



# REGULAMENTO DO CAMPEONATO PAULISTA M 19 – 2018

(Nascidos em 1999 / 2000 / 2001 / 2002)

## FEDERAÇÃO PAULISTA DE RUGBY – FPR

### Capítulo I - Disposições Gerais

O Campeonato Paulista M19, é promovido pela Federação Paulista de Rugby – FPR (“FPR”) e será denominado “o Torneio”.

Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do jogo em vigor conforme estipulado pelo WR e adotadas pela FPR, inclusive as variações para M19. Cabe aos atletas e comissões técnicas conhecê-las e cumpri-las.

Para participação do torneio, todas as equipes e jogadores deverão estar filiados à Federação Paulista de Rugby – FPR via CNRu.

Os Presidentes ou representantes legais de cada uma das equipes participantes do Torneio, deverão encaminhar um e-mail a [secretaria@fprugby.org.br](mailto:secretaria@fprugby.org.br), até o dia 06 de agosto caso diverjam de algum ponto do presente regulamento.

O silêncio do Presidente ou representante, será entendido como anuência irrestrita à todos os pontos constantes do regulamento.

### Capítulo II - Modo de disputa

O Torneio será disputado em 2 turnos, jogando todos contra todos, ida e volta, conforme tabela já enviada, com a participação de 04 equipes.

Os jogos poderão terminar empatados.

Ao final de todos os jogos, a equipe que obtiver o maior número de pontos no Torneio, será considerada Campeã.

#### 2.1 – Critérios de desempate

- Confronto direto; (a soma da pontuação adquirida com empate, vitória, e pontos bônus em cada partida)
- Saldo de pontos do confronto direto;
- Maior quantidade de tries marcados durante o Torneio;
- Maior quantidade de pontos marcados durante o torneio;



- Menor quantidade de tries sofridos durante o torneio;
- A equipe que teve a menor quantidade de cartões vermelhos;
- A equipe que teve a menor quantidade de cartões amarelos;
- Através de sorteio.

## **2.2 – Considerações**

As partidas poderão apenas ser adiadas por determinação da FPR, do árbitro e por motivos de força maior.

Caso uma partida não possa ser iniciada por motivos de força maior, a FPR convocará os representantes de ambos os clubes para, em comum acordo, determinar-se uma nova data. Não havendo acordo entre os clubes, a FPR determinará a nova data, ao seu exclusivo critério.

Caso qualquer partida iniciada seja interrompida antes do término do primeiro tempo de jogo por razões de força maior (situações e eventos notórios e incontornáveis que impossibilitem a continuação da partida com segurança por razões alheias aos participantes), e não possa prosseguir em tempo razoável, a critério do árbitro da partida, uma nova data será marcada para que ocorra uma

nova partida, desconsiderando-se o placar até então obtido.

Caso a partida iniciada seja interrompida por razões de força maior após o final do primeiro tempo inteiramente disputado e não haja condição de prosseguir em tempo razoável, a exclusivo critério do árbitro da partida, a partida poderá ser finalizada e será contabilizado para efeito de tabela o placar do jogo até o momento da interrupção.

## **Capítulo III - Pontuação**

Em todas as partidas do campeonato se computarão os seguintes pontos:

- 04 pontos ao vencedor da partida;
- 02 pontos em caso de empate;
- 01 ponto extra em caso de derrota por diferença menor ou igual a 07 (sete) pontos;
- 01 ponto extra para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries;
- 00 pontos em caso de derrota maior que 7 pontos;
- 05 pontos em caso de vitória por W.O..

No caso de não comparecimento (Walk Over - W.O.) a ser declarado pela FPR após a apuração dos fatos, o clube faltante sofrerá as punições descritas neste regulamento e os resultados de seus jogos não serão computados para critério de desempate.

## **Capítulo IV - Walk Over (W.O.)**

A FPR considerará, após a análise da Súmula e de outros documentos que se apresentarem, a falta de comparecimento (W.O.) a uma partida, quando se verificar, sem motivos de força maior:

Será considerado W.O. da equipe com mando de jogo, quando se verificar:



- Quando no início da partida o árbitro determinar que o campo não atende as condições mínimas técnicas e/ou de segurança para o jogo.
- O não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados e inscritos, em até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida ou o tempo que o árbitro entender necessário para que a partida possa ser realizada sem prejuízo a ambas as equipes

Será considerado W.O. da equipe visitante, quando se verificar:

- O não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados e inscritos, em até 30 minutos após a hora marcada para o início da partida ou o tempo que o árbitro entender necessário para que a partida possa ser realizada sem prejuízo a ambas as equipes

## **Capítulo V - Arbitragem**

Todas as partidas serão conduzidas por árbitros oficiais da FPR, mas os auxiliares deverão ser indicados, na hora da partida ao árbitro, sendo 1 de cada equipe e o 4º árbitro da equipe mandante.

No caso de não comparecimento do árbitro designado para a partida, um dos Árbitros Assistentes será nomeado, por consenso entre os capitães, para a condução da partida, devendo a equipe local providenciar um novo Árbitro Assistente de arbitragem (ou seja, que tenha feito pelo menos o curso nível I WR). Não havendo consenso, um sorteio será realizado para definir qual árbitro Assistente deverá conduzir a partida. Caso exista no local do jogo outro árbitro capacitado para conduzir a partida e os capitães concordem, ele poderá ser convidado para conduzir a partida.

Em nenhum caso, mesmo que haja acordo dos representantes dos clubes se poderá prosseguir oficialmente uma partida que tenha sido suspensa pelo árbitro oficial designado.

O responsável pela equipe deverá entregar ao 4º árbitro, em um prazo de no mínimo 30 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, a súmula e os documentos comprobatórios dos atletas que farão parte do jogo.

Os jogadores que não estiverem identificados com o documento (*leia-se documentos com fotos, tipo RG, CNH, Passaporte, RNE e Identidade Profissional*) **NÃO** poderão participar do jogo.

*NÃO serão aceitos documentos de estudantes.*

O 4º árbitro é responsável pelo preenchimento da súmula do jogo, do qual deverão constar os nomes dos jogadores intervenientes, os pontos obtidos por cada uma das equipes e o resultado final.

A descrição concreta dos fatos ocorridos de natureza disciplinar com indicação dos seus intervenientes será feita pelo árbitro oficial da partida.



As súmulas de jogo deverão ser assinadas no final da partida pelos capitães das equipes.

## **Capítulo VI - Código Disciplinar**

As ações disciplinares sobre todos os participantes seguirão a seguinte ordem hierárquica:

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão disciplinar da Federação Paulista de Rugby – FPR, com base no Código de Justiça Desportiva, bem como na tábua de infrações e penalidades específicas do Rugby;
- Tribunal de Justiça Desportiva – TJD.

## **Capítulo VII - Atletas**

Apenas os atletas inscritos no CNRu estarão aptos a participar do Torneio. Cada atleta poderá ser inscrito apenas por 1 (uma) clube no ano, conforme regimento da CBRu e sua transferência deverá cumprir as normas da CBRu, disponível em:

[http://www.sharklion.com/proyectos/cbru/main/Download/Regulamento\\_Transf\\_2014.pdf](http://www.sharklion.com/proyectos/cbru/main/Download/Regulamento_Transf_2014.pdf)

Para que um jogador esteja apto a participar de uma partida, ele deverá ser devidamente inscrito na FPR até a quarta-feira às 23H59 antes do final de semana que ocorrerá o jogo.

Para participação no Torneio, os clubes deverão fazer com que todos atletas estejam devidamente filiados no CNRu, com todos documentos solicitados e automaticamente estes jogadores estarão na sumula eletrônica que o árbitro entrega ao clube para que seja preenchida. Somente poderão participar do jogo, atletas que estejam na sumula.

No caso da equipe for utilizar jogadores de outras equipes, deverá enviar à FPR via e-mail, o nome e o clube que o jogador está inscrito no CNRu.

## **Capítulo VIII - Campos de Jogos**

O campo apresentado para a realização dos jogos deverá possuir os requisitos mínimos de piso das Leis do Jogo do WR, e apresentar dimensões, marcações, áreas de escape, e postes com protetores conforme as mesmas Leis.

## **Capítulo IX – Ambulância e socorrista**

O clube mandante deverá apresentar antes de cada partida uma ambulância com socorrista. Neste caso, o árbitro poderá esperar até 60 minutos a chegada da ambulância / socorrista ou o tempo que o árbitro entender necessário para que a partida possa ser realizada sem prejuízo a ambas as equipes, desde que o horário do início da partida não atrapalhe o bom andamento do jogo ou dos demais jogos que serão realizados no mesmo local.



No caso da equipe mandante não apresentar a ambulância com médico ou socorrista no prazo estipulado, o árbitro não iniciará o jogo, preencherá a súmula e fará o relatório que será enviado a FPR. Após o recebimento do relatório e do relatório da equipe mandante, a FPR tomará as medidas em relação ao fato.

Nenhuma partida poderá ocorrer sem que haja uma ambulância com médico ou socorrista devidamente identificado.

Caso a ambulância tenha que fazer alguma remoção, a continuidade da partida deve ser definida entre o árbitro e os capitães das equipes, e a decisão da continuidade ou não da partida deve ser unanime entre as 3 partes.

A seqüência do atendimento médico é de responsabilidade do clube ao qual o atleta é filiado, sendo o clube mandante responsável apenas pelo primeiro atendimento (médico / socorrista) em campo e remoção do lesionado até o hospital.

## **Capítulo X - Realização das Partidas**

As partidas do Torneio serão realizadas de acordo com as "Leis do Jogo", editadas pela "WORLD RUGBY" e ficarão sujeitas às normas deste regulamento e às determinações constantes dos comunicados emitidos pela FPR, ao abrigo dos seus Estatutos e Regulamentos.

- As partidas serão disputadas por equipes de 15 (quinze) jogadores, podendo ser utilizados jogadores reservas, em número variável e nas condições previstas nas Leis do Jogo.
- Todos os jogadores devem estar uniformizados (camisa numeradas, shorts e meião iguais).
- As súmulas dos jogos terão no máximo 23 (vinte e três) jogadores, sendo no mínimo 05 (cinco) especialistas na primeira linha e devidamente identificados na súmula.
- As substituições permitidas serão: 08 (oito) substituições, sendo as 07 (sete) primeiras, 02 (dois) na primeira linha e 05 (cinco) em outras posições, e a 08 (oitava) substituição somente para um jogador da 1ª linha. Sendo aqui previstas também as substituições excepcionais de primeira linha necessárias para o bom andamento do jogo.
- Somente no caso de contusão comprovada pelo médico ou socorrista, um jogador especialista de primeira linha poderá retornar ao campo, mesmo após ter sido substituído.
- Nenhuma equipe poderá iniciar a partida com menos de 12 (doze) jogadores, mas os restantes poderão entrar em campo no decurso do jogo, com autorização do árbitro.
- No decurso do jogo somente poderão permanecer junto à área do jogo um treinador, um médico ou fisioterapeuta e uma pessoa para levar água e



- suporte para chutes, no máximo de três pessoas, desde que devidamente identificados e autorizados pelo árbitro.
- O médico ou socorrista poderá entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
  - No intervalo dos jogos é permitido ao treinador e jogadores reservas de cada equipe entrar na área do campo de jogo.
  - Durante o intervalo as equipes poderão regressar aos vestiários, desde que isto tenha sido previamente acordado com o árbitro antes do início do jogo, sem ultrapassar o período de dez minutos.
  - Ficará a critério do árbitro e do médico / socorrista da partida a concessão ou não de breve pausa para hidratação dos jogadores durante a partida, não excedente a 1 (um) minuto, caso as condições ambientais (calor excessivo) assim o requeiram.

## **Capítulo XI – Anti-Doping**

A FPR segue o modelo da World Rugby quanto à aplicação das Leis Antidoping, conforme a Regulamentação 21 da Federação Internacional, que tem como base a lista de substâncias proibidas reguladas pela Agência Mundial Antidoping (WADA). Cabe aos participantes conhecê-las e cumpri-las.

A CBRu possui também um Regulamento antidoping, disponível no site [www.brasilrugby.com.br](http://www.brasilrugby.com.br) Todos os jogadores estão também sujeitos a este regulamento e suas punições.

Fica facultado à FPR a realização de exames antidoping após as partidas, ocorrendo sorteio de 2 atletas por equipe, dentre todos que constam em súmula ao final das partidas.

A legislação nacional referente a antidoping será a utilizada para fins de sanções, sem prejuízo de sanções disciplinares a critério dos órgãos competentes dos clubes, federações e CBRu.

## **Capítulo XII – Punições**

Cadastro de atletas: O clube que dispuser de jogador irregular, com decisão confirmatória do TJD, perderá os pontos adquiridos na partida, bem como perderá mais 5 pontos na classificação geral do torneio, conforme artigo 214 do CBJD.

No caso de reincidência, além da perda dos pontos do jogo, o clube deverá pagar uma multa de R\$ 1.000,00.





Cartões: O atleta que receber cartão vermelho estará automaticamente suspenso do jogo subsequente de sua equipe no Torneio, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby.

O atleta que receber 3 cartões amarelos em jogos distintos, estará automaticamente suspenso do jogo subsequente de sua equipe no torneio, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby.

O atleta que receber 2 (dois) cartões amarelos na mesma partida, convertendo-os em cartão vermelho, terá que cumprir a suspensão automática no jogo subsequente de sua equipe no Torneio. Os cartões amarelos, nesta hipótese, não serão computados para a apuração da regra descrita no item acima.

Campo de jogo: O clube que não cumprir com as exigências de campo, caso o árbitro da partida não realize a mesma por falta de atingir índices mínimos de segurança e de jogo, correrão o risco de ser atribuído ao jogo, um W.O.

#### W.O.:

- O clube ao qual for atribuído um W.O., automaticamente ao final do Torneio será considerado o último colocado.
- O clube ao qual for atribuído um W.O., deverá reembolsar os gastos que ocorreram com transporte, aluguel de campo, ambulância da outra equipe.
- Na reincidência, o clube deverá pagar à FPR uma multa no valor de R\$ 1.000,00, reembolsar os gastos que ocorreram com transporte, aluguel de campo, ambulância da outra equipe, e tal clube faltante receberá uma punição de 1 ano fora de qualquer campeonato gerido pela FPR.

Serão considerados 4 tries e 2 conversões (24 pontos) para a equipe vencedora por W.O., resultando um placar de 24 x 00.

Financeiro: Caso alguma equipe fique em débito com a FPR durante a competição, a mesma será punida pela perda dos pontos das partidas que disputar até a regularização do débito.

### **Capítulo XIII – Disposição Final**

Em caso de dúvidas de interpretação ou omissão deste regulamento e de seus efeitos, a FPR, através de sua diretoria, resolverá o caso.

São Paulo, 02 de Agosto de 2018.