



**PORTUGAL
RUGBY**



#Lobinhos a Lobos

**REGULAMENTO GERAL
DO RUGBY JUVENIL 2019/2020**





REGULAMENTO GERAL

Artigo 1.º (Leis do Jogo)

1. Se aplica o texto oficial das Leis do Jogo de Rugby, aprovadas pela World Rugby, com as modificações que se apresentam no presente regulamento.
2. É importante que os árbitros que dirigem jogos de rugby juvenil conheçam as Leis do Jogo da World Rugby, e não apenas as modificações estabelecidas no presente regulamento.
3. É responsabilidade dos dirigentes, treinadores e árbitros, garantir um ambiente de segurança e de respeito pelos valores do rugby.

Artigo 2.º (Convívios)

1. Serão programados convívios nos escalões sub-6, sub-8, sub-10 e sub-12, mediante autorização das associações regionais, ou na sua ausência, da federação, sendo estas atividades formativas, recreativas e educativas, sem características de um torneio ou de uma competição, não se estabelecendo classificações.
2. Compete às associações regionais, ou na sua ausência, à federação, definir a distribuição dos clubes pelos convívios.
3. Nos convívios cada jogador tem de participar, pelo menos, em metade de cada jogo.
4. Nos convívios são permitidas substituições ilimitadas, durante todo o jogo, podendo os jogadores substituídos voltar a entrar.



Artigo 3.º (Torneios)

1. Serão programados torneios no escalão sub-14, numa primeira fase, organizados pelas associações regionais.
2. Numa segunda fase haverá um torneio de nível nacional, que será organizado por uma comissão de prova, que será constituído por representantes da federação e das associações regionais, em que o representante da federação terá voto de qualidade.
3. Poderão participar nos torneios nacionais as equipas que mostrarem qualidade suficiente para o efeito, e que para eles se candidatem, cabendo à comissão de prova a avaliação das candidaturas.
4. Na organização dos torneios nacionais a comissão terá obrigatoriamente que atender aos quilómetros a percorrer pelas equipas, procurando garantir o equilíbrio nas deslocações das várias equipas.
5. Cada jornada deve ser constituída por um triangular, excepto quanto tal não for possível.
6. Cada jogador tem de participar, pelo menos, em metade de cada jogo.
7. Nos torneios são permitidas substituições ilimitadas, durante todo o jogo, podendo os jogadores substituídos voltar a entrar



Artigo 4.º (Escalões)

1. Os jogadores e jogadoras se encontram separados segundo os anos do seu nascimento, nos seguintes escalões base:
 - a) Sub-6: nascidos em 2014 e 2015
 - b) Sub-8: nascidos em 2012 e 2013
 - c) Sub-10: nascidos em 2010 e 2011
 - d) Sub-12: nascidos em 2008 e 2009
 - e) Sub-14: nascidos em 2006 e 2007
2. As jogadoras nascidas em 2005 (Sub-16 de 1º ano) estão autorizadas a competir no escalão Sub-14.

Artigo 5.º (Constituição das equipas)

1. Os jogos de rugby juvenil, com excepção do escalão sub-14, são disputados com um número reduzido de jogadores, de modo a permitir que um jogador tome contacto com a bola um maior número de vezes.
2. O número base de jogadores em cada escalão é o seguinte:
 - a) Sub-6: 5
 - b) Sub-8: 5
 - c) Sub-10: 7
 - d) Sub-12: 10
3. As associações regionais podem organizar atividades e torneios de x-rugby de 5 e 7 nos diferentes escalões, para dinamização da modalidade, tendo em conta a realidade local.



Artigo 6.º (Duração das Partidas)

1. A duração máxima do tempo de jogo por equipa num convívio ou torneio é a seguinte:

- a) Sub-6: 35
- b) Sub-8: 40
- c) Sub-10: 50
- d) Sub-12: 60
- e) Sub-14: 60

2. A organização de convívios e torneio deve ter em conta que, aumentar o número de períodos de jogo e de pausas, permitirá aos jogadores otimizar a sua recuperação fisiológica, possibilitando desta maneira uma maior participação e segurança durante o tempo de jogo. Um jogador cansado se encontra exposto a um maior risco de lesões.

3. Todas as crianças e jovens têm direito a participar no jogo, independentemente do seu nível técnico e do resultado da partida.

4. Ao se aplicar a disposição anterior, há que ter em conta a proteção do principitante, convocando-o a participar no jogo, logo que tenha adquirido uma experiência mínima, e de modo a que o possa disfrutar de um modo seguro.

Artigo 7.º (Máximo Tempo de Jogo)

Se estabelece um máximo de minutos que um jogador pode estar em jogo num período de 48h:

- a) Sub-6: 60
- b) Sub-8: 60
- c) Sub-10: 70
- d) Sub-12: 80
- e) Sub-14: 90



Artigo 8.º (Área de jogo)

1. Estabelecem-se as seguintes medidas para as áreas de jogo:

Escalão	Mínima	Máxima
Sub-6	25x15	25x15
Sub-8	25x15	25x15
Sub-10	30x20	40x25
Sub-12	60x30	60x40
Sub-14	85x55	100x70

2. As medidas são definidas com a finalidade de garantir um espaço adequado para os jogadores poderem desenvolver as competências necessárias ao jogo.

Artigo 9.º (Bolas)

Os convívios e torneios disputam-se com bolas de tamanhos oficiais da World Rugby, sendo utilizada a bola de tamanho n.º 3 nos sub-6 a sub-10, e a bola de tamanho n.º 4 nos sub-12 e sub-14.

Artigo 10.º (Formação Ordenada)

1. A formação ordenada só pode ser formada a partir de cinco metros da linha lateral ou da linha de ensaio.

2. Nos escalões sub-6 e sub-8 não há formação ordenada. Sempre que houver um passe para diante, ou se a bola ficar “presa”, o jogo deve ser interrompido e a bola deve ser entregue pelo árbitro, a um jogador da equipa não infractora (alternadamente a diferentes jogadores), colocando-se a equipa adversária a 3 metros. Este recomeço de jogo nunca poderá ocorrer a menos de 3 metros da linha lateral e/ou da linha de ensaio.



3. No escalão sub-10 a formação ordenada é composta por 3 jogadores de cada equipa, formando uma 1ª linha. Os jogadores encaixam controladamente (sem impacto) e mantêm o equilíbrio. Não será permitido impulso nem força após introdução da bola. O árbitro controla o encaixe e corrige a posição corporal dos jogadores e pegadas/ligações.

3.1. A talonagem da bola deverá ser executada obrigatoriamente com os pés do talonador, havendo disputa da posse de bola pelos talonadores.

3.2. A introdução da bola pelo médio de formação deverá ser feita pelo meio do canal de introdução.

3.3. O médio de formação da equipa não introdutora deve colocar-se atrás da formação ordenada, desde o momento da introdução, até que o médio de formação adversário passe a bola a outro jogador ou tome a iniciativa de correr com ela.

4. No escalão sub-12 a formação ordenada é composta por 5 jogadores de cada equipa, formando uma 1ª e 2ª linhas tradicionais, havendo disputa, e força.

4.1. Os jogadores encaixam controladamente (sem impacto) e mantêm o equilíbrio. Será permitido um passo (0,5 metro) após introdução da bola. O árbitro deve controlar o encaixe e corrigir a posição corporal dos jogadores e pegadas/ligações.

4.2. A talonagem da bola deverá ser executada obrigatoriamente com os pés do talonador, havendo disputa da posse de bola pelos talonadores.

4.3. A introdução da bola pelo médio de formação deverá ser feita pelo meio do canal de introdução.

4.4. O médio de formação da equipa não introdutora não pode ultrapassar a linha de introdução, ou pressionar, até que o médio de formação adversário passe a bola a outro jogador ou tome a iniciativa de correr com ela.



5. No escalão sub-14 a formação ordenada é 3+4+1 vs 3+4+1, havendo disputa, e força .

5.1. Os jogadores encaixam controladamente (com impacto) e mantêm o equilíbrio. Será permitido avançar um metro após introdução da bola. O árbitro deve controlar o encaixe e corrigir a posição corporal dos jogadores e pegadas/ligações.

5.2. A introdução da bola pelo médio de formação deverá ser feita pelo meio do canal de introdução.

5.3. O médio de formação da equipa não introdutora não pode ultrapassar a linha de introdução, ou pressionar, até que o médio de formação adversário passe a bola a outro jogador ou tome a iniciativa de correr com ela.

Artigo 11.º (Alinhamento)

1. Nos escalões sub-6 e sub-8 não há alinhamento para reposição lateral da bola, recomeçando o jogo com pontapé livre. Sempre que a bola saia de campo, deve ser entregue pelo árbitro, a um jogador da equipa não infractora (alternadamente a diferentes jogadores), colocando-se a equipa adversária a 3 metros. Este recomeço de jogo ocorre em cima da linha lateral.

2. Nos seguintes escalões o modelo do alinhamento é o seguinte:

Escalão	Nº Jogadores	Levantar	Oposição	Off Side
Sub-10	1+2+1	Não	Não	5 m
Sub-12	1+5+1	Não	Sim	7 m
Sub-14	1+7+1	Sim	Não/Sim	10 m

3. No escalão sub-10 o alinhamento é composto por 4 jogadores de cada equipa, 1 Introdutor, 2 Saltadores e 1 “Médio de formação”.

3.1. Não poderá haver qualquer tipo de elevação (lifting) de jogadores no Alinhamento.



3.2. O 1º jogador de cada equipa deverá estar a 3 metros da linha lateral e, o corredor entre as 2 equipas terá uma distância mínima de 1 metro. A bola terá que ser introduzida para o meio do corredor, e tem de andar pelo menos 3 metros.

3.3. O Talonador defensor tem que estar a 1 metro da linha lateral e da linha de introdução.

3.4. Não haverá qualquer tipo de disputa pela bola até que o jogador, da equipa introdutora, chegue ao chão e realize 1 das seguintes opções:

- a) passe ao médio de formação (de cima ou de baixo) ou,
- b) avance em direção à defesa, com clara intenção de se constituir um maul (não pode procurar avançar sozinho)

3.5. A linha de fora-de-jogo está estabelecida a cinco metros da linha do alinhamento.

4. No escalão sub-12 o alinhamento é composto por 7 jogadores de cada equipa, 1 Introdutor, 5 Saltadores e 1 “Médio de formação”.

4.1. Não poderá haver qualquer tipo de elevação (lifting) de jogadores no Alinhamento.

4.2. O 1º jogador de cada equipa deverá estar a 3 metros da linha lateral e, o corredor entre as 2 equipas terá uma distância mínima de 1 metro. A bola terá que ser introduzida para o meio do corredor, e tem de andar pelo menos 3 metros.

4.3. O Talonador defensor tem que estar a 1 metro da linha lateral e da linha de introdução.

4.4. Não haverá qualquer tipo de disputa pela bola até que o jogador, da equipa introdutora, chegue ao chão e realize 1 das seguintes opções:

- a) passe ao médio de formação (de cima ou de baixo) ou,
- b) avance em direção à defesa, com clara intenção de se constituir um maul (não pode procurar avançar sozinho)

4.5. A linha de fora-de-jogo está estabelecida a sete metros da linha do alinhamento.

5. No escalão sub-14 o alinhamento é composto por 9 jogadores de cada equipa, 1 Introdutor, 7 Saltadores e 1 “Médio de formação”.

5.1. Será permitido à equipa introdutora optar por fazer lifting, nesse caso não pode haver disputa da bola. A equipa introdutora deverá informar o árbitro qual a opção que vai realizar em cada alinhamento.

5.2. No caso de optar por não efetuar lifting há disputa pela bola.

5.3. O 1º jogador de cada equipa deverá estar a 5 metros da linha lateral e, o corredor entre as 2 equipas terá uma distância mínima de 1 metro. A bola terá que ser introduzida para o meio do corredor, e tem de andar pelo menos 5 metros.

5.4. O Talonador defensor tem que estar a 2 metros da linha lateral e da linha de introdução.

5.5. No caso de haver lifting, não haverá qualquer tipo de disputa pela bola até que o jogador, da equipa introdutora, chegue ao chão e realize 1 das seguintes opções:

- a) passe ao médio de formação (de cima ou de baixo) ou,
- b) avance em direção à defesa, com clara intenção de se constituir um maul (não pode procurar avançar sozinho)

5.6. A linha de fora-de-jogo está estabelecida a dez metros da linha do alinhamento.





Artigo 12.º (Ruck)

1. No escalão sub-10, o ruck só pode ser disputado por 1 jogador de cada equipa. Só é permitida uma primeira e única disputa. O árbitro deve indicar lado de entrada no ruck e não deixar prolongar o ruck por mais de 5 segundos.
2. No escalão sub-12, o ruck só pode ser disputado no máximo por 2 jogadores de cada equipa. Só é permitida uma primeira e única disputa. O árbitro não deve deixar prolongar o ruck por mais de 5 segundos.

Artigo 13.º (Maul)

1. No escalão sub-10, o maul só pode ser disputado por 1 jogador de cada equipa. Só é permitido empurrar um metro. O árbitro deve indicar lado de entrada no ruck e não deixar prolongar o maul por mais de 5 segundos.
2. No escalão sub-12, o maul só pode ser disputado no máximo por 2 jogadores de cada equipa. O árbitro não pode deixar prolongar o maul por mais de 5 segundos.
3. No escalão sub-14, o árbitro não pode deixar prolongar o maul por mais de 5 segundos.

Artigo 14.º (Placagem e Contacto)

1. Nos escalões sub-6 e sub-8 não há contacto, jogando-se TAG-Rugby. Nos restantes escalões, sub-10 a sub-14 há contacto e placagem.
2. A placagem tem de ser executada abaixo da cintura, sempre que se disponha do tempo necessário.



3. O árbitro deve explicar que o jogador placado (no chão) tem que libertar a bola imediatamente e colocar-se de pé. Se o jogador placador não o fizer após o aviso do árbitro, será marcada a penalidade.
4. Nenhum jogador pode placar de forma a levantar o portador da bola, de maneira tal que perca o apoio de ambos os pés sobre o solo. Se tal acontecer será marcada penalidade.
5. O hand-off/fend-off só é permitido nos escalões sub-12 e sub-14, e abaixo da linha dos ombros.

Artigo 15.º (Jogo ao pé)

1. É permitido o jogo ao pé em todos os escalões.
2. Nos escalões sub-6, sub-8 e sub-10, uma bola “solta” no chão não pode ser pontapeada.
3. No escalão sub-10, se a bola sair pela linha de fundo da equipa adversária, após jogo ao pé, será atribuído um pontapé livre na linha de “22m” (a cerca de 10m da linha de ensaio) ou uma formação ordenada no sítio onde a bola foi pontapeada, para a equipa não infratora. Nas penalidades é obrigatório jogar à mão.
4. No escalão sub-12, se a bola sair diretamente pela linha de fundo da equipa adversária, será atribuído “pontapé de 22m” ou uma F.O. no sítio onde a bola foi pontapeada, para a equipa não infratora. Nas penalidades fora da “área de 22 metros” é OBRIGATÓRIO jogar à mão. No caso de, numa penalidade fora da “área de 22 metros”, a bola ser pontapeada intencionalmente para fora, deve repetir-se o recomeço de jogo. Caso se repita esta situação (2ª vez), marca-se pontapé livre para a equipa não infratora.



Artigo 16.º (Recomeços)

1. Nos escalões sub-6 e sub-8, no início do jogo e após ensaio, o recomeço do jogo será no centro do terreno, com os adversários a 3 metros, entregando a bola na mão do jogador (garantir que a maioria dos jovens podem recomeçar o jogo). Quando da execução de qualquer falta (Pontapé de Penalidade (P.P.) ou Pontapé Livre (P.L.)), os adversários devem estar sempre a 3 metros. É importante definir bem esta distância (+/-3 passos) para que haja espaço para jogar.

2. No escalão sub-10, no início do jogo e após ensaio, o recomeço do jogo será no centro do terreno, com os adversários a 5 metros. Quando da execução de qualquer falta (P.P., P.L. ou F.O.), os adversários devem estar sempre a 5 metros. É importante definir bem esta distância (+5 passos) para que exista espaço para jogar. Na eventualidade de existir uma ação do jogo que provoque um “pontapé de 22”, num campo com medidas mínimas, este deve ser realizado no centro do terreno, da forma descrita anteriormente. Num “pontapé de 22”, num campo com medidas máximas, pode ser realizado a 10 metros da linha de ensaio, no centro do campo, da forma descrita anteriormente.

3. No escalão sub-12, no início da 1ª e 2ª partes, e no reinício de jogo após ensaio, o recomeço de jogo será executado por um pontapé de ressalto no centro do terreno, estando os adversários a 7 metros. A bola terá de percorrer os 7 metros. Quando da execução de qualquer falta (P.P., P.L., F.O. ou AL), o jogo recomeça com a execução de um P.L., podendo o executante correr com ou passar a bola e, com os adversários sempre a 7 metros. É importante definir bem a distância (+/-7passos) para que exista espaço para jogar.

Na eventualidade de existir uma ação do jogo que provoque um “pontapé de 22”, este deve ser executado por um pontapé de ressalto realizado, num ponto qualquer, a cerca de 12 metros da linha de meta.

4. No escalão sub-14, no início da 1ª e 2ª partes, e no reinício de jogo após ensaio, o recomeço deverá ser através de um pontapé de ressalto no centro do terreno. Os adversários devem estar colocados a 10 metros, devendo a

bola percorrer esta distância. No caso de haver uma falta técnica na execução do pontapé de saída as opções são as seguintes:

- a) a bola não anda os 10 metros – repetição do pontapé ou F. Ordenada no centro do terreno para a equipa não infratora;
- b) a bola sai diretamente pela Linha Lateral, sem tocar em nenhum jogador – repetição do pontapé, Alinhamento no centro do terreno ou F. Ordenada no centro do terreno para a equipa não infratora;
- c) a bola sai diretamente pela Linha de bola morta, sem tocar em nenhum jogador – repetição do pontapé ou F. Ordenada no centro do terreno para a equipa não infratora.

Na eventualidade de existir uma ação do jogo que provoque um “pontapé de 22”, este deve ser executado por um pontapé de ressalto realizado, num ponto qualquer, na Linha de 22metros (a cerca de 12 metros da linha de meta).

Artigo 17.º (Conversão após ensaio)

Apenas se realizam pontapés de conversão no escalão sub-14. As conversões serão sempre marcadas no seguimento do ensaio, à exceção de ensaios entre os 15m e a linha de fora. Nestes casos, a conversão será entre os 15 metros e, a equipa que sofre o ensaio deve ficar atrás dos postes. É proibido carregar o pontapé.





Plano Nacional de Ética no Desporto

Artigo 18.º (Fair-play)

1. É ilegal para qualquer jogador, treinador, ou outro agente desportivo envolvido no jogo, cometer qualquer acção prejudicial ao espírito de boa conduta desportiva.
2. Se um jogador protestar uma acção do árbitro deve ser de imediato penalizado com penalidade e cartão amarelo. Caso a equipa contrária já beneficie de um livre, este deve ser convertido em penalidade. Caso a equipa contrária já beneficie de uma penalidade, ganha metros correspondentes à distância base de fora de jogo.
3. Se a acção for cometida por alguém que não se encontra na área de jogo (treinador, dirigente, fisioterapeuta, ou outro agente desportivo envolvido no jogo), a penalidade deve ser marcada no local aonde se encontrava a bola, salvo se este ponto se situa sobre a linha lateral ou no terreno de jogo, a menos de 5 metros desta linha, a marca do pontapé de penalidade será sobre a linha de 5 metros numa linha perpendicular passando por este ponto.





Artigo 19.º (Treinadores)

1. Nos escalões de Sub-6 e Sub-8 é permitido que os Educadores / Treinadores possam estar dentro do terreno de jogo, desde que a uma distancia segura por forma a nunca atrapalhar / atrasar / condicionar o jogo, e exclusivamente numa perspectiva pedagógica.
2. Nos escalões Sub-10, Sub-12 e Sub-14 não é permitido que os Treinadores possam estar dentro da área de jogo.
3. A penalização às infrações decorrentes dos números anteriores é a expressa no artigo 18.º do presente regulamento.

Artigo 20.º (Exclusões e expulsões)

1. O árbitro pode substituir um jogador por um período de 2 ou 5 minutos, conforme a gravidade do ato cometido, podendo esse jogador ser imediatamente substituído por um jogador da mesma equipa ou da equipa contrária no caso da equipa possuir unicamente os jogadores necessários para o jogo, de modo que as equipas joguem sempre em igualdade numérica.
2. O árbitro pode excluir definitivamente um jogador sem que este seja substituído, nem possa voltar a jogar na mesma jornada/convívio, nas seguintes situações:
 - a) agressão;
 - b) falta de respeito ao árbitro.



Artigo 21.º

(Utilização de Jogadores do escalão etário imediatamente inferior)

1. A participação em jogos de jogadores do escalão etário imediatamente inferior está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, segurança física e psicológica, devendo ser formalmente requerida, com os seguintes elementos:

- a) Obtido a consequente autorização médica, apresentada sob a forma de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos;
- b) Declaração escrita do treinador do escalão de origem do jogador sobre suas qualidades e capacidades técnicas;
- c) Declaração escrita de autorização do seu responsável legal com assinatura reconhecida;
- d) Declaração escrita do treinador do escalão superior do Clube sobre as suas qualidades e capacidades técnicas;
- e) Declaração escrita do Director de Equipa do Clube a atestar a concordância do Clube;
- f) Declaração escrita da Associação Regional respetiva dando parecer sobre a situação.

2. O incumprimento do disposto no número anterior determina, em caso de utilização do jogador a aplicação do regime da utilização irregular de jogador, com as consequências disciplinares previstas no Regulamento de Disciplina.

3. Os documentos referidos no presente artigo devem ser entregues na FPR até 72 (setenta e duas) horas antes do início do jogo no qual o jogador pretende participar, devendo a FPR comprovar que cumprem com o que é exigido e, consequentemente, autorizar ou proibir essa participação até 12 (doze) horas antes do início desse jogo, por comunicação dirigida ao Clube e ao respectivo Director de Equipa, presumindo-se a aceitação na falta de comunicação pela FPR, sem prejuízo da FPR ter que se pronunciar sobre futuras participações e poder vir a decidir que o jogador não provou ter as condições exigidas e, consequentemente, não ser autorizada a sua participação em jogos do escalão superior posteriores a essa decisão.



Artigo 22.º

(Utilização de Jogadores do escalão etário imediatamente superior)

1. A participação em jogos de jogadores do escalão etário imediatamente superior é possível desde que seja jogador do primeiro ano do escalão e está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, segurança física e psicológica, devendo ser formalmente requerida, com os seguintes elementos:

- a) Declaração escrita do treinador do escalão de origem do jogador sobre suas qualidades e capacidades físicas e técnicas;
- b) Declaração escrita de autorização do seu responsável legal com assinatura reconhecida;
- c) Declaração escrita do treinador do escalão inferior do Clube sobre as suas qualidades e capacidades físicas e técnicas;
- d) Declaração escrita do Director de Equipa do Clube a atestar a concordância do Clube;
- e) Declaração escrita da Associação Regional respetiva dando parecer sobre a situação.

2. O incumprimento do disposto no número anterior determina, em caso de utilização do jogador a aplicação do regime da utilização irregular de jogador, com as consequências disciplinares previstas no Regulamento de Disciplina.

3. Os documentos referidos no presente artigo devem ser entregues na FPR até 72 (setenta e duas) horas antes do início do jogo no qual o jogador pretende participar, devendo a FPR comprovar que cumprem com o que é exigido e, conseqüentemente, autorizar ou proibir essa participação até 12 (doze) horas antes do início desse jogo, por comunicação dirigida ao Clube e ao respectivo Director de Equipa, presumindo-se a aceitação na falta de comunicação pela FPR, sem prejuízo da FPR ter que se pronunciar sobre futuras participações e poder vir a decidir que o jogador não provou ter as condições exigidas e, conseqüentemente, não ser autorizada a sua participação em jogos do escalão inferior posteriores a essa decisão.



4. A FPR apenas dará a sua aprovação caso o jogador tenha parâmetros físicos consonantes com o escalão inferior.

Artigo 23.º (Faltas de Comparência)

1. À equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência num Torneio será averbada uma derrota por vinte e cinco a zero (25-0), correspondente a cinco ensaios, e com retirada de cinco pontos de classificação e a atribuição ao adversário de cinco (5) pontos de classificação.
2. À equipa a quem seja aplicada uma segunda falta de comparência será ainda aplicada uma multa de 500 euros.
3. Será desclassificada da competição a equipa com três faltas de comparência, caso em que será aplicada uma multa adicional de 1000 euros.

Artigo 24.º (Utilização Irregular de Jogadores)

1. No caso de uma equipa apresentar um jogador não inscrito, suspenso, com falsa identidade ou com idade irregular, em situação de torneio ser-lhe-á aplicada a penalização de falta de comparência, com as consequências definidas no presente regulamento e no RGC, e em situação de torneio ou convívio uma multa de 100 euros na primeira ofensa, 200 euros na segunda ofensa, progredindo 100 euros por cada ofensa adicional ao presente artigo.
2. No caso de infração ao número anterior, o diretor de equipa e todos os que tenham assinado a ficha de jogo, são sujeitos, individualmente, a uma multa de 100 euros na primeira ofensa, 200 euros na segunda ofensa, progredindo 100 euros por cada ofensa adicional ao presente artigo.

3. A verificação de situações de utilização irregular de jogadores pode ocorrer até ao final de cada fase da competição, sendo sujeita a decisão da Direção da F.P.R., que aplicará a falta de comparência.

4. As situações de utilização irregular de jogadores são sujeitas a multa até ao final da época. Isto é, uma situação que seja detectada já depois do final do campeonato, não deixa de lhe ser aplicada a devida multa.

Artigo 25.º (Sevens e X-Rugby)

Fazem parte integrante do presente regulamento os anexos relativos ao TAG-Rugby, Sevens Rugby e de X-Rugby (antigo Rugby de 7).

Artigo 26.º (Revogação)

O presente Regulamento revoga tudo o que anteriormente estava regulamentado sobre o rugby juvenil (sub-6 a sub-14).





#Lobinhos a Lobos



ANEXO I

RESUMO DAS LEIS DO JOGO NOS ESCALÕES SUB-6 A SUB-14





Escalão	Sub-8	Sub-8	Sub-10	Sub-12	Sub-14
Tamanho da bola	3	3	3	4	4
Nº jogadores	5	5	7	10	15
Dimensão do campo	25x15	25x15	Min – 30x20 Max – 40x25	Min – 60x30 Max – 60x40	Min – 85x55 Max – 100x70
Tempo máximo de jogo	35 min Recomendado: 3 jogos de 10 min	40 min Recomendado: 4 jogos de 10 min	50 min Recomendado: 4 jogos de 12 min	60 min Recomendado: 4 jogos de 15 min	60 min Recomendado: 2 x 15+15 3 x 10+10
Tempo máximo em 48h	60 min	60 min	70 min	80 min	90 min
Início e Reinício do Jogo	Bola entregue em mão ao jogador	Bola entregue em mão ao jogador	Pontapé Livre	Pontapé de Ressalto	Pontapé de Ressalto
Formação Ordenada	Não há	Não há	3x3 (c/disputa, s/ força))	5 x 5 (c/disputa, c/ força 0,5 m)	8 x 8 (c/disputa, c/ força 1 m)
Alinhamento	Não há	Não há	2x2 (s/disputa, s/lifting)	5x5 (c/disputa, s/lifting)	7x7 (c/disputa, s/lifting ou s/disputa c/lifting)
Hand-off	Não permitido	Não permitido	Não permitido	Permitido abaixo da linha dos ombros	Permitido abaixo da linha dos ombros
Placagem	TAG rugby	TAG rugby	Abaixo da Cintura (Obrigatório)	Abaixo da Cintura (Obrigatório)	Abaixo da Cintura (Obrigatório)
Ruck	Não há	Não há	1 x 1 / 5 seg.	2 x 2 / 5 seg.	Normal
Maul	Não há	Não há	1 x 1 / 5 seg.	2 x 2 / 5 seg.	Normal / 5 seg.
Distância Penalidades	3m	3m	5m	7m	10m
Jogo ao pé	Bola “solta” no chão não pode ser pontapeada	Bola “solta” no chão não pode ser pontapeada	Bola “solta” no chão não pode ser pontapeada	Permitido	Permitido



#Lobinhos a Lobos



ANEXO II

TAG RUGBY



1. FORMA DE JOGAR

1.1. 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).

O portador da bola NÃO PODE empurrar os adversários, saltar, rodopiar, nem proteger ou guardar a(s) fita(s), impedindo que esta(s) lhe seja(m) retirada(s) do cinto. (penalidade)

O portador da bola não pode, deliberadamente, colidir com os adversários. (pontapé livre)

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. (penalidade)

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

1.2. Defesa

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

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

- a) retirar a fita e gritar “tag”;
- b) levantar o braço com a fita na mão; (só há TAG se observadas estas duas fases)
- c) devolver a fita ao jogador a quem a tirou; (penalidade)
- d) regressar ao jogo.



2. 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.

3. 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 3 metros do local onde se irá reiniciar o jogo.

4. FALTAS

- 4.1. Todas as faltas serão assinaladas/marcadas através de um pontapé livre no local da infracção e, com alteração de posse de bola. As penalidades distinguem-se apenas para efeitos de continuidade do jogo.
- 4.2. Se no ato 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.
- 4.3. São ainda faltas no ataque:
 - a) Sempre que ocorrer um passe e/ou um toque para a frente, com as mãos;
 - b) Se um atacante pontapear a bola, propositadamente;
 - c) Quando há um “tag”, o portador da bola não respeita as regras do jogo (não passa ou pára); (penalidade)
 - d) O portador da bola impede que os defesas lhe retirem a(s) fita(s), protegendo-se, saltando ou rodando sobre si próprio; (penalidade)



- e) O portador da bola, deliberadamente, colide com os defesas;
- f) O atacante interfere no jogo sem ter as 2 fitas no cinto;
(penalidade)

4.4. São ainda faltas na Defesa:

- a) Quando o defensor retira a bola das mãos do atacante;
(penalidade)
- b) Quando o defensor empurra ou agarra o atacante; (penalidade)
- c) Quando o defensor não devolve a fita ao atacante e interfere no jogo; (penalidade)
- d) Quando um jogador que está fora-de-jogo, intercepta, impede ou atrasa o passe; (penalidade)
- e) Quando é assinalada uma falta e o defensor não se coloca a 5 metros; (penalidade)

5. “LEI DA VANTAGEM”

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

Se a equipa não infratora não beneficiar da vantagem, o árbitro deve interromper o jogo e assinalar a falta original.



ANEXO III

X RUGBY



0



Law area	Law variations
The ground	<ul style="list-style-type: none"> The dimensions of the playing area are shown in the ground diagram. Where two games are played side-by-side, (e.g. cross pitch on a full-size pitch) a minimum space of six metres must be created between the two pitches. On a full-size pitch, the in-goal areas are between the full-pitch touchlines and full-pitch 5-metre lines. The touchline nearest the goal posts must be at least 3m away from the posts.
Scoring	<ul style="list-style-type: none"> A try results in a 5-point score unless it is scored in the “Max Zone” – a 15-metre-wide space in the centre of the in-goal area. Scoring within this zone results in a 7-point score. There are no conversions in XRugby.
Team	<ul style="list-style-type: none"> Each team has no more than seven players in the playing area during play. A team may nominate up to five replacements. A team may replace any number of players during a match at any time. Players entering the field of play must do so at the half-way line after the replaced player has left the field of play.



<p>Tackle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • The tackler must grasp the ball carrier below the armpits, on the shirt, shorts or around the legs. The grasp must be simultaneous with, or prior to, shoulder contact. • A player must not tackle, or attempt to tackle, an opponent above the line of the armpit, even if the tackle starts below the line of the armpit. • When a tackle is made, two offside lines are created, parallel to the goal lines, one for each team. Each offside line runs through the hindmost body part of the player(s) on the ground. • A player from either team not involved in the tackle may play the ball only by entering from behind the hindmost body part of the player(s) on the ground. This player can only be tackled when the ball is lifted from the ground and they have made a move to step, run, pass or kick the ball. • The offside line remains until the ball is lifted from the ground by an arriving player.
<p>Hand-off</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A hand-off must be a push action below the line of the arm pit.
<p>Ruck</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A ruck comprises a maximum of two players from each team.
<p>Maul</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A maul comprises a maximum of three players from each team.
<p>Scrum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A scrum is formed by any three players from each team. • Neither team is allowed to push from the mark, but the scrum is contested in that both teams can hook the ball and thereby win possession in the scrum. • No player is permitted to go past the midpoint of the scrum, where the front rows come together, until the ball is lifted by the scrum half of the team which gains possession of the ball.
<p>Lineout</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A lineout is formed by any three players from each team. • Two players take positions in the lineout, all behind a 5-metre mark indicated by the referee. • The third player from the throwing team will throw the ball in, with the third player from the opposing team being within five metres of the touchline. • No lifting is allowed.
<p>Kicking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kicking is only allowed in open play, from the hands and the ball must be kicked into the ground (in the style of a grubber kick). The sanction for any other type of kick is a tap and play at the place of infringement. • If, from a grubber kick, the ball goes into touch before touching the ground, a tap and play is awarded to the non-offending team at the place from which the kick was made.



	<ul style="list-style-type: none">• If, from a grubber kick, a defender touches down in in-goal, or if the ball goes dead, play is restarted with a tap and play from the 15m line.
Penalty and free-kick	<ul style="list-style-type: none">• Any penalty offences result in a tap and play.• The team awarded a penalty can choose to take a quick tap and play from the place of the infringement or wait for the referee to take the offending team back ten metres, or to their try line if the offence occurred within 10m of it.• Any free-kick offences result in a tap and play.
Starts and restarts	<ul style="list-style-type: none">• A team kicks off with a tap and play which must be taken at or behind the centre of the half way line.• Restart following a score takes place on the referee's signal and is a tap and play by the non-scoring team.
Foul play	<ul style="list-style-type: none">• Any player issued with a yellow card leaves the field of play until the next try is scored.