



**REGULAMENTO DO
CAMPEONATO NACIONAL DA
III DIVISÃO (CN3D)
(Época Desportiva 2026/2027)**

ÍNDICE

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

- Artigo 1.º - Norma habilitante
- Artigo 2.º - Âmbito
- Artigo 3.º - Dever de colaboração
- Artigo 4.º - Definições
- Artigo 5.º - Denominação

CAPÍTULO II DOS CLUBES E SUAS EQUIPAS

- Artigo 6.º - Inscrição prévia de Clubes
- Artigo 7.º - Inscrição de equipas
- Artigo 8.º - Indicação de árbitros
- Artigo 9.º - Período de inscrição de jogadores
- Artigo 10.º - Indeferimento de inscrição de equipas qualificadas
- Artigo 11.º - Jogadores estrangeiros e equiparados
- Artigo 12.º - Ficha de Equipa

CAPÍTULO III DO CAMPEONATO E JOGOS

- Artigo 13.º - Homologação
- Artigo 14.º - Modelo competitivo
- Artigo 15.º - Falta de comparência

CAPÍTULO IV ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS

- Artigo 16.º - Competência
- Artigo 17.º - Despesas e encargos
- Artigo 18.º - Livre ingresso

CAPÍTULO V DISPOSIÇÕES FINAIS

- Artigo 19.º - Interpretação e integração de lacunas
- Artigo 20.º - Revogação, alterações e aditamentos
- Artigo 21.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 (FPR).

Artigo 2.º **(Âmbito)**

1. Em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento aplicam-se ao CN3D 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 CN3D 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 que possam ser celebrados por esta relativamente ao CN3D.

Artigo 4.º **(Definições)**

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

Artigo 5.º **(Denominação)**

1. A Competição é denominada oficialmente como Campeonato Nacional do terceiro Escalão Competitivo Sénior (CN3D) ou Campeonato de Promoção e tem por objetivo a promoção, desenvolvimento e manutenção em atividade do maior número de equipas.
2. A FPR pode, em qualquer momento da Época Desportiva, por sua iniciativa ou no âmbito de contratos de patrocínio, determinar uma diferente denominação, tornando-a pública através de Comunicado Oficial e de publicação no Boletim Informativo, indicando ainda, se for o caso, o número de Épocas Desportivas em que a nova denominação se manterá.

3. Depois de aprovada uma nova denominação, todos os Clubes participantes no CN3D devem respeitar essa denominação e o logótipo oficial da competição na sua documentação e comunicações.

CAPÍTULO II DOS CLUBES E SUAS EQUIPAS

Artigo 6.º (Inscrição Prévia de Clubes)

1. Só podem participar no CN3D as equipas dos Clubes que sejam filiados na FPR, estejam no pleno gozo dos seus direitos e que se inscrevam anualmente para o efeito.
2. A inscrição para a Época Desportiva seguinte deve ser feita entre os dias 1 e 20 de junho de cada ano, através do envio em linha da respetiva Ficha de Identificação do Clube, incluindo os respetivos anexos, ainda que esse Clube já tenha estado inscrito na época anterior.
3. Na inscrição prévia, os clubes devem dar cumprimento ao disposto no n.º 3 do artigo 7.º do RGC, enviando obrigatoriamente à FPR uma cópia de versão atualizada dos Estatutos do Clube, bem como de lista atualizada de todos os membros dos órgãos sociais do Clube, sob pena de a inscrição não ser aceite.
4. Apenas as Equipas dos Clubes devidamente inscritos serão consideradas na definição do calendário do CN3D relativo à Época Desportiva 2026-2027, incluindo o sorteio. É permitida a participação de Equipas Conjuntas, de Equipas Satélites e de Equipas secundárias, desde que cumpridos todos os necessários requisitos para este feito.
5. O incumprimento do prazo disposto no n.º 2 anterior determina a exclusão da Equipa do Clube do CN3D, sem prejuízo do que seja especialmente estabelecido pela FPR.

Artigo 7.º (Inscrição de Equipas)

1. Os Clubes previamente inscritos nos termos do Artigo 6.º devem, para efeitos de participação no CN3D e para todas as suas Equipas, caso inscrevam mais do que uma, cumprir com os requisitos de participação, estabelecidos nos números seguintes.
2. 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, do seguinte:
 - (i) Pelo menos 1 (um) Treinador de Grau 2 ou superior, oficialmente credenciado para o respetivo escalão com o Título Profissional de Treinador de Desporto (TPTD) do IPDJ/ Prodesporto, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR;
 - (ii) Pelo menos 1 (um) Diretor de Equipa, devidamente credenciado e constante das listas da FPR para o CN3D;

(iii) Pelo menos 2 (duas) pessoas, as quais receberão formação específica para desempenho das funções de Comissário de Jogo nos jogos da sua equipa para os quais forem designados pela FPR;

(iv) Pelo menos 3 (três) elementos que, em caso de necessidade, estejam aptos para arbitrar jogos do Escalão de Sub16 ou de escalão inferior e que devem frequentar cursos de arbitragem, a terminar com aproveitamento.

b) Apresentação de pelo menos 16 (dezasseis) jogadores, regulamentarmente inscritos, incluindo um mínimo de 4 (quatro) Jogadores de 1.^a Linha, até 10 (dez) dias úteis antes do primeiro jogo da competição, estes últimos a ser identificados nas listagens comunicadas à FPR.

c) Comprovativo do pagamento da respetiva taxa de inscrição de Equipa até 10 (dez) dias úteis antes do primeiro jogo da competição, cujo valor consta da Tabela de Taxas Administrativas aprovada anualmente pela Direção da FPR.

d) 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 10 (dez) dias úteis antes do primeiro jogo da competição.

e) Designação de recinto de jogo principal devidamente homologado.

f) Apresentação de cópia dos Estatutos atualizados, com indicação dos nomes dos titulares dos cargos dirigentes e respetivos contactos.

3. No caso das Equipas conjuntas, cada uma delas devem apresentar, para inscrição, um número mínimo de 15 (quinze jogadores).

4. Além do referido no número anterior, cada uma das Equipas deve identificar quinze (15) jogadores que estejam vinculados à Equipa principal do Clube. Estes jogadores não poderão disputar jogos pela Equipa conjunta.

5. Após verificação da regularidade das inscrições, a FPR emite no prazo máximo de 5 (cinco) dias decisão de deferimento, de deferimento condicional ou de indeferimento, através Comunicado Oficial a remeter ao Clube em causa e a publicar também no Boletim Informativo.

6. Em caso de deferimento condicional, os Clubes dispõem de um prazo adicional para preenchimento dos requisitos constantes do n.º 2, não podendo esse prazo ultrapassar o dia 13 (treze) de outubro da Época Desportiva a que os Clubes se candidatam para participação no CN3D.

7. A FPR comunicará até ao dia 18 (dezoito) de outubro da Época Desportiva a que os Clubes se candidatam, a listagem final de Equipas dos Clubes cuja inscrição foi deferida ou indeferida.

8. 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.

9. A regularização de jogadores e treinadores estrangeiros junto da AIMA, quando tal se torne necessário, é da inteira responsabilidade dos Clubes, podendo a FPR rejeitar ou cancelar a

inscrição de jogadores e de treinadores que não se encontrem devidamente autorizados a permanecer em território nacional.

10. No ato de inscrição, os Clubes devem comprovar a situação em que o jogador ou treinador estrangeiros a inscrever se encontram em território nacional, o tipo de visto e o prazo até quando estão autorizados a permanecer regularmente em Portugal.

11. Das decisões do Departamento de Competições ou da Comissão Técnica da FPR no âmbito do procedimento de inscrição de Equipas ora previsto cabe reclamação para a Direção da FPR, a apresentar no prazo de 5 dias após a notificação da decisão.

Artigo 8.º **(Indicação de Árbitros)**

1. Para efeitos do Artigo 7.º, n.º 2, a), iv), os Clubes candidatos a participação no CN3D devem apresentar 2 (dois) nomes de candidatos a árbitros, para receber formação e desempenhar a função em pelo menos 5 (cinco) jogos por época no Escalão Sub16 ou escalões inferiores.

2. Os nomes indicados em cumprimento do disposto no número anterior não podem 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 15% (quinze por cento) por cada candidato a árbitro em falta.

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 que o indicou uma multa no valor de € 1500 (mil e quinhentos euros).

Artigo 9.º **(Período de Inscrição de Jogadores)**

1. Os Clubes poderão inscrever jogadores para participação no CN3D durante toda a época desportiva, nas condições previstas no RGC, sem prejuízo do especialmente previsto para os Clubes Satélite e Equipas Secundárias.

2. Os jogadores devem estar regularmente inscritos na FPR até às 23h59 da quinta-feira anterior em relação ao dia do jogo em que o Clube pretenda que participem, com exceção dos primeiros 15 (quinze) jogadores que terão de estar obrigatoriamente inscritos até 10 (dez) dias úteis antes do primeiro jogo da competição do CN3D, tal como referido no Artigo 7.º, n.º 3, alínea b) do presente Regulamento.

3. Os alunos integrados no programa ERASMUS, ou programa equivalente, podem ser inscritos aquando do seu regresso ou chegada a Portugal, em qualquer momento, desde que apresentem os documentos comprovativos de inscrição e de frequência em estabelecimento de ensino universitário ou politécnico em Portugal, e que o processo de inscrição seja previamente autorizado pela Direção da FPR.

Artigo 10.º
(Indeferimento de Inscrição de Equipas Qualificadas)

O indeferimento do pedido de inscrição de um Clube no CN3D, ou sempre que se verifique a falta de apresentação do pedido de inscrição prévia, nos termos do Artigo 6.º ou se verifique a falta de apresentação do pedido de inscrição, nos termos do Artigo 7.º, implica a desclassificação da respetiva Equipa do Clube.

Artigo 11.º
(Jogadores Estrangeiros e Equiparados)

1. Os Clubes do CN3D 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

Ficha de Jogo: Ilimitado

Em campo simultaneamente: Ilimitado

(b) Jogadores Estrangeiros Não Elegíveis para as Seleções Nacionais

Ficha de Jogo: máximo 4 (quatro)

Em campo simultaneamente: máximo de 3 (três)

(c) Jogadores Formados Localmente

Ficha de Jogo: mínimo 10 (dez)

Em campo simultaneamente: mínimo 6 (seis)

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.

Artigo 12.º
(Ficha de Equipa)

1. Os jogos do CN3D não podem ter início quando uma Equipa se apresentar antes do início do mesmo com menos de 16 (dezassexis) jogadores na Ficha de Equipa.

2. A Equipa que apresentar entre 16 (dezassexis) e 18 (dezoito) jogadores na Ficha de Equipa, deve incluir nesse lote de jogadores pelo menos 4 (quatro) jogadores treinados e experientes de 1ª linha.

3. 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.

4. A Equipa que apresentar entre 23 (vinte e três) e 25 (vinte cinco) jogadores, deve incluir 6 (seis) Jogadores de 1ª Linha.
5. O limite máximo de jogadores a apresentar na ficha de Equipa em cada jogo é de 25 (vinte e cinco) jogadores.
6. São permitidas um máximo de 8 (oito) substituições, por jogo, de acordo com as Leis do Jogo.
7. 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 à retirada de 1 (um) ponto de classificação, e a atribuição vitória por 28-0 à equipa adversária.
8. 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.

CAPÍTULO III DO CAMPEONATO E JOGOS

Artigo 13.º (Homologação)

Os resultados dos jogos do CN3D 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.

Artigo 14.º (Modelo competitivo)

1. O CN3D para a época Desportiva 2026/2027 será disputado por 13 Equipas.
2. O Modelo competitivo encontra-se como Anexo I ao presente Regulamento, dele fazendo parte integrante.
3. Os Clubes e Equipas devem, antes do início do campeonato, declarar por escrito a condição em que participam.

Artigo 15.º (Faltas de Comparência)

É aplicável ao CN3D o regime geral das Faltas de Comparência e das Desclassificações, previsto respetivamente nos artigos 47.º a 50.º e artigos 57.º e 58.º do RGC, com as seguintes especificações:

- a) A justificação para a não comparência num jogo do CN3D deve ser apresentada à Direção da FPR, para análise, no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas seguintes à hora definida para o início do jogo, findo o qual, não sendo apresentada tal justificação, será aplicada ao Clube uma Falta de Comparência.

b) A Equipa do CN3D a quem sejam aplicadas duas Faltas de Comparência não justificadas será desclassificada.

CAPÍTULO IV ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS

Artigo 16.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 respetivo logotipo, sem prejuízo do cumprimento das demais obrigações legais.
3. No caso de jogos cujo acesso esteja sujeito à aquisição de título de ingresso, o Clube visitado permitirá a entrada gratuita de 3 (três) dirigentes do Clube visitante, que devem assistir ao jogo na área reservada aos espectadores.
4. A receita reverterá integralmente para o Clube visitado, a quem cabe custear todas as despesas de organização do jogo, incluindo a liquidação de impostos que seja devida pela venda de ingressos.

Artigo 17.º (Despesas e Encargos)

1. As despesas com a organização dos jogos do CN3D, exceto as respeitantes à deslocação e estadia das equipas visitantes, serão suportadas pela equipa visitada.
2. No caso do 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 18.º (Livre ingresso)

Os membros dos órgãos sociais da FPR têm livre entrada nos jogos do CN3D, bem como os portadores de cartão de livre entrada, no máximo de 5, devendo apresentar à entrada os cartões emitidos pela FPR.

CAPÍTULO V DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 19.º (Interpretação e integração de lacunas)

1. As dúvidas de interpretação na aplicação do presente Regulamento são resolvidas pela Direção da FPR, que divulgará através de Comunicado Oficial a sua interpretação, a qual se reveste 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, são integradas pela Direção da FPR e tornadas públicas através de Comunicado, cujo teor se reveste de força obrigatória geral após publicação no Boletim Informativo.

Artigo 20.º (Alterações e aditamentos)

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 21.º (Entrada em vigor)

O presente Regulamento entra em vigor no dia 21 de setembro de 2026.

(Atualizações aprovadas pela Direção da FPR em 31 de agosto de 2026)

Anexo I

Modelo competitivo no CN3D – Época 2026-2027

1. Participantes

Grupo A

Beja Rugby
Ubuntu Rugby
St. Julians
RC Alcochetense
Dark Horses
RC Elvas

Grupo B

Alentejo XV
Oeiras Rugby
GDS Cascais
RC Santarém

SL Benfica
CR Técnico
Setúbal Rugby

2. Modelo Competitivo

Fase inicial

As Equipas jogam no sistema de todas contra todas, a duas voltas, dentro de cada Grupo.

Fase final

As Equipas que terminarem nos quatro primeiros lugares disputam entre si os jogos das meias-finais:

MF 1 – Equipa 1ª classificada Grupo A v Equipa 2ª Classificada Grupo B

MF2 – Equipa 1ª Classificada Grupo B v Equipa 2ª Classificada Grupo A

Final

A final será jogada em campo neutro, entre as Equipas vencedoras dos jogos das ½ finais, sendo a organização da responsabilidade da FPR.