



CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY X 2017

Menores de 16

REGULAMENTO

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 português do Manual do World Rugby.

- Para participação da equipe no campeonato, o clube deve estar filiado e ativo no CNRu.
- Clubes inadimplentes estão impedidos de serem Campeões e Vice-Campeões de campeonatos oficiais, organizados por esta Federação, que participarem no ano de 2017;
- Clubes que possuírem qualquer restrição junto a FGR serão impedidos de participar da atividade. Para clubes não filiados, solicita-se que façam cadastro no CNRu e busquem regularizar tal situação até o final de 2017. Caso não haja regularização, estarão impedidos de atuação em atividades futuras até regularização.

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;
- O evento poderá apenas ser adiado por determinação da FGR mediante comunicado prévio pelo Clube organizador e no dia do evento, apenas o árbitro e por motivos de força maior.
- Caso o evento não possa ocorrer por motivos de força maior, dar-se-á prioridade a nova data proposta pela FGR em acordo com os Clubes participantes da atividade.



2 - MODO DE DISPUTA

O CGR M16 2017 - será disputado na forma etapas com jogos de Ten-a-side. Caso alguma equipe possua quantidade suficiente para uma equipe de XV, os demais jogadores serão distribuídos nas equipes com menos jogadores.

3 - PONTUAÇÃO

Em todas as etapas serão computados os pontos da seguinte forma:

- Por partida
 - o 04 (quatro) pontos ao vencedor da partida;
 - o 02 (dois) pontos a cada equipe em caso de empate;
- Geral
 - o 01 (um) ponto por participação;
 - o 01 (um) ponto por disponibilizar um auxiliar de arbitragem para a etapa;
 - o 01 (um) ponto caso o Clube apresente quantidade de 07 a 09 jogadores,
 - o 02 (um) ponto caso o Clube apresente quantidade de 10 a 14 jogadores,
 - o 03 (um) ponto caso o Clube apresente quantidade de 15 ou mais jogadores,
- Etapa
 - o 22 pontos - 1º lugar
 - o 19 pontos - 2º lugar
 - o 17 pontos - 3º lugar
 - o 15 pontos - 4º lugar
 - o 13 pontos - 5º lugar
 - o 11 pontos - 6º lugar
 - o 10 pontos - 7º lugar
 - o 09 pontos - 8º lugar
 - o 08 pontos - 9º lugar
 - o 07 pontos - 10º lugar

As equipes serão definidas no início da etapa e deverão se manter assim até o final da mesma. Será oficializada equipe da etapa a que possuir mais quantidade de jogadores no caso de junção de Clubes (Ex. Equipe 1 tem 7 jogadores, Equipe 2 tem 4 jogadores. Jogarão como Equipe



1), no caso de ambos Clubes possuírem o mesmo número de jogadores, será levado em conta histórico de participação na categoria (M16 2016).

Caso haja necessidade de empréstimo de jogadores no decorrer da etapa, o jogo deverá ser realizado, porém, a equipe que ganha os pontos da partida será a que não necessitar de empréstimo.

4 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

- Maior quantidade de jogadores nas etapas;
- Maior número de pontos marcados;
- Menor número de cartões vermelhos;
- Menor número de cartões amarelos;
- Maior número de tries marcados;
- Sorteio.

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

6 - ARBITRAGEM

A FGR indicará até 2 árbitros para condução das partidas, que será compartilhada com treinadores das equipes. Fica a cargo das equipes participantes disponibilizar árbitros auxiliares. Esses árbitros auxiliares não poderão ser pessoas menores de 18 anos e devem estar vestidos adequados para prática esportiva (tenis/chuteira, meião, calção e camiseta).

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.

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 da etapa.



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 a etapa 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.

No primeiro dia útil após a partida, o árbitro da partida devesse 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;
- TJD 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 será automaticamente suspenso da etapa.

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.

O PRAZO FINAL PARA INSCRIÇÃO DE ATLETAS EM CADA RODADA SERÁ QUARTA-FEIRA QUE ANTECEDE A ETAPA.

O valor da inscrição será de R\$ 25,00 por jogador inscrito, sendo pagos diretamente na etapa para o organizador que deverá emitir recibo de pagamento.

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

Para participação na competição, 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, certidão de nascimento ou outro documento que tenha fé pública;
- Foto;
- Exame médico datado de 2017;

O clube que dispuser de jogador irregular, nos termos deste Regulamento perderá os pontos da etapa.

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 (CLEARANCE).

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.



9 - CAMPOS DE JOGOS

A equipe organizadora 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 notificado e impedido de realizar etapas futuras.

O clube mandante deverá apresentar antes de cada partida uma ambulância com socorrista.

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 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 etapa será paralisada até o retorno da mesma.

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.

Dentro da área de jogo serão permitidas presenças dos jogadores reservas, técnico, fisioterapeuta/médico e 1 pessoa para auxiliar com água e tee. Árbitros, auxiliares e delegados de partida poderão sancionar caso não seja respeitada o limite de pessoas na área técnica, bem como, limitar técnico e staff em se manter apenas nessa área.



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 10 (dez) jogadores, podendo ser utilizados jogadores reservas, em número variável e nas condições previstas nas Leis do Jogo.
- As súmulas dos jogos terão no máximo 15 jogadores.
- Serão permitidas até 05 (oito) substituições durante o jogo.
- Scrum sem disputa poderão ser definidos pela avaliação do árbitro representante da FGR, caso o mesmo verifique que não há condições técnicas para execução da formação.
- 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 de a 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 10 (dez) jogadores, podendo o restante entrar em campo no decurso do jogo, com autorização do 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.
- No intervalo dos jogos é permitido ao treinador e aos jogadores reserva de cada equipe entrar na área do jogo.



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 M16 2017, 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.



Federação Gaúcha de Rugby

Fundada em 17-01-2009

Rio Grande do Sul - Brasil

CNPJ: 13.657.583/0001-70

ANEXO I

Termo de Adesão ao Regulamento do Campeonato Gaúcho de Rugby X M16 2017

Eu, _____, Presidente ou representante legal (estatutário) do Clube _____, concordo com o presente regulamento e confirmo a participação da equipe no Campeonato Gaúcho de Rugby X M16 2017, assumindo a responsabilidade pelos deveres do clube junto à FGR.

Assinatura

Local e data _____, _____ de
_____ de 2017

#RugbyGrandeDoSul