



PORTUGAL RUGBY

Torneio de Sevens Seniores

2018/2019

Introdução

O Manual do Torneio de Sevens Seniores foi criado com o objetivo de fornecer todos os detalhes e informação necessárias para a organização e participação nos Torneios de Sevens Seniores que irão realizar-se na época desportiva 2018/2019.

Staff FPR

Departamento de Competições

Elaboração de quadros competitivos, organização e gestão da competição

Contacto: competicoes@fpr.pt

Departamento de Arbitragem

Orientações técnicas da arbitragem, coordenação da arbitragem no evento

Contacto: conselhoarbitragem@fpr.pt

Departamento de Comunicação & Imagem

Publicação de notícias no sítio da FPR, gestão de patrocinadores e visibilidade

Contacto: tatianacontreiras@fpr.pt

1. Participação

Os clubes filiados na FPR que pretendam participar nos torneios de Sevens seniores e que não tenham ranking, nem obrigatoriedade de participação, terão que proceder à sua inscrição através de correio eletrónico para o endereço (competicoes@fpr.pt / sofiamorais@fpr.pt / paulabarbosa@fpr.pt), tendo as inscrições que ser recebidas na FPR até às 19h00 do **dia 24 de Maio**.

Apenas podem participar nos Torneios de Sevens jogadores previamente inscritos e licenciados pela FPR dentro dos prazos estabelecidos no RGC .

Datas	Torneios	Equipas participantes
1 / 2 Junho – Lisboa Sevens	Primeira Divisão de Sevens	CDUL, Académica, Direito, Belenenses, Benfica , CDUP, Técnico, Agronomia
15 Junho - CRAV	Segunda Divisão de Sevens	Cascais ; Vila Moita ; Montemor ; Guimarães ; Lousã ; Agrária ; CRAV ; Évora
15 Junho – Bairrada	Terceira Divisão de Sevens	Bairrada ; São Miguel ; Galiza ; Caldas ; Braga ; Belas ; Ubuntu ; Aveiro ; Santarém ; Leiria ; Tecnologia - e outros Clubes que demonstrem intenção de participar (cuja inscrição seja aceite pela FPR)

2. Formato da Competição

2.1. Primeira Divisão Sevens

- a. No final do torneio:
 - i. A equipa melhor classificada será o campeão nacional sevens 2018/2019.
 - ii. O último classificado será despromovido à 2ª Divisão de Sevens na época seguinte, ou competição equivalente.
 - iii. Está integrado no Lisboa Sevens.

2.2. Segunda Divisão Sevens

- a. No final do torneio:
 - i) A equipa melhor classificada será promovida para integrar a principal competição de sevens seniores na época seguinte.
 - ii) O último classificado será despromovido à 3ª Divisão de Sevens na época seguinte, ou competição equivalente.

2.3. Terceira Divisão de Sevens

- a. No final do torneio:
 - i) A equipa melhor classificada será promovida à 2ª Divisão de Sevens na época seguinte, ou competição equivalente.

3. Quadros Competitivos

Primeira Divisão Sevens

Grupo A	Grupo B
Belenenses	Direito
Académica	CDUL
Agronomia	CDUP
Benfica	Técnico

N.º Jogo	Grupo	Equipa 1	Resultados		Equipa 2
Jogo 1	A	Belenenses			Benfica
Jogo 2	A	Académica			Agronomia
Jogo 3	B	Direito			Técnico
Jogo 4	B	CDUL			CDUP
Jogo 5	A	Belenenses			Agronomia
Jogo 6	A	Académica			Benfica
Jogo 7	B	Direito			CDUP
Jogo 8	B	CDUL			Técnico
Jogo 9	A	Agronomia			Benfica
Jogo 10	A	Belenenses			Académica
Jogo 11	B	Direito			CDUL
Jogo 12	B	CDUP			Técnico
1/ 2 Finais – 5º ao 8º lugar					
Jogo 13		3º Grupo A			4º Grupo B
Jogo 14		3º Grupo B			4º Grupo A
1/2 Finais – 1º ao 4º lugar					
Jogo 15		1º Grupo A			2º Grupo B
Jogo 16		1º Grupo B			2º Grupo A
FINAIS					
7º / 8º Lugar					
Jogo 17		Derrotado J13			Derrotado J14
5º / 6º Lugar					
Jogo 18		Vencedor J13			Vencedor J14
3º / 4º Lugar					
Jogo 19		Derrotado J15			Derrotado J16
1º / 2º Lugar					
Jogo 20		Vencedor J15			Vencedor J16

Segunda Divisão Sevens

Grupo A	Grupo B
Cascais	Vila da Moita
Guimarães	Montemor
Lousã	Agrária
Évora	CRAV

N.º Jogo	Grupo	Equipa 1	Resultados	Equipa 2
Jogo 1	A	Cascais		Évora
Jogo 2	A	Guimarães		Lousã
Jogo 3	B	Vila da Moita		CRAV
Jogo 4	B	Montemor		Agrária
Jogo 5	A	Cascais		Lousã
Jogo 6	A	Guimarães		Évora
Jogo 7	B	Vila da Moita		Agrária
Jogo 8	B	Montemor		CRAV
Jogo 9	A	Cascais		Guimarães
Jogo 10	A	Lousã		Évora
Jogo 11	B	Vila da Moita		Montemor
Jogo 12	B	Agrária		CRAV
Jogo 13		4º Grupo A		4º Grupo B
Jogo 14		3º Grupo A		3º Grupo B
Jogo 15		2º Grupo A		2º Grupo B
Jogo 16		1º Grupo A		1º Grupo B

Terceira Divisão de Sevens

O quadro competitivo será elaborado em função do número de equipas inscritas

4. Tempo de Jogo

4.1. Duração dos jogos

Os jogos terão a duração de catorze (14) minutos, divididos em duas partes de sete (7) minutos cada. Mesmo quando o número de equipas inscritas permitir a elaboração de um quadro competitivo com a realização de um jogo da final principal, a duração do jogo não sofrerá alteração.

4.2. Tempo Extra

Se no final do tempo regulamentar de um jogo da fase final o mesmo estiver empatado, jogar-se-ão períodos sucessivos de 5 minutos (com troca de campo e 1 minuto de intervalo) até se encontrar o vencedor. Quem marcar primeiro vence.

5. Critérios de Classificação/ Classificação Final

5.1. Tabela de Pontuação

Nos Sevens adotar-se-á a seguinte tabela de pontuação:

- a. Na fase de grupos:
 - i. Vitória = 4 pontos
 - ii. Empate = 2 pontos
 - iii. Derrota = 0 pontos
 - iv. Falta de Comparência = eliminação da competição com as consequências definidas nos Artigos 38º a 41º do RGC.

6. Critérios de Desempate

6.1. Fase de Grupos

- a. Quando na fase de grupos, duas ou mais equipas terminarem empatadas em pontos, o desempate será feito pelos critérios sucessivamente indicados:
 - i. Pela maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nesses jogos;
 - ii. Pelo maior número de ensaios marcados nos mesmos jogos;
 - iii. Pela maior diferença entre o número total de pontos marcados e sofridos em todos os jogos disputados na competição em causa;
 - iv. Por sorteio.

6.2. Fase Final

- a. Se no final do tempo regulamentar da fase final as equipas estiverem empatadas, o vencedor será encontrado em períodos de prolongamento de cinco minutos. A equipa que pontuar primeiro vence o jogo.
 - i. Após o final do tempo regulamentar e antes do início do 1º período de prolongamento, haverá lugar a 5 minutos de descanso. Entre cada período de prolongamento as equipas devem trocar de campo e haverá 1 minuto de descanso.

7. Administrativo

7.1. Constituição da equipa

Cada equipa será constituída, no máximo, por doze (12) jogadores – sete (7) de campo e cinco (5) suplentes – acrescidos de um treinador, de um dirigente e de um fisioterapeuta devidamente inscritos na FPR.

Em nenhuma circunstância será autorizada a participação nos torneios de sevens, de jogadores, treinadores, dirigentes ou fisioterapeutas suspensos por uma Associação, Federação ou Organismo Nacional e/ou Internacional de Rugby.

Nos torneios de sevens só poderão participar jogadores inscritos no escalão correspondente ou de escalão inferior, estando estes últimos dependentes do pedido de autorização prévio para jogar no escalão sénior e consequente autorização da FPR.

7.2. Substituições

São permitidas 5 substituições por jogo, de acordo com as Leis do Jogo.

7.3. Suspensão Temporária/Expulsão

No caso de um jogador ser excluído temporariamente, o tempo de exclusão é de 2 minutos.

Em caso de expulsão definitiva, o jogador não poderá jogar em mais nenhum jogo da etapa e ficará sujeito ao disposto no Regulamento de Disciplina da FPR.

7.4. Número mínimo

Nenhuma equipa poderá iniciar o jogo com menos de 5 jogadores. Se uma equipa ficar reduzida a menos de cinco jogadores durante o jogo, por lesão, suspensão ou expulsão, o árbitro deverá dar o jogo por terminado e descrever o sucedido no relatório técnico do Boletim de Jogo (Anexo I), que deverá dar entrada na FPR até 48 horas após o jogo.

À equipa será atribuída falta de comparência com as consequências definidas no RGC .

No caso de uma equipa apresentar um jogador não inscrito, suspenso ou com falsa identidade, ser-lhe-á aplicada a penalização de falta de comparência, com as consequências definidas no RGC .

8. Arbitragem

É da responsabilidade do Conselho de Arbitragem a nomeação de árbitros para os torneios.

Na ausência de árbitros, será a entidade responsável pela organização da etapa a indicar os árbitros para os jogos, devendo registar no boletim/ relatório de jogo o sucedido.

9. Desportivo

9.1. Campo

9.1.1. Homologação

O Campo de jogo deverá estar homologado e em bom estado, apresentando as medidas exigidas pelas Normas de Homologação de Campos da FPR, nos termos do Regulamento Geral de Competições (RGC).

9.1.2. Marcação, Bandeiras e Proteções

A organização deve assegurar que as marcações das linhas de campo e respetivas zonas técnicas estão de acordo com o estipulado no RGC.

As bandeiras e respetivas proteções, assim como os postes e sua proteção, devem estar colocadas até 2 horas antes do início do primeiro jogo.

9.1.3. Zonas Perigosas

Em caso de verificação de zonas perigosas no campo a entidade organizadora é responsável por tentar encontrar uma solução para garantir que aquela zona fica devidamente segura, por forma a garantir a segurança e integridade física dos jogadores.

10. Logística

10.1. Data e Horário do Torneio

Os Torneios de Sevens encontram-se agendados para o fim-de-semana, devendo a entidade organizadora definir qual o dia para a competição.

O Torneio deverá, preferencialmente, iniciar-se entre as 10h00 e as 12h00, dependendo do número de equipas inscritas no quadro competitivo.

O briefing com as equipas deverá ser feito 30 minutos antes da hora fixada para o primeiro jogo.

10.2. Balneários

Deverá existir pelo menos 2 (dois) balneários para acolher as equipas e outra para os árbitros.

As equipas devem ter acesso ao balneário até 1h30 minutos antes do início do torneio.

Ao longo do torneio deverá ser de livre acesso a utilização dos balneários pelas equipas.

10.3. Salas de Apoio

Deverá existir 1 sala para controlo Anti Doping, que deverá ter as seguintes características:

- a) Um espaço para recolha de amostra (com casa-de-banho);
- b) Espaço reservado como sala de espera com cadeiras para os jogadores aguardarem o momento da recolha;
- c) A sala deverá estar equipada com uma mesa e cadeira para o médico preencher os formulários;
- d) Disponibilização de bebidas (águas, isotónicos, etc.) para o teste.

10.4. Ambulância

A ambulância deverá estar presente desde o briefing com as equipas até ao final do último jogo do torneio.

O espaço reservado para a viatura tem obrigatoriamente que ser de fácil acesso, quer ao campo quer à saída, em casos de emergência.

10.5. Apoio Médico

Deverá estar presente um fisioterapeuta ou médico de apoio às equipas.

10.6. Sinalética

Os balneários e restantes espaços/salas no recinto devem estar devidamente identificados.

10.7. Som Ambiente

Poderá ser colocado som ambiente durante o torneio. Se for necessário, a FPR poderá fornecer o contacto de sociedade que assegure o som.

10.8. Zonas Técnicas

10.8.1. Agentes Desportivos FPR

Junto ao campo de jogo deverão estar colocadas mesas e cadeiras em número suficiente para o Director do Torneio, árbitros e mesa de controlo.

Deverão ser colocadas 1 cadeira ao lado de cada banco de suplentes, para os jogadores que têm de cumprir suspensão temporária (sin bin).

10.8.2. Banco Suplentes

Em cada banco de suplentes só poderá permanecer quem estiver devidamente identificado no boletim de jogo.

Deverão ser colocados 5 coletes por cada equipa para os jogadores suplentes.

10.8.3. Apanha Bolas

A organização deverá angariar apanha-bolas (com idade superior a 15 anos) e um responsável que faça a sua coordenação. Caso as condições atmosféricas sejam de chuva ou humidade elevada devem ser fornecidas aos apanha-bolas toalhas para limpar as bolas.

10.9. Tendas

Preferencialmente disponibilizar tendas e/ou abrigos para as equipas descansarem entre jogos, localizadas fora da área de jogo. Só poderão permanecer nestes espaços as pessoas devidamente identificadas nas Fichas de Equipa e Boletim de Jogo.

Caso a entidade organizadora não consiga providenciar tendas, deverá haver um espaço para que os clubes participantes possam montar os seus abrigos.

Se no campo de jogo existir uma bancada coberta, as equipas poderão ficar numa zona específica e devidamente delimitada para se abrigarem.

10.10. Jogos

10.10.1. Aquecimento

Deverá existir outro campo que não o campo de jogo para a realização do aquecimento por parte das equipas participantes.

Caso a organização não apresente mais que um campo, o aquecimento poderá ser feito nos topos do campo de jogo.

Caso não exista espaço nos topos do campo, fora da área de jogo, o aquecimento poderá ser feito dentro da área de ensaio, mas sem bola e sem sacos de contacto.

10.10.2. Material

A entidade organizadora deve disponibilizar para utilização das equipas o seguinte material de aquecimento: Sacos de contacto (10 por torneio) e Cones (1 conjunto).

10.10.3. Águas

Cada equipa deverá ser responsável por trazer as águas que irá consumir durante o torneio.

A organização deverá disponibilizar um ponto de água potável para as equipas.

10.10.4. Quadro de Jogos

O quadro de jogos e resultados deverá estar afixado numa zona de fácil acesso e visibilidade para todas as equipas participantes.

10.10.5. Mesa de Controlo

Deverá existir 1 pessoa responsável pela mesa de controlo dos resultados, apetrechada com o seguinte material:

- a) Cronómetro – para contabilizar o tempo de jogo
- b) Buzina – para assinalar o final de cada jogo
- c) Megafone ou Sistema Sonoro – para chamar as equipas

10.10.6. Voluntários

Deverá estar assegurada a presença de voluntários em número suficiente por forma a garantir o bom funcionamento do torneio.

10.10.7. Relatório

No final do torneio a entidade organizadora deverá enviar para o Departamento de Competições um relatório sucinto e com a informação obrigatória:

- Resultados dos jogos;
- Classificação final das equipas no torneios;
- Relatório complementar com registo disciplinar, lesões e outras informações pertinentes.

11. Equipas Participantes

11.1. Dossier de Equipa

Todos os jogadores são obrigados a apresentar identificação, de acordo com o estabelecido no RGC .

As equipas terão de apresentar 1 dossier a ser entregue à entidade responsável do torneio. Caso seja necessário, pode ser consultado por qualquer treinador/diretor de equipa envolvido no torneio, desde que devidamente identificado na ficha de equipa.

O dossier deverá conter toda a informação relativa aos jogadores das suas equipas:

- a) Cartão do Atleta/ Fotocópia do Bilhete de Identidade;
- b) Número de Licença FPR e comprovativo de inscrição.

11.2. Equipamentos

Não existirá limite ao número de equipamentos alternativos que cada clube poderá utilizar, mas deverão apresentar um mínimo de dois conjuntos de camisolas de jogo diferentes.

Os jogadores devem manter o mesmo número da camisola durante todo o torneio.

Se o equipamento for de difícil destrição, mudará de equipamento o clube cuja equipa tenha sido sorteada em segundo lugar. Em caso de dúvida, compete ao árbitro apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos.

12. Responsabilidades da FPR

Compete à FPR a gestão, controlo e divulgação das etapas e respetivos quadros competitivos.

Deve divulgar os resultados e a classificação às equipas participantes.

13.Comercial

A FPR disponibiliza o troféu para cada nível competitivo.

O Clube organizador deverá apresentar um quadro de pontuação.

13.1. Transmissão Televisiva

A FPR recomenda a transmissão do torneio através de “streaming”.

13.2. Comunicação

Deve ser elaborado um plano de comunicação que integre igualmente as plataformas da FPR (site e redes sociais).

Após a cerimónia de entrega das medalhas e trofeu à equipa vencedora, a entidade organizadora deve providenciar ao Departamento de Comunicação e Imagem da FPR fotografias do torneio e da referida cerimónia.

14. Anexo I – Boletim de Jogo (Sevens)

Boletim de Jogo - Sevens	Competição _____	Campo: _____ Data: ___/___/___ Hora: ___:___
---------------------------------	------------------	--

Clube: _____			Jogo 1		Resultado		Jogo 2		Resultado		Jogo 3		Resultado		Jogo 4		Resultado	
			_____ x _____		_____ x _____		_____ x _____		_____ x _____		_____ x _____		_____ x _____		_____ x _____		_____ x _____	
Nº Licença / Id.	Nº	Nome (Primeiro e último)	Utilização dos Jogadores e Lesão/Expulsão				Utilização dos Jogadores e Lesão/Expulsão				Utilização dos Jogadores e Lesão/Expulsão				Utilização dos Jogadores e Lesão/Expulsão			
			1ª Parte	2ª Parte	L	E	1ª Parte	2ª Parte	L	E	1ª Parte	2ª Parte	L	E	1ª Parte	2ª Parte	L	E
	1																	
	2																	
	3																	
	4																	
	5																	
	6																	
	7																	
	8																	
	9																	
	10																	
	11																	
	12																	
Diretor de Equipa _____			Árbitro _____				Árbitro _____				Árbitro _____				Árbitro _____			

Resultados Discriminados (discriminar apenas a pontuação da sua equipa)

E = ensaio; T = transformação; P = penalidade; D = Drop

1º Jogo				2º Jogo				3º Jogo				4º Jogo			
E	T	P	D	E	T	P	D	E	T	P	D	E	T	P	D

