

Europcar



**REGULAMENTO DA
TAÇA EUROPCAR CHALLENGE
2018/2019**



Artigo 1.º **(Regime Supletivo)**

À Taça *EUROPCAR* Challenge aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento.

Artigo 2.º **(Competição e Sistema de Disputa)**

1. Na época 2018/2019 a Taça *EUROPCAR* Challenge será disputada pelos clubes que, estando com inscrição prévia na competição, reúnem as condições de participação estabelecidas pela FPR.
2. A Taça Challenge é disputada numa primeira fase regular de apuramento seguida de uma segunda fase com jogos a eliminar.
3. O vencedor da final será declarado Campeão da Taça *EUROPCAR* Challenge.

Artigo 3.º **(Primeira Fase)**

1. A primeira fase regular de apuramento é disputada no sistema de todos contra todos a duas (2) voltas.
2. No final desta fase, determinar-se-á a classificação através da soma das pontuações de classificação obtidas, de acordo com o RGC.
3. As equipas que terminam a fase regular de apuramento nos primeiros oito lugares disputam a segunda fase.
4. As equipas que terminam a fase regular de apuramento nos lugares de classificação abaixo do oitavo lugar não realizam mais nenhum jogo nesta competição.

Artigo 4.º **(Segunda Fase)**

1. A segunda fase será disputada entre os oito primeiros classificados da primeira fase regular, no seguinte formato :
 - ¼ Final: 1º vs 8º = X ; 2º vs 7º = Y ; 3º vs 6º = Z ; 4º vs 5º = W
 - ½ Final : X vs W ; Y vs Z
 - Final : vencedores da ½ Final

Artigo 5.º (Classificação Final)

1. A classificação final da Taça *EUROPCAR* Challenge será assim estabelecida:
 - a) primeiro (1º) e segundo (2º) lugares serão ocupados respectivamente pelo vencedor e vencido da final;
 - b) os 3º e 5º lugares serão ocupados de acordo com os resultados obtidos no jogos da segunda fase e com a classificação de *ex aequo* . Da seguinte forma:
 - derrotados ½ final : 3º Lugar
 - derrotados ¼ final : 5º Lugar
 - c) os restantes lugares são ocupados de acordo com a classificação obtida na primeira fase

Artigo 6.º (Utilização de Jogadores)

1. Na Taça *EUROPCAR* Challenge participam jogadores do escalão sénior ou, sendo menores, que estejam autorizados pela FPR a participar neste escalão.
2. As equipas poderão inscrever no boletim de jogo até vinte e três (23) jogadores, sendo quinze (15) efectivos e oito (8) suplentes.
3. Os jogadores utilizados no jogo da equipa principal sénior, até um limite de vinte (20) minutos de tempo de jogo efectivo, poderão participar no jogo da Taça *EUROPCAR* Challenge. O controlo do tempo efectivamente jogado será controlado pelos respectivos Directores de Equipa.
4. Os jogadores não utilizados da equipa satélite poderão participar no jogo da Taça *EUROPCAR* Challenge.

5. Os Clubes deverão observar os seguintes requisitos de inclusão de jogadores na Ficha de Equipa/ Boletim de Jogo e de utilização em campo:
- i) Jogadores Comunitários ou Equiparados
Ficha de Jogo: Ilimitado
Em campo simultaneamente: Ilimitado
 - ii) Jogadores Estrangeiros Não Elegíveis para as Selecções Nacionais
Ficha de Jogo: máx. 6 (seis)
Em campo simultaneamente: máx. 4 (quatro)
 - iii) Jogadores Formados Localmente
Ficha de Jogo: min. 10 (dez)
Em campo simultaneamente: min. 6 (seis)
6. São permitidas oito (8) substituições, de acordo com o determinado nas Leis do Jogo.
7. Nenhuma equipa poderá iniciar o jogo com menos de dezasseis (16) jogadores.
8. Para que seja possível dar início ao jogo, cada equipa deve apresentar um mínimo de quatro (4) jogadores que possam actuar na primeira linha das formações ordenadas. O não cumprimento desta obrigação implica a derrota por falta de comparência da equipa infractora.
9. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezasseis (16), dezassete (17) ou dezoito (18) jogadores deverá apresentar um mínimo de quatro (4) jogadores que possam actuar na primeira linha.
10. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezanove (19), vinte (20), vinte e um (21) ou vinte e dois (22) jogadores deverá apresentar um mínimo de cinco (5) jogadores que possam actuar na primeira linha.
11. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo vinte e três (23) jogadores deverá apresentar um mínimo de seis (6) jogadores que possam actuar na primeira linha.
12. O árbitro pode, a qualquer momento e desde que considere não estarem reunidas as necessárias condições de segurança dos jogadores, determinar a realização de formações ordenadas simuladas durante um determinado período de jogo ou durante todo o restante tempo de jogo.

13. Nos casos previstos nos números 7 a 12, o árbitro deverá mencionar esses factos no relatório técnico do Boletim de Jogo.

Artigo 7.º
(Utilização Indevida de Jogadores)

No caso de uma equipa apresentar um jogador não inscrito, suspenso, com falsa identidade ou em desacordo com o artigo 6.º deste regulamento, ser-lhe-á aplicada as sanções definidas no Regulamentos aplicáveis.

Artigo 8.º
(Revogação, Alterações e Aditamentos)

1. O presente Regulamento revoga todos os regulamentos, normas e regras relativas às matérias dele constantes e será acessível no sítio da FPR.
2. Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direcção e, uma vez aprovadas, passarão a constituir parte integrante do mesmo, sem prejuízo do disposto no n.º 2 do Artigo 19.º dos Estatutos da FPR.