



REGULAMENTO CAMPEONATO ESTADUAL RJ MASCULINO ADULTO DE RUGBY XV SÉRIE A – 2024

FEDERAÇÃO FLUMINENSE DE RUGBY UNION – FFRU

Capítulo I - Disposições Gerais

O Campeonato Fluminense de Rugby, da categoria Masculina Adulta, série A do ano de 2024, será disputado na modalidade de XV (15 jogadores - Rugby Union).

Todas as partidas do Torneio serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor, conforme estipulado pela World Rugby (anterior International Rugby Board - IRB). Se surgirem dúvidas na interpretação, prevalecerá, como caráter definitivo, a versão em inglês do Manual da WR (*WR Handbook*). Cabe aos atletas e comissões técnicas conhecê-las e cumpri-las.

As substituições serão limitadas a oito trocas, porém, um jogador substituído pode voltar ao campo de jogo em nova substituição.

Para participação no Torneio, os clubes devem apresentar as seguintes condições, até a data limite de assinatura do anexo I, conforme definido abaixo:

- Todos os clubes e os atletas deverão ser filiados à Federação Fluminense de Rugby Union - FFRU e estar com toda a documentação 2024 em dia, bem como suas obrigações financeiras junto à Federação;
- Todos os atletas devem estar cadastrados na plataforma Sport TI, seguindo as regras estabelecidas neste, no portal eletrônico <https://www.sporti.com.br/>
- Mínimo de 25 atletas inscritos e devidamente cadastrados no portal e aprovados pela FFRU (diante pagamento de taxa) até o dia 19 de abril de 2024;
- Seguro de acidentes e morte obrigatório para todos os atletas em todos os torneios da FFRU e com vigência durante o período do torneio.

Os clubes e os atletas que possuem pendências de apresentação de documentos e pagamento de taxas, perante FFRU e CBRu, não poderão disputar os jogos até que sanem as irregularidades. Nenhum jogador poderá trocar de clube durante o torneio.

Cada clube deverá pagar as taxas de participação do torneio, conforme valores informados previamente aos representantes de clubes. Os pagamentos deverão ser realizados até a data limite informada pelo Financeiro da FFRU, sob pena de não participação no Torneio.

Os Presidentes ou representantes legais de cada uma das equipes do Torneio deverão assinar o Anexo I deste regulamento, confirmando automaticamente que concordam com o mesmo, incluindo seus direitos e deveres, e que assumem a responsabilidade pela participação de sua equipe no Torneio e assumem qualquer responsabilidade civil pelos atletas que representarão sua equipe no Campeonato Fluminense de Rugby XV 2024.



Capítulo II - Modo de disputa

O torneio contará com a presença de 4 equipes em fase única e jogarão no formato pontos corridos (todos contra todos). A equipe que terminar na primeira colocação, será declarada a Campeã de 2024 do Campeonato Estadual RJ de Rugby XV Masculino (categoria adulta).

- As 3 melhores classificadas estarão previamente classificadas para a competição em 2025, já a equipe que ficar em quarto lugar (última posição), terá de disputar a Divisão de Acesso que acontecerá no segundo semestre, somando às demais equipes que queiram se inscrever para a disputa pela última vaga no acesso para 2025, que continuará a contar com 4 equipes na Divisão Principal do certame.

2.1 Critérios de classificação e de desempate– Classificação Geral

Em caso de empate em qualquer colocação na tabela ao final da fase, serão utilizados os seguintes critérios:

- 2.1.1. Equipe que não tenha dado W.O. no torneio;
- 2.1.2. Pontuação adquirida nos jogos;
- 2.1.3. Confronto direto realizado na fase;
- 2.1.4. Maior número de vitórias na competição;
- 2.1.5. Maior diferença de pontos (pontos marcados menos pontos sofridos no Torneio — Saldo);
- 2.1.6. Maior número de tries marcados no Torneio;
- 2.1.7. Maior número de pontos marcados no Torneio;
- 2.1.8. Menor número de tries sofridos no Torneio;
- 2.1.9. Menor número de cartões vermelhos no Torneio;
- 2.1.10. Menor número de cartões amarelos no Torneio;
- 2.1.11. O Comitê de Jogos da FFRU realizará um sorteio com a presença de representantes dos dois times. Este sorteio será realizado de forma simples e objetiva e será comunicado as equipes envolvidas, bem como dado ciência as demais equipes do Torneio;

Considerações:

Para situações em que as duas equipes tenham que abandonar a partida por motivos de força maior, a partida será interrompida e deverá ser seguida a determinação conforme segue:

- 2.2.1 Caso o jogo esteja no intervalo ou no 2º tempo, a partida será finalizada e será computado o placar até o momento da interrupção;
- 2.2.2 Caso o jogo esteja ainda no 1º tempo ou não tenha sido iniciado, uma nova data deverá ser estipulada pelas equipes envolvidas, num prazo de até 15 dias corridos, para que ocorra uma nova disputa. Caso o prazo de estipulação de nova data expire, esta será estipulada pela FFRU.

Os custos envolvidos na remarcação do jogo serão divididos da seguinte forma:

- 2.2.3 A FFRU se encarregará dos custos referentes à arbitragem e médico;



2.2.4 As equipes envolvidas deverão se encarregar dos custos da organização local (campo, terceiro tempo, água e gelo).

As partidas poderão, apenas, ser interrompidas ou canceladas por determinação da FFRU, do árbitro, ou por motivos de força maior (devidamente comprovado e justificado).

São considerados “motivos de força maior”:

- A) Condições climáticas que inviabilizem a partida (a julgamento do árbitro responsável);
- B) Perturbações na malha rodoviária comprovadas (fotos, vídeos, reportagens etc);
- C) Saída do médico por mais de uma (1) hora para atendimento de pessoas envolvidas na partida;
- D) Em caso de omissão ou dúvida, o julgamento da condição de “força maior” caberá à FFRU.

No caso de necessidade de interrupção da partida antes do término do primeiro tempo ou a mesma não tenha sido iniciado e precise ser adiada a FFRU sugere que a remarcação seja feita para:

- E) O mesmo dia, em um horário mais tarde, respeitando condições de iluminação, bem-estar do atleta e disponibilidade do local. Neste caso, não há tempo limite para a realização da partida, ficando este a critério exclusivo do árbitro;
- F) O dia seguinte, a fim de aproveitar o trecho já percorrido pela equipe visitante. Neste caso, os custos devem seguir a ordem acima;
- G) Caso E e F não sejam possíveis, uma nova data será definida conforme instruções descritas em item anterior.

Caso o adiamento ou o atraso de uma partida aconteça por responsabilidade de um dos clubes, sendo este julgado pelo árbitro, nenhum dos itens acima poderá ser aplicado, considerando-se W.O.



Capítulo III - Pontuação

Nas partidas do Torneio serão computados os seguintes pontos:

- 04 (quatro) pontos ao vencedor da partida.
- 02 (dois) pontos em caso de empate.
- 01 (um) ponto em caso de derrota por diferença menor ou igual a 07 (sete) pontos.
- 01 (um) ponto adicional para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries na partida.
- 00 (zero) pontos em caso de derrota por mais de 7 pontos de diferença.
- 05 (cinco) pontos em caso de vitória por W.O. (Walker Over).

Capítulo IV - Walk Over (W.O.)

A FFRU 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 (salvo por motivos de força maior):

- A) Não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados e inscritos no torneio, em até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida;
- B) Quando, no início da partida, o árbitro determinar que o campo não atende às condições mínimas técnicas e/ou de segurança para o jogo;
- C) Não haver um médico, portando a carteira do CRM, na lateral do campo e com um kit de primeiros socorros, até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida.

Também, será considerado W.O. antecipado, por falta administrativa, quando se verificar:

- D) Uma equipe com menos de 12 jogadores inscritos e aprovados, no Cadastro Nacional de Rugby (CNRu), na terça-feira anterior à partida, até as 18h00min;
- E) Uma equipe em débito que não negociou a dívida com a FFRU ou não quitou no prazo acordado;
- F) Clube que não enviar à FFRU na segunda-feira anterior à partida, até as 18h00min, as informações gerais sobre o evento. Ler o Capítulo IX – Direitos e obrigações dos clubes

O clube, ao qual for atribuído um W.O., será penalizado com a cobrança de multa no valor R\$ 1.000,00 (um mil reais) e, em caso de reincidência, o valor será dobrado, assim sucessivamente, além de perder todos os pontos conquistados no campeonato corrente.

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

Todos os resultados da equipe, a quem foi atribuído o W.O., nas eventuais partidas sequenciais ao W.O., serão computados normalmente.



Também será considerado W.O., após o jogo, quando se verificar:

- G) Participação de um jogador não inscrito na súmula;
- H) Participação de um jogador não aprovado no Portal Sport TI, até as 18h 00min, da quinta-feira anterior à partida;
- I) Participação de um jogador aprovado erroneamente no cadastro, pelo responsável do clube ou pelo próprio atleta (documento falsificado ou ausência de documento no site cadastral).
- J) Participação de jogadores sem a obrigatória apresentação de documento de identificação, conforme cláusula 6.1.

Nesses casos, serão aplicadas as penalizações por W.O., relatadas neste regulamento, mais uma multa de R\$ 200,00 (duzentos reais) por atleta irregular.

4.1 Outras penalizações por W.O. à equipe com mando de jogo

Os clubes com mando de jogo que derem W.O., além das penalidades relatadas neste capítulo, irão arcar com eventuais despesas de transporte da equipe visitante (sendo obrigatória a comprovação por nota fiscal e/ou recibo/RPA).

Tais despesas deverão ser quitadas até às 23h 59min da segunda-feira anterior à rodada seguinte do W.O., correndo o risco de não poder disputar jogos oficiais da FFRU até que sanem as irregularidades.

Caso o W.O. ocorra na última rodada do Torneio, as despesas deverão ser quitadas no prazo de 20 dias após a data da não realização da partida.

4.2 Outras penalizações por W.O. à equipe visitante

Os clubes visitantes que derem W.O., além das penalidades relatadas neste capítulo, irão arcar com eventuais despesas da equipe mandante com médico, terceiro tempo, aluguel de campo e estrutura de montagem (sendo obrigatória a comprovação por nota fiscal e/ou recibo/RPA)

Os prazos para quitação dessas penalidades são os mesmo aplicados à equipe com mando de jogo que dê W.O.



Capítulo V - Arbitragem

As partidas serão conduzidas pelo trio de arbitragem principal, enviados pela FFRU, com auxílio do Árbitro auxiliar de mesa (4º Árbitro), que deverá ser indicado pela equipe com mando de jogo até a quarta-feira antecedente ao final de semana que será realizada a partida, para que esse seja de conhecimento do trio de arbitragem, a fim de receber as orientações necessárias para o bom andamento e correto preenchimento do documento de jogo.

01 Árbitro principal; (fornecido pela FFRU)

02 Árbitros Assistentes; (fornecidos pela FFRU)

01 Quarto Árbitro. (fornecido pela FFRU)

A arbitragem deverá se apresentar, aos representantes e capitães dos clubes, em até 1 hora antes da hora marcada para o início do jogo.

No caso de não comparecimento do árbitro designado para a partida, o árbitro assistente número 1 conduzirá a mesma. Se o clube local tiver um árbitro acreditado com o curso IRB nível 1, e que não esteja listado na súmula do jogo, deverá indicar o mesmo para ser assistente da partida. Caso isto não aconteça e o clube visitante tenha um árbitro acreditado, e que também não esteja listado na súmula do jogo, ele deve ser indicado como árbitro auxiliar. No caso de nenhum dos times terem um árbitro acreditado disponível para auxiliar a partida, deverá ser escolhida outra pessoa que seja de comum acordo entre os times e o árbitro da partida. Caso não se chegue a um acordo, deverá ser feito um sorteio para se definir o árbitro assistente.

No caso de não comparecimento do trio de arbitragem, 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. Caso não se chegue a um acordo, deverá ser feito um sorteio para se definir o árbitro.

Caso não haja algum árbitro certificado no local, tendo se excluído a cláusula de motivo de força maior, uma nova partida deverá ser marcada, com todos os custos da organização da partida exceto os transportes das equipes, de responsabilidade da FFRU em conjunto com a Rio Refs.

Em nenhum caso, mesmo que haja acordo dos representantes dos clubes, poder-se-á prosseguir oficialmente uma partida, sem a presença de um árbitro oficial designado pela FFRU no local ou que tenha sido suspensa pelo árbitro oficial designado pela FFRU.

5.1 Entrega de documentos à arbitragem

Os capitães ou representantes dos clubes deverão entregar os documentos dos atletas, mais a relação oficial dos atletas inscritos aptos ao jogo para avaliação do árbitro/árbitro assistente/delegado da partida, num prazo de no máximo 30min antes da hora fixada para início da partida. Após esse prazo, a equipe que não tiver entregado a relação oficial será penalizada com W.O. multa pecuniária no valor de R\$10 para cada minuto de atraso, de acordo com relatório de arbitragem.



Os representantes das equipes deverão entregar ao 4º árbitro os respectivos documentos de identificação, em sua via original ou cópia colorida autenticada, junto com a súmula entregue pelo árbitro oficial designado pela FFRU. Serão aceitos além do RG e do RNE, o passaporte brasileiro, CNH e identidades funcionais com força de identidade civil para todos os fins legais. Para fins de esclarecimento, não serão aceitos documentos de estudante, tampouco documentos desprovidos de fé pública ou documentos estrangeiros. Jogadores que não estiverem identificados não poderão participar do jogo.

Jogador que não apresentar documento no local do jogo não poderá participar da partida, mesmo que esteja com cadastro em dia no CNRu.

Na súmula do jogo deverão constar obrigatoriamente os nomes dos atletas intervenientes, a indicação dos especialistas na primeira linha, os pontos de cada equipe, os números de tries, os cartões vermelhos e amarelos distribuídos (indicando quem os recebeu) e o resultado final.

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

As súmulas de jogo deverão ser assinadas, ao final da partida, pelos capitães das equipes e pelo médico da partida. O árbitro deverá enviar por e-mail à Coordenação de Torneios a súmula de jogo acompanhada do relatório disciplinar, quando este existir, em até 36 horas do encerramento da partida. Caso não o faça, a FFRU reterá o pagamento de seu auxílio até o envio destes documentos.

Capítulo VI - Código Disciplinar

As ações disciplinares sobre todos os participantes seguirão a seguinte ordem hierárquica:

- 6.1 Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- 6.2 Comissão Disciplinar da FFRU (apreciação do fato);
- 6.3 Tribunal Regional de Justiça Desportiva do Estado do Rio de Janeiro;
- 6.4 Comissão disciplinar da Confederação Brasileira de Rugby – CBRu, com base no Código de Ética e Regulamento Disciplinar da CBRu, publicado no site e em vigor;
- 6.5 Superior Tribunal de Justiça Desportiva-STJD.

Capítulo VII - Cadastro

Todos os jogadores, treinadores e dirigentes deverão ser cadastrados no Sistema de Cadastro Nacional do Rugby, através do site <https://www.sporti.com.br/>

O número de atletas inscritos é ilimitado sendo que, para cada partida, poderão ser escolhidos até 23 jogadores, aptos até as 22h00min da quinta-feira anterior à partida.



A FFRU avaliará os cadastros dos atletas até às 22h00min da quarta-feira antecedente ao final de semana dos jogos e enviará aos clubes para que estes tenham ciência dos atletas aptos para suas partidas.

Qualquer pendência de cadastro existente, evidenciada após às 22h00min da quarta-feira não poderá ser corrigida, ficando o clube sem poder utilizar o atleta irregular na partida.

Apenas os atletas inscritos no Portal Sport TI estarão aptos a participar do Torneio.

Não será permitida a participação de atletas convidados, que não estejam cadastrados no Portal, no referido clube, até às 22h00min da quinta-feira anterior à partida.

Cada atleta poderá ser inscrito apenas por 1 (uma) equipe durante o Torneio.

Não serão permitidas transferências de atletas durante o Torneio. Atletas que já tenham disputado algum torneio oficial por alguma equipe no ano de 2024 só poderão participar do Campeonato Fluminense de Rugby no ano de 2025, conforme regulamento da CBRu.

Para participação no Torneio, os clubes deverão garantir que todas as informações pedidas no cadastro estejam preenchidas e o upload dos seguintes documentos seja realizado no cadastro do atleta no CNRu:

- 7.1 Cópia da cédula de identidade, CNH, Passaporte, RNE, identidade funcional ou outro documento que tenha fé pública;
- 7.2 Atestado médico datado de 2024 (apto para atividade esportiva/desportiva);
- 7.3 Cadastro online de atleta (Portal Sport TI) preenchido;
- 7.4 Comprovante de Vacinação da Covid emitido pelo SUS;
- 7.5 Documento de cessão de direitos de imagem do atleta à FFRU e à CBRu;
- 7.6 Documento de autorização do atleta para a realização de exame antidoping;
- 7.7 Seguro de Acidentes Pessoais com cobertura para morte e invalidez permanente, conforme o CNRu;
- 7.8 Questionário Médico, enviado por e-mail pelos organizadores do torneio;
- 7.9 Pagamento de taxa de filiação no valor de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais) recolhido por seu clube e repassado a FFRU com informação e comprovante de seu cadastro.

Não é permitida a participação de atletas menores de 16 anos (nascidos depois de 31/12/2008) no Torneio, sendo obrigatório para atletas menores de idade:

- 7.10 Autorização assinada (Anexo IV) pelo responsável legal com upload do documento no site cadastral – Portal Sport TI;



7.11 Uso de protetor bucal em todas as partidas sob responsabilidade da FFRU - deverá ser informado ao árbitro do jogo, pelo capitão da equipe, quais atletas são menores de idade e deverão apresentar-se com o protetor bucal.

7.12 Uso de capacete de proteção (scrum-cap), independente se jogar na posição Forward (Avançado) ou Back (Defensor).

Não é permitida a participação de atletas menores de 19 anos (nascidos depois de 31/12/2005) nas posições de **primeira linha** no campeonato.

O clube que dispuser de jogador irregular, nos termos deste Regulamento, sofrerá as penalizações do Capítulo V - Walk Over (W.O.).



Capítulo VIII - Campos de Jogos

O campo apresentado para a realização dos jogos deverá possuir os requisitos mínimos de piso das Leis do Jogo do IRB, marcações conforme rege a Lei 1 do livro de Leis, áreas de escape razoáveis e postes com protetores conforme as mesmas Leis. Nenhuma partida poderá ocorrer sem que haja um médico devidamente identificado e que tenha assinado a súmula e apresentado ao árbitro de mesa a via original de seu CRM.

A FFRU considera que as dimensões do campo serão no mínimo de 80 x 50 metros e no máximo de 100 x 70 metros, que deverá estar pronto 30 minutos antes do horário marcado para o kick off.

Item	Mínimo	Recomendado
Postes	Altura acima do travessão - 2 metros, espessura 60 mm	Altura acima do travessão 3,4 metros
Protetor de Postes	Espessura mínima da espuma - 12 cm Altura mínima - 2 metros	
Linhas de Marcação do Campo	Meio de campo, In goal com 3 metros mais 1 metro de escape, Lateral com 2,5 metros de escape, 22 metros (real), 10 metros (real)	Lei 1
Dimensões do Campo	Largura - 50 metros, Comprimento - 80 metros, In goal - 3 metros	Largura - 70 metros, Comprimento - 100 metros, In goal - 22 metros

Caso o médico tenha que se ausentar e não haja outro médico no campo, a partida deverá ser interrompida. Se, em até 1 (uma) hora, o campo não disponha de médico para atendimento, o árbitro deverá interromper a partida, conforme informado em item anterior deste Regulamento.

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) em campo e remoção do lesionado até o hospital ou pronto-socorro mais próximo ou mais conveniente, a critério do médico da partida.

A FFRU, através do árbitro principal da partida, fará prévia vistoria aos campos de jogo, observando o seguinte:

- 8.1 Dimensões do campo, incluindo in-goal;
- 8.2 Postes;
- 8.3 Marcações do campo (serão exigidas as linhas de lateral, 22m, 10m e in-goal);
- 8.4 Proteção de postes;



- 8.5 Área de escape mínima de 2 metros nas laterais e após a área de in-goal;
- 8.6 Ausência de irregularidades que coloquem em risco a segurança e integridade física dos atletas;
- 8.7 Vestiários ou Banheiros;
- 8.8 Delimitador físico entre área de jogo e área reservada aos expectadores (grades, cordas, fitas, etc).

O clube que não cumprir com as exigências acima será multado em R\$ 1.000,00 (um mil reais), podendo ainda o jogo, a critério do árbitro da partida, não ser realizado em função de não se atingirem índices mínimos de jogo e de segurança, devendo tal fato e suas razões constarem no relatório do árbitro.

Capítulo IX – Obrigações dos clubes

Manter-se adimplente com suas obrigações financeiras e com documentação exigida em dia. Caso alguma equipe fique em débito com a FFRU durante a competição, a mesma sofrerá punições, relatadas neste Regulamento.

Os clubes deverão possuir jogo de uniformes com camisas numeradas, calção e par de meias idênticos. Clubes que não jogarem com uniformes idênticos serão penalizados com multa de R\$ 1.000,00 (um mil reais) por jogo. Caso se rasgue um uniforme e seja necessária a troca, a nova camisa poderá estar sem número nas costas, desde que devidamente avisado à arbitragem.

10.1 Clubes com mando de jogo

As equipes com mando de jogo deverão informar, à FFRU, até as 18h00min da terça-feira que antecede o jogo:

- 10.1 Local (endereço completo, mapa e pontos de referência) e horário da partida;
- 10.2 Cor e foto do uniforme a ser usado (camisa, short e meia);
- 10.3 Nome e contato (telefone e e-mail) do manager do clube;
- 10.4 Plano de emergência para remoção de feridos/lesionados;
- 10.5 Local (endereço completo, mapa e pontos de referência) do terceiro tempo.

Fica obrigado, o clube com mando de jogo, fornecer:

- 10.6 Mínimo de 40 litros de água à equipe visitante;
- 10.7 Mínimo de 8 litros de água ao trio de arbitragem;
- 10.8 Terceiro Tempo com comida e bebida às equipes visitantes, arbitragem e médica;



Deverá haver, no mínimo, 3 bolas de rugby (tamanho 5) disponíveis para a partida: 1 em campo e 2 na mesa do 4º árbitro. As bolas devem seguir as exigências do Livro de Leis do WR (IRB).

A equipe com mando de campo deve garantir que as bolas sejam repostas e sempre manter as duas bolas na mesa, não é função do trio de arbitragem a condição de repor bola na partida.

Em caso de não cumprimento das exigências acima, o clube deverá pagar multa de R\$100,00 (cem reais) por cada item não cumprido.

10.2 Clubes visitantes

As equipes visitantes deverão informar, à FFRU, até as 18h00min da quarta-feira que antecede o jogo:

- 10.2.1 Cor e foto do uniforme a ser usado (camisa, short e meião);
- 10.2.2 Nome e contato (telefone e e-mail) do manager do clube;
- 10.2.3 Se participará ou não do terceiro tempo.

Em caso de não cumprimento das exigências acima, o clube deverá pagar multa de R\$100,00 (cem reais) por cada item não cumprido.

Capítulo X - 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 dos comunicados emitidos pela FFRU, ao abrigo dos seus Estatutos e Regulamentos.

Capítulo XI – Considerações finais

Os casos omissos deste regulamento serão julgados pela FFRU e pelos representantes das equipes participantes, sempre excluindo os representantes das equipes envolvidas.

Rio de Janeiro, 17 de abril de 2024.
FEDERAÇÃO FLUMINENSE DE RUGBY UNION - FFRU
Coordenação de Torneios e Eventos
torneios.ffru@gmail.com



ANEXO I

Termo de Adesão ao Regulamento do CAMPEONATO FLUMINENSE DE RUGBY UNION MASCULINO – 2024

Eu, _____, Presidente ou representante legal (estatutário) do Clube _____, concordo com o presente regulamento e confirmo a participação da equipe no Campeonato Fluminense de Rugby Union Masculino - 2024, assumindo a responsabilidade pelos deveres do clube junto à FFRU.

Assinatura

Local e data

_____, ____ de _____ de 2024.