

PROJECTO NESTUM, RUGBY nas ESCOLAS

TAG-RUGBY



REGULAMENTO DOS TORNEIOS

1. Organização dos Torneios
2. Leis de Jogo
3. Arbitragem
4. Deveres e Tarefas das Escolas
5. Anexos

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	5
2. Leis de Jogo	6
2.1 – A Bola	6
2.2 – Número de Jogadores	6
2.3 – O Campo	6
2.4 – Regras do Jogo	7
3. Arbitragem	9
4. Deveres e Tarefas das Escolas	9
4.1 – A Escola responsável pelo Torneio	9
4.2 – Professores e Atletas	9
4.3 – Os atletas participantes	9
5. Anexos	10
Relatório do Torneio	10
Ficha de Inscrição da Equipa	11
Boletim de Jogo	12

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 intra-turmas e inter-turmas, na segunda fase serão realizados os torneios inter-escolas (EAE's) e por último na terceira fase serão realizados dois Convívios Inter-Regionais que decorrerão na Bairrada e em Lisboa no dia 23 e 29 de Maio de 2010, respectivamente.

Na 2ª fase dos torneios (inter-escolas), cada escola poderá apresentar duas equipas por escalão, no entanto este número de equipas por escalão será confirmado quando estiver definido o local de realização do torneio inter-escolas. No Convívio Inter-Regional, cada EAE será representada por duas equipas por escalão etário.

1.1 – Fases dos Torneios

Os Torneios irão desenrolar-se em 2 fases distintas:

1ª Fase – Escolar { Torneios Intra – turmas
Torneios Inter – turmas

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

Alunos nascidos em:	Escalão a que pertencem
1999 e 2000	Infantis A
1997 e 1998	Infantis B
1995 e 1996	Iniciados
1993 e 1994	Juvenis

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

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 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 excepções no caso de lesão ou jogador expulso, mas sempre com autorização do árbitro;

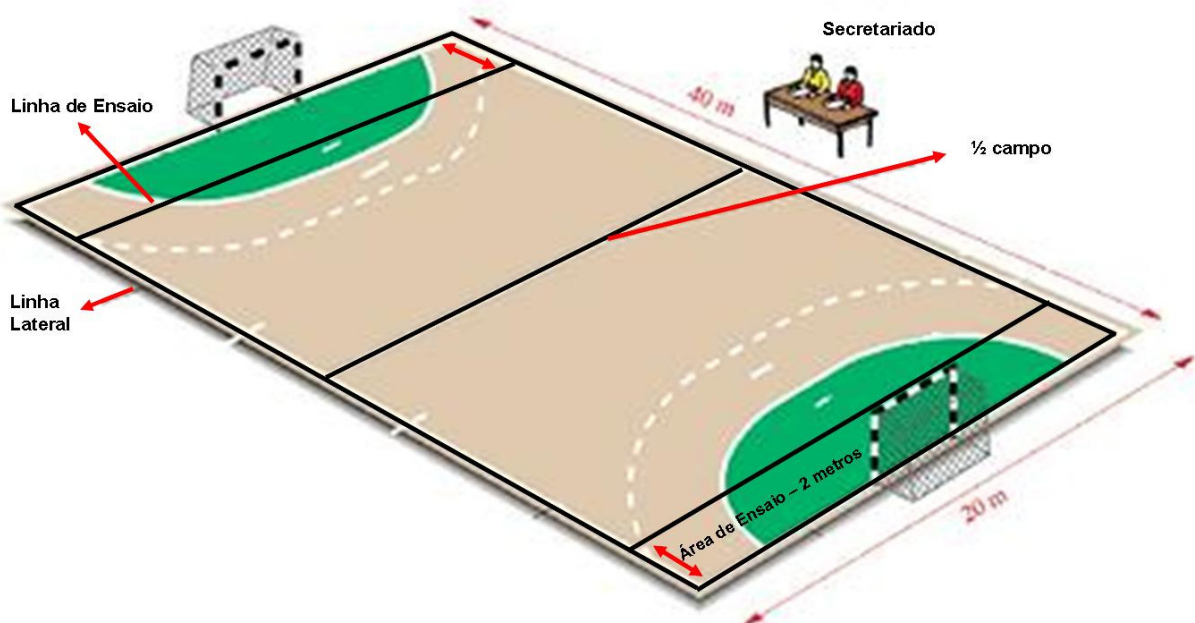
d) é obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo;

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 – objectivo 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 efectuado 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, excepto 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 efectuado 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 efectuar 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 infracção e, com alteração de posse de bola)

- No Ensaio -

Se no acto 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 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;

“Lei da Vantagem”

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

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

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 efectuar 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 recepção das equipas;
 - o início da jornada à hora prevista e a confirmação da presença dos árbitros;
 - a recepção 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:
 - a) nome do árbitro e respectiva escola;
 - b) substituições efectuadas no intervalo;
 - c) resultado no final do jogo;
 - d) 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 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 Lectivo 2009/2010	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 Lectivo 2009/2010	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 Lectivo 2009/2010	Local / Escola: _____														Torneio Intra-turmas				
															Torneio Inter-turmas				
															Torneio Inter-Escolas				
Grupo/Série: _____					Escalaão: _____					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 Lectivo 2009/2010	Local / Escola: _____														Torneio Intra-turmas				
															Torneio Inter-turmas				
															Torneio Inter-Escolas				
Grupo/Série: _____					Escalaão: _____					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: _____									