

# PROJECTO NESTUM, RUGBY nas ESCOLAS

## TAG-RUGBY



### REGULAMENTO DOS TORNEIOS

1. Organização dos Torneios
2. Leis de Jogo
3. Arbitragem
4. Deveres e Tarefas das Escolas
5. Anexos

## ÍNDICE

<b>1. Organização dos Torneios</b>	<b>3</b>
1.1 – Fases dos Torneios	3
1.2 – Constituição das Equipas	3
1.3 – Quadros Competitivos	3
1.4 – Tempo de Jogo	5
1.5 – Pontuação	5
<b>2. Leis de Jogo</b>	<b>6</b>
2.1 – A Bola	6
2.2 – Número de Jogadores	6
2.3 – O Campo	6
2.4 – Regras do Jogo	7
<b>3. Arbitragem</b>	<b>9</b>
<b>4. Deveres e Tarefas das Escolas</b>	<b>9</b>
4.1 – A Escola responsável pelo Torneio	9
4.2 – Professores e Atletas	9
4.3 – Os atletas participantes	9
<b>5. Anexos</b>	<b>10</b>
Relatório do Torneio	10
Ficha de Inscrição da Equipa	11
Boletim de Jogo	12

## 1. Organização dos Torneios

A organização dos Torneios de Tag-Rugby será realizada em três fases. A primeira fase realiza-se na escola com os torneios intra-turmas e inter-turmas, na segunda fase serão realizados os torneios inter-escolas (EAE's) e por último na terceira fase será realizado um Convívio Nacional que decorrerá em Lisboa no dia 30 de Maio de 2008.

Na 2ª fase dos torneios (inter-escolas), cada escola poderá apresentar duas equipas por escalão, no entanto este número de equipas por escalão será confirmado quando estiver definido o local de realização do torneio inter-escolas. No Convívio Nacional, cada EAE será representada por duas equipas por escalão etário.

### 1.1 – Fases dos Torneios

Os Torneios irão desenrolar-se em 2 fases distintas:

1ª Fase – Escolar { Torneios Intra – turmas  
Torneios Inter – turmas

2ª Fase – Regional – Torneios Inter – Escolas

### 1.2 – Constituição das Equipas

As equipas participantes nos Torneios de Tag-Rugby devem ser compostas por raparigas e rapazes. Durante o decorrer dos jogos, devem estar obrigatoriamente em campo sempre jogadores de ambos os sexos. As inscrições das equipas nos respectivos torneios devem ser de acordo com os escalões definidos.

#### Escalões

Alunos nascidos em:	Escalão a que pertencem
1998 e 1999	Infantis A
1996 e 1997	Infantis B
1994 e 1995	Iniciados
1992 e 1993	Juvenis

### 1.3 – Quadros Competitivos

A organização dos Quadros Competitivos dependerá da Fase do Torneio e do nível em que decorre. Assim, na 1ª Fase de organização, os Torneios Intra-turmas serão organizados no modelo de TODOS CONTRA TODOS e os Torneios Inter-turmas poderão ser organizados no modelo TODOS CONTRA TODOS ou por GRUPOS. (ver exemplos)

#### ✓ MODELO TODOS CONTRA TODOS

Este modelo de organização pressupõe que em cada Torneio todas as equipas joguem entre si de forma a encontrar a ordem final de classificação.

**Exemplo de organização:**

Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 3	Equipa 1	vs	Equipa 2
Equipa 1	Equipa 3	vs	Equipa 4
Equipa 2	Equipa 1	vs	Equipa 4
Equipa 4	Equipa 2	vs	Equipa 3
Equipa 2	Equipa 1	vs	Equipa 3
Equipa 1	Equipa 2	vs	Equipa 4

✓ **MODELO POR GRUPOS**

Numa primeira fase do torneio, serão elaborados Grupos de 3 ou 4 equipas, no máximo, em que estas irão jogar entre si para definir a classificação final do Grupo. Após encontrada a classificação final dos Grupos na primeira fase, serão formados novos Grupos.

Assim, os primeiros classificados de cada grupo constituem um Grupo, os segundos classificados constituem o segundo Grupo, os terceiros classificados formam o terceiro Grupo e assim sucessivamente, dependendo do número de equipas presentes.

**Exemplo de organização:**

**1ª Fase – Fase de Apuramento**

GRUPO A			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 3	Equipa 1	vs	Equipa 2
Equipa 1	Equipa 2	vs	Equipa 3
Equipa 2	Equipa 1	vs	Equipa 3

GRUPO B			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 6	Equipa 4	vs	Equipa 5
Equipa 4	Equipa 5	vs	Equipa 6
Equipa 5	Equipa 4	vs	Equipa 6

GRUPO C			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 9	Equipa 7	vs	Equipa 8
Equipa 7	Equipa 8	vs	Equipa 9
Equipa 8	Equipa 7	vs	Equipa 9

CLASSIFICAÇÃO FINAL – Grupo A	
1º	Equipa 2
2º	Equipa 3
3º	Equipa 1

## 2ª Fase – Fase Final

Os grupos são formados de acordo com a classificação final da Fase de Apuramento

GRUPO A – 1 <sup>os</sup> Classificados			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 2	Equipa 4	vs	Equipa 8
Equipa 4	Equipa 2	vs	Equipa 8
Equipa 8	Equipa 4	vs	Equipa 2

GRUPO B – 2 <sup>os</sup> Classificados			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 3	Equipa 6	vs	Equipa 9
Equipa 6	Equipa 3	vs	Equipa 9
Equipa 9	Equipa 3	vs	Equipa 6

GRUPO C – 3 <sup>os</sup> Classificados			
Árbitro responsável	Ordem dos Jogos		
Equipa 1	Equipa 5	vs	Equipa 7
Equipa 5	Equipa 1	vs	Equipa 7
Equipa 7	Equipa 1	vs	Equipa 5

CLASSIFICAÇÃO FINAL do Torneio	
1 <sup>º</sup>	Equipa 8
2 <sup>º</sup>	Equipa 2
3 <sup>º</sup>	Equipa 4
4 <sup>º</sup>	Equipa 3
5 <sup>º</sup>	Equipa 9
6 <sup>º</sup>	Equipa 6
7 <sup>º</sup>	Equipa 5
8 <sup>º</sup>	Equipa 7
9 <sup>º</sup>	Equipa 1

### 1.4 – Tempo de Jogo

Os jogos terão uma duração total de 10' (5' + 5'), com 1' de intervalo.

### 1.5 – Pontuação

Cada ensaio marcado durante o jogo valerá 1 ponto para a equipa atacante.

O sistema de pontuação a adoptar para os Torneios é o seguinte:

Vitória = **3 pontos**

Empate = **2 pontos**

Derrota = **1 ponto**

Falta de comparência (F.C.) = **0 pontos** (EXCLUSÃO DO TORNEIO)

Penalizações = **-1 ponto** (falta de árbitro)

### Critérios de desempate para o modelo de GRUPOS

Em caso de empate na pontuação final da Fase de Grupos, ou na Classificação Final, vence a equipa com melhor registo de Vitórias em sistema de **confronto directo**, nas equipas em questão.

Em caso de empate na pontuação final da Fase de Grupos, ou na Classificação Final, ao nível de confronto directo, vence a equipa com **maior goal average** (diferença entre pontos marcados e sofridos).

## 2. LEIS DE JOGO

### 2.1. BOLA

A bola a utilizar deverá ser a nº 3 (Infantis A e B) ou nº 4 (Iniciados e Juvenis).

### 2.2. NÚMERO DE JOGADORES (Substituições)

a) Cada equipa será constituída por **7 (sete) jogadores – 5 de campo** (sendo obrigatória a presença de 3 rapazes e 2 raparigas, ou vice-versa) **e 2 suplentes** (1 rapaz e 1 rapariga)

b) são permitidas substituições ilimitadas; em caso de lesão o jogador substituído poderá voltar a entrar; em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar mais nenhum jogo no torneio;

c) as substituições terão de ser **obrigatoriamente realizadas no intervalo do jogo**, com as excepções no caso de lesão ou jogador expulso, mas sempre com autorização do árbitro;

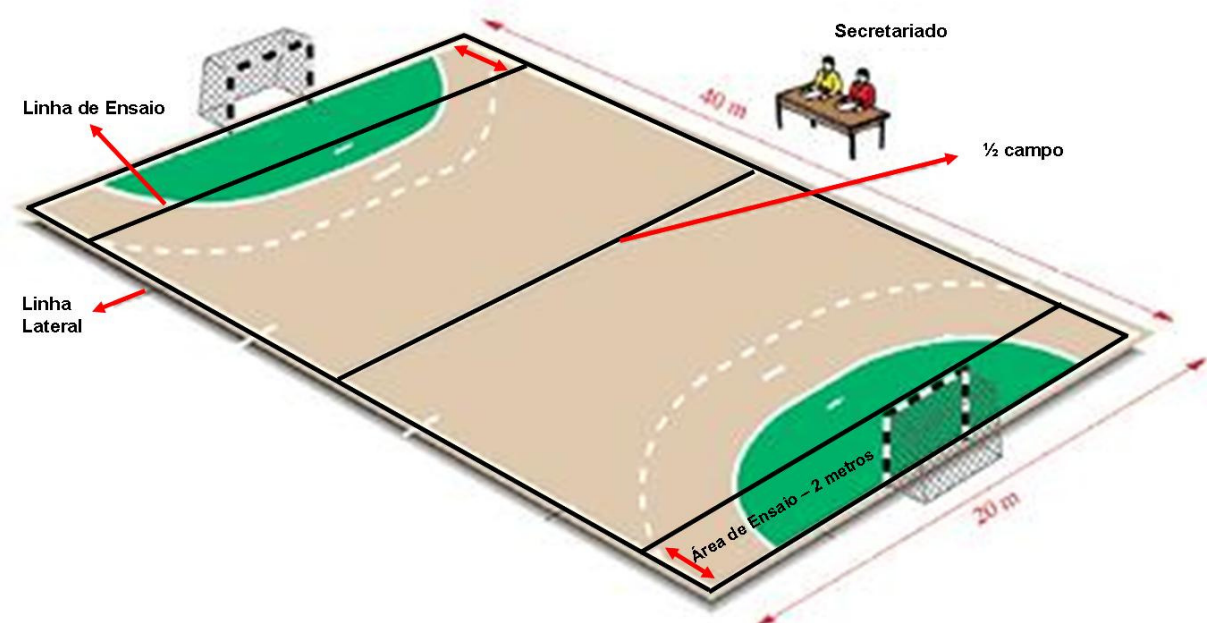
**d) é obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo;**

e) qualquer equipa que não tenha jogadores em número suficiente para realizar o segundo ou terceiro jogo do torneio (jogador expulso ou devido a lesão) poderá utilizar jogadores cedidos por outra(s) equipa(s), antes de ser dado início ao jogo; no entanto exige-se um mínimo de 4 jogadores em campo.

**f) à equipa que não utilizar todos os jogadores inscritos no boletim da forma regulamentada (alínea b), c) e d)), será averbada falta de comparência (F.C.) nesse jogo.**

### 2.3. O CAMPO

Os jogos serão disputados num terreno de jogo que terá 40 metros de comprimento por 20 metros de largura, conforme a imagem (área do campo de Andebol)



## 2.4. REGRAS DO JOGO

### O ENSAIO – objectivo do jogo

Para obter o ensaio o jogador atacante deve transpor a linha de ensaio (linha final do campo) com a bola nas mãos. Cada ensaio marcado vale 1 ponto para a equipa. Ganha a equipa que no final do tempo regulamentar tiver marcado mais ensaios.

### O PONTAPÉ DE SAÍDA – início e recomeço do jogo

O jogo começa no centro do terreno com um jogador que toca com o pé na bola (pontapé livre).

O jogador atacante pode correr ou passar.

Os defensores só podem avançar depois de ter sido efectuado o pontapé livre.

### A FORMA DE JOGAR

#### Ataque

A bola pode ser transportada livremente nas mãos, ou passada para o lado ou para trás (em relação à linha de ensaio do adversário).

A bola não pode ser pontapeada, excepto no início e recomeço do jogo.

O portador da bola não pode empurrar os adversários nem pode proteger ou guardar a(s) fita(s), impedindo que esta(s) lhe seja(m) retirada(s) do cinto.

O portador da bola não pode, deliberadamente, colidir com os adversários.

A partir do momento em que há um “tag”, o portador da bola tem até 3 segundos para passar a bola a um companheiro de equipa.

Após ter efectuado o passe, o jogador em questão só pode regressar ao jogo depois de ter colocado a(s) fita(s) no cinto.

#### Defesa

Para parar a progressão do portador da bola, os defensores apenas podem efectuar o “tag”, não podendo nunca, retirar a bola das mãos do atacante.

Em cada “tag” o jogador defensor tem que respeitar SEMPRE a seguinte sequência:

1 – retirar a fita e gritar “tag”; 2 – levantar o braço com a fita na mão; 3 – devolver a fita ao jogador a quem a tirou; 4 – regressar ao jogo.

#### Bola Fora

A bola será considerada fora quando, o portador da bola pisar/ultrapassar a linha lateral e/ou quando a bola tocar/ultrapassar a linha lateral.

O jogo recomeça, no local onde a bola/jogador saiu, com um pontapé livre.

#### Fora de Jogo

O fora de jogo tem lugar quando há um “tag” e nesta situação todos os jogadores da equipa que defende devem recuar até estarem colocados atrás do defensor que tem a fita (tag) na mão.

Quando é assinalado um pontapé livre, todos os jogadores defensores devem colocar-se a 5 metros do local onde se irá reiniciar o jogo.

Faltas (todas as faltas serão assinaladas/marcadas através de um pontapé livre no local da infracção e, com alteração de posse de bola)

- No Ensaio -

Se no acto do ensaio a bola cair das mãos do jogador atacante, a posse de bola muda de equipa.

Nesta situação, o jogo recomeça 5 metros à frente da linha de ensaio da equipa que beneficia da posse de bola, com um pontapé livre.

- No Ataque -

Sempre que ocorrer um passe e/ou um toque para a frente, com as mãos;

Se um atacante pontapear a bola, propositadamente;

Quando há um “tag”, o portador da bola não respeita as regras do jogo (não passa ou pára);

O portador da bola impede que os defesas lhe retirem a(s) fita(s);

O portador da bola, deliberadamente, colide com os defesas;

O atacante interfere no jogo sem ter as 2 fitas no cinto;

- Na Defesa -

Quando o defensor retira a bola das mãos do atacante;

Quando o defensor empurra ou agarra o atacante;

Quando o defensor não devolve a fita ao atacante e interfere no jogo;

- No Fora de Jogo -

Quando um jogador que está fora-de-jogo, intercepta, impede ou atrasa o passe;

Quando é assinalada uma falta e o defensor não se coloca a 5 metros;

“Lei da Vantagem”

Apesar de ter sido cometida uma infracção, o árbitro permite que o jogo continue de forma a não interromper para não beneficiar a equipa infractora.

Se a equipa não infractora não beneficia da Vantagem, o árbitro deve interromper o jogo e assinalar a falta original.

### 3. Arbitragem

- cada equipa tem que apresentar um árbitro, que será responsável por arbitrar um ou mais jogos em cada torneio.
- na ausência do árbitro será o responsável do torneio a indicar o árbitro para esse jogo, devendo registar no boletim/relatório do torneio, o sucedido.

**Nota: A equipa que não apresentar árbitro será penalizada em menos um ponto por cada jogo que a sua equipa efectuar no torneio.**

### 4. DEVERES E TAREFAS DAS ESCOLAS

#### 4.1. A escola responsável pelo torneio deverá assegurar:

- organização do Quadro Competitivo;
- balneários;
- um responsável pelo torneio, que deverá assegurar:
  - a recepção das equipas;
  - o início da jornada à hora prevista e a confirmação da presença dos árbitros;
  - a recepção dos boletins de jogo e a identificação dos jogadores (fotocópia do B.I) antes do início dos jogos, de modo a realizar os seguintes registos:
    - a) nome do árbitro e respectiva escola;
    - b) substituições efectuadas no intervalo;
    - c) resultado no final do jogo;
    - d) assinatura dos capitães, professores e árbitros.

**Nota: o responsável do torneio deve guardar toda a documentação relativa às inscrições, boletins e resultados finais.**

#### 4.2. Os Professores e Atletas devem:

- chegar ao local da jornada 30 min. antes da hora marcada para o seu início;
- apresentar o árbitro que representa a escola/equipa;
- preencher o boletim de jogo, recolher a identificação dos atletas (fotocópia do B.I) e entregar esta documentação ao responsável do torneio;
- dar indicação ao responsável do torneio das substituições efectuadas;
- levar uma bola de jogo (**nº 3 ou 4**), identificada com o nome da Escola.

#### 4.3. Os atletas participantes devem levar:

- bilhete de identidade ou fotocópia (**OBRIGATÓRIO**);
- equipamento adequado.

## Relatório do Torneio

Torneio \_\_\_\_\_

<b>Escola:</b>	<b>Escalão:</b>
<b>Professor Responsável:</b>	<b>Data:</b>

<b>Número de equipas participantes</b>	
--	--

Ordem dos jogos	Árbitro (Escola)	Jogos	Resultado final
1		-	-
2		-	-
3		-	-
4		-	-
5		-	-
6		-	-
7		-	-
8		-	-
9		-	-
10		-	-
11		-	-
12		-	-
13		-	-
14		-	-
15		-	-
16		-	-
17		-	-
18		-	-
19		-	-
20		-	-

Ficha de Inscrição da Equipa			
Ano Lectivo 2008/2009	Escola: _____		Torneio Intra-turmas
	Ano / Turma: _____ Equipa: _____		Torneio Inter-turmas
			Torneio Inter-Escolas
Grupo/Série: _____	Escalão: _____	Data: ___ / ___ / ___	Horas: ___ - ___
Data Nascimento	Nome (Primeiro e último)		
Professor Responsável: _____ Capitão: _____			
Árbitro da equipa: _____			

Ficha de Inscrição da Equipa			
Ano Lectivo 2008/2009	Escola: _____		Torneio Intra-turmas
	Ano / Turma: _____ Equipa: _____		Torneio Inter-turmas
			Torneio Inter-Escolas
Grupo/Série: _____	Escalão: _____	Data: ___ / ___ / ___	Horas: ___ - ___
Data Nascimento	Nome (Primeiro e último)		
Professor Responsável: _____ Capitão: _____			
Árbitro da equipa: _____			

<b>Boletim de Jogo</b>																			
Ano Lectivo 2008/2009	Local / Escola: _____													Torneio Intra-turmas					
														Torneio Inter-turmas					
														Torneio Inter-Escolas					
Grupo/Série: _____					Escalaão: _____					Data: ____ / ____ / ____					Horas: _____ - _____				
Escola/Turma/Equipa (A):										Escola/Turma/Equipa (B):									
Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores					Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores				
					1ªparte										2ªparte				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Resultado Final:</b> Escola/Turma/Equipa (A) _____ X Escola/Turma/Equipa (B) _____																			
Professor Responsável: _____										Professor Responsável: _____									
Capitão: _____										Capitão: _____									

<b>Boletim de Jogo</b>																			
Ano Lectivo 2008/2009	Local / Escola: _____													Torneio Intra-turmas					
														Torneio Inter-turmas					
														Torneio Inter-Escolas					
Grupo/Série: _____					Escalaão: _____					Data: ____ / ____ / ____					Horas: _____ - _____				
Escola/Turma/Equipa (A):										Escola/Turma/Equipa (B):									
Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores					Nome (Primeiro e último)					Utilização dos Jogadores				
					1ªparte										2ªparte				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Resultado Final:</b> Escola/Turma/Equipa (A) _____ X Escola/Turma/Equipa (B) _____																			
Professor Responsável: _____										Professor Responsável: _____									
Capitão: _____										Capitão: _____									