



## REGULAMENTO TORNEIO REGIONAL - COPA CAIPIRA DE RUGBY XV MASCULINA 2025

### Capítulo I - Disposições Gerais

A COPA CAIPIRA DE RUGBY XV 2025, Categoria Adulta Masculino, é promovido pelos clubes da região do Vale do Paraíba (Doravante “Liga do Vale” região 012) sendo aportada pela Federação Paulista de Rugby 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 “Liga do Vale”. 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

O Torneio contará com a participação de 3 clubes da região do Vale do Paraíba que custeará um valor de R\$100,00 reais para a Liga do Vale arcar com despesas de premiação. O modelo de realização das partidas serão pontos corridos de jogos de todos contra todos, seguindo o critério Vitória **4 pontos** na classificação, empate **2 pontos** 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.

**2.1–** Realização das partidas: Todas as equipes jogarão entre si em turno único conforme tabela enviada e aprovada pelas equipes. Ao final as equipes serão ranqueadas de 1º a 3º. Caso 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 na região do Vale do Paraíba, sendo todos os jogos da rodada no mesmo campo ou em campos distintos.

**2.3–** As partidas poderão ser adiadas e/ou alteradas apenas por determinação da Liga do Vale, FPR, do árbitro e por motivo de força maior. Caso uma partida não possa ser iniciada por motivo de força maior, a Liga do Vale convocará os representantes de ambos os clubes para, em comum acordo, determinar-se uma nova data. Não havendo acordo entre os clubes, a FPR e Liga do Vale 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 Liga do Vale 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:

Cada partida deve ter 1 ÁRBITRO CENTRAL (árbitros da Liga, FPR, árbitros oferecidos por outros clubes em formação ou não), 2 AUXILIARES e 1 MESÁRIO (podendo ser 2) para controle de dados da partida. - Para participar da Copa, cada clube deverá disponibilizar 1 ÁRBITRO AUXILIAR para que o mesmo esteja disponível para os jogos da Copa que sejam de seu clube - O CLUBE SEDE deverá disponibilizar pelo menos 1 MESÁRIO para que seja feito o devido controle de dados da partida. É de responsabilidade da Liga do Vale e do clube sede que todas as partidas tenham arbitragem.

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. O mesário disponibilizado pelo clube sede 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 participantes da Copa Caipira de 2025 deverão designar no mínimo **1 pessoa** para realizar o programa de formação de árbitros centrais, auxiliares de linha e de mesa que poderá ser ministrado pela FPR ou então pela Liga do Vale, os cursos acontecerão antes e durante o andar do torneio e será comunicado sua data com antecedência.

## 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](mailto:tjd@fprugby.org.br)

## Capítulo VI – Inscrições dos atletas

Em hipótese alguma um jogador poderá jogar por 2 equipes no mesmo Torneio. Poderá ser feito o empréstimo de jogador a outros clubes desde que o mesmo esteja devidamente registrado na plataforma Brasil Rugby e que um e-mail seja encaminhado para a Liga do Vale e FPR informando com nome e RG o atleta que será emprestado temporariamente, o atleta em si, não poderá jogar por mais nenhum outro clube. Os times deverão realizar o cadastro dos atletas na plataforma Brasil Rugby 5 dias antes do início do torneio, e 2 dias antes de suas partidas confirmar no sistema a lista de atletas que participarão da partida, a lista/súmula deverá ser virtual e conferida pela equipe de arbitragem designada para aquele jogo. Será responsabilidade dos árbitros e auxiliares preencher a súmula do sistema. Em caso de problemas técnicos e não for possível utilizar o sistema online da plataforma Brasil Rugby, a súmula do jogo poderá ser impressa e os dados da partida serão preenchidos a mão para serem lançados posteriormente no sistema pela equipe de arbitragem.

É de exclusiva responsabilidade dos clubes o controle da habilitação de seus atletas que serão incluídos no sistema e nas súmulas, conforme o Código Brasileiro de Justiça Desportiva. Para que um jogador esteja apto a participar de uma partida, ele deverá estar no sistema Brasil Rugby com 10 dias de antecedência e a lista de escalação deverá ser confirmada até a terça-feira às 23H59 antes do final de semana que ocorrerá o jogo.

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

- Foto atualizada
- Atestado médico com data deste ano (2024) – 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 2008 na 1ª linha ou 2009 (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 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 2008 e nas demais posições para os nascidos em 2009. 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. NÃO serão aceitos documentos de estudantes.

### **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. O campo utilizado para os jogos poderá ser em uma única sede ou também poderá ser realizado em locais distintos sendo intitulado como CASA x VISITANTE. Será solicitado pela Liga do Vale que pelo menos 2 rodadas sejam feitas em uma única sede (a serem definidas com no mínimo 30 dias de antecedência).

### **Capítulo VIII – Ambulância e socorrista**

A equipe sede da rodada deverá apresentar 30 minutos antes do início da 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. Caso não seja possível apresentar a ambulância, a equipe sede deverá ter uma equipe com no mínimo 2 socorristas (um desse precisa ter o curso de 1º Socorros da World Rugby) e um veículo pré-definido para a remoção. Os custos da ambulância e/ou socorristas será de responsabilidade da equipe sede e podem ser divididos entre as equipes que jogarão entre si ou entre os clubes que realizarão a rodada em uma única sede.

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 do clube sede 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 unanime 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 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.
- As substituições permitidas serão: Para o incentivo ao desenvolvimento dos clubes da região e também para a abertura de oportunidades, não existirá uma quantidade máxima de substituições, podendo retornar ao jogo novamente o jogador que foi substituído.
- 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 Liga do Vale 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](http://www.brasilrugby.com.br). Todos os jogadores estão também sujeitos a este regulamento e suas punições. Fica facultado à Liga 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 Liga do Vale, sendo dividido entre todos os clubes da Liga, 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 caso a conduta seja identificada como extraordinariamente indisciplinar, que deverão ser cumpridas após a efetiva publicação da sentença. O atleta que receber 3 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 caso a conduta seja identificada como extraordinariamente indisciplinar, 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 caso a conduta seja identificada como extraordinariamente indisciplinar, 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.

- O clube o qual não designar árbitro auxiliar para rodada que participará, será atribuído WO de arbitragem, devendo pagar à Liga do Vale uma multa no valor de R\$150,00 por árbitro ausente, que serão utilizados para reembolsar os árbitros que deverão cobrir a ausência, que deverão receber um adicional de 100% do estabelecido para condições normais, e o excedente será distribuído entre os demais clubes.

- 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 Liga.

### Capítulo XII – Disposição Final

Em caso de dúvidas de interpretação ou omissão deste regulamento e de seus efeitos, a Liga do Vale através de sua comissão de organização do torneio, resolverá o caso.

Pindamonhangaba, 24 de Fevereiro de 2025.

