



CIRCUITO NACIONAL DE EQUIPAS EMERGENTES 2008/2009

Tipo de Competição:

Disputada em Rugby de 10, envolvendo todos os clubes interessados que não participem em nenhuma das competições oficiais da Federação Portuguesa de Rugby. Decorrerá em 6 jornadas (5 em organização conjunta com os clubes + 1 de encerramento) com inscrição facultativa, no sistema de “todos contra todos”. Os pontos serão obtidos apenas através da marcação de ensaios, não havendo transformações.

Datas / Localização:

1ª jornada : 6 de Dezembro – (Bairrada)

2ª jornada : 28 de Fevereiro – (Aveiro)

3ª jornada : 29 de Março – (Pombal ou Mourisca do Vouga - Águeda)

4ª jornada : 26 de Abril – (Abrantes)

5ª jornada: 23 de Maio – (Viseu)

6ª jornada: xx de Junho – Lisboa (Estádio Nacional)

Regulamento Geral:

1- Pontuação atribuída por jogo (apenas aplicável na fase de grupos em cada etapa)

- Vitória = 3 pontos
- Empate = 2 pontos
- Derrota = 1 ponto

2- Pontuação atribuída em cada jornada

- 1º classificado = 10 pontos
- 2º classificado = 8 pontos
- 3º classificado = 6 pontos
- 4º classificado = 4 pontos
- 5º classificado = 3 pontos
- 6º classificado = 2 pontos
- 7º classificado = 1 ponto

3- Pontuação de bonificação para a classificação final

- I. Participação em 2 das 6 jornadas = 3 pontos
- II. Participação em 3 das 6 jornadas = 6 pontos
- III. Participação em 4 das 6 jornadas = 9 pontos
- IV. Participação em 5 das 6 jornadas = 12 pontos
- V. Participação em 6 das 6 jornadas = 15 pontos
- VI. Utilização de jogadores regularmente inscritos na FPR = 1 ponto por jogador / 10

4- CrITÉrios de desempate

- I. Na Fase de Grupos de cada jornada
 - I. Art.º 8º do Regulamento Geral de Competições
- II. Na Pontuação Final das 6 jornadas
 - I. Melhor registo de vitórias em sistema de confronto directo das equipas em questão;
 - II. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto directo das equipas em questão;
 - III. Melhor registo de vitórias no conjunto das 6 jornadas;
 - IV. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 6 jornadas;
 - V. Maior número de ensaios marcados no conjunto das 6 jornadas.

5- Bola

- I. A bola a utilizar deverá ser a nº 5.

6- Número de jogadores (substituições)

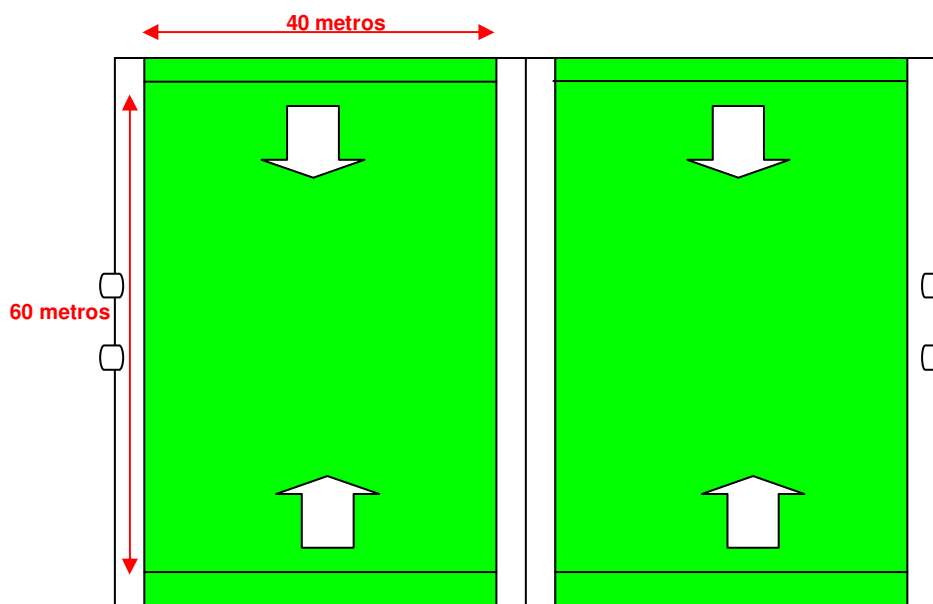
- I. Cada equipa pode inscrever na jornada os jogadores que quiser, mas só poderá utilizar, no máximo 15 (10 de campo e 5 suplentes) por jogo;
- II. As substituições por jogo são ilimitadas, devendo ser realizadas nas paragens de jogo, autorizadas pelo árbitro, sendo no entanto obrigatório utilizar todos os jogadores inscritos no boletim de jogo. A equipa que não utilizar todos os jogadores no jogo será penalizada com falta de comparência (0 pontos) nesse jogo;
- III. No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 3 minutos;
- IV. Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar em mais nenhum jogo da jornada.

7- Tempo de Jogo

- I. Os jogos terão a duração de 20 minutos de tempo corrido (sem mudança de campo); se no final do tempo regulamentar se registar um empate de um jogo da fase final, jogar-se-á em sistema de ensaio de ouro (quem marcar primeiro vence).

8- Campo

A área de jogo é de 60m x 40m (com área defensiva de 12m), conforme a figura seguinte:



9- Formação Ordenada

- I. A formação ordenada será constituída sempre por 3 jogadores;
- II. Após o contacto a formação ordenada deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido disputar a bola na talonagem;
- III. Não é permitida qualquer pressão sobre o médio de formação adversário até a bola sair da formação ordenada. O médio de formação da equipa não de posse da bola na formação ordenada deverá colocar-se atrás da linha de introdução.

10- Alinhamento

- Não há. O jogo recomeça com um pontapé livre a 5 metros da linha lateral.

11-Jogo ao Pé

- I. O jogo ao pé só poderá ser utilizado dentro dos limites da área defensiva, e com a obrigatoriedade de a bola ser pontapeada para dentro de campo (com o objectivo de recuperação).

12-Inscrição dos Jogadores

- I. Preferencialmente, os jogadores participantes deverão estar regularmente inscritos na FPR;
- II. Todos os jogadores são obrigados a apresentar identificação (Bilhete de Identidade);
- III. Os clubes terão de enviar até à 5ª feira antes da competição, o número de equipas que estará presente, bem como a lista com a identificação dos jogadores que participam (nome completo e nº de Bilhete de Identidade).

Necessidades Logísticas

- Da responsabilidade do clube:
 - I. Ambulância e paramédicos (presença obrigatória);
 - II. Campo, balneários, protecções dos postes, tenda de secretariado, mesas, cadeiras;
 - III. Quadro de jogos e resultados;
 - IV. Aparelhagem sonora;
 - V. (2) Colaboradores para controlo dos campos.
 - VI. Prémios/lembranças por jornada;
 - VII. Lanche para todas as equipas no final da jornada.

- Da responsabilidade da FPR / CRRC:
 - I. Bolas, sinalizadores, fitas de marcação de campos;
 - II. Quadro competitivo, gestão e controlo da jornada;
 - III. Prémios de classificação final no Circuito.