



REGULAMENTO DO COPA METROPOLITANA DE RUGBY XV 2024

Capítulo I - Disposições Gerais: A COPA METROPOLITANA DE RUGBY XV 2024, Categoria Adulta Masculino, é promovida pelos clubes da região metropolitana da cidade de São Paulo (Doravante “comissão”) e será denominado “Torneio”. Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do jogo em vigor conforme estipulado pelo WR e adotadas pela “comissão”. Cabe aos atletas e comissões técnicas conhecê-las e cumpri-las. Para participação do torneio, todas as equipes e jogadores deverão estar em dia com suas contribuições financeiras, que serão diretamente utilizadas para o torneio, e caso haja excedente, serão devolvidos para os clubes.

Capítulo II - Modo de disputa: 11 equipes foram divididas em 2 divisões (1ª e 2ª) com 5 agremiações na 1ª e 6 na 2ª, seguindo a classificação do Campeonato Paulista 2023, conforme a tabela apresentada no Anexo I deste documento. O modelo de realização das partidas serão pontos corridos para a primeira divisão, seguindo o critério: Vitória 4 pontos na classificação, empate 2 pontos na classificação, ponto bônus ofensivo por fazer mais de 4 tries no jogo valendo 1 ponto na classificação, e ponto bônus defensivo por derrota por 7 ou menos pontos valendo 1 ponto na classificação. Os critérios de classificação seguirão a seguinte ordem: 1º Pontos Obtidos; 2º Número de vitórias 3º Saldo de pontos; 4º Tries feitos; 5º Menos cartões vermelhos; 5º Menos cartões amarelos; 6º confronto direto; se permanecer o empate em todos os critérios será realizado um sorteio para definir a classificação entre times empatados após a última rodada.

Para a segunda divisão, a primeira fase os times serão divididos em 2 grupos (A e B) e com confrontos cruzados até a quarta rodada (times do Grupo A, enfrentam somente times do Grupo B) sendo os 6 times ranqueados em grupo único de 1 a 6, seguindo o seguinte critério: Os critérios de classificação seguirão a seguinte ordem: 1º Pontos Obtidos; 2º Número de vitórias 3º Saldo de pontos; 4º Tries feitos; 5º Menos cartões vermelhos; 6º Menos cartões amarelos; 7º confronto direto; se permanecer o empate em todos os critérios será realizado um sorteio para definir a classificação entre times empatados após a quarta rodada. Na última rodada da segunda divisão, haverá três jogos, sendo a disputa do 6 x 5º; 4 x 3, 2 x 1º para definir a classificação final.

2.1–Caso no grupo tenha alguma equipe que desistiu do torneio, todos os jogos contra aquela equipe, serão considerados W.O. Os jogos poderão terminar empatados. Todos os jogos acontecerão no CERET, sendo todos os jogos da rodada no mesmo campo.

2.2– Considerações As partidas poderão ser adiadas e/ou alteradas apenas por determinação por unanimidade dos clubes, do árbitro e por motivo de força maior. Caso uma partida não possa ser iniciada por motivo de força maior, a Comissão dos diretores dos clubes convocará os representantes de ambos os clubes para, em comum acordo, determinar-se uma nova data. Não havendo acordo entre os clubes, a comissão determinará a nova data, ao seu exclusivo critério. Caso qualquer partida iniciada seja interrompida antes do término do primeiro tempo de jogo por motivo de força maior (situações e eventos notórios e incontornáveis que impossibilitem a continuação da partida com segurança por razões alheias aos participantes), e não possa prosseguir em



tempo razoável, a critério do árbitro da partida, uma nova data será marcada para que ocorra uma nova partida, desconsiderando-se o placar até então obtido. Caso a partida iniciada seja interrompida por razões de força maior após o final do primeiro tempo inteiramente disputado e não havendo condição de prosseguir em tempo razoável, a exclusivo critério do árbitro da partida, a partida poderá ser finalizada e será contabilizado para efeito de tabela o placar do jogo até o momento da interrupção.

Capítulo III - Walk Over (W.O.) A comissão 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:

3.1 Será considerado W.O., quando se verificar:

- O não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados e inscritos, em até 30 minutos após a hora marcada para o início da partida ou o tempo que o árbitro entender necessário para que a partida possa ser realizada sem prejuízo a ambas as equipes
- Será considerado W.O. em favor da equipe que estiver escalada para partida contra o time da vaga não preenchida, conforme afirmado no item 2.1 desse regulamento. Serão considerados 4 tries e 2 conversões (24 pontos) para a equipe vencedora por W.O., resultando um placar de 24 x 00.

Capítulo IV - Arbitragem de Todas as partidas serão conduzidas por árbitros contratados pela FPR.

No caso de não comparecimento do árbitro designado para a partida, um dos árbitros assistentes será nomeado, por consenso entre os capitães, para a condução da partida, devendo um dos árbitros assistentes de mesa, assumir o posto de novo árbitro assistente. Não havendo consenso, um sorteio será realizado para definir qual árbitro assistente deverá conduzir a partida.

Caso exista no local do jogo outro árbitro capacitado para conduzir a partida e os capitães concordem, ele poderá ser convidado para conduzir a partida. Em nenhum caso, mesmo que haja acordo dos representantes dos clubes se poderá prosseguir oficialmente uma partida que tenha sido suspensa pelo árbitro oficial designado. O responsável pela equipe deverá entregar ao árbitro oficial, em um prazo de no mínimo 30 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, a súmula e os documentos comprobatórios dos atletas que farão parte do jogo. Um dos árbitros assistentes será o responsável pelo preenchimento da súmula do jogo, do qual deverão constar os nomes dos jogadores intervenientes, os pontos obtidos por cada uma das equipes e o resultado. A descrição concreta dos fatos ocorridos de natureza disciplinar com indicação dos seus intervenientes será feita pelo árbitro oficial da partida.

Os clubes deverão designar 4 pessoas para realizarem o curso de árbitros auxiliares de linha e de mesa, e distribuir eles entre os jogos que ficarão de sua responsabilidade.



Capítulo V - Código Disciplinar As ações disciplinares sobre todos os participantes seguirão a seguinte ordem hierárquica:

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão disciplinar da Federação Paulista de Rugby – FPR, com base no Código Brasileiro de Justiça Desportiva, bem como na Tábua de Infrações e Penalidades Específicas do Rugby, aprovada pelo CNE;
- Em caso de recurso o Pleno do Tribunal de Justiça Desportiva da FPR. Para fins de transparência e comunicação o email da comissão disciplinar é o tjd@fprugby.org.br

Capítulo VI - Em hipótese alguma um jogador poderá jogar por 2 equipes o Torneio na mesma divisão, porém, poderá pedir transferência durante o torneio para uma equipe de outra divisão.

É de exclusiva responsabilidade dos clubes o controle da habilitação de seus atletas que serão incluídos nas súmulas, conforme o Código Brasileiro de Justiça Desportiva. Para que um jogador esteja apto a participar de uma partida, ele deverá estar cadastrado na plataforma SPORTI

Para participação no Torneio, os clubes deverão garantir que todos os atletas estejam com todos os seguintes documentos em dia:

- Atestado médico – sendo responsabilidade de cada clube garantir que seus atletas tenham condições físicas de participar do torneio;
- RG, CNH ou qualquer documento oficial com foto, devendo ser apresentada toda partida;
- Termo de responsabilidade para atletas – (documento desenvolvido pela CBRU e disponível no CNRU); Declaração de menores de 18 anos: - Autorização por escrito com ciência de participação dos atletas, pais ou responsável legal, médica, federação, clube e treinador(a); O Clube que utilizar algum atleta nascido em 2004 na 1ª linha ou 2005 (nesse caso NÃO podendo ser utilizado na 1ª nem da 2ª linha) deverá apresentar declaração assinada pelos Pais do atleta dando ciência que são sabedores dos riscos inerentes a essa ação, isentando a FPR e os árbitros de qualquer responsabilidade civil ou criminal que possam a vir a ocorrer. A equipe deverá, também, elaborar declaração informando que o atleta tem condições físicas e técnicas de jogar na posição de 1ª linha, para os nascidos em 2004 e nas demais posições para os nascidos em 2005. Não serão permitidos jogadores nascidos após 2005. Sendo responsabilidade de cada clube coletar esse documento e manter arquivada a declaração.

Os jogadores que não estiverem identificados com seu documento de identificação (documentos com fotos, exemplo RG, CNH, Passaporte, RNM e Identidade Profissional) NÃO poderão participar do jogo.



Capítulo VII - Campos de Jogo:

O campo apresentado para a realização dos jogos deverá possuir os requisitos mínimos de piso das Leis do Jogo do WR, e apresentar dimensões, marcações, áreas de escape, e postes com protetores conforme as mesmas Leis. E deverá ser o mesmo campo para todas partidas daquela rodada.

Capítulo VIII – Ambulância e socorrista

A comissão deverá apresentar 30 minutos antes do início da primeira partida uma ambulância com socorrista, uma alternativa para remoção em caso de saída da ambulância, e um plano de ação emergencial, que consiste em ter um carro pré-definido para a fácil remoção do lesionado e o órgão de saúde que o atleta será encaminhado.

Neste caso, o árbitro poderá esperar até 30 minutos a chegada da ambulância / socorrista ou o tempo que o árbitro entender necessário para que a partida possa ser realizada sem prejuízo a ambas as equipes, desde que o horário do início da partida não atrapalhe o bom andamento do jogo ou dos demais jogos que serão realizados no mesmo local. No caso da comissão não apresentar a ambulância e socorrista no prazo estipulado, o árbitro não iniciará o jogo, preencherá a súmula e fará o relatório que será enviado aos demais times.

Caso a ambulância e a alternativa com socorrista tenham que fazer alguma remoção, a continuidade da partida deve ser definida entre o árbitro e os capitães das equipes, e a decisão da continuidade ou não da partida deve ser unânime entre as 3 partes.

Recomenda-se que todas as equipes mandantes possuam um plano de ação emergencial, disponibilizando carros de fácil deslocamento para a remoção dos lesionados, um responsável em fazer esse transporte e uma relação de locais onde levar em caso de emergências. A sequência do atendimento médico é de responsabilidade do clube ao qual o atleta é filiado, sendo os dois clubes responsáveis apenas pelo primeiro atendimento (médico / socorrista) em campo e remoção do lesionado até o hospital, quando necessário.

Capítulo IX - Realização das Partidas As partidas do Torneio 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 FPR, ao abrigo dos seus Estatutos e Regulamentos.

- 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.
- Todos os jogadores devem estar uniformizados (camisas numeradas, shorts e meiões iguais).



- As súmulas dos jogos terão no máximo 30 (trinta) jogadores, sendo no mínimo 05 (cinco) especialistas na primeira linha e devidamente identificados na súmula. Caso o time adversário tenha menos que 30 (trinta) e mais que 23 (vinte e três), o time poderá designar apenas o mesmo número de jogadores que o adversário, sendo as substituições 8 + o número de jogadores designados acima de 23; Caso o time adversário tenha apenas 23 ou menos na súmula, o time que tenha 30, deverá designar no máximo 23 jogadores.
- As substituições podem ser no formato “rolling subs” desde que haja a ciência da arbitragem antes da partida.
- 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.
- No decurso do jogo somente poderão permanecer junto à área do jogo um treinador, até dois profissionais de saúde (médico ou fisioterapeuta) e duas pessoas para levar água e suporte para chutes, no máximo de cinco pessoas, além dos jogadores reservas, desde que devidamente identificados e autorizados pelo árbitro.
- O técnico, os dois responsáveis pela água e os jogadores reservas devem ficar na área designada pela arbitragem.
- O médico ou socorrista poderá entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
- Fica proibido ao técnico entrar na área de jogo durante a partida, podendo entrar apenas os dois responsáveis pela água.
- No intervalo dos jogos é permitido ao treinador e jogadores reservas de cada equipe entrar na área do campo de 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.
- Ficará a critério do árbitro e do médico / socorrista 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 X – Antidoping A comissão 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. Deve-se seguir as normas da Autoridade Brasileira de Controle de Dopagem. A CBRu possui também um Regulamento antidoping, disponível no site www.brasilrugby.com.br Todos os jogadores estão também sujeitos a este regulamento e suas punições. Fica facultado à comissão a realização de exames antidoping após as partidas, ocorrendo sorteio de 2 atletas por equipe, dentre



todos que constam em súmula ao final das partidas. A legislação nacional referente a antidoping será a utilizada para fins de sanções, sem prejuízo de sanções disciplinares a critério dos órgãos competentes dos clubes, federações e CBRu.

Capítulo XI – Punições Cadastro de atletas:

O clube que dispuser de jogador irregular, com decisão confirmatória do TJD, perderá os pontos que eventualmente tiver adquirido na partida, bem como perderá mais 5 pontos na classificação geral do torneio, além de multa a ser aplicada pelo TJD, conforme artigo 214 do CBJD. O resultado da partida permanecerá o mesmo, não contabilizando para critérios de desempate, conforme § 2º do artigo 214 do CBJD. No caso de reincidência, o clube perderá os pontos do jogo, e deverá pagar uma multa de R\$1.000,00 no âmbito administrativo para a comissão, sendo dividido entre todos os clubes da comissão, além da possível multa desportiva aplicada pelo TJD.

Cartões: O atleta que receber cartão vermelho estará automaticamente suspenso do jogo subsequente de sua equipe no Torneio, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença. O atleta que receber 2 cartões amarelos em jogos distintos, estará automaticamente suspenso do jogo subsequente de sua equipe no Torneio, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença. O atleta que receber 2 (dois) cartões amarelos na mesma partida, convertendo-os em cartão vermelho, terá que cumprir a suspensão automática no jogo subsequente de sua equipe no Torneio, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença. Os cartões amarelos, nesta hipótese, não serão computados para a apuração da regra descrita no item acima.

- A agremiação ao qual for atribuído W.O. perderá 5 pontos conforme já determinado nesse Regulamento. O clube ao qual for atribuído um W.O., deverá reembolsar os gastos que ocorreram com transporte, aluguel de campo, arbitragem e ambulância da comissão. Na reincidência, o clube deverá pagar à comissão uma multa no valor de R\$ 2.500,00, reembolsar os gastos que ocorreram da outra equipe.
- Todos os mandos de jogos são compartilhados entre as duas equipes, ficando a cargo das equipes a organização dos jogos.
- Não haverá promoção ou rebaixamento de divisão para o torneio de 2025, ficando a critério da comissão organizadora de 2025 decidir o formato do torneio, por maioria simples.

Capítulo XII – Disposição Final

Em caso de dúvidas de interpretação ou omissão deste regulamento e de seus efeitos, a comissão, por maioria simples, resolverá o caso. São Paulo, 23 de Fevereiro de 2024.



ANEXO I – Divisões e grupos:

Divisão 1
Pasteur
Leões-Engenharia
Urutu
Poli
SPAC

Divisão 2	
Grupo A	Grupo B
Rio Branco	Templarios
São Bento	URA
União	ATR

Anexo II – Tabela do torneio:

Data	Rodada	Início	Time 1	x	Time 2
24/fev	Rodada 1	10:00	SPAC	x	Poli
24/fev	Rodada 1	12:00	Templarios	x	São Bento
24/fev	Rodada 1	14:00	ATR	x	União
24/fev	Rodada 1	16:00	Urutu	x	Leões-Engenharia
09/mar	Rodada 2	10:00	SPAC	x	Urutu
09/mar	Rodada 2	11:30	Pasteur	x	Leões-Engenharia
09/mar	Rodada 2	13:00	Rio Branco	x	URA
09/mar	Rodada 2	14:30	Templarios	X	União
09/mar	Rodada 2	16:00	ATR	x	São Bento
23/mar	Rodada 3	12:00	SPAC	x	Pasteur
23/mar	Rodada 3	14:00	Poli	x	Urutu
23/mar	Rodada 3	16:00	São Bento	x	URA
23/mar	Rodada 3	18:00	Rio Branco	x	Templarios
06/abr	Rodada 4	12:00	Poli	x	Pasteur
06/abr	Rodada 4	14:00	União	x	URA
06/abr	Rodada 4	16:00	SPAC	x	Leões-Engenharia
06/abr	Rodada 4	18:00	Rio Branco	x	ATR
20/abr	Rodada 5	08:30	Festival		Infantil
20/abr	Rodada 5	11:00	5o	x	6o
20/abr	Rodada 5	12:30	Poli	x	Leões-Engenharia
20/abr	Rodada 5	14:00	4o	x	3o
20/abr	Rodada 5	15:30	Urutu	x	Pasteur
20/abr	Rodada 5	18:00	2o	x	1o