**DIVISÃO DE ACESSO DE RUGBY XV**

**REGULAMENTO**

**INTRODUÇÃO**

A Divisão de Acesso 2015 terá por objetivo a consolidação dos principais clubes de rugby do Rio Grande do Sul. A competitividade intrínseca deste campeonato será norteada pelos princípios técnico, físico e filosófico do rugby preconizados pela *World Rugby.*

Encorajamos que todos os clubes até o final da Divisão de Acesso 2015, finalizem o processo de filiação na Federação Gaúcha de Rugby – FGR.

As atividades da Divisão de Acesso terão como objetivo o desenvolvimento do rugby no estado, dos aspectos técnicos / físicos / culturais, pelo incentivo dos novos grupos e a instrução dos novos agentes do rugby (jogadores, árbitros, dirigentes e treinadores) que serão regulados pelas seguintes regras.

**1 - DISPOSIÇÕES GERAIS**

Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor, conforme estipulado pela *World Rugby*. Se surgirem dúvidas na interpretação, prevalecerá como caráter definitivo a versão em inglês do Manual do World Rugby.

# Para participação da equipe no campeonato, o clube deve estar filiado e ativo no CNRu.

* Clubes que não possuírem ata de constituição, ata de eleição, CNPJ e estatuto estão impedidos de serem Campeões e Vice-Campeões de campeonatos oficiais, organizados por esta Federação, que participarem no ano de 2015;
* Clubes inadimplentes estão impedidos de serem Campeões e Vice-Campeões de campeonatos oficiais, organizados por esta Federação, que participarem no ano de 2015;
* 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;
* Clubes que se manterem em situação de inadimplência até o dia 31 de Dezembro de 2015 serão automaticamente rebaixados de divisão do Campeonato Gaúcho de Rugby ao qual participam.
* A FGR emitirá, para forma de pagamento, boletos bancários nominais aos Clubes e registrados em cartório.
* Para o clube disputar a primeira divisão é obrigatória a participação das categorias intermédia e juvenil.

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 (nascidos até 31/12/1996) 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 em que não houver 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: técnico@fgrugby.com.br com 07 (sete) dias de antecedência.

**2 - MODO DE DISPUTA**

A Divisão de acesso será disputada em sua primeira fase, no formato regionalizado para posterior cruzamento entre os ganhadores de suas regiões. Na primeira fase as equipes foram divididas em 3 Regiões (Sul, Metropolitana e Vale) com 02 clubes em cada.

Na primeira fase os clubes jogam em sistema de ida e volta, o clube que vencer os confrontos será denominado “campeão”, e o perdedor, “vice-campeão”.

Os 03 Clubes campeões realizam um triangular para definir quem será o Campeão da Divisão de Acesso, enquanto que os vice-campeões realizam outro triangular para definir da 4ª a 6ª posição.

**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:

* Confronto direto (Saldo agregado);
* Menor quantidade de cartões vermelhos;
* Menor quantidade de cartões amarelos;
* Maior quantidade de tries marcados durante a competição;
* Saldo de pontos (pontos a favor menos pontos contra), computando todos os jogos;
* Sorteio;

**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 será excluído da ***Divisão de Acesso 2016***.
* O clube ao qual for atribuído um segundo WO será automaticamente excluído do torneio, pagará uma multa de R$2.000,00 a FGR, e não poderá participar do ***Divisão de Acesso 2016***.
* 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 e ao final da partida comunicar via e-mail [imprensa@fgrugby.com.br](mailto:imprensa@fgrugby.com.br) o resultado da partida, números de tries, bem como cartões aplicados na partida.

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 arbitrará 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 arbitrará 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 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 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 equipes, 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 equipes.

No primeiro dia útil após a partida, o árbitro da partida devera 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) 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 3 cartões amarelos em partidas diferentes, acarretará na suspensão automática de 1 jogo no mesmo torneio onde levou o terceiro 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](http://www.brasilrugby.com.br/cnru).

O número de atletas inscritos é ilimitado sendo que para cada partida poderão ser escolhidos até 23 jogadores.

Na quinta-feira que antecede a partida as equipes receberão uma lista com os jogadores habilitados a jogar. Não serão aceitas inscrições de atletas após o envio da lista.

Apenas os atletas inscritos na 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 2015;
* Ficha de cadastro de atleta (modelo CBRu) preenchida;
* \*Certificado Rugby Ready do ano de 2015 (http://www.irbrugbyready.com/);
* \*Certificado IRB Laws do ano de 2015 (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.*

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 Policia Federal fornece quando do registo 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, ou seja, nascidos depois de 01/01/1992.

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 súmula.

**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 atingir 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.
* As súmulas dos jogos terão no máximo 23 jogadores, sendo no mínimo 6 (seis) especialistas na primeira linha e devidamente identificados na súmula. Em caso de menos de 23 atletas seguir regra 3.5 (a).
* Serão permitidas até 08 (oito) 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 o restante entrar em campo no decurso do jogo, com autorização do árbitro.
* No decurso do jogo somente poderão permanecer junto à área do jogo 12 pessoas, sendo 8 atletas reservas e 04 Staff (Treinadores, médicos, fisioterapeutas) por equipe.
* 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.
* No intervalo dos jogos é permitido ao treinador e aos jogadores reserva de cada equipe entrar na área do 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.

**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.

O clube, ao inscrever-se no CGR 2015 – Principal, apresentará o Termo de Adesão, em que todos os jogadores inscritos se comprometem, de forma irrevogável, irretratável e inequívoca, a realizar os exames;

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.