**Semana Olímpica 2014**

**Torneio de Tag Rugby**

**Regulamento**

**1 – CONSTITUIÇÕES DAS EQUIPAS**

As equipas participantes no Torneio de Tag-Rugby teem de ser formadas por alunos do 3º Ciclo.

Estas equipas devem ser compostas, por raparigas e rapazes, não sendo obrigatória esta situação. Durante o decorrer dos jogos, poderão estar em campo, jogadores de ambos os sexos.

**2 – TEMPO DE JOGO**

Os jogos terão uma duração total de 20’ distribuídos da seguinte maneira, primeira parte 5’+5’ com 2’ de paragem, intervalo de 5’ com mudança de campo, segunda parte 5’+5’ com 2’ de paragem.

**3 - NÚMERO DE JOGADORES (Substituições)**

1. Cada equipa será constituída por 7 (sete) jogadores – 5 de campo e 2 suplentes.
2. As substituições apenas podem ser feitas nas paragens de 2’ ou no intervalo (não existe número limite de substituições). Em caso de lesão o jogador poderá ser substituído durante o decorrer de jogo. Em caso de expulsão, o jogador será substituído, mas não poderá jogar mais no jogo em que foi expulso.
3. É obrigatório a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo no mínimo 5’;
4. A equipa só poderá utilizar jogadores inscritos no boletim de inscrição da sua equipa. Exige-se um mínimo de 4 jogadores em campo, caso não aconteça à equipa será averbada falta de comparência.
5. A equipa que não comparecer no início do jogo com, pelo menos 4 elementos sofre uma derrota.

**4 - O CAMPO**

Os jogos serão disputados num terreno de jogo que terá 40 metros de comprimento por 20 metros de largura, correspondendo ao espaço interior do pavilhão desportivo.

**5 - A BOLA**

A bola a utilizar deverá ser a nº 4

**6- 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 (Derrota nesse jogo)

**7 - CRITÉRIO DE DESEMPATE PARA O MODELO DE GRUPOS**

Em caso de empate na pontuação final, vence a equipa com melhor registo de Vitórias em sistema de confronto directo, nas equipas em questão.

**8 - 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

1. Ataque

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

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

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.

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

1. 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.

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

1. 1 –  Retirar a fita e gritar “Tag”; 2 – Levantar o braço com a fita na mão; 3 - devolver a regulamento Específico de Tag‐Rugby

* 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

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

* NO ENSAIO

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.

**9 - A ARBITRAGREM**

A arbitragem é da responsabilidade apenas e exclusivamente da turma organizadora.

**Nota Final:** Todos os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos no momento próprio, sendo a decisão da inteira responsabilidade dos organizadores.