



REGULAMENTO CAMPEONATO BRASILEIRO DE RUGBY SUPER 10 – 2014

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY – CBRu

Capítulo I - Disposições Gerais

O Campeonato Brasileiro de Rugby 1ª divisão, Categoria Adulto Masculino, é um evento de propriedade da Confederação Brasileira de Rugby ("CBRu"). "Super 10" é o nome fantasia do campeonato (o "Torneio").

Todas as partidas do Torneio serão disputadas de acordo com as Leis do Jogo em vigor, conforme estipulado pelo IRB e adotadas pela CBRu. Cabe aos atletas e comissões técnicas conhecê-las e cumpri-las.

Para participação no Torneio, todos os clubes deverão ser filiados às suas Federações e à CBRu.

Cada clube deverá pagar uma taxa de participação no Torneio no valor de R\$ 5.000,00 reais (Cinco Mil Reais) referente à inscrição e um cheque caução no valor de R\$ 3.000,00 (Três Mil reais) em virtude de diversas penalidades do Torneio terem caráter pecuniário. As eventuais penalidades pecuniárias serão descontadas da caução. Ao final do campeonato, caso haja saldo, este será restituído aos clubes participantes, sem correção monetária. Tanto o pagamento como a entrega do cheque caução deverão ser realizados até o dia 28 de Fevereiro de 2014, sob pena de não participação no Torneio, na seguinte conta:

Confederação Brasileira de Rugby
Banco: Bradesco
Agência: 3391
CC: 2065-6
CNPJ: 50.380.658/0001-44

Os Presidentes ou representantes legais de cada uma das 10 equipes do Torneio deverão assinar o Anexo I deste regulamento, confirmando automaticamente que concordam com o mesmo, incluindo seus direitos e deveres, e que assumem a responsabilidade pela participação de sua equipe no Torneio e assumem qualquer responsabilidade civil pelos atletas que representarão sua equipe no Super 10 2014. **O Anexo I deverá ser assinado e enviado à CBRu até o dia 28 de Fevereiro de 2014.**



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Capítulo II – Pré-requisitos

- Ter todos os seus jogadores com RG, RNE e cadastrados no Cadastro Nacional.
- M19 jogando torneio no próprio estado. Se não tiver torneio M19 estadual, deverá enviar à Gerencia de Desenvolvimento da CBRu as súmulas e os vídeos completos de pelo menos 6 jogos durante o ano 2014. Caso não cumpra com este item, o clube não participará da edição 2015 do Super 8.
- M19 obrigatório em 2015.
- Treinadores do Adulto e do M19 em processo de capacitação CBRu 2014.
- Treinadores (profissionais de educação física) desde M13 em processo de capacitação CBRu 2014, pois em 2015 será obrigatório os times do Super 8 participarem dos festivais juvenis M13 (a CBRu encoraja aos times que estejam em condições de fazer esses jogos durante 2014 ainda que não seja uma obrigação).
- 3 árbitros atuando e em processo de capacitação CBRu 2014.
- 3 pessoas capacitadas em Primeiros Socorros N1 e com presença comprometida em todos os jogos do time (a CBRu sugere fortemente para os times escolher um treinador, o capitão e mais uma pessoa da Comissão Técnica).
- 1 pessoa em processo de capacitação S&C CBRu 2014. Idealmente essa pessoa deverá estar em condições de replicar esses conhecimentos dentro de cada clube.
- Campo: idealmente deverá ser fixo. A CBRu vai fazer vistoria dos mesmos 30 dias antes do começo do torneio e homologará a validade de todos os campos que cada clube peça para avaliar (sugerimos até 3 campos por clube). Por nenhuma razão, poderá ser jogado um jogo em campo que não tenha realizada vistoria prévia.
- As medidas dos campos de jogos deverão atender ao previsto nas Leis de Jogo IRB 2014.
- Roupas: os clubes deverão enviar o desenho de todas as roupas titular e suplente do clube. A CBRu vai fazer a vistoria das mesmas.
- Todos os times participantes deverão reservar à CBRu, uma das mangas das camisas titular e suplente, já que a CBRu tentará vender uma publicidade nos uniformes dos clubes participantes.
- Estar em dia com todos os débitos quitados perante a CBRu.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Capítulo III - Modo de disputa

O Torneio será disputado em primeira fase, semifinais e final conforme tabela a seguir:

3.1. Primeira fase

As 10 equipes formarão um único grupo, com jogos todos contra todos em turno único. Nesta fase, os jogos podem terminar empatados.

	GRUPO ÚNICO
1	SPAC
2	PASTEUR
3	SÃO JOSÉ
4	BANDEIRANTES
5	FARRAPOS
6	CURITIBA
7	DESTERRO
8	NITERÓI
9	RIO BRANCO
10	ALECRIM

Rodada 1 - 19/07			
Pasteur	X	Desterro	São Paulo, SP
São José	X	Curitiba	São José dos Campos, SP
Farrapos	X	Alecrim	Bento Gonçalves, RS
Bandeirantes	X	Rio Branco	São Paulo, SP
SPAC	X	Niterói	São Paulo, SP

Rodada 2 - 26/07			
Pasteur	X	SPAC	São Paulo, SP
Farrapos	X	Bandeirantes	Bento Gonçalves, RS
Alecrim	X	São José	Natal, RN
Curitiba	X	Rio Branco	Curitiba, PR
Desterro	X	Niterói	Florianópolis, SC

Rodada 3 - 02/08			
Bandeirantes	X	Desterro	São Paulo, SP
São José	X	Farrapos	São José dos Campos, SP
Pasteur	X	Alecrim	São Paulo, SP



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

SPAC	X	Rio Branco	São Paulo, SP
Niterói	X	Curitiba	Niterói, RJ

Rodada 4 – 16/08

Desterro	X	São José	Florianópolis, SC
Curitiba	X	SPAC	Curitiba, PR
Farrapos	X	Pasteur	Bento Gonçalves, RS
Alecrim	X	Bandeirantes	Natal, RN
Rio Branco	X	Niterói	São Paulo, SP

Rodada 5 – 23/08

SPAC	X	Desterro	São Paulo, SP
Niterói	X	Alecrim	Niterói, RJ
Rio Branco	X	Farrapos	São Paulo, SP
São José	X	Pasteur	São José dos Campos, SP
Bandeirantes	X	Curitiba	São Paulo, SP

Rodada 6 – 06/09

SPAC	X	Bandeirantes	São Paulo, SP
Curitiba	X	Farrapos	Curitiba, PR
Desterro	X	Alecrim	Florianópolis, SC
Rio Branco	X	Pasteur	São Paulo, SP
Niterói	X	São José	Niterói, RJ

Rodada 7 – 13/09

Pasteur	X	Curitiba	São Paulo, SP
Farrapos	X	Desterro	Bento Gonçalves, RS
Alecrim	X	SPAC	Natal, RN
São José	X	Rio Branco	São José dos Campos, SP
Bandeirantes	X	Niterói	São Paulo, SP

Rodada 8 – 27/09

Bandeirantes	X	São José	São Paulo, SP
SPAC	X	Farrapos	São Paulo, SP
Curitiba	X	Alecrim	Curitiba, PR
Rio Branco	X	Desterro	São Paulo, SP
Niterói	X	Pasteur	Niterói, RJ

Rodada 9 – 04/10

Desterro	X	Curitiba	Florianópolis, SC
----------	---	----------	-------------------



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Pasteur	X	Bandeirantes	São Paulo, SP
São José	X	SPAC	São José dos Campos, SP
Alecrim	X	Rio Branco	Natal, RN
Farrapos	X	Niterói	Bento Gonçalves, RS

Ao final dos jogos da fase de classificação, as 4 equipes melhores colocadas passarão às semifinais, com os jogos sob o mando da CBRu.

A partir de 2015, o torneio passará a ter 8 times pelo qual, os últimos dois colocados, serão rebaixados.

O 8º colocado na fase de classificação enfrentará o campeão da Segunda Divisão 2014, em jogo único, com mando de campo do campeão da Segunda Divisão. Para esse jogo, todas as despesas com transporte serão pagas pela equipe visitante, ou seja, a equipe 8ª colocada no Super 10 2014.

3.1.1 Critérios de desempate na primeira fase – Classificação Geral

Em caso de empate em qualquer colocação na tabela ao final das 9 rodadas da primeira fase, serão utilizados os seguintes critérios na ordem abaixo disposta:

1. Confronto direto;
2. Maior quantidade de tries marcados durante a primeira fase;
3. Saldo de pontos (total de pontos marcados menos total de pontos sofridos), computando todos os jogos da primeira fase;
4. O clube que teve a menor quantidade de cartões vermelhos;
5. O clube que teve a menor quantidade de cartões amarelos;
6. Sorteio.

3.2 Semifinais e Final

Os jogos semifinais serão definidos de acordo com a classificação final da primeira fase, com os seguintes confrontos:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Jogo Nº	Semifinais - Mando de uniforme dos melhores colocados na 1ª fase				Local
	18/19 de outubro				
46	1º colocado		x	4º colocado	Mando de jogo CBRu
47	2º colocado		x	3º colocado	Mando de jogo CBRu

Os vencedores dos jogos semifinais farão a final do Super 10 2014, com mando de jogo da CBRu. O vencedor desse jogo será declarado Campeão Brasileiro de Rugby XV de 2014, e o perdedor será declarado Vice-Campeão Brasileiro de Rugby XV de 2014.

Jogo Nº	Final - Mando de uniforme do melhor colocado na 1ª fase				Local
	01 ou 02 de novembro				
48	Vencedor Jogo 46		x	Vencedor Jogo 47	Mando de jogo CBRu

Nesta fase, os jogos que estiverem empatados ao final do tempo normal, deverão prosseguir conforme os critérios definidos em 3.2.1 até uma equipe ser declarada vencedora:

3.2.1 Critérios de desempate nas semifinais e final

Em caso de empate nos jogos semifinais e final, haverá os seguintes critérios de desempate na ordem abaixo:

1. Prorrogação de 10 x 10 minutos.
2. Caso continue empatada a partida, sagra-se vencedora a equipe que marcou maior número de tries no jogo, incluindo a prorrogação.
3. Em caso de persistir o empate, haverá disputa de 5 (cinco) penais alternados do centro da linha dos 22 metros para cada equipe. Sagra-se vencedora a equipe que converter maior número de penais. Persistindo o empate, segue a disputa alternada com o restante dos jogadores que terminaram a partida em campo. A partir daí, se uma equipe converter e a outra não converter, vence quem converteu. Persistindo o empate, segue disputa de penais com os jogadores reservas. Persistindo o empate, começa novamente a disputa de penais até que haja um vencedor, sendo que os jogadores que foram substituídos não poderão participar.

3.3 Considerações

Caso uma partida não possa ser iniciada por motivos de força maior, ou seja interrompida com menos de três quartos do tempo de jogo jogado (60 minutos), os custos envolvidos na remarcação do jogo serão divididos da seguinte forma:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

- a) A CBRu se encarregará dos custos referentes à arbitragem;
- b) A equipe mandante deve se encarregar dos custos da organização local (ambulância, médico, campo, hospedagem, etc...);
- c) A equipe visitante deve se encarregar dos custos de transporte.

A CBRu sugere que caso o jogo não se inicie ou seja interrompido, a remarcação seja feita para o dia seguinte afim de aproveitar o trecho já percorrido pela equipe visitante. Neste caso os custos devem seguir a descrição a cima. Caso contrário uma nova data será definida pela CBRu.

Capítulo IV - Pontuação

Nas partidas da primeira fase do Torneio serão computados os seguintes pontos:

- 04 pontos ao vencedor da partida;
- 02 pontos em caso de empate;
- 01 ponto em caso de derrota por diferença menor ou igual a 07 (sete) pontos;
- 01 ponto para a equipe que marcar 04 (quatro) ou mais tries,
- 00 pontos em caso de derrota por mais de 7 pontos.

Capítulo V - Walk Over (W.O.)

A CBRu 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 ou o não comparecimento em campo de pelo menos 12 atletas devidamente trajados, em até 15 minutos após a hora marcada para o início da partida;

O clube ao qual for atribuído um W.O. estará automaticamente fora do Torneio e deverá pagar à CBRu uma multa no valor de R\$ 3.000,00 (três Mil Reais).

A equipe adulta masculina e os atletas inscritos pelo clube a quem for atribuído um W.O. ficarão suspensos de qualquer competição organizada pela CBRu durante o período de um ano.

Serão considerados 4 tries e 2 conversões (24 pontos) para a equipe vencedora por W.O., resultando um placar de 24 x 00.

Todos os resultados da equipe a quem foi atribuído o W.O. não serão computados para efeitos de classificação.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Capítulo VI - Arbitragem

Todas as partidas serão conduzidas por árbitros da CBRu.

A CBRu deverá providenciar:

- 01 Árbitro principal
- 02 Árbitros Assistentes: nº1 e nº2

A Federação local deverá providenciar:

- 01 Árbitro auxiliar de mesa;
- 01 Delegado da partida.

A arbitragem deverá se apresentar aos representantes e capitães dos clubes em até 60 (sessenta) minutos antes da hora marcada para o início do jogo.

No caso de não comparecimento do árbitro designado para a partida o árbitro assistente número 1 conduzirá a mesma. Se o clube local tiver um árbitro acreditado com o curso IRB nível 1 deverá indicar o mesmo para ser assistente da partida. Caso isto não aconteça e o clube visitante tenha um árbitro acreditado ele deve ser indicado como árbitro auxiliar. No caso de nenhum dos times ter um árbitro acreditado para auxiliar a partida deverá ser escolhida outra pessoa que seja de comum acordo entre os times e o árbitro da partida.

Os capitães ou representantes dos clubes deverão entregar ao árbitro de mesa, em um prazo de no máximo 30 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, a relação oficial dos atletas inscritos aptos para o jogo.

Os representantes das equipes deverão entregar junto com a súmula um documento de identificação original ou cópia autenticada de cada atleta, tal como cédula de identidade, CNH, Passaporte, RNE ou identidade funcional. Jogadores que não estiverem identificados não poderão participar do jogo. Para fins de esclarecimento, não serão aceitos documentos de estudante, tampouco documentos desprovidos de fé pública.

Na súmula do jogo deverão constar os nomes dos atletas intervenientes, a indicação dos especialistas na primeira linha, os pontos de cada equipe, os números de tries, os cartões vermelhos e amarelos distribuídos (indicando quem os recebeu) e o resultado final.

No primeiro dia útil após a partida, o árbitro deverá introduzir no sistema da CBRu a súmula de jogo acompanhada do relatório disciplinar quando este existir. Caso não o faça, a CBRu reterá o pagamento de seu auxílio até o envio destes documentos.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Capítulo VII - Código Disciplinar

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

- Sanções aplicadas pelo árbitro oficial da partida;
- Comissão Disciplinar da CBRu ("CD"), com base no Código de Ética e Regulamento Disciplinar, publicado no website da CBRu e em vigor;
- Superior Tribunal de Justiça Desportiva – STJD.

Capítulo VIII - Cadastro

Todos os jogadores, treinadores e dirigentes deverão ser cadastrados no Sistema de Cadastro Nacional do Rugby, através do site www.brasilrugby.com.br/cnru. O número de atletas inscritos é ilimitado sendo que para cada partida poderão ser escolhidos até 23 jogadores. Esta lista de jogadores deverá ser entregue à CBRu até às 10h00 da terça-feira anterior ao jogo.

Apenas os atletas inscritos na CBRu estarão aptos a participar do Torneio. Cada atleta poderá ser inscrito apenas por 1 (uma) equipe no ano da competição. O atleta inscrito no Super 10 não poderá jogar a Campeonato Nacional da Segunda Divisão do mesmo ano.

Para participação no Torneio, os clubes deverão fazer com que todos os atletas preencham as informações pedidas no cadastro e façam o upload dos seguintes documentos:

- Cópia da cédula de identidade, CNH, Passaporte, RNE, identidade funcional ou outro documento que tenha fé pública;
- Exame médico datado de 2013;
- Ficha de cadastro de atleta (modelo CBRu) preenchida;
- *Certificado Rugby Ready do ano de 2013 (www.irbrugbyready.com);
- *Certificado IRB Laws do ano de 2013 (www.irblaws.com);
- Documento de cessão de direitos de imagem do atleta à CBRu (Anexo III).
- Documento de autorização do atleta para a realização de exame antidoping (Anexo IV).

**Caso os certificados Rugby Ready e IRB Laws enviados à CBRu sejam descobertos como sendo falsificações, o clube e o atleta sofrerão sanções disciplinares, podendo inclusive serem banidos de competições oficiais.*

Não será permitida a participação de atletas M18 (nascidos depois de 31/12/1995) no Torneio.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

O clube que dispuser de jogador irregular, nos termos deste Regulamento perderá os pontos da partida e deverá pagar uma multa de R\$ 3.000,00 (Três Mil Reais) à CBRu.

Atletas estrangeiros só poderão jogar com RNE (Registro Nacional de Estrangeiro) e, além disso, deverão apresentar, além da documentação pedida, a carta de transferência de sua União Nacional de Origem (Anexo II).

Caso o atleta estrangeiro nunca tenha sido filiado a nenhuma União estrangeira ele deverá apresentar um documento da União de seu país de origem dizendo que tal atleta nunca foi filiado àquela União.

As inscrições dos atletas poderão ser feitas até 27 de Junho, sendo aberta uma nova janela de 1 a 20 de Agosto. O atleta inscrito nesta última janela estará apto à jogar 20 dias após essas datas.

Capítulo IX - Campos de Jogos

O campo apresentado para a realização dos jogos deverá possuir os requisitos mínimos de piso das Leis do Jogo do IRB, e apresentar dimensões (60 m x 95 m no mínimo, incluindo in-goals), marcações, áreas de escape, e postes com protetores conforme as mesmas Leis e bandeiras de marcação.

Nenhuma partida poderá ocorrer sem que haja um médico devidamente identificado e que tenha assinado a súmula e apresentado ao árbitro de mesa a via original de seu CRM.

Todas as partidas deverão possuir uma ambulância no local. Caso a ambulância tenha de se ausentar para locomoção de um jogador, a partida poderá se reiniciar desde que o médico não se ausente. Caso o médico tenha que se ausentar e não haja outro médico no campo, a partida deverá ser interrompida. Caso em até 1 (uma) hora o campo não disponha de médico para atendimento, caberá ao árbitro decidir pela interrupção da partida nos termos deste Regulamento.

O médico e a ambulância serão contratados e pagos pelo clube mandante da partida.

A sequência do atendimento médico é de responsabilidade do clube ao qual o atleta é filiado, sendo o clube mandante responsável apenas pelo primeiro atendimento (médico) em campo e remoção do lesionado até o hospital ou pronto-socorro mais próximo ou mais conveniente, a critério do médico da partida.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

A CBRu, através de seu departamento de torneios ou do delegado de jogo regional, fará prévia vistoria aos campos oficiais de jogo, observando o seguinte:

- Dimensões do campo, incluindo in-goal (atrás dos postes);
- Postes;
- Marcações do campo;
- Bandeiras;
- Proteção de postes;
- Área de escape mínima nas laterais e após a área de in-goal;
- Ausência de irregularidades que coloquem em risco a segurança e integridade física dos atletas;
- Vestiários para árbitros;
- Vestiários para atletas;
- Estrutura de 2 metros de altura para filmagem adequada dos jogos.

O clube que não cumprir com as exigências acima será multado em R\$ 500,00, podendo ainda o jogo, a critério do árbitro da partida, não ser realizado em função de não se atingirem índices mínimos de jogo e de segurança, devendo tal fato e suas razões constarem no relatório do árbitro.

Capítulo X – Direitos e obrigações dos clubes

Para viabilização do Torneio a CBRu firmou contratos de patrocínio e de incentivo através da Lei de Incentivo ao Esporte. Para atender o que foi acordado com as empresas parceiras e com o Ministério do Esporte, os clubes terão alguns direitos e algumas obrigações, conforme descrito abaixo. Para uma melhor divulgação do campeonato, a CBRu negociou a transmissão por TV fechada das partidas semifinais e final do Torneio.

10.1 Viagens Inter-estaduais

As viagens para fora do estado-sede dos clubes será custeada pela CBRu. Os clubes visitantes terão direito a 24 passagens de ida e volta para a cidade-sede do clube mandante. Os horários de voos serão adequados de acordo com o horário do jogo e com a disponibilidade de voos. A CBRu, juntamente com o administrador (manager) da equipe visitante comprará as passagens que mais se adequarem, levando sempre em consideração a economia de compra e as necessidades da equipe em trânsito.

As viagens menores de 700Km serão feitas de Ônibus.

O Super 10 é um torneio incentivado e por isso é necessário fazer toda a prestação de contas. É obrigação dos clubes entregar à CBRu todos os boarding pass das passagens de avião em formato que será apresentado antes do início do torneio. Caso os clubes não entreguem algum boarding



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

pass, terá que pagar o valor da passagem para ser devolvido ao Ministério de Esportes.

10.2 Transporte interno

O transporte interno das equipes, ou seja, transporte até o aeroporto de origem e do aeroporto para o campo de jogo e do campo de jogo para o aeroporto, será todo organizado e pago pelas próprias equipes.

O clube mandante que utilizar campo de jogo fora de sua cidade-sede deverá arcar com as despesas de transporte interno da equipe visitante da cidade-sede do clube até o campo de jogo e sua volta.

10.3 Pagamento de Arbitragem, auxiliares e delegado

O pagamento dos árbitros dos jogos, e dos dois árbitros assistentes será feito pela CBRu. O pagamento dos outros auxiliares será parte das obrigações de cada clube com a sua federação estadual.

10.4 Registro dos jogos

A CBRu organizará, contratará e pagará o serviço de filmagem e o serviço de fotografia dos 48 jogos do Torneio. Os vídeos e as fotos dos jogos serão disponibilizados na internet às equipes no prazo de até 7 dias úteis após a partida.

10.5 Premiação

Os dois primeiros colocados do Torneio serão premiados com um troféu identificando o Campeão e o Vice-Campeão Brasileiros de Rugby XV. O Campeão receberá 30 medalhas douradas para atletas e Comissão Técnica. O Vice-Campeão receberá 30 medalhas prateadas para atletas e comissão técnica. O maior pontuador do campeonato receberá o troféu de artilheiro do Torneio. O clube com melhor conduta desportiva dentro e fora de campo receberá o troféu Fair Play.

10.6 Propriedades de arena

Os patrocinadores do Torneio terão suas marcas expostas em todos os jogos do campeonato. Os clubes participantes do Torneio receberão um kit com lonas e/ou placas de publicidade dos patrocinadores e do Ministério do Esporte que deverão ser colocadas em torno do campo de jogo de acordo com desenho produzido pela CBRu. Este desenho será enviado aos clubes junto com o kit.

Para que os clubes possam levantar receitas regionalmente, eles poderão negociar placas de campo e exposição nos protetores de postes junto a empresas que não conflitem com os patrocinadores oficiais do campeonato para seus jogos como mandante. As placas de campo dos patrocínios regionais deverão ser expostas em pontos do campo que não conflitem com os determinados para os patrocinadores da competição.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Todos os patrocínios de campo deverão passar pela aprovação da CBRu. Os patrocinadores oficiais do Super 10 são: Topper, Bradesco, Heineken e JAC Motors. A CBRu reserva-se ao direito de fazer alterações nestes patrocinadores de acordo com os seus contratos.

Para os jogos semifinais e final, apenas a CBRu poderá negociar as propriedades de arena.

10.7 Bolas de jogo

Cada clube do Super 10 receberá 12 bolas da marca Topper para treinamentos e jogos oficiais do Super 10. As equipes mandantes deverão utilizar essas bolas em seus jogos. É obrigatório o uso das bolas Topper nos jogos do Super 10 2014.

10.8 Uniforme

Os clubes deverão possuir dois jogos de uniformes, em cores diferentes. Cada jogo deve conter camisas numeradas, calção e par de meias idênticos. Clubes que não jogarem com uniformes idênticos serão penalizados com multa de até R\$ 3.000,00 (Três Mil Reais) por jogo. Nos jogos semifinais e final o atleta que não possuir uniforme idêntico será proibido de entrar em campo.

Caso se rasgue um uniforme e seja necessária a troca, a nova camisa poderá estar sem número nas costas.

10.9 Televisamento

A CBRu negociou com a Globosat o televisamento dos dois jogos semifinais e da final do Torneio. Para que todos aproveitem essa exposição do rugby nacional, será enviado logo após a definição dos semifinalistas um informativo sobre os protocolos dos jogos e direitos e deveres dos clubes. Atrasos e não adequação a tais protocolos poderão resultar em multas e condenações, a critério da CBRu.

Capítulo XI - Realização das Partidas

As partidas do Torneio serão realizadas de acordo com as "Leis do Jogo", editadas pela "International Rugby Board" e ficarão sujeitas às normas deste regulamento e às determinações constantes da CBRu, 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.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

- Todos os jogadores devem estar uniformizados (camisas numeradas, shorts e meias iguais), caso isso não ocorra, o clube será punido com uma multa de até R\$ 3.000,00 (Três Mil Reais).
- As súmulas dos jogos terão no máximo 23 (vinte e três) jogadores, sendo no mínimo 06 (seis) especialistas na primeira linha e devidamente identificados na súmula.
- 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 necessárias para o bom andamento do jogo.
- Somente no caso de contusão comprovada pelo médico, um jogador especialista de primeira linha poderá retornar ao campo, mesmo após ter sido substituído, desde que o retorno não possa causar danos ao jogador, a critério do mesmo médico.
- Nenhuma equipe poderá iniciar a partida com menos de 12 (doze) jogadores, mas os restantes poderão entrar em campo no decorso do jogo, com autorização do árbitro.
- No decorso 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 e autorizados pelo árbitro. O árbitro poderá, a qualquer tempo, requerer a retirada de qualquer desses autorizados da área do jogo.
- O médico ou fisioterapeuta poderá entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
- 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 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.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Capítulo XII – Jogos preliminares de categoria de base

Antes de cada partida do Torneio deverá ser realizado um jogo preliminar, de no máximo 70 minutos, entre duas equipes (uma das quais deverá ser o time local) nas categorias Juvenis (M15 a M19). Fica a cargo da equipe mandante a responsabilidade pela realização da partida. A equipe visitante poderá optar em levar sua própria equipe para esse jogo, mas caso decida fazê-lo deve avisar o clube mandante e à CBRu com 15 dias de antecedência.

Caso não ocorra a partida preliminar nos jogos da primeira fase, o clube mandante terá 1 ponto descontados de seu saldo e deverá pagar uma multa à CBRu no valor de R\$ 500,00.

Caberá ao delegado do jogo verificar a realização da partida preliminar.

Caso o clube visitante confirme a participação de sua equipe de base e não a leve, a punição se reverterá para esse clube.

A equipe mandante somente será escusada de tais punições caso comprove, em boa-fé, a recusa de convite de pelo menos 7 (sete) equipes para a realização da partida, com pelo menos 15 (quinze) dias de antecedência, e somente nos casos de não haver mais de uma equipe de base em sua região (até 150 km da cidade em que se realizará a partida). Casos omissos serão decididos pela CBRu. Esta recusa, no caso do clube visitante, deverá ser devidamente justificada, por escrito.

A partida preliminar deve seguir as regras da IRB para a categoria, devendo os jogadores estarem uniformizados, e contar com Árbitro e Árbitros Assistentes indicados pela Federação local. O mesmo médico e a mesma ambulância do jogo principal poderão ser disponibilizados para o jogo preliminar.

Capítulo XIII – Antidoping

A CBRu segue o modelo da International Rugby Board 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.

Fica facultado à CBRu 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.

Todos os jogadores deverão assinar e o clube enviar à CBRu juntamente com a documentação do atleta, o formulário de autorização de exame e recolhimento de materiais.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

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 XIV – Disposição Final

Em caso de dúvidas de interpretação ou omissão deste Regulamento e de seus efeitos, a CBRu, através de sua diretoria, resolverá o caso.

São Paulo, 15 de dezembro de 2013.

Confederação Brasileira de Rugby – CBRu

Departamento de Torneios e Eventos



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

ANEXO I

Termo de Adesão ao Regulamento do CAMPEONATO BRASILEIRO DE RUGBY – SUPER 10 – 2014

Eu, _____, Presidente ou representante legal (estatutário) do Clube _____, concordo com o presente regulamento e confirmo a participação da equipe no Super 10 2014, assumindo a responsabilidade pelos deveres do clube junto à CBRu.

Assinatura

Local e data _____, _____ de _____ de 2013



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Surname: _____ Given Name(s): _____ DOB: _____

Current Union: _____ MyRugby ID #: _____

Current State/Territory Union: _____ Current Rugby Club/School etc: _____

Name of Union for which Player is eligible to play International Matches: _____

Highest level at which Player has played in current Union
(eg International, International Age Grade, State, Club, School etc): _____

In what Union do you propose to play Rugby: _____ Name of Club/Team: _____

Departure date from current Union: _____ Return date to current Union: _____

Are you currently under contract with a Club, State/Territory Union or Union for the provision of material benefit for your participation in the Game? Yes No

If Yes, state when this contract will come to end and attach a copy of the contract

Declaration: I

_____ PLAYER'S (APPLICANT'S) NAME IN FULL

of _____

_____ ADDRESS _____ Phone number: _____ BUSINESS HOURS _____

_____ EMAIL ADDRESS _____

I declare that the above information is correct. I understand that on leaving my new/proposed Union I will be required to submit a similar application before I can be permitted to play in any other Union, including Australia.

Applicants Signature: _____ Date: _____

Declaration on behalf of Club/Sub-Union/School:

The Applicant is a financial member and is under no suspension from Club/Sub-Union/School. We have no objection to the Applicant leaving Australia on or after _____ for _____ Rugby Union

Date: _____ Name: _____ Signature: _____ For and on behalf of: _____

Declaration on behalf of State/Territory Union:

The Applicant is a financial member and is under no suspension from State/Territory Union. We have no objection to the Applicant leaving Brazil on or after _____ for _____ Rugby Union

Date: _____ Name: _____ Signature: _____ For and on behalf of: _____

Approval of Current Union:

For and on behalf of Confederação Brasileira de Rugby

Date: _____ Name: _____

Signature: _____

UNION STAMP OR SEAL



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

ANEXO III

AUTORIZAÇÃO DE CESSÃO DE USO DE IMAGEM E PARTICIPAÇÃO

SUPER 10 2014

Eu, _____
_____, portador(a) da Cédula de identidade ou RNE de número _____ e CPF número _____, CEDO e AUTORIZO O USO DE MINHA IMAGEM à Confederação Brasileira de Rugby (CBRu), a título gratuito, conforme o estatuto e regulamentos da CBRu e legislação pertinente. Desta forma, autorizo e cedo gratuitamente à CBRu a reprodução e uso de minha imagem e de minha voz em todo território Nacional e no exterior, fixadas em qualquer meio, em situações e ocasiões direta ou indiretamente ligados a torneios e atividades promovidas ou reguladas pela CBRu, ligadas à prática esportiva de Rugby, inclusive para fins de publicações, televisão, radiodifusão, sites de internet e outros meios.

No mesmo ato, declaro ainda estar em comprovado estado de higidez física apropriada à prática do Rugby, e isento a CBRu de quaisquer responsabilidades pela prática esportiva ou por eventuais lesões que possam ocorrer ou decorrer da prática do Rugby.

Local e data: _____, _____ de _____ de 2014

Assinatura do jogador



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

ANEXO IV

CONSENTIMENTO DE EXAME ANTIDOPING

SUPER 10 2014

Eu, _____
_____, portador(a) da Cédula de identidade ou RNE de número _____ e CPF número _____, DECLARO aderir ao modelo da International Rugby Board quanto à aplicação das Leis Antidoping, conforme a Regulamentação 21 da Federação Internacional, disponível na seção de downloads em www.brasilrugby.com.br, que tem como base a lista de substâncias proibidas reguladas pela Agência Mundial Antidoping (WADA) e reconheço que este modelo é adotado pela Confederação Brasileira de Rugby (CBRu), inclusive em seus torneios.

Declaro estar ciente de que é facultado à CBRu a realização de exames antidoping após as partidas, e como condição de minha participação em campeonatos da CBRu, inclusive o Super 10, coloco-me à disposição para a colheita de material e realização dos exames caso convocado, na forma requerida pelas autoridades da partida.

Estou ciente de que a legislação nacional referente a doping será a utilizada para fins de sanções, sem prejuízo das demais sanções disciplinares eventualmente cabíveis.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Local e data: _____, _____ de _____ de 2014

Assinatura do jogador
