

## COMPETIÇÃO INTER-REGIONAL DE SUB-14 2012/2013

### Torneio de Inverno

#### Tipo de Competição:

- Disputada em Rugby de 7, envolvendo os clubes da Associação de Rugby do Norte e do Comité Regional de Rugby do Centro.
- Decorrerá em 4 jornadas com inscrição facultativa, no sistema de todos contra todos+.
- Nas jornadas que apresentem 6 ou mais equipas participantes, constituir-se-ão 2 grupos, cruzando-se depois de uma Fase Inicial, para a ordenação da classificação final.
- Os pontos serão obtidos apenas através da marcação de ensaios, não havendo transformações.

#### Datas / Localização:

- 1ª jornada : 28 de Outubro - Viseu
- 2ª jornada : 10 de Novembro . Arcos de Valdevez
- 3ª jornada : 24 de Novembro - Mortágua
- 4ª jornada : 08 Dezembro . Braga

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

### 3- Pontuação de bonificação para a classificação final

- I. Participação em 2 das 4 jornadas = 2 pontos
- II. Participação em 3 das 4 jornadas = 4 pontos
- III. Participação em 4 das 4 jornadas = 7 pontos

### 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 4 jornadas

- I. Melhor registo de vitórias em sistema de confronto direto das equipas em questão;
- II. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto direto das equipas em questão;
- III. Melhor registo de vitórias no conjunto das 4 jornadas;
- IV. Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 4 jornadas;
- V. Maior número de ensaios marcados no conjunto das 4 jornadas.

### 5- Bola

- I. A bola a utilizar deverá ser a nº 4.

### 6- Número de jogadores (substituições)

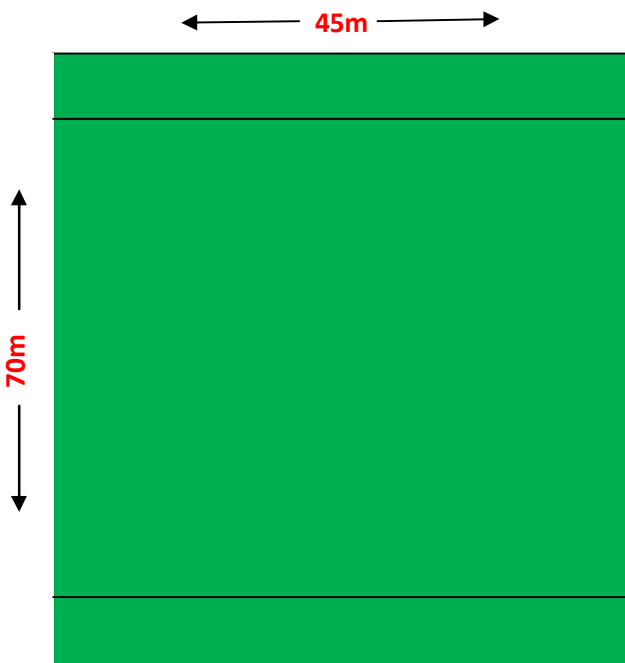
- I. Cada equipa pode inscrever na jornada os jogadores que quiser, mas só poderá utilizar 12 (7 de campo e 5 suplentes) por jogo;
- II. As substituições por jogo são ilimitadas, **devendo no entanto serem utilizados todos os 12 jogadores no jogo.**
- III. No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 1 minuto;
- 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 14 minutos (7 + 7 minutos), podendo ser ajustado em função do número de equipas participantes;
- II. Se na fase final um jogo estiver empatado no final do tempo regulamentar, jogar-se-á em sistema de ensaio de ouro (quem marcar primeiro vence).

## 8- Campo

A área de jogo é de 70m x 45m, conforme a figura seguinte (podendo ser ajustada em função do número de equipas participantes e respetivo quadro competitivo):



## 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 e empurrar até  $\frac{1}{2}$  metro;
- III. Não é permitida qualquer pressão sobre o médio de formação adversário até a bola sair da formação ordenada. O médio de formação não introdutor terá que se colocar atrás da linha de introdução.

## 10- Alinhamento

- Aplicam-se todas leis habituais com exceção do lifting que não é permitido.

## 11- Jogo ao Pé

- Aplicam-se todas leis habituais com exceção do pontapé aos postes que não é permitido.

## 12- Penalidades

- Jogadores adversários a 7 metros de distância.

### **13- Inscrição dos Jogadores**

- I. Só poderão participar os jogadores 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.
- IV. Os Clubes terão de apresentar 1 dossier a ser entregue ao responsável da jornada em questão,
  - Todos os treinadores deverão entregar o seu dossier no início da jornada;
  - Caso seja necessário, o dossier pode ser consultado por qualquer treinador envolvido na jornada.
  - O dossier deverá conter toda a informação relativa aos jogadores das suas equipas:
    - Fotocópia do Bilhete de Identidade
    - Número de Licença e respectivo comprovativo de inscrição do atleta na FPR

### **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. Colaboradores para controlo dos campos.

#### Da responsabilidade da ARN / CRRC:

- I. Bolas, sinalizadores, fitas de marcação de campos;
- II. Quadro competitivo, gestão e controlo da jornada.