



C.U.L. de RUGBY 7

ANEXO AO RGP 2018|19

I - Disposições Iniciais

Artigo 1º (Âmbito)

O estipulado neste Regulamento revoga todas as disposições anteriores contidas no Regulamento Geral de Provas (RGP) sobre a mesma matéria, passando a matéria nova a completá-lo, no que concerne ao Campeonato Universitário de Lisboa de Rugby de 7.

II - Inscrições e Participação

Artigo 2º (Inscrição de equipas e atletas)

Não existe limite na inscrição de atletas.

Artigo 3º (Datas e Prazos)

Os prazos e datas para as inscrições, sorteios, indicação de campos, horários de realização dos jogos e os calendários dos mesmos serão divulgados pela ADESL, através do seu site oficial.

III - Competição

Artigo 4º (Constituição das Divisões e Séries)

- 1ª Divisão: 11 equipas.
- 2ª Divisão: não se realiza.

Na época 2018|19 o CUL será constituído por uma divisão única, denominada 1ª Divisão, constituída por todas as equipas que inscritas.

Artigo 5º (Modelo Competitivo)

- 1ª Divisão:
 - 1ª Fase – todos contra todos a uma volta.
 - 2ª fase – 2 grupos de 4
 - 3ª Fase - Final Four

Artigo 6º (Pontuação)

1. A pontuação atribuída a cada equipa e por jogo segundo o resultado obtido é:
 - a. Vitória: 3 pontos;
 - b. Empate: 2 pontos;
 - c. Derrota: 1 ponto.
2. A pontuação no jogo é a seguinte:
 - a. Ensaio: 5 pontos.
 - b. Transformação: 2 pontos.
 - c. Pontapé aos postes: 3 pontos.

Artigo 7º (Desempates)

1. Em caso de empate em pontos entre duas ou mais equipas, o desempate será feito recorrendo aos critérios seguintes e pela ordem indicada:
 - a. Menor número de faltas de comparência;
 - b. O maior número de pontos por vitória, empate ou derrota, obtidos nos jogos disputados entre si;
 - c. A maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nos jogos disputados entre si;
 - d. O maior número de pontos marcados nos jogos disputados entre si;
 - e. A maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em todo o Campeonato;
 - f. O maior número de pontos marcados em todo o Campeonato.
 - g. Sorteio.

Artigo 8º (Regras Oficiais)

1. O Campeonato Universitário de Lisboa (CUL) de Rugby de 7 Masculino decorrerá, no geral, de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas para esta matéria.
2. Na 1ª Divisão do CUL de Rugby de 7 Masculino o tempo de jogo é:
 - a. 2x7 minutos corridos (até 2' de intervalo);
 - b. Na Final: 2x7 minutos corridos (até 2' de intervalo).
3. Desempates:
 - a. O modelo de desempate em jogos a eliminar segue no geral as regras da Federação Portuguesa de Rugby.
 - b. Apenas a final poderá ter prolongamento.
4. A equipa considerada como visitada é obrigada a apresentar uma bola oficial de jogo (segundo os modelos oficiais em vigor).

IV - Organização de Jogos

Artigo 9º (Organização dos jogos)

1. O CUL organiza-se sob a égide da ADESL que deverá:
 - a. Garantir a nomeação dos árbitros para cada jogo;

- b. Divulgar no site oficial os horários e locais da realização dos jogos, bem como das respetivas alterações;
 - c. Fornecer o boletim de jogo à equipa de arbitragem e às equipas participantes na prova.
2. A equipa considerada como visitada é responsável pelo correto estado e colocação das proteções e das bandeirolas.
 3. Os dirigentes, treinadores e capitães de equipa devem zelar pelo cumprimento dos códigos de ética e espírito desportivo no desenrolar dos jogos.

Artigo 10º
(Boletim de Jogo)

Todos os jogos ou encontros serão registados em boletins de jogos, segundo modelo próprio ou aprovado pela ADESL e devidamente assinados pelos capitães das equipas e pelo árbitro ao jogo.

Artigo 11º
(Arbitragens)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela ADESL serão dirigidos, salvo caso fortuito ou de força maior, por um árbitro.
2. Cabe, em exclusivo, à equipa de arbitragem nomeada decidir se existem as condições necessárias para o jogo se iniciar ou concluir, cabendo em última instância à ADESL julgar as ocorrências verificadas no jogo, ratificando ou revogando o resultado do jogo.
3. A equipa de arbitragem deverá apresentar-se no local de jogo até 15 minutos antes da hora marcada para o seu início.
4. A ausência de equipa de arbitragem não deve ser fundamento para a não realização da competição. Nesse caso e pela ordem indicada o jogo deve decorrer:
 - a. Arbitrado por um árbitro oficial presente na assistência e a convite dos dois capitães de equipa;
 - b. Arbitrado por uma pessoa qualificada para o efeito que esteja na assistência e de acordo com os dois capitães de equipa;
 - c. Arbitrado pelos capitães das 2 equipas.
5. O não cumprimento do ponto anterior por parte de uma ou das duas equipas intervenientes deve ser justificado por escrito e enviado à ADESL até 24 horas após a realização do encontro, cabendo à ADESL em última instância julgar e decidir sobre os seus fundamentos.
6. A equipa de arbitragem é responsável pelo preenchimento do boletim de jogo, no qual deve explicitar sucintamente os factos ocorridos, designadamente os de ordem disciplinar com a indicação clara dos seus intervenientes, causas e efeitos.

Artigo 12º
(Equipamentos)

1. As equipas devem disputar os jogos com os seus equipamentos em condições regulamentares, destacando-se o seguinte:
 - a. Camisolas e Calções de jogadores de campo todas iguais e numeradas.
 - b. Numeração diferente em todas as camisolas.

- c. Outras referências que permitam a correta identificação dos intervenientes no jogo e autorizadas pela ADESL.

Artigo 13º
(Faltas de Comparência)

1. A falta de comparência implica a derrota da equipa faltosa pelo resultado de 0-15.
2. A equipa que efetue a 2ª falta de comparência em qualquer fase da prova, será desclassificada da prova e a classificação far-se-á de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas.

V - Disposições Finais

Artigo 14º
(Casos Omissos)

A interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da ADESL.

Artigo 15º
(Disposições finais)

1. A aplicação e interpretação deste regulamento são reservadas à ADESL.
2. Este regulamento foi aprovado em reunião de direcção da ADESL.