



REGULAMENTO DO CAMPEONATO PAULISTA MASCULINO DE RUGBY XV 2023

FEDERAÇÃO PAULISTA DE RUGBY – FPR

Capítulo I - Disposições Gerais

O Campeonato Paulista de Rugby XV, 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 comissãoestécnicas 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 – e em dia com suas contribuições financeiras, explicitadas no Boletim Técnico FPR 002/23.

Capítulo II - Modo de disputa

28 equipes foram divididas em 7 grupos (de A à G) com 4 agremiações em cada, seguindo a classificação do torneio em 2022 (inclusive os acessos, decessos e desistências), conforme a tabela apresentada no Boletim Técnico FPR – 002/23.

O modelo de realização das partidas e critérios de pontuação e desempate serão definidos após a aprovação do regulamento pelas equipes inscritas até o dia 24 de fevereiro de 2023 e divulgado no Boletim Técnico FPR – 002/23, disponibilizado na mesma data.

2.1 – Primeira fase

Todas as equipes jogarão entre si em turno único, dentro dos grupos, conforme tabela enviada e aprovada pelas equipes. Ao final as equipes serão ranqueadas de 1º a 4º dentro de seus grupos.

Caso no grupo tenha alguma equipe que desistiu do torneio, todos os jogos contra aquela equipe, serão considerados W.O.

Nesta fase os jogos poderão terminar empatados.

Os mandos dos jogos da 1ª fase foram definidos de acordo com a colocação das equipes em seus respectivos grupos.

2.2 – Segunda Fase

Os 2 primeiros colocados dos grupos A / B / C / D, irão disputar o “Campeonato Paulista”.

Os 2 últimos colocados dos grupos A / B / C / D, bem como os dois mais bem colocados dos



grupos E, F e G e os dois melhores 3ºs colocados, jogarão a "Copa São Paulo.

Os demais últimos colocados dos grupos E / F e G , irão disputar a "Taça São Paulo".

Em todos os 3 torneios mencionados acima teremos campeões e a disputa por todas as colocações. Essa classificação final será utilizada para o chaveamento do torneio de 2024.

Nesta fase os jogos não poderão terminar empatados.

Caso algum jogo termine empatado, deverão prosseguir conforme os critérios definidos no Boletim Técnico FPR-002/23 até uma equipe ser declarada vencedora.

Os mandos dos jogos da 2ª fase serão definidos a depender do torneio disputado, a se verificar:

Campeonato Paulista: O mando será daqueles melhores classificados na 1ª fase (não serão computados os resultados da segunda fase para definir mando nas semifinais nem nas finais).

Copa São Paulo: O mando será da equipe que tiver rodado mais quilômetros durante o torneio (incluindo todos os jogos da agremiação, tanto na primeira quanto na segunda fase).

Taça São Paulo: O mando será daqueles melhores classificados na 1ª fase (não serão computados os resultados da segunda fase para definir mando nas semifinais nem nas finais).

Para medir a quilometragem, será utilizado o site <https://maps.google.com> calculando a cidade sede da equipe até a cidade de onde ocorreu o jogo.

2.3– Considerações

As partidas poderão ser adiadas e/ou alteradas apenas por determinação da FPR, do árbitro e por motivo de força maior.

Caso uma partida não possa ser iniciada por motivo 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 motivo 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 havendo 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.

Caso a FPR consiga que alguns dos jogos seja transmitido pela TV, ou via *streaming*, o mando do jogo PODERÁ ser da FPR, caso ela assim decida.

A transmissão das partidas está condicionada à viabilidade técnica dos locais de jogos informados pelos clubes, disponibilidade de equipe para operacionalização, classificação no último ano e desempenho na atual temporada, sendo que a decisão final sobre os jogos transmitidos, é da FPR.

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.

Capítulo III - 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:

3.1. 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, incluindo a segurança física dos atletas com a presença do corpo médico obrigatório por este regulamento.
- 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

3.2. 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

3.3. Será considerado W.O. em favor da equipe que estiver escalada para partida contra o time da vaga não preenchida, conforme afirmado no item 2.1 desse regulamento.

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

Capítulo IV - 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 mandante providenciar um novo árbitro assistente (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 árbitro oficial, 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.



Um dos árbitros assistentes será o 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.

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

Todos os jogos dos grupos A, B, C e D e por sequência os jogos da SEGUNDA FASE no "Campeonato Paulista" devem ser gravados pela equipe mandante e enviados para o comitê de arbitragem até a sexta-feira da semana subsequente da partida. Sugerimos que os demais clubes que puderem gravar e enviar os vídeos façam pensando no desenvolvimento do rugby paulista, esses vídeos serão utilizados como ferramenta para avaliação dos árbitros e melhora do nível da arbitragem.

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

É facultativa a utilização de um mesário, sendo de inteira responsabilidade dos times participantes da partida em questão. A FPR não enviará ninguém com tal função.

Capítulo V - 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 Brasileiro de Justiça Desportiva, bem como na Tábua de Infrações e Penalidades Específicas do Rugby, aprovada pelo CNE;
- Em caso de recurso o Pleno do Tribunal de Justiça Desportiva da FPR.

Para fins de transparência e comunicação o email da comissão disciplinar é o tjd@fprugby.org.br

Capítulo VI - Atletas

Apenas os atletas inscritos no CNRu estarão aptos a participar do Torneio. Em hipótese alguma um jogador poderá jogar por 2 equipes o mesmo Torneio. As transferências deverão ocorrer no início do torneio, cumprindo as normas determinadas pela CBRu e disponibilizada em seu site de forma ampla e pública. O atleta que tiver participado de pelo menos um jogo em uma equipe, por qualquer tempo que seja, fica impossibilitado de solicitar a transferência para outra equipe que esteja disputando o torneio.

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 os atletas estejam devidamente filiados no CNRu, com todos os seguintes documentos em dia:

- Atestado médico com data deste ano (2023);
- RG, CNH ou qualquer documento oficial com foto;



- Termo de responsabilidade para atletas – (documento desenvolvido pela CBRU e disponível no CNRU);

Declaração de menores de 18 anos:

- Autorização por escrito com ciência de participação dos atletas, pais ou responsável legal, médica, federação, clube e treinador(a);

O Clube que utilizar algum atleta nascido em 2004 na 1ª linha ou 2005 (nesse caso NÃO podendo ser utilizado na 1ª nem da 2ª linha) deverá apresentar declaração assinada pelos Pais do atleta dando ciência que são sabedores dos riscos inerentes a essa ação, isentando a FPR e os árbitros de qualquer responsabilidade civil ou criminal que possam a vir a ocorrer. A equipe deverá, também, elaborar declaração informando que o atleta tem condições físicas e técnicas de jogar na posição de 1ª linha, para os nascidos em 2004 e nas demais posições para os nascidos em 2005.

Não serão permitidos jogadores nascidos após 2005.

Apenas poderão participar do torneio, os atletas estrangeiros que possuam RNM(Registro Nacional Migratório), conforme regulamentação da CBRU.

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.

Os jogadores que não estiverem identificados com seu documento de identificação (*documentos com fotos, exemplo RG, CNH, Passaporte, RNM e Identidade Profissional*) **NÃO** poderão participar do jogo.

NÃO serão aceitos documentos de estudantes.

As equipes deverão encaminhar suas escalações até às 10 horas do dia anterior ao jogo para os e-mails operacional@fprugby.org.br e secretaria@fprugby.org.br e ficarão a disposição de qualquer equipe ou da organização do evento.

Capítulo VII - 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 VIII – Ambulância e socorrista

Nos jogos dos grupos A / B / C / D, e a disputa do Campeonato Paulista (2ª fase), o clube mandante deverá apresentar antes de cada partida uma ambulância com socorrista. Neste caso, o árbitro poderá esperar até 30 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.

Os jogos dos grupos E / F / G, e a disputa da Copa São Paulo e da Taça São Paulo (2ª fase), o clube mandante deverá apresentar antes de cada partida no mínimo um socorrista, e um plano de ação emergencial, que consiste em ter um carro pré-definido para a fácil remoção do lesionado e o órgão de saúde que o atleta será encaminhado. O árbitro poderá esperar até



30 minutos a chegada do 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. A FPR sugere que mesmo não sendo obrigatório o uso da ambulância seja adotado em todas as partidas.

No caso de a 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 e do relatório da equipe mandante, a FPR tomará as medidas em relação ao fato.

Nenhuma partida poderá ocorrer sem que haja uma ambulância e/ou socorrista devidamente identificado.

Caso a ambulância e/ou 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 unânime entre as 3 partes. Recomenda-se que todas as equipes mandantes possuam um plano de ação emergencial, disponibilizando carros de fácil deslocamento para a remoção dos lesionados, um responsável em fazer esse transporte e uma relação de locais onde levar em caso de emergências.

A sequência 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, quando necessário.

Capítulo IX - 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 (camisas numeradas, shorts e meias 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.
- As substituições podem ser no formato "rolling subs" desde que haja a ciência da arbitragem antes da partida.
- 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, até dois profissionais de saúde (médico ou fisioterapeuta) e duas pessoas para levar água e suporte para chutes, no máximo de cinco pessoas, além dos jogadores reservas, desde que devidamente identificados e autorizados pelo árbitro.
- O técnico, os dois responsáveis pela água e os jogadores reservas devem ficar na área designada pela arbitragem.
- O médico ou socorrista poderá entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
- Fica proibido ao técnico entrar na área de jogo durante a partida, podendo entrar apenas os dois responsáveis pela água.
- 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 X – 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. Deve-se seguir as normas da Autoridade Brasileiro de Controle de Dopagem.

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 XI – 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 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 e de organização de mando de jogo, 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.

- A agremiação ao qual for atribuído W.O. perderá 5 pontos conforme já determinado nesse Regulamento.
- 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. recorrente, 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 XII – Transmissões dos Jogos

A FPR dará ciência prévia a todas as equipes, participantes do torneio, sobre quais jogos serão transmitidos, tanto pela televisão quanto pela tecnologia de *streaming*. Nenhum clube poderá transmitir jogos sem autorização da FPR.

Nas partidas com transmissão, deverá, o mandante, possuir prévia autorização do campo onde ocorrerá a partida, proveniente do setor de comunicação e técnico da FPR. Sob pena de multa caso prejudique o andamento do torneio.

Todas as equipes do torneio deverão apresentar previamente aos jogos com transmissão as artes dos modelos de uniforme a FPR, são necessários dois jogos distintos de uniforme, para que estes possam ser combinados nas partidas com transmissão.



Todas as equipes envolvidas em partidas com transmissão, deverão se apresentar em campo com o uniforme previamente definido, devendo o mesmo ser igual a todos os membros da equipe. Inclui-se como uniforme o meião, shorts e camiseta. Em caso de descumprimento poderá a FPR impor multa de metade do valor da inscrição total do Torneio aos responsáveis.

A produção e transmissão será feita por empresa/equipe escolhida pela FPR com exclusividade para a internet, sendo vedada a filmagem com objetivo de reprodução e transmissão em outros canais, incluindo sites e redes sociais de clubes ou pessoas.

O não cumprimento dessa norma acarretará multa no valor de R\$10mil. As partidas terão acesso gratuito pelo canal escolhido pela FPR.

Está liberado aos clubes buscar parcerias para a transmissão audiovisual em canal linear pela TV (satélite, cabo, VHF/UHF) e áudio por web rádios e rádios, mediante autorização prévia da FPR.

A divulgação de filmagem realizada pelo clube em jogo com transmissão realizada e/ou aprovada pela FPR poderá ser veiculada ao público apenas após o término do campeonato, sem cobrança financeira de qualquer material referente a mesma.

Clubes que tenham patrocinadores interessados em se associar à transmissão devem entrar em contato pelo email secretaria@fprugby.org.br

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, 16 de Fevereiro de 2023.