



DEPARTAMENTO TÉCNICO

Regulamento do Campeonato PAULISTA Masculino de Rugby XV

**1ª Divisão / 2ª Divisão
/ 3ª Divisão**

Masculino Adulto

2025



Capítulo I

Participantes

1.1 Abaixo as equipes participantes destes torneios.

1.1.1 1ª Divisão

1ª FASE		
Grupo A	Grupo B	Grupo C
Poli (1)	Pasteur (2)	São José (3)
Urutu (6)	Jacareí (5)	SPAC (4)
Eng-Leões (7)	Indaiatuba (8)	Ilhabela (9)

1.1.2 2ª Divisão

Grupo A	Grupo B
Rio Branco	Piracicaba
Iguanas	São Carlos
Pinda	Cougars
Templarios	Rio Preto

1.1.3 3ª Divisão:

Grupo A	Grupo B
Jequitiba	Taubaté
Raça	São Bento
Assis	Tamanduas
Jaguars	URA
Sem Fronteiras	ATR



Capítulo II

Idades

- 2** Maiores de 18, são considerados categoria adulta;
- 2.1.1 Atletas menores de 18 anos, nascidos em 2007, precisam de autorização, modelo anexo;
- 2.1.2 Atletas menores de 19 anos, nascidos em 2006, que jogam na 1ª linha, precisam de autorização, modelo anexo;
- 2.2** As autorizações precisam ser enviadas para o e-mail operacional@fprugby.org.br;

Capítulo III

Tabela

- 3** A tabela foi definida em conjunto com as equipes e se encontra na descrição dos grupos de WhatsApp criados para a comunicação da FPR com os clubes participantes.
- 4** As tabelas também estão disponíveis para consulta pública na plataforma Brasil Rugby:
 - 4.1** Paulista A
 - 4.1.1** <https://plataforma.sporti.com.br/ligas/federacao-paulista-de-rugby/campeonatos/2025-3-paulista-1-divisao-masculino>
 - 4.2** Paulista B
 - 4.2.1** <https://plataforma.sporti.com.br/ligas/federacao-paulista-de-rugby/campeonatos/2025-3-campeonato-paulista-1-divisao-masculino>
 - 4.3** Paulista C



4.3.1 <https://plataforma.sporti.com.br/ligas/federacao-paulista-de-rugby/campeonatos/2025-3-campeonato-paulista-2-divisao-masculino>

Capítulo IV

Forma de Disputa

5 Todas as divisões terão 3 fases

5.1 1ª Fase / 1ª Divisão: 9 equipes divididas em 3 grupos com 3 equipes em cada grupo (como definido no item 1.1.1). As 3 equipes de cada grupo, jogarão todos contra todos, turno único. Após todos os jogos, os clubes serão classificados entre eles, de 1º a 3º dentro dos grupos.

5.2 2ª Fase / 1ª Divisão: 9 equipes divididas em 3 grupos com 3 equipes em cada grupo (de acordo com a posição da primeira fase). As 3 equipes de cada grupo, jogarão todos contra todos, turno único. Após todos os jogos, os clubes serão classificados entre eles, de 1º a 3º dentro dos grupos.

5.2.1 Fase Final / 1ª Divisão: Após os confrontos da 1ª e 2ª fase, os jogos finais serão os seguintes:

5.2.1.1 19 5-jul. 1º C x 3º A

5.2.1.2 20 5-jul. 2º C x 3º B

5.2.1.3 21 5-jul. 1º A x 2º B

5.2.1.4 22 5-jul. 1º B x 2º A

5.2.1.5 23 19-jul. Venc 19 x Venc 20

5.2.1.6 24 19-jul. Perd 19 x Perd 20

5.2.1.7 25 19-jul. Venc 21 x Venc 22

5.2.1.8 26 final Perd 21 x Perd 22

5.2.1.8.1 A equipe que ficar em 9º colocado (última colocação), jogará a 2ª divisão no ano de 2026

5.2.1.8.2 A equipe que ficar em 8º colocado (penúltima colocação), deverá jogar contra a equipe 2ª colocada da 2ª divisão, para definir quem jogará a 1ª divisão no ano de 2026.



5.2.1.8.3 O mando da final deverá ser da melhor campanha, mas caso a FPR queira, poderá puxar o mando para ela.

5.3 1ª Fase / 2ª Divisão: 8 equipes divididas em 2 grupos com 4 equipes em cada grupo (como definido no item 1.1.2). As 4 equipes de cada grupo, jogarão todos contra todos, turno de ida e volta. Após todos os jogos, os clubes serão classificados entre eles, de 1º a 5º dentro dos grupos.

5.3.1 **Fase Final / 2ª Divisão:** Após os confrontos da 1ª fase, os jogos finais serão os seguintes:

5.3.1.1 Disputa de 1º a 4º colocados

5.3.1.1.1 Semi final:

5.3.1.1.2

2º Grupo B	X	1º Grupo A	SF B1 Ida
2º Grupo A	X	1º Grupo B	SF B2 Ida

1º Grupo A	X	2º Grupo B	SF B1 Volta
1º Grupo B	X	2º Grupo A	SF B2 Volta

5.3.1.1.2.1 Final: Venc x Venc

5.3.1.1.2.2 3º e 4º: Perd x Perd

5.3.1.1.3 Disputa de 5º a 8º colocados

5.3.1.1.4 Semi final:

4º Grupo A	X	3º Grupo A	SF A1 Ida
4º Grupo B	X	3º Grupo B	SF A2 Ida

3º Grupo A	X	4º Grupo A	SF A1 Volta
3º Grupo B	X	4º Grupo B	SF A2 Volta

5.3.1.1.5

5.3.1.1.5.1 Final: Venc x Venc

5.3.1.1.5.2 7º e 8º: Perd x Perd

5.3.1.1.5.3 A equipe que ficar em 8º colocado (úljogará a 3ª divisão no ano de 2026



- 5.3.1.1.5.4 A equipe que ficar em 7º colocado (penúltima colocação), deverá jogar contra a equipe 2ª colocada da 3ª divisão, para definir quem jogará a 1ª divisão no ano de 2026. (tina colocação)
- 5.3.1.1.6 O mando da final deverá ser da melhor campanha, mas caso a FPR queira, poderá puxar o mando para ela.

5.4 1ª Fase / 3ª Divisão: 10 equipes divididas em 2 grupos com 5 equipes em cada grupo (como definido no item 1.1.3). As 5 equipes de cada grupo, jogarão todos contra todos, turno único. Após todos os jogos, os clubes serão classificados entre eles, de 1º a 5º dentro dos grupos.

5.4.1 **Fase Final / 3ª Divisão:** Após os confrontos da 1ª fase, os jogos finais serão os seguintes:

5.4.1.1 Disputa de 1º a 4º colocados

5.4.1.1.1 Semi final:

1º Grupo A	x	2º Grupo B	Semi Ida
1º Grupo B	x	2º Grupo A	Semi Ida
1º Grupo A	x	2º Grupo B	Semi Volta
1º Grupo B	x	2º Grupo A	Semi Volta

5.4.1.1.1.1 Final: Venc x Venc

5.4.2 O mando da final deverá ser da melhor campanha, mas caso a FPR queira, poderá puxar o mando para ela.

5.5 Nas 1ª fases das 3 divisões, a pontuação será computada da seguinte forma

5.5.1.1 04 (quatro) pontos ao vencedor da partida;

5.5.1.2 02 (dois) pontos em caso de empate;

5.5.1.3 01 (um) ponto em caso de derrota por diferença menor ou igual a 07 (sete) pontos;

5.5.1.4 01 (um) ponto para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries; e

5.5.1.5 00 (zero) pontos em caso derrota por mais de 7 (sete) pontos

5.5.2 Nestas fases os jogos podem terminar empatados.



5.6 Critérios de desempate na primeira fase – Classificação Geral

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

5.6.1.1 *Confronto direto;*

5.6.1.2 *Saldo de pontos (pontos marcados menos pontos sofridos na primeira fase);*

5.6.1.3 *Maior número de tries marcados na primeira fase;*

5.6.1.4 *Maior número de pontos marcados na primeira fase;*

5.6.1.5 *Menor número de cartões vermelhos na primeira fase;*

5.6.1.6 *Menor número de cartões amarelos na primeira fase;*

5.6.1.7 *Menor número de tries sofridos na primeira fase;*

5.6.1.8 *O Diretor do Torneio realizará um sorteio virtual com a presença de representantes dos dois times;*

5.7 Fases finais

5.7.1 Nos jogos das fases finais das 1ª e 3ª divisões, os jogos não podem terminar empatados.

5.7.2 Na 2ª divisão, os jogos podem acabar empatados. Sendo o agregados dois jogos definindo quem avança. Se persistir empate, seguiremos o ítem 5.8.1 para dar sequência no desempate.

5.7.3 Se o jogo estiver empatado ao final do tempo normal, ele deve prosseguir conforme os critérios definidos em 5.8.1 até uma equipe ser declarada vencedora.

5.7.4 O mando da final deverá ser da melhor campanha, mas caso a FPR queira, poderá puxar o mando para ela.

5.8 Critérios de desempate nas Finais.

5.8.1 Em caso de empate, haverá os seguintes critérios de desempate na ordem abaixo:

5.8.1.1 **Tempo extra** - após um intervalo de 5 minutos, o tempo extra terá dois tempos de 10 minutos cada (com um intervalo de 5 minutos). Para evitar dúvidas, as equipes devem permanecer no campo de jogo. Um sorteio determinará quem recebe a bola e a direção do jogo;

5.8.1.2 **Golden Point** – A equipe que fizer qualquer tipo de ponto no tempo extra, será considerada a vencedora da partida;



- 5.8.1.3 **Penais alternados** - Em terminado o tempo extra e nenhum vencedor puder ser declarado, haverá disputa de 05 (cinco) penais alternados e cobrados por atletas diferentes, do centro da linha dos 22 metros para cada equipe. Sagra-se vencedora a equipe que converter o maior número de penais. Persistindo o empate, segue a disputa alternada com o restante dos jogadores que terminaram o tempo extra em campo. A partir daí, se uma equipe converter e a outra não converter, vence quem converteu. Persistindo o empate, começa novamente a disputa com os jogadores que estavam em campo ao término da partida até que haja um vencedor.

Capítulo V

Campo de jogo

- 6** Todas os jogos somente poderão ser realizados em Campos devidamente aprovados e indicados pelos clubes e aprovado pela Federação;
- 6.1** Somente a Federação tem a prerrogativa de vetar a utilização de um campo de jogo para as competições organizadas por ela, em face as condições do campo;
- 6.2** Qualquer partida por falta de segurança aos envolvidos, poderá ser adiada pelo árbitro da partida e ou representante da Federação devidamente autorizado, dando ciência da sua decisão aos representantes das equipes interessadas e à Diretoria Técnica da Federação;
- 6.3** Todas as Arenas esportivas devem estar com cadastro atualizado na plataforma brasil rugby. (<https://painel.sporti.com.br/>). Conforme comunicado enviado na própria plataforma.



Capítulo VI

Da condição de jogo das (os) atletas

- 7 Nenhum atleta poderá jogar o mesmo torneio por 2 equipes diferentes.
Ex. Paulista A e Paulista B.
- 7.1 Exceção à regra é o Paulista intermédia, que foi criado com intuito de complementar a quantidade de minutos de jogos de novatos e veteranos.
- 7.2 Todas as equipes poderão inscrever um número ilimitado de atletas. Todas os atletas deverão estar inscritos na Plataforma Brasil Rugby (<https://painel.sporti.com.br/>) por algum clube e deverão estar com os documentos abaixo cadastrados na plataforma;
 - 7.2.1 **Atestado médico** com data deste ano (2025);
 - 7.2.2 Cópia de documento oficial com foto, como **RG, CPF, RMN, passaporte brasileiro, CNH e identidades funcionais com força de identidade civil** para todos os fins legais;
 - 7.2.3 **Seguro Obrigatório vigente**, com cobertura para morte acidental e invalidez permanente, para todo o torneio;
 - 7.2.4 O jogador deve aparecer com status **“Liberado para Próxima Partida”** no BID Boletim informativo desportivo, que se encontra na plataforma brasil rugby, para que esteja apto a ser escalado na partida. Caso apareça como suspenso ele não está liberado para jogar e deve buscar entender qual pendência tem junto ao sistema.
- 7.3 **Suspendem a condição de jogo:**
 - 7.3.1 O não atendimento à obrigatoriedade dos documentos requisitados;
 - 7.3.2 O não cumprimento de pena de suspensão imposta pela Justiça Desportiva, por meio dos tribunais nacionais ou internacionais;
 - 7.3.3 A sanção imposta pela Justiça Desportiva e pela Justiça Antidopagem, através dos tribunais nacionais ou internacionais;
 - 7.3.4 A apegção por órgãos arbitrais nacionais ou internacionais;
 - 7.3.5 A aplicação de cartões vermelhos (1) ou amarelos (3), como estipulado;
 - 7.3.6 A existência de pendências administrativas e/ou financeiras perante a Federação ou a Confederação Brasileira de Rugby, podem, quando



oficialmente comunicada, suspender a condição de jogo da atleta em questão até sua total resolução. Definindo-se como devolução de condição de jogo da atleta, nova comunicação oficial;

Parágrafo único: O Regulamento poderá prever outros elementos que venham a suspender a condição de jogo dos atletas.

- 7.4** É de responsabilidade das equipes interessadas a observância dos prazos e condições de registro definidos neste Regulamento.
- 7.5** Todos os trâmites referentes à regularização dos atletas têm como limite as 23h59 da quarta-feira que antecede a competição.
- 7.6** Ao verificar que uma equipe incluiu na partida um atleta sem condição legal, a Diretoria Técnica aplicará as devidas sanções por utilização de atleta irregular e encaminhará notícia da infração ao conselho disciplinar e TJD.

Capítulo VII

Comissão técnica

- 8** Toda a comissão técnica deverá estar cadastrada na Plataforma Brasil Rugby (<https://painel.sporti.com.br/>), e deve ser escalada na partida que irá atuar. Não devem atuar nas partidas pessoas não escaladas na súmula de jogo.
 - 8.1** Treinador
 - 8.2** Auxiliar Técnico 1 e 2 (quando houver e estiver em campo)
 - 8.3** Preparador físico (quando houver e estiver em campo)
 - 8.4** Fisioterapeuta (quando houver e estiver em campo)
 - 8.5** Socorrista (quando ligado ao clube, e estiver em campo)

Capítulo VIII

Arbitragem

- 9** A participação das equipes em quaisquer das competições coordenadas pela Federação implica sua expressa concordância ou automática



convenção de utilização do Corpo de Arbitragem designado pela Comissão de Arbitragem da Federação.

- 9.1** A área de Arbitragem designará os árbitros principais para cada partida.
- 9.2** As partidas serão realizadas somente por árbitros designados pela Comissão de Arbitragem da FPR.
 - 9.2.1** Na hipótese do não comparecimento ou impossibilidade de atuação do árbitro, cabe à Diretoria de Arbitragem em conjunto com os representantes das equipes, providenciar as necessárias substituições para que a partida ocorra;
 - 9.2.2** Caso a partida não tenha um árbitro designado por falta de disponibilidade de árbitros na região do jogo ou por qualquer imprevisto ocorrido com o árbitro designado, o time mandante deverá fornecer um árbitro com formação no curso de arbitragem N1 World Rugby.
- 9.3** O árbitro deverá informar, até 60 minutos após o término da partida, o placar oficial no grupo de WhatsApp para que a área de comunicação possa divulgar;

Capítulo IX

Realização das Partidas

- 10** A confirmação de horário e local das partidas deve ser realizada no grupo de whatsapp de dirigentes com 15 dias de antecedência à partida em questão. Alterações serão permitidas até a sexta da semana anterior ao jogo.
- 11** 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 da CBRu, ao abrigo dos seus Estatutos e Regulamentos.
 - 11.1** As partidas serão disputadas por equipes de 15 (quinze) jogadores, podendo ser utilizadas jogadores reservas, em número variável e nas condições previstas nas Leis do Jogo;
 - 11.2** Todos os jogadores devem estar uniformizados (camisas numeradas, shorts e meias iguais);



- 11.3** As súmulas dos jogos terão no máximo 23 (vinte e três) jogadores, com o mínimo de especialistas na primeira linha de acordo com o número de reservas conforme estabelecido nas Leis do Jogo (para uma equipe com 23 jogadores, o mínimo é de 6 (seis) atletas) devidamente identificados na súmula;
- 11.4** As substituições permitidas serão: 08 (oito) substituições sendo 03 (três) na primeira linha e 05 (cinco) em outras posições, sendo aqui previstas também as substituições excepcionais de primeira linha (temporárias) necessárias para o bom andamento do jogo;
- 11.5** 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;
- 11.6** O médico ou fisioterapeuta poderá entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo;
- 11.7** No intervalo dos jogos é permitido ao treinador e aos jogadores reservas de cada equipe entrar na área do campo de jogo;
- 11.8** Fica a critério do árbitro e do 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.
- 11.9** 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.
- 11.10** Se o fato ocorrer com ambas as equipes, os dois (2) serão declarados perdedores pelo placar de 24 x 0.
- 11.11** Após o início da partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de nove (09) atletas, dando causa a essa situação, tal equipe perderá os pontos em disputa.
- 11.12** Se uma equipe se apresentar com menos de doze (12) atletas ou ficar reduzida a menos de nove (09) atletas após o início da partida, terá aplicado o W.O e suas respectivas sanções, e atribuído o placar de 24 x 0 à equipe adversária.



Parágrafo único: Ao final da partida, um responsável de cada equipe deverá se dirigir até o árbitro (árbitro + responsável equipe 1 + responsável equipe 2) para que os 3 juntos validem o placar final do jogo. Caso no prazo de 30 minutos isso não ocorra, o árbitro irá divulgar o placar sem a validação da ou das equipes.

Capítulo X

DA FILMAGEM DOS JOGOS E SUA DIVULGAÇÃO

- 12** É recomendado que os jogos de todas as divisões sejam filmados, para o desenvolvimento de todos os envolvidos no processo, jogadores, treinadores, árbitros, socorristas entre outros.
- 13** Da divulgação da filmagem, os clubes que filmarem, podem compartilhar seus vídeos em seus canais em plataformas digitais.
- 14** Como prática esportiva recomendada, é importante compartilhar os vídeos com a arbitragem para contribuir no processo de formação e aprimoramento dos árbitros. A análise de vídeo é uma das ferramentas para esse fim; portanto, os clubes que registrarem seus jogos podem fornecer as gravações ao árbitro principal ou à comissão de arbitragem.

Capítulo XI

Do uso do sistema e Súmulas de jogo

- 15** Todos os jogos deverão ter súmulas na plataforma preenchidos 1h30min antes. O árbitro irá encerrar a janela de preenchimento da súmula com 30 minutos antes do início da partida.
- 16** Nenhum jogo inicia sem as súmulas devidamente preenchidas dos dois times e checadas pelo árbitro da partida.
- 17** Em caso de ausência de internet poderá ser utilizado um backup de papel para que se registrem os dados da partida.
- 18** A checagem dos documentos é feita de forma cruzada pelo manager da equipe oposta. Em caso de dúvida sobre algum documento levar ao árbitro da partida para que medie a situação.
- 19** O árbitro deve lançar a súmula no sistema em até 24 horas após o término da partida.



Capítulo XII

Da ambulância

- 20** É de responsabilidade do clube mandante a contratação de 1 ambulância (com materiais mínimos descritos no item 27 - 27.7) com socorrista (de preferência NII WR) ou médico (com materiais mínimos também descritos no item 27 - 27.7) , que estará presente durante as partidas. Caso a equipe responsável julgue, a seu critério, que um jogador não possa continuar jogando devido a uma lesão, não será permitido que estas jogadoras voltem ao campo em nenhuma hipótese.
- 21** A sequência do atendimento médico é de responsabilidade da equipe ao qual a atleta é filiada, sendo a organização local responsável apenas pelo primeiro atendimento em campo e remoção do lesionado até o hospital ou pronto-socorro mais próximo ou mais conveniente.
- 22** A FPR, seus dirigentes e comissão organizadora do Torneio não se responsabilizam por qualquer acidente que leve à morte, incapacidade permanente, danos pessoais ou perdas de propriedades pessoais.
- 23** As partidas só poderão ser iniciadas caso haja ambulância ou socorrista NII WR e um plano de emergência (apresentado previamente aos dirigentes do outro clube). Todos os clubes devem possuir um plano de emergência para seus locais de jogos. Devendo ser enviado antes do primeiro para operacional@fprugby.orgg.br
- 24** As partidas iniciadas apenas poderão ser interrompidas caso não haja ambulância e socorrista NII WR. Caso permaneça uma ambulância ou socorrista, com os materiais necessários, a partida poderá ser reiniciada.
- 25** Caso a ambulância tenha 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.
- 26** É obrigatório 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.
- 27** Para realizar um jogo sem ambulância e com presença de um socorrista N2, o clube deve apresentar ao Árbitro da partida:
- 27.1** Nome do Responsável da partida (N2) com apresentação ao árbitro
- 27.2** Materiais de primeiros socorros com pelo menos: luvas , gaze, esparadrapo, coban, tipoia triangular, colar cervical, cânulas



- oro-traqueais (P,M e G), máscara triangular e Ambú, tala (P,M e G) e cilindro (pequeno) de O2.
- 27.3** Prancha estabilizadora de primeiros socorros completa (conferência prévia ao jogo)
 - 27.4** Conferência prévia ao evento do funcionamento do DEA no local, com um responsável (nome) próximo ao campo para buscar em caso de urgência.
 - 27.5** Todas as responsabilidades devem estar com nome completo e contato do responsável (DEA, carros de apoio, responsável pelo contato com ambulância ou samu em caso de urgência e responsável pelo plano de emergência)
 - 27.6** Plano de emergência : 2 carros de apoio, estando um deles sempre com entrada direta ao campo, lista de hospitais mais próximos com Pronto Socorro (nome e endereço).
 - 27.7** Mapa com: localização dos carros de apoio (com contatos dos responsáveis dos carros), rota de saída do carro, localização do DEA, localização da prancha estabilizadora.

Protocolo de Identificação e Retirada para Casos de Concussão

28 Aplicabilidade e Objetivo

- 29** Este artigo estabelece os procedimentos obrigatórios para a identificação e retirada de jogadores com suspeita de concussão em partidas organizadas pela Federação Paulista de Rugby (FPR), garantindo a segurança e integridade física dos atletas, conforme as diretrizes da World Rugby e o programa First Aid in Rugby (FAIR).

30 Procedimento de Identificação e Retirada (Recognise and Remove)

- 31** Nos jogos em que não houver uma equipe médica designada e exclusiva para avaliações de concussão, deve-se seguir o protocolo "Identifica e Retira" (Recognise and Remove) da World Rugby, adotando as seguintes medidas:
 - 31.1** Critérios de Identificação: Um jogador que sofra impacto na cabeça ou pescoço e/ou apresente qualquer um dos seguintes sinais deve ser imediatamente retirado da partida e não poderá retornar no mesmo dia:
 - 31.1.1** Perda de consciência, mesmo que momentânea; - Falta de equilíbrio ou dificuldade para caminhar;
 - 31.1.2** Confusão mental, desorientação ou resposta lenta a comandos;



- 31.1.3** Comportamento anormal ou dificuldade para se comunicar;
- 31.1.4** Convulsões ou tremores involuntários.
- 31.1.5** Dificuldade para levantar-se após o impacto.

31.2 Autoridade para Retirada: A remoção do jogador pode ser determinada por qualquer uma das seguintes pessoas:

- 31.2.1** Árbitro da partida;
- 31.2.2** Técnico da equipe;
- 31.2.3** Socorrista, Médico ou Fisioterapeuta.

32 Retorno ao Jogo e Treinamentos

- 32.1** Um jogador que tenha sido retirado da partida por suspeita de concussão não poderá retornar ao jogo no mesmo dia em nenhuma circunstância.
- 32.2** O atleta somente poderá voltar aos treinamentos e competições após ser avaliado por um médico habilitado, que deverá atestar sua aptidão para o retorno ao esporte. Sendo este processo responsabilidade do clube do atleta, e podendo ser auxiliado por profissionais NII WR.
- 32.3** O retorno às atividades esportivas deve seguir o protocolo de recuperação gradual estabelecido pela World Rugby, garantindo que o jogador esteja totalmente recuperado antes de sua reintegração e com no mínimo, 14 dias após o episódio sem apresentar sintomas.

33 Responsabilidade dos Clubes

- 33.1** Os clubes são responsáveis por garantir que seus atletas e comissões técnicas estejam cientes e cumpram integralmente este protocolo.

Capítulo XIII

Desistência de jogo

- 34** Caso uma equipe, por algum motivo, não possa viajar para algum jogo, essa desistência deve ser comunicada com um mínimo de 15 dias antes da data do jogo.
- 34.1** Caso isso não seja feito dentro do prazo estipulado acima, a equipe deverá ressarcir os gastos com transporte, alimentação, ambulância, arbitragem e qualquer outro que tenha sido feito para a realização do jogo em questão.

34.2 Walkover (WO)



- 34.3** A equipe que conceder WO deverá pagar uma multa correspondente ao valor da anuidade da federação do ano vigente por cada jogo em que o WO ocorrer.
- 34.4** A equipe que conceder WO será responsável por todos os custos do time adversário, incluindo despesas com arbitragem.
- 34.5** No caso de não pagamento da multa, tanto os jogadores inscritos quanto a equipe ficarão suspensos de qualquer atividade em âmbito estadual até que o pagamento seja regularizado.
- 34.6** A decisão sobre um **W.O. (Walkover)** ou o cancelamento de uma **partida** deverá ser tomada por uma **Comissão de Emergência**, composta pelo **Diretor de Torneio da Federação Paulista de Rugby (FPR), representantes dos clubes envolvidos, o árbitro designado para a partida e o Presidente da FPR**. Esta comissão terá a responsabilidade de avaliar a situação de forma ágil e objetiva, considerando fatores como condições climáticas, segurança, logística e cumprimento dos regulamentos. Para garantir a celeridade da decisão, a deliberação poderá ocorrer **por meio de videoconferência ou ligação telefônica**, desde que registrada e documentada oficialmente pela FPR. A decisão final será comunicada imediatamente aos clubes e demais partes interessadas, assegurando transparência e imparcialidade no processo. esta reunião deve acontecer entre o horário marcado para a partida e os próximos 30 minutos.
- 34.7 Caso seja confirmado a não realização da partida, por motivos como condições climáticas, segurança, logística ou outro qualquer cumprimento do regulamento, o árbitro fará um relatório sobre o ocorrido e enviará ao TJD-SP para que tome as medidas cabíveis.
- 34.8** Caso uma equipe não possa viajar para um jogo por algum motivo, a desistência deve ser comunicada com no mínimo 15 dias de antecedência à data do jogo. Se a comunicação não for realizada dentro do prazo estipulado, a equipe será obrigada a ressarcir todos os custos envolvidos na realização do jogo, incluindo transporte, alimentação, ambulância, arbitragem e quaisquer outras despesas incorridas para a organização do evento.



Capítulo XIV

Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby Paulista (TJD-SP)

34.9 O Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby Paulista (TJD-SP) é o órgão independente responsável pela aplicação da justiça desportiva no âmbito da Federação Paulista de Rugby (FPR). Sua atuação é regida pelo Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), pelas Leis 9.615/98 e 14.597/23, pelas normativas da Confederação Brasileira de Rugby (CBRu) e pelos regulamentos específicos das competições estaduais.

34.10 O TJD-SP assegura que todas as decisões esportivas sejam tomadas com base na legalidade, imparcialidade e transparência, garantindo a integridade do rugby paulista.

Competências do TJD-SP

34.11 O TJD-SP tem competência para julgar e processar infrações desportivas ocorridas no âmbito da FPR. Dentre suas atribuições, destacam-se:

34.12 Análise e julgamento de infrações disciplinares cometidas por atletas, clubes, árbitros e dirigentes, incluindo punições por cartões vermelhos e condutas antidesportivas.

34.13 Processamento de protestos e impugnações de partidas, garantindo que qualquer irregularidade seja devidamente analisada.

34.14 Aplicação de penalidades previstas no CBJD e nos regulamentos da FPR, podendo incluir advertências, multas, suspensões e outras sanções cabíveis.

34.15 Acompanhamento do cumprimento das decisões proferidas pelo tribunal, assegurando que as penas impostas sejam cumpridas de forma justa e eficaz.

Estrutura e Funcionamento

34.16 O Tribunal é composto por auditores nomeados conforme os critérios do CBJD, garantindo isenção e independência na tomada de decisões. Sua estrutura segue a legislação em vigor.



34.17 As sessões de julgamento ocorrem regularmente, conforme calendário estabelecido pelo próprio Tribunal e de acordo com a demanda processual.

Processo de Julgamento e Recursos

34.18 O julgamento de infrações no TJD-SP segue um rito processual padronizado, que inclui as seguintes etapas:

34.19 Relatório oficial ou representação: As infrações podem ser relatadas pelos árbitros, delegados da partida ou por meio de denúncia formalizada por clubes e entidades.

34.20 Denúncia e abertura de processo: Após análise preliminar, a Procuradoria pode oferecer denúncia, dando início a um processo disciplinar, ou requerer a instauração de inquérito instaurar para avaliar os fatos.

34.21 Citação e defesa: O denunciado tem o direito de apresentar sua defesa e provas que julgar necessárias.

34.22 Sessão de julgamento: A Comissão Disciplinar ou o Pleno do TJD-SP avalia as provas e argumentos apresentados antes de deliberar sobre a sanção.

34.23 Aplicação de penalidade: Caso constatada a infração, é definida a punição cabível conforme o CBJD e o regulamento da FPR.

34.24 Possibilidade de recurso: Caso qualquer das partes discorde da decisão, pode recorrer ao Pleno do TJD-SP ou, em instâncias superiores, ao Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD).

Relação com a Arbitragem e Competição

34.25 O TJD-SP trabalha em estreita cooperação com a Comissão de Arbitragem da FPR, que é responsável por elaborar relatórios sobre incidentes em campo, incluindo relatórios de cartão amarelo, expulsão e condutas antidesportivas.

34.26 Os árbitros devem seguir diretrizes específicas para relatar ocorrências, como previsto no Guia para Relatório de Cartão Vermelho da FPR. Essas informações são essenciais para embasar as decisões do Tribunal.

Importância do TJD-SP para o Rugby Paulista

34.27 A atuação do TJD-SP, além de ser uma obrigação legal, é fundamental para a credibilidade das competições da FPR, pois assegura:

34.28 Imparcialidade e justiça nas decisões disciplinares.



- 34.29** Proteção aos atletas e clubes contra infrações que possam comprometer a integridade do esporte.
- 34.30** Garantia de que os regulamentos são cumpridos de forma transparente.
- 34.31** Preservação do espírito esportivo e dos valores do rugby.
- 34.32** O Tribunal de Justiça Desportiva do Rugby Paulista desempenha um papel essencial na estabilidade das competições estaduais, assegurando que todas as disputas e conflitos sejam resolvidos de forma justa e dentro das normas estabelecidas. Sua atuação fortalece o rugby paulista e garante que as competições sejam realizadas com transparência, disciplina e respeito às regras do jogo.

Capítulo XV

Disposições finais

- 35** Nos casos omissos deste regulamento e em caso de dúvidas de interpretação, a FPR se reserva o direito de considerar e resolver cada caso através de sua Diretoria.
- 35.1** O silêncio do ou da Presidente / representante, 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 suas equipes e seus atletas no torneio.
- 35.2** Este regulamento é parte integrante do Regulamento Geral de Torneios da FPR.

São Paulo, 20 de fevereiro de 2025



ANEXO I

TERMO DE RESPONSABILIDADE E AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE ATLETA, MENOR DE 18 (DEZOITO) ANOS, EM COMPETIÇÃO ESPORTIVA AMADORA DE RUGBY

Dados do Atleta Menor de Idade ("ATLETA"):

Nome completo:

Naturalidade: _____, RG: _____, CPF: _____,

Endereço: _____, n^o _____, Complemento

, Cidade _____, UF _____, CEP: _____;

Dados do Responsável ("RESPONSÁVEL"):

Nome completo:

Naturalidade: _____, RG: _____, CPF: _____,

Endereço: _____, n^o _____, Complemento

, Cidade _____, UF _____, CEP: _____;

Dados do Clube ("CLUBE"):

Nome do clube: _____, CNPJ: _____,

Nome do Representante: _____, Naturalidade:

RG: _____, CPF: _____,

Endereço: _____, n^o _____, Complemento

, Cidade _____, UF _____, CEP: _____.

Dados do Técnico ("TÉCNICO"):

Nome completo:

Naturalidade: _____, RG: _____, CPF: _____,

Endereço: _____, n^o _____, Complemento

, Cidade _____, UF _____, CEP: _____;

Mediante o preenchimento e assinatura do presente termo de responsabilidade e autorização, todas as PARTES envolvidas declaram e reconhecem serem verdadeiras as informações preenchidas.



O RESPONSÁVEL declara-se ciente das obrigações abaixo assumidas em nome do ATLETA, a quem representam neste termo.

O RESPONSÁVEL autoriza o ATLETA, a participar de competição esportiva amadora de Rugby, declarando ter completa ciência das responsabilidades assumidas e descritas no presente termo.

O RESPONSÁVEL e o ATLETA nos limites da legislação em vigor, assumem integral responsabilidade, civil e criminal, pela autenticidade dos documentos e declarações ora apresentados (Documentos de Identidade de ambos e atestado médico do atleta, com carimbo, assinatura e CRM ativo do médico que o outorgou) e pela autenticidade das assinaturas exaradas neste documento.

O RESPONSÁVEL e o ATLETA declaram que o ATLETA pratica regularmente atividades esportivas, não sofrendo de nenhuma doença ou limitação física que desaconselhe ou impeça a participação em treinos e competições.

O RESPONSÁVEL e o ATLETA declaram estarem cientes de que, como em qualquer outra atividade física de impacto, podem ocorrer lesões e ferimentos no ATLETA durante os jogos e treinos, sendo que nenhuma responsabilidade será atribuída ao CLUBE e/ou Confederação.

Tendo pleno conhecimento da natureza do Rugby, o RESPONSÁVEL e o ATLETA isentam o CLUBE e/ou Confederação de toda e qualquer responsabilidade por eventuais lesões físicas, fraturas, acidentes em geral ou danos de qualquer natureza que venham a ocorrer no desenvolvimento das atividades praticadas durante os treinos e competições.

O RESPONSÁVEL e o ATLETA declaram estar cientes e concordam que os Clubes, Federações ou Confederação, permaneçam isentos de quaisquer responsabilidades, reparação de danos, custos diretos e indiretos relativos à prática desportiva, especialmente no âmbito de competições amadoras.

O RESPONSÁVEL, o CLUBE e o ATLETA declaram estar cientes de todos os elementos deste termo de responsabilidade, tendo esclarecido todas as suas dúvidas, inclusive consultado profissionais especializados se assim entenderem necessário.

São Paulo, de de 2024.

ATLETA

RESPONSÁVEL

TÉCNICO

CLUBE



ANEXO II

TERMO DE RESPONSABILIDADE E AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE ATLETA MENOR DE 19 ANOS NA POSIÇÃO DE PRIMEIRA LINHA, EM COMPETIÇÃO ESPORTIVA AMADORA DE RUGBY

Dados do Atleta Menor de Idade (“ATLETA”):

Nome completo:

Naturalidade: _____, RG: _____, CPF: _____,

Endereço: _____, n.º _____, Complemento

_____,
Cidade _____, UF _____, CEP: _____;

Dados do Clube (“CLUBE”):

Nome do clube: _____, CNPJ: _____,

Nome do Representante: _____, Naturalidade:

RG: _____, CPF: _____

Endereço: _____, n.º _____, Complemento

_____,
Cidade _____, UF _____, CEP: _____.

Dados do Técnico (“TÉCNICO”):

Nome completo:

Naturalidade: _____, RG: _____, CPF: _____,

Endereço: _____, n.º _____, Complemento

_____,
Cidade _____, UF _____, CEP: _____;

Mediante o preenchimento e assinatura do presente termo de responsabilidade e autorização, ATLETA, TÉCNICO e CLUBE declaram e reconhecem serem verdadeiras as informações preenchidas, bem como estão cientes das obrigações abaixo assumidas.

O TÉCNICO e CLUBE autorizam o ATLETA, qualificado, menor de 19 anos, a participar de competição esportiva amadora de Rugby Adulto na posição de primeira linha.



O ATLETA nos limites da legislação em vigor, assume integral responsabilidade, civil e criminal, pela autenticidade dos documentos e declarações ora apresentados (Documentos de Identidade de ambos e atestado médico do atleta, com carimbo, assinatura e CRM ativo do médico que o outorgou) e pela autenticidade das assinaturas exaradas neste documento.

O TÉCNICO, CLUBE e ATLETA declaram que o ATLETA pratica regularmente atividades esportivas, não sofrendo de nenhuma doença ou limitação física que desaconselhe ou impeça a participação em treinos e competições, inclusive para o desempenho na posição de primeira linha.

O ATLETA declara estar ciente de que, como em qualquer outra atividade física de impacto, podem ocorrer lesões e ferimentos durante os jogos e treinos, sendo que nenhuma responsabilidade será atribuída ao CLUBE, Federação e/ou Confederação.

Tendo pleno conhecimento da natureza do Rugby, o ATLETA isenta os Clubes, Federações e/ou Confederação de toda e qualquer responsabilidade por eventuais lesões físicas, fraturas, acidentes em geral ou danos de qualquer natureza que venham a ocorrer no desenvolvimento das atividades praticadas durante os treinos e competições.

O ATLETA declara estar ciente e concorda que os Clubes, Federações ou Confederação, permaneçam isentos de quaisquer responsabilidades, reparação de danos, custos diretos e indiretos relativos à prática desportiva, especialmente no âmbito de competições amadoras.

O TÉCNICO, o CLUBE e o ATLETA declaram estar cientes de todos os elementos deste termo de responsabilidade, tendo esclarecido todas as suas dúvidas, inclusive consultado profissionais especializados se assim entenderem necessário.

São Paulo, de de 2024.

CLUBE

ATLETA

TÉCNICO

