



# **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE RUGBY 2022-2023**



EDUCAÇÃO



Desporto Escolar

## Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários, formato do jogo e variantes da modalidade	3
2.1.	Escalões Etários	3
2.2.	Tempo de Jogo e variantes da modalidade	3
2.3.	Fases da introdução do contacto	4
3.	Constituição das Equipas e equipamento	5
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	6
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	9
6.	Arbitragem	11
7.	Casos Omissos	12

## 1. Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Rugby realizadas no âmbito do Programa Estratégico do Desporto Escolar (PEDE) 2021-2025, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral do funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) 2022-2023, no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) 2022-2023 e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

O Regulamento técnico rege-se pelas regras oficiais em vigor da Federação Portuguesa de Rugby (FPR), com adaptação às características dos alunos e das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

No quadro competitivo das atividades do RGFDE, as competições de Rugby estão abertas a todos os grupos-equipa da modalidade, dos estabelecimentos de educação e ensino, oficial ou particular, que adiram voluntariamente ao mesmo.

No sentido de aproximar gradualmente o Tag Rugby ao rugby mais formal (com placagem), e indo ao encontro da motivação da maioria dos alunos, propõe-se a seguinte progressão na introdução do contacto na competição; (fase 1) Tag Rugby, (fase 2) Blocagem e (fase 3) Placagem. Estas fases de aprendizagem do contacto, estão relacionadas com a segurança dos jogadores, e adaptadas às instalações (pisos duros) existentes nas escolas.

Como o nível técnico difere muito entre os alunos, principalmente no que se refere às técnicas de contacto, o formato adoptado em cada jogo será sempre de acordo com a fase de aprendizagem do contacto dos alunos de cada escola, prevalecendo sempre o Tag Rugby, no entanto, conforme referido, os jogos poderão realizar-se com blocagem e ou placagem, desde que os professores assegurem a preparação dos seus alunos. As leis de jogo que se aplicam são as de Tag Rugby (com 5 e 7 jogadores) e as do Rugby de 7, que se enunciarão mais adiante.

## 2. Escalões Etários, Formato do jogo e variantes da modalidade

### 2.1. Escalões Etários

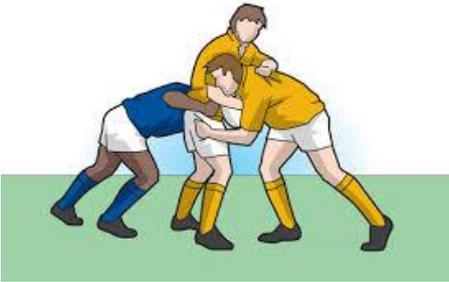
Os escalões etários são os seguintes:

Escalões	Ano de Nascimento em 2021/2022
INFANTIS A (Sub 11)	2012 a 2014
INFANTIS B (Sub 13)	20010 e 2011
INICIADOS (Sub 15)	2008 e 2009
JUVENIS (Sub 18)	2005 a 2007
JUNIORES (Sub 21)	2001 a 2004

### 2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

ESCALÕES	Número de Jogadores em campo	Género	Jogo ao Pé	Dimensões do Campo		Bola oficial	Tempo de Jogo*	Nível do contacto
INFANTIS A	5	Misto	Não há.	Mínimo 40x20m	Máximo 50x30m	Tamanho nº 4	12 Minutos 6 + 6 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 - Blocagem
INFANTIS B	5 ou 7	Misto	Não há.	Mínimo 40x20m (5x5)	Máximo 50x30m (7x7)	Tamanho nº 4	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase 3 - Placagem
INICIADOS	5 ou 7	Masculino Feminino Misto	Só no 7x7	Mínimo 40x20m (5x5)	Máximo 70x40m (7x7)	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase 3 - Placagem
JUVENIS	5 ou 7	Masculino Feminino	É permitido	Mínimo 60x35m	Máximo 70x40m	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase3 - Placagem
JUNIORES	7	Masculino ou Feminino	É permitido	Mínimo 70x40m	Máximo 85x60m	Tamanho nº 5	14 Minutos 7 + 7 Minutos (1' de intervalo)	Fase 1 – Tag Rugby Fase 2 – Blocagem Fase3 - Placagem

\* Tempo de jogo “corrido”. Desempate por Ensaio de Ouro em períodos de 3 minutos

Nível do contacto		
<p>Nível 1 – Tag Rugby</p>		<p>Para parar a progressão do portador da bola os defensores devem retirar a fita (“tag”) do cinto do portador da bola, o que o obriga a parar e passar a bola. Em cada “tag” o defensor tem que respeitar sempre a seguinte sequência:</p> <p>1/ RETIRAR A FITA E GRITAR TAG! 2/ LEVANTAR O BRAÇO 3/ ENTREGAR A FITA</p> 
<p>Nível 2 – Blocagem</p>		<p>Para parar a progressão do portador da bola os defensores devem utilizar a blocagem (1x1). O defensor deve bloquear/agarrar com os dois braços (de preferência na zona da cintura) o portador da bola.</p> <p>Seguidamente, quando o <u>árbitro gritar “Blocagem”</u> o portador da bola deve parar imediatamente e deve disponibilizar imediatamente a bola (passe) ou fazer a apresentação da bola clara e segura para “par de mãos”.</p> 
<p>Nível 3 - Placagem</p>		<p>Para parar a progressão do portador da bola os defensores devem fazer a placagem.</p> <p><u>Jogador placador:</u> Placagem ao nível da cintura e após derrube e queda no solo de ambos os jogadores (placador e placado), o jogador placador deve largar o portador da bola imediatamente</p> <p><u>Jogador placado:</u> Disponibilização imediata da bola (passe ou apresentação no solo), clara e segura; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé, e o ruck só pode ser disputado por 1 jogador de cada equipa.</p>  <p>* O árbitro deve indicar lado de entrada no Ruck</p>

### 3. Constituição das Equipas e Equipamentos

- 3.1. Uma equipa de Infantis A será constituída por 5 jogadores de campo (sendo obrigatória a presença de 3 rapazes e 2 raparigas, ou vice-versa) e no mínimo 5 suplentes, 1 (um) Professor responsável pelo grupo-equipa e 1 (um) Aluno/árbitro, os quais devem constar também no boletim de jogo;
- 3.2. Uma equipa de Infantis B e Iniciados será constituída por 5 ou 7 jogadores de campo (sendo obrigatória a paridade de géneros, ou seja, a presença de 3 ou 4 rapazes e 2 ou 3 raparigas, ou vice-versa) e no mínimo 5 ou 3 suplentes, 1 (um) Professor responsável pelo grupo-equipa e 1 (um) Aluno/árbitro os quais devem constar também no boletim de jogo;
- 3.3. Uma equipa de Iniciados, Juvenis e Juniores será constituída por 7 jogadores (Masculino ou Feminino) de campo e no mínimo 3 suplentes, 1(um) Professor responsável pelo grupo-equipa e 1 (um) Aluno/árbitro os quais devem constar também no boletim de jogo

#### 3.4. Falta Administrativa

3.4.1. No escalão de Infantis A e Infantis B, se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores (6 rapazes e 4 raparigas, ou vice-versa), deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída “**Falta Administrativa**” e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

3.4.2 No escalão de Iniciados e juvenis se o modelo de competição for 5x5 ou 7x7 (mistos), a equipa deverá apresentar-se com o número mínimo de 10 (dez) jogadores (6 rapazes e 4 raparigas, ou vice-versa). Se o modelo competitivo for 7x7 (masculino ou feminino), a equipa deverá apresentar-se com o número mínimo de 10 (dez) jogadores. Em ambos os casos a equipa deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída “**Falta Administrativa**” e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

3.4.3 No escalão de Juvenis e Juniores, no modelo competitivo 7x7 (masculino ou feminino), se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída “**Falta Administrativa**” e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

Perante a ocorrência de uma falta administrativa os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento, sendo o resultado a considerar de 30-0.

### 3.5. Falta de Comparência

Se uma equipa não se apresentar a jogo 15 minutos depois da hora marcada ou a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada “**Falta de Comparência**” e 0 (zero) pontos correspondentes, sendo o resultado a considerar de 30-0.

3.6. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 5 jogadores. Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar mais nenhum jogo do torneio; no caso de o jogador ser excluído temporariamente o tempo de exclusão é de 2 minutos.

3.7. É obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo.

### 3.8. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas.

## 4. Regulamento Técnico – Pedagógico

### 4.1. Formato competitivo

As jornadas deverão ser concentradas, realizando-se no mínimo dois jogos por equipa e no máximo 4 jogos por equipa. O tempo mínimo de competição devem ser 30 minutos (2 jogos) e tempo máximo de competição 60 minutos (4 jogos).

A organização da competição poderá ser realizada em formato de torneio ou por jornadas, dependendo do número de grupos-equipa envolvidos.

### 4.2. Nomeação de jogadores suplentes/substitutos

Uma equipa não pode designar mais de cinco (5) suplentes/substitutos. Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo cinco (5) jogadores respeitando sempre a paridade.

### 4.3. Jogadores substituídos que reentram no jogo

Um jogador que tenha sido substituído só pode reentrar no jogo para substituir um jogador que tenha jogado pelo menos 7 minutos (uma parte).

**Exceção:** um jogador que tenha sido substituído por razões táticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador com uma lesão incapacitante. No caso de incumprimento será averbada uma falta administrativa.

#### 4.5. Tempo de jogo

O tempo total de jogo será de 14 minutos. (composto por 2 partes de 7 minutos, com 1 minuto de intervalo):

- a) Se no final do tempo regulamentar, de um jogo da Fase Final, as equipas em jogo estiverem empatadas, jogar-se-á em sistema de Ensaio de Ouro, em períodos de 3 minutos. (vence o jogo a primeira a marcar);
- b) O tempo de jogo é controlado pela mesa, na modalidade de “tempo corrido” sem paragens, exceto quando o jogo for interrompido por razões que o justifiquem (lesão de um jogador, bola fora muito afastada do recinto de jogo, esclarecimento à mesa e outras situações que o árbitro entenda necessárias).

#### 4.6. Intervalo

No fim do primeiro meio-tempo as equipas trocarão de campo para jogar a segunda metade do jogo, havendo um intervalo com duração máxima de um (1) minuto.

#### 4.7. Campo

Infantis A e B – A área do terreno do jogo será de 40x20m, equivalente a um campo de Andebol;

Iniciados Juvenis e Juniores - A área do terreno do jogo será de 60x35m (metade do campo de futebol de 11),

#### 4.8. Formação ordenada (F.O.)

Nos escalões de Infantis A e B não há formação ordenada. Realiza-se Pontapé Livre.

Nos restantes escalões a formação ordenada será constituída sempre por 3 jogadores, tendo os jogadores que permanecer ligados até ao final da formação ordenada. Nenhum jogador da formação ordenada pode pontapear a bola na direção da linha de ensaio adversária (PENALIDADE).

Após o contacto dos jogadores, a Formação Ordenada deverá estar devidamente estabilizada, sendo permitido empurrar (até ½ metro). É permitido a disputa da bola na talonagem.

#### 4.9. Jogadores da Formação Ordenada

O médio de formação da equipa que não está a ganhar a bola, não pode ultrapassar a linha de introdução, não sendo permitida qualquer pressão ou oposição sobre o médio de formação adversária. A introdução da bola será sempre feita do lado esquerdo.

## Recomendação aos árbitros para a formação ordenada

**O árbitro deverá conduzir e corrigir o processo de construção da formação ordenada tendo em atenção os seguintes aspetos:**

- a) Só dar início à formação ordenada depois do médio de formação ter a bola nas mãos;
- b) Posição correta dos jogadores (pés paralelos, joelhos fletidos, costas direitas);
- c) Verificar ligações/pegas
- d) Indicar os três tempos: 1. baixa; 2. Liga; 3. Forma.
- e) Garantir a estabilidade da formação ordenada
- f) Garantir que a bola sai rapidamente da formação ordenada

### 4.10. Alinhamento

Nos escalões de Infantis A e B não há alinhamento. Realiza-se Pontapé Livre

Nos restantes escalões o alinhamento é composto por três jogadores de cada equipa (3x3). O primeiro jogador do alinhamento tem que estar colocado a 3 metros de distância da linha lateral.

Nota: Iniciados c/ alinhamento sem lifting; Juvenis – é permitido o “lifting”.

opção 1 (Iniciados / sem lifting): 1 (lançador) + 2 (saltadores) + 1 formação

opção 2 (Juvenis - com lifting) 1 (lançador) + 3 saltadores (1 saltador e 2 lifting) – o lançador é o formação.

### 4.11. Jogo ao Pé

Não é permitido o jogo ao Pé nos escalões de Infantis A.

Nos restantes escalões é permitido jogar ao pé apenas na variante de 7x7.

### 4.12. Pontapé de saída e pontapés de recomeço

4.12.1. Nos escalões de Infantis A e B a equipa que começa ou recomeça o jogo após sofrer ensaio, realiza um Pontapé Livre.

4.12.2. Nos restantes escalões o Pontapé de saída é feito com um pontapé de ressalto no centro do campo. No recomeço de jogo após a marcação de um ensaio, executa o Pontapé a equipa que marcou ensaio, ou seja, após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa a efetuar o pontapé de centro através de um pontapé de ressalto dado no centro do terreno, ou atrás desse ponto.

4.12.2.1. Toda a equipa do pontapeador deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno beneficiando a equipa adversária.

4.12.2.2. Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 7 metros adversária, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

4.12.2.3. Quando é executado um pontapé de saída ou um pontapé de centro, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. No caso de a bola ser pontapeada diretamente para fora por uma lateral, a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

#### 4.14. Penalidades

Quando é assinalada uma penalidade a equipa adversária tem que estar colocada a 7 metros de distância. Caso a equipa infratora não cumpra esta regra será marcada nova penalidade a 7 metros da penalidade anterior. As equipas só podem chutar para fora nas penalidades quando se encontrarem dentro da sua área de 22m

#### 4.15. Pontuação

Os pontos serão obtidos através de ensaios e transformações aos postes (apenas nos Iniciados, e juvenis e no caso de o campo dispor deste equipamento).

Se a equipa do jogador que marcou o ensaio optar por tentar o pontapé de transformação, o pontapé deverá ser executado por meio de um pontapé de ressalto, em frente aos postes.

O pontapé deve ser executado até quarenta (40) segundos após a obtenção do ensaio.

No caso de o pontapeador demorar mais tempo que o permitido por Lei, o pontapé será anulado.

Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua linha de 7 metros.

### 5. Classificações/ Pontuação/ Desempate

5.1. A classificação final nas várias fases do quadro competitivo é ordenada pela soma das pontuações atribuídas:

- Pontuação final atribuída em formato de torneio:

- 1º Classificado = 12 pontos;
- 2º Classificado = 10 pontos;
- 3º Classificado = 8 pontos;
- 4º Classificado = 6 pontos;
- 5º Classificado = 4 pontos;
- 6º Classificado = 3 pontos;
- 7º Classificado = 2 pontos;
- 8º Classificado = 1 ponto.

- Pontuação atribuída por jogo:

Vitória = 3 pontos

Derrota ou Falta Administrativa = 1 ponto

Falta de Comparência = 0 pontos

5.2. Nas várias fases (Local, Regional e Nacional) nenhum jogo poderá terminar empatado. Assim, aplica-se o seguinte critério:

- Se no final do tempo regulamentar, de um jogo da Fase Final, as equipas em jogo estiverem empatadas, jogar-se-á em sistema de Ensaio de Ouro, em períodos de 3 minutos. (vence o jogo a primeira a marcar).

5.3. Critérios de desempate

5.3.1. Quando na classificação final da fase de grupos, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:

- a) Pelo maior número de pontos obtidos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- b) Pela maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nesses jogos;
- c) Pelo maior número de ensaios marcados nos mesmos jogos;
- d) Pela maior diferença entre o número total de pontos marcados e sofridos em todos os jogos disputados na competição em causa;

- e) Pela menor pontuação punitiva sofrida pelos jogadores das equipas empatadas, em toda a competição;
- f) A que tiver menor número de infrações disciplinares (cartões) averbadas durante a realização da competição:
  - Cartão amarelo: 1 pontos
  - Cartão vermelho (acumulação): 5 pontos
  - Cartão vermelho (direto): 15 pontos

Nota: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

- g) A que tiver a média de idades mais baixas dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase do quadro competitivo.
- h) No caso de ainda subsistir o empate, após esgotadas as alíneas anteriores, cabe à organização determinar a forma de desempate a efetuar.

Nota: Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada do quadro competitivo todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

5.3.2. Quando na classificação final de todas as Jornadas, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:

- a) Melhor registo de vitórias em sistema de confronto direto das equipas em questão;
- b) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos em sistema de confronto direto das equipas em questão;
- c) Melhor registo de vitórias no conjunto das 6 jornadas;
- d) Maior diferença entre pontos marcados e sofridos no conjunto das 6 jornadas;
- e) Maior número de ensaios marcados no conjunto das 6 jornadas.

## **6. Arbitragem**

6.1. Os jogos são dirigidos por 1 árbitros e auxiliar de linha lateral e por 2 oficiais de mesa.

6.2. Compete ao professor responsável pelo grupo-equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).

6.3. Em conformidade com o Regulamento de Formação de Juizes e Árbitros, os alunos/árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

6.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.

6.5. É obrigatória a constituição da Mesa de Secretariado, entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da atividade.

A mesa de jogo deve ser constituída por dois alunos:

- a) Um aluno/árbitro, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;
- b) Um aluno/árbitro, que é responsável pela marcação de pontos/cronometrista.

6.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:

- a) Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
  - i. Registrar a identificação dos participantes;
  - ii. Registrar os resultados parciais e final;
  - iii. Registrar as eventuais ocorrências disciplinares;
- b) Cronometrar o tempo de jogo (infantis e iniciados – Fase I);
- c) Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

## **7. Casos omissos**

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelo Coordenador Nacional da Modalidade, pelos Coordenadores da CLDE, CRDE e, em última instância, pela Direção Geral da Educação – Divisão de Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.