



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY  
Fundada em 17-01-2009  
Rio Grande do Sul – Brasil  
CNPJ: 13.657.583/0001-70

## Regulamento da Copa RS de Rugby 2014

### Introdução

O Copa RS de Rugby 2014 ("Copa RS – 2014") é uma atividade de nível intermediário da Federação Gaúcha de Rugby (intermediária/competitiva), direcionada para equipes que já contam com uma estrutura administrativa de Clube e um grupo de jogadores já iniciados que buscam uma evolução em seus aspectos físicos, técnicos e culturais. Terá por objetivo a consolidação dos clubes de rugby emergentes do Rio Grande do Sul, proporcionando-lhes um bom volume de jogos e intercâmbio entre equipes. A competitividade intrínseca deste campeonato, mitigada por regras de transição, será norteadada pelos princípios técnico, físico e filosófico do rugby preconizados pela *International Rugby Board – IRB*.

Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor, conforme estipulado pelo IRB. Se surgirem dúvidas na interpretação, prevalecerá como caráter definitivo a versão em inglês do Manual do IRB (*IRB Handbook*).

Para participação da equipe no campeonato, o clube deve estar filiado e ativo na Federação Gaúcha de Rugby – FGR.

Caso alguma equipe esteja com a inscrição em débito com a FGR após o prazo acima estipulado, a mesma não poderá participar do torneio..

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) ([tecnico@fgrugby.com.br](mailto:tecnico@fgrugby.com.br)) com 10 dias de antecedência.

Para participação do campeonato todos os atletas deverão:

- Estar devidamente filiados à FGR e apresentar sua carteira de filiado ou documento de identidade com foto ou cópia autenticada válido no momento de preenchimento da súmula dos jogos.
- Não é permitida a participação de jogadores da categoria M19 (nascidos até 31/12/1995) 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, será contabilizado o placar até o momento de abandono, caso seja depois do primeiro tempo. 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 em que não houver comum acordo entre as equipes, a FGR determinará a nova data da disputa.



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY  
O RUGBY GRANDE DO SUL



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY  
Fundada em 17-01-2009  
Rio Grande do Sul – Brasil  
CNPJ: 13.657.583/0001-70

## 2 - Modo de disputa

A Copa RS 2014 será disputada sistema de Torneio, a onde vai começar com QUARTAS DE FINAIS, SEMI FINAIS E FINAIS, ALEM DISSO VAI TER A DISPUTA DE 5 E 6 COLOCADOS E 7 E 8 COLOCADOS Farão parte da Copa RS 2014 as equipes participantes do CGR 2014 1ª Divisão – Intermediária e do CGR 2014 – 2ª Divisão.

### 1ª Fase de Confrontos 30/08/2014

1ª Fase Jogo 1	30/08/2014	Quartas de Finais	FARRAPOS RUGBY CLUBE	WALKIRIANS RUGBY CLUBE
1ª Fase Jogo 2	30/08/2014	Quartas de Finais	BRUMMERS RUGBY CLUBE	GUASCA RUGBY CLUBE
1ª Fase Jogo 3	30/08/2014	Quartas de Finais	SAN DIEGO RUGBY CLUB	PLANALTO RUGBY CLUBE
1ª Fase Jogo 4	30/08/2014	Quartas de Finais	CENTAUROS RUGBY CLUBE	SERRA RUGBY CLUBE

### 2ª Fase de confrontos

2ª Fase Jogo 5	20/09/2014	Semi Final Venc	Venc Jogo 1	Venc Jogo 4
2ª Fase Jogo 6	20/09/2014	Semi Final Venc	Venc Jogo 2	Venc Jogo 3
2ª Fase Jogo 7	20/09/2014	Semi Final Perd	Perd Jogo 1	Perd Jogo 4
2ª Fase Jogo 8	20/09/2014	Semi Final Perd	Perd Jogo 2	Perd Jogo 3

### 3ª Fase de confrontos

3ª Fase Jogo 9	11/10/2014	Final 1 e 2 Lugar	Venc Jogo 5	Venc Jogo 6
3ª Fase Jogo 10	11/10/2014	3 e 4 Lugar	Perd Jogo 5	Perd Jogo 6
3ª Fase Jogo 11	11/10/2014	5 e 6 Lugar	Venc Jogo 7	Venc Jogo 8
3ª Fase Jogo 12	11/10/2014	7 e 8 Lugar	Perd Jogo 7	Perd Jogo 8

## 3 – Em Caso de Empates

Em caso de empate nos jogos de mata-mata, 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.



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY  
O RUGBY GRANDE DO SUL



#### 4 - 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\$ **1.500,00** a FGR em até 5 dias úteis. O não pagamento da multa o excluirá automaticamente do torneio da próxima edição da Copa RS em 2015.

Para a equipe vencedora por W.O., serão considerados 4 tries e 2 conversões (24 pontos), isso quer dizer que o placar da partida será de 24 x 00. Casos omissos nesse regulamento no que diz respeito a não realização de partidas serão julgados pela Direção Técnica da FGR.

#### 5 - Arbitragem

Todas as partidas serão conduzidas por árbitros oficiais da FGR.

A FGR se compromete a enviar para cada jogo do campeonato 1 (um) árbitro principal.

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 não 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 das equipes 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 a carteirinha da FGR, ou 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 delegado da FGR ou o árbitro deverão entregar à FGR a súmula de jogo acompanhada do relatório disciplinar quando este existir.

## 6 – Código Disciplinar

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

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão disciplinar da Federação Gaúcha de Rugby – FGR, com base no Código de Disciplina da CBRU, em vigor desde 2010;
- Superior Tribunal de Justiça da Confederação Brasileira de Rugby.

O jogador punido com cartão vermelho sofrerá suspensão automática no próximo jogo do Campeonato e o relatório do árbitro será encaminhado à Comissão Disciplinar para verificar a gravidade da infração e a necessidade de aplicar outras medidas disciplinares. Para fins e medidas disciplinares, a punição com dois cartões amarelos na mesma partida equivale a um cartão vermelho.

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.

## 7 - Atletas

Poderão inscrever-se na Copa RS – 2014, atletas devidamente filiados e vinculados às equipas participantes. Casos omissos, como jogadores migrantes ou imigrantes, poderão solicitar a homologação de sua inscrição mediante justificativa escrita, acompanhada de documentação, à Diretoria da FGR.

**Clubes que participão do Super 10 e Taça Tupi – terão regras diferenciadas para seus atletas, a saber:** Estas equipas deverão apresentar uma lista de atletas (8 Jogadores) inelegíveis para a disputa da **Copa RS – 2014**, portanto, estes atletas inelegíveis estão vetados de participar da competição, salvo exceções que devem ser homologadas pela Diretoria Técnica da FGR ([tecnico@fgrugby.com.br](mailto:tecnico@fgrugby.com.br)).

## 8 - Campos de Jogos

O campo apresentado para a realização dos jogos deverá possuir os requisitos mínimos de piso das Leis do Jogo da IRB, 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 IRB e observando:

- Dimensão do campo incluindo in-goal;
- Marcações do Campo;
- Bandeirinhas;
- Proteção dos 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;
- Vestiários para árbitros;
- Vestiários 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 não convertidos a zero.

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) 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 interrompida. 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.

Toda a vitória do item 8 será feita pelo juiz principal da partida e encaminhado para a Comitê Técnico.

## 9 - Realização das Partidas

As partidas deste Campeonato serão realizadas de acordo com as "Leis do Jogo", editadas pela "International Rugby Board" 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.
- As súmulas dos jogos terão no máximo 23 jogadores, sendo no mínimo 6 (seis) especialistas na primeira linha e devidamente identificados na súmula.
- As partidas terão duração de 80 minutos divididos em 2 tempos de 40 minutos.
- Serão permitidas até 07 (sete) substituições durante o jogo.
- Somente no caso de contusão comprovada pelo árbitro, um jogador especialista de primeira linha poderá retornar ao campo, mesmo após ter sido substituído.
- No caso da equipe não possuir mais nenhum especialista de primeira linha disponível para as formações fixas de *scrum*, as mesmas ocorrerão sem disputa.
- Nenhuma equipe poderá iniciar a partida com menos de 12 (doze) jogadores, podendo os restantes entrar em campo no decurso do jogo, com autorização do árbitro.
- No decurso do jogo somente poderão permanecer junto à área do jogo os treinadores, médicos, fisioterapeutas, delegados e jogadores reservas de cada equipe, desde que devidamente identificados por uniforme do clube e autorizados pelo árbitro.
- O médico e o massagista/fisioterapeuta poderão entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.





FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY  
Fundada em 17-01-2009  
Rio Grande do Sul – Brasil  
CNPJ: 13.657.583/0001-70

- Nos intervalos dos jogos é permitido ao treinador e aos jogadores reserva de cada equipe entrar na área do jogo.

- Em caso de empate nos jogos de mata-mata, 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.

#### **10 – 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.

O clube, ao inscrever-se na Copa RS - 2014, apresentará o Termo de Adesão, em que todos os jogadores inscritos se comprometem, de forma irrevogável, irretroatável e inequívoca, a realizar os exames;

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

#### **11 - 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.

Bento Gonçalves, 20 de Julho de 2014

Leonardo Scopel

Diretor Técnico



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY  
O RUGBY GRANDE DO SUL