



Quem Supera, Vence!

Regulamento Específico do RUGBY TOUCH MISTO no FEAC 2022

Art. 1º A realização da modalidade RUGBY TOUCH, no naipe misto, no FEAC 2022 (Festival de Esportes e Atividades Comunitárias da Universidade de Brasília) estabelece saudável competição entre a comunidade universitária da UnB, organizada a partir dos seus diferentes cursos e setores, incentivando a prática dos esportes presenciais em âmbito universitário, integrando docentes, servidores e estudantes em um festival no formato de olimpíada.



Realização

Art. 2º A competição de RUGBY TOUCH está prevista para realizar-se em um dia único ou em até dois dias durante o período de realização do FEAC 2022, entre março e maio.

Art. 3º A coordenação da modalidade ficará a cargo dos estudantes, servidores e docentes abaixo mencionados, com o suporte da Diretoria de Esporte e Atividades Comunitárias (DEAC / UnB).

CAROLINA GONÇALVES – 9 9133 9715

CRISTIANO HOPPE NAVARRO – cristianohoppenavarro@gmail.com - 9 9143 9179

DIRETORIA DE ESPORTE E ATIVIDADES COMUNITÁRIAS – deac@unb.br

Parágrafo Único. A competição de RUGBY TOUCH será regida por este Regulamento, apoiado pelo Regulamento Geral do FEAC 2022, disponível em www.esporte.unb.br.

Dos Participantes

Art. 4º Será garantida **1 (uma)** vaga de equipe por Entidade (Centro Acadêmico e Atlético em parceria, Centro Acadêmico, Atlético, Associações).

Parágrafo Único. Fica a critério da Organização da Modalidade aceitar inscrições além de uma por Entidade, de acordo com a viabilidade.

Art. 5º Serão aceitos até **3 (três)** atletas especiais dentro da equipe representando uma Entidade. Os atletas especiais são ex-alunos do mesmo curso, alunos com matrícula especial, docentes, servidores e avulsos (alunos regulares de cursos não-participantes da mesma modalidade), conforme definido nos Artigos 13º a 24º do Regulamento Geral.

Art. 6º Serão aceitos atletas convidados dentro da cota de atletas especiais.

Das Inscrições na modalidade RUGBY TOUCH

Art. 7º As inscrições estão previstas a ser realizadas a partir do dia **10 de março de 2022**.

Art. 8º As inscrições estão previstas a ocorrer até dia **28 de março de 2022**.

Art. 9º A inscrição deverá ser realizada pela Entidade em formulário específico que estará disponível em www.esporte.unb.br, selecionando no campo “modalidade” RUGBY TOUCH MISTO.



Congresso Técnico

Art. 10º O Congresso Técnico será realizado provavelmente no próprio dia da competição, logo antes do início da mesma. O dia da competição será confirmado e divulgado pelo e-mail e/ou WhatsApp fornecido no ato da inscrição.

Parágrafo Único. O Congresso Técnico irá esclarecer dúvidas do Regulamento Específico e Geral, explicar as regras da modalidade e definir entre os inscritos a fórmula de disputa e chaveamento das partidas e provas, fazendo os sorteios necessários.

Comunicação

Art. 11º A comunicação com as Entidades, equipes e atletas participantes ocorrerá por:

- a) grupo específico de WhatsApp da modalidade (o link de convite será compartilhado com os inscritos);
- b) e-mail unbfeac@gmail.com para dúvidas pontuais;
- c) site www.esporte.unb.br, bem como também www.cultura.unb.br e www.deac.unb.br, para disponibilização de Regulamentos Geral e Específicos e Boletins;
- d) www.instagram.com/esporteunb para informações e notícias;
- e) locais a serem divulgados para transmissões ao vivo de provas e partidas e compartilhamento de conteúdos gravados.

Pontuação

Art. 12º A modalidade RUGBY TOUCH MISTO, para efeitos de pontuação para o Ranking Geral do FEAC, assim como as demais modalidades (exceto Quadratlo e Octatlo), valerá:

Classificação	Pontuação
1º	25
2º	22
3º	20
4º	18
5º	16
6º	15
7º	13
8º	12
9º em diante	10

Fórmula de disputa

Art. 13º Dependendo do número de inscritos, a fórmula de disputa será numa das possibilidades, de acordo com o Art. 18º, § 13º:

- a) Fase de grupos seguida de Final;
- b) Todos contra todos.



Art. 14º O local dos jogos será divulgado oportunamente, podendo ser realizado no Centro Olímpico da UnB ou em outros locais.

Art. 15º Os critérios de desempate estão listados no Art. 18º, § 9º.

Regras Específicas

Art. 16º As regras serão as que seguem, baseadas nas leis de jogo disponíveis em: http://laws.worldrugby.org/?domain=7&modified_form=1 (site da World Rugby, entidade máxima do Rugby em nível mundial), e no link da Federação Portuguesa de Rugby: http://institucional.fpr.pt/FICHEIROS_SITE_FPR/documentos/desenvolvimento/RESUMO_DAS_LEIS_DE_TOUCH_RUGBY.pdf, percorrendo sobre os aspectos essenciais ao jogo.

Art. 17º As equipas serão formadas por cinco jogadores, sendo **no mínimo uma mulher por equipa sempre presente jogando em campo.**

Art. 18º Serão aplicadas as seguintes regras:

§ 1º O campo de jogo

- O campo de jogo deve apresentar as seguintes dimensões:

o Largura: mínimo 30 (trinta) metros e no máximo 50 (cinquenta) metros;

o Comprimento: mínimo 50 (cinquenta) e no máximo 70 (setenta) metros.

§ 2º A bola

- A bola de tamanho padrão, que deve estar em acordo com as leis do jogo, também disponível no site acima citado.

§ 3º Número de jogadores e substituições

- Cada time deve ter no mínimo 5 (cinco) e no máximo 10 (dez) jogadores, sendo que apenas 5 permanecem em campo no momento da partida;

- É obrigatória a presença de pelo menos UMA JOGADORA DE CADA EQUIPE em campo durante toda a partida;

- Não há limite de substituições, sendo que estas devem ser feitas apenas em momentos de bola morta;

- É permitido a participação de até 3 (três) jogadores de outras associações (atléticas, CA's, cursos).

§ 4º Vestimentas dos jogadores

- Os jogadores devem estar trajando roupas adequadas a prática de atividade física, como camiseta e short (preferencialmente, mas caso o(a) jogador(a) assim desejar poderá jogar trajando calça;



- Os jogadores devem estar calçando, preferencialmente, chuteiras do tipo “para campo” também conhecidas como “de trava”, sendo permitido o acesso a atletas que estejam calçados de chuteira “tipo society” ou até mesmo tênis.
- Os jogadores não devem estar utilizando quaisquer utensílios de joalheria, tais como anéis, brincos, pulseiras, colares, dentre outros. Esta medida visa a manutenção da integridade física dos mesmos.

§ 5º Tempo

- A partida terá duração de 14 (catorze) minutos, divididos em dois tempos iguais de 7 (sete) minutos;
- O intervalo terá duração de 2 (dois) minutos;
- Durante o intervalo as equipes e a arbitragem permanecem em campo;
- Também é permitido aos técnicos de cada equipe realizar substituições durante o intervalo.
- Ao término do tempo de partida o árbitro pode decidir por encerrar de imediato a partida ou esperar até a conclusão da jogada em andamento ou que a bola esteja fora de jogo.

§ 6º W.O.

- Será declarado W.O. quando após o chamado para o início da partida a equipe não comparecer após o tempo limite de 7 (sete) minutos de tolerância para início da partida.

§ 7º Pontuação na partida

- Try – ocorre quando o jogador atacante apoia a bola no chão da área de goal, um try é marcado. Cada try vale 1 ponto.

§ 8º Pontuação no torneio

- As partidas terão as seguintes pontuações: o Vitória: 2 pontos; o Empate: 1 ponto; o Derrota: 0 ponto.

§ 9º Critérios de desempate

- Em caso de empate na soma de pontos na fase classificatória, os critérios de desempate serão os seguintes:

o Confronto direto;

o Maior diferença de pontos (pontos marcados menos pontos sofridos);

o Maior número de tries marcados;

o Maior número de pontos marcados;

o Menor número de cartões vermelhos;

o Menor número de cartões amarelos;



o Menor número de tries sofridos;

o Menor número de pontos sofridos;

o A organização do Torneio realizará um sorteio com a presença de ambos capitães.

§ 10º Impedimento

- Com o jogo em curso, um jogador estará impedido se ele estiver a frente de outro jogador do seu time que esteja portando a bola. Dizer que o jogador está impedido significa que o mesmo está temporariamente fora de jogo. Estes jogadores podem ser penalizados caso tomem parte no jogo antes de estar de volta em posição legal.

§ 11º Quando ocorre um touch

- O touch ocorre quando o jogador que porta a bola é tocado, com as mãos, por um jogador da equipe adversária;

- O touch deve ocorrer abaixo da linha do ombro;

- O jogador que porta a bola deve imediatamente parar e apoiar a bola no chão entre as suas pernas, então outro jogador do seu time irá retirá-la do chão e retomar o jogo, o mesmo deve passar a bola para algum companheiro de equipe ou seguir em frente portando a bola;

- O jogador que retoma a jogada não pode marcar o try;

§ 12º Das infrações

- Knock-on: ocorre quando o jogador portador da bola perde o domínio sobre a bola deixando-a cair para a frente. Após isso, inverte-se a posse de bola e o jogo se reinicia;

- Passe para a frente: ocorre quando o portador da bola a passa para um jogador do seu time que está a sua frente, ou seja, impedido. Inverte-se a posse de bola e o jogo se reinicia;

- Jogo sujo ou conduta antijogo: inverte-se a posse de bola, e o jogo se reinicia. o Obs.: no congresso técnico e nos dias dos jogos serão prestados mais detalhes e especificadas as situações de jogo sujo e antijogo.

§ 13º Modo de disputa e número de vagas

- Vagas disponíveis: 10. Em caso de maior número de equipes inscritas, a Organização verificará a possibilidade de aceitar mais equipes.

- A disputa se dará em duas chaves, os dois grupos de 5 (cinco) times, nesta primeira parte todos times jogam entre si. Após essa fase disputam-se as finais. Para 8 (oito) equipes mantém-se o formato. Em caso de 6 (seis) equipes ou menos todas as equipes jogam entre si em chave única.



Sendo 10 equipes:

GRUPO 1	GRUPO 2
A	B
C	D
E	F
G	H
I	J

Sendo 8 equipes:

GRUPO 1	GRUPO 2
A	B
C	D
E	F
G	H

Finais:

Final Ouro	1º do 1 vs 1º do 2
Final Prata	2º do 1 vs 2º do 2
Final Bronze	3º do 1 vs 3º do 2
Final Latão	4º do 1 vs 4º do 2
Final Madeira	5º do 1 vs 5º do 2

Obs.: em caso de haver 8 equipes não há Final Madeira.

Art. 19º As equipes devem preferencialmente estar totalmente uniformizadas, com camisas numeradas iguais e calções da mesma cor.

Parágrafo Único. O mínimo exigido para estar apto a disputar uma partida é que todos atletas estejam com camisas ou coletes predominantemente da mesma cor, seguindo uma das duas cores indicadas nos formulários de inscrição.

Art. 20º Cada equipe poderá inscrever até 14 (catorze) atletas para a competição, sendo necessários no mínimo 4 (quatro) atletas para iniciar uma partida.

Parágrafo Único. Será permitido inscrever atletas novos durante a competição, desde que dentro do quantitativo acima mencionado.

Art. 21º Serão permitidas substituições ilimitadas com os jogadores podendo sair e retornar à partida. A substituição deverá ser comunicada aos árbitros, e realizada durante uma pausa na partida. O jogador suplente só poderá entrar em campo após o titular ter saído completamente do campo.



Disposições finais

Art. 22º Além da realização da competição de RUGBY TOUCH, naipes misto, como modalidade em si, o Rugby Touch também será uma das modalidades do Octatlo Coletivo Masculino, um evento final do FEAC 2022 apenas para as entidades melhores classificadas na parcial imediatamente anterior à sua realização do Ranking Geral do FEAC.

Art. 23º Os casos omissos serão resolvidos pela Organização da modalidade, com anuência da Coordenação Geral do FEAC 2022.

Organização do RUGBY TOUCH MISTO

Coordenação Geral do FEAC 2022

Brasília, março de 2022