REGULAMENTO D0 CAMPEONATO PAULISTA DE RUGBY – 4ª DIVISÃO 2019

FEDERAÇÃO PAULISTA DE RUGBY – FPR

Capítulo I - Disposições Gerais

O Campeonato Paulista de Rugby 4ª divisão, Categoria Adulta Masculino, é promovido pela Federação Paulista de Rugby – FPR ("FPR") e será denominado "Torneio".

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

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

Os Presidentes ou representantes legais de cada uma das 06 equipes do Torneio deverão encaminhar um e-mail a secretaria@fprugby.org.br, até o dia 10 de abril caso divirjam 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 duas fases com a participação de 06 equipes.

2.1 – Primeira fase

Todas as equipes jogarão entre si em turno único, conforme tabela enviada e aprovada pelas equipes. Ao final as equipes serão ranqueadas de 1º a 6º.

Nesta fase os jogos poderão terminar empatados.

2.1.1 – Critérios de desempate na 1ª fase – Classificação geral

- 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 – Fase final (semifinais e final)

Os jogos semifinais serão definidos de acordo com a classificação final da primeira fase, da seguinte forma:

Semifinal: 1º x 4º / 2º x 3º

As semi finais serão em 2 jogos, ida e volta.
O melhor colocado na 1ª fase poderá escolher em jogar o 1º ou 2º jogo em casa.

Final: Vencedor contra vencedor para definir o campeão, em jogo único

O mando dos jogos será sempre das equipes melhores classificadas na 1ª fase. Caso a FPR consiga que alguns destes jogos sejam transmitidos pela TV, ou via *streaming*, o mando do jogo PODERÁ ser da FPR, caso ela decida.

Em caso de transmissão dos jogos, conforme acima mencionado, haverá um adendo a este regulamento, que terá ciência e anuência de todos os times envolvidos no torneio, e apresentado no momento oportuno.

Nesta fase os jogos não poderão terminar empatados. Caso algum jogo termine empatado, deverão prosseguir conforme os critérios definidos em 2.2.1 até uma equipe ser declarada vencedora.

2.2.1 – Critérios de desempate nos jogos da fase final

- Prorrogação de 10 x 10 minutos, com Golden Point (Quem fizer o 1º ponto vence o jogo);

- Time que marcou o maior número de tries no jogo;

Disputa de 3 penais alternados e cobrados por atletas diferentes, do centro da linha dos 22 metros para cada equipe. Sagra-se vencedora a equipe que converter maior número de penais. Persistindo o empate, segue a disputa alternada com o restante dos jogadores que terminaram a partida em campo. A partir daí, se uma equipe converter e a outra não converter, vence quem converteu. Persistindo o empate, segue disputa de penais com os jogadores reservas. Persistindo o empate, começa novamente a disputa até que haja um vencedor, sendo que os jogadores que foram substituídos não poderão participar.

2.3 – Acesso

A equipe campeã do Campeonato Paulista de Rugby – 4ª Divisão, terá o direito de jogar o Campeonato Paulista de Rugby – 3ª Divisão em 2020.

A equipe vice-campeã do Campeonato Paulista de Rugby – 4ª Divisão, terá o direito de jogar contra a 9ª colocada do Campeonato Paulista de Rugby – 3ª Divisão, em

jogo único, para definir quem terá o direito de jogar o Campeonato Paulista de Rugby – 3ª Divisão, em 2020.

Apenas poderão participar deste jogo jogadores inscritos na FPR até o dia 22 de setembro.

A partida deverá ser realizada no final de outubro, começo de novembro e o mando será do clube que defende a permanência no Torneio da 3ª Divisão.

Em qualquer situação atípica que envolva o acesso ou decesso (Clube que abdica o direito de aceso, equipe que desiste de disputar o torneio de 2020, agremiações que param de funcionar e etc.), a FPR terá o poder de decidir via reunião de Diretoria Executiva, com a ata decisória publicada em seu site oficial, qual será a providência a se tomar para o Torneio do ano subsequente.

2.4 – 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 empate na classificação geral da 1ª fase, os jogos contra a(s) equipe(s) que praticou (aram) o W.O., não serão computados.

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 e auxiliares oficiais da FPR.

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, após a mesma ser aprovada pelo CNE;
- 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

É de exclusiva responsabilidade dos clubes o controle da habilitação de seus atletas que serão incluídos nas súmulas, conforme o Código Brasileiro de Justiça Desportiva. Para que um jogador esteja apto a participar de uma partida, ele deverá ser devidamente inscrito no CNRu 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.

Apenas poderão participar do Campeonato, os atletas estrangeiros que possuam RNE (Registro Nacional de Estrangeiro), conforme regulamentação da CBRu.

Caso algum clube vá utilizar algum atleta nascido em 2001 na 1ª linha ou 2002 (neste caso NÃO pode ser na 1ª ou 2ª linha), o clube deverá enviar uma declaração assinada pelos Pais isentando a FPR e os árbitros de qualquer responsabilidade civil e criminal que possa vir a ocorrer, além de outra declaração do Clube informando que o atleta tem condições físicas e técnicas de jogar na posição de 1ª linha, para os nascidos em 2001 e condições de jogar no adulto para nascidos em 2002.

O não envio desta documentação, é de TOTAL responsabilidade do clube, isentando a FPR de qualquer responsabilidade, ainda a falta destes documentos pode punir o clube pela utilização de JOGADOR IRREGULAR.

Capítulo VIII - Campos de Jogo

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/ou socorrista (CREN – Conselho Regional de Enfermagem)

O clube mandante deverá apresentar antes de cada partida uma ambulância e/ou socorrista. Neste caso, o árbitro poderá esperar até 45 minutos a chegada da ambulância e/ou 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 e/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 do árbitro 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 / socorrista 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 – Antidoping

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 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 que eventualmente tiver adquirido na partida, bem como perderá mais 5 pontos na classificação geral do torneio, além de multa a ser aplicada pelo TJD, conforme artigo 214 do CBJD. O resultado da partida permanecerá o mesmo, não contabilizando-a para critérios de desempate, conforme § 2º do artigo 214 do CBJD.

No caso de reincidência, o clube perderá os pontos do jogo, e deverá pagar uma multa de R$ 1.000,00 no âmbito administrativo para a FPR, além da possível multa desportiva aplicada pelo TJD.

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, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença.

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, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença.

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, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça

Desportiva do Rugby, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença. 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., cairá automaticamente a 5ª divisão do campeonato paulista de 2020, independentemente de quantos times derem W.O..
- Caso haja dois ou mais clubes atribuídos com W.O., a forma de acesso a 4ª divisão do campeonato paulista de 2020, será definida pela direção da FRP, esclarecendo que o decesso será automático conforme o item acima.
- O clube ao qual for atribuído um W.O., automaticamente ao final do Torneio será considerado o último colocado. Caso tenham 2 (duas) ou mais equipes punidas com W.O. e portanto nas últimas colocações, o desempate será a quantidade de pontos ganhos na 1ª fase. Caso persista o empate, serão usados os critérios de desempate do item 2.1.1 deste regulamento para definir a classificação final
- 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$ 2.500,00, reembolsar os gastos que ocorreram da outra equipe, e tal clube faltante receberá uma punição de 1 ano fora de qualquer campeonato gerido pela FPR.
- Os atletas inscritos pelo clube ao qual for atribuído o W.O. reincidente, ficarão suspensos por 1 ano dos torneios da FPR e isso será notificado a CBRu.

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, 08 de abril de 2019.