

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

### Torneio de Primavera

#### 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 : 26 de janeiro – Viana do Castelo
- 2ª jornada : 16 de fevereiro – Moita de Anadia
- 3ª jornada : 9 de março – Guimarães
- 4ª jornada : 7 de abril – Coimbra

#### 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 – 18 pontos
- 2º – 16 pontos
- 3º – 14 pontos
- 4º – 13 pontos
- 5º – 12 pontos
- 6º – 11 pontos
- 7º – 10 pontos
- 8º – 9 pontos
- 9º – 8 pontos
- 10º – 7 pontos
- 11º – 6 pontos
- 12º – 5 pontos
- 13º – 4 pontos
- 14º – 3 pontos
- 15º – 2 pontos
- 16º – 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)**

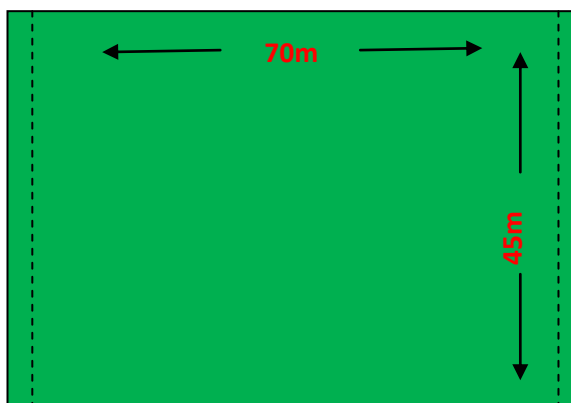
- I. Cada equipa pode inscrever na jornada os jogadores que quiser, mas só poderá utilizar 12 (7 de campo e 5 suplentes) por jogo;
- II. As substituições por jogo são ilimitadas, **devendo no entanto serem utilizados todos os 12 jogadores no jogo.**
- III. No caso de um jogador ser excluído temporariamente, 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 ½ 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.