



FEDERAÇÃO
GAÚCHA
DE RUGBY



COPA RS 2016

REGULAMENTO

1 - DISPOSIÇÕES GERAIS

Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor, conforme estipulado pela *World Rugby*.

- ✓ Para participação da equipe no campeonato, o clube deve estar filiado a FGR e ativo no CNRu;
- ✓ Clubes que não possuem ata de constituição, ata de eleição, CNPJ e estatuto estão impedidos de atuar em campeonatos oficiais, organizados por esta Federação;
- ✓ A FGR informará a Confederação Brasileira de Rugby - CBRu que atletas de Clubes com pendências financeiras junto a FGR, convocados para Seleções de Base e Principal (Nacional e Estadual) estarão impossibilitados de participar de atividades das mesmas.

Para participação do campeonato todos os atletas deverão:

- ✓ Estar devidamente filiados e cadastrados no CNRu e apresentar documento de identidade ou RNE com foto ou cópia autenticada válida no momento de preenchimento da súmula dos jogos;
- ✓ Não é permitida a participação de jogadores da categoria M19 nas posições de primeira linha e segunda linha no campeonato;
- ✓ Não é permitida a participação de atletas menores de idade, ou seja, menos de 18 anos completados até a realização da partida;
- ✓ As partidas poderão apenas ser adiadas por determinação do árbitro e por motivos de força maior;
- ✓ Para situações em que as duas equipes tenham que abandonar a partida no segundo tempo de jogo, será contabilizado o placar até o momento de abandono. Contudo, quando ocorrer antes do término do primeiro tempo de jogo, uma nova data será marcada para que ocorra uma nova partida.



- ✓ Caso uma partida não possa ocorrer por motivos de força maior, dar-se-á prioridade a nova data proposta de comum acordo entre as equipes. No caso de não haver comum acordo entre as equipes, a FGR determinará a nova data da disputa no prazo máximo de 01 semana.

As equipes com mando de campo deverão informar o local e horário da partida ao respectivo gerente da competição ou ao diretor técnico da FGR, através do e-mail: presidencia@fgrugby.com.br com 07 (sete) dias de antecedência.

2 - MODO DE DISPUTA

A Copa RS será disputada por nove equipes, distribuídas em três grupos com três equipes, sendo uma equipe da 2ª divisão e duas equipes da 1ª divisão por grupo. Para definir os participantes e a ordem de cada equipe dentro do grupo, o sorteio foi realizado no dia 04 de junho em Bento Gonçalves com a presença de 06 equipes.

Os primeiros colocados de cada grupo, mais o melhor segundo colocado, avançam para as semifinais. As outras duas equipes que ficaram em segundo lugar em seus grupos, disputam 5º e 6º lugares em jogo de ida e volta. As três últimas equipes de cada grupo, jogam um triangular para definir posições do 7º a 9º lugares. A partir da segunda fase, para definir os mandantes, será levado em consideração a melhor campanha.

3 - PONTUAÇÃO

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

- ✓ 04 (quatro) pontos ao vencedor da partida;
- ✓ 02 (dois) pontos a cada equipe em caso de empate;
- ✓ 01 (um) ponto bônus Defensivo ao perdedor em caso de derrota por diferença menor ou igual a 7 (sete) pontos;
- ✓ 01 (um) ponto bônus Ofensivo a equipe que marcar 4 (quatro) ou mais tries.

No caso de W.O. (Walk Over), a equipe sofrerá as punições descritas neste regulamento e os resultados de seus jogos não serão computados para critério de desempate.



4 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate em qualquer colocação, serão utilizados os seguintes critérios, na ordem a seguir:

1. Confronto direto;
2. Maior diferença de pontos (pontos marcados menos pontos sofridos);
3. Maior número de tries marcados;
4. Maior número de pontos marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Menor número de tries sofridos;
8. Sorteio com a presença de representantes dos dois times;

5 - WALK OVER (W.O.)

Será considerada falta de comparecimento (W.O.) a uma partida quando se verificar:

- ✓ O não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados, em até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida;
- ✓ Quando uma equipe visitante efetuar um deslocamento superior a 300 km e ocorrer atraso por motivos de força maior (quebra de ônibus, interdição da estrada ou acidente com o ônibus do time visitante), salvo restrições da praça do jogo e desde que previamente avisado, a arbitragem e equipe local deverá aguardar até 2 (duas) horas para a realização da partida;
- ✓ Será considerado W.O. da equipe mandante de jogo quando no início da partida o delegado da FGR ou o árbitro determinar que o campo não atende as condições mínimas técnicas e/ou de segurança para o jogo;
- ✓ O clube ao qual for atribuído um WO perderá 4 pontos na tabela de classificação e deverá pagar uma multa de R\$1.000,00 a FGR nos próximos 5 dias úteis. O não pagamento da multa no prazo o excluirá automaticamente do torneio e ficará inabilitado para o ano seguinte;
- ✓ Para a equipe vencedora por W.O. serão computados 4 tries e 2 conversões a seu favor, sendo considerado o placar final da partida 24 x 00.



Casos omissos nesse regulamento no que diz respeito a não realização de partidas serão julgados pela Direção Técnica da FGR.

6 - ARBITRAGEM

Todas as partidas serão conduzidas por árbitros oficiais, a FGR se compromete a enviar para cada jogo do campeonato 1 (um) árbitro principal e 2 (dois) árbitros assistentes.

Fica sob responsabilidade da equipe mandante a definição de uma pessoa que ficará responsável pela mesa de arbitragem, devendo ser informado com 01 dia de antecedência a FGR. A mesma deverá chegar com 45 minutos de antecedência para receber instruções.

Não sendo apresentados pela FGR, os árbitros auxiliares serão divididos da seguinte maneira:

- ✓ 01 auxiliar designado pela equipe visitante;
- ✓ 01 auxiliar designado pela equipe mandante;
- ✓ 01 auxiliar, de mesa, designado pela equipe mandante.

A arbitragem deverá se apresentar aos representantes e capitães dos clubes em até 45 (quarenta e cinco) minutos antes da hora marcada para o início do jogo.

No caso de não comparecimento do árbitro designado para a partida, deverá ser analisado se existe outro árbitro certificado para conduzir a mesma. Caso exista mais de um, os responsáveis (capitães) deverão chegar a um acordo para decidir quem arbitrar a partida. No caso de não se chegar a um acordo, deverá ser feito um sorteio para se definir o árbitro. No caso de não haver algum árbitro certificado no local, os responsáveis (capitães) deverão chegar a um acordo para decidir quem arbitrar a partida. No caso de não se chegar a um acordo, a equipe mandante deverá entrar em contato com a Coordenação de Arbitragem da FGR.

Cabe somente ao delegado da FGR e ao árbitro nomeado para conduzir uma partida, decidir se existem as condições necessárias para se iniciar ou concluir o encontro.

Em nenhum caso, mesmo que haja acordo dos representantes dos clubes, se poderá prosseguir oficialmente uma partida que tenha sido suspensa pelas autoridades acima mencionadas.



Os capitães e/ou managers das equipas deverão entregar ao árbitro de mesa, em um prazo de no mínimo 30 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, a relação oficial dos atletas inscritos com os seus respectivos documentos comprobatórios.

A súmula de jogo deve ser entregue ao árbitro de mesa devidamente preenchida, com os nomes dos jogadores titulares e suplentes, no mínimo 15 minutos antes do início da partida.

Os jogadores que não estiverem identificados com documento de identidade com foto ou cópia autenticada válida, NÃO poderão participar do jogo. O 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 equipas, o resultado final e a descrição concreta dos fatos ocorridos de natureza disciplinar com indicação dos seus intervenientes.

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

No primeiro dia útil após a partida, o árbitro da partida deverá inserir os dados da partida na sumula no CNRu, bem como enviar relatório de expulsões a Comissão Disciplinar, quando couber.

7 - CÓDIGO DISCIPLINAR

As ações disciplinares sobre todos os participantes (jogadores, treinadores e dirigentes e torcida) seguirão, inclusive para fins recursais, a seguinte ordem hierárquica:

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão Disciplinar da FGR (“CD”), com base no Código de Ética e Regulamento Disciplinar publicado no website da CBRu e em vigor;
- Comissão Disciplinar da CBRu (“CD”), com base no Código de Ética e Regulamento Disciplinar, publicado no website da CBRu e em vigor;
- Superior Tribunal de Justiça Desportiva – STJD.

Qualquer caso onde um jogador receba 2 cartões amarelos em partidas diferentes, acarretará na suspensão automática de 1 jogo no mesmo torneio onde levou o segundo cartão.



8 – ATLETAS:

Todos os jogadores, treinadores e dirigentes deverão ser cadastrados no Sistema de Cadastro Nacional do Rugby, através do site www.brasilrugby.com.br/cnru.

O número de atletas inscritos é ilimitado sendo que para cada partida poderão ser escolhidos até 23 jogadores. Para os **clubes que participam do Super 8 e Taça Tupi** a FGR emitirá uma lista de 15 atletas que mais atuaram no CGR 1ª Divisão (Categoria Principal) em 2016, dos quais os clubes deverão apresentar uma lista de 08 Jogadores, que ficarão inelegíveis para a disputa da Copa RS – 2016. Clubes que disputam o Qualify da Taça Tupi também deverão nomear os atletas, caso não avance para fase de grupos, os atletas poderão participar normalmente.

Apenas os atletas inscritos no CNRu estarão aptos a participar do Torneio. Cada atleta poderá ser inscrito apenas por 1 (uma) equipe no ano da competição.

Para participação no Torneio, os clubes deverão fazer com que todos os atletas preencham as informações pedidas no cadastro e façam o upload dos seguintes documentos:

- ✓ Cópia da cédula de identidade, CNH, Passaporte, RNE, identidade funcional ou outro documento que tenha fé pública;
- ✓ Exame médico datado de 2016;
- ✓ Ficha de cadastro de atleta (modelo CBRu) preenchida;
- ✓ ****Certificado Rugby Ready do ano de 2016 (<http://www.irbrugbyready.com/>);**
- ✓ ****Certificado IRB Laws do ano de 2016 (<http://laws.worldrugby.org/>);**
- ✓ Documento de cessão de direitos de imagem do atleta à CBRu (Anexo III).
- ✓ Documento de autorização do atleta para a realização de exame antidoping (Anexo IV).

Caso os documentos sejam descobertos como sendo falsificações, o clube e o atleta sofrerão sanções disciplinares, podendo inclusive serem banidos de competições oficiais.

****Em competições organizadas pela FGR, os atletas que já possuem certificados READY e LAWS de 2015 não necessitam refazer em 2016. Caso seja atleta novo, é necessário inserir certificados com data de 2016.**

O clube que dispuser de jogador irregular, nos termos deste Regulamento perderá os pontos da partida e deverá pagar uma multa de R\$ 1.000,00 (Hum Mil Reais) à FGR.



8.1 Atletas Estrangeiros

Atletas estrangeiros só poderão jogar se possuírem RNE (Registro Nacional de Estrangeiro), ou o protocolo que a Polícia Federal fornece quando do registro do estrangeiro na entidade, e, além disso, deverão apresentar, além da documentação pedida, a carta de transferência de sua União Nacional de Origem (Anexo II).

Caso o atleta estrangeiro nunca tenha sido filiado a nenhuma União estrangeira ele deverá apresentar um documento da União de seu país de origem dizendo que tal atleta nunca foi filiado àquela União.

Cada clube fica limitado a inscrever 5 (cinco) atletas estrangeiros por sumula de jogo, sendo que obrigatoriamente 3 (três) deles deverão ser M23.

Atletas estrangeiros que já sejam selecionáveis para jogar na seleção Brasileira, ou seja, que já vivam no Brasil há mais de três anos, ou possuam RNE Permanente não entram na conta dos três estrangeiros por sùmula.

9 - CAMPOS DE JOGOS

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

A equipe mandante deverá apresentar campo de jogo adequado as Leis do Jogo da *World Rugby* observando:

- Dimensões do Campo, incluindo in-goal (atrás dos postes).
- Marcações no campo.
- Bandeirinhas.
- Proteções nos postes.
- Área de escape mínima nas laterais e após a área de in-goal.
- Ausência de irregularidades que coloquem em risco a segurança e integridade física dos atletas.



- Vestiário para árbitros.
- Vestiário para Atletas.

O clube que não cumprir com as exigências de segurança acima será multado em R\$ 300,00, podendo ainda o jogo, a critério do árbitro da partida, não ser realizado em função de não se atingirem índices mínimos de segurança.

O clube mandante deverá apresentar antes de cada partida um médico e uma ambulância. Este médico deverá apresentar ao árbitro de mesa seu CRM. No caso da equipe mandante não apresentar o médico e/ou ambulância o árbitro não iniciará o jogo. Nesse caso, será aguardado um prazo de 60 minutos, para que a equipe mandante providencie sua presença. Após esse prazo, o árbitro decretará a vitória da equipe visitante por 4 tries e 02 conversões a zero.

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) e remoção do lesionado até o hospital.

Todas as partidas deverão possuir uma ambulância no local. Caso a ambulância tenha de se ausentar para locomoção de um jogador, a partida poderá se reiniciar desde que o médico não se ausente. Caso o médico tenha que se ausentar e não haja outro médico no campo, a partida deverá ser suspensa. Caso em até 1 (uma) hora o campo não disponha de médico para atendimento, caberá ao árbitro decidir pela interrupção da partida nos termos deste Regulamento.

Em campos onde não haja separação de torcida e jogadores (“Campos abertos”), se faz necessário demarcar a área de jogo com fita demarcatória. Em jogos, onde o árbitro principal identificar que não há condições de jogos, o mesmo deverá passar um relatório anexo a sumula da partida.

10 - REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS

As partidas deste Campeonato serão realizadas de acordo com as “Leis do Jogo”, editadas pela “World Rugby” e ficarão sujeitas às normas deste regulamento e às determinações constantes das cartas circulares emitidas pela FGR, ao abrigo dos seus Estatutos e Regulamentos.



Serão consideradas as seguintes normas:

- 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 meiões iguais);
- As súmulas dos jogos terão no máximo 23 (vinte e três) jogadores, sendo no mínimo 06 (seis) especialistas na primeira linha e devidamente identificados na súmula. Em caso de menos de 23 atletas seguir a regra 3.5 (a).
- Serão permitidas até 08 (oito) substituições durante o jogo.
- Somente no caso de contusão comprovada pelo médico, um jogador especialista de primeira linha poderá retornar ao campo, mesmo após ter sido substituído, desde que o retorno não possa causar danos ao jogador, a critério do mesmo médico.
- 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 manager, um médico e/ou fisioterapeuta e os reservas. Para levar água e suporte para chutes devem ser designados dois reservas devidamente identificados e autorizados pelo árbitro. O árbitro poderá, a qualquer tempo, requerer a retirada de qualquer desses autorizados da área do jogo.
- O médico ou fisioterapeuta 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 aos jogadores reservas de cada equipe entrar na área do campo de jogo.
- Em caso de empate em jogo eliminatório, haverá os seguintes critérios de desempate na ordem abaixo:
 1. Prorrogação de 10 x 10 minutos.
 2. Time que marcou maior número de tries no jogo, incluindo a prorrogação.
 3. Disputa de 5 penais alternados 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.

- 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 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.

11 - ANTI-DOPING

Fica facultado à FGR a realização de exames anti-doping após as partidas, ocorrendo sorteio de 2 atletas por equipe, dentre todos que constam em sumula (23) no final das partidas.

A legislação nacional referente a doping será a utilizada para fins de sanções.

12 - DISPOSIÇÕES FINAIS

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



FEDERAÇÃO
GAÚCHA
DE RUGBY



Grupo A	Grupo B	Grupo C
Farrapos	Charrua	Centauros
Guasca	Caxias	URSM
San Diego	Serra	Brummers

Nº Jogo	Data	MANDANTE		VISITANTE	Grupo
1	1ª Rodada - 09 de Julho	Farrapos	x	San Diego	Grupo A
2		Charrua	x	Serra	Grupo B
3		Centauros	x	Brummers	Grupo C
4	2ª Rodada - 06 de Agosto	Guasca	x	Farrapos	Grupo A
5		Caxias	x	Charrua	Grupo B
6		URSM	x	Centauros	Grupo C
7	3ª Rodada - 03 de Setembro	San Diego	x	Guasca	Grupo A
8		Serra	x	Caxias	Grupo B
9		Brummers	x	URSM	Grupo C
10	4ª Rodada - 01 de Outubro	1º Melhor 1º Colocado	x	Melhor 2º Colocado	Semifinal Ouro
11		2º Melhor 1º Colocado	x	3º Melhor 1º Colocado	
12		6º Colocado Geral	x	5º Colocado Geral	Disputa de 5º e 6º
13		7º Colocado Geral	x	9º Colocado Geral	Disputa de 7º a 9º
14	5ª Rodada - 29 de Outubro	8º Colocado Geral	x	7º Colocado Geral	Disputa de 7º a 9º
15		5º Colocado Geral	x	6º Colocado Geral	Disputa de 5º e 6º
16		Perdedor Jogo 10	x	Perdedor Jogo 11	Disputa de 3º / 4º
17		Vencedor Jogo 10	x	Vencedor Jogo 11	Disputa de 1º / 2º
18	5ª Rodada - 12 de Novembro	9º Colocado Geral	x	8º Colocado Geral	Disputa de 7º a 9º



FEDERAÇÃO
GAÚCHA
DE RUGBY



ANEXO I

Termo de Adesão ao Regulamento da Copa RS 2016

Eu, _____, Presidente ou representante legal (estatutário) do Clube _____, concordo com o presente regulamento e confirmo a participação da equipe na Copa RS, assumindo a responsabilidade pelos deveres do clube junto à FGR.

Assinatura

Local e data _____, ____ de _____ de 2016