



REGULAMENTO

CIRCUITO PAULISTA DE RUGBY

SEVEN'S

M15/ M17 / M19 – 2017

FEDERAÇÃO PAULISTA DE RUGBY – FPR

Capítulo I - Disposições Gerais

O Circuito Paulista de Rugby Seven's é um evento promovido pela Federação Paulista de Rugby – FPR ("FPR") e será denominado "o circuito".

Todas as partidas das etapas serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor, conforme estipulado pelo WR com as variações de seven-a-side em vigor, instituídas pelo WR.

Cabe aos participantes conhecê-las e cumpri-las.

A etapa poderá ser adiada apenas por determinação da FPR, da arbitragem ou por motivos de força maior (condições climáticas adversas ou outros fatores alheios à vontade das equipes participantes) que inviabilizem a realização das partidas.

O Circuito terá 3 etapas de acordo com o cronograma:

11/11 - etapa São Paulo (categorias M15 e M19)

26/11 - etapa São José (categorias M15 e M17)

03/12 - etapa Jacareí (categorias M17 e M19)

Capítulo II - Atletas

Apenas os atletas inscritos na FPR estarão aptos a participar das etapas. 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.

Para participação na etapa, os clubes deverão fazer com que todos atletas estejam devidamente filiados à FPR e que apresentem no sistema de gerenciamento (SCRUM) da CBRu, os documentos solicitados.

O clube que dispuser de jogador irregular nos termos deste Regulamento, será desclassificado do circuito.



Capítulo III - Forma de disputa

Cada Etapa terá sua forma de disputa estabelecida de acordo com o número de participantes, podendo ser:

- Pontos Corridos (Grupo único)
- Grupos (Fase classificatória/ Semi Final / Finais)

Capítulo IV - Pontuação

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

- 02 pontos ao vencedor da partida;
- 01 ponto em caso de empate;
- 00 pontos em caso de derrota;

Capítulo V - Walk Over (W.O.)

Será considerado W.O., quando se verificar:

- O não comparecimento em campo de pelo menos 05 atletas devidamente trajados e inscritos, em até 5 minutos após a hora marcada para o início da partida.
- Serão considerados 2 tries e 2 conversões (14 pontos) para a equipe vencedora por W.O., resultando um placar de 14 x 00.

Capítulo VI - Critérios de desempate

- Em caso de empate na soma de pontos no final dos jogos, os critérios de desempate serão os seguintes:
 - Confronto direto
 - Maior quantidade de tries marcados
 - Menor quantidade de tries sofridos
 - Maior quantidade de pontos feitos
 - Maior saldo de pontos (pontos feitos – pontos sofridos)
 - Menor número de cartões vermelhos
 - Menor número de cartões amarelos
 - O diretor do torneio realizará um sorteio com a presença de ambos capitães



Capítulo VII - 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.

Caso haja necessidade de remoção do atleta para um hospital, o manager da equipe deverá acompanhar o jogador na ambulância e se responsabilizar pela sequência do atendimento

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) em campo e remoção do lesionado até o hospital.

Capítulo VIII - Realização das Partidas

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

- Serão permitidas CINCO substituições em qualquer momento da partida. A substituição deve ser comunicada previamente ao árbitro de mesa, que autorizará a troca. O jogador substituído não poderá retornar na mesma partida, a não ser para substituir temporariamente um jogador com lesão sangrante ou concussão.
- Cada clube participante deverá ter seu uniforme, com camisas devidamente numeradas, calção e meias idênticas.
- **Cartões e suspensões:**
 - Os jogadores expulsos (cartão vermelho) ficarão definitivamente excluídos do torneio, ficando o Comissário de Arbitragem responsável pela entrega do relatório à Comissão Disciplinar da FPR.
 - Os jogadores que receberem cartão amarelo deverão cumprir a suspensão de 2 minutos fora de campo ao lado da mesa de arbitragem. Este tempo começa a ser contado quando o jogador chega à mesa dos árbitros, sendo esse prazo controlado pelo 4º árbitro.
 -



- Os jogadores que levarem dois (2) cartões amarelos durante a competição serão automaticamente suspensos por um (1) jogo (o jogo seguinte ao jogo em que a atleta receber o segundo cartão amarelo).
- Os jogadores que receberem três (3) cartões amarelos ao torneio, após o termino do jogo em questão, serão automaticamente excluídos do torneio.
- Todos os árbitros e auxiliares de lateral serão designados pela organização do torneio.
- Os capitães de cada equipe ou seus dirigentes deverão, no intervalo da partida anterior, realizar o sorteio juntamente com o árbitro designado. Neste momento o representante deverá informar ao árbitro que acompanha o sorteio quais serão os sete jogadores titulares para compor a súpula.
- O manager de cada equipe deverá preencher e entregar a ficha de inscrição na mesa do quarto árbitro até uma hora antes da primeira partida de sua equipe.
- Poderão entrar em campo somente os árbitros, jogadores e médicos.
- Os reservas (5), o treinador (1), e o manager (1) deverão assistir aos jogos de sua equipe no local indicado pela organização, não podendo ultrapassar os limites impostos.
- No banco, os jogadores reservas, o técnico e o manager deverão estar sempre vestidos com coletes ou camisetas de cores diferentes do uniforme em campo.
- Até três jogadores reservas, poderão entrar em campo após a marcação de um try, sempre com o jogo parado, para ajudar na hidratação dos companheiros em campo.
- Ao final dos jogos as equipes deverão sair do campo imediatamente para que a próxima partida tenha início.
- As equipes poderão ingressar ao campo de jogo somente após anúncio e liberação do oficial de campo.
- Os horários devem ser respeitados, podendo ser eliminada a equipe que não respeitar e cumprir as regras.
- O aquecimento das equipes poderá ser feito no gramado, atrás dos in-goals, e estará liberado no início da partida imediatamente anterior.
- Na eventualidade de uma partida ser suspensa por qualquer razão, com confirmação do Comissário de Arbitragem, serão aplicados os seguintes procedimentos:



- Quando a partida for interrompida durante o intervalo ou qualquer momento do segundo tempo, o resultado permanecerá;
 - Quando a partida for interrompida durante o primeiro tempo, será declarado empate entre as equipes (14 x 14), ganhando 1 ponto cada equipe e o placar será contabilizado para a classificação final da fase;
 - Caso a partida não possa terminar empatada, o Comissário de Arbitragem poderá reunir a equipe de árbitros e a comissão organizadora para formulação do veredicto final.
-
- A organização da etapa, seus dirigentes, atletas e comissão organizadora do torneio não se responsabilizam por qualquer acidente que leve à morte, incapacidade permanente, danos pessoais ou perdas de propriedades pessoais.

Capítulo XI - Código Disciplinar

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

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão formada pelos árbitros da etapa e responsável técnico;
- Comissão disciplinar da Federação Paulista de Rugby – FPR, com base no Código de Ética e Regulamento Disciplinar da CBRu, publicado no site e em vigor desde 2005;
- Tribunal de Justiça Desportiva da Federação Paulista de Rugby.

Capítulo X - Disposição final

Os casos omissos deste regulamento e em caso de dúvidas de interpretação, a FPR se reserva o direito de considerar e resolver cada caso através de sua Diretoria.

São Paulo, 09 de novembro de 2017.