O Campo	7
2.4 – Regras do Jogo	8
3. Arbitragem	9
4. Deveres e Tarefas das Escolas	10
4.1 – A Escola responsável pelo Torneio	10
4.2 – Professores e Atletas	10
4.3 – Os atletas participantes	10
5. Anexos	11
Relatório do Torneio	11
Ficha de Inscrição da Equipa	12
Boletim de Jogo	13

1. Organização dos Torneios

1.1. Fases dos Torneios

Os Torneios irão desenrolar-se em 2 fases distintas:



2ª Fase – Regional – Torneios Inter – Escolas

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 respectivos torneios devem ser de acordo com os escalões definidos.

Escalões

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

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 Intra – turmas serão organizados no modelo de TODOS CONTRA TODOS e os Torneios Inter – turmas 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

CLASSIFICAÇÃO FINAL – Grupo B	
1º	Equipa 4
2º	Equipa 6
3º	Equipa 5

CLASSIFICAÇÃO FINAL – Grupo C	
1º	Equipa 8
2º	Equipa 9
3º	Equipa 7

2ª Fase – Fase Final

Os grupos são formados de acordo com a classificação final da Fase de Apuramento

GRUPO A – 1ºs 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 – 2ºs 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 – 3ºs 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	
1º	Equipa 8
2º	Equipa 2
3º	Equipa 4
4º	Equipa 3
5º	Equipa 9
6º	Equipa 6
7º	Equipa 5
8º	Equipa 7
9º	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 adoptar 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 directo**, nas equipas em questão.

Em caso de empate na pontuação final da Fase de Grupos, ou na Classificação Final, ao nível de confronto directo, 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) ou nº 4 (Iniciados e Juvenis).

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;

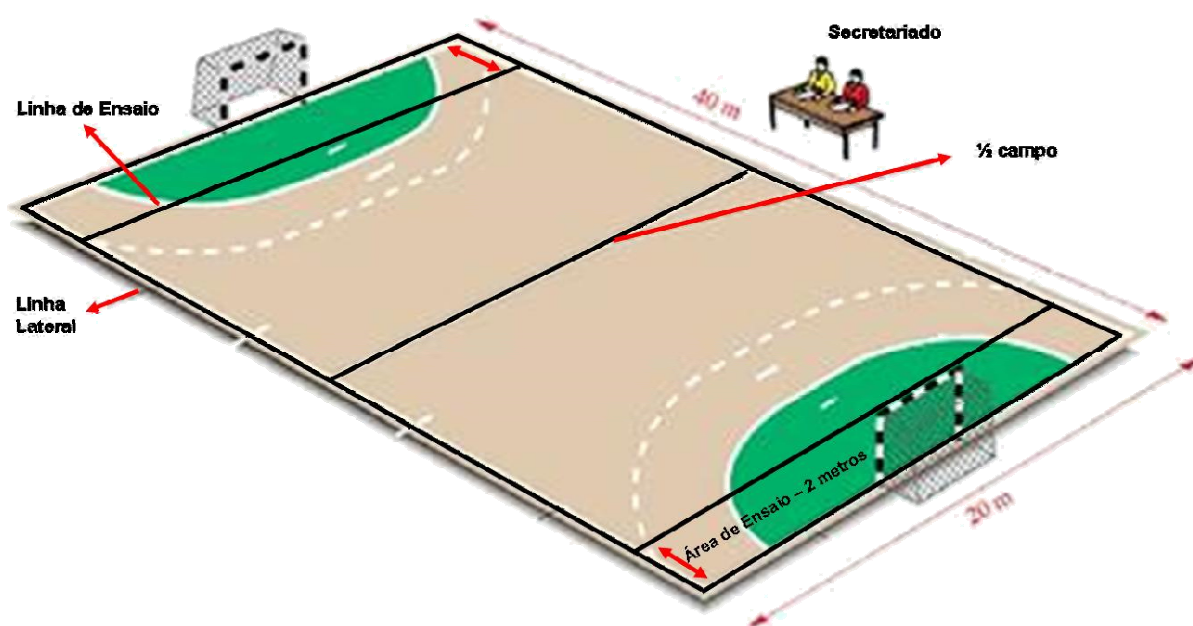
d) é obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo;

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

a) 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.

b) 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.

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.

Nota: A equipa que não apresentar árbitro será penalizada em menos um ponto por cada jogo que a sua equipa efetuar no torneio.

4. DEVERES E TAREFAS DAS ESCOLAS

4.1. A escola responsável pelo torneio deverá assegurar:

- Organização do Quadro Competitivo;
- Balneários;
- 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 minutos 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 efectuadas;
- Levar uma bola de jogo (nº 3 ou 4), identificada com o nome da Escola.

4.3. Os atletas participantes

- Devem levar bilhete de identidade ou fotocópia (OBRIGATÓRIO);
- 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 2012/2013	Escola: _____		Torneio Intra-turmas
	Ano / Turma: _____ Equipa: _____		Torneio Inter-turmas
			Torneio Inter-Escolas
Grupo/Série: _____	Escalão: _____	Data: ___ / ___ / ___	Horas: ____ - ____
Data Nascimento	Nome (Primeiro e último)		
Professor Responsável: _____		Capitão: _____	
Árbitro da equipa: _____			

Ficha de Inscrição da Equipa			
Ano Letivo 2012/2013	Escola: _____		Torneio Intra-turmas
	Ano / Turma: _____ Equipa: _____		Torneio Inter-turmas
			Torneio Inter-Escolas
Grupo/Série: _____	Escalão: _____	Data: ___ / ___ / ___	Horas: ____ - ____
Data Nascimento	Nome (Primeiro e último)		
Professor Responsável: _____		Capitão: _____	
Árbitro da equipa: _____			

Boletim de Jogo																			
Ano Letivo 2012/2013		Local / Escola: _____												Torneio Intra-turmas					
														Torneio Inter-turmas					
														Torneio Inter-Escolas					
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				
					1ªparte		2ªparte								1ªparte		2ªparte		
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) _____ X Escola/Turma/Equipa (B) _____																			
Professor Responsável: _____										Professor Responsável: _____									
Capitão: _____										Capitão: _____									

Boletim de Jogo																			
Ano Letivo 2012/2013		Local / Escola: _____												Torneio Intra-turmas					
														Torneio Inter-turmas					
														Torneio Inter-Escolas					
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				
					1ªparte		2ªparte								1ªparte		2ªparte		
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) _____ X Escola/Turma/Equipa (B) _____																			
Professor Responsável: _____										Professor Responsável: _____									
Capitão: _____										Capitão: _____									