



CIRCUITO NACIONAL DE EQUIPAS EMERGENTES – 2012/2013

O Comité Regional de Rugby do Centro (CRRC), conjuntamente com a Federação Portuguesa de Rugby (FPR), vai organizar o Circuito Nacional de Equipas Emergentes para a época 2012/2013.

Esta prova será disputada na variante de Sevens e será dividida em duas fases. Uma 1ª fase com 4 jornadas, denominado “**Torneio de Inverno**” e uma 2ª fase com 5 jornadas, que se denominará “**Torneio da Primavera**”.

I – QUEM PODE PARTICIPAR:

- a) Equipas Emergentes que não participem nos Campeonatos Nacionais do escalão sénior.
 - b) Equipas do escalão Sub 21 que não participem nos Campeonatos Nacionais.
 - c) Equipas “B” do escalão sénior que não participem nos Campeonatos Nacionais.
- § *Apenas poderão participar atletas nascidos antes de 1995 (inclusive)*

II – OBJECTIVOS

- 1 - Proporcionar a todos os jogadores uma oportunidade de competição, utilizando uma variante do jogo menos exigente em termos logísticos, que permita a participação no maior número de equipas.
- 2 – Promover e divulgar a variante de RUGBY VII, como ferramenta de ensino do rugby que promove um maior número de acções por jogo e por jogador.
- 3 – Desenvolver um torneio competitivo, jogado com várias fases, permitindo um maior número de jogos a todos os jogadores.
- 4 – Criar hábitos da prática de RUGBY VII, que é o jogo que irá desenvolver mais jogadores e a própria modalidade nos próximos anos, devido à sua recente promoção a Modalidade Olímpica.

III – FUNCIONAMENTO

- 1 – A 1ª fase desta prova (RUGBY VII) decorrerá em 4 jornadas, entre Outubro de 2012 e Janeiro de 2013.
- 2 – Terminada a 1ª Fase, as equipas que o desejarem poderão participar na Fase Final – Equipas não Apuradas do Campeonato Nacional da II Divisão, que se disputará a partir de **1/2 de Fevereiro de 2013**.
- 3 – As equipas que pretendam manter-se no Circuito Nacional de Equipas Emergentes, participarão na 2ª fase da prova (RUGBY VII), que decorrerá de Fevereiro a Junho de 2013.
§ *Nesta 2ª Fase as equipas participantes que assim o desejem e que para tal reúnam as devidas condições, poderão jogar em RUGBY XV.*



IV – DATAS E LOCAIS

Os clubes participantes no Circuito deverão candidatar-se à organização das seguintes jornadas:

CALENDÁRIO

- 1ª Jornada – 28 Outubro de 2012 – Tondela**
- 2ª Jornada – 17 Novembro de 2012 – Sobreda da Caparica**
- 3ª Jornada – 2 Dezembro de 2012 – Tomar**
- 4ª Jornada – 6 Janeiro de 2013 – Algarve**
- 5ª Jornada – 10 Fevereiro de 2013 – Abrantes?**
- 6ª Jornada – 2 Março de 2013 – Covilhã**
- 7ª Jornada – 27 Abril de 2013 – Algarve**
- 8ª Jornada – 4 Maio de 2013 – Guarda**
- 9ª Jornada – 9 Junho de 2013 – Oeiras**

V - APOIO TÉCNICO

À semelhança dos anos anteriores o C.R.R.C., a pedido dos clubes irá promover Acções de Apoio Técnico junto dos clubes da Região Centro que o solicitarem.

VI – REGULAMENTO GERAL

- 1 – Nas jornadas que apresentem 6 ou mais equipas participantes, constituir-se-ão 2 grupos, cruzando-se depois de uma Fase Inicial, para ordenação da classificação final.
- 2 – Os pontos serão obtidos através da marcação de ensaios, sem transformações.
- 3 – Nos jogos disputados em RUGBY XV no Torneio Primavera, os pontos serão obtidos através da marcação de ensaio, havendo lugar a transformações.
- 4 – Pontuação por jogo (apenas aplicável na fase de grupos e em cada etapa):
 - VITÓRIA – 3 pontos
 - EMPATE – 2 pontos
 - DERROTA – 1 ponto
- 5 – Pontuação atribuída em cada jornada:
 - 1º Classificado – 8 pontos
 - 2º Classificado – 6 pontos
 - 3º Classificado – 4 pontos
 - 4º Classificado – 3 pontos
 - 5º Classificado – 2 pontos
 - 6º Classificado – 1 ponto
- 6 – Bonificação para a classificação final:
 - Participação em 1 das 5 jornadas – 1 ponto
 - Participação em 2 das 5 jornadas – 3 pontos



- Participação em 3 das 5 jornadas – 5 pontos
- Participação em 4 das 5 jornadas – 8 pontos
- Participação em 5 das 5 jornadas – 12 pontos

VII – CRITÉRIOS DE DESEMPATE

1 – Na Fase de Grupos de cada jornada, o desempate rege-se pelo artº 13º do Regulamento Geral de Competições da FPR.

2 – Na Pontuação Final das 4 jornadas:

- a) Melhor registo de vitórias em sistema de confronto directo das equipas em questão;
- b) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto directo das equipas em questão;
- c) Melhor registo de vitórias no conjunto das 8 jornadas;
- d) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 8 jornadas;
- e) Maior número de ensaios marcados no conjunto das 8 jornadas.

VIII – BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº 5.

IX – NÚMERO DE JOGADORES E SUBSTITUIÇÕES

RUGBY VII

1 – Cada equipa pode inscrever em cada jornada no máximo 12 jogadores (7 de campo e 5 suplentes) por jogo.

2 – As substituições por jogo são ilimitadas, sendo no entanto obrigatório utilizar todos os 12 jogadores em cada jogo. A equipa que não utilizar todos os jogadores será penalizada com falta de comparência (0 pontos) no jogo em questão.

3 – No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 2 minutos.

4 – Em caso de expulsão, o jogador não poderá jogar mais nenhum jogo dessa jornada.

RUGBY XV

1 – Cada equipa pode inscrever em cada jornada no máximo 23 jogadores (15 de campo e 8 suplentes) por jogo.

2 – As substituições por jogo são ilimitadas, sendo no entanto obrigatório utilizar todos os 23 jogadores em cada jogo. A equipa que não utilizar todos os jogadores será penalizada com falta de comparência (0 pontos) no jogo em questão.

3 – No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 5 minutos.

4 – Em caso de expulsão, o jogador não poderá jogar mais nenhum jogo dessa jornada.



X – TEMPO DE JOGO

RUGBY VII

- 1 – Os jogos terão a duração de 14 minutos (2 partes de 7 minutos cada).
- 2 – Nos jogos da Fase Final – para obter a Classificação Geral –, se no final do tempo regulamentar se registar um empate, jogar-se-á em sistema de “ensaio de ouro” (quem marcar primeiro vence).

RUGBY XV

- 1 – Os jogos terão a duração de 30 minutos (2 partes de 15 minutos cada).
- 2 – Nos jogos da Fase Final – para obter a Classificação Geral –, se no final do tempo regulamentar se registar um empate, jogar-se-á em sistema de “ensaio de ouro” (quem marcar primeiro vence).

XI – CAMPO

RUGBY VII

- 1 – Nas jornadas de RUGBY VII a área máxima de jogo é de 100m x 70m.

RUGBY XV

- 1 – Nas jornadas de RUGBY XV a área máxima de jogo é de 100m x 70m.

XII – FORMAÇÃO ORDENADA

RUGBY VII

- 1 - A Formação Ordenada será sempre constituída por 3 jogadores.
- 2 - Após o contacto, a Formação Ordenada deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido disputar a bola na talonagem e empurrar 1/2 metro.
- 3 - Não é permitida qualquer pressão sobre o médio de formação até terminar a Formação Ordenada.
- 4 - O médio de formação da equipa não de posse da bola terá de se colocar atrás da linha de introdução.

XIII – PONTAPÉS DE RECOMEÇO

RUGBY VII

Os Pontapés de recomeço, após ser marcado um ensaio, deverão ser executados pela equipa marcadora.



XIV – INSCRIÇÃO DE JOGADORES

RUGBY VII E RUGBY XV

- 1 – Só poderão participar no circuito os jogadores regularmente inscritos na F.P.R.
- 2 – Todos os jogadores são obrigados apresentar identificação (Cartão Licença da F.P.R. ou Documento de Identificação com fotografia).
- 3 – Os clubes deverão proceder, até à 4ª feira anterior à jornada, à inscrição das equipas com que pretendam participar.
- 4 – Todos os clubes terão de apresentar à organização do torneio um Dossier de Equipa por cada equipa participante.
- 5 – O Dossier de Equipa deve conter toda a informação relativa aos jogadores da equipa (Cartões Licença ou Fotocópia de Documento de Identificação com fotografia dos atletas inscritos na F.P.R., bem como o respectivo comprovativo inscrição).
- 6 – O Dossier de Equipa poderá ser consultado na mesa da organização por qualquer treinador ou dirigente de outra equipa.

XV – ARBITRAGEM

O Comité Regional de Rugby do Centro, em articulação com a F.P.R., tentará garantir a presença de árbitros em todas as jornadas propostas.

No entanto, cada equipa participante deverá apresentar um elemento com aptidão para arbitrar ou auxiliar na arbitragem dos jogos.

XVI – NECESSIDADES LOGÍSTICAS

Serão da responsabilidade do clube organizador da jornada, as seguintes necessidades:

- a) Ambulância e paramédicos (presença obrigatória).
- b) Campo, balneários, protecção dos postes, tenda de secretariado, mesas e cadeiras.
- c) Quadro para afixar o Quadro Competitivo e os resultados.
- d) Instalação sonora.
- e) Colaboradores para controlo do campo.
- f) Organização do Lanche – Convívio Final para as equipas participantes

XVII - RESPONSABILIDADES DO COMITÉ REGIONAL DE RUGBY DO CENTRO

- 1 - Bolas, sinalizadores, fitas de marcação de campos.
- 2 - Quadro competitivo, gestão e controlo da jornada.
- 3 - Atribuição de um troféu à equipa vencedora em cada jornada.
- 4 - Nas jornadas finais (das 1ª e 2ª fases), atribuição de troféus aos três primeiros classificados.