



FEDERAÇÃO PAULISTA DE RUGBY

**COPA SP DE RUGBY
SEVENS JUVENIL 2024**

REGULAMENTO

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



Capítulo I – Disposições Gerais

- 1.1. A Copa SP de Rugby Sevens Juvenil 2024 é um evento promovido pela Federação Paulista de Rugby (FPR) e será denominado “a Copa”.
- 1.2. Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor conforme estipulado pela World Rugby (WR) com as variantes do seven-a-side, adotadas pela Confederação Brasileira de Rugby (CBRu) e pela FPR, salvo o que estiver disposto em contrário neste Regulamento. Cabe aos atletas e comissões técnicas conhecê-las e cumpri-las. Os presidentes ou representantes legais das entidades de prática desportiva, doravante nominadas clubes, participantes da Copa, deverão encaminhar um e-mail para secretaria@fprugby.org.br até o dia 26 de setembro de 2024 caso diverjam de algum ponto do presente regulamento.
- 1.3. O silêncio do presidente ou representante legal do clube será entendido como anuência irrestrita a todos os pontos constantes do regulamento, incluindo seus direitos e deveres, e que assumem a responsabilidade, incluída a civil, pela participação de sua equipe e de suas atletas na Copa.

Capítulo II – Disposições técnicas

- 2.1. O calendário das etapas será o seguinte:

Data	Local	Categorias	Etapa
28/09	Ilhabela	M15, F15	Regional
29/09	Ilhabela	M17, F17	Regional
19 e 20/10	São José dos Campos	F17	Regional
19/10	São José dos Campos	M19	Regional
20/10	São José dos Campos	F19	Regional
26/10	São José dos Campos	M15, F15, M17	Regional
03/11	Indaiatuba	M17, F17	Regional
09/11	Jacareí	M19	Regional
15/11	Guarulhos	F19	Regional
23/11	São Paulo	F15, M17, F19	Estadual
24/11	Guarulhos	M15, F17, M19	Estadual

- 2.2. A classificação final da Copa em cada categoria será definida pela posição dos clubes na Etapa Estadual.
- 2.3. Cada etapa terá seu modo de disputa definido em seu respectivo Informativo, que será considerado parte deste Regulamento.

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



2.4. Em grupo único, fase de grupos ou grupo em fase final, os pontos ganhos em cada partida serão os seguintes:

- 3 (três) pontos ao clube vencedor;
- 2 (dois) pontos para cada clube em caso de empate;
- 1 (um) ponto ao clube perdedor; e
- 0 (zero) pontos em caso de falta de comparecimento (W.O).

2.5. A classificação de cada grupo será definida pelos seguintes critérios, aplicados apenas nas partidas jogadas no grupo:

- Maior quantidade de pontos ganhos conforme o item 2.4;
- Vencedor do confronto direto;
- Maior quantidade de tries marcados;
- Maior quantidade de pontos marcados;
- Menor quantidade de tries sofridos;
- Menor quantidade de pontos sofridos;
- Menor quantidade de cartões vermelhos;
- Menor quantidade de cartões amarelos; e
- Sorteio.

2.6. Em partidas eliminatórias, não haverá prorrogação. Em caso de empate, o clube vencedor da partida será definido pelos seguintes critérios, englobando todas as partidas jogadas na etapa até então, incluindo a partida empatada:

- Maior quantidade de pontos ganhos conforme o item 2.4;
- Maior quantidade de tries marcados;
- Maior quantidade de pontos marcados;
- Menor quantidade de tries sofridos;
- Menor quantidade de pontos sofridos;
- Menor quantidade de cartões vermelhos;
- Menor quantidade de cartões amarelos; e
- Disputa de chutes aos postes: cada clube deve selecionar um chutador por rodada dentre os que terminaram a partida. O chute deve

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



ser um drop kick e cobrado no centro da linha de 22 metros. Em caso de empate, cada clube deve selecionar outro chutador, só podendo repetir o atleta caso todos tenham feito uma tentativa.

- 2.7.** Todos os clubes deverão ter pelo menos 1 (um) jogo de uniforme completo por equipe, consistindo em:
- Camisas numeradas idênticas;
 - Shorts; e
 - Meios.

Capítulo III – Atletas

- 3.1.** Para participação na Copa, os clubes deverão fazer com que todos os atletas estejam com a seguinte documentação em dia:
- Todos os jogadores deverão estar inseridos e aprovados Plataforma Brasil Rugby (<http://painel.sporti.com.br>) no máximo 5 (cinco) dias antes de cada etapa da Copa;
 - Atestado médico com data deste ano (2024); e
 - RG, CNH ou qualquer documento oficial com foto.
- 3.2.** Apenas poderão participar da Copa os atletas estrangeiros que possuam RNE (Registro Nacional de Estrangeiro), conforme regulamentação da CBRu.
- 3.3.** Em cada categoria, serão permitidos:
- 3.3.1.** M15 e F15: masculino e feminino até 15 anos;
 - 3.3.2.** M17 e F17: masculino e feminino até 17 anos; e
 - 3.3.3.** M19 e F19 (masculino e feminino até 19 anos.
- 3.4.** Qualquer atleta que pretenda jogar em categoria acima da sua faixa etária (ou seja, mais novo do que a idade mínima estabelecida no item 3.3) deverá apresentar uma declaração de responsabilidade do atleta (em caso de menor de idade deve constar seu representante legal), clube e treinador da equipe.
- 3.5.** Nenhum atleta, de qualquer categoria, poderá jogar em mais de 1 (uma) categoria diferente no mesmo dia.
- 3.6.** Não há limite de atletas por equipe.

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



- 3.7. Caso um clube tenha 2 (duas) ou mais equipes em uma mesma categoria dentro de uma etapa, cada atleta só poderá fazer parte de uma delas.
- 3.8. Para um atleta ser elegível para as Seleções Paulistas na Copa Cultura Inglesa 2024 da CBRu, ele deve participar de pelo menos 2 (duas) etapas da Copa, sendo uma delas obrigatoriamente a Etapa Estadual.

Capítulo IV – Walk Over (W.O.)

- 4.1. A FPR considerará, após a análise da Súmula e de outros documentos que se apresentarem, falta de comparecimento (W.O.) a uma partida, quando se verificar, sem motivos de força maior:
 - 4.1.1. O não comparecimento em campo de pelo menos 5 (cinco) atletas devidamente trajados e inscritos, em até 5 (cinco) 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 ou a competição.
 - 4.1.2. A utilização de atletas irregulares durante a partida, por qualquer motivo.
- 4.2. Serão considerados 4 (quatro) tries e 2 (duas) conversões para a equipe vencedora por W.O., resultando um placar de 24 x 00 (vinte e quatro a zero).

Capítulo V – Arbitragem e procedimentos

- 5.1. Todas as partidas serão conduzidas por árbitros centrais oficiais da FPR, que podem ser voluntários fornecidos pelos clubes e aprovados pela FPR, e árbitros assistentes provenientes do programa de arbitragem fomentado pela FPR ou voluntários fornecidos pelas equipes participantes e aprovados pela FPR. A designação para as etapas será de responsabilidade da FPR, juntamente com o seu Comitê de Arbitragem.
- 5.2. Caso necessário, o responsável pela arbitragem e a organização de cada etapa podem solicitar juizes de linha para os clubes participantes, que devem disponibilizar 1 (um) juiz de linha para suas partidas.
- 5.3. Até 20 (vinte) minutos antes de cada partida cada equipe deverá ter a súmula de jogo devidamente preenchida na plataforma com a nomeação de no mínimo 5 (cinco) e no máximo 12 (doze) atletas.
- 5.4. As equipes devem seguir o cronograma e localizações estabelecidas pela organização quanto às áreas de aquecimento, início e fim do aquecimento,

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



sorteio (que pode ser feito com o capitão da equipe ou um representante), posicionamento na entrada do campo (túnel) dos jogadores que começarão a partida e dos reservas e comissões técnicas nas respectivas zonas técnicas. Também devem seguir as orientações para a saída de todos da área de jogo após a partida.

5.5. Serão permitidas 5 (cinco) substituições por partida.

5.5.1. Será adotado o formato “rolling subs”, ou seja, um atleta substituído pode retornar ao campo.

5.6. A Súmula de cada partida deve conter, necessariamente, o nome e sobrenome de todas os jogadores, a comissão técnica presente, os pontos obtidos por cada uma das equipes, registro de cartões amarelos ou vermelhos 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.

5.7. Até 2 (dois) jogadores reservas poderão entrar em campo após a marcação de um try, sempre com o jogo parado, para ajudar na hidratação dos companheiros em campo. Esses deverão estar com um colete de cor diferenciada ou a camisa de jogo ao contrário.

5.8. Os membros do staff de saúde, tanto das equipes, quanto da etapa, podem acompanhar a partida da lateral do campo, sem atrapalhar o trabalho do árbitro assistente ou juiz de linha. Também podem entrar em campo a qualquer momento se houver necessidade de prestar atendimento imediato a algum jogador.

5.9. Podem ficar na zona técnica no máximo 4 (quatro) pessoas por equipe:

- Manager;
- Treinador;
- Staff de saúde (médico ou fisioterapeuta) que pode sair da zona técnica conforme o item 5.8; e
- Outro staff de saúde (médico ou fisioterapeuta) que pode sair da zona técnica conforme o item 5.8 ou outro treinador (a equipe pode escolher uma das duas opções).

5.10. No intervalo da partida é permitido aos treinadores e jogadores reservas de cada equipe entrar no campo de jogo.

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



5.11. O intervalo entre os tempos de cada partida será de 2 (dois) minutos. O árbitro chamará as equipes para se reposicionarem quando faltarem 30 (trinta) segundos para o reinício da partida.

Capítulo VI - Código Disciplinar

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

- Sanções aplicadas pelo árbitro da partida;
- Comissão disciplinar da FPR, com base no Código Brasileiro de Justiça Desportiva, bem como na Tábua de Infrações e Penalidades Específicas do Rugby, aprovada pelo Conselho Nacional do Esporte (CNE);
- Em caso de recurso, o Pleno do Tribunal de Justiça Desportiva da FPR.

Capítulo VII – Saúde e segurança

- 7.1.** Nenhuma partida poderá ocorrer sem que haja 1 (uma) ambulância e/ou socorrista com certificação Nível 1 de Bem-Estar dos Jogadores da WR (Primeiros Socorros no Rugby) devidamente identificado. A ambulância e/ou socorrista deve ter material para imobilização e remoção de atletas lesionados, incluindo talas de imobilização, colar cervical (P, M e G) e prancha completa com as amarrações funcionais.
- 7.2.** A sequência do atendimento médico é de responsabilidade do clube ao qual o atleta é filiado.
- 7.3.** Caso ambulância e/ou socorrista tenha que fazer alguma remoção e não haja outra ambulância no local, a continuidade da partida deve ser definida entre o árbitro e os responsáveis das equipes. A decisão da continuidade da partida deve ser unânime entre as 3 (três) partes. Para que isso aconteça, é obrigatório a presença de ao menos 1 (um) socorrista com certificação Nível 1 de Bem-Estar dos Jogadores da WR (Primeiros Socorros no Rugby) e da apresentação de um plano de emergência para remoção dos participantes.
- 7.4.** Em caso de suspeita de concussão, será aplicado o protocolo “Identificar e Remover”, conforme o item 3.24 das Leis do Jogo da WR. O árbitro em campo pode determinar que um atleta com suspeita de concussão saia da partida. A suspeita de concussão pode ser declarada pelo staff de saúde

COPA SP DE RUGBY SEVENS JUVENIL 2024

REGULAMENTO



da etapa (ambulância e/ou socorrista), pelo staff de saúde do clube ou pelo próprio árbitro.

7.4.1. Caso um atleta tenha uma suspeita de concussão, ele só pode voltar a jogar na mesma etapa quando liberado por um médico ou profissional da saúde. Caso não seja médico, o profissional de saúde deve ter no mínimo a certificação Nível 2 de Bem-Estar dos Jogadores da WR (Cuidados Imediatos no Rugby).

7.5. O responsável pela arbitragem ou o representante da FPR pode interromper a partida unilateralmente, sempre que houver risco à integridade física dos participantes.

Capítulo VII – Antidoping

8.1. A FPR segue o modelo da WR quanto à aplicação das Leis Antidoping, conforme a Regulamentação 21 da entidade, 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 (ABCD).

Capítulo IX – Punições

9.1. O atleta que receber 1 (um) cartão vermelho estará automaticamente suspenso do jogo subsequente de sua equipe na Copa, além de eventuais punições do Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby (TJD), que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença.

9.2. O atleta que receber 2 (dois) cartões amarelos em jogos distintos, estará automaticamente suspenso do jogo subsequente de sua equipe na Copa, além de eventuais punições do TJD, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença.

9.3. O atleta que receber 2 (dois) cartões vermelhos será suspenso automaticamente do restante da Copa, além de eventuais punições do TJD, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença.

Capítulo XII – Disposição Final

10.1. Em caso de dúvidas de interpretação ou omissão deste regulamento e de seus efeitos, a FPR, através de sua diretoria e seus representantes, resolverá o caso.

São Paulo, 25 de setembro de 2024.