REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

(2026)

ÍNDICE

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Norma habilitante

Artigo 2.º - Âmbito

Artigo 3.º - Definições

Artigo 4.º - Relações com Organizações Internacionais

Artigo 5.º - Comunicações

Artigo 6.º - Videoconferência

CAPÍTULO II
INSCRIÇÃO DE CLUBES

Artigo 7.º - Inscrição de Clubes

CAPÍTULO III
INSCRIÇÃO DE EQUIPAS

Artigo 8.º - Inscrição de equipas

Artigo 9.º - Inscrição de mais de uma equipa

Artigo 10.º - Não inscrição de equipas qualificadas

Artigo 11.º - Inscrições defeituosas ou irregulares

CAPÍTULO IV
INSCRIÇÃO E LICENCIAMENTO DE JOGADORES

Artigo 12.º - Participação em competições oficiais

Artigo 13.º - Inscrições em Linha

Artigo 14.º - Inscrições de jogadores

Artigo 15.º - Jogadores estrangeiros e equiparados

Artigo 16.º - Anulação de inscrições

Artigo 17.º - Duplicação de inscrições

Artigo 18.º - Transferências e cedências temporárias

Artigo 19.º - Escalões etários

Artigo 20.º - Participação em jogos de escalão etário superior

Artigo 21.º - Jogadores seniores

CAPÍTULO V

CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES

Artigo 22.º - Época Desportiva e atividade oficial

Artigo 23.º - Publicitação

Artigo 24.º - Calendário Oficial de competições

Artigo 25.º - Alterações ao Calendário Oficial de competições

Artigo 26.º - Designação das competições

Artigo 27.º - Designações complementares

Artigo 28.º - Modelos competitivos

Artigo 29.º - Homologação final das competições oficiais

CAPÍTULO VI

PRINCÍPIOS DE QUALIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Artigo 30.º - Formato das competições

Artigo 31.º - Competições por pontos de classificação. Desempate

Artigo 32.º - Competições a eliminar por pontos de jogo. Desempate

Artigo 33.º - Sorteio

CAPÍTULO VII

MARCAÇÃO DE JOGOS

Artigo 34.º - Programação e marcação de Jogos

Artigo 35.º - Marcações em horário diferenciado

Artigo 36.º - Marcações excecionais por iniciativa dos Clubes

Artigo 37.º - Jogos com marcações alteradas

Artigo 38.º - Limitações à marcação de jogos

Artigo 39.º - Outras limitações à marcação de jogos

Artigo 40.º - Adiamentos por motivos de saúde pública, causa fortuita ou de força maior

Artigo 41.º - Alteração ou adiamento de jornadas ou jogos pela FPR

Artigo 42.º - Jogos anulados e mandados repetir

Artigo 43.º - Jogos não iniciados ou terminados antes do tempo

Artigo 44.º - Atrasos de equipas e interrupções

Artigo 45.º - Jogos e torneios particulares

Artigo 46.º - Minuto de silêncio

CAPÍTULO VIII

FALTAS DE COMPARÊNCIA, PROTESTOS E DESCLASSIFICAÇÕES

Secção I

Artigo 47.º - Faltas de comparência

Artigo 48.º - Consequências na classificação

Artigo 49.º - Outras sanções

Artigo 50.º - Descrição dos factos

Secção II

Artigo 51.º - Legitimidade

Artigo 52.º - Condições para a apresentação de protesto

Artigo 53.º - Apresentação de protesto

Artigo 54.º - Meios de prova

Artigo 55.º - Citação do Clube adversário

Artigo 56.º - Decisão sobre o protesto

Secção III

Artigo 57.º - Desclassificações

Artigo 58.º - Consequências da desclassificação

CAPÍTULO IX

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DE JOGOS

Artigo 59.º - Leis do Jogo

Artigo 60.º - Recinto de Jogo

Artigo 61.º - Obrigações dos clubes

Artigo 62.º - Controlo antidopagem

Artigo 63.º - Diretor de Equipa de Clube

Artigo 64.º - Capitães de equipa

Artigo 65.º - Jogadores

Artigo 66.º - Jogadores convocados para seleções nacionais ou oficiais

Artigo 67.º - Cartões

Artigo 68.º - Obrigações dos treinadores e agentes desportivos

Artigo 69.º - Acesso e permanência no recinto de jogo

Artigo 70.º - Área técnica e banco dos suplentes

Artigo 71.º - Permanência indevida no recinto de jogo

Artigo 72.º - Acesso aos balneários

Artigo 73.º - Acesso ao balneário da equipa de arbitragem

Artigo 74.º - Comissário de Jogo

Artigo 75.º - Cores dos equipamentos

Artigo 76.º - Camisolas, calções e meias dos jogadores. Numeração

Artigo 77.º - Publicidade nos equipamentos

Artigo 78.º - Bolas

Artigo 79.º - Cartão de identificação de Agente Desportivo

CAPÍTULO X

ARBITRAGEM

Artigo 80.º - Árbitros

Artigo 81.º - Ausência do árbitro nomeado

Artigo 82.º - Boletim de jogo

Artigo 83.º - Não descrição dos factos

CAPÍTULO XI

TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS OU SOB OUTRA FORMA

Artigo 84.º - Titularidade de direitos

Artigo 85.º - Transmissão de jogos nacionais para o estrangeiro

Artigo 86.º - Recolha de imagens e acesso

CAPÍTULO XII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 87.º - Ação disciplinar

Artigo 88.º - Prazos

Artigo 89.º - Interpretação e integração de lacunas

Artigo 90.º - Revogação, alterações e aditamentos

Artigo 91.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. O Regulamento Geral de Competições, doravante designado por "presente Regulamento" ou RGC, estabelece as regras a que estão sujeitas as competições oficiais de rugby de âmbito nacional.

2. Todas as competições de rugby organizadas pela FPR, ou sob a sua tutela, ficam sujeitas às regras do presente Regulamento, sem prejuízo da aplicação das regras constantes em regulamentos específicos que possam ser aprovados para cada competição.

3. O presente Regulamento não se aplica às competições do Escalão Sub-14 e dos escalões etários inferiores, que deverão dispor de regulamentação própria.

Artigo 3.º
(Definições)

Para efeitos do presente Regulamento e exceto disposição em contrário, aplicam-se as seguintes definições:

a) **Assistente de recinto desportivo** – o vigilante de segurança privada especializado, direta ou indiretamente contratado pelos Clubes ou pela FPR, com as funções, deveres e formação definidos em legislação aplicável ao exercício da atividade de segurança privada.

b) **Boletim de Jogo** – Documento oficial relativo ao jogo, do qual deve constar o resultado final e as incidências de carácter disciplinar verificadas no seu decurso, as declarações de intenção de protesto dos Clubes, quando existirem, dele fazendo parte integrante as Fichas de Equipa e os Relatórios Disciplinares do árbitro.

c) **Boletim Informativo** – documento oficial através do qual a FPR torna públicas as decisões dos seus órgãos sociais e outras informações relevantes para a modalidade.

d) **Calendário Oficial de Competições** – Calendário anual de todas as competições de rugby organizadas pela FPR ou sob a sua tutela.

e) **Clearance** – Certificado internacional de transferência, tal como definido nos regulamentos da World Rugby.

f) **Clubes** – Associações ou sociedades desportivas filiadas na FPR e participantes em competições organizadas por esta entidade.

g) **Clubes Emergentes** – Clubes recém-filiados na FPR que, durante um período de 3 anos, renovável por igual período, beneficiem, de acordo com Regulamento específico próprio, de apoios federativos.

h) **Clubes Satélites** – Clubes com uma relação de dependência para com um outro Clube, designado Clube Principal, de acordo com Regulamento específico próprio.

i) **Coordenador de segurança** – o profissional de segurança privada, com habilitações e formação técnica adequadas, direta ou indiretamente contratado para a prestação de serviços no recinto desportivo, que é o responsável operacional pelos serviços de segurança privada no recinto desportivo e a quem compete chefiar e coordenar a atividade dos assistentes de recinto desportivo, bem como zelar pela segurança no decorrer do jogo, atuando segundo a orientação do gestor de segurança.

j) **Comissão Técnica** – a Comissão constituída pelo Diretor Nacional de Alto Rendimento, pelo Diretor Nacional de Desenvolvimento, pelo Coordenador Nacional das Seleções Jovens, por um representante dos Clubes participantes no CNDH, se indicado por estes, e por representante da Direção da FPR, que tem voto de qualidade.

k) **Comissário de Jogo** – agente desportivo indicado pelos Clubes no início de cada Época desportiva e designado pela FPR, que será responsável pela supervisão e acompanhamento dos jogos das competições oficiais e por garantir o cumprimento dos Regulamentos pelos clubes participantes e, em particular, pelo cumprimento dos deveres que recaem sobre os Diretores de Equipa.

l) **Competições Oficiais** – Competições de rugby organizadas pela FPR, ou sob a sua tutela, que constam do Calendário Oficial de Competições.

m) **Desclassificação** – Penalização de natureza desportiva aplicada a uma equipa, por não cumprimento das regras estabelecidas no presente Regulamento ou em regulamento específico, da qual resulta automaticamente, a sua exclusão da competição em causa.

n) **Desistência** – Decisão de um Clube em não participar ou não continuar a participar em determinada competição.

o) **Direitos de Transmissão –** Os direitos resultantes da captação de imagens ou da sua transmissão em direto ou em diferido cuja titularidade pertence à FPR.

p) **Diretor de Equipa de Clube** - o responsável nomeado pelo Clube para 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.

q) **Época Desportiva** – Período que decorre entre 1 de Setembro de cada ano e 31 de Agosto do ano seguinte.

r) **Equipa** – grupo de praticantes inscritos por um mesmo Clube, divididos por escalões etários, habilitados a participar numa competição específica de entre as competições oficiais organizadas pela FPR.

s) **Equipas Conjuntas** – Equipas formadas por jogadores oriundos de dois ou mais Clubes independentes, filiados na FPR, que participam conjuntamente como uma equipa em um ou mais escalões, devidamente identificada e previamente aprovada pela Direção da FPR.

t) **Equipas Mistas** – Equipas, até ao escalão de Sub14 inclusive, formadas por jogadores de ambos os sexos, do mesmo ou de diferentes Clubes, admitidas apenas em competições específicas e de acordo com condições de participação definidas nos regulamentos específicos dessa competição.

u) **Equipa Secundária** - Equipa competitivamente subordinada à Equipa Principal, competindo, sempre, em divisão inferior em relação a esta e com Regulamento próprio.

v) **Escolinhas de Rugby** – Organizações autónomas com denominação própria dedicadas exclusivamente ao rugby juvenil educativo e de formação.

w) **Ficha de Identificação do Clube** – Documento através do qual os Clubes devem fazer a sua inscrição nas competições oficiais da FPR para a Época Desportiva seguinte.

x) **FPR** - Federação Portuguesa de Rugby.

y) **Gestor de segurança** – o representante do Clube ou da FPR, com formação específica adequada, que integre os seus órgãos sociais ou a estes se encontre diretamente vinculado por contrato de trabalho ou por contrato de prestação de serviços, permanentemente responsável por todas as matéria de segurança do Clube ou da FPR, nomeadamente pela execução dos planos e regulamentos de prevenção e de segurança, ligação com as forças de segurança, ANPC e bombeiros, organizador da competição desportiva, serviços de emergência média e voluntários, se os houver, bem como pela orientação do coordenador de segurança e orientação e gestão do serviço de segurança privada.

z) **Inscrições em linha (on-line)** – Meio de inscrição dos Clubes e dos seus jogadores, tendo em vista a obtenção de licença para poderem participar nas competições oficiais organizadas pela FPR.

aa) **Jogador comunitário** – jogador nacional de um dos Estados-membros da União Europeia ou possuidor de um título de cidadania de um desses Estados.

bb) **Jogadores formados localmente** - jogadores que tenham estado devidamente inscritos na FPR pelo período correspondente a 3 (três) épocas desportivas consecutivas ou 5 (cinco) épocas interpoladas, entre os 15 e os 21 anos de idade, inclusive.

cc) **Jogadores não formados localmente** – jogadores que não podem representar as seleções nacionais e que não cumprem as exigências de “formados localmente”.

dd) **Jogadores elegíveis para as seleções nacionais** – jogadores com cidadania portuguesa ou jogadores antes qualificados como «não elegível para as seleções nacionais», que preenchem os requisitos estabelecidos pela Word Rugby e,

cumulativamente, pela legislação portuguesa, para representarem as seleções nacionais.

ee) Jogadores não elegíveis para as seleções nacionais – jogadores que sejam possuidores de um título de cidadania emitido por outro país, que não Portugal, que não se enquadram nos conceitos de "jogador comunitário" ou de "jogador elegível para as seleções nacionais».

ff) Jogadores equiparados – jogadores que sejam titulares de passaporte de um dos Estados membros da União Europeia, de um Estado da CPLP, ou de passaporte de país com o qual Portugal tenha celebrado um acordo de reciprocidade, em cumprimento do disposto no Despacho n.º 1/SEJD/2005, de 21 de setembro de 2005.

gg) Jogadores profissionais – jogadores que têm um contrato desportivo assinado com um Clube, que se encontra devidamente registado na FPR.

hh) Jogadores treinados e experientes de 1ª Linha – designação de jogadores treinados e habilitados a jogar na posição específica de 1ª linha de qualquer categoria, autorizados a participar no jogo nos termos das Leis de Jogo e dos Regulamentos da FPR aplicáveis, que será substituída pela designação "passaporte de 1ª linha" com validade de todas as suas implicações, logo que, para cada escalão, o processo de atribuição de competências esteja concluído.

ii) Manual do Utilizador de Inscrições em linha - ou Manual de Inscrições, documento aprovado pela Direção da FPR, que contém os procedimentos a seguir na inscrição dos jogadores.

jj) Modelo competitivo – modelo segundo o qual vai ser organizada e desenvolvida uma determinada competição oficial da FPR, numa determinada época ou épocas desportivas.

kk) Passaporte de 1ª Linha – certificado de competências emitido pela FPR de acordo com regulamento específico que considere o jogador apto a jogar em qualquer posição da 1ª linha na formação ordenada.

ll) Perímetro de segurança – espaço de proteção que circundam o recinto de jogo e onde se localizam as áreas técnicas, o "sin bin" e onde podem permanecer as pessoas autorizadas pelo presente Regulamento ou pelos regulamentos específicos de determinada competição oficial.

mm) Ponto de Bónus Defensivo – ponto atribuído, em competições por pontos, à equipa que for derrotada por 7 (sete) ou menos pontos de jogo.

nn) Ponto de Bónus Ofensivo – ponto atribuído, em competições por pontos, à equipa que, marcando pelo menos 4 (quatro) ensaios, mantenha uma diferença positiva de, pelo menos, 3 (três) ensaios sobre o seu adversário.

oo) Pontos de Classificação – Pontos atribuídos a cada equipa em caso de vitória, empate, derrota aos quais podem ser adicionados, se aplicável, pontos de bónus ofensivos ou defensivos.

pp) Pontos de Jogo – Somatório de pontos atribuídos a uma equipa pelos ensaios marcados, ensaios de penalidade assinalados e pelas transformações, penalidades e pontapés de ressalto obtidos, de acordo com as Leis do Jogo.

qq) Primeira Inscrição – inscrição de todo e qualquer jogador que nunca tenha estado previamente inscrito na FPR ou em qualquer outra federação internacional filiada na World Rugby.

rr) Recinto Desportivo - o local destinado à prática da modalidade de rugby ou onde este tenha lugar, confinado ou delimitado por muros, paredes ou vedações, em regra com acesso controlado e condicionado.

ss) Recinto de Jogo – espaço onde se desenvolve o jogo e que inclui a Área de Jogo (terreno de jogo + áreas de ensaio) e a Área de Perímetro (Zona de Segurança e Áreas Técnicas) de acordo com as Leis do Jogo e as Normas de Homologação de Campos da FPR.

tt) Regulamento – o presente Regulamento Geral de Competições, também designado por RGC.

uu) Rugby Europe – organismo que superintende o Rugby a nível europeu.

vv) Seleções Nacionais – seleções de jogadores convocados sob a responsabilidade da FPR para representarem Portugal, inscritos na FPR ou em federações do âmbito do World Rugby e/ou elegíveis de acordo com a legislação nacional e internacional aplicável.

ww) "Sin bin" – na tradução literal "banco do pecador", que é a área definida dentro do perímetro de segurança, onde deve permanecer sentado, o jogador a quem tenha sido mostrado um cartão amarelo.

xx) Sítio da FPR – página da internet da FPR, com o endereço eletrónico www.fpr.pt .

yy) Transferência – a mudança de um jogador do Clube em que se encontrava inscrito para outro Clube, podendo essa mudança assumir dimensão nacional ou internacional, gratuita ou onerosa, independentemente de se verificar no decurso de uma Época Desportiva, entre duas Épocas Desportivas consecutivas ou entre duas Épocas Desportivas não consecutivas.

zz) Transmissão – a transmissão e/ou gravação, ou qualquer forma de captação de imagens de um jogo ou jogos, por qualquer meio, bem como o uso ou exploração destes por quaisquer meios eletrónicos, ou outros a desenvolver no futuro, nomeadamente todos os tipos de televisão, incluindo designadamente as plataformas analógicas ou digitais, bem como os sistemas de livre acesso, "Pay-TV", "Pay per View" e "On Demand" e todas as outras formas de meios audiovisuais, incluindo designadamente vídeo, DVD, CD-Rom e/ou outros audiovisuais captados por qualquer meio, bem como todas as transmissões interativas e em linha através de Internet ou qualquer outro sistema de rádio e outros meios áudio, incluindo os em linha, quer sejam ao vivo ou em diferido, respeitantes à totalidade ou apenas a parte dos jogos de rugby, que tenham lugar em Portugal.

aaa) World Rugby – organismo que superintende o Rugby a nível mundial.

bbb) Áreas Técnicas – As duas áreas dentro do perímetro do Recinto de Jogo, com a dimensão de 10mx3m, localizadas do mesmo lado do campo e uma de cada lado da linha de meio-campo, sempre que possível, à distância de segurança de 2 (dois) metros da linha lateral e separadas entre si por 10 (dez) metros.

ccc) Empresário desportivo – a pessoa singular ou coletiva que, estando devidamente reconhecida e credenciada pela FPR, exerça uma atividade de representação, ocasional ou permanente, na celebração de contratos desportivos.

ddd) Manipulação de competições desportivas – um acordo, ato ou omissão intencional que vise uma alteração irregular do resultado ou do desenrolar de um jogo ou competição desportiva, a fim de eliminar, no todo ou em parte, a natureza imprevisível do referido jogo ou competição desportiva, com vista à obtenção de vantagens indevidas para si ou para terceiro.

Artigo 4.º
(Relações com Organizações Internacionais)

A FPR é membro da World Rugby e da Rugby Europe, estando os Clubes filiados na FPR obrigados a respeitar os compromissos internacionais assumidos pela FPR, os regulamentos internacionais e das competições internacionais em que participem e as decisões das instâncias internacionais tomadas no quadro das suas competências, bem como quaisquer diretrizes delas emanadas com carácter obrigatório e oficial.

Artigo 5.º
(Comunicações)

1. As decisões dos órgãos sociais da FPR consideram-se comunicadas aos seus filiados através de Comunicados Oficiais ou do Boletim Informativo, que tem natureza de boletim oficial da Federação, disponível no sítio da Internet, com exceção das decisões de âmbito disciplinar, que devem ser enviadas através de correio eletrónico ou de carta registada aos Clubes e demais pessoas e entidades previstas no Regulamento de Disciplina da FPR.

2. Todos os Clubes e demais filiados devem obrigatoriamente indicar à FPR e manter atualizados uma morada postal bem como um único endereço oficial de correio eletrónico, sendo que toda a comunicação dirigida pela FPR para esses endereços se considera validamente feita, incluindo citações e notificações.

3. Os Comunicados Oficiais referidos no número anterior presumem-se bem recebidos pelos Clubes sempre que enviados para os endereços de correio eletrónico por estes indicado no âmbito de inscrição das respetivas equipas nas competições oficiais.

4. Os Clubes participantes nas diversas competições oficiais consideram-se notificados no terceiro dia útil a contar da data de expedição de notificação pela FPR, designadamente através do envio de Comunicados Oficiais, ofícios, avisos de lançamento ou notas de débito.

5. As alterações às Leis do Jogo e as diretivas da Word Rugby e da Rugby Europe apenas se tornam vinculativas após comunicação oficial pela FPR, nos termos do n.º 1 do presente artigo.

Artigo 6.º
Videoconferência

1. Os atos a praticar no âmbito do presente Regulamento podem ser realizados através de videoconferência, devendo o Clube que pretenda utilizar esse meio informar a FPR com um prazo nunca inferior a 48 (quarenta e oito) horas úteis dessa intenção, de modo a que a mesma possa ser agendada.
2. O meio técnico a utilizar para as videoconferências, que deverá permitir o registo ou gravação das imagens e som, será indicado pela FPR.

CAPÍTULO II

INSCRIÇÃO DE CLUBES

Artigo 7.º
(Inscrição de clubes)

1. Só podem participar nas competições oficiais 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. A referida inscrição deve ser obrigatoriamente acompanhada de 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.

CAPÍTULO III

INSCRIÇÃO DE EQUIPAS

Artigo 8.º
(Inscrição de equipas)

1. Os Clubes filiados na FPR que pretendam participar nas competições oficiais devem proceder à inscrição das suas equipas na Época Desportiva subsequente, através de correio eletrónico, a enviar para a FPR após homologação das competições da época anterior, devendo as inscrições ser recebidas até 15 de Junho de cada ano, sem prejuízo de outro prazo que possa ser estabelecido pela FPR.
2. Nas situações em que, por qualquer motivo, as competições da época desportiva anterior não sejam concluídas e/ou delas não resulte a atribuição de classificação definitiva, os prazos previstos no número anterior serão definidos pela Direção da FPR, comunicados aos Clubes e publicados no Boletim Informativo.
3. Todas as comunicações relativas à inscrição de equipas devem ser remetidas exclusivamente para o endereço comunicaçoes@fpr.pt , sendo consideradas como inexistentes as que forem remetidas para qualquer outro endereço eletrónico.

4. Apenas as equipas dos Clubes devidamente inscritas serão consideradas na definição do calendário da respetiva Época desportiva, incluindo o sorteio.

5. O incumprimento do prazo previsto no n.º 1 do presente artigo determina a exclusão da equipa do Clube inadimplente, a qual será substituída nos termos e com as consequências previstas no artigo 9.º.

6. As inscrições apenas são válidas, caso os Clubes:

a) Apresentem um Diretor de Equipa credenciado pela FPR e, pelo menos, um Treinador possuidor da Cédula de Treinador Desportivo, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR para os escalões etários em causa;

b) Apresentem 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;

c) Apresentem declaração subscrita por quem legalmente os obriga comprometendo-se a ter inscritos e licenciados, até 10 (dez) dias úteis antes do primeiro jogo oficial da época, relativamente a cada equipa a inscrever, o número mínimo de jogadores com as condições exigidas para a competição em que a mesma pretende participar;

d) Efetuem o pagamento da taxa de inscrição fixada pela Direção da FPR até 10 (dez) dias úteis antes do início da respetiva competição.

e) Tenham liquidado à FPR o valor de todas as multas cujo pagamento se encontrar pendente.

7. O Clube que pretenda inscrever uma equipa na Divisão de Honra terá que inscrever obrigatoriamente, pelo menos, 1 (uma) equipa em cada um dos escalões de Sub14, Sub16 e Sub18, sem o que apenas poderá inscrever aquela equipa no CND1.

8. Nos casos previstos no número anterior, poderá inscrever-se na Divisão de Honra, em substituição do Clube que não cumpra os requisitos necessários, o Clube que preencha tais requisitos, por ordem sequencial de classificação no Campeonato Nacional do Segundo Escalão Competitivo Sénior/CND1 na época anterior.

9. Os Clubes Emergentes só podem participar em qualquer competição se cumpridas as regras de inscrição da FPR para jogadores, treinadores e diretores.

10. As Equipas Conjuntas não são admitidas no Campeonato Nacional da Divisão de Honra/CNDH nem no Campeonato Nacional do Segundo Escalão Competitivo Sénior/CND1 e na Taça de Portugal, escalão sénior.

11. Após verificar da regularidade das inscrições, a FPR publicita no seu sítio na internet a lista de inscrições consideradas válidas e aceites até 5 (cinco) dias antes do início de cada competição.

12. O incumprimento do disposto na alínea b) do n.º 2 do presente artigo determina o agravamento da taxa de inscrição do Clube em 20%.

Artigo 9.º
(Inscrição de mais de uma equipa)

1. É admissível a inscrição de duas ou mais equipas de um Clube no mesmo escalão etário devendo a segunda equipa ser identificada com a expressão "Jovem Letra "B" e assim sucessivamente.
2. No escalão Sénior, são admitidas Equipas Secundárias do mesmo Clube, desde que não participem na mesma competição e nos termos do respetivo Regulamento.

Artigo 10.º
(Não inscrição de equipas qualificadas)

1. Quando um Clube não inscrever uma equipa qualificada, manter-se-á na Divisão em causa a equipa que tenha sido despromovida à Divisão imediatamente inferior.
2. No caso de a equipa despromovida não pretender manter-se na Divisão em causa, o seu lugar será ocupado pela equipa melhor classificada da Divisão imediatamente inferior, que o pretender, por ordem da classificação final da época anterior.
3. Não havendo equipa candidata à ocupação do referido lugar, o número de equipas participantes na Divisão em causa será reduzido em conformidade.
4. Quando um Clube, até 10 (dez) dias úteis do final do prazo da inscrição, comunicar que não pretende participar na competição para a qual tenha uma equipa qualificada, poderá optar por inscrever essa equipa na Divisão imediatamente inferior, dentro do referido prazo. Nesta situação, o seu lugar será ocupado pela equipa vencedora de um jogo, a realizar em recinto desportivo a indicar pela FPR, disputado entre a equipa que seria despromovida dessa Divisão e a melhor classificada da Divisão imediatamente inferior, que o pretender, por ordem da classificação final da época anterior.
5. Caso nenhum Clube da Divisão inferior pretenda disputar o referido jogo, manter-se-á nessa Divisão a equipa que teria sido despromovida.
6. O jogo entre as equipas referidas no número 4 do presente artigo será realizado entre a data do sorteio e até 1 (uma) semana antes do início da competição que envolva as equipas em questão.
7. Caso o jogo não seja efetuado, jogará na Divisão superior a equipa que teria sido despromovida, salvo se a não realização do jogo lhe for imputável. Neste último caso, jogará na Divisão superior a equipa do Clube da Divisão inferior.
8. A falta de inscrição ou de comunicação atempada de um Clube que não pretenda participar na competição para a qual tinha uma equipa qualificada implica a sua imediata desclassificação, com aplicação do regime de desclassificações estabelecido no presente Regulamento.

Artigo 11.º
(Inscrições defeituosas ou irregulares)

1. Caso se venha a verificar que um Clube, cuja inscrição tenha sido aprovada para participar numa das competições oficiais, tem na sua equipa jogadores irregular

mente inscritos que não lhe permitam atingir o número mínimo de jogadores estipulado nas respetivas normas específicas, a FPR notificará esse Clube para que possa regularizar a situação no prazo máximo de 5 (cinco) dias úteis.

2. Não sendo a situação regularizada dentro do prazo indicado, o Clube não poderá participar com essa equipa em qualquer das competições oficiais do mesmo escalão na época em causa sendo-lhe aplicável o regime de desclassificações estabelecido no presente Regulamento.

3. A Direção da FPR poderá decidir que o lugar deixado vago pela equipa irregularmente inscrita seja ocupado pelo Clube despromovido na anterior Época Desportiva na Divisão em causa ou que o número de equipas participantes na competição seja reduzido em conformidade.

CAPÍTULO IV

INSCRIÇÃO E LICENCIAMENTO DE JOGADORES

Artigo 12.º
(Participação em competições oficiais)

1. Apenas podem participar nas competições oficiais jogadores previamente inscritos e licenciados pela FPR dentro dos prazos estabelecidos no presente Regulamento.

2. A inscrição e o licenciamento são anuais e apenas são válidos para essa Época Desportiva.

3. As inscrições presumem-se válidas e os jogadores licenciados de imediato, sem prejuízo da FPR dispor de 10 (dez) dias úteis para verificar se as mesmas cumprem as exigências regulamentares e legais e se foram acompanhadas da necessária documentação, em conformidade com o disposto no presente Regulamento.

4. Caso sejam verificadas irregularidades, o Clube será notificado para proceder à sua correção no prazo de 5 (cinco) dias úteis, ficando o jogador ou jogadores em causa impedidos de jogar até a sua situação estar regularizada.

Artigo 13.º
(Inscrições em linha)

1. A participação nas competições oficiais depende de prévio licenciamento pela FPR, na sequência de inscrição que só poderá ser feita na aplicação das inscrições em linha (*on-line*) da FPR, nos termos do Manual de Inscrição de Jogadores em Linha e do presente Regulamento.

2. O método de inscrição e de licenciamento em linha (on-line) de jogadores na FPR é único e obrigatório, encontrando-se disponível através do acesso ao sítio da FPR na Internet.

3. Em caso de contradição ou de dúvida, as regras do presente Regulamento prevalecem sobre as disposições do aludido Manual de Inscrição de Jogadores.

Artigo 14.º
(Inscrições de jogadores)

1. Sem prejuízo do disposto quanto à inscrição das equipas, os Clubes poderão inscrever jogadores de acordo com o Manual de Inscrições e com o presente Regulamento, desde que a mesma seja regularmente feita no sítio da FPR até às 24h00 horas da quinta-feira anterior e com um mínimo de 24 (vinte e quatro) horas de antecedência em relação ao dia do jogo em que seja pretendido que tais jogadores participem.

2. No Escalão sénior os jogadores não formados localmente só podem ser inscritos até 31 de Dezembro de cada época desportiva.

3. O prazo referido no número anterior não se aplica aos jogadores menores de 18 anos de idade, desde que tais jogadores apresentem certificados de frequência em estabelecimentos de ensino nacionais.

4. É da responsabilidade dos Clubes garantir que os documentos submetidos em todos os processos de primeira inscrição, revalidação ou transferência de jogados, estão válidos e são emitidos sob a forma legal, legíveis, sem rasuras, exceto se devidamente ressalvadas, sob pena de rejeição da inscrição ou cancelamento do registo na FPR.

5. A correção e regularidade das inscrições é da inteira responsabilidade dos Clubes, sendo o deferimento pela FPR um ato de natureza meramente administrativa, que não reveste natureza constitutiva, pelo que não se presume qualquer aceitação, pela Federação, de qualquer eventual desconformidade ou insuficiência no processo de inscrições

6. A primeira inscrição de jogador deve ser instruída com os seguintes documentos:

(i) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva;

(ii) Cópia do Cartão de Cidadão ou do Passaporte, com prazo de validade não expirado;

(iii) Declaração de representante legal do jogador, autorizando a prática do rugby em representação do Clube proponente, no caso de jogadores menores de idade;

(iv) Fotografia a cores tipo “passe” atualizada;

(v) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;

(vi) Declaração de aceitação de submissão a controlo antidoping, nos termos da lei e regulamentos aplicáveis, para os jogadores maiores de idade, e assinado pelo representante legal no caso de jogadores com as idades de 16 e 17 anos;

(vii) Quaisquer outros documentos constantes de Comunicado Oficial sobre inscrições que venha a ser emitido em cada Época desportiva.

7. Na revalidação da inscrição de jogador a favor do mesmo Clube em que esteve inscrito na última Época desportiva em que foi registado, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:

(i) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva;

(ii) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório.

8. Na transferência internacional de jogador, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:

(i) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva;

(ii) Cópia do Cartão de Cidadão, da Autorização de Residência ou do Passaporte, com carimbo de entrada em Portugal ou em país que faça parte do Acordo de Schengen;

(iii) Declaração conjunta do Clube e do jogado em como este cumpre todos os requisitos de permanência ou de residência legal em Portugal e a assumirem integra responsabilidade por essa declaração;

(iv) Declaração de representante legal do jogador, autorizando a prática do rugby em representação do Clube proponente, no caso de jogadores menores de idade;

(v) Fotografia a cores tipo "passe" atualizada;

(vi) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;

(vii) Declaração de aceitação de submissão a controlo antidoping, nos termos da lei e regulamentos aplicáveis, para os jogadores maiores de idade, e assinado pelo representante legal no caso de jogadores com as idades de 16 e 17 anos;

(viii) Quaisquer outros documentos a indicar através de Comunicado Oficial da FPR;

(ix) "Clearance", caso se trate de jogador estrangeiro ou de jogador nacional a jogar no estrangeiro, sendo a sua confirmação pela FPR condição da utilização desse jogador nas competições nacionais.

9. Na transferência nacional de jogador, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:

(i) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva;

(ii) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;

(iii) Declaração do anterior Clube indicando não existir qualquer compromisso contratual ou administrativo em vigor com o jogador.

10. A documentação requerida no âmbito do processo de inscrição ou de revalidação deve ser enviada para a FPR no prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de apresentação do pedido na plataforma, fundo o qual a inscrição é anulada, podendo as fotografias ser enviadas por meios eletrónicos, através do sistema de "*upload*" disponibilizado no sítio da Internet da FPR.

11. Sem prejuízo do disposto no n.º 5 do presente artigo, a apresentação da "Clearance" é condição de validade da inscrição do jogador, devendo ser apresentada com o respetivo pedido, não podendo, contudo, o jogador participar em jogos oficiais até que o referido documento seja confirmado pelo FPR junto da entidade emissora.

12. A revogação ou anulação dos certificados de seguro de cada jogador implicam a imediata suspensão desse jogador de toda a atividade desportiva, depois de expressamente notificado para, no prazo de 3 (três) dias a contar da notificação, apresentar um novo certificado de seguro, ficando o jogador impedido de participar em jogos das competições oficiais até que o mesmo seja apresentado.

13. Em cada época Desportiva cada jogador poderá ser apenas inscrito por um máximo de 2 (dois) Clubes nacionais diferentes.

14. Em caso de contradição ou de dúvida, as regras do presente Regulamento prevalecem sobre as disposições do aludido Manual de Inscrição de Jogadores.

15. A FPR disponibilizará no seu sítio as listagens atualizadas dos jogadores inscritos.

Artigo 15.º
(Jogadores Estrangeiros e Equiparados)

1. Os Clubes podem inscrever livremente nos Escalões seniores jogadores profissionais ou não profissionais, gozando os Jogadores que sejam cidadãos dos Estados-membros da União Europeia dos mesmos direitos e deveres dos jogadores cidadãos nacionais e dos Jogadores Elegíveis para a Seleção Nacional.

2. São equiparados a cidadãos dos Estados-membros da União Europeia os cidadãos dos Estados que são membros da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa.

3. É proibida a inscrição de jogadores profissionais no Escalão de Sub18 e demais escalões inferiores, sem prejuízo da possibilidade de inscrição nesses escalões de jogadores comunitários ou equiparados ou de jogadores oriundos de Estados não comunitários.

Artigo 16.º
Anulação de inscrição

1. Um jogador não profissional pode requerer à FPR a anulação da sua inscrição, devendo para o efeito apresentar declaração formal e dar conhecimento dessa intenção ao Clube pelo qual se encontra inscrito.

2. Um Clube pode também requerer à FPR a anulação da inscrição de um seu jogador, profissional ou não, devendo para o efeito apresentar requerimento nesse sentido.

3. Um jogador cuja inscrição tenha sido anulada só poderá ser inscrito por Clube diferente, na mesma Época Desportiva à da anulação da inscrição, com o consentimento formal e expresso do Clube pelo qual se encontrava inscrito nessa mesma Época Desportiva.

4. A anulação de uma inscrição produz efeitos a partir da data da comunicação do deferimento ao interessado.

5. Sem prejuízo da manutenção do respetivo número de identificação de praticante desportivo, o jogador que, numa das Épocas Desportivas seguintes à da anulação, pretenda reiniciar a prática da modalidade, ficará sujeito ao procedimento de inscrição previsto no Artigo 14.º, n.º 6 do presente Regulamento.

Artigo 17.º
Duplicação de Inscrições

1. Sempre que um jogador assuma compromisso, contratual ou administrativo, com dois Clubes diferentes, válido para a mesma Época Desportiva, considerar-se-á válida a inscrição que primeiro tiver dado entrada nos serviços administrativos da FPR, sem prejuízo do regime sancionatório aplicável ao jogador e Clubes envolvidos.
2. Para efeitos da determinação da ordem de entrada a que se refere o número anterior, atender-se-á à data e hora de entrada no servidor da FPR do pedido que inicia o processo de inscrição.

Artigo 18.º
(Transferências e cedências temporárias)

1. Com exceção das cedências temporárias adiante regulamentadas, a transferência de um jogador de um Clube para outro, no decorrer da época em que já se tenha inscrito por um qualquer Clube nacional ou estrangeiro, só pode ocorrer:
   a) Até 31 de Dezembro de cada época desportiva para os escalões e Sub-escalões Sénior, Sub18 e Sub16, quer masculino quer feminino. Este prazo não se aplica aos jogadores menores de idade, desde que apresentem inscrições ou matrículas em estabelecimentos de ensino nacionais;
   b) Em qualquer altura da época para todos os outros escalões.
2. O Clube nacional pelo qual o jogador esteve originalmente inscrito deve solicitar junto da FPR a anulação da respetiva inscrição nesse Clube.
3. Nas transferências internacionais relativas a todos os escalões, após a boa instrução do processo de inscrição, os serviços da FPR devem requer o competente Certificado Internacional de Transferência ("Clearance"), cuja apresentação é condição necessária para a conclusão do processo, diligenciando para que o mesmo seja disponibilizado nos termos do disposto no Regulamento internacional aplicável.
4. No caso de jogadores nacionais ou formados localmente e que estejam a frequentar cursos em estabelecimentos de ensino no estrangeiro, nomeadamente ao abrigo de programas de intercâmbio ou de escolas estrangeiras ao abrigo de programas de intercâmbio, é permitida a transferência em qualquer altura da época até a realização da penúltima jornada da fase regular, sendo indispensável que apresentem, além da documentação genérica prevista no presente Regulamento, uma declaração do estabelecimento de ensino frequentado, indicando o período (data inicial e data final) em que nela estiveram matriculados e frequentaram as aulas.
5. É autorizada, ao longo de toda a época desportiva, a cedência temporária de jogadores da 1ª linha desde que:
   a) Um jogador da 1ª linha esteja lesionado e inibido de jogar por período superior a 60 (sessenta) dias, situação que deve ser certificada documentalmente e por um médico;

b) O jogador a ceder temporariamente seja considerado como treinado e experiente de 1ª linha, manifestar a sua concordância por escrito e apresentar autorização da Direção do seu Clube de origem.

6. O período de cedência temporária é dado por terminado logo que o jogador lesionado, que originou a cedência temporária, for inscrito em Ficha de Equipa, ficando o jogador temporariamente cedido impedido de jogar pelo Clube em causa e apenas autorizado a jogar pelo seu Clube de origem ou noutro Clube, através de novo processo de cedência temporária.

Artigo 19.º
(Escalões etários)

1. Os escalões etários para cada competição são definidos pela FPR, em cumprimento do disposto na lei e nos regulamentos aplicáveis.

2. Os jogadores são obrigatoriamente inscritos no escalão etário correspondente à sua idade, sem prejuízo da sua participação em jogos do Escalão etário imediatamente superior, nos termos do disposto nos números seguintes e nas disposições legais em vigor.

Artigo 20.º
(Participação em Jogos de Escalão Etário Superior)

1. A participação de jogadores em jogos de Escalão superior está sujeita às limitações e a requisitos de carácter técnico e de segurança física e psicológica, pelo que qualquer jogador só poderá participar em jogos do escalão imediatamente superior desde que tenha:

a) Realizado exame de avaliação médico-desportiva geral e obtido a consequente autorização médica;

b) Apresentado declaração por escrito e assinada pelo treinador do escalão de origem do jogador sobre suas qualidades e capacidades técnicas;

c) Apresentado declaração por escrito de autorização do seu responsável legal, com assinatura reconhecida;

d) Apresentado declaração por escrito e assinada pelo Diretor de Equipa do Clube a atestar a concordância do Clube;

e) Apresentado declaração por escrito e assinada pelo próprio jogador a declarar a sua aceitação.

2. Tratando-se de jogadores de 1ª Linha, nomeadamente na Divisão de Honra, CND1, CND2 e Sub18, a autorização médica tem que ser explícita sobre a capacidade física e mental do jogador para jogar nesta posição específica no escalão superior.

3. A utilização de jogadores para além do Escalão imediatamente superior àquele em que está inscrito apenas é permitida em casos excecionais e especiais, sempre após a realização de exame de avaliação médico-desportivo específico a realizar nos centros de medicina desportiva do Instituto Português do Desporto e Juventude, ou por médico especialista em medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de

Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos, mediante o cumprimento de protocolo clínico de sobre classificação médico-desportiva.

4. Não é permitida a utilização de jogadores de 1ª linha para além do Escalão imediatamente superior àquele em que estão inscritos.

5. Os documentos referidos no presente artigo devem ser entregues na FPR até 72 (setenta e duas) horas antes do início do jogo no qual o Clube pretende que o jogador participe, devendo a FPR comprovar que cumpre com o que é exigido e, consequentemente, autorizar ou proibir essa participação até 12 (doze) horas antes do início desse jogo, por comunicação dirigida ao Clube e ao respetivo Diretor de Equipa do jogador.

6. Na falta de comunicação atempada considera-se a participação como autorizada, sem prejuízo de a FPR ter que se pronunciar sobre futuras participações e poder vir a decidir que o jogador não provou ter as condições exigidas e, consequentemente, não ser autorizada a sua participação em novos jogos do Escalão superior posteriores a essa decisão.

7. Caso o jogador em causa participe em jogo do Escalão superior sem estar autorizado para o fazer fica sujeito a procedimento disciplinar, ficando igualmente sujeitos a tal procedimento o treinador, o Diretor de Equipa e o seu Clube, devendo a FPR comunicar a situação ao Conselho de Disciplina.

Artigo 21.º
(Jogadores seniores)

1. São considerados jogadores Seniores todos os jogadores que tenham ou completem 18 anos até dia 31 de Dezembro da Época Desportiva que esteja em curso.

2. Para poder jogar na 1ª linha no escalão Sénior, o jogador deve ter já completado os 18 anos de idade e ser considerado treinado e experiente na posição.

3. Qualquer jogador que tenha completado 17 anos pode jogar no escalão Sénior, exceto na 1ª linha, desde que tenha:

a) Realizado exame de avaliação médico-desportivo geral e obtido a consequente autorização médica;

b) Apresentado declaração escrita e assinada pelo treinador do escalão de origem do jogador, sobre suas qualidades e capacidades técnicas;

c) Apresentado declaração escrita de autorização, assinada pelo seu responsável legal, com assinatura reconhecida.

4. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores seniores sem qualquer restrição para além das constantes no presente Regulamento.

5. No escalão Sénior, as equipas dos Clubes devem ter sempre em campo um número não inferior a 10 (dez) jogadores – 5 (cinco) para a variante de Sevens – formados localmente ou elegíveis para as seleções nacionais.

CAPÍTULO V

CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES

Artigo 22.º
(Época Desportiva e atividade oficial)

1. A Época Desportiva tem início em 1 de setembro de cada ano e termina em 31 de agosto do ano seguinte.
2. É considerada atividade oficial a que respeita à participação nos Campeonatos Nacionais, Taça de Portugal, Supertaça, incluindo a variante de Sevens, e outras provas oficiais que sejam organizadas pela FPR ou pelas Associações ou Comités Regionais, desde que aprovadas pela FPR e integradas no calendário oficial.

Artigo 23.º
(Publicitação)

No início de cada Época Desportiva a FPR deve publicar no seu sítio a listagem dos Clubes que, em relação a cada competição oficial e escalão, caso existam, iniciem essa época com pontos negativos de classificação, indicando igualmente o montante desses pontos.

Artigo 24.º
(Calendário Oficial de competições)

1. As datas das jornadas de todas as competições oficiais são fixadas pela FPR e impõem-se a todos os Clubes nelas participantes após publicação do Calendário Oficial de Competições no sítio da FPR.
2. Até 31 de julho de cada ano a FPR publicará o Calendário Oficial de Competições da época seguinte, incluindo os jogos relativos às competições internacionais de Clubes e das Seleções Oficiais, que será divulgado no sítio da FPR.
3. No caso de jogos integrados em competições da World Rugby ou Rugby Europe, sempre que a informação não se encontre disponível na data referida no número anterior, esses jogos devem ser aditados ao calendário oficial de competições logo que conhecidos.

Artigo 25.º
(Alterações ao Calendário Oficial de competições)

São da competência da Direção da FPR quaisquer alterações ao Calendário Oficial de Competições aprovado, as quais devem ser atempadamente comunicadas aos Clubes.

Artigo 26.º
(Designação das competições)

1. A FPR organizará em cada Época Desportiva as competições previstas no Calendário Oficial de Competições que terão carácter obrigatório para todos os Clubes de acordo com as suas qualificações.

2. A FPR divulgará a lista definitiva dos Clubes participantes em cada uma das competições oficiais previstas, depois de decorrido o prazo para a respetiva inscrição.
3. Os Clubes participantes nos campeonatos nacionais seniores masculinos, da Divisão de Honra (CNDH) e do CND1 devem obrigatoriamente participar na Taça de Portugal e na Supertaça de Seniores Masculinos, quando qualificados e estas provas se realizem, bem como nas Competições de Sevens Masculinos ou prova(s) equivalente(s), conforme o estabelecido em regulamento(s) específico(s).
4. A FPR poderá organizar ou autorizar outras competições destinadas a manter em atividade as equipas inscritas, podendo, para o efeito, delegar nas Associações ou Comités Regionais, conjunto de Clubes, em Comissões específicas ou em promotores privados, a organização de competições, que devem obedecer às normas constantes do presente Regulamento, bem como a quaisquer outras normas aprovadas pela FPR para este efeito.

Artigo 27.º
(Designações complementares)

1. As designações atuais ou futuras das competições oficiais não prejudicam a utilização de designações complementares, decorrentes de compromissos publicitários ou de patrocínio.
2. Em caso de celebração de contrato de patrocínio relativo a uma das competições referidas no número anterior que envolva a inclusão de um elemento comercial na sua denominação, competirá à Direção da FPR definir, para a época desportiva em causa, a denominação oficial de qualquer daquelas competições, a qual será comunicada aos Clubes e demais filiados através do Boletim Informativo.
3. Depois de aprovada uma nova designação, todos os Clubes participantes em determinada competição, deverão respeitar a designação e o logotipo oficial dessa competição na sua documentação e comunicações.
4. A FPR é titular do nome e da imagem das competições por si organizadas, nomeadamente siglas, insígnias, marcas e logotipos.

Artigo 28.º
(Modelos competitivos)

1. Os modelos competitivos das diferentes competições oficiais e escalões são aprovados pela Direção e sujeitos a disposições específicas.
2. As disposições específicas do CNDH e do CND1 não poderão dispor em contrário ao estabelecido no presente Regulamento.
3. Qualquer alteração dos modelos competitivos deverá ser comunicada aos Clubes, sendo competência da Direção da FPR a sua aprovação e execução.
4. As alterações dos modelos competitivos que venham a ser aprovadas apenas serão aplicadas no segundo ano seguinte ao da época em que foram aprovadas.

5. O modelo competitivo de uma determinada competição oficial organizada pela FPR pode, por motivos excecionais e devidamente fundamentados, obtida a concordância de todos os clubes a participar nessa competição, ser alterado até ao mês de maio de uma determinada época e aplicado na Época desportiva imediatamente seguinte.
6. Em competições específicas e de acordo com as condições de participação definidas nos regulamentos específicos dessas competições, poderão participar:

   - Equipas conjuntas, constituídas por jogadores de diferentes Clubes.

   - Equipas mistas, constituídas por jogadores de ambos os sexos, do mesmo ou de diferentes Clubes.

Artigo 29.º
(Homologação final das competições oficiais)

1. No final de cada Época Desportiva, e obrigatoriamente até ao final dessa época, a Direção da FPR deve homologar todas as competições oficiais por si organizadas e publicitar as respetivas classificações.
2. Salvo determinação em contrário definida em regulamentos específicos aplicáveis, a composição das competições organizadas pela FPR, cuja participação dependa de critérios de promoção e de despromoção, será determinada por referência aos resultados registados na época anterior, devidamente homologados.
3. Caso a homologação seja objeto de reclamação, ou pedido de alteração, devidamente fundamentados, só após decisão definitiva proferida sobre os mesmos é que a classificação poderá ser homologada.

CAPÍTULO VI

PRINCÍPIOS DE QUALIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Artigo 30.º
(Formato das competições)

As competições oficiais organizadas pela FPR podem assumir os seguintes formatos:

a) Por pontos de classificação; e/ou

b) A eliminar por pontos de jogo.

Artigo 31.º
(Competições por Pontos de Classificação. Desempate)

1. Salvo disposição em contrário constante de regulamento específico, nas competições oficiais por pontos de classificação, os Clubes participantes jogarão todos entre si, a duas voltas, uma vez na condição de visitados e outra na de visitantes.
2. Sempre que no regulamento específico de cada competição disputada por pontos de classificação não estiver definido um diferente sistema de pontuação, aplica-se o seguinte:

- Vitória: 4 pontos;

- Empate: 2 pontos;

- Derrota: 0 pontos;

- Ponto de Bónus Ofensivo: soma de mais 1 ponto de classificação à equipa que marcar 4 (quatro) ou mais ensaios e mantiver uma diferença positiva de, pelo menos, 3 (três) ensaios relativamente à equipa adversária;

- Ponto de Bónus Defensivo: soma de mais 1 ponto de classificação à equipa derrotada se a diferença para o vencedor for de 7 ou menos pontos de jogo;

3. Para se apurar a classificação geral das Equipas que, no final da fase competitiva se encontrem com igual número de pontos de classificação, serão aplicados, para efeitos de desempate, pela ordem por que são apresentados, os seguintes critérios:

a) Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos disputados na fase da competição em causa;

b) Maior diferença entre o número de pontos de jogo marcados e sofridos em todos os jogos disputados na fase de competição em causa;

c) Maior número de ensaios marcados em todos os jogos da fase de competição em causa;

d) Maior diferença entre o número de ensaios marcados e sofridos em todos os jogos disputados na fase de competição em causa.

4. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no número anterior, ainda subsistir a situação de igualdade, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

a) Quando esteja em causa a atribuição de títulos nacionais, será realizado um jogo final a que, em caso de empate, se aplicará o estabelecido no artigo seguinte para o desempate das competições a eliminar por pontos de jogo;

b) Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase da competição em causa;

c) Maior diferença entre o número de pontos de jogo marcados e sofridos em todos os jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase de competição em causa;

d) Maior número de ensaios marcados em todos os jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase de competição em causa;

e) Maior diferença entre o número de ensaios marcados e sofridos em todos os jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase de competição em causa;

f) Em todos os outros casos a classificação final entre as equipas que continuem empatadas será determinada através de sorteio.

Artigo 32.º
(Competições a eliminar por Pontos de Jogo. Desempate)

1. Apenas nas competições de Seniores e caso exista empate no final do tempo regulamentar do jogo, haverá lugar a um prolongamento de 20 (vinte) minutos, iniciado após 5 (cinco) minutos de recuperação e dividido em duas partes de 10 (dez) minutos, intervaladas de 5 (cinco) minutos. Nas demais categorias, o desempate é feito segundo os critérios estabelecidos no número seguinte.

2. Se no final de um jogo – ou do seu prolongamento (nas competições Seniores) – as duas equipas continuarem empatadas, o desempate far-se-á, pela ordem em que são apresentados, pela aplicação dos seguintes critérios:

a) Maior número de ensaios marcados;

b) Maior número de pontapés de transformação de ensaio convertidos;

c) Maior número de pontapés de ressalto convertidos.

d) Maior número de pontapés, colocados ou de ressalto, executados ao centro de uma das linhas de 22 metros, efetuados por séries sucessivas de 5 (cinco) jogadores de cada equipa, alternadamente. Se no final da 1ª série de pontapés, o empate se mantiver, serão escolhidos outros 5 (cinco) jogadores de cada equipa que, da mesma forma alternada, tentarão as conversões, considerando-se vencedora a primeira equipa que obtiver vantagem em séries sucessivas de 2 (dois) pontapés (um a cada equipa).

3. Apenas os jogadores que estavam na área de jogo no final do mesmo podem participar nas tentativas de conversão.

4. Antes do início do desempate, o árbitro sorteará, na presença de ambos os capitães, qual das equipas dará início aos pontapés aos postes.

5. No caso de eliminatórias a duas mãos, serão tidos em conta o somatório dos resultados dos dois jogos, aplicando-se, no final do segundo jogo, o disposto nos números anteriores.

Artigo 33.º
(Sorteio)

1. Até 15 de Agosto de cada ano será realizado e publicitado o sorteio do CNDH e do CND1 para a Época Desportiva seguinte, sem prejuízo de outros prazos a estabelecer pela FPR. O sorteio do CND2 será efetuado até 15 de Setembro de cada ano.

2. O sorteio das categorias de Sub16 e Sub18 será realizado até 20 de Setembro de cada ano.

3. Para as restantes competições oficiais, a FPR promoverá um sorteio na sua sede antecedendo o início da prova em causa, em dia e hora a anunciar no seu sítio na internet.

4. Caso haja lugar a sorteio de fase final, tal sorteio realizar-se-á nos três dias úteis seguintes à conclusão do último jogo da fase inicial.

5. Os representantes dos Clubes devem apresentar credencial ou documento bastante que comprove os seus poderes de representação, caso queiram estar presentes no sorteio.

CAPÍTULO VII

MARCAÇÃO DE JOGOS

Artigo 34.º
(Programação e marcação de Jogos)

1. As competições por Pontos de Classificação disputadas em jornadas, serão organizadas de acordo com a tabela junta ao presente Regulamento como Anexo I, servindo o sorteio para definir o número que corresponde a cada equipa.
2. No início da época desportiva, os Clubes devem indicar o Recinto Desportivo em que se realizarão os jogos por si disputados enquanto Clube visitado, sem prejuízo de, em casos de força maior ou por autorização expressa da FPR, poderem ser autorizados a jogar noutro recinto desportivo.
3. Os jogos serão disputados preferencialmente de forma desconcentrada, repartidos pelos sábados e domingos entre as 10h00 e as 20h00, devendo ficar assegurada, em qualquer circunstância, uma iluminação do recinto de jogo que permita a boa visibilidade de todos os intervenientes.
4. A título excecional, através de pedido devidamente fundamentado, a ser apresentado por escrito até 5 dias antes da data prevista para a realização do jogo, a ser deferido pela FPR, um jogo pode ser realizado à sexta-feira, a partir das 19H00, devendo estar terminado nunca depois das 22H00 e estar igualmente assegurada, em qualquer circunstância, uma iluminação do recinto de jogo que permita a boa visibilidade de todos os intervenientes.
5. Os Clubes a quem caiba apresentar o recinto desportivo para a realização de jogos das suas equipas devem comunicar, por correio eletrónico e até 15 (quinze) dias antes da data prevista para a realização do jogo, ou até 48 horas após o sorteio, no caso de jogos para a Taça de Portugal, à FPR e aos Clubes adversários, a data, hora e local propostos para a realização dos mesmos.
6. Se o Clube responsável pela apresentação do recinto desportivo não o fizer nos prazos fixados no número anterior, o Clube adversário poderá proceder à marcação desse jogo para o seu recinto desportivo, respeitando o disposto nos números anteriores, nos 2 (dois) dias subsequentes, caso em que o Clube inicialmente responsável pela apresentação do recinto desportivo perderá, neste caso, a condição de Clube visitado.
7. No caso do CNDH, os jogos respeitantes à última jornada de uma competição por pontos e à última jornada da respetiva fase de qualificação, caso exista, serão, quando sejam relevantes para a classificação final, obrigatoriamente disputados em simultâneo, em dia e hora a determinar pela FPR.

Artigo 35.º
(Marcações de jogos em horário diferenciado)

1. A marcação da data, hora e local de realização de jogos será feita pelos Clubes, estando sujeita à aprovação da FPR.

2. Sempre que dois ou mais jogos se realizem na mesma localidade e no mesmo dia, entre o final do primeiro jogo e o início do segundo deverá decorrer, pelo menos, o período de 1 (uma) hora, e assim sucessivamente.

3. Os Clubes envolvidos que se encontrem na situação de visitados devem acordar entre si qual o primeiro jogo a realizar e a hora do seu início, e assim sucessivamente em relação aos jogos seguintes, devendo comunicar essa decisão à FPR até 3 (três) dias úteis anteriores à data prevista para a realização dos jogos.

4. Na falta de acordo, a FPR decide, até 2 (dois) dias úteis antes da data prevista para a realização dos jogos, e por sorteio, a ordem e horário dos referidos jogos.

Artigo 36.º
(Marcações excecionais por iniciativa dos Clubes)

1. Qualquer marcação pelos Clubes de um jogo em dia ou horário diferente do referido nos artigos 34.º e 35.º carece de autorização prévia da FPR e só será aceite em caso de:

a) Acordo entre o clube visitante e o clube visitado, devidamente comprovado através de documento escrito ou através de correio eletrónico, desde que justificada a alteração e aceite pela FPR;

b) Indisponibilidade do recinto desportivo onde joga o Clube visitado, devidamente fundamentada, nomeadamente mediante documento emitido pela entidade gestora do referido recinto, e comprovada através de inspeção conduzida por técnico habilitado, caso a FPR assim o determine, quando o Clube visitado não apresente recinto desportivo alternativo e devidamente homologado;

c) Indisponibilidade de pelo menos 2 (dois) jogadores de primeira linha, ou mais de 5 no total, quando motivada pela convocação de jogadores para representação das Seleções Nacionais, das Seleções Regionais ou de Equipa organizada sob a égide da FPR para participar em provas internacionais;

d) Celebração de acordo ou de contrato para a transmissão televisiva do jogo, devidamente comprovado mediante apresentação de cópia dos mesmos, a aceitar pela FPR.

e) Pagamento de uma taxa única de € 250 (duzentos e cinquenta euros), a suportar pelos dois Clubes intervenientes.

2. O pedido de alteração de dia e horário de jogo, a apresentar os termos do número anterior, deve ser remetido à FPR, através de correio eletrónico, até 7 (sete) dias antes do dia designado para a realização do jogo.

3. A confirmação das alterações de data, hora e local da realização dos jogos, será efetuada pela FPR, através de correio eletrónico.

Artigo 37.º
(Jogos com marcações alteradas)

1. Apenas poderão participar no jogo cuja marcação foi alterada por acordo entre os Clubes os jogadores que se encontrassem inscritos na FPR na data inicial de realização desse jogo, sem prejuízo do disposto nos números seguintes.
2. É proibida a participação de jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar ou suspensos preventivamente na nova data para realização do jogo.
3. Os jogos das competições oficiais cuja marcação seja alterada no decurso da primeira volta têm de ser obrigatoriamente realizados até ao limite de data anterior ao início do último terço da competição.
4. Depois do início da segunda volta, os jogos cuja marcação seja alterada têm de ser realizados antes do início da penúltima jornada, exceto nos escalões em cujo regulamento específico exista uma disposição em contrário.
5. Em qualquer circunstância, mas consoante o modelo competitivo, os jogos respeitantes a fases de qualificação devem ser obrigatoriamente marcados e realizados antes do final da respetiva fase de qualificação ou antes do início da fase a eliminar ou da fase final.
6. Não poderão ser disputados jogos consecutivos pelos mesmos jogadores com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, com exceção dos jogadores constantes do Boletim de Jogo e identificados como não utilizados.

Artigo 38.º
(Limitações à marcação de jogos)

1. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 200 km de distância do local do recinto de jogo onde se disputa o jogo, o mesmo será disputado no Sábado ou no Domingo, com início entre as 14h00 e as 16h00, salvo o que for estabelecido de forma diferente em acordo mútuo e expresso entre os dois Clubes envolvidos ou por marcação da FPR.
2. Os jogos realizar-se-ão ao Domingo, caso o Clube visitante notifique a FPR e o Clube visitado dessa intenção no início da época desportiva ou com 30 (trinta) dias de antecedência em relação à data prevista para o jogo, exceto nos casos das competições a eliminar ou cujo sorteio se efetue após o início da época, situação em que o prazo será até 48 horas após a realização do jogo ou do sorteio.

Artigo 39.º
(Outras marcações de jogos)

1. Nos dias dos jogos internacionais em território nacional que envolvam a Seleção Nacional de XV não podem ser realizados jogos de competições nacionais de qualquer escalão acima de Sub-14.
2. Caso se torne necessário proceder à marcação de jogos das competições nacionais para os dias referidos no número anterior, tais jogos não poderão ter início no

intervalo de 3 horas antes e 4 horas depois da hora fixada para o início do jogo internacional.

3. A regra atrás identificada não se aplica quando o jogo a disputar envolva dois Clubes com sede social situada num raio superior a 150 km do local onde decorrerá o jogo internacional.

Artigo 40.º
(Adiamentos por motivos de saúde pública, causa fortuita ou de força maior)

1. Quando, por razões de saúde pública devidamente comprovadas ou por causa fortuita ou de força maior não estejam reunidas as condições para que um jogo se possa realizar numa determinada data, se inicie ou, tendo-se iniciado, possa ser concluído, tal jogo será realizado ou terminado no mesmo recinto desportivo, com observação do seguinte:

a) Caso o jogo tenha de ser adiado devido a razões de saúde pública, deve o mesmo ser realizado em data a acordar por escrito pelos Clubes;

b) Caso o jogo não possa ser iniciado ou terminado por causa fortuita ou de força maior, nomeadamente trovoadas ou grandes intempéries, deve o mesmo ser realizado em data a acordar pelos diretores de Equipa dos dois Clubes e declarada por escrito no Boletim de jogo.

2. Em caso de trovoada, o árbitro deve proceder a uma contagem de segurança e, sempre que o intervalo de tempo entre o clarão do relâmpago e o som do trovão seja inferior a 30 segundos, o jogo deve ser interrompido por um período nunca inferior a 30 minutos, não devendo recomeçar caso a trovoada subsista.

3. Caso os Clubes não cheguem a acordo num prazo de 48 horas a contar da hora do início do jogo adiado, a Direção da FPR decidirá qual a data, hora e local do jogo.

4. Caso um jogo não se conclua por factos que não sejam objetivamente imputáveis a qualquer dos Clubes, aplicar-se-á o seguinte procedimento:

a) Se a interrupção se der com ¾ (três-quartos) ou mais do tempo de jogo já decorrido, este será dado por concluído, considerando-se como resultado final aquele que se verificava no momento da interrupção;

b) Se a interrupção se verificar em diferente período do descrito na alínea anterior, o jogo será repetido, reatando-se com o mesmo resultado e a mesma situação (cartões e substituições) que se verificavam no momento da interrupção e completando-se o tempo de jogo em falta.

5. No caso de repetição ou de conclusão do jogo anterior a que se refere a alínea b) do n.º 1, só poderão participar no novo jogo os jogadores que constavam da Ficha de Equipa e nas mesmas condições em que se encontravam no momento da interrupção.

6. Às demais situações, nomeadamente sempre que um jogo não se realize ou se inicie, aplicam-se os n.ºs 1 e 2 do artigo 37.º no que respeita à utilização de jogadores.

7. Se, por lesão ou suspensão, algum jogador não puder jogar, deverá o mesmo ser substituído por outro que conste da Ficha de Equipa. Tratando-se de jogadores da

1ª linha comprovadamente lesionados, podem ser substituídos por outros jogadores que tenham sido indicados pelo Clube como treinados e experientes de 1ª linha.

Artigo 41.º
(Alteração ou adiamento de jornadas ou jogos pela FPR)

1. A FPR pode, por motivos ponderosos devidamente fundamentados, alterar ou adiar a data de realização de jogos inseridos em determinada jornada de uma competição.
2. Poderão participar nos jogos cuja marcação foi alterada nos termos do número anterior todos os jogadores que estejam habilitados para nele participar na nova data de realização do encontro, sujeito ao disposto nos números seguintes.
3. É vedada a participação nesses jogos aos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar ou se encontrem suspensos preventivamente na nova data de realização do jogo.
4. Em qualquer circunstância, não serão disputados jogos da mesma categoria com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, nem qualquer jogador disputará qualquer jogo, ainda que de escalões etários diferentes, com um intervalo de tempo inferior a 40 horas.

Artigo 42.º
(Jogos anulados e mandados repetir)

1. Os jogos que vierem a ser anulados ou mandados repetir em virtude de protestos apresentados com um dos fundamentos constantes no artigo 51.º e julgados procedentes, por decisão da Direção nos termos do artigo 47.º, n.º 3, ou por aplicação do Artigo 40.º, serão disputados nos recintos desportivos, onde se realizaram da primeira vez, salvo se o recinto desportivo não tiver, na altura do novo jogo, as condições regulamentares, devendo, neste caso, o Clube visitado designar recinto desportivo alternativo, com condições regulamentares para a realização do jogo.
2. Qualquer jogo anulado, ou mandado repetir, pertence à jornada em que estava anteriormente incluído.
3. Apenas os jogadores que estavam inscritos na FPR na data primitiva de realização do jogo, com exceção daqueles que na nova data se encontrem a cumprir sanção disciplinar ou suspensos preventivamente, poderão participar no jogo anulado ou mandado repetir.
4. Em qualquer circunstância, não serão disputados jogos da mesma categoria com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, nem qualquer jogador disputará qualquer jogo, ainda que de escalões etários diferentes, com um intervalo de tempo inferior a 40 horas.

Artigo 43.º
(Jogos não iniciados ou terminados antes do tempo)

1. Quando o árbitro, embora com a presença das duas equipas, não inicie o jogo ou der este por findo antes do tempo regulamentar, deverá comunicar o facto aos capitães

de equipa e aos Diretores de Equipa, assim como ao Comissário de Jogo, caso exista, informando-os das razões da sua decisão.

2. Com exceção do previsto para o CNDH e CN1D, caso uma equipa se apresentar com menos de 16 jogadores – com menos de 5 jogadores no caso dos Sevens – o árbitro não dará início ao jogo. À equipa responsável pelo facto será atribuída uma derrota com perda de 1 ponto de classificação, sendo atribuídos à equipa adversária a vitória por 28-0 e 5 pontos de classificação. Caso se trate de jogos a eliminar, a equipa responsável pelo não início do jogo será eliminada da competição em causa.

3. Caso uma equipa fique, independentemente do motivo, reduzida a menos de 12 jogadores – com menos de 5 jogadores, no caso de jogos de Sevens – o árbitro dará o jogo por terminado. À equipa responsável pelo facto será atribuída uma derrota com perda de um 1 ponto de classificação, sendo atribuídos à equipa adversária a vitória por 28-0 e 5 pontos de classificação. Caso se trate de jogos a eliminar a equipa responsável será eliminada da competição em causa.

4. Caso uma equipa se apresente antes do início do jogo sem o número suficiente de jogadores treinados e experientes de 1ª linha, o árbitro não dará início ao jogo. À equipa responsável pelo facto será atribuída derrota com perda de 1 ponto de classificação, sendo atribuída à equipa adversária a vitória por 28-0 e 5 pontos de classificação. Caso se trate de jogos a eliminar a equipa responsável será eliminada da competição em causa.

5. Se durante um jogo o árbitro, de acordo com a Lei 3.17 das Leis do Jogo, ordenar formações ordenadas não contestadas, a equipa do jogador responsável pela situação não o poderá substituir, ficando assim reduzida em, pelo menos, uma unidade.

6. Os factos que possam dar origem à decisão do árbitro em não iniciar o jogo ou de o terminar antes do tempo devem constar expressamente no Boletim de Jogo, o qual deve ser também assinado também pelos Diretores de Equipa.

7. Depois de ter dado o jogo por terminado, o árbitro não poderá ordenar o recomeço do mesmo, salvo no caso de verificar que se enganou na contagem do tempo de jogo e os jogadores de ambas as equipas ainda estiverem na área de jogo.

Artigo 44.º
(Atrasos de equipas e interrupções)

1. Quando à hora marcada para o início do jogo uma equipa ou as duas equipas não estiverem na área de jogo, o árbitro deverá aguardar 30 minutos, a título de tolerância, findo o que dará o jogo por não realizado sendo atribuída falta de comparência a uma ou a ambas as equipas.

2. Quando se verificar atraso na comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do árbitro, deverá este aguardar até 60 minutos, se as condições atmosféricas e de visibilidade ainda permitirem a realização desse jogo.

3. Em casos de interrupção por motivos de causa fortuita ou de força maior, o árbitro deverá aguardar durante um período máximo de 30 minutos para recomeçar o jogo.

4. O árbitro fará constar no seu relatório do Boletim do Jogo as ocorrências previstas nos números anteriores, devendo enviá-lo à FPR no prazo máximo de 2 (dois) dias úteis após a realização do jogo.

Artigo 45.º
(Jogos e torneios particulares)

1. Os Clubes devem com quinze (15) dias de antecedência em relação à data de realização, pedir à FPR autorização para disputarem jogos em Portugal ou no estrangeiro e não contemplados no Calendário Oficial de Competições.
2. Caso os jogos referidos no número anterior se realizem em Portugal, o Clube deverá assegurar que o mesmo é arbitrado por um árbitro oficial, comunicando esse facto ao Conselho de Arbitragem, árbitro esse que deve preencher o respetivo Boletim de Jogo, e remeter esse Boletim à FPR, sendo os respetivos custos, se os houver, assumidos pelo Clube ou entidade que promove o jogo.
3. Qualquer incidente de natureza disciplinar terá o mesmo tratamento e consequências que os ocorridos em jogos e torneios oficiais.

Artigo 46.º
Minuto de silêncio

1. A Direção da FPR pode determinar a obrigatoriedade da observância de 1 (um) minuto de silêncio em todos os jogos das competições oficiais, sempre que tal seja adequado por razões institucionais, devendo os serviços da Federação comunicar tal determinação o mais rapidamente aos Clubes e sempre de forma a permitir aos Comissários de Jogo e Delegados de Equipa assegurarem o cumprimento dessa determinação

2. Os Clubes podem requerer, através de requerimento simples e de forma fundamentada para o endereço competicoes@fpr.pt, que a FPR determine a observância de 1 (um) minuto de silêncio em jogo de uma ou de todas as suas Equipas, ou em todos os jogos das competições oficiais.

CAPÍTULO VIII

FALTAS DE COMPARÊNCIA, PROTESTOS E DESCLASSIFICAÇÕES

Secção I

Faltas de comparência

Artigo 47.º
(Faltas de comparência)

1. Uma equipa será considerada como tendo dado uma falta de comparência sempre que:
   a) Não se apresente no recinto de jogo até ao limite de 45 minutos após a hora fixada para o início do jogo. No caso de jogos de Sevens o limite será de 10 minutos;

b) Não apresente, enquanto Clube organizador e no tempo exigível para a marcação de jogos, um recinto de jogo homologado ou provisoriamente autorizado para o efeito pela FPR;

c) Se recuse a jogar em campo indicado pela FPR;

d) Não apresente no início do jogo o número mínimo de jogadores que esteja fixado nos Regulamentos específicos da respetiva competição oficial;

e) Abandone a área de jogo antes do apito final do árbitro.

2. A não presença de uma equipa em qualquer jogo oficial só pode ser considerada justificada por causas fortuitas ou por motivos de força maior devidamente comprovados.

3. É da competência da Direção da FPR a análise das justificações apresentadas e a aplicação da Falta de Comparência nas situações previstas nas alíneas a) a e) do n.º 1, decisão que deverá ser comunicada aos Clubes interessados e publicada no Boletim Informativo.

4. Caso a não presença de uma equipa em qualquer jogo oficial seja considerada, de acordo com o número 3, como justificada, deve ser realizado um novo jogo nos termos previstos no Artigo 42.º.

Artigo 48.º
(Consequências na classificação)

1. Em competições por pontos de classificação, à equipa a quem for aplicada uma Falta de Comparência será atribuída uma derrota e retirado 1 ponto de classificação, sendo atribuídos à equipa adversária a vitória e 5 pontos de classificação.

2. Caso seja aplicada uma Falta de Comparência a ambas as equipas intervenientes num jogo, será igualmente atribuída a ambas uma derrota e perda de 1 ponto de classificação.

3. A aplicação de uma Falta de Comparência numa das duas últimas jornadas de qualquer competição oficial implicará a desclassificação da equipa responsável.

4. Qualquer equipa, com exceção das equipas da Divisão de Honra/CNDH e da 1.ª Divisão/CN1D, à qual seja aplicada uma Falta de Comparência em 2 jogos da mesma competição por pontos de classificação ou em 1 jogo de uma competição a eliminar por pontos de jogo, será desclassificada.

Artigo 49.º
(Outras sanções)

O Clube a quem for aplicada uma Falta de Comparência é responsável pelo pagamento das despesas em que o outro Clube e a FPR tenham, comprovadamente, incorrido com os preparativos da realização do jogo, nomeadamente, com a sua deslocação e a da equipa de arbitragem nomeada, do Comissário de Jogo e Observador de árbitro, se existirem.

Artigo 50.º
(Descrição dos factos)

Os factos que possam dar origem à aplicação de Falta de Comparência a uma equipa devem constar expressamente do Boletim do Jogo, o qual será assinado pelo árbitro e Diretores de Equipa dos Clubes que estejam presentes, exceto se a ausência de uma das equipas tiver sido antecipada e atempadamente transmitida à FPR, situação em que o Boletim de Jogo será preenchido pelos serviços da Federação.

Secção II

Protestos

Artigo 51.º
(Legitimidade)

1. Os Clubes intervenientes num jogo das competições oficiais podem apresentar protestos com fundamento:

a) Nas condições irregulares da área de jogo; ou

b) Em erros técnicos graves de arbitragem ocorridos nesse jogo e que considerem ter impacto direto no resultado final.

2. Os protestos com um dos fundamentos referidos no número anterior não revestem natureza disciplinar e devem ser remetidos para a Direção da FPR, a quem compete conhecer e decidir sobre os mesmos.

3. A Direção da FPR designará um instrutor, a quem caberá a instrução do processo e a apresentação de uma proposta de decisão, no prazo de 20 (vinte) dias úteis a contar dessa designação.

4. Nos casos previstos na alínea b) do n.º 1, a Direção da FPR pode solicitar ao Conselho de Arbitragem parecer que possa contribuir para a fundamentação da decisão.

Artigo 52.º
(Condições para apresentação do protesto)

1. Os protestos sobre as condições do terreno só podem ser considerados se forem feitos antes do início do jogo, perante o árbitro e o Comissário de Jogo, quando existir, pelo Diretor de uma das Equipas, salvo se incidirem sobre factos ocorridos ou conhecidos durante o decorrer do jogo, caso em que deverá o Diretor de Equipa, na primeira interrupção do jogo, prevenir o árbitro de que, no final da partida, apresentará a sua intenção de protesto.

2. Não são admitidos os protestos quanto ao estado da área de jogo propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições para se jogar.

3. Os protestos com fundamento em erros de arbitragem só podem ter lugar exclusivamente sobre questões que impliquem errada aplicação das Leis do Jogo ou dos Regulamentos da FPR, sendo apenas admitidos se forem manifestados ao árbitro pelos Diretores de Equipa, após o encontro, mediante intenção expressa a constar no Boletim de Jogo.

4. Não é admissível o protesto dos jogos com fundamento em erros de arbitragem, quando invocado pelo Clube que deles possa ter beneficiado.
5. As declarações de intenção de apresentação de protesto constarão obrigatoriamente do Boletim de Jogo, devendo, todavia, o Clube interveniente confirmar o protesto até ao terceiro dia útil após a realização do jogo.

Artigo 53.º
(Apresentação do Protesto)

1. A petição de protesto deve ser apresentada por escrito e enviada à FPR no prazo indicado no n.º 5 do artigo anterior, devendo ainda:
   - **a)** Ser assinada pelo representante do Clube protestante, indicando a qualidade em que assina, ou por advogado legalmente constituído;
   - **b)** Ser acompanhada de duplicado;
   - **c)** Ser instruída com todos os meios de prova legalmente admissíveis, com o limite de 3 (três) testemunhas por facto;
   - **d)** Definir com precisão os factos de que se protesta, com alegação clara das disposições dos Regulamentos que se consideram violados;
   - **e)** Depositar a importância de € 300 (trezentos Euros) a título de preparo, com direito a restituição caso o protesto mereça provimento.
2. Os protestos que não sejam apresentados de acordo com o estabelecido no número anterior serão liminarmente indeferidos.

Artigo 54.º
(Meios de Prova)

1. Na apreciação dos processos de protesto, além do acesso ao Boletim de Jogo e de recolher as declarações dos elementos da equipa de arbitragem, do Comissário de Jogo, quando existir, e dos Diretores de Equipa dos Clubes intervenientes, o instrutor nomeado pela Direção da FPR pode, ainda, ordenar oficiosamente quaisquer outras diligências, tendentes ao apuramento da matéria sob protesto.
2. São admitidos todos os meios de prova, testemunhais ou documentais, incluindo imagens televisivas ou de vídeo, em cujo visionamento o Clube que apresentou o protesto se poderá fazer representar.

Artigo 55.º
(Citação do Clube adversário)

1. O instrutor designado pela FPR ordenará a citação do Clube adversário para contestar, podendo ordenar a realização das diligências que repute necessárias ou a junção de quaisquer meios de prova admissíveis.
2. A citação será efetuada através de carta registada e com aviso de receção, na qual se indicará o prazo para contestar, remetendo-se com ela o duplicado da petição.

3. A contestação do Clube adversário ao protesto deverá ser dirigida à FPR, no prazo de 5 (cinco) dias úteis e obedecer aos requisitos indicados nas alíneas a), c) e d) do n.º 1 do artigo 53.º.
4. Quaisquer notificações que se tornem necessárias no decurso do processo devem ser efetuadas através de correio eletrónico.

Artigo 56.º
(Decisão sobre o protesto)

1. As decisões devem conter referência expressa às declarações do árbitro e às disposições consideradas infringidas nas alegações do protesto e devem também mencionar circunstanciadamente os fundamentos e as razões que conduzam à procedência ou improcedência do protesto.
2. No caso de procedência do protesto a FPR deve mandar repetir o jogo em questão.
3. Se o protesto tiver sido apresentado com o fundamento da existência de condições irregulares da área de jogo, o Clube visitado, ou considerado como tal, será responsável pelos encargos decorrentes da realização do novo jogo, incluídas as despesas de deslocação da equipa adversária, da equipa de arbitragem e do Comissário de Jogo, caso este seja designado pela FPR.
4. Sempre que a Direção da FPR necessitar de interpretação técnica para a habilitar a melhor tomar as suas decisões poderá recorrer ao apoio de um grupo constituído pelo Presidente do Conselho de Arbitragem, por membro da Direção responsável pela área das Competições, pelo Diretor Técnico Nacional e pelo Diretor Técnico de Arbitragem.

Secção III

Desclassificações

Artigo 57.º
(Desclassificações)

1. A equipa cujo Clube, após a sua inscrição, desista da sua participação na competição oficial em que se inscreveu, tenha ou não disputado algum jogo, ou a quem sejam aplicadas o total de Faltas de Comparência previstas para cada competição nos Regulamentos específicos aplicáveis será desclassificada de todas as competições em que era previsto participar.
2. Uma equipa que se encontre a disputar o CNDH ou o CN1D à qual for aplicada 1 (uma) Falta de Comparência será desclassificada de todas as competições oficiais em que se encontre a participar.
3. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que utilize um jogador irregularmente inscrito na FPR, usando falsa identidade ou que esteja inscrito por outro clube ou, ainda, que participe em jogo de competição oficial encontrando-se suspenso preventivamente ou a cumprir uma sanção de suspensão, de acordo com os Regulamentos de Disciplina ou Antidopagem da FPR.
4. O Clube cuja equipa seja desclassificada de acordo com o previsto no número 1 é responsável pelo pagamento de € 1000 (mil Euros) a título indemnizatório à FPR,

constituindo o respetivo pagamento condição prévia de inscrição nas competições oficiais do respetivo escalão, relativamente à primeira época desportiva em que se pretenda inscrever após a desclassificação.

Artigo 58.º
(Consequências da desclassificação)

1. A desclassificação de uma equipa tem como consequências:

a) A impossibilidade de continuar a disputar essa competição ou qualquer outra em que participe na Época Desportiva em que ocorreu a desclassificação;

b) A descida da equipa à Divisão imediatamente inferior ou às fases regionais do respetivo escalão, caso não exista Divisão inferior;

c) Na primeira época desportiva em que o Clube inscreva uma equipa na Divisão para onde foi relegado ou a inscreva nas fases regionais do respetivo escalão, caso não exista Divisão inferior, essa equipa iniciará a competição com 5 (cinco) pontos negativos;

d) O lugar deixado vago numa competição por pontos de classificação não será ocupado nem o número de equipas participantes na referida competição será reduzido.

2. Na época seguinte à despromoção e em resultado do estabelecido na alínea c) do número anterior, serão utilizados para a promoção e despromoção, os seguintes critérios:

a) A equipa classificada em primeiro lugar da Divisão imediatamente inferior subirá à Divisão superior;

b) A equipa classificada em último lugar da Divisão superior disputará um jogo com o segundo classificado da Divisão inferior. Este jogo deve realizado até uma semana antes do início dos campeonatos que envolvam as referidas equipas;

c) Caso o jogo referido na alínea anterior não seja efetuado e não podendo ser atribuídas responsabilidades a qualquer das equipas, jogará na Divisão superior a equipa classificada em último lugar nessa mesma Divisão. A equipa classificada em segundo lugar na Divisão inferior deve manifestar por escrito o seu interesse em participar no referido jogo até 30 dias antes do início da competição em causa;

d) Caso a equipa classificada em segundo lugar na Divisão inferior não pretenda participar na Divisão superior, o último classificado da divisão superior manterá o seu lugar.

3. Nas competições por Pontos de Classificação, serão anulados todos os jogos disputados pela equipa desclassificada.

4. Nas competições a eliminar por Pontos de Jogo, disputada por eliminatórias, os resultados dos jogos, com exceção do jogo que levou à desclassificação, continuam a ser considerados, não produzindo a desclassificação quaisquer efeitos retroativos, sendo que a equipa desclassificada não poderá inscrever-se na época seguinte na mesma competição.

5. A desclassificação de uma Equipa decorrente das situações previstas no Regulamento de Disciplina ou no presente Regulamento deve ser comunicada pela FPR ao Clube visado.

CAPÍTULO IX

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DE JOGOS

Artigo 59.º
(Leis do Jogo)

Os jogos das competições oficiais são disputados em harmonia com as Leis do Jogo e diretivas emanadas da World Rugby e da Rugby Europe e com os regulamentos aprovados pela FPR.

Artigo 60.º
(Recinto de Jogo)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas ou autorizadas pela FPR disputam-se, obrigatoriamente, em área de jogo com relva, natural ou artificial, devidamente homologado pela FPR.
2. Os recintos de jogo com relva artificial, devem respeitar o disposto no Regulamento 22 da World Rugby (Lei 1 das Leis do Jogo), e/ou os requisitos e condições definidos pela FPR. Os recintos de jogo devem ter a sua orientação de acordo com as regras de boas práticas de homologação de campos desportivos (Anexo II).
3. Nos casos em que o recinto de jogo a utilizar não esteja de acordo com as boas práticas de orientação de recintos de jogos estabelecidas no Anexo II do presente Regulamento, a FPR pode determinar a limitação da homologação do recinto de jogo ao intervalo de tempo aceitável para a realização dos jogos.
4. Os Clubes participantes em competições oficiais devem indicar, no início da Época Desportiva, o recinto desportivo, previamente homologado para o efeito pela FPR, em que realizarão os seus jogos bem como, no caso de relvados artificiais, quaisquer restrições de utilização que pretendam ver contempladas.
5. A homologação de um recinto desportivo para jogos oficiais será feita pela FPR no início da Época Desportiva, mediante um processo cujo Caderno de Encargos, nomeadamente para homologação provisória, se encontra anexo ao presente Regulamento e que dele faz parte integrante (Anexo II).
6. A FPR deve obrigar os Clubes a adaptarem as condições físicas dos seus recintos desportivos às condições mínimas de aplicabilidade das exigências regulamentares, nomeadamente na definição clara das áreas técnicas e das zonas ou áreas de proteção do recinto de jogo.

Artigo 61.º
(Obrigações dos Clubes)

1. É da competência dos Clubes visitados ou quando considerados como tal, assegurar a manutenção da ordem e da disciplina dentro dos seus recintos desportivos, antes, durante e após os jogos neles realizados devendo designar, para o efeito, um gestor de segurança, e, quando solicitado pela FPR ou pelo Clube adversário, garantir o policiamento e a vigilância adequados.

2. Quando, nos termos do número anterior, o Clube adversário solicitar o policiamento de determinado jogo, os custos resultantes desse policiamento serão divididos, em partes iguais, entre os Clubes. No caso de o policiamento ser requerido pela FPR, cabe ao Clube visitado suportar integralmente os custos do policiamento.

3. Sem prejuízo das competências das forças de segurança, as tarefas de controlo do acesso, vigilância e acompanhamento de espectadores podem ser exercidas por assistentes contratados pelos Clubes visitados ou quando considerados como tal.

4. O Clube visitado ou quando considerado como tal, deve prestar, antes, durante e após o jogo, aos representantes da FPR e do Clube adversário, aos árbitros e árbitros auxiliares, seus observadores, Comissários de Jogo, jogadores, técnicos, diretores de equipa e funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e proteção que se mostrem necessários.

5. São deveres especiais do Clube visitado:

a) Receber a equipa de arbitragem, o Comissário de Jogo e o Observador de árbitros, caso existam, quando estes chegarem ao recinto desportivo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão;

b) Receber o Clube visitante, e fornecer todas as indicações necessárias à sua instalação;

c) Zelar pela segurança da equipa de arbitragem, do Comissário de Jogo e do Observador de árbitros, caso existam, bem como dos demais intervenientes do jogo;

d) Autorizar a gravação em vídeo dos jogos pelos Clubes visitantes;

e) Assegurar, quando para tal notificado pela FPR, o policiamento do recinto desportivo;

f) 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).

Artigo 62.º
(Controlo antidopagem)

1. Todos os jogadores inscritos na FPR estão sujeitos a controlo Antidopagem de acordo com o definido no Regulamento Antidopagem da FPR.

2. Os Clubes visitados devem garantir as condições necessárias e estipuladas pelo Regulamento Antidopagem da FPR para a realização de controlos pelas entidades competentes.

3. Em matéria de doping, aplicam-se todas as disposições quer dos regulamentos internacionais quer do Regulamento Antidopagem da FPR a todos os agentes desportivos por eles abrangidos.

Artigo 63.º
(Diretor de Equipa de Clube)

1. Cada Clube deve designar, para cada um dos escalões etários, um Diretor de Equipa.

2. Os Diretores de Equipa devem estar obrigatoriamente inscritos como tal na FPR, em cada Época Desportiva, devendo requerer junto desta entidade o seu documento comprovativo (cartão, licença ou credencial), não podendo desempenhar estas funções jogadores que se encontrem em atividade ou agentes desportivos que se encontrem suspensos preventivamente ou a cumprir sanção disciplinar.

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

4. São deveres específicos do Diretor de Equipa do Clube:

a) Fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial emitida pela FPR que ateste a sua qualidade de Diretor de Equipa do Clube;

b) Comparecer no recinto de jogo com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Comissário de Jogo, caso exista;

c) Mandar preparar o recinto de jogo, bem como as demais infraestruturas para realização desse jogo (balneários, sala de controlo antidopagem, sala médica ou outras) de acordo com as disposições aprovadas pela World Rugby e FPR;

d) Impedir a entrada ou permanência no recinto de jogo e na zona de ligação com os balneários de pessoas não autorizadas pelo presente Regulamento;

e) Coadjuvar na adoção de medidas de precaução necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto desportivo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;

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

g) No caso de um jogador não possuir o respetivo cartão-licença, o Diretor de Equipa deverá apresentar esse jogador ao árbitro e ao Comissário ao Jogo, se existir, devendo então ser identificado através de um dos seguintes meios de identificação autorizados - Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão ou Passaporte – ficando esta ocorrência registada no Boletim de Jogo;

h) Identificar, sempre que o árbitro assim o exigir e para além dos jogadores, todos os elementos que fazem parte da Ficha de Equipa do Clube e que podem permanecer na Zona Técnica durante o jogo;

i) No final do jogo, assinar o Boletim de Jogo confirmando o resultado final, as substituições efetuadas e os jogadores não utilizados;

j) No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial o Comissário de Jogo, se existir, ou o Diretor de Equipa da equipa visitada deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 2 dias úteis após a data do jogo.

5. Os Diretores de Equipa, no momento em que apresentam, em simultâneo, ao árbitro ou ao Comissário de Jogo, se existir, as Fichas de Equipa têm direito a proceder à sua verificação através das identificações dos jogadores e demais agentes desportivos que naquelas estão inscritos.

6. Em caso de existência de irregularidades os Diretores de Equipa deverão informar o árbitro e o Comissário de Jogo, quando exista, da intenção de apresentarem protesto.

7. Compete ao árbitro registar no Boletim de Jogo a intenção de apresentação de protesto por um dos Clubes intervenientes no jogo. A redação da intenção do protesto é apresentada, em simultâneo, a ambos os Diretores de Equipa.

Artigo 64.º
(Capitães de equipa)

Os capitães das equipas nomeados pelo Clube que representam e identificados como tal no Boletim de Jogo, têm os seguintes deveres:

a) Funcionar como elemento de ligação entre o árbitro e a sua própria equipa, sendo os únicos jogadores autorizados a falar com o árbitro nas situações previstas nas Leis do Jogo;

b) Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;

c) Observar e fazer observar as normas de lealdade e de correção para com os demais intervenientes no jogo;

d) Procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos seus companheiros de equipa, ou em que estes sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários, outros agentes desportivos ou público.

Artigo 65.º
(Jogadores)

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e os espectadores, devendo ser tratados com urbanidade.

2. Os jogadores devem:

a) Estar inscritos na FPR de acordo com os regulamentos em vigor;

b) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e os Regulamentos;

c) Cumprir as Leis do Jogo, as disposições do Código do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem e do Comissário de Jogo, caso esteja presente;

d) Não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância relativamente às decisões da equipa de arbitragem;

e) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo, nos termos do presente Regulamento.

3. Nenhum jogador disputará qualquer jogo, ainda que de escalões etários ou competições diferentes, com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, excetuando-se os jogos inseridos em Torneio de Sevens ou de Rugby de Praia (*beach rugby*), bem como os jogos de tempo reduzido inseridos em Torneios cuja duração seja de 1 (um) a 3 (três) dias.

4. Aos jogadores inscritos na Ficha de Equipa de um determinado jogo, mas que, de acordo com o respetivo Boletim de Jogo, não foram utilizados não se aplica o prazo mínimo definido no número anterior.

5. Nos termos do Regulamento 10 da World Rugby, um jogador que tenha sofrido um traumatismo craniano fica impedido de tomar parte em jogos, bem como em sessões de treino, pelo período mínimo de 3 (três) semanas, só podendo regressar à competição após alta médica, emitida por escrito.

6. Caso, durante o aquecimento e até ao início do jogo, ocorrer alguma lesão, o jogador lesionado poderá ser substituído na Ficha de Equipa.

7. Um jogador que se encontre suspenso preventivamente ou a cumprir sanção disciplinar não pode participar no jogo ou permanecer no recinto do jogo.

Artigo 66.º
(Jogadores convocados para seleções nacionais ou oficiais)

1. Um jogador convocado pela FPR ou, por sua delegação, por uma Associação Regional, deve responder com prioridade a esta convocação.

2. Caso aceite, o jogador convocado não poderá jogar pelo seu Clube nos dias que forem fixados pela Direção da FPR.

3. Caso recuse a convocação, sem justificação aprovada e aceite pelo selecionador e pela Direção da FPR, o jogador não poderá fazer qualquer jogo nos 2 (dois) dias que precedem ou subsequentes à data do jogo da seleção para a qual foi convocado.

4. Excetuando os jogadores que não tenham efetivamente jogado, nenhum outro jogador convocado poderá fazer qualquer jogo nos (2) dois dias que precedem ou subsequentes à data do jogo da seleção.

5. Estas regras aplicam-se, salvo se previamente estabelecido de forma diferente, a todos os jogos das seleções nacionais, masculinas ou femininas, de XV ou de Sevens, internacionais, nacionais ou regionais, até ao escalão Sub18 inclusive.

Artigo 67.º
(Cartões)

1. Os cartões amarelos e vermelhos são aplicados de acordo com as Leis do Jogo.
2. Ao jogador a quem seja mostrado um segundo cartão amarelo num mesmo jogo ser-lhe-á mostrado um cartão vermelho, pelo que será excluído desse jogo e não podendo voltar a participar no mesmo.
3. O jogador a quem seja mostrado um cartão vermelho direto será imediatamente expulso desse jogo, ficando suspenso nos termos e com os efeitos do Artigo 14.º, n.º 2, do Regulamento de Disciplina.

Artigo 68.º
(Obrigações dos treinadores e agentes desportivos)

1. Os treinadores, para poderem gozar desse estatuto, devem estar obrigatoriamente acreditados junto da FPR e terem o seu nome na listagem de treinadores inscritos, que é publicada no sítio da FPR.
2. Os treinadores e demais agentes desportivos devem respeito a todos os intervenientes no jogo e aos espetadores, devendo, igualmente, ser tratados por aqueles com urbanidade.
3. São deveres especiais dos treinadores e agentes desportivos:
   a) Cumprir as determinações da equipa de arbitragem;
   b) Não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância relativamente às decisões da equipa de arbitragem;
   c) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo.
4. Os treinadores e demais agentes desportivos que se encontrem suspensos preventivamente ou a cumprir sanção disciplinar, não podem ser incluídos no Boletim de Jogo ou na Ficha de Equipa, não podendo também permanecer no recinto de jogo.

Artigo 69.º
(Acesso e permanência no Recinto de Jogo)

1. Durante o tempo regulamentar, apenas poderão entrar e permanecer no recinto de jogo e na área de ligação entre o campo e os balneários, além dos jogadores efetivos de ambas as equipas e da equipa de arbitragem, desde que devidamente identificados no Boletim de Jogo:
   a) O Comissário de Jogo ou elementos da FPR responsáveis pela organização do jogo, caso existam;
   b) O Diretor de Equipa de ambas as Equipas, 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 em jogo;

c) O médico oficial do jogo, quando existir, serviço de assistência médica e o pessoal necessário ao controlo de antidopagem;

d) Os fotógrafos da imprensa oficial e os elementos indispensáveis aos serviços do operador televisivo titular dos eventuais direitos de transmissão, desde que devidamente credenciados;

e) O Gestor de Segurança e o Coordenador de Segurança;

f) Os agentes das forças de segurança, os maqueiros dos serviços de emergência médica, 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 10 (dez), e os apanha-bolas, estes devidamente identificados com coletes distintivos, todos devidamente credenciados.

2. O médico e o massagista/fisioterapeuta poderão entrar na área de jogo para prestar assistência a jogadores lesionados, nas condições expressas nas Leis do Jogo.

3. Durante as paragens no jogo para assistência médica ou nos períodos estabelecidos pelo árbitro para distribuição de água, de acordo com o estipulado nas Leis do Jogo, é exclusivamente permitida a entrada em campo de 2 (dois) jogadores suplentes, equipados com colete de cor diferente das camisolas de ambas as equipas e da equipa de arbitragem para distribuição de água.

4. A água deve ser entregue em mão, não sendo autorizado o arremesso de recipientes com água para dentro da área de jogo.

5. Nestes momentos de paragem, os treinadores e demais agentes desportivos das equipas autorizados a permanecer na zona técnica e no banco de suplentes, estão impedidos de entrar na área de jogo, sendo o incumprimento desta determinação passível de sancionamento disciplinar.

6. Apenas durante o intervalo dos jogos e desde que devidamente autorizados pelo árbitro antes do início do jogo, é permitido ao treinador e aos jogadores suplentes de cada equipa, entrar na área de jogo, ou, alternativamente, regressar aos balneários, pelo período máximo de tempo previsto nas Leis do Jogo.

7. É da competência do Comissário de Jogo, quando exista, ou do árbitro, verificar a credenciação e autorização dos agentes desportivos para acesso ao recinto de jogo, à zona técnica e ao banco de suplentes, bem como aos balneários.

8. No decorrer do jogo, os jogadores suplentes devem efetuar o seu aquecimento preferencialmente, fora da área de jogo e, quando tal não for possível, devem utilizar as áreas de ensaio da equipa adversária, sendo aí interdita a utilização de bolas ou de outro tipo de acessórios de treino ou aquecimento, devendo também usar coletes ou outro vestuário que os diferencie das cores das camisolas das duas equipas.

9. Em caso de incumprimento da obrigação de não violação da área de jogo referida no número anterior, poderá o árbitro ou o Comissário de Jogo, caso exista, determinar a paragem imediata dos exercícios de aquecimento da Equipa incumpridora e fazer regressar os jogadores ao banco de suplentes.

10. Nenhum jogador, treinador ou outro agente desportivo pode, estando suspenso preventivamente ou a cumprir sanção disciplinar, permanecer no recinto de jogo.

11. O não cumprimento do disposto no número anterior, após notificação do Comissário de Jogo, se existir, ou do árbitro, implica o terminar do jogo, com aplicação de derrota e perda de 1 (um) pontos de classificação à Equipa faltosa em competições por pontos ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada a Equipa faltosa, sendo atribuída à equipa adversária uma vitória e 5 (cinco) pontos de classificação.

Artigo 70.º
(Área técnica e banco de suplentes)

1. Apenas poderão permanecer na área técnica, durante o tempo regulamentar, os seguintes elementos, desde que devidamente inscritos no Boletim de Jogo:

a) Médico/fisioterapeuta (até ao limite de 2);

b) Oito Jogadores suplentes devidamente equipados (nos termos das Leis do Jogo da World Rugby e das normas específicas para cada competição);

c) Treinadores (até ao limite de 2);

d) Diretor de Equipa do Clube (1).

2. Caso a área técnica não tenha as dimensões referidas no Artigo 2.º, do presente Regulamento, apenas podem permanecer nessa zona os elementos da equipa médica, devendo os demais elementos referidos nas alíneas a), b) e c) do número anterior permanecer em zona reservada para esse efeito, fora do recinto de jogo.

3. O não cumprimento do disposto nos números anteriores determinará a interrupção do jogo pelo Comissário de Jogo, quando exista, ou pelo árbitro, por um limite máximo de 5 (cinco) minutos, até reposição da identidade e do número dos elementos autorizados, cabendo aos Diretores de Equipa de cada Clube a responsabilidade objetiva pela reposição da normalidade.

4. Caso o período de interrupção de 5 minutos seja ultrapassado sem que a referida normalidade seja reposta, o árbitro dará o jogo por terminado sendo atribuída e à equipa responsável, uma derrota por 28-0 com retirada de 1 (um) ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada da competição, sendo atribuída à equipa adversária uma vitória por 28-0 e 5 (cinco) pontos de classificação, devendo o árbitro e o Comissário de Jogo, se existir, fazerem constar a situação no Boletim de Jogo e no respetivo relatório, para apuramento de eventual responsabilidade disciplinar.

5. Os elementos autorizados a permanecer na área técnica e no Banco de Suplentes, devem acatar as determinações da equipa de arbitragem e não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância quanto às decisões tomadas por aquela equipa.

6. A desobediência de algum dos elementos autorizados a permanecer na área técnica e no Banco de Suplentes é passível de sancionamento nos termos do Regulamento de Disciplina.

7. As funções de “aguadeiro” devem ser exercidas pelos jogadores suplentes referidos na alínea b) do n.º 1 do presente artigo.

Artigo 71.º
(Permanência Indevida no Recinto de Jogo)

1. Caso se encontrem no recinto de jogo outras pessoas que não as indicadas nos artigos 68.º e 69.º, o Comissário de Jogo, quando exista, ou o árbitro deverá interromper imediatamente o jogo e ordenar a retirada voluntária dessas pessoas.
2. Em situação de incumprimento da decisão do Comissário de Jogo ou do árbitro, deve este interromper o jogo por um período máximo de 10 minutos e chamar o Diretor da Equipa visitada para que seja ordenada a retirada dessas pessoas.
3. Se a situação subsistir passado o referido período de tempo, o árbitro dará o jogo por terminado sendo atribuída e à equipa responsável, uma derrota com retirada de 1 (um) ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada da competição, sendo atribuída à equipa adversária uma vitória e 5 (cinco) pontos de classificação devendo o árbitro fazer constar a situação no Boletim de Jogo, para apuramento de eventual responsabilidade disciplinar.

Artigo 72.º
(Acesso aos Balneários)

Apenas podem entrar nos balneários, além da equipa de arbitragem, do pessoal médico, do Comissário de Jogo, se existir, os jogadores, treinadores, dirigentes e os funcionários dos respetivos Clubes que estejam devidamente credenciados.

Artigo 73.º
(Acesso ao Balneário da Equipa de Arbitragem)

1. Na zona reservada de acesso ao balneário da equipa de arbitragem apenas é permitida a entrada, quando solicitado pela equipa de arbitragem, aos Diretores de Equipa dos Clubes, ao Comissário de Jogo, quando existir, ao médico credenciado para efetuar o controlo antidopagem, a elementos das forças de segurança, mas somente antes do início e depois do jogo e exclusivamente para o desempenho das funções que lhes são atribuídas pelo presente Regulamento.
2. No intervalo do jogo, apenas a pedido do árbitro será permitida a entrada das pessoas referidas no número anterior.

Artigo 74.º
(Comissário de Jogo)

1. A FPR pode designar um Comissário de Jogo para jogos das competições oficiais, sendo sempre obrigatória a existência de um Comissário nos jogos do Campeonato Nacional da Divisão de Honra.
2. Os Clubes devem comunicar, aquando do processo de inscrição o nome de um representante e de um substituto, para que desempenhe as funções de Comissário de Jogo, seja para os jogos do CNDH ou para os jogos de outros escalões, incluindo jogos em campo neutro, sempre que a FPR o considere necessário.

3. O Comissário de Jogo deve ser titular de cartão-licença de identificação ou de credencial, emitidos pela FPR.

4. A FPR estabelecerá as exigências e o calendário da formação de Comissários de Jogo, bem como os prazos de obrigatoriedade de apresentação da sua certificação.

5. É da responsabilidade do Comissário de Jogo a supervisão de toda a organização administrativa e logística, nomeadamente, 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 que foi nomeado;

b) Assegurar o respeito e o cumprimento dos Regulamentos aplicáveis no decurso do jogo ou da competição;

c) Colaborar em processo disciplinar ou inquérito, sempre que para tal seja instado pelo Conselho de Disciplina;

d) Comunicar factos relevantes ou incidentes ocorridos à FPR, com a maior celeridade possível, mediante preenchimento do competente relatório.

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

a) Chegar ao recinto desportivo com 90 minutos de antecedência da hora de início de jogo das competições do escalão de Seniores e 60 minutos de antecedência nas outras competições;

b) 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 recinto de jogo;

c) Analisar as condições do recinto de jogo, incluindo as áreas técnicas e o perímetro de segurança, preferencialmente em conjunto com o árbitro, verificando: – linhas de marcação do campo; – bandeirolas; – proteção dos postes; – zona técnica e banco de suplentes; – zona destinada ao cumprimento de suspensão temporária por amostragem de cartão amarelo ("*sin bin*").

d) Verificar a presença de meios de primeiros socorros: ambulância, quando for obrigatória a sua presença, fisioterapeutas e médicos;

e) 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 terão acesso à área técnica e recinto de jogo, possibilitando a ambos os Diretores de Equipa dos Clubes conferirem as Fichas de Equipa e as identificações apresentadas;

f) Caso existam reclamações ou intenções de apresentação de protesto, devem ser registadas por escrito pelo Comissário de Jogo, caso exista, no Boletim de Jogo e no seu relatório, e lidas aos dois Diretores de Equipa. Caso não esteja presente um Comissário de Jogo, será o árbitro a registar por escrito a reclamação ou a intenção de apresentação de protesto, após o que o reclamante deverá assinar o Boletim de Jogo.

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

a) Anotar a evolução do resultado, incluindo a forma de pontuação, tempo decorrido e número identificativo dos jogadores;

b) Controlar o tempo dos jogadores a quem foi mostrado cartão amarelo e se encontram no cumprimento da suspensão temporária ("*sin bin*");

c) Anotar e assegurar o processo de substituições;

d) Garantir a correta composição das áreas técnicas e dos bancos de suplentes e zelar pelo bom comportamento das pessoas que ali estão autorizadas a permanecer;

e) Registar incidentes de natureza disciplinar relativos a elementos da área técnica ou a jogadores suplentes;

f) Registar incidentes ocorridos nas bancadas ou fora do recinto de jogo, nomeadamente manifestações de violência, xenofobia, racismo ou intolerância.

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

a) Confirmar com o árbitro o resultado, as substituições efetuadas e ações disciplinares ocorridas;

b) Elaborar o seu relatório;

c) Devolver as identificações aos Diretores de Equipa e informar qual o resultado final do jogo, solicitando a assinatura do Boletim de Jogo.

d) Entregar o seu relatório na FPR, nos 2 (dois) dias úteis após o final do jogo, presencialmente, por fax ou através de correio eletrónico.

Artigo 75.º
(Cores dos equipamentos)

1. Os Clubes devem, no início da época e até ao décimo dia anterior ao do início da competição em que participam, comunicar à FPR as cores do seu equipamento principal e equipamentos alternativos.

2. Não existe limite ao número de equipamentos alternativos que cada Clube poderá utilizar em cada época desportiva, tendo a FPR a possibilidade de, aquando do pedido de inscrição dos Clubes, fazer recomendações em relação às cores dos equipamentos a utilizar, em função da semelhança com os apresentados por outros Clubes participantes na mesma competição.

3. A FPR informará, através de Comunicado Oficial e de publicação no Boletim Informativo, as cores dos equipamentos a utilizar por cada Clube até ao quinto dia anterior ao início da respetiva competição.

4. Os Clubes devem utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola, calção e meias, salvo se tiverem feito prévia comunicação à equipa visitante, ou se o equipamento das equipas intervenientes num jogo for de difícil destrinça, caso em que mudará de equipamento o Clube na situação de visitado.

5. Nos jogos a realizar em campo neutro ou marcados pela FPR, mudará de equipamento a equipa tenha sido sorteada em segundo lugar.
6. Compete ao árbitro apreciar a semelhança dos equipamentos e decidir pela eventual necessidade de a equipa visitada mudar para um equipamento alternativo.

Artigo 76.º
(Camisolas, calções e meias dos Jogadores. Numeração)

1. As camisolas dos jogadores serão obrigatoriamente numeradas de acordo com as seguintes normas:
   - **a)** A numeração - do número 1 (um) ao número 23 (vinte e três) - é colocada na parte traseira das camisolas, de forma bem visível, devendo, para este fim, ser colocada em espaço de cor diferente quando as cores do equipamento assim o exijam;
   - **b)** É facultativa a colocação de números na frente das camisolas e nos calções, que devem ser coincidentes;
   - **c)** Os números nas camisolas devem ter entre 20 e 30cm de altura e, nos calções, não devem ultrapassar os 10cm de altura;
   - **d)** O número da camisola de cada jogador deve corresponder à posição que ocupa em campo, nos termos dos Regulamentos da World Rugby, que deve coincidir necessariamente com o seu nome e número inscrito na Ficha de Equipa e Boletim de Jogo;
   - **e)** Se a colocação vier a ser determinada pela FPR, através de Comunicado Oficial, os números nas camisolas e nos calções devem obedecer ao modelo aprovado (*design* e *lettering*) pela FPR e incluir, caso exista, o logotipo do patrocinador oficial da competição.
2. É autorizada a colocação do nome abreviado do jogador nas costas da camisola, na parte superior ou inferior ao número, em letras de tamanho máximo de 10cm, devendo sempre esse número de camisola corresponder à posição que o jogador se encontra inscrito na Ficha de Equipa e ocupa em campo.
3. Apenas em casos excecionais que não prejudiquem o normal desenrolar do jogo, devidamente justificado pelo árbitro no seu relatório do jogo, poderá este permitir que participem ou continuem em jogo jogadores com equipamento que não se encontre nas condições aludidas no número anterior. Caso seja entendido pelo árbitro do jogo a existência de prejuízo ou confusão, nomeadamente a atribuição de número a um jogador que não corresponda ao número com que está inscrito no Boletim de Jogo, esse jogador com o equipamento em causa deve ser mandado retirar da área de jogo pelo árbitro.
4. Em qualquer situação os jogadores da mesma equipa devem apresentar camisolas, calções e meias de equipamento iguais e da mesma cor sob pena de o jogo não se poder iniciar, devendo o árbitro esperar por um período máximo de 30 minutos.

Artigo 77º
(Publicidade nos equipamentos)

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, é autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores das equipas que participam nas competições oficiais da FPR, sem limite do número de patrocinadores.
2. A publicidade pode ser colocada:
   - **a)** Na frente e nas costas da camisola, sem prejuízo da visibilidade da numeração;
   - **b)** Nas mangas da camisola, sem prejuízo da visibilidade do logotipo do patrocinador institucional, caso exista;
   - **c)** Nos calções, na parte posterior dos mesmos à altura da cintura e/ou na parte da frente.
3. A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros auxiliares, dirigentes, técnicos e espetadores e deve estar em conformidade com o Regulamento de Prevenção e Punição de Manifestações de Violência, Xenofobia e Intolerância nos Espetáculos Desportivos.
4. Além da publicidade, as camisolas, calções e meias podem ter o logótipo ou o nome do fabricante do equipamento, de uma forma discreta, que não exceda os 20cm2 em cada peça do equipamento, incluindo a camisola interior, se utilizada.
5. O Campeão Nacional da Divisão de Honra da Época Desportiva imediatamente anterior pode utilizar as insígnias dessa sua qualidade na manga esquerda da camisola. O símbolo, que deverá ser aprovado pela FPR, terá como base o emblema estatutário da FPR com a inscrição "*Campeão Nacional 20../20..*" ou a descrição do número de títulos obtidos e não deve ultrapassar as dimensões máximas de 100 cm^2.

Artigo 78.º
(Bolas)

1. As bolas a utilizar nas competições oficiais devem estar de acordo com as Leis do Jogo.
2. Compete ao Clube visitado ou considerado como tal, a apresentação ao Comissário de Jogo, se existir, ou ao árbitro, antes do início do jogo, de um número mínimo de 5 (cinco) bolas.
3. A FPR poderá disponibilizar bolas oficiais para as finais de cada competição, caso em que serão obrigatoriamente utilizadas pelos Clubes nos jogos da respetiva competição.
4. Nos jogos organizados pela FPR, nomeadamente nas finais de cada competição, as bolas oficiais devem ser obrigatoriamente utilizadas pelos Clubes intervenientes.

Artigo 79.º
(Cartão de Identificação de Agente Desportivo)

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

CAPÍTULO X

ARBITRAGEM

Artigo 80.º
(Árbitros)

1. Os jogos das competições oficiais serão dirigidos por árbitros do quadro da FPR, auxiliados por dois árbitros auxiliares, de acordo com a disponibilidade do quadro de árbitros existente.
2. Na falta de árbitros auxiliares nomeados pelo Conselho de Arbitragem da FPR, cabe aos Diretores de Equipa dos Clubes a indicação de um juiz de linha por equipa, cujas funções serão definidas pelo árbitro antes do início do jogo, conforme as Leis do jogo, cingindo-se tais funções à indicação de bolas fora da área de jogo e ao assinalar da validade de pontapés de penalidade e de transformações aos postes.
3. O árbitro nomeado para dirigir um jogo deverá apresentar-se aos Diretores de Equipa dos Clubes ou capitães das equipas até 90 minutos antes da hora marcada para o seu início nas competições oficiais do Escalão de Seniores e até 60 minutos antes desse início nos restantes escalões.
4. Caso não exista Comissário de Jogo presente ao jogo é ao árbitro que compete, com apoio dos Diretores de Equipa, a identificação dos elementos que participam no jogo e que terão acesso à área técnica e recinto de jogo.
5. Caso o árbitro verifique que as condições de segurança obrigatórias não estão asseguradas, deve informar o Comissário de Jogo desse facto e não deve dar início ao jogo ou, tendo-se este iniciado, dar o mesmo por terminado. Será atribuída à equipa que não assegurou as condições de segurança uma derrota e à equipa adversária uma vitória por 28-0.

Artigo 81.º
(Ausência de Árbitro nomeado)

1. A ausência do árbitro, por falta de nomeação ou de comparência, não implica a não realização do jogo oficialmente marcado.
2. Se não houver árbitro nomeado ou se o árbitro nomeado pela FPR não comparecer até à hora fixada para o início do jogo, o Comissário de Jogo, quando exista, ou os Diretores de Equipa dos Clubes, deverão e pela ordem indicada:

a) Convidar qualquer árbitro oficial presente no local;

b) Convidar para arbitrar qualquer pessoa maior que considerem qualificada, presente no local;

c) Com exceção dos Escalões de Sub16 e de Sub18, promover a indicação pelos capitães de equipa, de um jogador de cada equipa, os quais arbitrarão, por sorteio, cada uma das partes do jogo. No caso dos Escalões de Sub16 e de Sub18, cada um dos treinadores arbitrará, por sorteio, cada uma das partes do jogo.

3. No caso em que uma equipa se recuse a jogar por ausência de árbitro, a equipa responsável pelo facto será penalizada com derrota e perda de 1 (um) ponto de classificação, sendo atribuída uma vitória e 5 pontos de classificação à outra equipa. Caso a responsabilidade seja de ambas as equipas, ambas serão penalizadas com derrota e perda de 1 (um) ponto de classificação.

4. Se o árbitro nomeado pela FPR não comparecer ao jogo o Diretor de Equipa do Clube visitado deverá informar a FPR e fazer cumprir o estipulado quanto ao preenchimento do Boletim de Jogo.

Artigo 82.º
(Boletim de Jogo)

1. O árbitro é o único responsável pela apresentação e preenchimento do Boletim de Jogo e pela sua validação pelos Diretores de Equipa dos Clubes no final do jogo, do qual deverá constar, para além da identificação completa da equipa de arbitragem, os pontos obtidos por cada equipa, o resultado final e a descrição concreta e detalhada dos factos de natureza disciplinar ocorridos, com a indicação dos seus intervenientes.

2. O árbitro ou o Comissário de Jogo, quando existir, são os únicos responsáveis pela inscrição no Boletim de Jogo de quaisquer reclamações e/ou intenções de protesto apresentados pelos Diretores de Equipa dos Clubes.

3. Os Diretores de Equipa apresentarão ao árbitro, até 60 minutos antes do início do jogo, a respetiva ficha de equipa devidamente preenchida, que deve obrigatoriamente incluir a identificação dos jogadores efetivos e suplentes, o número de camisola que lhes está atribuído, o número de licença da FPR e nome próprio e último apelido, acompanhado dos cartões licença, ou de outro elemento de identificação, de todos os elementos intervenientes no jogo.

4. Na Ficha de Equipa deve constar, igualmente, a identificação dos treinadores e do seu número de Cédula, a identificação dos elementos que permanecerão na Zona Técnica, bem como a indicação dos jogadores que desempenham as funções de capitão de equipa e dos jogadores aptos a participar nas posições de primeira linha.

5. Ambos os Diretores de Equipa dos Clubes devem verificar a Ficha de Equipa do Clube adversário e informarão o árbitro da existência de alguma irregularidade.

6. O árbitro pode impedir que um jogador participe no jogo se não estiver corretamente identificado.

7. O árbitro deve enviar para a FPR, após o jogo, o Boletim de Jogo, as Fichas das Equipas, os relatórios disciplinares, quando existam, e outros documentos que sejam relevantes, devendo o Clube visitado, obrigatoriamente, disponibilizar meios adequados para tal envio.
8. Em caso excecional de impossibilidade deste envio, devidamente fundamentado no próprio Boletim, o árbitro deve assegurar a entrega presencial do boletim de jogo e relatórios disciplinares, caso existam, ou enviar estes documentos através de fax ou de correio eletrónico para a FPR, até às 18H00 do segundo dia útil seguinte ao dia da realização do jogo.
9. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial cabe ao Comissário de Jogo, se existir, ou ao Clube visitado fazer a entrega do Boletim de Jogo e das Fichas de Equipa na FPR, no prazo máximo de 2 (dois) dias úteis, sob pena de aplicação de multa ao Clube de € 150 (cento e cinquenta Euros) pela Direção da FPR.

Artigo 83.º
(Não descrição dos factos)

1. A falta de cumprimento do disposto nos n.ºs 1 e 2 do Artigo 13.º do Regulamento de Disciplina dará lugar à redução da verba a que o árbitro tenha direito pela arbitragem do jogo em 50% sendo que, havendo reincidência na mesma temporada, a falta de cumprimento das referidas disposições dará lugar à perda da totalidade dessa verba.
2. Decorrido o prazo de entrega do Boletim de Jogo, conforme previsto nos números 7 e 8 do artigo anterior e no Artigo 13.º do Regulamento de Disciplina, e não sendo aquele entregue na FPR, implica a perda da verba a que o árbitro tenha direito pela arbitragem do jogo em 75% do seu valor, salvo justificação aceite pelo Conselho de Arbitragem. Em caso de reincidência, o prémio será perdido na totalidade.

CAPÍTULO XI

TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS OU SOB OUTRA FORMA

Artigo 84.º
(Titularidade de direitos)

1. A FPR detém a titularidade exclusiva dos direitos de recolha de imagens e de transmissão televisiva ou através de outra plataforma das competições e dos jogos que diretamente organiza.
2. Nos termos do Regulamento 13.2 da World Rugby, compete à Direção da FPR aprovar a transmissão televisiva, radiofónica ou através de qualquer outra plataforma, dos jogos das competições oficiais e dos jogos que diretamente organiza ou que organiza em conjunto com os Clubes interessados.
3. A FPR organiza a transmissão televisiva ou via "*streaming*" dos jogos do CNDH, bem como dos respetivos resumos, nos canais próprios da competição, bem como nos da FPR, sem prejuízo de poder contratualizar essas transmissões com terceiros.

4. No caso de conteúdos detidos ou produzidos pelos Clubes, podem estes partilhar os mesmos com a FPR, disponibilizando-os mediante solicitação, mais autorizando a edição e a utilização dos mesmos pela FPR em qualquer plataforma de distribuição.

Artigo 85.º
(Transmissão de jogos nacionais para o estrangeiro)

Nos termos do Regulamento 13.2 da World Rugby, compete à Direção da FPR autorizar a transmissão para o estrangeiro de jogos organizados em Portugal.

Artigo 86.º
(Recolha de imagens e acesso)

1. Apenas podem recolher imagens dos jogos das competições oficiais organizadas pela FPR as pessoas ou entidades que tenham sido prévia e expressamente autorizadas pela FPR.

2. Os Clubes visitados são obrigados a autorizar a recolha de imagens pelo Clube visitante, sendo este último responsável pelo uso indevido das imagens recolhidas.

3. A FPR pode recolher imagens dos jogos das competições oficiais organizadas sob a sua égide, nomeadamente dos jogos da Divisão de Honra, podendo fazer delas uma exploração comercial, com o intuito de divulgar e promover a modalidade, nomeadamente através de programas televisivos que incluam resumos dos jogos, e também para efeitos de observação e de desenvolvimento.

4. Os Clubes devem disponibilizar e facultar o acesso aos locais onde decorram os seus jogos a todos os envolvidos na recolha de imagens e de transmissão dos mesmos, assegurando a sua permanência e livre acesso, bem como o acesso às suas redes de distribuição de energia e a tudo o mais que se revele necessário para assegurar as referidas transmissões.

CAPÍTULO XII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 87.º
(Ação disciplinar)

A ação disciplinar sobre todos os participantes em ações, nomeadamente em jogos das competições, sujeitas à jurisdição da FPR – Clubes, jogadores, dirigentes, técnicos, treinadores, diretores de equipa, árbitros e auxiliares e todos os demais agentes desportivos – será exercida pelo Conselho de Disciplina, de acordo com as disposições do Regulamento de Disciplina.

Artigo 88.º
(Prazo das reclamações e recursos)

1. As decisões dos órgãos sociais da FPR, com exceção das decisões do Conselho de Disciplina, que digam respeito às competições a que se refere o n.º 1 do presente

Regulamento admitem reclamação, que deve ser sempre fundamentada, a endereçar ao Presidente do órgão que a tomou no prazo de 5 (cinco) dias úteis a contar da sua notificação aos interessados ou da divulgação dessas decisões no Boletim Informativo da FPR.

2. O indeferimento da reclamação não prejudica a interposição de recurso para o Conselho de Justiça, que deve ser apresentado no prazo de 5 (cinco) dias úteis, acompanhado da documentação julgada relevante e de cheque ou comprovativo de depósito na conta da FPR da importância de € 300 (trezentos euros) a título de preparo, com direito a restituição caso o recurso mereça vencimento.

3. O recurso das decisões dos órgãos sociais da FPR que digam respeito às competições a que se refere o n.º 1 do presente Regulamento não têm efeito suspensivo, exceto se da decisão do recurso depender a manutenção, a promoção ou a despromoção de equipa, caso em que o recorrente deverá requerer o efeito suspensivo.

Artigo 89.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, cujo teor se revestirá de força obrigatória geral após publicação no Boletim Informativo.

Artigo 90.º
(Revogação, alterações e aditamentos)

1. O presente Regulamento revoga todas as anteriores versões do Regulamento Geral de Competições 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.

3. Nas competições dos escalões inferiores, poderão ser adotados nos respetivos regulamentos específicos, normas menos rígidas do que as previstas no presente Regulamento.

Artigo 91.º
(Entrada em vigor)

O presente Regulamento entra em vigor no dia 1 de Setembro de 2024, sendo constituído por dois anexos, que dele fazem parte integrante.

(Alterações aprovadas pela Direção da FPR em 28 de agosto de 2024)

(Regulamento Geral de Competições em vigor na Época Desportiva 2026/2027)

ANEXO I

3 Equipas

1.ª jornada - 1/2

2.ª jornada - 3/1

3.ª jornada - 2/3

4 Equipas

1.ª jornada - 2/1 e 3/4

2.ª jornada - 1/3 e 4/2

3.ª jornada - 4/1 e 3/2

5 Equipas

1.ª jornada - 2/1 e 3/5

2.ª jornada - 1/3 e 5/4

3.ª jornada - 4/1 e 3/2

4.ª jornada - 1/5 e 2/4

5.ª jornada - 5/2 e 4/3

6 Equipas

1.ª jornada - 2/1,3/5 e 4/6

2.ª jornada - 1/3, 6/2 e 5/4

3.ª jornada - 4/1, 3/2 e 6/5

4.ª jornada - 1/5, 2/4 e 3/6

5.ª jornada - 6/1, 5/2 e 4/3

7 Equipas

1.ª jornada - 2/1, 3/7 e 4/6

2.ª jornada - 1/3, 7/4 e 6/5

3.ª jornada - 4/1, 3/2 e 5/7

4.ª jornada - 1/5, 2/4 e 7/6

5.ª jornada - 6/1, 5/2 e 4/3

6.ª jornada - 1/7, 2/6 e 3/5

7.ª jornada - 7/2, 6/3 e 5/4

8 Equipas

1.ª jornada - 2/1, 3/7, 4/6 e 5/8

2.ª jornada - 1/3, 8/2, 7/4 e 6/5

3.ª jornada - 4/1, 3/2, 5/7 e 8/6

4.ª jornada - 1/5, 2/4, 3/8 e 7/6

5.ª jornada - 6/1, 5/2, 4/3 e 8/7

6.ª jornada - 1/7, 2/6, 3/5 e 4/8

7.ª jornada - 8/1, 7/2, 6/3 e 5/4

9 Equipas

1.ª jornada - 2/1, 3/9, 4/8 e 5/7

2.ª jornada - 1/3, 9/4, 8/5 e 7/6

3.ª jornada - 4/1, 3/2, 5/9 e 6/8

4.ª jornada - 1/5, 2/4, 9/6 e 8/7

5.ª jornada - 6/1, 5/2, 4/3 e 7/9

6.ª jornada - 1/7, 2/6, 3/5 e 9/8

7.ª jornada - 8/1, 7/2, 6/3 e 5/4

8.ª jornada - 1/9, 2/8, 3/7 e 4/6

9.ª jornada - 9/2, 8/3, 7/4 e 6/5

10 Equipas

1.ª jornada - 2/1, 3/9, 4/8, 5/7 e 6/10

2.ª jornada - 1/3, 9/4, 8/5, 7/6 e 10/2

3.ª jornada - 4/1, 3/2, 5/9, 6/8 e 7/10

4.ª jornada - 1/5, 2/4, 9/6, 8/7 e 10/3

5.ª jornada - 6/1, 5/2, 4/3, 7/9 e 8/10

6.ª jornada - 1/7, 2/6, 3/5, 9/8 e 10/4

7.ª jornada - 8/1, 7/2, 6/3 5/4 e 9/10

8.ª jornada - 1/9, 2/8, 3/7, 4/6 e 10/5

9.ª jornada - 9/2, 8/3, 7/4, 6/5 e 1/10

Tabela para 11 ou 12 Equipas

1.ª jornada - 1/12, 2/11, 3/10, 4/9, 5/8, 6/7

2.ª jornada - 12/7, 8/6, 9/5, 10/4, 11/3, 1/2

3.ª jornada - 2/12, 3/1, 4/11, 5/10, 6/9, 7/8

4.ª jornada - 12/8, 9/7, 10/6, 11/5, 1/4, 2/3

5.ª jornada - 3/12, 4/2 ,5/1, 6/11, 7/10, 8/9

6.ª jornada - 12/9, 10/8, 11/7, 1/6, 2/5, 3/4

7.ª jornada - 4/12, 5/3, 6/2, 7/1, 8/11, 9/10

8.ª jornada - 12/10, 11/9, 1/8, 2/7, 3/6, 4/5

9.ª jornada - 5/12, 6/4, 7/3, 8/2, 9/1, 10/11

10.ª jornada - 12/11, 1/10, 2/9, 3/8, 4/7, 5/6

11.ª jornada - 6/12, 7/5, 8/4, 9/3, 10/2, 11/1

Tabela para 13 ou 14 Equipas

1.ª jornada - 1/14, 2/13, 3/12, 4/11, 5/10, 6/9, 7/8

2.ª jornada - 14/8, 9/7, 10/6, 11/5, 12/4, 13/3, 1/2

3.ª jornada - 2/14, 3/1, 4/13, 5/12, 6/11, 7/10, 8/9

4.ª jornada - 14/9, 10/8, 11/7, 12/6, 13/5,1/4 , 2/3

5.ª jornada - 3/14, 4/2, 5/1, 6/13, 7/12, 8/11, 9/10

6.ª jornada - 14/10, 11/9, 12/8, 13/7, 1/6, 2/5 , 3/4

7.ª jornada - 4/14, 5/3, 6/2, 7/1, 8/13, 9/12, 10/11

8.ª jornada - 14/11, 12/10, 13/9, 1/8, 2/7, 3/6, 4/5

9.ª jornada - 5/14, 6/4, 7/3, 8/2, 9/1, 10/13, 11/12

10.ª jornada - 14/12, 13/11, 1/10, 2/9, 3/8, 4/7, 5/6

11.ª jornada - 6/14, 7/5, 8/4, 10/2, 11/1, 12/13, 9/3

12.ª jornada - 14/13, 1/12, 2/11, 3/10, 4/9, 5/8, 6/7

13.ª jornada - 7/4, 8/6, 9/5, 10/4, 11/3, 12/2, 13/1

Tabela para 15 ou 16 Equipas

1.ª jornada - 1/16, 2/15, 3/14, 4/13, 5/12, 6/11, 7/10, 8/9

2.ª jornada - 15/9, 10/8, 11/7, 12/6, 13/5, 14/4, 15/3, 1/2

3.ª jornada - 2/16, 3/1, 4/15, 5/14, 6/13, 7/12, 8/11, 9/10

4.ª jornada - 16/10, 11/9, 12/8, 13/7, 14/6, 15/5, 1/4, 2/3

5.ª jornada - 3/16, 4/2, 5/1, 6/15, 7/14, 8/13, 9/12, 10/11

6.ª jornada - 16/11, 12/10, 13/9, 14/8, 15/7, 1/6, 2/5, 3/4

7.ª jornada - 4/16, 5/3, 6/2, 7/1, 8/15, 9/14, 10/13, 11/12

8.ª jornada - 16/12, 13/11, 14/10, 15/9, 1/8, 2/7, 3/6, 4/5

9.ª jornada - 5/16, 6/4, 7/3, 8/2, 9/1, 10/15, 11/14, 12/13

10.ª jornada - 16/13, 14/12, 15/11, 1/10, 2/9, 3/8, 4/7, 5/6

11.ª jornada - 6/16, 7/5, 8/4, 9/3, 10/2, 11/1, 12/15, 13/14

12.ª jornada - 16/14, 15/13, 1/12, 2/11, 3/10, 4/9, 5/8, 6/7

13.ª jornada - 7/16, 8/6, 9/5, 10/4,11/3, 12/2 ,13/1, 14/15

14.ª jornada - 16/15, 1/14, 2/13, 3/12, 4/11, 5/10, 6/9, 7/8

ANEXO II

REGULAMENTO DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

Para que possa haver um desenvolvimento desportivo qualitativo da modalidade as condições dos campos desportivos onde se desenrolam as competições devem, tanto quanto possível, atingir os níveis de qualidade recomendados pelas boas práticas de instalação e orientação, para o que devem ser analisadas as características do local em termos de exposição solar e regime de ventos para que o resultado final da implantação permita diminuir a importância dos fatores climatológicos aleatórios.

1. DIMENSÕES

Terreno de Jogo (linha de ensaio a linha de ensaio)

- Máximas
  - Todos os escalões
    - 100m x 70m
- Mínimas
  - WR
    - 94m x 68m
  - FPR (Categoria Sénior Principal e Secundária)
    - 90m x 64m
  - FPR (Restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)
    - 85m x 55m

Áreas de ensaio (linha de ensaio a linha de fundo)		
▫ WR		
	▪	Constituídas por um retângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m e uma largura mínima de 10m. Em casos excecionais e quando devidamente autorizado pela FPR, a largura da área, mantendo-se o mesmo comprimento, pode ir até ao limite mínimo de 6m.
▫ FPR (Categoria Sénior Principal e Secundária)		
	▪	Constituídas por um retângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m, poderá ter uma largura mínima de 6m. Em casos excecionais e quando devidamente autorizado pela FPR, a largura da área, mantendo-se o mesmo comprimento, pode ir até ao limite mínimo de 3m.
▫ FPR (Restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)		
	▪	Constituídas por um retângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m, poderá ter uma largura mínima de 3m.

Área de perímetro (área de segurança adjacente à área de jogo)
▪ Entre a linha de fundo e o primeiro obstáculo: 1m
▪ Bocas de rega protegidas/tapadas e niveladas
▪ Canhão de rega removido e a sua caixa protegida com material absorvente de impacto
▪ Postes das bandeirolas em material flexível
▪ Proteção dos postes
▪ Linha de perímetro entre a linha lateral e o primeiro obstáculo:2,5m
▫ Linha de perímetro entre a linha lateral e o primeiro obstáculo:
- caso o campo seja delimitado por um obstáculo vertical, continuado e resistente: 5 metros;
- caso o obstáculo se encontre protegido: 3m.
▪ Caso existam balizas de futebol, devem ser removidas, caso contrário, deverão ser protegidas com material adequado. No caso da manutenção das balizas e quando a bola tocar num dos seus elementos, postes ou traves, o jogo continuará. Se o jogador portador da bola tocar na base do poste da baliza de futebol durante o jogo, tem aplicação a Lei 22.4 (b) e 22.5 (c) das Leis do Jogo. Caso a bola toque em qualquer armação, para além das referidas balizas, que se situe no espaço aéreo da área de validação, será considerado *bola morta*.

Área Técnica
▪ Distância entre o limite da zona técnica e a linha lateral: 1metro
▪ Em todos os campos em que não exista espaço para a delimitação de zona técnica, ambas as equipas técnicas deverão ser instaladas na bancada.

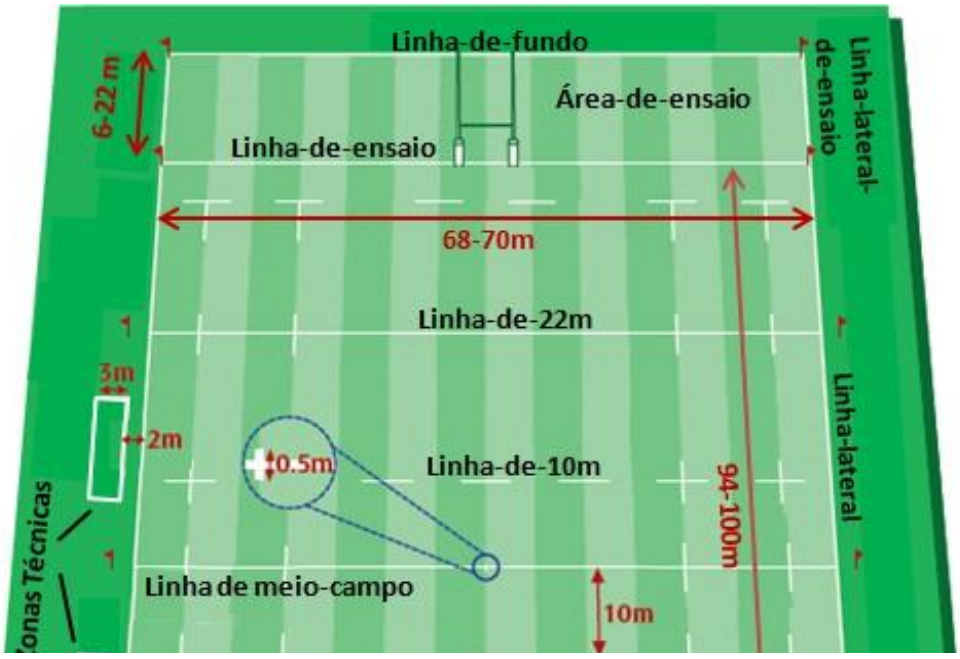
Marcação das Linhas
▫ As linhas, que devem ser todas iguais, devem ter uma espessura máxima de 12 cm e mínima idêntica à espessura dos postes. As linhas de ensaio são tangentes ao perímetro interior, em relação ao terreno de jogo.
▫ As dimensões do campo:
▪ no terreno de jogo a dimensão do comprimento é medida pelo interior das linhas de ensaio. A dimensão da largura é medida pelo interior das linhas laterais
▪ nas áreas de ensaio a dimensão da sua largura é medida do exterior da linha de ensaio até ao interior da linha de bola morta e a dimensão do seu comprimento - o mesmo do que a largura do terreno de jogo - é medida entre o interior das linhas laterais.

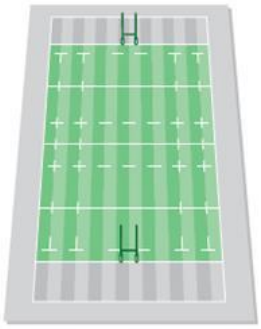
2. PLANTA

As marcações do campo devem ser feitas de acordo com as Normas e Leis do Jogo WR.

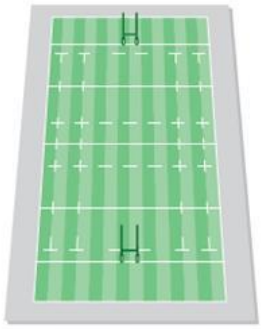
As atuais marcações pretendem responder ao crescente uso de pisos artificiais multiusos (rugby, futebol e outras modalidades) em todo o mundo e é uma tentativa de reduzir a quantidade de linhas e marcações no terreno de jogo e – consequentemente – a confusão de linhas dentro de campo.

As marcações de diferentes modalidades corresponderão cores diferentes. Recomenda-se a cor branca para as marcações do rugby que deve ser utilizada sempre que possível.

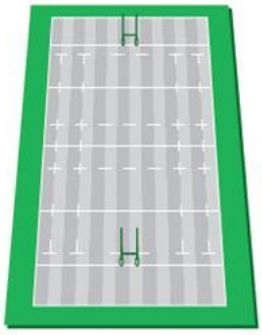




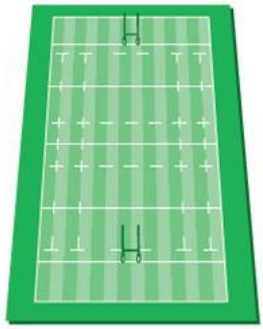
Terreno-de-jogo



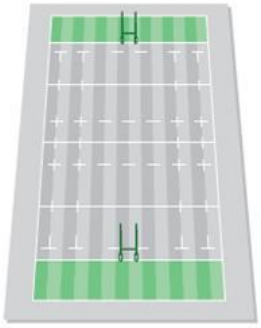
Campo-de-jogo



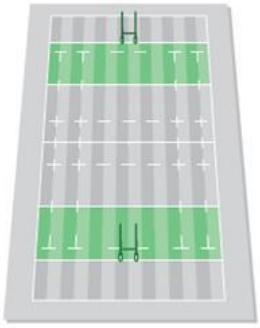
Perímetro de segurança



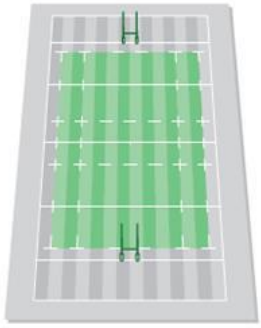
Recinto-de-jogo



Área-de-ensaio



Área-de-22



Zona da FO

TRANSCRIÇÃO DAS LEIS DE JOGO

"1.3. AS LINHAS DO RECINTO DE JOGO

(a) Linhas contínuas:

- as linhas de fundo e as linhas laterais da área de ensaio não pertencem às áreas de ensaio;

- as linhas de ensaio pertencem às áreas de ensaio mas não fazem parte do terreno de jogo;

- as linhas de 22 metros são linhas paralelas às linhas de ensaio;

- a linha de meio-campo é uma linha paralela às linhas de ensaio;

- as linhas laterais estão fora do terreno de jogo.

(b) Linhas tracejadas:

Todas as linhas, com exceção das linhas contínuas, são linhas tracejadas com 5 metros de comprimento.

Existem dois conjuntos de linhas tracejadas que percorrem o campo de uma linha lateral à outra, paralelas e a 10 metros de distância de cada lado da linha de meio-campo. Estas são as linhas de 10 metros. As linhas de 10 metros intersectam as linhas tracejadas que distam 5 e 15 metros de cada linha lateral e que são paralelas às mesmas.

Existem dois conjuntos de linhas tracejadas que percorrem o campo paralelamente às linhas laterais e distam 5 metros destas. Percorrem o campo a partir da linha tracejada que dista 5 metros de cada linha de ensaio e que é paralela à mesma. Intersectam ambas as linhas de 22 metros, ambas as linhas de 10 metros e a linha de meio-campo. Estas são as linhas de 5 metros.

Existem dois conjuntos de linhas tracejadas que percorrem o campo paralelamente às linhas laterais e distam 15 metros destas. Percorrem o campo a partir da linha tracejada que dista 5 metros de cada linha de ensaio e que é paralela à mesma. Intersectam ambas as linhas de 22 metros, ambas as linhas de 10 metros e a linha de meio-campo. Estas são as linhas de 15 metros.

Existem seis linhas tracejadas paralelas e a 5 metros de cada linha de ensaio. Duas das linhas tracejadas encontram-se a 5 e 15 metros de cada linha lateral. Outras duas linhas tracejadas estão colocadas em frente de cada poste das balizas, de modo a que haja 5 metros entre cada uma destas duas linhas tracejadas.

(c) Linha de meio-campo:

Existe uma linha específica de 0.5 metros de comprimento que intersecta a linha de meio-campo.”.

Todas as linhas representadas na Planta devem estar convenientemente marcadas.

As linhas devem ter todas a mesma espessura com 12cm como limite e a espessura dos postes como dimensão mínima.

3. PROTEÇÃO AOS VENTOS DOMINANTES

O regime de ventos, quando superior a uma certa intensidade e dominado pela frequência de determinadas direções, pode alterar sensivelmente o rendimento desportivo dos jogadores e das equipas. Para minorar este aspeto deve ser feita análise local do regime e intensidade dos ventos com determinação dos quadrantes dominantes, recorrendo a intervenções funcionais como barreiras de árvores ou redes que permitam diminuir a incidência da sua velocidade no perímetro do campo.

4. ORIENTAÇÃO DOS CAMPOS

A exposição solar é um dos fatores de constrangimento das áreas desportivas de ar livre, influenciando negativamente, se mal orientada, a ação dos praticantes.

Uma vez que, pelo bom alinhamento em relação à posição do sol este aspeto pode ser controlado para permitir a diminuição dos riscos de encandeamento direto, eliminando assim um fator aleatório da construção de resultados desportivos e contribuindo para a evidência do mérito, as boas práticas de orientação dos grandes campos desportivos determinam que o seu eixo maior deve ser, ideal e preferencialmente, paralelo ao sentido dos pontos subcolaterais Nor-noroeste (NNO)/Su-sudeste (SSE) - 337º30'/157º30'.

Sendo esta a melhor orientação para utilização no período da tarde, a melhor orientação para o período da manhã alinha-se pelo eixo dos pontos subcolaterais NNESSO (22º30'/202º30'). É assim admissível, sem alteração significativa do propósito de defesa do risco de encandeamento, que a orientação dos campos desportivos se possa enquadrar entre os 315º(NO) e 22°30' (NNE) da Rosa dos Ventos.

Casos excecionais:

Todos os campos que não se enquadrem na totalidade dentro destes parâmetros, serão apresentados à Comissão Técnica e à Direção da FPR para avaliação.