

**Regulamento do
Campeonato Gaúcho
Masculino de Rugby XV**

1º Divisão

2024

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	02
DEFINIÇÕES.....	03
CAPÍTULO I.....	04
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	04
CAPÍTULO II.....	05
DAS DISPOSIÇÕES ADMINISTRATIVAS.....	05
CAPÍTULO III.....	08
DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS	08
CAPÍTULO IV.....	11
DOS CASOS FORTUITOS E FORÇA MAIOR.....	11
WALK OVER (W.O).....	13
CAPÍTULO V.....	14
DA CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS.....	14
CAPÍTULO VI.....	16
DAS DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES.....	16
CAPÍTULO VII.....	19
DO REGULAMENTO DE PASSES E TRANSFERÊNCIAS.....	19
CAPÍTULO VIII.....	20
CONTROLE DE DOPAGEM.....	20
CAPÍTULO IX.....	20
DA ARBITRAGEM	20
CAPÍTULO X	22
DA REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS.....	22
CAPÍTULO XI.....	24
DAS DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS.....	24
CAPÍTULO XII.....	24
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS.....	24
CAPÍTULO XIII.....	26
DA COMPETIÇÃO - CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY XV - 1º DIVISÃO.....	26
ANEXOS.....	28



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY
Fundada em 17-01-2009
Rio Grande do Sul – Brasil
CNPJ: 13657583/0001-70

DEFINIÇÕES

FGR – Federação Gaúcha de Rugby

CBRu – Confederação Brasileira de Rugby

CLEARANCE - Certificado de Transferência Internacional

CD – Comissão Disciplinar

TJD - Tribunal de Justiça Desportiva

STJD - Superior Tribunal de Justiça Desportiva

WR – World Rugby



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY
O RUGBY GRANDE DO SUL

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. Este Regulamento foi elaborado pela Federação Gaúcha de Rugby no exercício da sua autonomia constitucional desportiva.
- 1.2. As competições oficiais do Rugby gaúcho exigem de todos os intervenientes colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação, buscando equilíbrio das disputas e a credibilidade da entidade, atleta, clubes, federações, e parceiros envolvidos. Assim, colaborar para a concretização dos princípios da integridade, continuidade e estabilidade das competições.
- 1.3. O campeonato Gaúcho de Rugby XV - 1^o Divisão doravante denominado apenas CGR XV, são coordenadas pela FGR sendo esta titular exclusiva de todos os direitos a elas inerentes.
- 1.4. Incidem também sobre todas as competições da FGR:
 - I. As leis do jogo em vigor definidas pela World Rugby – WR; II. Os atos normativos e Estatutários da FGR;
 - III. O Código Brasileiro de Justiça Desportiva;
 - IV. As normas nacionais e internacionais de combate à dopagem.
- 1.5. Este Regulamento será interpretado e aplicado pelos órgãos competentes, em seus respectivos âmbitos, em harmonia com o Estatuto e Resoluções da FGR.
- 1.6. As entidades de prática desportiva, doravante nominadas clubes, ao participar de competições, aderem e se submetem, automaticamente, a este regulamento sem qualquer condição, ressalva ou restrição, outorgando e reconhecendo plenos poderes à FGR para que decida, na esfera administrativa e em caráter definitivo, todas as matérias de sua competência, assim como problemas e demandas que possam surgir no decurso das competições regidas por este regulamento.
- 1.7. Os clubes participantes do CGR XV obrigam-se e comprometem-se a impedir ou desautorizar por escrito que terceiros, pessoa física ou jurídica, pública

ou privada, façam uso de procedimentos extrajudiciais ou judiciais para defender ou postular direitos ou interesses próprios ou privativos dos clubes em matéria ou ação que envolva diretamente a FGR ou tenha reflexos sobre a organização e funcionamento da FGR ou das suas competições.

1.8. Os Presidentes ou os representantes legais de cada uma das equipes do CGR XV deverão assinar o anexo I deste regulamento, confirmando automaticamente que concordam com o mesmo, incluindo seus direitos e deveres, e que assumem toda responsabilidade, incluída a civil, pela participação de sua equipe e de seus atletas no campeonato. O anexo I deverá ser assinado e enviado à FGR via e-mail para gerencia@fgrugby.com.br impreterivelmente até o dia 31 de Março de 2024, sob pena de não participação no campeonato.

CAPÍTULO II

DAS DISPOSIÇÕES ADMINISTRATIVAS

2.1. Incumbe à gerência executiva na qualidade de órgão gestor das competições: I. Elaborar e fazer cumprir, especialmente, o regulamento do campeonato, gerenciar o calendário anual das competições e as respectivas tabelas; II. Encaminhar, para ciência e eventuais providências do TJD/RS, as súmulas, o Relatório de partidas e outras informações técnicas que estejam na área de atuação ou seja de interesse daquele órgão judicante-desportivo;

2.2. Incumbe aos Clubes participantes do CGR XV:

I. Estar com todos os débitos quitados perante a FGR até o início do campeonato, ou com negociação em dia.

II. Estar regularizado na Plataforma Brasil Rugby.

(<https://brasilrugby.com.br/plataforma-brasil-rugby/>).

III. Ter todos os seus jogadores com registro geral (“RG”) ou registro nacional de estrangeiro (“RNE”) e cadastrados na Plataforma Brasil Rugby.

2.3. Compete ao clube detentor do mando de campo:

I. Adotar todas as medidas técnicas e administrativas, no âmbito local, necessárias e indispensáveis à logística e à segurança das partidas; II. Instalação das Traves em formato de H, obedecendo as medidas mínimas impostas pelas leis

do jogo da World Rugby. **Em Hipótese alguma, serão aceitos a instalação das traves com a áreas de in-goal adiantadas.** Os árbitros estarão orientados a aplicar o W.O. nesse tipo de situação; III. Definição da área técnica e dos bancos para atletas reservas e membros das comissões técnicas;

IV. Providenciar e certificar-se que os vestiários dos atletas e do árbitro estejam em plenas e normais condições de uso;

V. Providenciar e manter no local da partida, até o seu final, equipe médica e ambulância, devidamente munidos de equipamentos de primeiros socorros abaixo relacionados:

a. Mala de primeiros socorros;

i. DEA (Desfibrilador Externo Automatizado)

b. Material apropriado para imobilização, a saber:

i. Maca para transporte de jogadores;

ii. Prancha rígida para imobilização;

iii. Colar cervical; e

iv. Imobilizador lateral de cabeça.

VI. 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;

VII. 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 uma (1) hora o campo não disponha de médico para atendimento, caberá ao árbitro decidir pela interrupção da partida nos termos deste regulamento;

VIII. O médico e a ambulância serão contratados e pagos pelo clube mandante da partida;

IX. 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;

X. O atraso ou adiamento de uma partida por conta de problemas com médico ou ambulância **NÃO** é considerado “motivo de força maior” (conforme Capítulo IV);

XI. Administrar um quadro de gandulas formado por no mínimo quatro (4) integrantes, deles exigindo o trabalho de imediata reposição de bola e absoluta neutralidade de comportamento em relação às equipes participantes, cabendo ao corpo de arbitragem supervisionar as condições prévias deste quadro de gandulas, podendo exigir ou indicar e trocar sua composição, no todo ou em parte, se detectar comportamento contrário às diretrizes de atuação aqui explicitadas;

XII. Zelar pela segurança de atletas e comissões técnicas, árbitros e assistentes; XIII. Adotar as medidas necessárias para prevenir e reprimir desordens no ambiente da partida, inclusive quanto ao lançamento de objetos no campo de jogo;

XIV. Definir uma área para aquecimento dos jogadores visitantes;

XV. Oferecer Terceiro Tempo (3º Tempo) aos seus atletas, à delegação visitante, aos árbitros e aos voluntários da partida.

2.4. Compete ao Clube Visitante:

I. Munir-se de seu uniforme número 02, e providenciar sua utilização quando da solicitação do Árbitro da partida por similitude em relação ao uniforme da equipe mandante e/ou corpo de arbitragem. A equipe visitante é quem deverá alterar o uniforme em caso de similitude.

II. Zelar pela segurança de atletas e comissões técnicas, árbitros e assistentes; III. Adotar as medidas necessárias para prevenir e reprimir desordens no ambiente da partida, inclusive quanto ao lançamento de objetos no campo de jogo;

IV. Utilizar apenas as áreas disponibilizadas para aquecimento dos jogadores.

2.5. Compete ao árbitro:

I. Apresentar-se juntamente com seus assistentes regularmente uniformizados

- para o exercício de suas funções, seguindo os padrões de trabalho exigidos pela coordenação de arbitragem;
- II. Chegar ao local do jogo com antecedência mínima de uma (1) hora para o início da partida;
- III. Vistoriar todos os equipamentos do campo de jogo tão logo adentrar ao local e antes do início da partida;
- IV. Providenciar, com auxílio de um representante do clube mandante, para que quinze (15) minutos antes da hora marcada para o início da partida todas as pessoas que não possuem funções atribuídas sejam retiradas do campo de jogo e das áreas adjacentes ao gramado;
- V. providenciar, com auxílio dos auxiliares e representantes dos clubes, para que no banco de reservas só estejam, além do máximo permitido de oito (08) atletas suplentes, mais 4 (quatro) pessoas componentes da comissão técnica de cada um dos clubes, a saber, o treinador, o assistente técnico do treinador manager, o preparador físico, o médico ou fisioterapeuta, ou o manager, vedada a presença de dirigentes, familiares e torcida no banco de reservas;
- VI. Munir-se deste regulamento e da súmula oficial da partida com a relação de atletas aptos;
- VII. Proibir a participação de qualquer atleta que não figure na Súmula;
- VIII. Elaborar eletronicamente a súmula da partida juntamente com relatório de cartões (se houver);

CAPÍTULO III

DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

3.1. Pontuação:

3.1.1. O CGR XV será regido pelo sistema de pontos corridos, observando-se os seguintes critérios:

- 04 (quatro) pontos ao vencedor da partida;
- 02 (dois) pontos em caso de empate;



- 01 (um) ponto bônus em caso de derrota por diferença menor ou igual a 07 (sete) pontos;
- 01 (um) ponto bônus para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries; e • 00 (zero) pontos em caso de derrota por mais de 7 pontos.

3.2. Tabela de jogos:

3.2.1. A tabela de jogos (Anexo II) somente poderá ser modificada se obedecidas as seguintes condições:

I. Encaminhamento formal de solicitação à gerência executiva pela parte interessada, observado que:

- a. são consideradas partes diretamente interessadas o clube mandante, o clube visitante e gerência executiva da FGR;
- b. faz-se necessária, em quaisquer dos casos, a análise prévia e aprovação por parte da gerência executiva da FGR;

II. A entrega da solicitação referida deverá ocorrer com, pelo menos, dez (10) dias de antecedência em relação à data da programação original da partida; III. Em solicitações de alteração de horário de partida e/ou de local da partida (estádio), desde que na mesma cidade, o prazo para solicitar poderá ocorrer com, pelo menos, três (3) dias de antecedência em relação à data da programação da partida;

IV. A convocação de atletas para integrar seleções nacionais ou estaduais não assegura aos seus clubes o direito de alterar as datas de suas partidas em competições;

V. Inversão de mando de Campo será permitida desde que haja total acordo entre os clubes envolvidos e aprovação da gerência executiva da FGR.

PARAGRAFO ÚNICO: A FGR se reserva o direito de alterar datas e/ou mandos de jogos de forma a garantir o bom andamento dos campeonatos.

3.3. Campos de jogo:



3.3.1. Os campos apresentados para a realização dos jogos deverão possuir os requisitos mínimos previstos no Regulamento de Campos de Rugby do Brasil da CBRu, e apresentar dimensões e itens obrigatórios, conforme segue:

I. Dimensões Mínimas do campo:

- a. 60 metros de Lateral a Lateral;
- b. 90 m de in-goal a in-goal;
- c. Área de in-goal – 4 metros;
- d. Área de escape a partir de todas as linhas – 2,5 metros.

II. Postes:

- a. Travessão – exatamente 3 Metros de altura em relação ao solo;
- b. Distâncias entre as traves – exatamente 5,60 metros.

III. Bandeiras:

- a. 14 Unidades;
- b. Linhas de bola morta: 04 unidades;
- c. Linhas de in-goal: 04 unidades;
- d. Linhas dos 22mts: 04 unidades;
- e. Linha do Meio Campo: 02 unidades.
 - i. Bandeiras de marcações devem ter no mínimo 120 cm de altura e estofadas;
 - ii. Caso não possua tal material, desconsiderar o uso das mesmas.

IV. Proteção de postes:

- a. 4 Unidades;
- b. Caso existam traves de futebol ao fundo do in-goal, deverá haver proteção.

V. Distância do público com relação ao campo de jogo:

- a. Mínimo de 3 Metros das linhas do campo.

VI. Vestiários para árbitros;

VII. Vestiários para atletas;

VIII. Ausência de irregularidades que coloquem em risco a segurança e integridade física dos atletas.

- 3.3.2. Qualquer partida que coloque em risco a segurança dos envolvidos poderá ser adiada pelo árbitro da partida e ou representante da FGR devidamente autorizado, desde que este o faça até 45 (quarenta e cinco) minutos antes do seu início, dando ciência da sua decisão aos representantes dos clubes interessados e à gerência executiva da FGR.
- 3.3.3. Quando o motivo de força maior for o mau estado do campo, compete exclusivamente ao árbitro da partida decidir pelo seu adiamento a qualquer tempo.

CAPÍTULO IV
DOS CASOS FORTUITOS E FORÇA MAIOR
WALK OVER (W.O)

- 4.1. Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa caso ocorra, pelo menos, um dos seguintes motivos:
- I. Falta de segurança (conflitos ou distúrbios graves no local do jogo). Ausência de condições externas à estrutura do campo e entornos;
 - II. Mau estado do campo, de modo que a partida se torne impraticável ou perigosa; ex. grandes poças de água no campo; ameaças à segurança dos atletas (a julgamento do árbitro responsável);
 - III. Condições climáticas que inviabilizem a partida (a julgamento do árbitro responsável);
 - IV. Falta de iluminação adequada (a julgamento do árbitro responsável);
 - V. Ausência de equipe médica do local de competição por mais de uma hora;
 - VI. Procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos clubes ou de suas torcidas;
 - VII. Perturbações na malha aérea e rodoviária comprovada;
 - VIII. Fato extraordinário que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida;

- IX. Caso o adiamento ou o atraso de uma partida aconteçam por responsabilidade de um dos clubes, nenhum dos itens acima poderá ser aplicado, considerando-se W. O.;
- X. Em caso de omissão ou dúvida, o julgamento da condição de “força maior” caberá à FGR.
- 4.1.1. Nas hipóteses previstas neste regulamento, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem os motivos que deram causa à interrupção no prazo de trinta (30) minutos, prorrogáveis para mais trinta (30) minutos, se o árbitro entender que o fato gerador da paralisação da partida poderá ser sanado.
- 4.1.2. O árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de 1h30min antes do horário previsto para o início da partida, sobre o seu adiamento. Ressalvada a causa de mau estado do campo, a qual poderá ser objeto de decisão anterior ao período de 1h30min, e aplica-se automaticamente o W.O. para a equipe mandante.
- 4.1.3. O árbitro deverá encaminhar um relatório sobre os motivos do adiamento/suspensão à coordenação de arbitragem e à gerência executiva da FGR no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas após a decisão do adiamento.
- 4.1.4. Caso o jogo não se inicie ou seja interrompido por motivos de força maior, ou seja, interrompida com menos de 60 minutos de jogo, dar-se-á prioridade a nova data proposta de comum acordo entre as equipes, dentro de dois (02) dias úteis. No caso em que não houver comum acordo entre as equipes, a FGR determinará a nova data da disputa no prazo máximo de uma semana, a contar do prazo determinado as equipes.
- 4.1.5. Para as partidas remarçadas, define-se que dela poderão participar apenas os atletas que possuíam condições de jogo para a partida em sua data original.
- 4.1.6. As partidas que forem interrompidas após os sessenta (60) minutos de jogo pelos motivos relacionados acima, serão consideradas encerradas prevalecendo o placar daquele momento, desde que nenhum dos clubes

tenha responsabilidade direta pelo encerramento da partida.

4.2. Walk Over (W.O.)

4.2.1. A FGR 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, sem motivos de “força maior”, o não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente inscritos e trajados, em até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida. Também será atribuído W.O. ao clube mandante que mesmo tendo 12 atletas para iniciar o jogo, apresentar um campo de jogo sem dimensões e ou sem condições de segurança para um jogo de rugby que não seja “força maior”. Esta avaliação é responsabilidade do árbitro do jogo.

4.2.2. O clube ao qual for atribuído um W.O. deverá pagar à FGR uma multa no valor de R\$ 500,00 (Quinhentos reais) por jogo em que for aplicado o walk over. 4.2.3.

Todos os resultados da equipe a quem foi atribuído o W.O. serão computados como derrotas para efeitos de classificação, considerando -se o placar de 24 x 00, sendo 4 (quatro) tries e 2 (duas) conversões (24 pontos) para a equipe vencedora por W.O.

4.2.4. A equipe a quem for atribuído dois W.O. numa mesma competição será automaticamente excluída da competição e juntamente com os atletas inscritos por essa mesma equipe ficarão suspensos de qualquer competição organizada pela FGR – independente da Categoria XV ou Sevens - durante o período de um ano, a contar a partir do dia do ocorrido. Podendo atuar novamente por competições estaduais após o prazo mencionado e pagamento de multa adicional de R\$ 1.000,00 (Hum mil reais), além dos R\$500,00 (Quinhentos reais) por jogo, antes do término da suspensão.

CAPÍTULO V

DA CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS

5.1. Somente serão considerados com condição de jogo para participar de qualquer partida de quaisquer competições coordenadas pela FGR os atletas que

satisfizerem concomitantemente os seguintes requisitos:

- I. Ter o registro do atleta regularizado na Plataforma Brasil Rugby;
- II. Ter pago a anuidade da categoria (atleta) da FGR;
- III. Cópia do RG, RNE, passaporte brasileiro, CNH, identidades funcionais ou outro documento que possua força de identidade civil para todos os fins legais;
 - a) Todos os documentos dentro do prazo de validade.
 - b) São válidas cópias autenticadas, desde que dentro do prazo de validade do documento.
- IV. Exame médico datado do ano vigente da Competição;
- V. Encaminhar o Termo de autorização de Imagem para gerencia@fgrugby.com.br, até a quarta-feira que antecede o jogo que o atleta irá participar;
- VI. Encaminhar o Termo de Consentimento de Exame Antidoping para gerencia@fgrugby.com.br, até a quarta-feira que antecede o jogo que o atleta irá participar;

5.2. Atletas Estrangeiros:

5.2.1. Atletas estrangeiros só poderão jogar se possuírem RNE (Registro Nacional de Estrangeiro), ou o protocolo fornecido pela Polícia Federal quando da solicitação do registro do estrangeiro na entidade e, além disso, deverão apresentar, além da documentação pedida, o Clearance emitido por sua União Nacional de Origem. Disponível em:

<https://resources.world.rugby/worldrugby/document/2021/07/01/c38734c7-c854-43cf-b2fc-06e1dbf2b3ba/Regulation-4-Appendix-1-Clearance-Form-English-version.pdf>

5.2.2. Caso o atleta estrangeiro nunca tenha sido filiado a nenhuma União estrangeira ele deverá ser apresentado documento e/ou e-mail oficial da União de seu país de origem à CBRu atestando que o mesmo nunca foi filiado àquela União.

5.2.3. Cada clube fica limitado a inscrever 5 (cinco) atletas estrangeiros por súmula de jogo.

5.2.4. Atletas estrangeiros que já sejam selecionáveis para jogar na seleção

Brasileira, ou seja, que já vivam no Brasil há mais de três anos, não entram na conta dos cinco estrangeiros por súmula, desde que comprovado através do RNE (Registro Nacional de Estrangeiro), ou o protocolo fornecido pela Polícia Federal.

5.2.5. Entende-se por condição de jogo a situação regular do atleta para participar de determinada partida.

5.2.6. Suspendem a condição de jogo:

I. O Não atendimento à obrigatoriedade dos documentos requisitados;

II. O não cumprimento de pena de suspensão imposta pela Comissão Disciplinar, por meio dos tribunais estaduais, nacionais ou internacionais;

III. A sanção imposta pela Comissão Disciplinar e pela Justiça Antidopagem através dos tribunais estaduais, nacionais ou internacionais;

IV. A apegção por órgãos arbitrais estaduais, nacionais ou internacionais;

V. A aplicação de cartões vermelhos ou amarelos, na forma dos termos deste regulamento;

VI. A existência de pendências administrativas e/ou financeiras perante a Federação Gaúcha Rugby, podem, quando oficialmente comunicadas, suspender a condição de jogo do atleta em questão até sua total resolução. Definindo-se como devolução de condição de jogo do atleta, nova comunicação oficial.

Parágrafo único - O Regulamento do CGR XV poderá prever outros elementos que venham a suspender a condição de jogos dos atletas.

5.2.7. É de responsabilidade dos clubes interessados a observância dos prazos e condições de registro definidos neste regulamento.

5.3. Da participação de atleta menores de 18 anos nas competições de categoria adulta:

5.3.1. Recomendamos que jogadores menores de 18 anos não atuem no alto rendimento adulto.

- 5.3.2. Caso seja necessária a utilização de atletas menores de 18 anos, os mesmos deverão seguir as orientações da CBRu referente à atuação de menores no Campeonato Brasileiro Masculino de Seleções Regionais – Rugby XV: Atestado médico especificando que o menor está apto para jogar Rugby contra oponentes maiores de 18 anos e Termo de Responsabilidade assinado pelo atleta, por seu Responsável legal, por seu treinador e pelo presidente do seu clube. O modelo do Termo de Responsabilidade usado será o mesmo do torneio, não sendo então exigida a assinatura do Treinador da Seleção. O termo está disponível em https://drive.google.com/file/d/1ZTuMRBHnej4DwzgRSizbCDoy_GJRqO8k/view?usp=sharing
- 5.4. Ao verificar que um clube incluiu na partida atleta sem condição legal, a gerência executiva aplicará as devidas sanções por utilização de atleta irregular e encaminhará notícia da infração a comissão disciplinar.

CAPÍTULO VI

DAS DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES

- 6.1. As ações disciplinares sobre todos os participantes seguirão a seguinte ordem hierárquica:
- I. Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
 - II. Sanções aplicadas pela gerência executiva, nos termos deste regulamento; III. Tribunal de Justiça Desportiva Rugby – TJD/RS, com base no Código Brasileiro de Justiça Desportiva – CBJD e Tábua de Infrações e Penalidades para o Rugby. Além de Ética e Regulamento Disciplinar, publicado no website da CBRu e em vigor;
 - III. Superior Tribunal de Justiça Desportiva – STJD.
- 6.2. A inobservância ou descumprimento deste regulamento, assim como dos regulamentos de cada competição, sujeitará o infrator às seguintes penalidades administrativas:
- I. Advertência;
 - II. Multa pecuniária;

III. Desligamento da competição.

IV. Suspensão da equipe para competições estaduais posteriores da mesma modalidade de Rugby XV.

6.3. As penalidades previstas neste regulamento serão aplicadas pela FGR independentemente das sanções que venham a ser cominadas pelas esferas disciplinares (TJD/RS e STJD).

6.4. Os atletas, técnicos, membros de comissão técnica, dirigentes e membros da equipe de arbitragem e todos aqueles que tentem influenciar no resultado das partidas serão sancionados com suspensão por partida ou proibição de exercer qualquer atividade relacionada ao Rugby, seja na modalidade de Rugby XV e/ou Rugby Sevens.

6.5. Em caso do jogador, membro da comissão técnica ou dirigente influenciar efetivamente no resultado de uma partida será imposta multa ao seu clube, e, havendo gravidade, poderá o clube do jogador ou dirigente infrator ser sancionado com exclusão da competição e descenso para categoria inferior.

6.6. Os atletas e membros das comissões técnicas apenados com suspensão por partidas estarão cumprindo a penalidade imposta, a cada jogo realizado por seu clube, durante o período em que estejam dele ausentes atendendo a convocação para a Seleção Nacional ou de qualquer outro país para a disputa de Campeonatos internacionais em qualquer uma das modalidades (Rugby XV ou Rugby Sevens).

6.7. O atleta e o membro de comissão técnica que forem expulsos de campo ou do banco de reservas ficarão automaticamente impedidos de participar da partida subsequente, independentemente do mérito e da data da decisão em que a infração disciplinar foi julgada pelo TJD/RS.

6.8. Considera-se comissão técnica, para os efeitos deste regulamento, o treinador, auxiliar técnico, o manager, preparador físico ou massagista, fisioterapeuta e médico e os aguateiros designados.

6.9. A FGR, em razão da gravidade da infração, se dá o direito de solicitar - quando plausível crer - à CBRu a extensão, no âmbito nacional, da sanção

administrativa imposta.

6.10. Se ao final de uma competição restar pendente penalidade de suspensão por partida aplicada ao atleta pelo TJD/RS, seu cumprimento dar-se-á, obrigatoriamente, na primeira partida de competição subsequente coordenada pela FGR, dentro da modalidade de Rugby XV.

6.11. Da aplicação de Cartões:

6.11.1. Os cartões amarelos submetem-se, obrigatoriamente, aos seguintes critérios de aplicação:

- I. Quando um atleta for advertido com um (1) cartão amarelo e, posteriormente, for expulso com a exibição direta de cartão vermelho na mesma partida, aquele cartão amarelo inicial permanecerá em vigor para o computo da série de três (3) cartões amarelos;
- II. Quando o cartão amarelo precedente à exibição direta do cartão vermelho for o terceiro da série, o atleta será sancionado com dois (2) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do cartão vermelho e o segundo pela sequência de três (3) cartões amarelos;
- III. Quando um atleta receber um (1) cartão amarelo e, posteriormente, receber um (1) segundo cartão amarelo, com a exibição consequente do cartão vermelho, tais cartões amarelos não serão considerados para o cômputo da série de três (3) cartões amarelos que geram o impedimento automático.
- IV. Não será considerada como partida subsequente à complementação de partida suspensa após o atleta receber o terceiro cartão amarelo; neste caso, o atleta sancionado ficará impedido de participar da partida integral subsequente que seu clube disputar.
- V. Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior.
- VI. Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O. penalidade será considerada cumprida.
- VII. Se o julgamento ocorrer após o cumprimento da suspensão automática, sendo o atleta ou membro da comissão técnica suspenso, deduzir-se da pena imposta a partida não disputada em consequência da expulsão.

6.12. É responsabilidade única e exclusiva de cada clube disputante da competição o controle e cumprimento de penalidades decorrentes da aplicação de cartões amarelos e/ou vermelhos, bem como de sanções aplicadas pela Comissão Disciplinar.

6.13. Entende-se por temporada, para os efeitos deste Regulamento, o período compreendido entre 1º de janeiro e 31 de dezembro de cada ano.

CAPÍTULO VII

DO REGULAMENTO DE PASSES E TRANSFERÊNCIAS

7.1. No que tange todo e qualquer assunto relacionado a passes e transferências, a FGR seguirá o Regulamento de Passes e Transferências estabelecidos pela CBRu em 23 de março de 2020, conforme segue:

<https://drive.google.com/file/d/1UmKYEUpZAX6dXoVBnP7-V8fi2zQENWY5/view?usp=sharing>

7.2. Transferências Internacionais:

7.2.1. Os clearances, oriundos das uniões de origens dos atletas estrangeiros, somente serão aceitos quando emitidos em papel timbrado e carimbo da respectiva união.

7.2.2. Os atletas estrangeiros apenas estarão em condições de jogo nos campeonatos estaduais, quando houver a liberação por parte da CBRu e o atleta estiver inserido no Cadastro Nacional do Rugby.

CAPÍTULO VIII

CONTROLE DE DOPAGEM

8.1. A FGR segue o modelo da World Rugby quanto à aplicação das Leis Antidoping, conforme a Regulamentação 21 da Federação Internacional, que tem como base a lista de substâncias proibidas reguladas pela Agência Mundial

Antidoping (WADA). Cabe aos participantes conhecê-las e cumpri-las.

8.2. Fica facultado à FGR a realização de exames antidoping após as partidas, selecionando a seu critério os atletas dentre todos que constam em súmula ao final das partidas.

CAPÍTULO IX DA ARBITRAGEM

9.1. A participação dos clubes em quaisquer das competições coordenadas pela FGR implica sua expressa concordância ou automática convenção de utilização do corpo de arbitragem designada pela coordenação de arbitragem da FGR.

I. A coordenação de arbitragem da FGR designará (um) árbitro principal e 2 (dois) árbitros assistentes (se houver disponibilidade).

II. Caso a FGR não designe ninguém para mesa de arbitragem, fica sob responsabilidade da equipe mandante a definição de uma pessoa que ficará responsável pela mesa de arbitragem e que tenha sido capacitada para atuação pela FGR. A mesma deverá chegar com 45 minutos de antecedência para receber instruções do árbitro da partida.

III. 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;

9.2. Os Árbitros designados devem atentar-se ao Capítulo 2, item 2.5 deste Regulamento.

9.2.1. O árbitro somente dará início à partida após assegurar-se de que todos os atletas participantes da partida, relacionados pelo manager do clube através da relação de atletas, tenham sido devidamente identificados, mediante apresentação e conferência qualquer documento com valor legal no país,

desde que apresente foto capaz de identificá-lo.

9.3. Logo após a realização da partida, caberá ao árbitro elaborar a súmula, e enviar na forma eletrônica (CNRu), e correspondentes relatórios técnicos e disciplinares, fazendo-o em até 24 (vinte horas) após o término da partida.

9.4. Não serão considerados o envio ou a remessa de relatórios extras depois das súmulas eletrônicas terem sido encaminhadas elaboradas. Salvo se disserem respeito a fatos ocorridos após a saída do árbitro de seu vestiário ou se houver sido solicitado pela Coordenação de Arbitragem e/ou Gerência Executiva da FGR.

9.5. Relatórios:

a) O Arbitro deverá descrever as situações do jogo que ocasionaram a aplicação de Cartões Amarelos e/ou Vermelho;

b) O árbitro deverá comunicar a existência de concussões na partida.
Informando Nome Completo, Número da Camiseta e Equipe do atleta.

9.6. Nenhuma partida deixará de ser realizada pelo não comparecimento ou impossibilidade de atuação do árbitro, dos árbitros assistentes ou do quarto árbitro.

9.6.1. Na hipótese do não comparecimento ou impossibilidade de atuação de algum membro da equipe de arbitragem cabe à Coordenação de Arbitragem providenciar as necessárias substituições a tempo.

CAPÍTULO X

DA REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS

10.1. As partidas do 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 da FGR, ao abrigo do seu Estatuto e Regulamentos.

- I. 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;
 - II. Todos os jogadores devem estar uniformizados (camisas numeradas, shorts e meias iguais);
 - III. 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;
 - IV. As substituições permitidas serão conforme as Leis da WR vigentes; V. 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;
 - VI. 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.
-
- 10.2. Nenhuma partida poderá ser disputada com menos de doze (12) atletas ou com a ausência de um dos clubes disputantes.
 - 10.3. Se o fato ocorrer com ambos os clubes, os dois (2) serão declarados perdedores pelo placar de 24 x 0.
 - 10.4. Após o início da partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de doze (12) atletas, dando causa a essa situação, tal equipe perderá os pontos em disputa.
 - 10.5. Se uma equipe se apresentar com menos de doze (12) atletas ou ficar reduzida a menos de doze (12) atletas após o início da partida, terá aplicado o W.O e suas respectivas sanções, e atribuído o placar de 24x 0 à equipe adversária.
-
- VII. 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 que somente podem acessar o campo de jogo quando o mesmo estiver parado. O árbitro poderá, a qualquer tempo, requerer a retirada de qualquer desses autorizados da área do jogo;

VIII. O médico ou fisioterapeuta poderá entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo; IX. No intervalo dos jogos é permitido ao treinador e aos jogadores reservas de cada equipe entrar na área do campo de jogo;

X. 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.

CAPÍTULO XI

DAS DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS

11.1. O valor da anuidade por atletas é de R\$ 30,00 (trinta reais) e é pré-requisito para participação no CGR XV 2024. A forma de pagamento será via pix, à vista ou parcelado, e deverá ser quitado integralmente até o final do CGR XV 2024. A listagem dos atletas que irão jogar deverá ser encaminhada para gerencia@fgrugby.com.br, até a quarta-feira anterior a rodada do CGR XV 2024, junto com o comprovante de pagamento.

11.2. O valor da anuidade por clubes é de R\$ 350,00 (trezentos e cinquenta reais) e é pré-requisito para participação no CGR XV 2024. A forma de pagamento será via pix, à vista ou parcelado, e deverá ser quitado integralmente até o final do CGR XV 2024. O comprovante deverá ser encaminhado para gerencia@fgrugby.com.br;

11.3. O valor para participação no CGR XV 2024 é R\$ 1.100,00 (Hum mil e cem reais) por equipe. A forma de pagamento será via pix, à vista ou parcelado, e deverá ser quitado integralmente até o final do CGR XV 2024.

11.2. O não cumprimento das disposições financeiras contidas neste regulamento que implicam suspensões e/ou penalidades são de caráter imediato.

CAPÍTULO XII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS

12.1. Abandono de Competição: Se uma equipe abandonar uma competição será atribuído uma multa e ficará automaticamente suspensa e impedida de participação durante um (1) ano de qualquer outra competição coordenada pela FGR, seja essa Rugby XV ou Rugby Sevens.

Parágrafo único - Entende-se como abandono aquele clube que desistir de disputar uma competição após o envio do Termo de Adesão;

12.1.1. Nas situações em que o abandono ocorrer no andamento da competição, ainda na fase de grupos, todos os resultados já obtidos e os dos jogos por competir, serão aplicados o placar de 24 x 0 para o adversário.

12.2. Para participação no CGX XV 2024, faz-se necessário a participação como equipe fixa no CGR 7s de 2024. A não participação no CGR 7s em 2024 implicará em multa referente ao valor da Etapa a ser paga à FGR. A forma de pagamento será via pix, à vista ou parcelado, e deverá ser quitado integralmente até o final do CGR XV 2024. O comprovante deverá ser encaminhado para gerencia@fgrugby.com.br;

12.3. Punições:



- I. Cadastro de Jogadores: O clube que dispuser de jogador irregular, nos termos deste Regulamento, perderá os pontos da partida e deverá pagar uma multa de R\$ 500,00 reais (quinhentos reais) por jogo e por jogador à FGR;
- II. Campo de Jogo: O clube que não cumprir com as exigências de campo, será multado em R\$ 500,00 (quinhentos 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. Neste caso será aplicado W.O ao time mandante;
- III. Uniformes de Jogo: Clubes que não jogarem com uniformes idênticos, serão penalizados com multa de até R\$ 300,00 (trezentos Reais) por jogo. No jogo final o atleta que não possuir uniforme idêntico será proibido de entrar em campo;

12.4. Do pagamento de multas: Todas as punições financeiras têm o prazo de trinta (30) dias para sua resolução, a contar da data da ocorrência. A irresolução dentro do prazo estipulado acarretará a perda dos direitos da respectiva equipe nos termos deste regulamento.

12.5. Todos os horários nas tabelas elaboradas pela gerência executiva estão de acordo com o horário de Brasília.

12.6. Os casos omissos serão resolvidos exclusivamente pela gerência executiva, através de comunicação formal às partes interessadas que, em caso de dúvida de interpretação deste regulamento, poderão formalizar consulta.

CAPÍTULO XIII
DA COMPETIÇÃO;
CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY XV - 1º DIVISÃO

13.1. Modo de disputa:

13.1.1. O campeonato será disputado por cinco (6) equipes: Farrapos, Charrua, Centauros, Colonos, Antiqua UFPel e Serra Gaúcha; através de 2 grupos de 3 equipes, acordados entre os clubes participantes, em reunião. Os jogos serão só de ida, no formato todos-contra-todos na fase de grupos e, posteriormente, finais por taça, com sede a definir.. Serão três (3) rodadas, sendo que em cada uma há uma equipe de cada grupo que folga. Após o término da fase de grupos, os primeiros colocados de cada grupo se enfrentarão na Final Ouro, os segundos colocados de cada grupo se enfrentarão na Final Prata e os terceiros colocados de cada grupo se enfrentarão na Final Ouro.

13.1.2. A classificação final será computada da seguinte forma:

- 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 para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries; e
- 00 (zero) pontos em caso de derrota por mais de 7 pontos.

13.2. Critérios de desempate – Classificação Geral

Em caso de empate em qualquer colocação na tabela ao final das três (3) rodadas, serão utilizados os seguintes critérios na ordem abaixo disposta:

- a. Confronto direto,
- b. Saldo de pontos (pontos marcados menos pontos sofridos);
- c. Maior número de tries marcados;

- d. Maior número de pontos marcados;
- e. Menor número de cartões vermelhos;
- f. Menor número de cartões amarelos;
- g. Menor número de tries sofridos;
- h. A gerência executiva realizará um sorteio com a presença de representantes das equipes envolvidas;

13.3. Vaga a Torneio Nacional de equipes

Caso a CBRu defina novo torneio ou respescagem para Super 12 2025 com participação de equipe gaúcha, a melhor equipe do CGR XV será a representante da FGR, excluindo-se os atuais participantes gaúchos na competição nacional.



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY
Fundada em 17-01-2009
Rio Grande do Sul – Brasil
CNPJ: 13657583/0001-70

ANEXO I

Termo de Adesão ao Regulamento do CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY XV – 1ª DIVISÃO – 2024

Eu, _____, Presidente ou representante legal (estatutário) do Clube, concordo com o presente regulamento e confirmo a participação da equipe no Campeonato Gaúcho de Rugby XV – 1ª Divisão - 2024, assumindo a responsabilidade pelos deveres do clube junto à FGR.

Assinatura

Local e data, _____ de _____ de 2024



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY
O RUGBY GRANDE DO SUL

ANEXO II

Tabela do CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY XV – 1ª DIVISÃO – 2024

Data	Local	Mandante	x	Visitante	Rodada
06/04/2024	Bento Gonçalves	Farrapos	x	Colonos	1
13/04/2024	Pelotas	Antiqua	x	Charrua	
20/04/2024	Caxias do Sul	Serra	x	Farrapos	2
27/04/2024	Estrela	Centauros	x	Charrua	
01/06/2024	Marau	Colonos	x	Serra	3
13/07/2024	Pelotas	Antiqua	x	Centauros	
À definir	À definir	3º Grupo A	x	3º Grupo B	Final Bronze
19/10/2024	À definir	2º Grupo A	x	2º Grupo B	Final Prata
19/10/2024	À definir	1º Grupo A	x	1º Grupo B	Final Ouro

Disponível em:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1o1WofZbO8NvsViLaYG6llqYjuRxf642h/edit?usp=sharing&oid=107153280879797800211&rtpof=true&sd=true>