



**REGULAMENTO DO  
CAMPEONATO NACIONAL DA  
DIVISÃO DE HONRA**

(Versão em vigor na Época 2023/2024)

# **REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA**

**ÉPOCA 2023/2024**

## **ÍNDICE**

### **CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS**

- Artigo 1.º - Norma habilitante
- Artigo 2.º - Âmbito
- Artigo 3.º - Dever de colaboração
- Artigo 4.º - Definições

### **CAPÍTULO II DOS CLUBES E SUAS EQUIPAS**

- Artigo 5.º - Constituição de segunda equipa
- Artigo 6.º - Inscrição de equipas
- Artigo 7.º - Indicação de árbitros
- Artigo 8.º - Calendário
- Artigo 9.º - Não Inscrição e indeferimento de inscrição de equipas qualificadas
- Artigo 10.º - Cartão de identificação de agente desportivo

### **CAPÍTULO III DOS JOGADORES**

- Artigo 11.º - Período de inscrição
- Artigo 12.º - Transferências ou cedências temporárias de jogador de 1ª linha
- Artigo 13.º - Substituição de jogador inscrito
- Artigo 14.º - Jogadores estrangeiros e equiparados

### **CAPÍTULO IV DO CAMPEONATO E JOGOS**

- Artigo 15.º - Homologação
- Artigo 16.º - Modelo competitivo
- Artigo 17.º - Administração, Segurança e Saúde nos Jogos
- Artigo 18.º - Ficha de equipa
- Artigo 19.º - Recinto de jogo
- Artigo 20.º - Dias, horários e local de jogos
- Artigo 21.º - Alteração ou adiamento de jogos e jornadas pela FPR
- Artigo 22.º - Faltas de comparência
- Artigo 23.º - Desclassificações
- Artigo 24.º - Deveres dos Clubes
- Artigo 25.º - Acesso e permanência no perímetro-de-segurança
- Artigo 26.º - Composição do banco de suplentes

Artigo 27.º - Acesso aos balneários das equipas  
Artigo 28.º - Comissário de Jogo  
Artigo 29.º - Diretor de equipa de Clube  
Artigo 30.º - Capitães de equipa – Direitos e Deveres  
Artigo 31.º - Bolas

## **CAPÍTULO V ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS**

Artigo 32.º - Competência  
Artigo 33.º - Despesas e encargos  
Artigo 34.º - Livre ingresso

## **CAPÍTULO VI DISPOSIÇÕES FINAIS**

Artigo 35.º - Interpretação e integração de lacunas  
Artigo 36.º - Revogação, alterações e aditamentos  
Artigo 37.º - Entrada em vigor

## **CAPÍTULO I**

### **Disposições gerais**

#### **Artigo 1.º** **(Norma habilitante)**

O presente Regulamento é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º, nas alíneas a) e c) do n.º 2 do artigo 41.º e no artigo 52.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação introduzida pela Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro, pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho e pela Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto, bem como na alínea a) do n.º 1 do artigo 25.º dos Estatutos da Federação Portuguesa de Rugby.

#### **Artigo 2.º** **(Âmbito)**

1. Em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento aplicam-se ao Campeonato Nacional da Divisão de Honra as disposições do Regulamento Geral de Competições (RGC).
2. Em caso de conflito entre disposições do Regulamento Geral de Competições e do presente Regulamento, prevalecem as disposições deste último.
3. Aplicam-se igualmente ao CNDH as Leis do Jogo tal como definidas pela Word Rugby e editadas pela FPR em língua portuguesa.

#### **Artigo 3.º** **(Dever de colaboração)**

Os Clubes estão vinculados pelo dever de colaboração com a Federação Portuguesa de Rugby (FPR) no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente ao CNDH.

#### **Artigo 4.º** **(Definições)**

As definições aplicáveis ao presente Regulamento são as constantes do artigo 3.º do Regulamento Geral de Competições

## **CAPÍTULO II**

### **DOS CLUBES E SUAS EQUIPAS**

#### **Artigo 5.º** **(Constituição de segunda Equipa)**

1. A constituição de uma segunda equipa é condição obrigatória para que um Clube possa participar no CNDH, equipa esta que participará na competição designada como Torneio *Challenge*, ou, em alternativa, que participará numa outra competição oficial da Federação Portuguesa de Rugby.
2. A condição referida no número anterior não se aplica ao Clube que transita da CN1D da época anterior para o CNDH.

**Artigo 6.º**  
**(Inscrição de Equipas)**

1. As Equipas dos Clubes previamente inscritos nos termos do Artigo 7º do RGC devem, para efeitos de participação no CNDH, aquando da inscrição da sua equipa na Época Desportiva e até 10 dias antes do primeiro jogo da competição, inscrever 35 (trinta e cinco) jogadores, incluindo um mínimo de 8(oito) Jogadores de 1.ª Linha.
2. Os Clubes indicarão nas listagens que comunicarem à FPR quais os jogadores qualificados como Jogador de 1.ª Linha, podendo a Comissão Técnica rejeitar, fundamentadamente, esta qualificação.
3. O deferimento do pedido de inscrição depende da observância, pelo Clube, dos seguintes critérios cumulativos:
  - a) Indicação obrigatória, através do preenchimento dos Modelos disponibilizados pela FPR para o efeito no Comunicado n.º 1 de cada Época Desportiva, do seguinte:
    - i. Pelo menos 1 (um) treinador, titular da Cédula de Treinador Desportivo, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR, com Grau 3;
    - ii. Pelo menos 1 (um) Diretor de Equipa, devidamente credenciado e constante das listas da FPR para o CNDH;
    - iii. Pelo menos 2 (duas) pessoas, as quais receberão formação específica para desempenho das funções de Comissário de Jogo nos jogos da sua equipa disputados na condição de visitada;
    - iv. Um (1) responsável pelo Departamento Médico, qualificado no mínimo com o curso Nível 1 da World Rugby ("*First Aid in Rugby*") ou equivalente, incluindo os seus contactos para efeitos de troca de correspondência oficial;
    - v. Um (1) responsável pelo Departamento de Comunicação, incluindo os seus contactos para efeitos de troca de correspondência oficial; e
    - vi. O número de árbitros correspondente ao número de delegados que o Clube elege para a Assembleia-Geral da FPR, nos termos do Artigo 7.º seguinte.
  - b) Comprovativo do pagamento da respetiva taxa de inscrição de Equipa nos termos e prazos a estabelecer em Comunicado Oficial para a Época Desportiva para a qual se inscrevem, cujo valor consta da Tabela de Taxas Administrativas aprovada anualmente pela Direção da FPR.
  - c) Comprovativo do pagamento de todas as taxas, multas e outras quantias devidas à FPR, vencidas durante as Épocas Desportivas anteriores àquela para a qual se inscrevem, até ao dia 31 de agosto, dia que precede o início da Época Desportiva seguinte.

- d) Designação de recinto de jogo principal devidamente homologado, acompanhada de título que comprove a propriedade do recinto designado, ou declaração, contrato ou outro documento bastante que titule o direito de utilização do recinto designado nos dias e horários de marcação dos jogos do CNDH, tal como determinado no Artigo 19.º.
  - e) Inscrição Prévia de, pelo menos, três Equipas em três das competições relativas a cada um dos escalões de Sub14, Sub16 e Sub18, bem como inscrição obrigatória no Campeonato Nacional de Sevens e ainda que tenha participado em 60% dos convívios organizados pela FPR ou pelas Associações Regionais de Rugby na época anterior.
4. O Clube, incluindo um seu jogador, dirigente ou outro agente desportivo desse Clube, notificado para proceder à regularização de quantias em dívida, deverá fazê-lo nos prazos estabelecidos pela FPR, sob pena de ver a sua inscrição suspensa.

#### **Artigo 7.º** **(Indicação de Árbitros)**

1. Para efeitos do Artigo 6.º, n.º 3, a), vi), os Clubes candidatos à participação no CNDH devem apresentar nomes de candidatos a árbitros, em quantidade igual ao número de delegados que elegem para a Assembleia Geral da FPR, para receber formação e desempenhar a função em pelo menos 5 (cinco) jogos por época do Escalão Sub16 ou escalão inferior.
2. Os nomes indicados em cumprimento do disposto no número anterior não poderão desempenhar as seguintes funções:
  - a) Membro de órgão social ou funcionário de Clube filiado na FPR;
  - b) Colaborador da FPR ao abrigo de contrato de trabalho ou de contrato de prestação de serviços.
3. O incumprimento do disposto no presente artigo determina o agravamento da taxa de inscrição da Equipa em 25% (vinte e cinco por cento) por cada candidato a árbitro.
4. Em caso de não comparência da pessoa designada pela FPR para arbitrar um jogo do Escalão de Sub16 ou de escalão inferior, será aplicada ao Clube uma multa no valor de € 1500 (mil e quinhentos euros).

#### **Artigo 8.º** **(Calendário)**

1. A FPR organizará, até ao dia 15 de agosto de cada Época Desportiva, um encontro de Clubes candidatos à participação no CNDH, para conduzir o sorteio das Equipas participantes, sempre que necessário, e a definição do calendário provisório anual.

2. Para efeitos de preparação e de participação nesta reunião, a FPR comunicará aos Clubes o calendário provisório para a respetiva Época Desportiva, devendo estes manifestar desde logo, nessa reunião, a sua preferência relativamente a dias e horários de jogos.

3. Nas situações em que, por qualquer motivo, as competições oficiais da época anterior não sejam concluídas e ou delas não resulte a atribuição de classificação definitiva, o prazo estabelecido no número 1 do presente Artigo será definido pela Direção da FPR, comunicado aos Clubes e publicado no Boletim Informativo.

### **Artigo 9.º**

#### **(Não Inscrição e Indeferimento de Inscrição de Equipas Qualificadas)**

1. Sempre que um Clube opte por não inscrever uma Equipa qualificada para o CNDH, ou sempre que o seu pedido de inscrição seja indeferido, manter-se-á a disputar o CNDH a equipa melhor classificada entre as despromovidas na Época Desportiva imediatamente anterior, e assim sucessivamente, caso ocorra mais do que uma situação.
2. No caso de a equipa despromovida não pretender participar no CNDH, ou no caso do seu pedido de inscrição ser indeferido, serão convidadas a participar todas as demais equipas despromovidas, por ordem de classificação decrescente (*i.e.* da melhor classificada à pior classificada).
3. Não pretendendo qualquer das equipas despromovidas participar no CNDH, ou sendo todos os seus pedidos de inscrição indeferidos, poderá a FPR optar pela redução do número de equipas participantes no CNDH ou endereçar convite às equipas do escalão competitivo imediatamente inferior, por ordem de classificação obtida na Época Desportiva imediatamente anterior, começando pelo Clube não promovido melhor classificado e assim sucessivamente.
4. Sempre que um Clube indique, antes de terminado o prazo para a sua respetiva inscrição prévia, que não pretende inscrever a sua Equipa no CNDH, mediante declaração formal subscrita por quem o vincula nos termos dos respetivos Estatutos, poderá inscrever a sua Equipa no escalão de competição imediatamente inferior, ainda que desta situação resulte a alteração do número de Equipas participantes em qualquer uma das competições.
5. A falta de apresentação do pedido de inscrição prévia, nos termos do Artigo 5.º, ou a falta de apresentação do pedido de inscrição, nos termos do Artigo 6.º, sem prejuízo do disposto no número seguinte do presente artigo, determinam a despromoção da respetiva Equipa do Clube ao último escalão competitivo sénior, ainda que desta situação resulte a alteração do número de Equipas participantes em qualquer uma das competições.

6. No caso em que o CNDH não seja concluído, por qualquer razão, as classificações referidas no presente artigo serão definidas pela classificação que existia após a última jornada completa disputada nessa competição, aplicando-se, com as devidas adaptações, o previsto nos números 2 a 4.

**Artigo 10.º**  
**(Cartão de Identificação de Agente Desportivo)**

1. Os agentes desportivos com direito de intervenção e permanência no Recinto de Jogo devem estar obrigatoriamente inscritos na FPR em cada Época Desportiva, sendo obrigatória a apresentação do respetivo cartão de agente desportivo ao Comissário de Jogo, Árbitro ou a quem nos termos regulamentares tiver autoridade para o solicitar.
2. O cartão de identificação de Agente Desportivo no rugby é pertença do seu titular, sendo pessoal e intransmissível.
3. Pela emissão dos cartões de identificação de agente desportivo, bem como pela sua revalidação, ou emissão de duplicados ou segundas vias, são devidas as correspondentes taxas, cujo valor constará da Tabela de Taxas Administrativas aprovada anualmente pela Direção da FPR.

**CAPÍTULO III**  
**DOS JOGADORES**

**Artigo 11.º**  
**(Período de Inscrição)**

1. Os Clubes podem inscrever até 31 Dezembro da Época Desportiva, jogadores para participação no CNDH, sendo este prazo também obrigatório para as equipas satélites. Podendo ser inscritos após 31 de dezembro nas equipas satélites, esses jogadores não podem jogar na equipa principal do Clube.
2. Excetua-se do disposto no número anterior a reinscrição de jogadores pelo mesmo Clube, desde que sejam cidadãos nacionais que se encontravam a estudar no estrangeiro.
3. A FPR divulgará no seu site e através de Comunicado Oficial a lista atualizada de jogadores inscritos por cada uma das Equipas que integram o CNDH, até ao encerramento do período de inscrição, incluindo a sua categorização como Jogador de 1.ª Linha, Jogador Comunitário, Jogador Elegível para as Seleções Nacionais, Jogador Estrangeiro e Jogador Formado Localmente.
4. Compete aos Clubes informar a FPR da respetiva categoria dos jogadores constantes das suas listagens, cabendo a esta a confirmação das mesmas.

**Artigo 12.º**  
**(Transferência ou cedência temporária de jogador de 1.ª Linha)**

1. É autorizada, ao longo de toda a Época Desportiva, a transferência ou cedência temporária de Jogador da 1ª linha, sujeita aos critérios formais do Artigo 18.º do RGC consoante o tipo de inscrição ou transferência de que se trate, desde que:
  - a) Um Jogador da 1ª Linha regularmente inscrito e já utilizado em jogos oficiais do CNDH, esteja lesionado e inibido de jogar por período superior a 60 (sessenta) dias;
  - b) A lesão seja comprovada sob a forma de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos;
  - c) A lesão tenha ocorrido durante a Época Desportiva em que se pretende a substituição e tenha sido reportada à FPR no prazo máximo de 15 (quinze) dias a contar da data em que ocorreu, contendo referência específica do potencial interesse em requerer a substituição, com descrição factual e médica sumária da ocorrência, bem como cópia da participação de sinistro ao seguro ou do relatório de ato médico que procedeu ao primeiro diagnóstico;
  - d) Não tenham decorrido mais de 30 (trinta) dias desde que a lesão foi reportada à FPR nos termos da alínea c) anterior; ou
  - e) Nos casos em que a incapacidade para a prática desportiva decorra de lesão de longo prazo, recidiva ou outra condição que seja medicamente relevante, deve o Clube comprovar tal condição mediante a apresentação de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos, cabendo à FPR o deferimento do pedido ou a sua rejeição fundamentada com base em conclusão de perícia médica, conduzida igualmente por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos.
2. O jogador substituto terá de ser qualificado como Jogador de 1ª Linha.
3. O jogador substituto terá obrigatoriamente de ser inscrito na Ficha de Jogo dos jogos em que participe como primeira linha, estando ainda obrigado a iniciar todos os jogos em que participe nessa posição de primeira linha, sem prejuízo da possibilidade de ocupar outras posições durante o jogo, em função de substituições e desde que esteja assegurado o número mínimo regulamentar de primeiras linhas em jogo. Caso o jogador substituto inicie o jogo na condição de suplente, terá obrigatoriamente de substituir um jogador de primeira linha, sem prejuízo da possibilidade de ocupar outras posições durante o jogo, em função de substituições e desde que esteja assegurado o número mínimo regulamentar de primeiras linhas em jogo.

4. Findo o período de incapacidade do jogador substituído, terá o jogador substituto de regressar ao Clube Anterior, independentemente de o fazer durante o período de inscrição, podendo ainda o jogador substituto permanecer no Novo Clube, ou ingressar num terceiro Clube, caso a transferência ocorra durante o período de inscrição, sujeito ao limite que decorre do Artigo 14.º, n.º 13 do RGC.
5. O Clube Anterior poderá utilizar o jogador substituto regressado desde que o Clube comunique tal facto à FPR, até 5 (cinco) dias antes do jogo em que o pretende utilizar.
6. O jogador substituto não poderá permanecer no Novo Clube fora do período de inscrição, ainda que se pretenda substituir um outro Jogador de primeira linha e independentemente de se encontrarem integralmente verificados os requisitos previstos nos números anteriores.

**Artigo 13.º**  
**(Substituição de Jogador Inscrito)**

1. É permitida a inscrição de jogadores fora do período de inscrição, previsto no Artigo 11.º, em substituição de outros inscritos pelo Clube nos seguintes casos:
  - a) falecimento de um jogador regularmente inscrito na FPR, caso em que o Clube deve apresentar certidão de óbito do jogador;
  - b) lesão grave, com incapacidade para a atividade desportiva por um período igual ou superior a 3 (três) meses, devidamente comprovado por relatório médico emitido pelo Centro Nacional de Medicina Desportiva, de um jogador ao serviço da Seleção Nacional de XV ou Sevens.
2. O jogador lesionado não pode ser inscrito na Ficha técnica dos jogos, nem utilizado, durante o período de incapacidade declarado.
3. Assim que o jogador lesionado, e substituído nos termos do número anterior, se encontre em condições de jogar, pode ser novamente utilizado, desde que, o Clube comunique tal facto à FPR, até 5 (cinco) dias antes do jogo em que o pretende utilizar.
4. A substituição e respetiva inscrição nos termos da alínea a) do n.º 1 anterior é sempre definitiva.
5. A substituição e respetiva inscrição/transferência nos termos da alínea b) do n.º 1 é temporária, vigorando pelo período de incapacidade do jogador substituído e cessando findo o período de incapacidade do jogador substituído, caso em que terá o jogador substituto de regressar obrigatoriamente ao Clube Anterior, podendo ainda permanecer no Novo Clube, ou ingressar num terceiro Clube caso a transferência ocorra durante o períodos de inscrição, sujeito ao limite que decorre do Artigo 14.º, n.º 13 do RGC.

6. O jogador substituto não poderá permanecer no Novo Clube fora do período de inscrição.

**Artigo 14.º**  
**(Jogadores Estrangeiros e Equiparados)**

1. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores profissionais ou não profissionais, gozando os Jogadores Comunitários dos mesmos direitos e deveres dos jogadores cidadãos nacionais e dos Jogadores Elegíveis para a Seleção Nacional.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes deverão observar os seguintes requisitos sobre o número de jogadores a incluir na Ficha de Jogo e sua utilização em campo:

**a) Jogadores Comunitários ou Equiparados**

- a. Ficha de Jogo: Ilimitado
- b. Em campo simultaneamente: Ilimitado

**b) Jogadores Estrangeiros Não Elegíveis para as Seleções Nacionais**

- a. Ficha de Jogo: máximo 7 (sete)
- b. Em campo simultaneamente: máximo de 5 (cinco)

**c) Jogadores Formados Localmente**

- a. Ficha de Jogo: mínimo 9 (nove)
- b. Em campo simultaneamente: mínimo 5 (cinco)

3. Caso um jogador seja temporariamente expulso do jogo, em resultado da amostragem de cartão amarelo, ou caso esteja temporariamente impossibilitado de participar no jogo, nomeadamente em resultado de substituição temporária motivada por lesão de sangue ou avaliação de possível concussão, ainda assim esse jogador contará para o cálculo das quotas mínimas ou máximas previstas no n.º 2, cessando esta relevância a partir do momento em que o jogador seja permanentemente retirado do jogo, quer por força de expulsão definitiva em virtude da amostragem de cartão vermelho, quer como resultado da sua substituição definitiva.

**CAPÍTULO IV**  
**DO CAMPEONATO E DOS JOGOS**

**Artigo 15.º**  
**(Homologação)**

1. Os resultados dos jogos do CNDH consideram-se tacitamente homologados no prazo de **8 (oito)** dias a contar da data da sua respetiva conclusão, caso não tenha havido, entretanto, protesto de um jogo, sem prejuízo das regras relativas à homologação dos resultados finais dos campeonatos, constantes do RGC.

2. Salvo determinação em contrário constante do presente Regulamento, a composição do CNDH depende dos critérios de promoção e despromoção ora estabelecidos, sendo determinada por referência aos resultados registados na Época Desportiva imediatamente anterior, devidamente homologado.

**Artigo 16.º**  
**(Modelo competitivo)**

1. O CNDH para a época Desportiva 2022/2023 será disputado por 10 (dez) Equipas, jogando cada uma dessas Equipas contra as demais, a duas voltas, sendo o sorteio dos jogos condicionado às datas em que realizam concentrações ou jogos da seleção Nacional de XV sénior masculina, datas estas onde apenas podem realizar-se os jogos em que se enfrentem as equipas que, na altura, se encontrarem no primeiro e segundo lugar da tabela classificativa.
2. O Modelo competitivo encontra-se como Anexo I ao presente Regulamento, dele fazendo parte integrante.

**Artigo 17.º**  
**(Administração, Segurança e Saúde nos Jogos)**

1. O Clube que disputa o jogo no seu recinto desportivo é considerado o promotor do espetáculo desportivo.
2. Na condição de promotor, compete ao Clube que organiza o jogo assegurar o policiamento sempre que solicitado ao abrigo do artigo 24.º, n.º 6, alínea f) do presente Regulamento.
3. O incumprimento do disposto no n.º 2 do presente artigo implica o pagamento de coima à FPR no montante de 1.000,00 € (mil euros) por cada jogo em que tal incumprimento se verifique.

**Artigo 18.º**  
**(Ficha de Equipa)**

1. Os jogos do CNDH não podem ter início quando uma Equipa se apresentar antes do início do mesmo com menos de 19 (dezanove) jogadores na Ficha de Equipa.
2. A Equipa que apresentar entre 19 (dezanove) e 22 (vinte e dois) jogadores na Ficha de Equipa, deve incluir nesse lote de jogadores pelo menos 5 (cinco) jogadores treinados e experientes de 1ª linha.
3. A Equipa que apresentar 23 (vinte e três) jogadores, deve incluir 6 (seis) Jogadores de 1ª Linha.
4. O limite máximo de jogadores a apresentar na ficha de Equipa em cada jogo é de 23 (vinte e três) jogadores.

5. É permitido um máximo de 8 (oito) substituições, por jogo, de acordo com as Leis do Jogo.
6. A equipa responsável pelo não cumprimento da obrigação de apresentar o número mínimo de jogadores que possam atuar na primeira linha das formações ordenadas será penalizada com derrota por 28-0 e com a retirada de 1 (um) ponto de classificação, e a atribuição vitória por 28-0 à equipa adversária.
7. O árbitro pode, a qualquer momento e desde que considere não estarem reunidas as necessárias condições de segurança dos jogadores da 1.ª linha, determinar a realização de formações ordenadas sem contestação durante um determinado período do jogo ou durante todo o restante tempo de jogo.

**Artigo 19.º**  
**(Recintos de jogo)**

1. Os jogos do CNDH disputam-se, obrigatoriamente, em recinto de jogo relvado, natural ou artificial, devidamente homologado pela FPR, de acordo com as especificações de cada competição, conforme as normas constantes do Regulamento de Homologação de Campos.
2. No caso de recintos de jogo com relva artificial, devem estes obrigatoriamente respeitar os requisitos e condições definidos pela FPR.
3. Os recintos de jogo devem cumprir com os requisitos estabelecidos nas normas de boas práticas de homologação de campos desportivos.
4. Os recintos devem ter as condições para que a Rugby TV ou outra produtora tenha condições para realizar adequadamente o seu trabalho.

**Artigo 20.º**  
**(Dias, Horários e Local de Jogos)**

1. Os Clubes cujas Equipas participam no CNDH estão obrigados a disputar os seus jogos nos seguintes dias/horas:
  - a. Sábado ou Domingo, entre as 12h00 às 18h00 em três períodos distintos: 12h00 às 14h00, 14h00 às 16h00 e das 16h00 às 18h00. Nos casos em que existam condições de iluminação que permitam a boa visibilidade de todos os intervenientes, poderão ser disputados jogos fora desses horários, desde que terminem até às 20h00;
  - b. A título excepcional, através de pedido devidamente fundamentado, a ser deferido pela FPR, à Sexta-feira, a partir das 19h00, devendo estar terminado nunca depois das 22h00, desde que existam no recinto de jogo as condições de iluminação que permitam a boa visibilidade de todos os intervenientes.

2. A marcação dos jogos será feita pelo Departamento de Competições da FPR em coordenação com os Clubes intervenientes.
3. Caso um Clube não indique a data, horário e local de um determinado jogo, por não ter marcado presença numa das reuniões periódicas realizadas para esse efeito e não ter formalmente comunicado à FPR, antes da realização da reunião periódica correspondente, caberá à FPR a marcação de forma unilateral e definitiva da data, horário e local do jogo, sendo os custos desta alteração suportados pela Clube a quem cabia proceder à marcação.
4. Qualquer alteração à data, hora e local estabelecidos no Calendário em resultado das reuniões periódicas para definição de calendário só serão aceites pela FPR se, cumulativamente:
  - a. Os Clubes intervenientes formalizarem o pedido de alteração de data com uma antecedência mínima de 7 (sete) dias em relação à data do jogo originalmente determinada, mediante apresentação de declaração conjunta, devidamente fundamentada e na qual indiquem aceitar a nova data, hora e local;
  - b. A nova data coincidir com um dos horários pré-definidos pela FPR;
  - c. A nova data não colidir com um jogo do CNDH disputado a menos de 50 (cinquenta) Kms, previamente marcado para o mesmo horário pré-definido;
  - d. For liquidada uma taxa única de € 250 (duzentos e cinquenta euros), a suportar pelos dois Clubes intervenientes.
5. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 200 (duzentos) kms de distância do local do recinto de jogo onde se realizará o respetivo jogo, este será obrigatoriamente disputado no Sábado entre as 15h00 e as 20h00 ou no Domingo entre as 14h00 e as 16h00, salvo acordo mútuo e expresso entre os dois Clubes.
6. Nos fins-de-semana de atividade da Seleção Nacional de XV não serão realizados jogos do CNDH, salvo por motivo de necessidade ou de conveniência, o qual será determinado exclusivamente pela Direção da FPR.
7. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, os Clubes podem, sempre que o respetivo jogo não seja objeto de transmissão televisiva ou via “*streaming*”, pedir para alterar a marcação de jogos para datas e horário distinto dos indicados no n.º 1, desde que o façam mediante requerimento assinado e carimbado pelos dois Clubes envolvidos no jogo, dirigido à Direção da FPR até 5 (cinco) dias úteis antes do dia para o qual o jogo está agendado nos termos do calendário oficial. Caso a FPR não dê resposta a essa solicitação no prazo de 48 horas após a sua receção, considera-se a mesma tacitamente deferida.

**Artigo 21.º**  
**(Alteração ou Adiamento de Jogos e Jornadas pela FPR)**

1. A FPR pode alterar o dia e hora dos jogos, ou adiar jornadas, em casos excepcionais, desde que o interesse das Seleções Nacionais, Seleções Regionais ou dos Clubes que participam em representação nacional, assim o justifique, publicitando tais alterações no seu sítio na Internet.
2. Caso decida adiar o dia/hora dos jogos ou adiar jornadas, a FPR deve também notificar os Clubes intervenientes com uma antecedência mínima de (10) dez dias em relação à data do jogo, obtendo o expresse consentimento dos Clubes envolvidos para o efeito, salvo para efeitos de transmissão televisão ou “*streaming*”, caso em que pode alterar o jogo sem necessidade de quaisquer diligências adicionais.
3. Aos jogos alterados por iniciativa da FPR aplica-se o disposto no artigo 41.º do RGC.

**Artigo 22.º**  
**(Faltas de Comparência)**

1. Sem prejuízo do regime geral das Faltas de Comparência, previsto no Regulamento Geral de Competições, à Equipa que participe no CNDH e registe uma falta de comparência não justificada será averbada uma derrota por 28-0 e a atribuição ao adversário de vitória por 28-0 e 5 pontos de classificação, sem prejuízo do estabelecido no número seguinte.
2. A falta de comparência não justificada por uma Equipa que participe no CNDH resultará na desclassificação da Equipa, com as consequências previstas neste Regulamento.
3. Consideram-se Faltas de Comparência justificadas, no âmbito do CNDH, apenas aquelas que sejam provocadas por motivos de força maior, devidamente comprovados.
4. Sem prejuízo do regime geral das Faltas de Comparência, a justificação de Falta de Comparência em jogo do CNDH deve ser entregue no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas seguintes à hora definida para o início do jogo, findo o qual a Falta de Comparência será considerada como não justificada.
5. É da competência da Direção da FPR a análise das justificações apresentadas e a aplicação da Falta de Comparência, decisão que deverá ser comunicada aos Clubes interessados e publicada no Boletim Informativo.

**Artigo 23.º**  
**(Desclassificação)**

A desclassificação de uma Equipa do CNDH implica a imediata exclusão de todas as competições oficiais do Escalão sénior em que o Clube se encontre a participar, bem como a despromoção ao Campeonato Nacional da 1ª Divisão (CNDH), no qual se poderá inscrever na Época Desportiva seguinte.

**Artigo 24.º**  
**(Deveres dos Clubes)**

1. Sem prejuízo do estabelecido no presente Regulamento e no Regulamento Geral de Competições, são deveres dos Clubes:
  - a) A disponibilização por parte do Clube visitado de dois lugares de estacionamento no seu recinto desportivo, se os houver, e, sempre que os jogos tenham entradas pagas, a disponibilização de 10 entradas ao Clube visitante.
  - b) Assegurar a manutenção da ordem e disciplina dentro dos seus recintos desportivos, antes, durante e após os jogos neles realizados e, quando solicitado pela FPR ou pelo Clube adversário, garantir o policiamento e vigilância adequados.
2. Quando, nos termos do número anterior, o Clube adversário solicitar o policiamento de determinado jogo, os custos a incorrer por força desse policiamento serão divididos, em partes iguais, entre os Clubes. No caso de o policiamento ser requerido pela FPR, cabe ao Clube visitado suportar todos os custos do policiamento.
3. Sem prejuízo das competências das forças de segurança, as tarefas de controlo de acesso, vigilância, acompanhamento e distribuição de espectadores pelos diversos sectores do recinto desportivo podem ser exercidas por assistentes contratados pelos Clubes visitados.
4. O Clube visitado deve prestar, antes, durante e após o jogo, aos representantes da FPR, aos árbitros e árbitros auxiliares, seus observadores, jogadores, técnicos, diretor de equipa e funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e proteção que se mostrem necessários.
5. Ambos os Clubes designarão obrigatoriamente um Delegado de Equipa, de entre os membros dos seus órgãos sociais ou funcionários, para, devidamente registados junto da FPR, comparecer em cada jogo e assumir funções relativas ao Controlo Anti- Doping, nomeadamente assistir ao sorteio e informar os jogadores sorteados para comparecer na Sala do Controlo imediatamente após o final do jogo.
6. São deveres especiais do Clube visitado:

- a. Receber a equipa de arbitragem e o Comissário de Jogo, quando estes chegarem ao recinto de jogo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão;
  - b. Disponibilizar um lugar de estacionamento para a equipa de arbitragem;
  - c. Receber o Clube visitante e prestar todas as indicações necessárias à sua instalação;
  - d. Zelar pela segurança da equipa de arbitragem, do Comissário de Jogo e dos demais intervenientes do jogo;
  - e. Autorizar a gravação em vídeo de jogos pelos Clubes visitantes;
  - f. Assegurar, quando para tal notificado pela FPR, o policiamento do recinto de jogo;
  - g. Elaborar e divulgar junto dos interessados, clube visitante, árbitros e Comissário de jogo um plano de emergência médica para o seu recinto desportivo;
  - h. Garantir a existência de um desfibrilador automático externo e de pessoal devidamente certificado para a sua utilização no seu recinto desportivo;
  - i. Disponibilizar meios para primeira assistência médica de urgência ou recurso urgente aos mesmos, para jogadores e assistência (médico, ambulância ou acesso rápido e facilitado aos meios do INEM).
  - j. Para os jogos das fases finais da DH indicar médico do jogo no mínimo titular do nível 2 da World RUGBY (“*Immediate Care in Rugby*”) ou equivalente.
7. Em tudo o não previsto no presente artigo, aplica-se na matéria o Regulamento de Prevenção e Punição das manifestações de violência, racismo, xenofobia e intolerância nos espetáculos desportivos, aprovado pela FPR.

#### **Artigo 25.º**

##### **(Acesso e Permanência no Perímetro-de-segurança)**

1. Durante o tempo em que durar o jogo, só podem entrar e permanecer no Perímetro-de-segurança, desde que devidamente identificados:
  - a. O Comissário de Jogo ou elementos da FPR responsáveis pela organização do jogo, caso existam;
  - b. O Diretor de Equipa, 2 elementos de apoio médico (1 médico e 1 fisioterapeuta ou 2 fisioterapeutas), os treinadores credenciados até ao limite de 2 e os jogadores suplentes quando equipados, de cada uma das equipas;

- c. O médico de jogo, serviço de assistência médica e pessoal necessário do controlo de antidopagem;
  - d. Os fotógrafos da imprensa e os elementos indispensáveis aos serviços do operador televisivo, desde que devidamente credenciados, sendo que nenhum fotógrafo – com exceção do fotógrafo oficial do jogo - pode permanecer no perímetro de segurança do lado dos bancos de suplentes/ Áreas Técnicas;
  - e. Os fotógrafos que solicitem a presença no jogo, desde que devidamente identificados por cartão emitido pela FPR, os quais deverão permanecer na zona indicada para o efeito pelo Comissário de Jogo, mas fora do perímetro de segurança do lado dos bancos de suplentes/ Áreas Técnicas;
  - f. Os agentes das forças de segurança, os maqueiros dos serviços de emergência médica e, quando existam, os funcionários de apoio às ações promocionais dos patrocinadores da FPR, os elementos da equipa de animação, os funcionários de apoio à publicidade estática, no máximo de quatro, e os apanha-bolas, estes devidamente identificados com coletes distintivos, todos devidamente credenciados.
2. Todas as pessoas referidas nas alíneas anteriores devem estar devidamente identificáveis, através de coletes ou braçadeiras, usando cores distintas dos equipamentos das equipas em campo e da equipa de arbitragem.
  3. O médico e o massagista/fisioterapeuta estão autorizados a entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo. Excecionam-se os jogos para os quais o protocolo “Head Injury Assessment” tenha sido aprovado. Nestas situações apenas médicos e/ou fisioterapeutas com o nível 2 da World Rugby- “Immediate Care in Rugby” poderão entrar na área de jogo para prestar assistência.
  4. Apenas durante as paragens no jogo para assistência médica ou nos períodos estabelecidos para distribuição de água, de acordo com o estipulado nas Leis do Jogo, é permitida a entrada em campo de dois jogadores suplentes para distribuição de água.
  5. A água deve ser entregue em mão e não é autorizado o arremesso de recipientes com água para dentro da área de jogo.
  6. Nos momentos de paragem para distribuição de água não podem entrar em campo os treinadores e demais agentes desportivos das equipas que, em caso de incumprimento ficam sujeitos à ação disciplinar do árbitro.
  7. Apenas durante o intervalo dos jogos, é permitido ao treinador e a jogadores suplentes de cada equipa entrar na área do jogo ou, alternativamente, regressar aos balneários, desde que devidamente autorizados pelo árbitro antes do início do jogo, pelo período máximo previsto nas Leis do Jogo.

8. Compete ao Comissário de Jogo efetuar a credenciação dos agentes desportivos para acesso ao recinto de jogo, designadamente à área técnica e aos balneários.
9. Durante o jogo é permitido aos jogadores suplentes efetuarem o seu aquecimento desde que o façam, preferencialmente, fora da área-de-jogo. Não sendo possível podem utilizar as áreas-de-ensaio da equipa adversária, sendo aí interdita a utilização de bolas ou outro tipo de acessórios de treino ou aquecimento, devendo também usar coletes ou outro vestuário que os diferencie das duas equipas. Em caso de incumprimento da obrigação de não violação da área de jogo, pode o árbitro ou o Comissário de Jogo determinar a paragem imediata dos exercícios de aquecimento da Equipa incumpridora.
10. Nenhum jogador, treinador ou auxiliar de qualquer natureza pode, estando suspenso ou castigado, estar presente no Perímetro-de-segurança. O não cumprimento desta norma após notificação do Comissário de Jogo ou, na ausência deste, do árbitro do jogo, dará lugar ao cancelamento do jogo com aplicação de derrota e perda de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja por eliminatórias, eliminação da competição à equipa faltosa e atribuição de vitória por 28-0 à equipa adversária.

**Artigo 26.º**  
**(Composição do Banco de Suplentes)**

1. Apenas podem permanecer no banco de suplentes, durante o tempo que durar o jogo, os seguintes elementos, devidamente inscritos na FPR e identificados no Boletim de Jogo:
  - a. Diretor de Equipa do Clube (1);
  - b. Treinadores (até ao limite de 2);
  - c. Médico/ fisioterapeuta (até ao limite de 2) que deverão ser, no mínimo, titulares do nível 1 da World Rugby – “First Aid in Rugby” ou equivalente;
  - d. Jogadores suplentes devidamente equipados e com colete de cor diferente dos equipamentos de ambas as equipas.
2. O não cumprimento do disposto no número anterior determinará a interrupção do jogo, num limite máximo de 5 (cinco) minutos, até reposição da identidade e número dos elementos autorizados, cabendo ao Comissário de Jogo e ao Diretor de Equipa do Clube a responsabilidade objetiva pela reposição da normalidade.
3. Caso o período de interrupção de 5 minutos seja ultrapassado sem que a referida normalidade seja reposta, o Comissário de Jogo deve informar o árbitro que o jogo está suspenso e à equipa responsável será atribuída derrota com retirada de um ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a

competição seja a eliminar, será desclassificada da competição, e atribuição de vitória por 28-0 à equipa adversária.

4. Os elementos que permaneçam no banco de suplentes, devem ainda:
  - a) Acatar as determinações da equipa de arbitragem;
  - b) Não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância quanto às decisões da equipa de arbitragem.
5. A desobediência individualizada será sancionada nos termos previstos no Regulamento de Disciplina.

**Artigo 27.º**  
**(Acesso aos Balneários das Equipas)**

1. Aquando da realização dos jogos CNDH só é permitida a entrada nos balneários, bem como na área de ligação entre o recinto de jogo e balneários, além dos árbitros, do pessoal médico, do Comissário de Jogo e elementos da força de segurança, aos jogadores, Diretores de Equipa, treinadores e funcionários dos respetivos Clubes, que constem da Ficha de Jogo e que estejam devidamente credenciados.
2. Os representantes da imprensa, da rádio e da televisão só poderão entrar na zona reservada dos balneários mediante autorização expressa dos respetivos Diretores de Equipa dos Clubes, cabendo prévia comunicação ao Comissário de Jogo, caso exista, ou ao árbitro.

**Artigo 28.º**  
**(Comissário de Jogo)**

1. Os Clubes devem comunicar, no âmbito do processo de inscrição, a identidade da pessoa que desempenhará as funções de Comissário de Jogo, bem como de um seu substituto, que será a pessoa responsável pela organização dos jogos do seu Clube na condição de visitado, o qual deve comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de noventa (90) minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao Árbitro e aos Diretores de Equipa dos Clubes. A sua saída do recinto desportivo só será justificável por motivos urgentes relacionados com a natureza do seu cargo ou por circunstâncias de força maior, devendo, neste caso, ser substituído pelo seu substituto.
2. O Comissário de Jogo será titular de cartão licença de identificação específico/credencial, emitidos pela FPR.
3. A FPR pode designar um Comissário de Jogo neutro para os jogos que entender.
4. A Direção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos

Comissários de Jogo bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.

**5.** O Comissário de Jogo deve superintender toda a organização administrativa e logística dos recintos de jogo, dos balneários, das áreas destinadas ao público, das áreas técnicas e do registo das equipas e jogadores na documentação específica de cada jogo.

**6.** São funções principais do Comissário de Jogo:

- a.** Representar a FPR, fazendo a gestão do jogo ou da competição para o qual foi nomeado ou indicado;
- b.** Assegurar o respeito e cumprimento dos Regulamentos aplicáveis no decurso do jogo ou da competição;
- c.** Se necessário, colaborar no Inquérito Disciplinar a promover pelo Conselho de Disciplina;
- d.** Comunicar factos relevantes à FPR, com a maior celeridade possível, mediante preenchimento de relatório competente.

**7.** Antes do Jogo, o Comissário de Jogo deve:

- a.** Chegar ao recinto desportivo 90 (noventa) minutos de antes da hora de início do jogo;
- b.** Uma vez chegado ao recinto desportivo, apresentar-se (identificar-se) aos responsáveis das instalações e confirmar a chegada das equipas e do árbitro;
- c.** Inspeccionar as condições de segurança do recinto desportivo e dos intervenientes no jogo, nomeadamente a possibilidade de recorrer rapidamente aos serviços públicos exteriores (GNR ou PSP) para proteção de quaisquer intervenientes no jogo;
- d.** Tomar conhecimento do apoio médico e de primeiros socorros (ambulância, enfermeiro ou material) disponível, confirmando se a ambulância pode aceder facilmente ao recinto de jogo;
- e.** Verificar as condições dos balneários das equipas e dos árbitros;
- f.** Assegurar junto dos responsáveis das instalações a disponibilização, se possível, de uma sala, para exercício das suas funções com a devida privacidade;
- g.** Verificar a enfermaria (posto médico) e a sala de controlo antidopagem;
- h.** Verificar a existência de bolas de jogo suficientes, em número não inferior a 5 (cinco), e devidamente cheias, bem como a existência de apanha-bolas;
- i.** Verificar se há cadeiras para os jogadores sujeitos à medida disciplinar de suspensão

temporária (“*sin bin*”);

**j.** Analisar as condições do recinto de jogo, incluindo as áreas técnicas e o perímetro de segurança, preferencialmente em conjunto com o árbitro, verificando:

- i.** linhas de marcação do recinto de jogo;
- ii.** bandeirolas;
- iii.** proteção dos postes;
- iv.** banco de suplentes;
- v.** se a distância de segurança entre a linha lateral e qualquer obstáculo exterior salvaguarda a integridade física dos participantes.

**l.** Receber o Boletim de Jogo que o árbitro lhe entrega, com a identificação dos elementos que compõem a equipa de arbitragem;

**m.** Informar os Diretores das Equipas sobre a hora de entrega das Fichas de Equipa e respetivas identificações da totalidade dos elementos que estarão dentro do perímetro-de-segurança;

**n.** Receber os Diretores de Equipa dos Clubes em simultâneo para a entrega das Fichas de Equipa e identificações dos jogadores e treinadores, bem como dos elementos que compõem o banco de suplentes. Perguntar a ambos os Diretores de Equipa dos Clubes se querem conferir as Fichas de Equipa e identificações apresentadas. As intenções de protesto devem ser comunicadas pelo Comissário de Jogo ao árbitro que, por sua vez, as registará por escrito no Boletim de Jogo. Depois de lidas aos dois Diretores de Equipa dos Clubes, o diretor da Equipa que pretende apresentar protesto deverá assinar o referido Boletim;

**o.** Em caso de dúvidas, confirmar a identificação de qualquer árbitro, jogador, treinador, dirigente, médico ou fisioterapeuta.

**8.** Durante o jogo, o Comissário de Jogo deve:

**a.** Controlar o tempo de jogo e anotar a evolução do resultado incluindo a forma de pontuação, tempo decorrido e número identificativo do jogador substituído;

**b.** Controlar a permanência no “*Sin Bin*” dos jogadores a quem foi mostrado cartão amarelo, sendo o controlo do tempo da suspensão temporária da exclusiva responsabilidade da equipa de arbitragem;

**c.** Anotar e assegurar o processo de substituições, em coordenação com a equipa de arbitragem;

**d.** Garantir a correta composição dos bancos de suplentes e zelar pelo bom comportamento das pessoas que ali permanecem;

**e.** Verificar que os jogadores suplentes de cada equipa aquecem corretamente, na

área destinada ao efeito;

- f. Prestar apoio ao árbitro durante o intervalo, caso este o solicite;
- g. Verificar a identidade dos jogadores e outros elementos expulsos (cartão vermelho);
- h. Registrar incidentes ocorridos nas bancadas ou ao redor do recinto de jogo, nomeadamente manifestações de violência, xenofobia, racismo ou intolerância;
- i. Assegurar que nenhum jogador lesionado abandone o recinto-de-jogo sem acompanhamento.

9. Após o jogo, o Comissário de Jogo deve:

- a. Verificar que todos os participantes abandonaram o recinto de jogo de modo ordeiro;
- b. Confirmar do resultado, substituições efetuadas e ações disciplinares com o árbitro;
- c. Auxiliar a equipa de arbitragem no preenchimento do Boletim de Jogo e juntar ao mesmo eventuais relatórios técnicos entregues pelo árbitro;
- d. Garantir, em caso de intenção de protesto, que são seguidos os procedimentos aplicáveis previstos nos Regulamentos da FPR;
- e. Garantir, em caso de expulsão (cartão vermelho), o cabal cumprimento dos procedimentos aplicáveis previstos nos Regulamentos da FPR;
- f. Ajudar nos procedimentos do controlo antidopagem, quando solicitado para o efeito;
- g. Devolver aos Diretores de Equipa as identificações dos elementos constantes da Ficha de Jogo e informar qual o resultado final do jogo, pedindo a assinatura do Boletim de Jogo;
- h. Preencher o respetivo relatório e enviá-lo para a FPR, no prazo de 2 dias após a realização do jogo.

**Artigo 29.º**  
**(Diretor de Equipa de Clube)**

1. São Diretores de Equipa as pessoas nomeadas ou indicadas pelos Clubes para os representarem junto do Comissário de Jogo e da equipa de arbitragem, tratando do registo das equipas e dos jogadores na documentação específica de cada jogo.

**2.** Os Diretores de Equipa devem estar obrigatoriamente inscritos como tal na FPR, em cada Época Desportiva e devem requerer junto desta o seu documento comprovativo dessa função (cartão, licença ou credencial), não podendo estas funções ser desempenhadas por jogadores em atividade ou agentes desportivos a cumprir sanção disciplinar.

**3.** A Direção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos Diretores de Equipa bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.

**4.** O Diretor de Equipa do Clube deve fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial emitida pela FPR que ateste esta sua qualidade, bem como deve ter na sua posse a listagem da FPR de jogadores inscritos, para confirmação das respetivas identidades.

**5.** São deveres específicos do Diretor de Equipa do Clube:

**a.** Comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Comissário de Jogo;

**b.** Registrar a equipa e os seus jogadores na Ficha de Equipa e apresentar ao Comissário de Jogo e ao árbitro as licenças e demais documentos de identificação de jogadores, treinadores e pessoal médico que podem permanecer nas áreas técnicas, até 60 minutos antes do início do jogo, a qual poderá excecionalmente ser alterada até ao início do jogo caso o árbitro confirme qualquer circunstância impeditiva do alinhamento de algum jogador ou outro agente;

**c.** No momento em que apresentam em simultâneo as Fichas de Equipa ao árbitro ou ao Comissário de Jogo, proceder à sua conferência através das identificações dos jogadores mencionados nas referidas fichas;

**d.** No caso de algum jogador não possuir o respetivo cartão licença, deverá apresentar esse jogador ao Comissário de Jogo ou, na sua ausência, ao árbitro identificando-o através do Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão ou Passaporte;

**e.** Em caso de existência de irregularidades, informar o Comissário de Jogo ou, na ausência deste, o árbitro, da intenção de apresentar protesto, a registar no Boletim de Jogo;

**f.** Sempre que o árbitro ou o Comissário de Jogo assim o pretenda, identificar antes, durante e após o jogo, todos os elementos que fazem parte da Ficha de Equipa do Clube e que permanecerão na Área Técnica;

**g.** No final do jogo assinar o Boletim de Jogo, confirmando o resultado final, as substituições efetuadas e os jogadores não utilizados.

**6.** São deveres especiais do Diretor de Equipa do Clube, na condição de visitado:

- a. Mandar preparar todo o recinto de jogo e demais infraestruturas para realização do jogo (balneários, sala de controlo antidopagem, sala médica, etc.) segundo as normas do *World Rugby* e da FPR;
  - b. Impedir a entrada ou permanência no recinto de jogo e na zona de ligação com os balneários, de pessoas não autorizadas pelo presente Regulamento;
  - c. Coadjuvar na adoção de medidas de precaução necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;
7. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial o Diretor de Equipa da equipa visitada deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas após o jogo.

**Artigo 30.º**  
**(Capitães de Equipa – Direitos e Deveres)**

1. Os capitães das Equipas são os únicos jogadores qualificados para as representar junto da equipa de arbitragem, devendo ser identificados como tal no Boletim de Jogo, funcionando como elementos de ligação entre a sua equipa e a equipa de arbitragem.
2. São deveres dos capitães das equipas:
  - a. Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;
  - b. Observar e fazer observar as normas de lealdade e correção, para com os demais intervenientes do jogo;
  - c. Procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos jogadores da sua equipa, ou em que estes sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários ou público.

**Artigo 31.º**  
**(Bolas)**

1. As bolas a utilizar no CNDH devem respeitar as Leis do Jogo.
2. Compete ao Clube visitado ou considerado como tal a apresentação ao árbitro ou ao Comissário de Jogo, até 60 minutos antes do início do mesmo, de um número não inferior a 5 (cinco) bolas regulamentares.
3. A FPR poderá disponibilizar bolas oficiais para o CNDH, caso em que serão obrigatoriamente utilizadas pelos Clubes nos respetivos jogos.
4. Quando um jogo do CNDH não se realizar ou terminar por falta de bolas, ou por estas se apresentarem sem as condições regulamentares exigidas, o Clube visitado será

punido com atribuição de derrota por 28-0, com retirada de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminado da competição, sem prejuízo das sanções disciplinares aplicáveis, sendo atribuída à equipa adversária vitória por 28-0.

## **CAPÍTULO V ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS**

### **Artigo 32.º (Competência)**

1. A organização financeira dos jogos das competições oficiais é da responsabilidade dos Clubes visitados.
  
2. Os Clubes podem explorar comercialmente as receitas de bilheteira relativas aos seus jogos, com o valor mínimo de € 5 (cinco euros) e máximo de € 15,00 (euros) por entrada, não sendo necessária para o efeito qualquer autorização, estando apenas obrigados a imprimir nos bilhetes a denominação oficial da competição, bem como o seu logótipo.

### **Artigo 33.º (Despesas e Encargos)**

1. As despesas com a organização dos jogos do CNDH, exceto as respeitantes à deslocação e estadia das equipas visitantes, serão suportadas pela equipa visitada.
  
2. No caso de o jogo se realizar em campo neutro, as despesas de organização serão suportadas em partes iguais pelos dois Clubes intervenientes, excetuando-se o caso das finais de competições que sejam organizadas e da responsabilidade da FPR, que suportará as respetivas despesas.

### **Artigo 34.º (Livre ingresso)**

Os membros dos órgãos sociais da FPR têm livre entrada nos jogos do CNDH, bem como os portadores de cartão de livre entrada, no máximo de 10, devendo apresentar à entrada os cartões emitidos pela FPR.

## **CAPÍTULO VI DISPOSIÇÕES FINAIS**

### **Artigo 35.º (Interpretação e integração de lacunas)**

1. As dúvidas de interpretação na aplicação do presente Regulamento serão resolvidas pela Direção da FPR, que divulgará através de Comunicado Oficial a sua interpretação, a qual se revestirá de força obrigatória geral após publicação no Boletim Informativo.

2. Nos termos do Artigo 25.º dos Estatutos da FPR, eventuais lacunas e omissões, relativamente a questões suscitadas pelos Clubes ou por outros órgãos sociais, serão integradas pela Direção da FPR e tornadas públicas através de Comunicado Oficial, cujo teor se revestirá de força obrigatória geral após publicação no Boletim Informativo.

### **Artigo 36.º**

#### **(Revogação, alterações e aditamentos)**

1. O presente Regulamento revoga todas as anteriores versões do Regulamento do CNDH e será acessível no sítio da FPR.

2. Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direção da FPR que, 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.

### **Artigo 37.º**

#### **(Entrada em vigor)**

O presente Regulamento entra em vigor no dia 1 de setembro de 2022.

(Alterações aprovadas pela Direção da FPR em 25 de julho de 2023)

\*\*\*

## Anexo I

### Modelo competitivo no CNDH – Época 2023-2024

**Número de Equipas participantes: 10 (dez).**

**Sistema: Equipas jogam todas contra todas, a duas voltas.**

#### Fases:

##### **I - FASE REGULAR**

O Campeonato Nacional de Honra é disputado por 10 Equipas.

Os primeiro e segundo classificados desta Fase apuram-se diretamente para as Meias-Finais.

Os terceiro a sexto classificados da Fase de Apuramento apuram-se para o play-off.

Será despromovida desta competição para o Campeonato Nacional da I Divisão a Equipa que se classificar em 10.º lugar no final da Fase Regular.

##### **II – FASE FINAL**

Ficam apuradas para a esta fase, as 6 (seis) Equipas primeiras classificadas da Fase Regular.

Será disputado um sistema de **play-off** pelos terceiro a sexto classificados na Fase de Apuramento, em dois jogos, a uma única mão, que oporão o terceiro ao sexto classificado e o quarto ao quinto classificado da Fase de Apuramento.

Nos jogos do play-off, o terceiro e o quarto classificado da Fase de Apuramento jogarão na condição de visitados.

Os vencedores dos jogos do play-off disputarão as Meias-Finais com os primeiro e segundo classificados da Fase de Apuramento.

As **Meias-Finais** são disputadas em dois jogos, a uma única mão, jogando os primeiro e segundo classificados da Fase de Apuramento na condição de visitados.

O primeiro classificado da Fase de Apuramento joga contra o vencedor do jogo do play-off que opôs o quarto ao quinto classificados da Fase de Apuramento.

O segundo classificado da Fase de Apuramento joga contra o vencedor do jogo do play-off que opôs o terceiro ao sexto classificado da Fase de Apuramento.

Os vencedores destes dois jogos apuram-se para a Final do CNDH.

##### **III - FINAL**

É jogada em campo neutro, entre os vencedores das ½ finais, sendo a organização da responsabilidade da FPR.

O vencedor da Final obterá o título de Campeão Nacional de Rugby de XV sénior masculino.