

# CASCAIS RUGBY TOTAL 2018|19

## Regulamento Geral “Cascais com Rugby”

### Torneio Concelhio – 1º Ciclo



CASCAIS

Tudo começa nas pessoas





CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



## ÍNDICE

1.Introdução	3
2.Torneio Concelhio	4
2.1. Formato e Datas do Torneio	
2.2. Destinatários	
2.3. Adaptações específicas do Torneio	
2.4. Níveis de Contacto	
3. Constituição das Equipas e Equipamentos	5
4. Regulamento Técnico-Pedagógico	6
5. Classificação, Pontuação e Desempate	9
6. Arbitragem	11
7. Casos Omissos	11



CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



CASCAIS  
ESTORIL



PORTUGAL  
RUGBY



GET INTO  
RUGBY

## TORNEIO CONCELHIO DE TAG-RUGBY – 1º Ciclo Regulamento

### 1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as atividades do Torneio Concelhio do 1º Ciclo “Cascais com Rugby”, realizadas no âmbito do Programa **“CASCAIS, RUGBY TOTAL”** e, em conformidade com o estipulado pela Câmara Municipal de Cascais, pelos Clubes de Rugby do Concelho – GDS Cascais Rugby e Escolinha de Rugby da Galiza – e também pela Federação Portuguesa de Rugby e Associação de Rugby do Sul.

O intuito principal do Programa é o de desenvolver o conhecimento da modalidade no Concelho ao nível escolar, servindo também de complemento nas atividades extra curriculares de Educação Física nas Escolas. 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, equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

Nas atividades do Programa **“CASCAIS, RUGBY TOTAL”**, as competições de Rugby estão abertas a todos os estabelecimentos de educação e ensino, oficial ou particular, que adiram voluntariamente ao mesmo. Após o apuramento do número de escolas inscritas no Programa, com as turmas do 4º ano, serão construídos os quadros competitivos do Torneio Concelhio “Cascais com Rugby” que inclui uma competição inter-escolar do Concelho.

No sentido de continuar a aproximar o Rugby às escolas de Cascais, de forma segura e divertida, o Torneio Concelhio do 1º Ciclo será disputado com na variante de Tag Rugby. Esta variante do jogo tem sido introduzida no Concelho nos últimos anos e tem permitido aos alunos melhorarem o seu conhecimento sobre a modalidade.

**Poderão ser realizadas ações de apoio técnico às escolas inscritas no Programa que o requisitem, bastando para tal que os Professores contactem o coordenador do programa (João Moura – [jmoura10@gmail.com](mailto:jmoura10@gmail.com)) para receberem este apoio.**

## 2. TORNEIO CONCELHIO

### 2.1. Formato e Datas do Torneio

O Torneio Concelhio “Cascais com Rugby” será organizado para as turmas de 4º ano do ensino básico e decorrerá durante o mês de Março 2019 num total de 3 Etapas – fase de apuramento (etapa Ocidental e etapa Oriental) e etapa final, apurando um total de 4 equipas por etapa num total de 8 equipas que participarem na Etapa Final do Torneio. Cada equipa deverá cumprir um mínimo de 2 a 5 jogos por etapa, de acordo com o número de equipas presentes.

**Etapa Ocidental:** 13 de Março 2019, a realizar no Grupo Dramático e Sportivo de Cascais

**Etapa Oriental:** 14 de Março 2019, a realizar na União Recreativa e Desportiva de Tires

**Etapa Final:** 27 Março 2019, a realizar no Grupo Dramático e Sportivo de Cascais

NOTA: As datas das etapas poderão ser ajustadas consoante necessidades logísticas.

A organização pode adaptar o Regulamento Geral do Torneio de acordo com as necessidades dos participantes de forma a que este primeiro ano de Torneio seja um sucesso!!

### 2.2. Destinatários: Alunos do 4º ano

### 2.3. Adaptações específicas do Circuito

Jogadores em campo	Género	Jogo ao Pé	Dimensões do Campo	Bola oficial	Tempo de Jogo	Nível do contacto
7 x 7	Misto (obrigatório)	Não há	Comprimento de 25m a 40m Largura de 15m a 20m	Tamanho nº 3	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Nível 1 – Tag Rugby

### 2.4 Níveis de Contacto

Nível do contacto	
Nível 1 – Tag Rugby	 <p>Para <b>parar a progressão do portador da bola</b> 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> 



CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



### **3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E EQUIPAMENTOS**

Cada escola poderá apresentar até 2 equipas (1 turma) para a sua etapa.

#### **3.1. Destinatários/Escalão - Alunos do 4º Ano**

A equipa será constituída por 7 jogadores de campo (7x7), com um mínimo de 3 suplentes e um máximo de 8 suplentes (significa que cada equipa terá entre 10 a 15 alunos).

É obrigatória a presença de 4 rapazes e 3 raparigas em campo a todo o tempo, ou vice-versa.

**NOTA 1:** *Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 5 jogadores.*

Em caso de “expulsão”/exclusão, o jogador será substituído, e não poderá jogar o jogo seguinte da sua equipa.

**NOTA 2:** Todas as equipas devem identificar na inscrição/boletim de jogo 1 (um) Professor responsável pela equipa(s).

#### **3.2. Falta de Comparência**

Se uma equipa não se apresentar a jogo até 5 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 (contabilizando 6 ensaios).

#### **3.3. É obrigatória a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo.**

No intervalo de cada jogo é obrigatória a troca de todos os jogadores que estão em campo, fazendo jogar o mesmo tempo todos os alunos durante a etapa em que participam!

#### **3.4. 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.

Não sendo obrigatório é recomendado, por questões de segurança, o uso de calçado adequado a campos relvados sintéticos ou naturais (chuteiras com pitons de borracha).



CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



## 4. REGULAMENTO TÉCNICO – PEDAGÓGICO

### 4.1. Formato competitivo

O Torneio é constituído uma fase de apuramento e uma Final, sendo apuradas um total de 8 equipas (4 equipas por fase de apuramento). As etapas serão concentradas, com cada equipa a cumprir um mínimo de 2 a 5 jogos por etapa, de acordo com o número de equipas presentes. O tempo de jogo numa etapa deve ser entre 30 minutos (2 jogos) e 75 minutos (5 jogos).

**NOTA:** A organização reserva-se ao direito de adaptar o Regulamento Geral do Torneio de acordo com as necessidades dos participantes de forma a que este primeiro ano de Torneio seja um sucesso!!

### 4.2. Nomeação de jogadores suplentes/substitutos.

Uma equipa não pode designar menos de três (3) suplentes, nem mais de oito (8) suplentes. Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo oito (8) jogadores respeitando sempre a paridade. As substituições serão **obrigatoriamente realizadas no intervalo do jogo**, com as excepções no caso de lesão ou “expulsão”, mas sempre com autorização do árbitro;

### 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).

### 4.4. Tempo de jogo

O tempo total máximo será de 14 minutos (2 partes de 7 minutos, com 1 minuto de intervalo) e o tempo mínimo será de 10 minutos (2 partes de 5 minutos, com 1 minuto de intervalo):

a) 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;

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).

**NOTA:** a organização reserva-se o direito de adaptar os tempos de jogo de acordo com as necessidades das etapas.

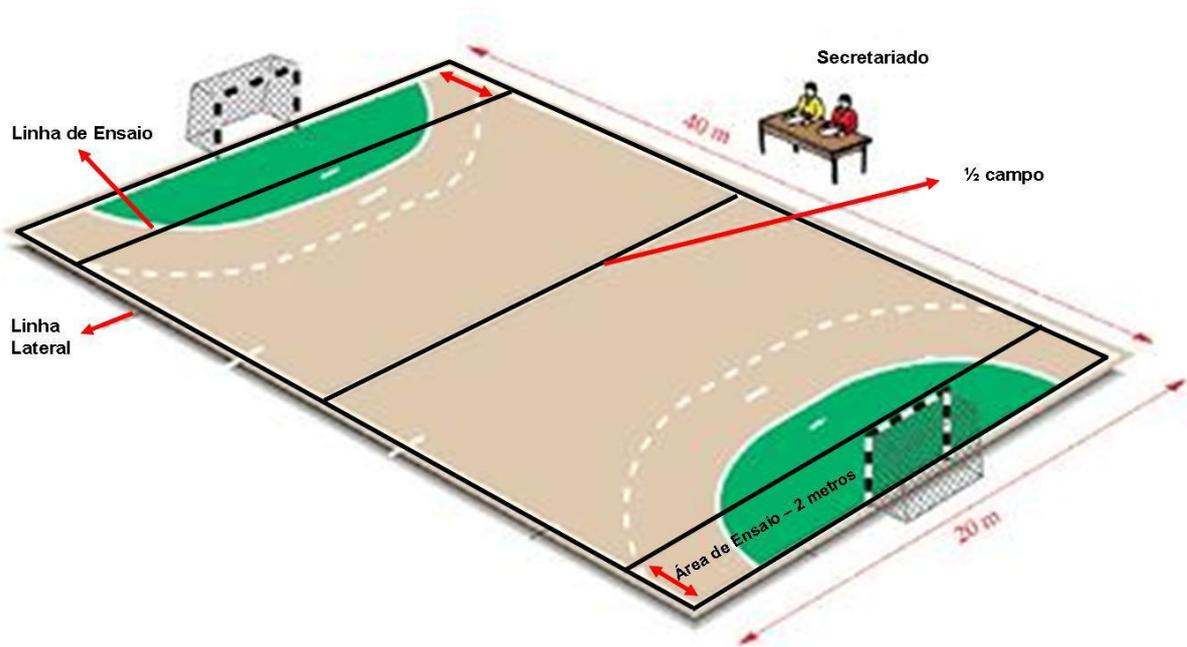
#### 4.5. Campo

A área ideal, aproximada, para este escalão será de 40x20m como na figura abaixo (campo de Andebol);

No entanto, as áreas poderão ser ajustadas de acordo com as necessidades logísticas da etapa.

**Comprimento** – medida mínima: 25 metros | medida máxima: 40 metros;

**Largura** – medida mínima: 15 metros | medida máxima: 20 metros;



#### 4.6. Regras do Jogo

##### 4.6.1. 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 e tocar com a bola no chão.

Cada ensaio vale 5 pontos para a equipa.

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

##### 4.6.2. O PONTAPÉ DE SAÍDA – início e recomeço do jogo

O jogo começa no centro do terreno com um jogador a tocar 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.

##### 4.6.3. 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.



CASCAIS  
Tudo começa nas passadas



#### **4.6.4. 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, rodar sobre si próprio, nem pode 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.

#### **4.6.5. A FORMA DE JOGAR – 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.

#### **4.6.6. FORA DE JOGO**

O fora de jogo tem lugar quando há “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.

#### **4.6.7. 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.



CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



CASCAIS  
ESTORIL



GET INTO  
RUGBY

#### - 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 pára);

O portador da bola impede que os defesas lhe retirem a(s) fita(s);

O portador da bola, deliberadamente, roda sobre si próprio ou 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;

#### - 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;

### 4.6.8. “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.

## 5. CLASSIFICAÇÕES/ PONTUAÇÃO/ DESEMPATE

### 5.1. Classificação Final

A pontuação final nas várias etapas é atribuída da seguinte forma:

- 1º Classificado = 22 pontos;
- 2º Classificado = 19 pontos;
- 3º Classificado = 17 pontos;
- 4º Classificado = 15 pontos;
- 5º Classificado = 13 pontos;
- 6º Classificado = 12 pontos;
- 7º Classificado = 11 pontos;
- 8º Classificado = 10 pontos;
- 9º Classificado = 9 pontos;
- 10º Classificado = 8 pontos;
- 11º Classificado = 7 pontos;
- 12º Classificado = 6 pontos;
- 13º Classificado = 5 pontos;
- 14º Classificado = 4 pontos;
- 15º Classificado = 3 pontos;

**Pontuação atribuída por jogo:**

**Vitória** = 3 pontos | **Empate** = 2 pontos | **Derrota** = 1 ponto

**Falta de Comparência** = 0 pontos



CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



## 5.2. Critérios de Desempate

Durante o Torneio Concelhio, nenhum jogo da Fase Final das etapas (se existir uma fase final) poderá terminar empatado. Assim, aplica-se o critério de “**Ensaio de Ouro**” onde, se no final do tempo regulamentar (da Fase Final), as equipas estiverem empatadas será considerado vencedora a equipa que tiver marcado o 1º Ensaio do jogo. Caso seja um empate a 0 pontos, então serão jogados períodos de 3 minutos, onde vence o jogo a primeira equipa a marcar.

### 5.2.1. Empate na Classificação Final da fase de grupos (se existir) ou Classificação da Etapa

Se 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) A que tiver a média de idades mais baixas dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase do quadro competitivo.
- f) 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 da etapa/circuito.

### 5.3.2. Empate na Classificação Final do Torneio Concelhio

Se 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 3 etapas;
- d) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 3 etapas;
- e) Maior número de ensaios marcados no conjunto das 3 etapas.



CASCAIS  
Tudo começa nas pessoas



## 6. ARBITRAGEM

**6.1.** Os jogos serão, idealmente, dirigidos por 1 árbitro e 2 auxiliares de linha lateral e por 2 oficiais de mesa.

**6.2.** Os professores/árbitros apresentados pelas equipas deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

**6.3.** Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo professor/árbitro que reúna maior acreditação na formação específica.

**6.4.** A constituição da Mesa de Secretariado deve ser entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da atividade e 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.

## 7. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico serão analisados e solucionados pelo coordenador do programa “CASCAIS, RUGBY TOTAL”.