

REGULAMENTO DO VII CAMPEONATO MINEIRO DE RUGBY XV 2016 - 2ª DIVISÃO

1 - Disposições Gerais

Todas as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor conforme estipulado pelo World Rugby. Se surgirem dúvidas na interpretação, prevalecerá como caráter definitivo a versão em inglês do Manual do IRB (IRB Handbook).

Para participação do campeonato, **todas as equipes e jogadores deverão estar filiados a Federação Mineira de Rugby – FMR e com toda a documentação 2016 em dia.**

OBRIGAÇÕES DOS CLUBES PARTICIPANTES

Manter-se adimplente com suas obrigações financeiras e com documentação exigida em dia. Caso alguma equipe fique em débito com a FMR durante a competição, a mesma será punida com a perda dos pontos das partidas que disputar no período inadimplente.

As equipes com mando de campo deverão informar até às 17 horas da terça-feira que antecede o jogo, o local e o horário da partida. O campo apresentado para a realização dos jogos deverá possuir os requisitos mínimos de piso das Leis do Jogo do IRB, e marcações, áreas de escape e postes com protetores conforme as mesmas Leis. A FMR considera que as dimensões do campo serão no mínimo de 80 x 50 metros.

O clube mandante deverá apresentar antes de cada partida uma ambulância equipada e/ou um médico ou socorrista habilitado, deverá apresentar ao árbitro central seu CRM ou certificado e assinar a Súmula de Jogo.

A seqüência do atendimento médico é de responsabilidade do clube ao qual o atleta é filiado, sendo o clube mandante responsável apenas pelo primeiro atendimento (médico) e remoção do lesionado até o hospital.

OBRIGAÇÕES DO ATLETA

Estar devidamente filiado à FMR / CBRu e apresentar documento com foto (RG, CNH, Passaporte, RNE ou Identidade Profissional) antes das partidas;

Ter cadastrado no site da CBRu, apresentado os certificados Rugby Ready 2016, Rugby Laws 2016, Atestado Médico 2016 e Declaração de Cessão de Direitos de Imagem 2016, por e-mail.

Não é permitida a participação de jogadores da categoria M19 (nascidos até 31/12/1997) nas posições de primeira linha no campeonato adulto;

Fazer seguir o Espírito do Rugby – FAIR PLAY.

2 - Forma de disputa

A segunda divisão do VII Campeonato Mineiro de Rugby 2016 será disputada por 05 equipes.

As equipes se enfrentarão, em turno único, todos contra todos. Ao final do campeonato será declarada campeã a equipe que somar mais pontos.

2.1 - Pontuação

Em todas as partidas do Campeonato computar-se-ão os seguintes pontos:

- 04 (quatro) pontos ao vencedor da partida;
- 02 (dois) pontos, em caso de empate, para cada equipe;
- 01 (um) ponto extra em caso de derrota por diferença menor ou igual a 07 (sete) pontos;
- 01 (um) ponto extra para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries;
- 05 (cinco) pontos em caso de vitória por W.O.

2.2 - Critérios de desempate

Ao término do campeonato, caso duas ou mais equipes encontrem-se empatadas em pontos, em qualquer colocação, serão utilizados os seguintes critérios na ordem em que se encontram:

- Confronto direto;
- Maior quantidade de tries marcados nas partidas disputadas entre as equipes em questão;
- Maior quantidade de tries marcados durante a competição;
- Saldo de pontos (pontos feitos menos pontos sofridos), computando todos os jogos;
- A equipe que teve a menor quantidade de cartões vermelhos;
- A equipe que teve a menor quantidade de cartões amarelos;
- Através de sorteio.

2.3 - Torneio Acesso 2016

Ao final do Campeonato, as duas equipes com melhor classificação (1º e 2º lugar geral) na 2ª Divisão se juntarão às duas equipes piores classificadas na 1ª Divisão do Campeonato Mineiro de Rugby 2016, para a disputa do Torneio Acesso 2016.

Esse torneio será disputado em chave única, com turno único classificatório e garantirá, aos 02 melhores classificados ao fim do torneio, vagas na 1ª Divisão do Campeonato Mineiro de Rugby XV 2017.

2.4 - Walk Over (W.O.)

- Será considerado W.O. da equipe mandante quando:
 - no horário previsto para início do jogo e por toda a duração do mesmo, o árbitro verificar que não há condições para a realização da partida, tais como campo com segurança, dimensões e marcações adequadas, iluminação (se aplicável), bolas e etc.
 - a equipe não apresentar ao árbitro, até 15 minutos antes do horário de início da partida e por toda a duração da mesma, ambulância e/ou médico habilitado;

Nos casos acima previstos, a equipe infratora será punida com multa de R\$1.500,00 (hum mil e quinhentos reais), além do pagamento de todas as despesas comprovadamente realizadas pela equipe visitante (tais como, mas não limitadas, a transporte até o local do jogo, alimentação e etc.); e com a perda dos pontos da partida. Todas as multas deverão ser pagas em até 15 dias corridos após a configuração do W.O.

- Será considerado W.O. de qualquer das equipes ou de ambas as equipes, quando:
 - não houver comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados

e inscritos, em até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida.

Nesse último caso, a punição à equipe infratora será o pagamento de multa no valor de R\$5.000,00 (cinco mil reais) e exclusão do campeonato. Todas as multas deverão ser pagas em até 15 dias corridos após a configuração do W.O.

Sempre que for configurado W.O. pelas duas equipes, eventuais despesas do jogo correrão por conta da equipe mandante. As demais multas serão aplicadas conforme descritas acima.

Caso uma equipe seja excluída do campeonato, será contabilizado o placar de 28 x 00 em favor do adversário em todos os seus jogos, independente se anteriores ou posteriores à punição.

As partidas poderão apenas ser adiadas por determinação da FMR, do árbitro e por motivos de força maior (devidamente comprovado e justificado). Ficará também a critério da FMR, a marcação de nova data para realização da partida.

Para situações em que as duas equipes tenham que abandonar a partida, será contabilizado o placar até o momento de abandono, desde que o jogo esteja no intervalo ou 2º tempo. Quando ocorrer antes do término do primeiro tempo de jogo, uma nova data será marcada para que ocorra uma nova disputa.

3 - Arbitragem

Todas as partidas serão conduzidas por árbitros e auxiliares designados pela FMR. Ao árbitro central será pago a quantia de R\$200,00 (duzentos reais) por partida. A cada um dos árbitros auxiliares será paga a quantia de R\$50,00 (cinquenta reais), desde que sejam apontados pela Comissão Arbitral da FMR.

Caso a FMR não tenha possibilidade de indicar árbitros auxiliares para a partida, caberá à equipe mandante a obrigação de apontar os mesmos.

Caberá sempre à equipe mandante a obrigação de apontar o 4º árbitro da partida, salvo em situações em que a FMR expressar o contrário.

No caso de não comparecimento do árbitro designado para a partida, a FMR avaliará a possibilidade de designar outro árbitro para conduzir a partida, sem prejuízo aos clubes.

Caso a FMR não consiga designar outro árbitro, a partida será remarcada para outra data, a critério da FMR.

Em nenhum caso, mesmo que haja acordo dos representantes dos clubes poderá se prosseguir oficialmente uma partida que tenha sido suspensa pelo árbitro oficial designado.

Jogadores que não estiverem identificados (*leia-se documentos com fotos, tipo RG, CNH, Passaporte, RNE e Identidade Profissional*) **NÃO** poderão participar do jogo. **NÃO** serão aceitos documentos de estudantes.

O 4º árbitro é responsável pelo preenchimento da súmula do jogo, na qual deverão constar os nomes dos jogadores intervenientes, os pontos obtidos por cada uma das equipes 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.

As súmulas de jogo deverão ser assinadas no final da partida pelos capitães das equipes.

Somente após a emissão da súmula, será realizado, pela FMR, o pagamento aos árbitros.

4 - Código Disciplinar

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

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão Disciplinar da Confederação Brasileira de Rugby – CBRu, com base no Código de Ética e Regulamento Disciplinar da CBRu, publicado no site e em vigor desde 2005;
- Superior Tribunal de Justiça Desportiva da Confederação Brasileira de Rugby.

Todos os atletas punidos com cartão vermelho estarão automaticamente suspensos pela próxima partida.

5 - Inscrição

A título de inscrição, será cobrada uma taxa no valor de R\$1.200,00 (hum mil e duzentos reais) a cada um dos clubes participantes. Além disso, o clube deverá manter-se adimplente com todas as outras obrigações financeiras para com a Federação Mineira de Rugby.

A taxa de inscrição deverá ser paga, impreterivelmente, até o dia 12 de fevereiro de 2016.

6 - Outros

Os casos omissos deste regulamento serão julgados pela FMR.

Mariana, 02 de fevereiro de 2016.



Breno de Matos Castilho
Vice-Presidente FMR
bm_castilho@yahoo.com.br
(31)9.8836.1468