

JOGA LISEBOA

O DESPORTO COMEÇA AQUI



REGIMENTO ESPECÍFICO RUGBY

Índice

Preâmbulo	4
Artigo 1.º.....	4
Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo, Variantes da Modalidade e Equipamento.....	4
Artigo 2.º.....	5
Constituição das Equipas	5
Artigo 3.º.....	5
Fase Local - Especificações Técnicas e Pedagógicas.....	5
Artigo 4.º.....	6
Fase Final - Especificações Técnicas e Pedagógicas.....	6
Artigo 5.º.....	14
Classificação, Pontuação e Desempate.....	14
Artigo 6.º.....	15
Arbitragem e Oficiais de Mesa.....	15
Artigo 7.º.....	15
Prémios	15
Artigo 8.º.....	15
Inscrições.....	15
Artigo 9.º.....	15
Casos Omissos	15

Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das competições de **Rugby**, realizadas no âmbito do **Joga Lisboa** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral, aprovado pelo Exmo. Sr. Diretor do Departamento da Atividade Física e do Desporto (Despacho n.º 50/P/2023, de 15-03-2023, publicado no 1.º Suplemento ao Boletim Municipal n.º 1517, de 16-03-2023), bem como nas Regras Oficiais em vigor para esta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva fase, elaborado pela comissão respetiva. O Regulamento de Provas da Federação Portuguesa de Rugby aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento / material disponível e aos recursos humanos existentes.

Artigo 1.º

Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo, Variantes da Modalidade e Equipamento

- Os escalões etários são os previstos no Quadro 1:

Quadro 1

Época Desportiva	Ano Nascimento		
	Escalão I	Escalão II	Escalão III
2024/2025	2017 a 2018	2015 a 2016	2013 a 2014

Nota: Cada atleta de cada equipa deverá participar na prova correspondente ao seu escalão etário.

- As dimensões do campo, a bola, o tempo de jogo, como as variantes previstas para a modalidade, são os que se encontram no Quadro 2:

Quadro 2

Escalões	Variante do Jogo	Dimensões do Campo	Bola	Tempo de Jogo/Intervalo
Escalão I	Tag Rugby 5 x 5	25 x 15m	Nº 3	15'/5'
Escalão II	Tag Rugby 7 x 7	35 x 25m	Nº 3	20'/5'
Escalão III	Rugby 10 x 10	600 x 35m	Nº 4	20'/5'

- 2.1. O tempo de jogo indicado poderá ser adaptado dependendo do quadro de jogos, da Fase Local ou Final e dos escalões específicos.
3. Todos os atletas de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua equipa, distribuídos pela Comissão Executiva. Durante a realização dos jogos considera-se como parte integrante do equipamento base dos atletas do **Escalão III**, as **boqueiras ou proteção do maxilar superior**.

Artigo 2.º

Constituição das Equipas

1. Cada equipa é constituída por:
 - 1.1. **Escalão I – Tag Rugby:**
 - 1.1.1. 5 (cinco) atletas no mínimo, e não existe número máximo, por equipa masculina, feminina e/ou mista, os quais devem constar do boletim de jogo;
 - 1.1.2. 1 (um) responsável de equipa.
 - 1.2. **Escalão II – Tag Rugby:**
 - 1.2.1. 7 (sete) atletas no mínimo, e não existe número máximo, por equipa masculina, feminina e/ou mista, os quais devem constar do boletim de jogo;
 - 1.2.2. 1 (um) responsável de equipa.
 - 1.3. **Escalão III – Rugby:**
 - 1.3.1. 10 (dez) atletas no mínimo, e não existe número máximo, por equipa masculina, feminina e/ou mista, os quais devem constar do boletim de jogo;
 - 1.3.2. 1 (um) responsável de equipa.
2. Todos os atletas de uma equipa da Fase Final, tem de ter participado na respetiva Fase Local pela mesma Freguesia.

Artigo 3.º

Fase Local - Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. A realização dos jogos na Fase Local é assegurada por cada Junta de Freguesia. A sua realização deve agrupar as equipas em grupos num sistema de todos contra todos.
2. As regras de arbitragem, tempo de jogo e pontuações serão iguais às da Fase Final.

Artigo 4.º

Fase Final - Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. Na Fase Final, cada Freguesia pode apresentar até uma equipa para cada escalão e sexo. As equipas serão agrupadas em séries de grupos, disputando um sistema de todos contra todos.
2. Os critérios de seleção dos atletas que representarão a Freguesia na Fase Final, são definidos pela Coordenação Local de cada Freguesia e amplamente divulgados antes do início da Fase Local. A representação da Freguesia é sempre feita através da participação na Fase Local.
3. **Constituição das equipas:** as equipas das Freguesias podem ser constituídas por atletas do sexo masculino, feminino e/ou mistas. No caso de não existir um número mínimo de equipas femininas e/ou mistas para a realização do quadro competitivo, estas realizam a competição com as equipas do sexo masculino. É **obrigatório**, que todos os atletas inscritos na ficha de jogo sejam utilizados no mesmo. A ficha com a **constituição de cada uma das equipas das Juntas de Freguesia** deve ser fornecida à Comissão Executiva, para qualquer uma das Fases, Local ou Final, **até 3 (três) semanas antes da realização do evento em causa**.
4. **Duração do jogo:**
 - 4.1. **Tag Rugby:**
 - 4.1.1. Para o **Escalão I**, o tempo total de jogo será de 15 (quinze) minutos corridos;
 - 4.1.2. Para o **Escalão II**, o tempo total de jogo será de 20 (vinte) minutos corridos.
 - 4.2. **Rugby:**
 - 4.2.1. Para o **Escalão III**, o tempo total de jogo será de 20 (vinte) minutos corridos.
 - 4.3. O tempo de jogo é controlado pela mesa, na modalidade de **“tempo corrido”** sem paragens, exceto quando for interrompido por razões que o justifiquem, nomeadamente, lesão de um atleta, bola fora muito afastada do recinto de jogo, esclarecimento à mesa ou outras situações que o árbitro entenda necessárias.
5. **Participação no jogo:**
 - 5.1. **Tag Rugby:**
 - 5.1.1. **Escalão I:**
 - 5.1.1.1. Cada equipa não deve ter mais de 5 (cinco) atletas na área de

jogo;

- 5.1.1.2. Cada atleta deve jogar meia parte de cada jogo e um atleta que tenha sido substituído, só pode reentrar no jogo para substituir um atleta que tenha jogado pelo menos uma das partes do jogo.

5.1.2. Escalão II:

- 5.1.2.1. Cada equipa não deve ter mais de 7 (sete) atletas na área de jogo;
- 5.1.2.2. Cada atleta deve jogar meia parte de cada jogo e um atleta que tenha sido substituído, só pode reentrar no jogo para substituir um atleta que tenha jogado pelo menos uma das partes do jogo.

5.2. Rugby:

5.2.1. Escalão III:

- 5.2.1.1. Cada equipa não deve ter mais de 10 (dez) atletas na área de jogo;
- 5.1.1.1. Cada atleta deve jogar meia parte de cada jogo e um atleta que tenha sido substituído, só pode reentrar no jogo para substituir um atleta que tenha jogado pelo menos uma das partes do jogo;
- 5.1.1.2. Um atleta que tenha sido substituído por razões táticas, poderá reentrar no jogo para substituir um atleta com uma ferida aberta com sangue.

6. Ensaio:

6.1. Tag Rugby:

- 6.1.1. Para obter o ensaio, o atleta atacante deve transpor a linha de ensaio (linha final do campo) com a bola nas mãos. Cada ensaio marcado vale 1 (um) ponto para a equipa. Ganha a equipa que no final do tempo de jogo tiver marcado mais ensaios.
- 6.1.2. Ocorre uma **falta** se no ato do ensaio a bola cair das mãos do atleta atacante, a passando a posse de bola para a equipa adversária. Nesta situação, o jogo recomeça, com um pontapé livre, 5 (cinco) metros à frente da linha de ensaio da equipa que beneficia da posse de bola.

6.2. Rugby:

- 6.2.1. Para obter o ensaio, o atleta atacante deve transpor a linha de ensaio (linha final do campo) com a bola nas mãos. Cada ensaio marcado vale 1 (um) ponto para a equipa. Ganha a equipa que no final do tempo de jogo tiver marcado mais ensaios.
- 6.2.2. Ocorre uma **falta** se no ato do ensaio a bola cair das mãos do atleta

atacante, a passando a posse de bola para a equipa adversária. Nesta situação, o jogo recomeça, com um pontapé livre, 5 (cinco) metros à frente da linha de ensaio da equipa que beneficia da posse de bola.

7. Pontapé de Saída:

7.1. Tag Rugby:

- 7.1.1. O jogo começa no centro do terreno com um atleta a realizar um pontapé livre.
- 7.1.2. O atleta atacante pode correr ou passar. Os atletas defensores só podem avançar depois de ter sido efetuado o pontapé livre.
- 7.1.3. Após uma equipa ter marcado ensaio, a equipa adversária recomeça o jogo através de um pontapé livre no meio campo.

7.2. Rugby:

- 7.2.1. Após uma equipa ter marcado ensaio, a equipa adversária recomeça o jogo através da execução de um pontapé de saída.

8. Ataque:

8.1. Tag Rugby:

- 8.1.1. A bola **não pode ser pontapeada**, exceto no início e recomeço do jogo.
- 8.1.2. O atleta portador da bola **não pode empurrar** os adversários, **saltar, rodar sobre si próprio, nem proteger ou guardar as fitas**, impedindo que estas lhe sejam retiradas do cinto.
- 8.1.3. O atleta portador da bola **não pode, deliberadamente, colidir com os adversários**.
- 8.1.4. A partir do momento em que há um **Tag**, o atleta portador da bola tem até **3 (três) segundos** para passar a bola a um atleta da sua equipa.
- 8.1.5. Após ter efetuado o passe, o atleta em questão só pode regressar ao jogo depois de ter colocado as fitas no cinto.
- 8.1.6. Ocorre uma **falta**:
 - 8.1.6.1. Sempre que ocorrer um passe e/ou um toque para a frente;
 - 8.1.6.2. Se um atleta atacante pontapear a bola, propositadamente;
 - 8.1.6.3. Quando há um **Tag**, o atleta portador da bola não respeita as regras do jogo, por exemplo não passa ou pára;
 - 8.1.6.4. O atleta portador da bola impede que os atletas defesas lhe retirem as fitas, protegendo-se, saltando ou rodando sobre si próprio;
 - 8.1.6.5. O atleta portador da bola, deliberadamente, colide com os atletas defesas;

8.1.6.6. O atleta atacante interfere no jogo sem ter as 2 (duas) fitas no cinto;

8.2. Rugby: A bola pode ser transportada livremente nas mãos, ou passada para o lado ou para trás, em relação à linha de ensaio do adversário.

9. Defesa:

9.1. Tag Rugby:

9.1.1. Para parar a progressão do atleta portador da bola, os atletas defensores apenas podem efetuar o **Tag**, não podendo nunca retirar a bola das mãos do atleta atacante.

9.1.2. Em cada **Tag** o atleta defensor **tem de respeitar sempre** a seguinte sequência:

9.1.2.1. Retirar a fita e gritar **Tag**;

9.1.2.2. Levantar o braço com a fita na mão;

9.1.2.3. Devolver a fita ao atleta a quem a tirou;

9.1.2.4. Regressar ao jogo.

9.1.3. Ocorre uma **falta**:

9.1.3.1. Quando o atleta defensor retira a bola das mãos do atleta atacante;

9.1.3.2. Quando o atleta defensor empurra ou agarra o atleta atacante;

9.1.3.3. Quando o atleta defensor não devolve a fita ao atleta atacante e interfere no jogo.

10. Bola Fora: A bola será considerada fora quando o atleta portador da bola pisar/ultrapassar a linha lateral e/ou quando a bola tocar/ultrapassar a linha lateral.

10.1. Tag Rugby:

10.1.1. O jogo recomeça, no local onde a bola/atleta saiu, com um pontapé livre.

10.2. Rugby:

10.2.1. A bola está “fora” quando, não sendo transportada por um atleta, toca numa linha lateral, ou no chão, ou numa pessoa ou num objeto sobre ou para além da linha lateral;

10.2.2. A bola está “fora” quando, transportada por um atleta, a bola ou o atleta que a transporta toca numa linha lateral ou no chão para além desta linha. O ponto onde a bola, ou o atleta que a transportava, tocou ou ultrapassou a linha lateral é o ponto onde a bola “foi para fora”;

10.2.3. A bola está “fora” quando o atleta que a agarra tem um dos seus pés sobre ou para além da linha lateral. Se um atleta tem um pé no terreno de jogo e o outro fora pela linha lateral e aí agarra a bola, a bola é considerada “fora”;

- 10.2.4.** A bola não é considerada “fora” pela linha lateral ou pela linha lateral de ensaio quando um atleta, com os dois pés dentro da área de jogo, agarra a bola mesmo que esta antes de ter sido agarrada, tenha cruzado a linha lateral ou a linha lateral de ensaio. Este atleta pode desviar ou bater a bola para a área de jogo;
- 10.2.5.** Se um atleta salta e agarra a bola, os seus pés devem, ao cair, ficar dentro da área de jogo; caso contrário, a bola está “fora” pela linha lateral ou linha lateral de ensaio;
- 10.2.6.** A finalidade do alinhamento é recomeçar o jogo de uma forma rápida, segura e justa, e com a bola a ser lançada para o meio das duas filas de atletas após a sua saída por uma linha lateral;
- 10.2.7.** Os atletas do alinhamento são aqueles que formam as duas simples filas que constituem um alinhamento:
- 10.2.7.1.** Nos **Escalões I e II** não se aplica o alinhamento, sempre que a bola ou o portador da mesma sair pela linha lateral; o jogo recomeça com a execução de um pontapé livre a 3 (três) metros da linha lateral, com os adversários a 5 (cinco) metros de distância;
- 10.2.7.2.** No **Escalão III** o alinhamento é composto por no máximo 5 (cinco) atletas de cada equipa, 1 (um) atleta introdutor e 4 (quatro) atletas saltadores. Não poderá haver qualquer tipo de elevação de atletas no alinhamento. Sem disputa.

11. Fora de Jogo:

11.1 Tag Rugby:

11.1.1. O fora de jogo tem lugar quando há um **Tag** e nesta situação todos os atletas da equipa que defende devem recuar até estarem colocados atrás do defensor que tem a fita **Tag** na mão.

11.1.2. Ocorre uma **falta**:

11.1.2.1. Quando um atleta que está fora de jogo, intercepta, impede ou atrasa o passe;

11.1.2.2. Quando é assinalada uma **falta** e o atleta defensor não se coloca a 5 (cinco) metros.

11.2. Rugby:

11.2.1. O fora de jogo poderá ocorrer temporariamente quando um atleta está à frente do atleta portador da bola ou à frente do atleta que tenha sido o último a jogar a bola. Tais atletas podem ser punidos se participarem no jogo. No jogo aberto, um atleta pode ser colocado em jogo seja por uma ação de um colega ou por uma ação de um adversário.

- 11.2.1.1.** No **Escalão III**, quando é assinalado um pontapé livre, todos os atletas defensores devem colocar-se a 8 (oito) metros do local onde se irá reiniciar o jogo.

12. Faltas:

- 12.1. Tag Rugby:** todas as faltas serão assinaladas/marcadas através de um pontapé livre no local da infração e, com alteração de posse de bola.
- 12.2. Rugby:** todas as faltas serão assinaladas de acordo com as Leis de Jogo da Federação Portuguesa de Rugby.

13. Pontuação:

- 13.1. Tag Rugby:** Cada ensaio marcado vale 1 (um) ponto para a equipa. Ganha a equipa que no final do tempo de jogo tiver marcado mais ensaios.
- 13.2. Rugby:** A pontuação será obtida através de ensaios, cada ensaio marcado vale 1 (um) ponto para a equipa. Ganha a equipa que no final do tempo de jogo tiver marcado mais ensaios.

14. “Lei da Vantagem”:

- 14.1.** Apesar de ter sido cometida uma infração, o árbitro permite que o jogo continue de forma a não interromper para não beneficiar a equipa infratora.
- 14.2.** Se a equipa não infratora não beneficiar da vantagem, o árbitro deve interromper o jogo e assinalar a falta original.

15. Formação Ordenada no Rugby:

- 15.1.** Será constituída sempre por 5 (cinco) atletas, tendo os mesmos de permanecer ligados até ao final da **formação ordenada**;
- 15.2.** Nenhum atleta da **formação ordenada** pode pontapear a bola na direção da linha de ensaio adversária, estando este procedimento sujeito à marcação de uma penalidade.
- 15.3.** É permitido a disputa da bola na talonagem;
- 15.4. Atletas de 1ª (primeira) linha:**
- 15.5.1.** Os atletas das primeiras linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel ou para fora da **Mêlée**, na direção da linha de meta do atleta adversário, de forma intencional;
- 15.5.2.** O atleta médio de formação da equipa que não está a ganhar a bola, não pode ultrapassar a linha de introdução, não sendo permitida qualquer pressão ou oposição sobre o atleta médio de formação adversária;

15.5.3. A introdução da bola será sempre feita do lado esquerdo, ou seja, do lado da cabeça livre da sua 1ª (primeira) linha.

15.5. O árbitro deve conduzir e corrigir o processo de construção da **formação ordenada**, tendo em atenção os seguintes aspetos:

15.5.1. Só dar início à **formação ordenada** depois do atleta médio de formação ter a bola nas mãos;

15.5.2. Posição correta dos atletas, pés paralelos, joelhos fletidos e costas direitas, em especial da 1ª (primeira) linha;

15.5.3. Verificar ligações / pegas;

15.5.4. Indicar os 3 (três) tempos: 1º (primeiro) Baixa; 2º (segundo) Liga; 3º (terceiro) Forma;

15.5.5. Garantir a estabilidade da **formação ordenada**.

15.5.6. Garantir que a bola sai rapidamente da **formação ordenada**.

16. “Maul” e “Ruck” no Rugby:

16.1. Está-se perante um **Ruck**, quando a bola está no solo, só pode ser disputado no máximo por dois atletas de cada equipa.

16.2. O árbitro não deve permitir o prolongar dos **Mauls** e **Rucks** por mais de 3 (três) segundos, para evitar pressões e tensões exageradas e, assim, diminuir o perigo de lesão.

16.3. O árbitro deverá conduzir e corrigir o processo de jogo no solo tendo em atenção os seguintes aspetos:

16.3.1. O atleta placador, realiza a placagem e larga o atleta placado devendo afastar-se do local da placagem;

16.3.2. O atleta placado, coloca e larga a bola no solo ou passa-a imediatamente;

16.3.3. Quando há um **Ruck**, o árbitro deve dizer **Ruck** e **mãos fora**, até que uma das equipas ganhe a linha da bola.

17. Jogo ao Pé no Rugby:

17.1. É permitido jogar ao pé:

17.1.1. Pontapé de Saída e Pontapé de Recomeço: no recomeço de jogo após a marcação de um ensaio, executa o Pontapé a equipa que sofreu o ensaio;

17.1.2. Após uma equipa ter marcado pontos, será a equipa adversária a efetuar o pontapé de saída através de um pontapé de ressalto dado no centro do terreno, ou atrás desse ponto, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno, beneficiando a equipa adversária;

17.1.3. Toda a equipa do atleta que vai pontapear deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno beneficiando a equipa adversária;

- 17.1.4.** Num pontapé de saída, a bola deve percorrer 7 (sete) metros, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno de jogo;
- 17.1.5.** Quando é executado um pontapé de saída, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo;
- 17.1.6.** No caso de a bola ser pontapeada diretamente para fora e saia por uma lateral, a Equipa adversária beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno de jogo;
- 17.1.7.** Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique “morta”, ou esta fica “morta” por atravessar a linha lateral de ensaio ou a linha de fundo, beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno de jogo.
- 18. “Hand-off”no Rugby:** nos **Escalões I e II** não é permitido; no **Escalão III** só é permitido **hand-off** dos ombros para baixo (mão aberta).
- 19. Penalidade no Rugby:** Nos **Escalões I e II** a equipa adversária tem de estar colocada a 5 (cinco) metros de distância; no **Escalão III** a equipa adversária tem de estar colocada a 8 (oito) metros de distância.
- 20. Sanções Disciplinares:** em caso de expulsão, o atleta será substituído por um atleta suplente, mas não poderá jogar em mais nenhum jogo da Fase respetiva. No caso de o atleta ser temporariamente excluído, o tempo de exclusão é de 2 (dois) minutos.
- 21. Falta Administrativa:** no **Tag Rugby** as equipas que se apresentem com menos de 7 (sete) atletas, podem realizar o jogo, desde que apresentem pelo menos 5 (cinco) atletas de início. No caso de não apresentarem, no início do jogo, os 5 (cinco) atletas ser-lhe-á averbada **falta administrativa**, sendo o resultado final a considerar de 0-10 (zero a dez). No **Rugby** as equipas que se apresentem com menos de 10 (dez) atletas, podem realizar o jogo, desde que apresentem pelo menos 7 (sete) atletas de início. Nesse caso a equipa adversária deve igualar o número de atletas em campo. No caso de não apresentarem, no início do jogo, os 7 (sete) atletas ser-lhe-á averbada **falta administrativa**, sendo o resultado final a considerar de 0-10 (zero a dez).
- 22. Falta de Comparência:** é atribuída derrota por 0-10 (zero a dez) à equipa da Freguesia que não compareceu ao jogo.
- 23.** Os pontos **20**, **21** e **22** deverão ser sempre cumpridos, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre treinadores ou técnicos responsáveis pelas equipas das Freguesias, aquando da realização dos jogos.

Artigo 5.º

Classificação, Pontuação e Desempate

1. A classificação de todas as equipas de **todos os escalões** das Freguesias nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:
 - 1.1. Vitória: 3 (três) pontos;
 - 1.2. Empate: 2 (dois) pontos;
 - 1.3. Derrota ou Falta Administrativa: 1 (um) ponto;
 - 1.4. Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.

2. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, sendo a grelha de classificação iniciada pela equipa com o maior número de pontos.

3. Quando uma equipa, por qualquer razão, **for eliminada da competição**, todos os jogos por ela realizados são anulados.

4. No caso de igualdade de pontos entre equipas no final de cada Fase Local ou Final, o desempate é feito de acordo com os seguintes critérios:
 - 4.1. Resultado verificado entre as equipas empatadas;
 - 4.2. Diferença entre ensaios marcados e sofridos, sendo melhor classificada a equipa cuja diferença for maior;
 - 4.3. Equipa com maior número de atletas inscritos.

5. Haverá ainda uma classificação de Freguesia por escalão. Em que serão classificadas de acordo com o critério o previsto no Quadro 3:

Quadro 3

Classificação versus Pontuação	
1.º Classificado	24 pontos
2.º Classificado	23 pontos
3.º Classificado	22 pontos
4.º Classificado	21 pontos
5.º Classificado	20 pontos
(...)	(...)

Artigo 6.º
Arbitragem e Oficiais de Mesa

1. Os jogos são dirigidos por 1 (um) árbitro e por 1 (um) oficial de mesa.
2. As funções da mesa de jogo são:
 - 2.1. Preencher o boletim de jogo em colaboração com a equipa de arbitragem;
 - 2.2. Cronometrar o tempo de jogo;
 - 2.3. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.
3. Os árbitros e oficiais de mesa são elementos dos cursos técnicos profissionais e/ou colaboradores dos clubes e das Juntas de Freguesia participantes, supervisionados pela Federação Portuguesa de Rugby.

Artigo 7.º
Prémios

Os prémios a atribuir às equipas são os previstos nas normas estabelecidas no **Regimento Geral do Joga Lisboa**.

Artigo 8.º
Inscrições

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral do Joga Lisboa**.

Artigo 9.º
Casos Omissos

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Rugby e pela Comissão Organizadora.
2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.