

## **B37 – RUGBY DE PRAIA**

### **1 - ASPETOS TÉCNICOS**

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Rugby.

### **2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

- 2.1 Não existe limite ao número de equipas inscritas por cada clube.
- 2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 10 jogadores e 3 oficiais ou 4 se um deles for da área médica.

### **3 - DURAÇÃO DOS JOGOS**

	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	2 Períodos de 5 minutos, com um intervalo de 3 minutos entre cada um dos períodos.
DESEMPATES	No caso de, no final do tempo regulamentar dos jogos em fases a eliminar existir empate pontual, deve proceder-se da seguinte forma:  a) Tentativa de marcação de ensaios na situação 1 x 1, uma só série de três (3) jogadores. O jogador com bola parte da linha de meio campo e o defensor da linha de meta. O jogador atacante placado, logo que entre em contacto com o solo com o joelho ou com o corpo perde a oportunidade de nova ação ofensiva;  b) Se ainda se mantiver o empate serão realizadas séries de uma (1) única tentativa.

### **4 - PONTUAÇÃO DE JOGO**

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 50

### **5 - DESEMPATES**

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupo o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.2.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.3 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;

- 5.2.6 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.2.7 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.3.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.3.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos na prova;
    - 5.3.2.3 O maior número de pontos marcados obtidos na prova;
    - 5.3.2.4 Menor pontuação disciplinar obtida na prova;
    - 5.3.2.5 Melhor resultado com a equipa 1ª classificada do grupo;
    - 5.3.2.6 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Cartão Amarelo (exclusão temporária)	1 ponto
Cartão Vermelho (expulsão) ou Expulsão de oficial	2 pontos