

		SUB-15	SUB-19
1.	IDADES	Nascidas entre 1 Setembro 2003 e 31 Dezembro 2005	Nascidos entre 1 Setembro 1999 e 31 Dezembro 2001
2.	Nº JOGADORES	13	15
3.	BOLA	Nº 4	Nº 5
4.	TEMPO DE JOGO	Sábado e Domingo – 1 x 20'	Sábado e Domingo – 1 x 30'
		Final (1º/2º lugar) – 10' + 10'	Final (1º/2º lugar) – 15' + 15'
Tolerância apresentação equipas no campo de jogo		Excedidos 5 minutos do horário previsto, em caso de não apresentação da equipa em campo, esta será penalizada com falta de Comparência – perdendo esse jogo por 00-24 (que corresponde a 4 ensaios e 2 conversões para a equipa vencedora)	
5.	DIMENSÕES DO TERRENO DE JOGO	60m X 80m	70m X 90m
6.	INÍCIO / REINÍCIO DO JOGO	Pontapé de Ressalto	
7.	FORMAÇÃO ORDENADA	6 x 6 (3-2-1) - Sem Impacto no encaixe - Sem força após introdução - Sem disputa - Saída do Nº8 com bola - Nº 9 defensora atrás da F.O.	8 X 8 (3-4-1) - Sem Impacto no encaixe - Com disputa - Força após introdução (1,5m) - Saída do Nº 8 - Nº 9 defensora pode pressionar
8.	ALINHAMENTO	MÍNIMO 2 JOGADORAS - Sem disputa - Lifting PERMITIDO	MÍNIMO 2 JOGADORAS - Com disputa - Lifting PERMITIDO
9.	PENALIDADES	Adversárias a 10m	
10.	PLACAGEM	Placagem Normal	
11.	HAND-OFF	Mão aberta, dos ombros para baixo	Hand-Off (normal)
12.	MAUL	Entrada pelo eixo; Não deixar prolongar (Máx. 5 segs); PROIBIDO derrubar	
13.	PÓS-PLACAGEM E RUCK	Jogadora placadora: Largar a portadora da bola imediatamente Jogadora placada: Libertação imediata da bola; Todas as jogadoras do apoio, devem ficar de pé; A Linha de fora de Jogo é definida pelos últimos pés.	
14.	JOGO AO PÉ	PERMITIDO (Regras Normais)	
15.	SUBSTITUIÇÕES	Substituições limitadas ao número máximo de jogadoras por equipa; quem sai não pode voltar a entrar. Em caso de lesão temporária (sangue ou 1ª linha) a jogadora substituída poderá voltar a entrar; As substituições apenas se podem realizar quando o jogo estiver parado e sempre com a devida autorização do árbitro.	
16.	AÇÃO DISCIPLINAR	Cartão Amarelo:	Cartão Vermelho:
		Duração do Jogo 20' 30' Tempo Suspensão 3' 5'	Expulsão e exclusão automática do próximo jogo (**)

NOTA: A organização reserva-se o direito de alterar os tempos e/ou a ordem dos jogos se necessário, para garantir o bom funcionamento do Torneio.

(**) Qualquer sanção complementar será avaliada pela Comissão Disciplinar do torneio.

PONTUAÇÃO

Para efeitos de classificação na Fase de Grupos, será aplicada a seguinte pontuação:

VITÓRIA = 3 Pontos

EMPATE = 2 Pontos

DERROTA = 1 Pontos

FALTA DE COMPARÊNCIA = A equipa que chegar atrasada (mais de 5min) ou faltar a um jogo, perde esse jogo por 00-24 (que corresponde a 4 ensaios e 2 conversões para a equipa vencedora).

DESISTÊNCIA OU DESCLASSIFICAÇÃO = todos os resultados obtidos com esta equipa não contarão para efeitos de tabela classificativa.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – FASE DE GRUPOS

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – Fase de Grupos (Sábado)

- I.** Resultado(s) nos confronto(s) directo(s) entre as equipas empatadas;
- II.** Maior número de ensaios marcados no(s) jogo(s) entre as equipas empatadas;
- III.** Maior número de ensaios marcados em todos os jogos;
- IV.** Maior diferença entre ensaios marcados e sofridos em todos os jogos;
- V.** Maior diferença entre pontos marcados e pontos sofridos em todos os jogos;
- VI.** Equipa com menos cartões vermelhos;
- VII.** Equipa com menos cartões amarelos;
- VIII.** Moeda ao ar.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – FASE DE ELIMINATÓRIAS

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – Fase Final (Sábado e Domingo)

- I.** Maior número de ensaios marcados, no jogo em causa (não se aplica aos U13);
- II.** Maior número de pontapés de ressalto convertidos, no jogo em causa (não se aplica aos U13);

- III.** Maior número de pontapés de transformação de ensaio convertidos, no jogo em causa (não se aplica aos U13);
- IV.** A primeira equipa a pontuar pela seguinte ordem: I) ensaios; II) pontapé de ressalto; III) penalidades;
- V.** 1 período de prolongamento (5 minutos), que termina no final do tempo ou com a 1ª equipa a pontuar;
- VI.** Pontapés aos Postes: Pontapés realizados da linha de 22m. 1º pontapé no centro da linha de 22m; 2º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado esquerdo dos postes; 3º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado direito dos postes. Esta sequência de pontapés deve continuar na mesma ordem até uma equipa ser declarada vencedora. O vencedor será declarado depois de uma equipa ter ganho vantagem sobre outra tendo as equipas efetuado o mesmo número de pontapés. Somente os jogadores que acabaram o jogo em campo participar na disputa de pontapés. (Não se aplica aos U13).
- VII.** Moeda ao ar (exclusivo para U13).

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – JOGOS FINAIS

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – JOGOS DAS FINAIS (Domingo)

- I.** 1 período de prolongamento (5 minutos), que termina no final do tempo ou com a 1ª equipa a pontuar;
- II.** Pontapés aos Postes: Pontapés realizados da linha de 22m. 1º pontapé no centro da linha de 22m; 2º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado esquerdo dos postes; 3º pontapé na interseção das linhas de 22m e 15m do lado direito dos postes. Esta sequência de pontapés deve continuar na mesma ordem até uma equipa ser declarada vencedora. O vencedor será declarado depois de uma equipa ter ganho vantagem sobre outra tendo as equipas efetuado o mesmo número de pontapés. Somente os jogadores que acabaram o jogo em campo podem participar na disputa de pontapés.

