



# **PORTUGAL RUGBY**

## **REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES 2017/2018**



## **CAPÍTULO I**

### **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 1.º - Âmbito

Artigo 2.º - Definições

Artigo 3.º - Relações com Organizações Internacionais

Artigo 4.º - Comunicações

## **CAPÍTULO II**

### **INSCRIÇÃO DE CLUBES**

Artigo 5.º - Inscrição de Clubes

## **CAPÍTULO III**

### **INSCRIÇÃO DE EQUIPAS**

Artigo 6.º - Inscrição de equipas

Artigo 7.º - Inscrição de mais de uma equipa

Artigo 8.º - Não inscrição de equipas qualificadas

Artigo 9.º - Inscrições defeituosas ou irregulares

## **CAPÍTULO IV**

### **INSCRIÇÃO E LICENCIAMENTO DE JOGADORES**

Artigo 10.º - Participação em competições oficiais

Artigo 11.º - Inscrições On-line

Artigo 12.º - Inscrições de jogadores

Artigo 13.º - Inscrições de jogadores menores de idade

Artigo 14.º - Transferências

Artigo 15.º - Escalões etários

Artigo 16.º - Jogadores seniores

## **CAPÍTULO V**

### **CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES**

Artigo 17.º - Época Desportiva e actividade oficial

Artigo 18.º - Calendário Oficial de competições

Artigo 19.º - Alterações ao Calendário Oficial de competições

Artigo 20.º - Designação das competições

Artigo 21.º - Designações complementares

Artigo 22.º - Modelos competitivos

Artigo 23.º - Homologação final das provas

## **CAPÍTULO VI**

### **PRINCÍPIOS DE QUALIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

Artigo 24.º - Formato das competições

Artigo 25.º - Competições por pontos de classificação. Desempate

Artigo 26.º - Competições a eliminar por pontos de jogo. Desempate

Artigo 27.º - Sorteio

## **CAPÍTULO VII**

### **MARCAÇÃO DE JOGOS**

- Artigo 28.º - Programação e marcação de Jogos
- Artigo 29.º - Marcações excepcionais
- Artigo 30.º - Jogos com marcações alteradas
- Artigo 31.º - Limitações à marcação
- Artigo 32.º - Adiamentos por força maior
- Artigo 33.º - Alteração ou adiamento de jornadas ou jogos
- Artigo 34.º - Jogos anulados e mandados repetir
- Artigo 35.º - Jogos não iniciados ou terminados antes do tempo
- Artigo 36.º - Atrasos de equipas e interrupções
- Artigo 37.º - Jogos e torneios particulares

## **CAPÍTULO VIII**

### **FALTAS DE COMPARÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÕES**

- Artigo 38.º - Faltas de comparência
- Artigo 39.º - Consequências na classificação
- Artigo 40.º - Outras sanções
- Artigo 41.º - Desclassificações

## **CAPÍTULO IX**

### **ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DE JOGOS**

- Artigo 42.º - Leis do Jogo
- Artigo 43.º - Campo de Jogo
- Artigo 44.º - Obrigações dos clubes
- Artigo 45.º - Controlo antidopagem
- Artigo 46.º - Director de Equipa de Clube
- Artigo 47.º - Capitães de equipa
- Artigo 48.º - Jogadores
- Artigo 49.º - Jogadores convocados para selecções nacionais ou oficiais
- Artigo 50.º - Cartões
- Artigo 51.º - Obrigações dos treinadores e agentes desportivos
- Artigo 52.º - Acesso e permanência no recinto de jogo
- Artigo 53.º - Zona técnica e banco dos suplentes
- Artigo 54.º - Acesso aos balneários
- Artigo 55.º - Acesso ao balneário da equipa de arbitragem
- Artigo 56.º - Delegado da FPR
- Artigo 57.º - Cores dos equipamentos
- Artigo 58.º - Camisolas, calções e meias dos jogadores. Numeração
- Artigo 59.º - Publicidade nos equipamentos
- Artigo 60.º - Bolas

## **CAPÍTULO X**

### **ARBITRAGEM**

- Artigo 61.º - Árbitros
- Artigo 62.º - Ausência do árbitro

Artigo 63.º - Boletim de jogo

## **CAPÍTULO XI**

### **TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS**

Artigo 64.º - Titularidade de direitos

Artigo 65.º - Transmissão de jogos nacionais para o estrangeiro

Artigo 66.º - Recolha de imagens

## **CAPÍTULO XII**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

Artigo 67.º - Acção disciplinar

Artigo 68.º - Interpretação e integração de lacunas

Artigo 69.º - Revogação, alterações e aditamentos

## CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

### Artigo 1.º (Âmbito)

1. O presente Regulamento Geral de Competições, doravante designado por presente Regulamento ou RGC, aprovado pela Direcção da Federação Portuguesa de Rugby, por deliberação tomada em 30 de Abril de 2015, nos termos do Artigo 41.º nº 2 do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de Dezembro, e dos seus Estatutos, para produzir efeitos relativamente à época desportiva de 2015/2016, 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 das constantes de regulamentos específicos de cada prova, e aplicam-se em tudo o que nestes não tenha especial e diferente regulamentação.
3. O presente Regulamento não se aplica às competições sub-14 e escalões etários inferiores que deverão dispor de regulamentação própria, geral e específica.

### Artigo 2.º (Definições)

Para efeitos do presente Regulamento e excepto disposição em contrário, as expressões adiante discriminadas têm o seguinte significado:

**Boletim de Jogo** – Documento oficial que regista o resultado final do jogo, as medidas disciplinares aplicadas pelo árbitro, as reclamações e as intenções de protesto dos Clubes. Fazem parte do Boletim de Jogo, as Fichas de Equipa e os Relatórios Disciplinares.

**Boletim Oficial** – Boletim informativo através do qual a FPR comunica as decisões dos seus órgãos e outras informações relevantes para a modalidade.

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

**Campo de Jogo** – Área que inclui a Área de Jogo (terreno de jogo + áreas de ensaio), Área de Perímetro (Zona de Segurança e Zonas Técnicas) de acordo com as Leis do Jogo e as Normas de Homologação de Campos da FPR.

**Clubes** – Associações ou sociedades desportivas filiadas e participantes em competições organizadas pela FPR.

**Clubes Emergentes** – Clubes recém-filiados na FPR que, durante um período de tempo definido pela Direcção da FPR, beneficiem, de acordo com regulamento específico próprio, de apoios federativos.

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

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

**Desclassificação** – Penalização aplicada a uma equipa, por não cumprimento das regras estabelecidas neste Regulamento ou em regulamento específico, de que resulta, de imediato, a sua exclusão da competição em causa.

**Desistência** – Opção tomada por um Clube de não continuar a participar em determinada competição.

**Direitos de Transmissão** – A FPR detém a titularidade dos direitos de transmissão, entendendo-se por 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 electrónicos, ou outros desenvolvidos no futuro, nomeadamente todos os tipos de televisão, incluindo designadamente as plataformas analógica, digital, 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 interactivas e “on-line”, por meio de Internet ou qualquer outro sistema e rádio e outros meios áudio, incluindo os “on-line”, quer sejam ao vivo ou diferido, respeitantes à totalidade ou apenas a parte dos jogos, que tenham lugar em Portugal.

**Época Desportiva** – Período que se inicia em 1 de Setembro de cada ano e tem o seu termo a 31 de Agosto do ano seguinte.

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

**Equipas Mistas** – Equipas, até ao escalão de sub-14 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.

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

**FPR** - Federação Portuguesa de Rugby.

**Inscrições On-line** - Manual do Utilizador de Inscrições On-Line da FPR ou Manual de Inscrições, aprovado pela Direcção da FPR, que contém os procedimentos a seguir na inscrição dos jogadores que pretendam obter uma licença válida para poder participar nas Competições Oficiais.

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

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

**Jogadores treinados e experientes de 1ª Linha** – designação de jogadores capazes de jogar na 1ª linha de qualquer categoria e que será substituída por “passaporte de 1ª linha” com validade de todas as suas implicações, logo que o processo de atribuição de competências esteja, para cada escalão, concluído.

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

**Ponto de Bónus Defensivo** – Ponto atribuído, em competições por pontos, à equipa que for derrotada por sete ou menos pontos de jogo.

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

**Pontos de Classificação** – Pontos atribuídos a cada equipa em caso de vitória, empate, derrota ou por situação de isento adicionados, se aplicável, dos pontos de bónus ofensivos ou defensivos.

**Pontos de Jogo** – Somatório de pontos atribuídos por ensaios, transformações, penalidades e pontapés de ressaltos.

**Primeira Inscrição** – Inscrição de todo e qualquer jogador que nunca tenha sido inscrito na FPR.

**Regulamento** – O presente Regulamento Geral de Competições também designado por RGC.

**Rugby Europe** – Organismo que superintende o Rugby a nível europeu.

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

**Seleções Oficiais** – Seleções de jogadores de clubes nacionais ou estrangeiros ou sob a tutela da FPR, cuja constituição seja autorizada pela FPR que determina a sua responsabilidade administrativa e técnica.

**Sítio da FPR** – Página da internet da FPR ([www.fpr.pt](http://www.fpr.pt)).

**Sub-escalão Sénior** – Escalão de competições de equipas formadas por jogadores seniores, em que só podem participar jogadores até determinada idade ou com determinadas condições.

**World Rugby** – organismo que superintende o Rugby a nível mundial.

**Zonas Técnicas** – As duas áreas dentro do Perímetro do Campo 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 2m da linha lateral e separadas entre si por 10m.

### Artigo 3.º

#### (Relações com Organizações Internacionais)

A FPR é membro do 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 no quadro das suas competências, bem como quaisquer directrizes deles emanadas com carácter obrigatório e oficial.

### Artigo 4.º

#### (Comunicações)

1. As decisões dos órgãos da FPR consideram-se comunicadas aos seus filiados através de Boletim Informativo, com o carácter de “Boletim Oficial” da FPR, disponível no sítio da FPR, sem prejuízo de poderem ser também enviadas através de correio electrónico ou de carta registada aos Clubes e demais filiados sempre que o assunto assim o exija.

2. Todos os Clubes e demais filiados têm que indicar um endereço oficial de correio electrónico, sendo que toda a comunicação electrónica dirigida pela FPR para esse endereço terá o valor de uma comunicação oficial.
3. Sempre que um acto, com excepção de inquirição de arguidos, não puder ser praticado presencialmente, o mesmo poderá ser feito por videoconferência devendo o clube que pretenda utilizar esse meio informar a FPR com um prazo nunca inferior a 24 horas dessa intenção, de modo a poder ser agendada a mesma.
4. O meio técnico a utilizar para as videoconferências será indicado pela FPR.

**CAPÍTULO II**  
**INSCRIÇÃO DE CLUBES**  
**Artigo 5.º**  
**(Inscrição de clubes)**

1. Só podem participar nas competições oficiais da FPR equipas dos Clubes que sejam filiados na FPR, no pleno gozo dos seus direitos, e que anualmente se inscrevam para o efeito.
2. A inscrição terá que ser feita entre 1 e 20 de Junho de cada ano, relativamente à Época Desportiva subsequente, através do envio on-line da respectiva ficha de Identificação do Clube, ainda que o Clube já tenha estado inscrito na época anterior.

**CAPÍTULO III**  
**INSCRIÇÃO DE EQUIPAS**  
**Artigo 6.º**  
**(Inscrição de equipas)**

1. Os Clubes filiados na FPR que pretendam participar nas competições oficiais da FPR terão que proceder à inscrição das suas equipas na Época Desportiva subsequente, através de carta, fax ou correio electrónico, a enviar para a FPR após homologação das provas da época anterior, tendo as inscrições que ser recebidas na FPR e até 30 de Junho de cada ano.
2. As inscrições apenas serão válidas, caso os Clubes:
  - a. Nomeiem um Director de Equipa 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 declaração subscrita por quem legalmente os obriga comprometendo-se a ter inscritos e licenciados, até dez dias úteis antes do primeiro jogo oficial da época, relativamente a cada equipa, o número mínimo de jogadores com as condições exigidas para a competição em que a mesma pretende participar;
  - c. Efectuem o pagamento atempado da taxa de inscrição fixada pela Direcção da FPR até dez dias úteis antes do início da respectiva competição.
3. Após verificar da regularidade das inscrições, a FPR publicita no seu sítio as inscrições que considere válidas e aceites até cinco dias antes do início da respectiva competição.
4. O Clube que queira inscrever uma equipa na Divisão de Honra terá que inscrever equipas em, pelo menos, dois dos três escalões dos sub-16, sub-18 ou sub-escalão



sénior, sem o que apenas a poderá inscrever na Primeira Divisão. Nesse caso, poderá inscrever-se na Divisão de Honra, em sua substituição, o Clube que preencha esses requisitos, por ordem sequencial da sua classificação na Primeira Divisão na época anterior.

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

6. As Equipas Conjuntas não são admitidas na Divisão de Honra, Primeira Divisão e Taça de Portugal, escalão sénior.

#### **Artigo 7.º** **(Inscrição de mais de uma equipa)**

Com excepção do escalão sénior e sub-sénior, a inscrição de duas ou mais equipas de um Clube no mesmo escalão, obriga a que à segunda equipa seja atribuída a letra “B” e assim sucessivamente.

#### **Artigo 8.º** **(Não inscrição de equipas qualificadas)**

1. Quando um Clube não inscrever uma equipa qualificada, manter-se-á na divisão em causa a equipa despromovida.

2. No caso da equipa despromovida não pretender manter-se na divisão em causa, o seu lugar será ocupado pela equipa melhor classificada da divisão inferior, que o pretender, por ordem da classificação da época anterior.

3. Não havendo equipa candidata à ocupação do referido lugar, o número de equipas participantes naquela competição será reduzido em conformidade.

4. Quando um Clube, até 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 inscrevê-la na divisão inferior, dentro desse prazo. Nesse caso, o seu lugar será ocupado pela equipa vencedora de um jogo, a realizar em campo neutro, disputado entre a equipa que seria despromovida dessa divisão e a melhor classificada da divisão inferior, que o pretender, por ordem da classificação da época anterior. Caso não haja qualquer clube da divisão inferior que pretenda disputar o referido jogo, manter-se-á nessa divisão a equipa que teria sido despromovida.

5. O jogo entre as equipas referidas no número anterior será realizado entre a data do sorteio e até uma semana antes do primeiro início da competição que envolva as equipas em questão. 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.

6. A equipa do Clube que optou por jogar no escalão inferior iniciará a competição nesse escalão com 8 pontos negativos.

7. A falta de inscrição ou de comunicação atempada de que o Clube não pretende participar na competição para a qual tinha uma equipa qualificada implica a sua imediata desclassificação, com aplicação do regime de desclassificações estabelecido por este Regulamento.

**Artigo 9.º**  
**(Inscrições defeituosas ou irregulares)**

1. Caso se venha a verificar que um Clube, cuja candidatura tenha sido aprovada para participar numa das competições, tem na sua equipa jogadores irregularmente inscritos que não lhe permitam atingir o número de jogadores estipulado nas respectivas normas específicas, a FPR notificará o Clube infractor para que este possa regularizar a situação no prazo máximo de 5 dias úteis.
2. No caso de a situação não ser atempadamente regularizada, o Clube infractor não poderá participar com essa equipa em qualquer das competições do mesmo escalão na época em causa e fica sujeito à aplicação do regime de desclassificações estabelecido por este Regulamento.
3. A Direcção da FPR poderá decidir que a posição da equipa irregularmente inscrita seja ocupada pelo Clube despromovido na última Época Desportiva da divisão em causa ou que o número de equipas participantes na competição em causa seja reduzido em conformidade.

**CAPÍTULO IV**  
**INSCRIÇÃO E LICENCIAMENTO DE JOGADORES**

**Artigo 10.º**  
**(Participação em competições oficiais)**

1. Apenas podem participar nas Competições Oficiais jogadores previamente inscritos e licenciados pela FPR dentro dos prazos estabelecidos neste 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 ter 10 dias úteis para verificar se as mesmas cumprem as exigências regulamentares e legais e se foram acompanhadas de documentação conforme com o disposto no presente regulamento. Caso sejam verificadas irregularidades, o Clube será notificado para a sua correcção no prazo de cinco dias consecutivos e o jogador em causa fica impedido de jogar até a sua situação estar regularizada.

**Artigo 11.º**  
**(Inscrições On-line)**

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 “online” da FPR, nos termos do Manual de Inscrição de Jogadores On-Line bem como do presente regulamento.
2. O licenciamento dos jogadores será feito pela FPR desde que a sua inscrição tenha sido acompanhada de:
  - a. Comprovativo de exame médico válido;
  - b. Comprovativo de seguro desportivo em vigor;

- c. De fotografia actualizada e de acordo com o Manual de Inscrições sempre que haja alteração de escalão etário;
  - d. De cópia do cartão de cidadão ou de passaporte válido caso seja uma primeira inscrição ou tenha existido renovação dos mesmos;
  - e. De autorização do Clube anterior caso seja uma transferência.
3. É único e obrigatório o método de inscrição e licenciamento “on-line” de jogadores na FPR, disponível através do acesso ao site da FPR na Internet.
4. Em caso de contradição ou de dúvida, as regras deste Regulamento prevalecem sobre as disposições do Manual de Inscrição de Jogadores.

### **Artigo 12.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 o presente regulamento, desde que a mesma seja regularmente feita no sítio da FPR até às 24h00 horas da 4ª feira anterior e com um mínimo de 24 horas de antecedência em relação ao dia do jogo em que pretendam participar.
2. Os jogadores não formados localmente só podem ser inscritos até 31 de Dezembro de cada época desportiva. Este prazo não se aplica aos jogadores menores de 18 anos, desde que os jogadores apresentem inscrições escolares em estabelecimentos de ensino nacionais.
3. As listagens dos jogadores inscritos estarão disponíveis para consulta no sítio da FPR.

### **Artigo 13.º (Inscrições de jogadores menores de idade)**

Para que a sua inscrição seja considerada, todos os jogadores menores de idade devem apresentar, em formulário próprio, declaração do responsável legal autorizando a realização de controlos antidopagem de acordo com o Regulamento Federativo de Antidopagem da FPR.

### **Artigo 14.º (Transferências)**

1. Com excepção das transferências 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 poderá ocorrer:
  - a. Até 31 de Dezembro de cada época desportiva para os escalões e sub-escalões Sénior, Sub-18 e Sub-16, quer masculino quer feminino. Este prazo não se aplica aos jogadores menores de idade, desde que os jogadores apresentem inscrições escolares 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 terá que solicitar junto da FPR a anulação da respectiva inscrição nesse Clube.

- 3.** Nas transferências internacionais relativas a todos os escalões, após a boa instrução do processo de inscrição, os serviços da FPR requerem 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, escolas estrangeiras ao abrigo de programas de intercâmbio é permitido a transferência em qualquer altura da época até a realização da penúltima jornada da fase regular, sendo indispensável que apresentem, além dos elementos genéricos deste Regulamento, uma declaração do estabelecimento de ensino frequentado, indicando o período (data inicial e data final) em que nela estiveram matriculados.
- 5.** É autorizada, ao longo de toda a época desportiva, a transferência 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 dias, médica e documentalente certificado;
  - b.** O jogador a transferir temporariamente seja considerado como treinado e experiente de 1ª linha e apresente autorização da Direcção do seu Clube de origem.
- 6.** O período de transferência temporária é dado por terminado logo que o jogador lesionado que originou a transferência temporária for inscrito em Ficha de Equipa, ficando o jogador temporariamente transferido 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 transferência temporária.

### **Artigo 15.º** **(Escalões etários)**

- 1.** Os escalões etários são definidos pela FPR para cada competição 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.
- 3.** A participação de jogadores em jogos de escalão superior está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, 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-desportivo geral e obtido a consequente autorização médica;
  - b.** Declaração escrita do treinador do escalão de origem do jogador sobre suas qualidades e capacidades técnicas;
  - c.** Declaração escrita de autorização do seu responsável legal com assinatura reconhecida;
  - d.** Declaração escrita do treinador do escalão superior do Clube sobre as suas qualidades e capacidades técnicas;

- e. Declaração escrita do Director de Equipa do Clube a atestar a concordância do Clube;
  - f. Declaração escrita do próprio jogador a declarar a sua aceitação.
- 4.** Tratando-se de jogadores de 1ª Linha, nomeadamente na Divisão de Honra, Primeira Divisão, Sub-escalão Sénior e Sub-18, a autorização médica tem que ser explícita sobre a capacidade física e mental do jogador para jogar nesta posição específica no escalão superior.
- 5.** A utilização de jogadores para além do escalão imediatamente superior àquele em que está inscrito apenas é permitida em casos excepcionais e especiais e 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 sobreclassificação médico-desportiva.
- 6.** Não é permitida a utilização de jogadores de 1ª linha para além do escalão imediatamente superior àquele em que está inscrito.
- 7.** Os documentos referidos no presente artigo devem ser entregues na FPR até 72 horas antes do início do jogo no qual o jogador pretende participar, devendo a FPR comprovar que cumprem com o que é exigido e, conseqüentemente, autorizar ou proibir essa participação até 12 horas antes do início desse jogo, por comunicação dirigida ao Clube e ao respectivo Director de Equipa do jogador.
- 8.** Na falta de comunicação atempada considera-se a participação como autorizada, sem prejuízo da FPR ter que se pronunciar sobre futuras participações e poder vir a decidir que o jogador não provou ter as condições exigidas e, conseqüentemente, não ser autorizada a sua participação em jogos do escalão superior posteriores a essa decisão.
- 9.** Caso o jogador em causa participe em jogo do escalão superior sem estar autorizado para o fazer fica sujeito a procedimento disciplinar, bem como os Treinador e Director de Equipa do Clube.

### **Artigo 16.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 em curso.
- 2.** Qualquer jogador que tenha completado 18 anos pode jogar no escalão Sénior.
- 3.** Para poder jogar na 1ª linha, o jogador tem que ter já completado 18 anos de idade e ser considerado treinado e experiente na posição.
- 4.** Qualquer jogador que tenha completado 17 anos pode, excepto na 1ª linha, jogar no escalão Sénior desde que tenha:
  - a.** Realizado exame de avaliação médico-desportivo geral e obtido a conseqüente autorização médica;
  - b.** Declaração escrita do treinador do escalão de origem do jogador, sobre suas qualidades e capacidades técnicas;
  - c.** Declaração escrita de autorização do seu responsável legal, com assinatura reconhecida.

5. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores seniores sem qualquer restrição para além das constantes neste regulamento.
6. Na categoria sénior e sub-sénior, as equipas devem ter sempre em campo um número não inferior a 12 jogadores – 5 para a variante de Sevens – formados localmente ou elegíveis para as selecções nacionais.
7. Na Divisão de Honra as equipas têm de inscrever, até dez dias antes do primeiro jogo da competição onde se encontram inscritos, um mínimo de 25 jogadores dos quais, pelo menos, 6 jogadores devem ser considerados jogadores treinados e experientes de 1ª linha, sendo 4 destes credenciados para posições de pilar.

**CAPÍTULO V**  
**CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES**  
**Artigo 17.º**  
**(Época Desportiva e actividade oficial)**

Considera-se actividade oficial a que respeita à participação nos Campeonatos Nacionais, Taça de Portugal, Super-Taça, Sevens e outras provas que sejam organizadas pela FPR.

**Artigo 18.º**  
**(Calendário Oficial de competições)**

1. As datas das jornadas de todas as provas oficiais são fixadas pela FPR e impõem-se a todos os Clubes participantes após publicação do Calendário Oficial de Competições no sítio da FPR.
2. A FPR definirá, até 30 de Junho de cada ano, o Calendário Provisório para a Época Desportiva seguinte, relativo a cada competição por si organizada.
3. Até 15 de Julho de cada ano o Calendário Oficial de Competições da época seguinte, incluindo os jogos referentes às competições internacionais de Clubes e das Selecções Oficiais, será fixado e divulgado no sítio da FPR, com ressalva das decisões dependentes da confirmação do World Rugby e da Rugby Europe.

**Artigo 19.º**  
**(Alterações ao Calendário Oficial de competições)**

São da responsabilidade da Direcção da FPR quaisquer alterações ao Calendário Oficial de Competições aprovado, as quais deverão ser comunicadas atempadamente aos clubes.

**Artigo 20.º**  
**(Designação das competições)**

1. A FPR organizará em cada Época Desportiva as provas previstas no Calendário Oficial de Competições que terão carácter obrigatório para todos os Clubes de acordo com as suas capacidades e qualificações.
2. A FPR divulgará a lista definitiva dos Clubes participantes em cada uma das competições previstas decorrido o prazo para a respectiva inscrição.
3. Os Clubes participantes nos campeonatos nacionais seniores masculinos, da Divisão de Honra e da Primeira Divisão estão obrigados a participar na Taça de Portugal, na Supertaça de Seniores Masculinos, quando qualificados e nas Competições de Sevens Masculinos ou prova(s) equivalente(s) conforme regulamento(s) específico(s).
4. O Modelo Competitivo para cada competição ou escalão será definido pela Direcção da FPR.
5. A FPR poderá organizar ou autorizar outras competições destinadas a manter em actividade 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 provas que deverão obedecer às normas constantes do presente Regulamento, bem como a quaisquer outras normas emitidas pela FPR para o efeito.

#### **Artigo 21.º** **(Designações complementares)**

1. As designações actuais ou futuras 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 Direcção da FPR definir, para a respectiva época desportiva, a denominação oficial de qualquer daquelas competições, a qual será comunicada aos Clubes através do Boletim Informativo.

#### **Artigo 22.º** **(Modelos competitivos)**

1. Os modelos competitivos das diferentes competições e escalões serão aprovados pela Direcção e sujeitos a Regulamento próprio.
2. As provas da Divisão de Honra e da Primeira Divisão de Seniores não poderão porém, nos seus regulamentos específicos, dispor em contrário ao estabelecido no presente Regulamento.
3. Qualquer alteração dos modelos competitivos deverá ser comunicada aos clubes atempadamente e ser alvo de, pelo menos, uma reunião aberta a todos os clubes directamente interessados, para que se discutam os seus méritos e defeitos, bem como para que se proponham melhorias ou alterações sendo, no entanto, competência da Direcção da FPR a sua aprovação e execução.
4. As alterações dos modelos competitivos serão aplicadas na época seguinte.
5. 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 23.º**  
**(Homologação final das provas)**

1. No final de cada Época Desportiva, e obrigatoriamente até ao final da época, a Direcção da FPR procederá à homologação de todas as provas oficiais por si organizadas, e diligenciará pela publicitação das respectivas classificações.
2. Salvo determinação em contrário definida nos regulamentos específicos aplicáveis, a composição das competições organizadas pela FPR, cuja participação dependa de critérios de promoção e despromoção, será determinada por referência aos resultados registados na época anterior, devidamente homologados.
3. Caso a mesma seja objecto de protesto, recurso ou fundado pedido de alteração, só após decisão definitiva proferida sobre os mesmos é que a classificação poderá ser homologada.

**CAPÍTULO VI**  
**PRINCÍPIOS DE QUALIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

**Artigo 24.º**  
**(Formato das competições)**

As competições oficiais são por Pontos de Classificação e/ou a eliminar por Pontos de Jogo.

**Artigo 25.º**  
**(Competições por Pontos de Classificação. Desempate)**

1. Salvo disposição em contrário constante de regulamento específico, nas competições oficiais por pontos de classificação, os participantes encontrar-se-ão todos entre si, 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 sistema diferente de pontuação, aplica-se o seguinte:
  - Vitória: 4 pontos;
  - Empate: 2 pontos;
  - Derrota: 0 pontos;
  - Ponto de Bónus Ofensivo: acrescenta-se 1 ponto de classificação à equipa que marcar 4 ou mais ensaios e mantiver uma diferença positiva de, pelo menos, 3 ensaios relativamente à equipa adversária;
  - Ponto de Bónus Defensivo: acrescenta-se 1 ponto de classificação à equipa derrotada se a diferença para o vencedor for de 7 ou menos pontos de jogo;
  - Pontos de Isento: serão atribuídos 4 pontos de classificação a toda a equipa que, por força dos regulamentos, tenha ficado isenta numa jornada de uma competição disputada por pontos de classificação.



- 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 situação de igualdade, observar-se-á o seguinte critério de desempate:
  - a.** Caso se trate de 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 equipas empatadas, na fase de competição em causa.
  - d.** Maior número de ensaios marcados em todos os jogos disputados entre 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 equipas empatadas, na fase de competição em causa.
  - f.** Em todos os outros casos a classificação final entre as equipas que continuem empatadas será estabelecida por sorteio.

### **Artigo 26.º**

#### **(Competições a eliminar por Pontos de Jogo. Desempate)**

- 1.** Apenas nas competições Seniores e Sub-Escalão Sénior e caso exista empate no final do tempo regulamentar do jogo, haverá lugar a um prolongamento de 20 minutos, iniciado após 5 minutos de recuperação e dividido em duas partes de 10 minutos, intervaladas de 5 minutos. Nas outras 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 e Sub-Escalão Sénior) – as duas equipas continuarem empatadas, o desempate far-se-á, sucessivamente, pelos critérios seguintes:
  - 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 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 dois pontapés (um a cada equipa).

3. Somente os jogadores que estavam na área de jogo no final deste poderão participar nas tentativas de conversão.
4. Antes do início do desempate, o árbitro sorteará, na presença dos capitães das equipas, a opção pelo início dos 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 antecedentes.

### **Artigo 27.º** **(Sorteio)**

1. Até 15 de Julho de cada ano será realizado e publicitado o sorteio da Divisão de Honra, Primeira Divisão, Segunda Divisão e Sub-escalão Sénior para a época desportiva seguinte.
  - a. O sorteio das categorias de Sub-16 e Sub-18 será realizado até 15 de Setembro.
2. Para as restantes competições, a FPR promoverá um sorteio na sua sede antecedendo o início da prova em causa.
3. Caso haja lugar a sorteio de fase final, este realizar-se-á após a conclusão do último jogo da fase inicial.
4. Os representantes dos Clubes deverão apresentar credencial ou documento bastante que comprove os seus poderes de representação, caso queiram estar presentes no sorteio.

## **CAPÍTULO VII** **MARCAÇÃO DE JOGOS**

### **Artigo 28.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. A marcação da data, hora e local de realização dos jogos, sujeita à aprovação da FPR, será feita pelos Clubes, nos termos dos números seguintes.
3. No início da época desportiva, os Clubes devem indicar o Campo de Jogo 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 Campo.
4. Os jogos serão disputados preferencialmente de forma desconcentrada, repartidos pela sexta-feira, a partir das 20h00, e pelos sábados e domingos com início entre as 10h00 e as 20h00, devendo ficar assegurada, em qualquer circunstância, a boa iluminação do campo.
5. Os Clubes a quem caiba apresentar campo para a realização de jogos das suas equipas deverão comunicar, por correio electrónico e até 15 dias antes da data da 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 campo não o fizer nos prazos fixados no número anterior, o Clube adversário poderá proceder à marcação desse jogo para o seu campo, respeitando o disposto nos números anteriores, nos 2 dias subsequentes, caso em que o Clube inicialmente responsável pela apresentação do campo perderá, neste caso, a condição de Clube visitado a seu favor.

**7.** Sem prejuízo do disposto em normas específicas, os jogos respeitantes às duas últimas jornadas de uma competição por pontos e às duas últimas jornadas da respectiva fase de qualificação, caso exista, serão, caso tenham relevância classificativa, obrigatoriamente disputados em simultâneo, em dia e hora a determinar pela FPR.

### **Artigo 29.º (Marcações excepcionais)**

**1.** Qualquer marcação de jogo em dia ou horário diferente do referido no artigo anterior carece de autorização prévia da FPR e só será aceite em caso de:

- a.** Acordo entre o clube visitante e o clube visitado desde que justificada a alteração e aceite pela FPR;
- b.** Indisponibilidade do campo onde joga o Clube visitado, devidamente fundamentada, nomeadamente mediante documento emitido pela entidade gestora do referido Campo, e comprovada através de inspecção conduzida por técnico habilitado, caso a FPR assim o determine, quando o Clube visitado não apresente campo homologado alternativo;
- c.** Indisponibilidade de pelo menos três jogadores de primeira linha, quando motivada pela convocação de jogadores da referida posição para representação das Selecções Nacionais;
- d.** Celebração de acordo autorizado pela FPR para transmissão televisiva do jogo, devidamente comprovado mediante apresentação de cópia do mesmo.

**2.** A alteração de dia e horário de jogo, requerida nos termos do número anterior, deverá ser apresentada, por fax ou correio electrónico, até sete dias antes do dia designado para realização do jogo.

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

### **Artigo 30.º (Jogos com marcações alteradas)**

**1.** Apenas poderão participar no jogo cuja marcação foi alterada os jogadores que estivessem inscritos na FPR, para nele participar na data inicial de realização do encontro, sem prejuízo do disposto nos números seguintes.

**2.** É vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar na data da nova marcação.

**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, excepto nos escalões em que exista regulamento específico em contrário.
5. Em qualquer circunstância mas consoante o modelo competitivo, os jogos respeitantes a fases de qualificação terão de ser, obrigatoriamente, marcados e realizados antes do final da respectiva fase de qualificação ou antes do início da fase a eliminar ou final.
6. Não poderão ser disputados jogos consecutivos pelos mesmos jogadores com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, com excepção dos jogadores constantes do Boletim de Jogo e referenciados como não utilizados.
7. Os jogadores do sub-escalão sénior não podem jogar nesse escalão e no escalão sénior em jogos referentes à mesma jornada.

### **Artigo 31.º (Limitações à marcação)**

1. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 200 km de distância do local do campo onde se desenrolará o jogo, este será disputado no Sábado ou no Domingo, com início entre as 14h00 e as 16h00, salvo acordo mútuo e expresso entre os dois Clubes envolvidos ou por marcação da FPR.
2. Os jogos realizar-se-ão ao Domingo, caso a equipa visitante notifique a FPR e o Clube visitado dessa intenção no início da época desportiva ou com 30 dias de antecedência, excepto nos casos das competições a eliminar ou cujo sorteio se efectue após o início da época, situação em que o prazo será até 48 horas após a realização do jogo ou do sorteio.
3. Nos dias dos jogos internacionais em território nacional que envolvam a Selecção Nacional de XV ou selecções Oficiais da FPR não deverão realizar-se jogos de competições nacionais de qualquer escalão acima de sub-14. Caso seja necessário proceder à marcação de jogos das competições nacionais para os referidos dias, estes não poderão ter início no intervalo de 3 horas antes e 4 horas depois da hora fixada para o início do jogo internacional. Esta regra não se aplica quando o jogo a disputar envolva dois Clubes com Sede Social num raio superior a 150 km do local onde decorrerá o jogo internacional.

### **Artigo 32.º (Adiamentos por força maior)**

1. Quando, por causa fortuita ou de força maior, nomeadamente trovoadas ou grandes intempéries, atestada no Boletim de Jogo, não se verificarem as condições para que um jogo se inicie ou conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á no mesmo campo, em data a acordar pelos Directores de Equipa dos dois Clubes e declarada no Boletim de Jogo, respeitados os limites e condições anteriormente estabelecidos.
2. Caso os Clubes não cheguem a acordo até final do prazo de 48 horas a contar da hora do início do jogo adiado, a Direcção da FPR decidirá qual a data, local e hora do jogo.
3. Caso um jogo não se conclua por factos que não sejam objectivamente imputáveis a qualquer dos Clubes, seguir-se-á o seguinte procedimento:

- a. Se a interrupção se der com  $\frac{3}{4}$  (três-quartos) ou mais do tempo de jogo já decorrido, o jogo dar-se-á por concluído e o resultado que se verificava no momento da interrupção será considerado resultado final.
  - 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 o tempo de jogo em falta.
4. No caso de repetição ou conclusão do jogo anterior 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.
  5. 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, o clube pode substituí-los por outros jogadores que tenham sido indicados pelo Clube como treinados e experientes de 1ª linha.

### **Artigo 33.º**

#### **(Alteração ou adiamento de jornadas ou jogos)**

1. A FPR poderá, por motivos ponderosos, 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 dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar 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 34.º**

#### **(Jogos anulados e mandados repetir)**

1. Os jogos que vierem a ser anulados ou mandados repetir por motivo de protestos julgados procedentes, por decisão da Direcção ou por aplicação do Artigo 32º, serão disputados nos campos, excepto por decisão disciplinar contrária, onde se realizaram da primeira vez, salvo se o campo não tiver, na altura do novo jogo, as condições regulamentares, devendo, neste caso, o Clube visitado designar campo alternativo, com condições regulamentares para a realização do jogo.
2. Qualquer jogo anulado, ou mandado repetir, pertence à jornada em que estava primitivamente incluído.
3. Apenas os jogadores que estavam inscritos na FPR na data primitiva de realização do encontro, com excepção daqueles que na nova data se encontrem castigados ou suspensos, 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 35.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 por findo antes do tempo regulamentar, deverá comunicar o facto aos capitães de equipa e Directores de Equipa, assim como ao delegado da FPR, caso exista, informando-os das razões da sua decisão.
- 2.** No caso de uma equipa se apresentar com menos de 12 jogadores – 5 jogadores no caso dos Sevens – o árbitro não dará início ao jogo e será atribuída à equipa responsável pelo facto uma derrota com perda de 1 ponto de classificação. À equipa adversária serão atribuídos 5 pontos de classificação. Caso se tratem de jogos a eliminar a equipa responsável pelo não início do jogo será eliminada da competição em causa.
- 3.** Caso uma equipa fique, seja por que motivo for, reduzida a menos de 12 jogadores – 5 jogadores, no caso de jogos de Sevens – o árbitro dará o jogo por terminado. À equipa responsável pelo facto ser-lhe-á atribuída derrota com perda de um 1 ponto de classificação, sendo atribuídos 5 pontos à equipa adversária. Caso se tratem 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 número suficiente de jogadores treinados e experientes de 1ª linha, o árbitro não dará início ao jogo e à equipa responsável pelo facto ser-lhe-á atribuída derrota com perda de 1 ponto de classificação. À equipa adversária ser-lhe-á atribuída a vitória e 5 pontos de classificação.
  - a.** Se durante um jogo o árbitro, de acordo com a Lei 3.5 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.
- 5.** Caso um jogo, adiado por força maior, não se tivesse ainda iniciado, podem, no novo jogo, participar todos os jogadores regulamentarmente disponíveis para o fazer na data da nova marcação excepto os que na data primitiva estivessem suspensos ou não inscritos.
- 6.** Os factos que possam dar origem à decisão do Árbitro deverão constar expressamente no Boletim de Jogo, o qual será assinado pelo Árbitro e Directores de Equipa.
- 7.** Dado o jogo por findo, 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 36.º** **(Atrasos de equipas e interrupções)**

- 1.** Quando à hora marcada para o início do jogo uma equipa ou as duas equipas não estiverem no Campo de Jogo, o árbitro deverá aguardar 30 minutos, a título de

tolerância, findo o que dará o jogo por não realizado com falta de comparência a ambas as equipas.

2. Quando se verificar atraso de 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 permitirem a realização do jogo.
3. Em casos de interrupção por casos fortuitos 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 até 48 horas após o jogo.

### **Artigo 37.º** **(Jogos e torneios particulares)**

1. Os Clubes devem, para a realização de jogos em Portugal ou no estrangeiro e não contemplados no Calendário Oficial de Competições, pedir à FPR autorização para a sua realização com 15 dias de antecedência.
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 que, do mesmo, fará o respectivo Boletim de Jogo, comunicando o facto ao Conselho de Arbitragem, sendo os respectivos custos, se os houver, assumidos pelo Clube ou entidade que promove o jogo.
3. Qualquer incidente disciplinar terá o mesmo tratamento e consequências que os ocorridos em jogos e torneios oficiais.

## **CAPÍTULO VIII** **FALTAS DE COMPARÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÕES**

### **Artigo 38.º** **(Faltas de comparência)**

1. Uma equipa será considerada como tendo dado uma falta de comparência sempre que:
  - a. Não se apresente no terreno de jogo até ao limite de 30 minutos após a hora fixada para o início do jogo. No caso de jogos de Sevens o limite será de 5 minutos.
  - b. Não apresente, enquanto Clube organizador e no tempo exigível para a marcação de jogos, um campo 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 regulamentar de jogadores – 12 para o jogo de XV e 5 para Sevens, com excepção da Divisão de Honra onde as equipas se devem apresentar entre um mínimo de 19 jogadores, incluindo 5 jogadores treinados e experientes de 1ª linha e um máximo de 23 jogadores, incluindo 6 jogadores treinados e experientes de 1ª linha.
  - e. Abandone a área de jogo antes do apito final do árbitro.
  - f. Seja responsável pela interrupção definitiva por incapacidade de manutenção da ordem no recinto de jogo.

2. A não presença de uma equipa em qualquer jogo oficial só é considerada justificada por causas fortuitas ou de força maior devidamente comprovadas.
3. Compete à Direcção da FPR a análise das justificações e a aplicação da Falta de Comparência.
4. Caso a não presença de uma equipa em qualquer jogo oficial seja considerada, de acordo com o número 3, justificada, realizar-se-á novo jogo nos termos previstos no Artigo 34.º

### **Artigo 39.º (Consequências na classificação)**

1. Em competições por pontos de classificação, à equipa sancionada com uma Falta de Comparência não justificada será atribuída derrota e retirado 1 ponto de classificação, sendo atribuídos 5 pontos de classificação à equipa não responsável. Caso sejam ambas as equipas sancionadas por Falta de Comparência, ambas serão penalizadas com derrota e perda de 1 ponto de classificação.
2. A Falta de Comparência não justificada nas duas últimas jornadas de qualquer prova implicará a desclassificação da equipa responsável.
3. Qualquer equipa, com excepção das equipas da Divisão de Honra, à qual seja aplicada falta de comparência não justificada 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 40.º (Outras sanções)**

1. A Falta de Comparência implica a obrigatoriedade de pagamento pelo respectivo Clube das despesas que o outro Clube e a FPR tenham, comprovadamente, suportado com os preparativos da realização do jogo, nomeadamente, com a sua deslocação e a da equipa de arbitragem nomeada, do Delegado FPR e Observador de árbitro, se existirem.
2. Os factos que possam dar origem à aplicação de Falta de Comparência a uma equipa deverão constar expressamente do boletim do jogo, o qual será assinado pelo árbitro e Directores de Equipa dos Clubes presentes excepto se a Falta de Comparência tiver sido antecipada e atempadamente informada, situação em que o Boletim de Jogo será preenchido pela FPR.

### **Artigo 41.º (Desclassificações)**

1. Será desclassificada de qualquer competição a equipa cujo Clube, após a sua inscrição, desista da sua participação ou que seja punida com o número de faltas de comparência previstas para cada competição nos regulamentos específicos aplicáveis.
2. Será desclassificada qualquer equipa da Divisão de Honra responsável por uma Falta de Comparência não justificada.



3. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que utilize um jogador irregularmente inscrito na FPR, usando falsa identidade ou, ainda, que esteja suspenso de acordo com os Regulamentos Federativo Antidopagem ou de Disciplina da FPR.
4. A desclassificação de uma equipa implica:
  - a. O impedimento de continuar a disputar essa competição ou qualquer outra da mesma categoria na época desportiva em causa;
  - b. Que na primeira época em que o Clube pretenda inscrever uma equipa que foi desclassificada só poderá fazê-lo na Divisão correspondente ao último escalão de competições a nível nacional, ou apenas nas fases regionais do respectivo escalão, se não houver Divisão inferior.
  - c. Que o lugar deixado vago numa competição por pontos de classificação não seja ocupado e o número de equipas participantes na referida competição seja reduzido, sendo utilizado, na época subsequente, como critério de promoção e despromoção, o seguinte:
    - i. A equipa em primeiro lugar da divisão inferior subirá à divisão superior;
    - ii. A equipa em último lugar da divisão superior disputará um jogo com o 2º classificado da divisão inferior. O jogo entre as referidas duas equipas poderá ser realizado até uma semana antes do primeiro início dos campeonatos que envolvam as equipas em questão. Caso o jogo não seja efetuado e não podendo ser atribuídas responsabilidades a qualquer das equipas, jogará na divisão superior a equipa despromovida. O 2º classificado deve manifestar o seu interesse em participar no referido jogo até 30 dias antes do início do campeonato em causa;
    - iii. Caso este 2º classificado não pretenda participar na divisão superior, o último classificado da divisão superior manterá o seu lugar.
5. Nas competições por Pontos de Classificação, serão anulados todos os jogos disputados pela equipa desclassificada.
6. Nas competições a eliminar por Pontos de Jogo, disputada por eliminatórias, os resultados dos jogos, com excepção do jogo que levou à desclassificação, continuam a ser considerados, não produzindo a desclassificação quaisquer efeitos retroactivos, mas a equipa desclassificada não poderá inscrever-se na época seguinte na mesma prova.
7. O Clube cuja equipa seja desclassificada de acordo com o estipulado no n.º 1 do presente artigo será sancionado com multa, nos termos do Regulamento de Disciplina, constituindo o respectivo pagamento condição prévia de inscrição nas competições oficiais do respectivo escalão, relativamente à primeira época em que o Clube se pretenda inscrever após a desclassificação.

**CAPÍTULO IX**  
**ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DE JOGOS**  
**Artigo 42.º**  
**(Leis do Jogo)**

1. Os jogos das competições oficiais serão disputados em harmonia com as Leis do Jogo e directivas emanadas do World Rugby e regulamentos aprovados pela FPR.

2. As alterações às Leis do Jogo e directivas do World Rugby e da Rugby Europe só são vinculativas depois da sua entrada em vigor e de serem oficialmente divulgadas pela FPR em Boletim Informativo.

### **Artigo 43.º (Campo de Jogo)**

1. Os jogos das competições oficiais organizadas ou autorizadas pela FPR disputam se, obrigatoriamente, em campo relvado, natural ou artificial, devidamente homologado pela FPR.
2. No caso de campos de relva artificial, estes 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 campos 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 campo a utilizar não esteja de acordo com as boas práticas de orientação de campos desportivos estabelecidas no Anexo II deste regulamento, a FPR pode determinar a limitação da homologação do campo ao intervalo de tempo aceitável para a realização dos jogos.
4. Os Clubes participantes em competições oficiais deverão indicar, no início da Época Desportiva, o Campo, 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 campo para jogos oficiais será feita pela FPR no início da Época Desportiva, mediante um processo cujo Caderno de Encargos, nomeadamente para homologação provisória, está anexado ao presente Regulamento e que dele faz parte integrante (Anexo II).
6. A FPR poderá obrigar os Clubes a adaptarem as condições físicas dos seus campos às condições mínimas de aplicabilidade das exigências regulamentares, nomeadamente na definição clara das áreas técnicas e das zonas ou áreas de protecção.

### **Artigo 44.º (Obrigações dos Clubes)**

1. Tendo em conta que os jogos deverão decorrer em ambiente de correcção e lealdade exigidas para todas as manifestações desportivas, compete aos Clubes, na qualidade de visitados ou considerados como tal, assegurar a manutenção da ordem e disciplina dentro dos seus recintos desportivos, antes, durante e após os jogos neles realizados e, quando solicitado pela FPR ou pelo Clube adversário, garantir o policiamento e vigilância adequados.
2. Quando, nos termos do número anterior, o Clube adversário solicitar o policiamento de determinado jogo, os custos a incorrer por força desse policiamento serão divididos, em partes iguais, entre os Clubes. No caso de o policiamento ser requerido pela FPR, cabe ao Clube visitado suportar todos os custos do policiamento.
3. Sem prejuízo das competências das forças de segurança, as tarefas de controlo de acesso, vigilância e acompanhamento de espectadores podem ser exercidas por assistentes contratados pelos Clubes visitados ou considerados como tal.

4. O Clube visitado ou considerado como tal, deve prestar, antes, durante e pós o jogo, aos representantes da FPR e dos Clubes, aos árbitros e árbitros auxiliares, seus observadores, delegados, jogadores, técnicos e funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e protecção que se mostrem necessários.
5. São deveres especiais do Clube visitado:
  - a. Receber a equipa de arbitragem, o Delegado da FPR e o Observador de árbitros, caso existam, quando estes chegarem ao campo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão;
  - b. Receber o Clube visitante, com todas as indicações necessárias à sua instalação;
  - c. Zelar pela segurança da equipa de arbitragem, do Delegado da FPR e do Observador de árbitros, caso existam, e dos demais intervenientes do jogo;
  - d. Autorizar a gravação em vídeo de jogos pelos Clubes visitantes;
  - e. Assegurar, quando para tal notificado pela FPR, o policiamento do recinto de jogo;
  - 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).
6. Em tudo o não previsto neste artigo, aplica-se na matéria o Regulamento de Prevenção e Punição das manifestações de violência, racismo, xenofobia e intolerância nos espectáculos desportivos, aprovado em reunião de Direcção de 27 de Janeiro de 2010.

#### **Artigo 45.º** **(Controlo antidopagem)**

1. Os jogadores inscritos na FPR estão sujeitos a controlo Antidopagem de acordo com o definido no Regulamento Federativo Antidopagem da FPR.
2. Os Clubes na condição de visitados devem garantir as condições necessárias e estipuladas pelo Regulamento Federativo Antidopagem da FPR para realização dos controlos pelas entidades competentes.
3. Em matéria de doping, aplicam-se todas as disposições quer dos regulamentos internacionais quer do Regulamento Federativo Antidopagem da FPR a todos os agentes desportivos por eles abrangidos.

#### **Artigo 46.º** **(Director de Equipa de Clube)**

1. São Directores de Equipa os responsáveis que os Clubes resolvam nomear para superintender toda a organização administrativa e logística dos campos, dos balneários, das áreas destinadas ao público, das áreas técnicas e do registo das equipas e jogadores na documentação específica de cada jogo.
2. Os Directores de Equipa deverão estar obrigatoriamente inscritos como tal na FPR, em cada Época Desportiva e deverão requerer junto desta o seu documento comprovativo (cartão, licença ou credencial), não podendo desempenhar estas funções jogadores em actividade ou agentes desportivos a cumprir sanção disciplinar.
3. A Direcção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos Directores de Equipa bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.
4. São deveres específicos do Director de Equipa do Clube:

- a. Fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial emitida pela FPR que ateste a sua qualidade de Director de Equipa do Clube;
  - b. Comparecer no campo de jogo com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Delegado da FPR, caso exista;
  - c. Mandar preparar o recinto do jogo e o relvado segundo as normas do World Rugby e da 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 adopção de medidas de precaução necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;
  - f. Registrar a equipa e os seus jogadores na Ficha de Equipa e apresentar ao árbitro as licenças e demais documentos de identificação de jogadores, treinadores, pessoal médico e dirigentes que podem permanecer nas áreas técnicas, até 60 minutos antes do jogo, a qual poderá excepcionalmente ser alterada até ao início do jogo caso o árbitro confirme qualquer circunstância impeditiva do alinhamento de algum jogador ou outro agente. No caso de algum jogador não possuir o respectivo cartão-licença, deverá apresentar-se ao árbitro identificando-se através dos seguintes meios de identificação autorizados: Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão ou Passaporte;
  - g. Identificar, sempre que o árbitro assim o pretenda e para além dos jogadores, todos os elementos que fazem parte da Ficha de Equipa do Clube e que terão lugar na Zona Técnica;
  - h. No final do jogo assinar o Boletim de Jogo confirmando o resultado final, as substituições efetuadas e os jogadores não utilizados;
  - i. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial o Director de Equipa da equipa visitada deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas.
5. Os Directores de Equipa, no momento em que apresentam, em simultâneo, ao árbitro ou ao Delegado ao Jogo da FPR as Fichas de Equipa têm direito a proceder à sua conferência através das identificações dos jogadores que naquelas estão mencionados.
6. Em caso de existência de irregularidades os Directores de Equipa deverão informar o árbitro ou o Delegado ao Jogo da intenção de apresentarem protesto.
7. Compete ao árbitro ou ao Delegado ao Jogo redigir no Boletim de Jogo o conteúdo da intenção do protesto. A redacção da intenção do protesto é apresentada, em simultâneo, a ambos os Directores de Equipa.

### **Artigo 47.º** **(Capitães de equipa)**

1. Os capitães das equipas são jogadores nomeados pelo Clube que representam e identificados como tal no Boletim de Jogo.
2. São deveres dos capitães das equipas:

- a. Funcionar como elemento de ligação entre a equipa de arbitragem e a sua própria equipa;
- b. Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;
- c. Observar e fazer observar as normas de lealdade e correcção para com os demais intervenientes do 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 ou público.

#### **Artigo 48.º (Jogadores)**

1. Os jogadores devem respeito a todos os intervenientes no jogo e 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 Regulamentos;
  - c. Cumprir as Leis do Jogo, as disposições do Código do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem e do Delegado ao Jogo da FPR caso esteja presente;
  - d. Não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância quanto às decisões da equipa de arbitragem;
  - e. Proceder com lealdade e correcção 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, exceptuando-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 um a três dias.
4. Aos jogadores inscritos na Ficha de Equipa de um determinado jogo mas que, de acordo com o respectivo Boletim de Jogo, não foram utilizados não se aplica o prazo mínimo definido no número anterior.
5. Nos termos do Regulamento 10 do World Rugby, um jogador que tenha sofrido um traumatismo craniano fica suspenso de tomar parte em jogos, bem como em sessões de treino, pelo período mínimo de 3 semanas, só podendo regressar à competição após alta médica, emitida por escrito.
6. O período de 3 semanas referido no número anterior poderá ser reduzido, no caso de jogadores Seniores, se, após exame médico adequado, o jogador for dado, pela apresentação do respectivo boletim médico, como apto para a prática desportiva.
7. Caso, durante o aquecimento preparador de um jogo, se verificar alguma lesão, o jogador lesionado poderá ser substituído na Ficha de Equipa.
8. Um jogador suspenso não pode participar no jogo ou encontrar-se no Recinto do Jogo.

**Artigo 49.º**  
**(Jogadores convocados para selecções nacionais ou oficiais)**

1. Um jogador convocado pela FPR ou, por sua delegação, por uma Associação Regional, deve responder em prioridade a esta convocação.
2. Caso aceite, o jogador convocado não poderá jogar pelo seu Clube nos dias que forem fixados pela FPR.
3. Caso recuse a convocação, sem justificação aprovada e aceite pelo seleccionador e pela Direcção da FPR, o jogador não poderá fazer qualquer jogo nos dois dias que precedem ou subsequentes à data do jogo da selecção para a qual foi convocado.
4. Exceptuando os jogadores que não tenham efectivamente jogado, nenhum outro jogador convocado poderá fazer qualquer jogo nos dois dias que precedem ou subsequentes à data do jogo da selecção.
5. Estas regras aplicam-se, salvo se previamente estabelecido de forma diferente, a todos os jogos das selecções nacionais e oficiais, masculinas ou femininas, de XV ou Sevens, internacionais, nacionais ou regionais, até ao escalão sub-18 inclusive.

**Artigo 50.º**  
**(Cartões)**

1. Os cartões amarelos e vermelhos serão aplicados de acordo com as Leis do Jogo.
2. Ao jogador que receba dois cartões amarelos num mesmo jogo ser-lhe-á mostrado um cartão vermelho e será excluído desse jogo por expulsão, ficando suspenso nos termos e com os efeitos do Artigo 13º, nº2, do Regulamento de Disciplina.

**Artigo 51.º**  
**(Obrigações dos treinadores e agentes desportivos)**

1. Os treinadores, para que sejam considerados como tal, têm que estar obrigatoriamente acreditados junto da FPR e terem o seu nome na listagem de treinadores inscritos publicada no site da FPR.
2. Os treinadores e demais agentes desportivos devem respeito a todos os intervenientes do jogo e espectadores, 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 quanto às decisões da equipa de arbitragem;
  - c. Proceder com lealdade e correcção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo, ficando sujeitos a actuação disciplinar caso se dirijam inapropriadamente ao público durante o período do jogo.
4. Os treinadores e demais agentes desportivos que se encontrem suspensos ou a cumprir castigos, não poderão ser incluídos no Boletim de Jogo ou na ficha de equipa do jogo repetido, não podendo estar presentes no Recinto de Jogo.

## **Artigo 52.º**

### **(Acesso e permanência no Recinto de Jogo)**

- 1.** Durante o tempo regulamentar, só poderão entrar e permanecer no Campo de Jogo e na área de ligação entre o campo e os balneários, para além dos jogadores efectivos e equipa de arbitragem, desde que devidamente identificados no Boletim de Jogo:
  - a.** O delegado da FPR ou elementos da FPR responsáveis pela organização do jogo, caso existam;
  - b.** Um Director do Clube, o Director de Equipa, 2 elementos de apoio médico (1 médico e 1 fisioterapeuta ou 2 fisioterapeutas), os treinadores credenciados até ao limite de 2 e os jogadores suplentes quando equipados, de cada uma das equipas em jogo;
  - c.** O médico de jogo, serviço de assistência médica e pessoal necessário do controlo de antidopagem;
  - d.** Os fotógrafos da imprensa e os elementos indispensáveis aos serviços do operador televisivo titular dos eventuais direitos de transmissão, desde que devidamente credenciados;
  - e.** Os agentes das forças de segurança, os maqueiros dos serviços de emergência médica, os funcionários de apoio às acções promocionais dos patrocinadores da FPR, os elementos da equipa de animação, os funcionários de apoio à publicidade estática, no máximo de quatro, e os apanha-bolas, estes devidamente identificados com coletes distintivos, todos devidamente credenciados.
- 2.** O médico e os fisioterapeutas poderão entrar na área de jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
- 3.** Apenas durante o intervalo dos jogos, incluindo os períodos estabelecidos para distribuição de água, caso existam, é permitido ao treinador e jogadores suplentes de cada equipa, entrar na área de jogo, ou alternativamente regressar aos balneários, desde que devidamente autorizados pelo árbitro antes do início do jogo, pelo período máximo previsto nas Leis do Jogo.
- 4.** Durante o jogo é permitido aos jogadores suplentes efectuarem o seu aquecimento desde que o façam, preferencialmente, fora da área de jogo. Não sendo possível, podem utilizar as áreas de ensaio da equipa adversária, sendo aí interdita a utilização de bolas ou outro tipo de acessórios de treino ou aquecimento. Devem também usar coletes ou outro vestuário que os diferencie das duas equipas.
- 5.** Nenhum jogador, treinador, dirigente ou auxiliar de qualquer natureza pode, estando suspenso ou castigado, estar presente no Recinto de Jogo. O não cumprimento desta norma após notificação do árbitro do jogo, dará lugar ao cancelamento do jogo com aplicação de derrota e perda de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja por eliminatórias, eliminação da competição à equipa faltosa.

## **Artigo 53.º**

### **(Zona técnica e banco de suplentes)**

- 1.** Apenas poderão permanecer na Zona Técnica e no banco de suplentes, durante o tempo regulamentar, os seguintes elementos, devidamente inscritos no Boletim de Jogo:

- a. Membro da Direcção do Clube (1);
  - b. Director de Equipa do Clube (1);
  - c. Treinadores (até ao limite de 2);
  - d. Médico/fisioterapeuta (até ao limite de 2);
  - e. Jogadores suplentes devidamente equipados (nos termos das Leis do Jogo do World Rugby e das normas específicas para cada competição).
2. O não cumprimento do disposto no número anterior determinará a interrupção do jogo, num limite máximo de 5 minutos, até reposição da identidade e número dos elementos autorizados, cabendo ao Director de Equipa do Clube a responsabilidade objectiva pela reposição da normalidade.
3. Caso o período de interrupção de 5 minutos seja ultrapassado sem que a referida normalidade seja reposta, o árbitro dará o jogo por terminado e à equipa responsável, para além de eventuais medidas disciplinares, será atribuída derrota com retirada de um ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada da competição.
4. Aos elementos que permaneçam na Zona Técnica e no banco de suplentes, cumpre ainda:
- a. Acatar as determinações da equipa de arbitragem;
  - b. Não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância quanto às decisões da equipa de arbitragem
5. A desobediência individualizada será sancionada nos termos gerais previstos no presente Regulamento e no Regulamento de Disciplina.

#### **Artigo 54.º (Acesso aos Balneários)**

1. Só é permitida a entrada nos balneários, além dos árbitros, ao pessoal médico, ao Delegado ao Jogo da FPR, aos jogadores, treinadores, dirigentes e aos funcionários dos respectivos Clubes que estejam devidamente credenciados.
2. Os representantes da imprensa, da rádio e da televisão só poderão entrar na zona reservada dos balneários mediante autorização expressa dos respectivos Directores de Equipa dos Clubes, cabendo prévia comunicação ao Delegado da FPR, caso esteja presente.

#### **Artigo 55.º (Acesso ao Balneário da Equipa de Arbitragem)**

1. Na zona reservada de acesso ao balneário da equipa de arbitragem apenas é permitido o acesso, quando solicitado pelos árbitros oficiais do jogo, aos Directores de Equipa dos Clubes, ao Delegado da FPR, caso esteja presente, ao médico credenciado para efectuar o controlo antidopagem, a elementos das forças de segurança, mas somente antes do início e depois do encontro e exclusivamente para o desempenho das funções que no presente Regulamento lhes são atribuídas.
2. No intervalo, só a pedido do árbitro será permitida a entrada das pessoas referidas no número anterior.



## **Artigo 56.º (Delegado da FPR)**

- 1.** A FPR pode designar um Delegado para cada jogo.
- 2.** São funções principais do Delegado:
  - a.** Representar a FPR, fazendo a gestão do jogo ou da competição para que foi nomeado;
  - b.** Assegurar o respeito e cumprimento dos Regulamentos aplicáveis no decurso do jogo ou competição;
  - c.** Comunicar factos relevantes à FPR mediante preenchimento do competente relatório.
- 3.** Antes do Jogo, o Delegado deve:
  - a.** Chegar ao campo com 90 minutos de antecedência sobre o horário do jogo da Divisão de Honra, Taça de Portugal Sénior ou Supertaça e 60 minutos nas outras competições;
  - b.** Receber o Boletim de Jogo que o árbitro lhe entrega;
  - c.** Informar os Directores das Equipas sobre a hora de entrega das Fichas de Equipa e respectivas identificações da totalidade dos elementos que estarão dentro do perímetro de jogo;
  - d.** Analisar as condições da área de jogo, incluindo as zonas técnicas e o perímetro de segurança, preferencialmente em conjunto com o árbitro, verificando:
    - linhas de marcação do campo;
    - bandeirolas;
    - protecção dos postes;
    - zona técnica e banco de suplentes;
    - zona reservada para o “Sin Bin” (jogadores em cumprimento de suspensão temporária).
  - e.** Verificar a presença de meios de primeiros socorros: ambulância, fisioterapeutas e médicos;
  - f.** Receber os Directores 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 Zona Técnica e Perímetro de Jogo. De seguida perguntar a ambos os Directores de Equipa dos Clubes se querem conferir as Fichas de Equipa e identificações apresentadas. Se houver reclamações, as intenções destas devem ser registadas por escrito por parte do Delegado da FPR, se houver, e lidas aos dois Directores de Equipa dos Clubes. Caso não esteja presente qualquer Delegado da FPR, será o árbitro a registar por escrito a intenção da reclamação, após o que o reclamante deverá assinar o texto.
- 4.** Durante o jogo, o Delegado deve:
  - a.** Controlar o tempo de jogo e anotar a evolução do resultado incluindo a forma de pontuação, tempo decorrido e número identificativo do jogador;
  - b.** Controlar o tempo dos jogadores a quem foi mostrado cartão amarelo e se encontram no “Sin Bin”;
  - c.** Anotar e assegurar o processo de substituições;
  - d.** Garantir a boa ordem das zonas técnicas;
  - e.** Registrar incidentes do foro disciplinar relativos a elementos da zona técnica ou jogadores suplentes;

- f. Registrar incidentes ocorridos nas bancadas, nomeadamente manifestações de violência, xenofobia, racismo ou intolerância.
5. Após o jogo, o Delegado deve:
- a. Confirmar do resultado, substituições efectuadas e acções disciplinares com o árbitro;
  - b. Preencher o Boletim de Jogo e juntar ao mesmo eventuais relatórios técnicos ou disciplinares entregues pelo árbitro;
  - c. Devolver as identificações aos Directores de Equipa e informar qual o resultado final do jogo.
6. Entregar o Boletim de Jogo na sede da FPR até 48 horas após o final do jogo.

### **Artigo 57.º** **(Cores dos equipamentos)**

- 1. Os Clubes são obrigados, no início da época e até ao décimo dia anterior ao do início da competição em que participam, a comunicar à FPR as cores do equipamento principal e alternativos.
- 2. Não existirá limite ao número de equipamentos alternativos que cada Clube poderá utilizar em cada época desportiva.
- 3. A FPR informará, através de Boletim Informativo, as cores dos equipamentos de cada Clube até ao quinto dia anterior ao início da respectiva competição.
- 4. Os Clubes são obrigados a utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola, calção e meias, salvo se tiver feito prévia comunicação à equipa visitante, ou se o equipamento for de difícil destrição, caso em que mudará de equipamento o Clube na situação de visitante.
- 5. Caso o Clube visitante não apresente equipamento que se distinga da equipa do Clube visitado será punido com atribuição de derrota com retirada de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada da competição.
- 6. Nos jogos realizados em campo neutro, mudará de equipamento o Clube cuja equipa tenha sido sorteada em segundo lugar.
- 7. Em casos de dúvida, compete ao árbitro apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos.

### **Artigo 58.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 das camisolas é feita nas costas, de forma bem visível, devendo, para este fim, ser colocada em espaço de cor diferente quando as cores do equipamento assim o exigiam;
  - b. É também autorizada, facultativamente, a inscrição dos números na frente das camisolas e nos calções;
  - c. Os números nas camisolas devem ter, pelo menos, 20 cm de altura;
  - d. Cada jogador deve apresentar um número identificativo próprio correspondente ao seu nome e número inscrito no Boletim de Jogo.

2. Só em casos excepcionais 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 que não se encontrem nas condições aludidas no número anterior, considerando-se como actos de conduta faltosa e sancionável, a falta, troca e arrancamento de números, bem como a atribuição de números que não correspondam aos inscritos no Boletim de Jogo. Caso seja entendido pelo árbitro do jogo a existência de prejuízo ou confusão o jogador com o equipamento em causa não poderá continuar em campo.
3. 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.

### **Artigo 59.º** **(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 da FPR, sem limite de patrocinadores.
2. A publicidade pode ser colocada:
  - a. Na frente e nas costas da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da numeração;
  - b. Nas mangas da camisola;
  - c. Nos calções.
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 espectadores e deve estar em conformidade com o Regulamento de Prevenção e Punição de manifestações de violência, xenofobia e intolerância nos espectáculos desportivos, aprovado em reunião de Direcção da FPR em 27 de Janeiro de 2010.
4. Além da publicidade, está autorizado o logótipo ou nome do fabricante do equipamento.
5. As camisolas deverão apresentar o emblema do Clube, situando-o no seu quarto superior frontal. A sua não colocação, excepto no caso de se tratar de um equipamento provisório e utilizado apenas para distinção da outra equipa, não permitirá o início do jogo.
6. O Campeão Nacional da Divisão de Honra pode utilizar as insígnias da 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<sup>2</sup>.

### **Artigo 60.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 árbitro, antes do início do jogo, de um número mínimo de bolas, nos termos do definido em regulamento específico para cada competição. Na Divisão de Honra deve existir um mínimo de 5 bolas disponíveis.
3. A FPR poderá disponibilizar bolas oficiais para as finais de cada competição, caso em que serão obrigatoriamente utilizadas pelos Clubes nos jogos da respectiva competição.

## **CAPÍTULO X**

### **ARBITRAGEM**

#### **Artigo 61.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 Directores de Equipa dos Clubes a indicação de um juiz de linha por equipa, cujas funções serão definidas pelo árbitro.
3. O árbitro nomeado para dirigir um jogo deverá apresentar-se aos Directores de Equipa dos Clubes ou capitães das equipas até 60 minutos antes da hora marcada para o seu início.
4. Caso não exista Delegado da FPR presente ao jogo é ao árbitro que compete, com apoio dos Directores de Equipa, a identificação dos elementos que participam no jogo e que terão acesso à Zona Técnica e Perímetro de Jogo.

#### **Artigo 62.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.
  - a. 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 um ponto de classificação, sendo atribuídos 5 pontos de classificação à outra equipa. Caso a responsabilidade seja de ambas as equipas, a ambas serão penalizadas com derrota e perda de um ponto de classificação.
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 delegado nomeado pela FPR ou, na não presença deste, os Directores 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. Promover a indicação pelos capitães de equipa, de um jogador de cada equipa, os quais arbitrarão, por sorteio, uma parte do jogo cada um.

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

### **Artigo 63.º (Boletim de Jogo)**

1. O árbitro é o único responsável pela apresentação e preenchimento do Boletim de Jogo e pela sua validação pelos Directores 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 dos factos de natureza disciplinar ocorridos, com a indicação dos seus intervenientes.
2. O Delegado da FPR ou o árbitro, conforme as condições, são os únicos responsáveis pela inscrição no Boletim de Jogo de quaisquer reclamações e/ou intenções de protesto apresentados pelos Directores de Equipa dos Clubes.
3. Os Directores de Equipa apresentarão ao Árbitro, até 60 minutos antes do início do jogo, a respectiva ficha de equipa devidamente preenchida, a qual inclui a identificação dos jogadores efectivos e suplentes, indicando-os com o número da camisola que irão utilizar no referido jogo, número de licença da FPR e nome próprio e último apelido, acompanhado dos cartões licença, ou outro elemento de identificação, de todos os elementos oficiais do jogo. Na ficha de equipa deverá constar, igualmente, a identificação dos treinadores e do seu número de Cédula, bem como dos elementos que utilizarão a Zona Técnica, bem como dos jogadores que desempenham as funções de capitão de equipa e jogadores aptos a participar nas posições de primeira linha.
4. Ambos os Directores de Equipa dos Clubes verificarão a ficha de equipa adversária e informarão o árbitro da existência de alguma irregularidade.
5. O árbitro poderá impedir que um jogador participe no jogo se não estiver correctamente identificado.
6. O árbitro deverá enviar para a FPR, o Boletim de Jogo, as fichas das equipas, os relatórios de expulsão definitiva, até às 18h00 horas do segundo dia útil seguinte à sua realização.
7. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial cabe ao Clube visitado fazer entrega do Boletim de Jogo e das fichas de equipa na FPR, no prazo máximo de 48 horas, sob pena de aplicação de multa de valor a fixar, até 30 de Abril, pela Direcção da FPR.

## **CAPÍTULO XI TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS**

### **Artigo 64.º (Titularidade de direitos)**

1. A FPR detém a titularidade dos direitos de transmissão televisiva dos jogos que directamente organiza, nomeadamente a final da Divisão de Honra e as Finais da Taça de Portugal e Super Taça.

2. Nos termos do Regulamento 13.2 do World Rugby, compete à Direcção da FPR conhecer e aprovar a transmissão televisiva de jogos das competições que organiza, em conjunto com os Clubes organizadores interessados.

**Artigo 65.º**  
**(Transmissão de jogos nacionais para o estrangeiro)**

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

**Artigo 66.º**  
**(Recolha de imagens)**

1. Apenas poderão recolher imagens dos jogos das competições organizadas pela FPR as entidades que hajam sido expressamente autorizadas pela FPR.
2. Os Clubes visitados são obrigados a autorizar a recolha de imagens pelo Clube visitante, sendo este responsável pelo uso indevido das imagens recolhidas.
3. A FPR poderá 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 desenvolvimento.

**CAPÍTULO XII**  
**DISPOSIÇÕES FINAIS**  
**Artigo 67.º**  
**(Acção disciplinar)**

A acção disciplinar sobre todos os participantes em acções, nomeadamente nos jogos das competições, sujeitas à jurisdição da FPR – Clubes, jogadores, dirigentes, técnicos, treinadores, delegados, árbitros e auxiliares e todos os outros agentes desportivos – será exercida por esta, de acordo com as disposições do Regulamento Disciplinar.

**Artigo 68.º**  
**(Interpretação e integração de lacunas)**

1. As dúvidas de interpretação na aplicação deste Regulamento serão resolvidas pela Direcção da FPR, a qual divulgará mediante Comunicado a sua interpretação, a qual se revestirá de força obrigatória geral após publicação em Boletim Informativo.
2. Nos termos do Artigo 25.º dos Estatutos da FPR, eventuais lacunas e omissões, suscitadas pelos Clubes ou pela FPR, serão integradas pela Direcção da FPR e tornadas públicas mediante Comunicado, cujo teor se revestirá de força obrigatória geral após sua divulgação em Boletim Informativo.

**Artigo 69.º**  
**(Revogação, alterações e aditamentos)**

- 1.** O presente Regulamento revoga todos os regulamentos, normas e regras relativas às matérias dele constante e será acessível no sítio da FPR.
- 2.** Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direcção e, uma vez aprovadas, passarão a constituir parte integrante do mesmo, sem prejuízo do disposto no n.º 2 do Artigo 19.º dos Estatutos da FPR.
- 3.** Nas competições da II Divisão sénior e outros escalões inferiores, poderão ser adoptados nos respectivos regulamentos específicos, normas menos rígidas do que as previstas no presente Regulamento Geral.

## **ANEXO I (Artigo 28.º, n.º 1)**

### **3 Equipas**

1.ª jornada - 1/2  
3.ª jornada - 2/3

2.ª jornada - 3/1

### **4 Equipas**

1.ª jornada - 2/1 e 3/4  
3.ª jornada - 4/1 e 3/2

2.ª jornada - 1/3 e 4/2

### **5 Equipas**

1.ª jornada - 2/1 e 3/5  
3.ª jornada - 4/1 e 3/2  
5.ª jornada - 5/2 e 4/3

2.ª jornada - 1/3 e 5/4

4.ª jornada - 1/5 e 2/4

### **6 Equipas**

1.ª jornada - 2/1, 3/5 e 4/6  
3.ª jornada - 4/1, 3/2 e 6/5  
5.ª jornada - 6/1, 5/2 e 4/3

2.ª jornada - 1/3, 6/2 e 5/4

4.ª jornada - 1/5, 2/4 e 3/6

### **7 Equipas**

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

2.ª jornada - 1/3, 7/4 e 6/5

4.ª jornada - 1/5, 2/4 e 7/6

6.ª jornada - 1/7, 2/6 e 3/5

### **8 Equipas**

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

2.ª jornada - 1/3, 8/2, 7/4 e 6/5

4.ª jornada - 1/5, 2/4, 3/8 e 7/6

6.ª jornada - 1/7, 2/6, 3/5 e 4/8

### **9 Equipas**

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

2.ª jornada - 1/3, 9/4, 8/5 e 7/6

4.ª jornada - 1/5, 2/4, 9/6 e 8/7

6.ª jornada - 1/7, 2/6, 3/5 e 9/8

8.ª jornada - 1/9, 2/8, 3/7 e 4/6

### **10 Equipas**

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

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

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

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

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



**Tabela para 11 ou 12 Equipas**

- |  |  |
|--|--|
| 1. <sup>a</sup> j - 1/12, 2/11, 3/10, 4/9, 5/8, 6/7  | 2. <sup>a</sup> j - 12/7, 8/6, 9/5, 10/4, 11/3, 1/2  |
| 3. <sup>a</sup> j - 2/12, 3/1, 4/11, 5/10, 6/9, 7/8  | 4. <sup>a</sup> j - 12/8, 9/7, 10/6, 11/5, 1/4, 2/3  |
| 5. <sup>a</sup> j - 3/12, 4/2, 5/1, 6/11, 7/10, 8/9  | 6. <sup>a</sup> j - 12/9, 10/8, 11/7, 1/6, 2/5, 3/4  |
| 7. <sup>a</sup> j - 4/12, 5/3, 6/2, 7/1, 8/11, 9/10  | 8. <sup>a</sup> j - 12/10, 11/9, 1/8, 2/7, 3/6, 4/5  |
| 9. <sup>a</sup> j - 5/12, 6/4, 7/3, 8/2, 9/1, 10/11  | 10. <sup>a</sup> j - 12/11, 1/10, 2/9, 3/8, 4/7, 5/6 |
| 11. <sup>a</sup> j - 6/12, 7/5, 8/4, 9/3, 10/2, 11/1 |  |

**Tabela para 13 ou 14 Equipas**

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

**Tabela para 15 ou 16 Equipas**

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

## ANEXO II (Artigo 43.º, n.º 2)

### 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 factores climatológicos aleatórios.

#### 1. DIMENSÕES

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

- Máximas
  - o Todos os escalões
    - 100m x 70m
- Mínimas
  - o WR
    - 94m x 68m
  - o FPR (categoria sénior principal, secundária e sub-escalão sénior)
    - 90m x 64m
  - o FPR (restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)
    - 85m x 55m

##### *Áreas de ensaio (linha de ensaio a linha de fundo)*

- o WR
  - Constituídas por um rectângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m e uma largura mínima de 10m. Em casos excepcionais e quando devidamente autorizado pela FPR, a largura da área, mantendo-se o mesmo comprimento, pode ir até ao limite mínimo de 6m.
- o FPR (categoria sénior principal, secundária e sub-escalão sénior)
  - Constituídas por um rectângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m, poderá ter uma largura mínima de 6m. Em casos excepcionais e quando devidamente autorizado pela FPR, a largura da área, mantendo-se o mesmo comprimento, pode ir até ao limite mínimo de 3m.
- o FPR (restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)
  - Constituídas por um rectângulo 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 bandeiras em material flexível
- Protecção 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: 5m;
  - 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*.

#### *Zona Técnica*

- Distância entre o limite da zona técnica e a linha lateral: 1m.
- 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*

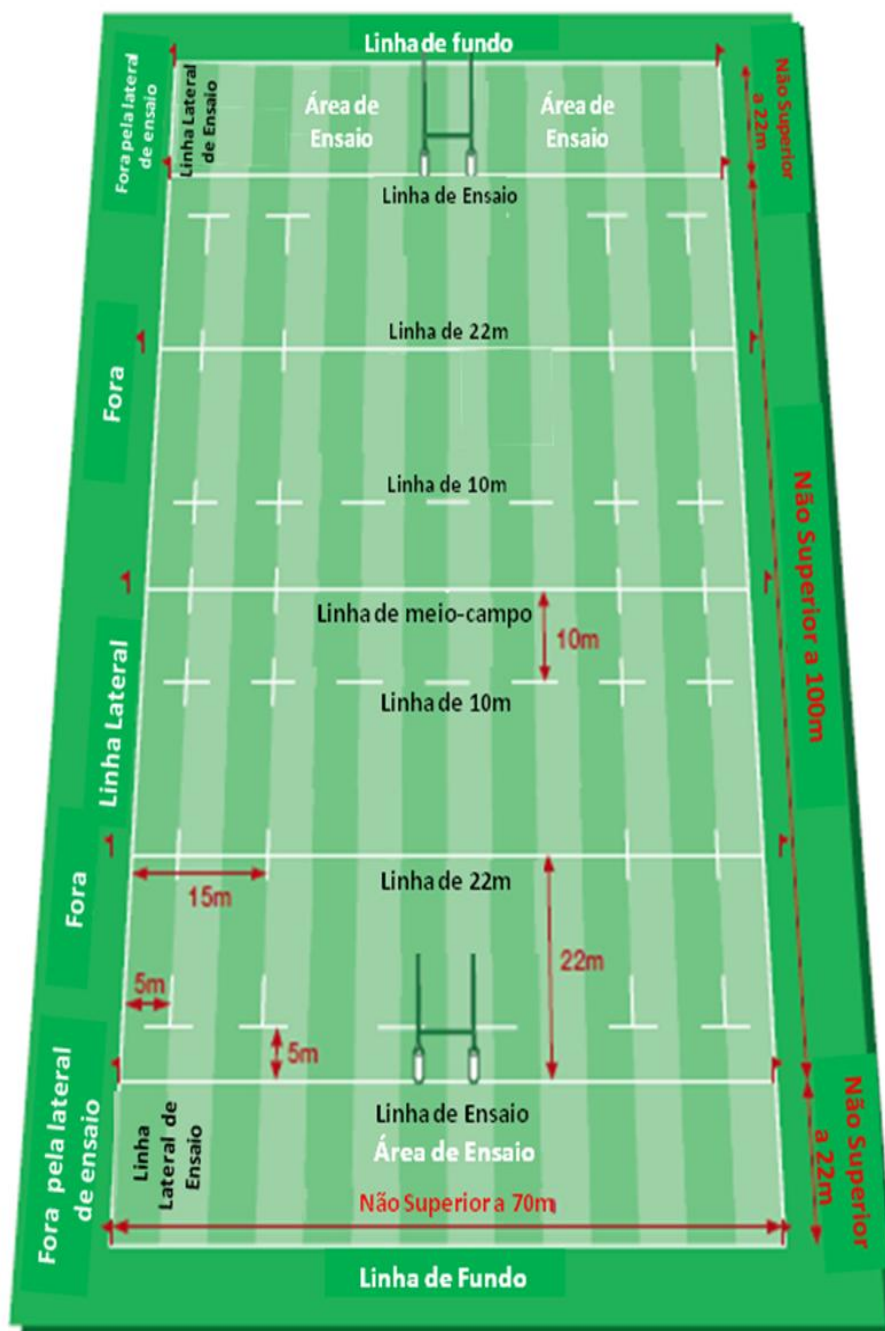
- As linhas, que devem ser todas iguais, devem ter uma espessura máxima de 12 cm e mínima idêntica à espessura dos postes. As linhas de ensaio são tangentes ao perímetro interior, em relação ao terreno de jogo.
- As dimensões do campo:
  - no terreno de jogo a dimensão do comprimento é medida pelo interior 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 actuais 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.



Planta

## 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.”

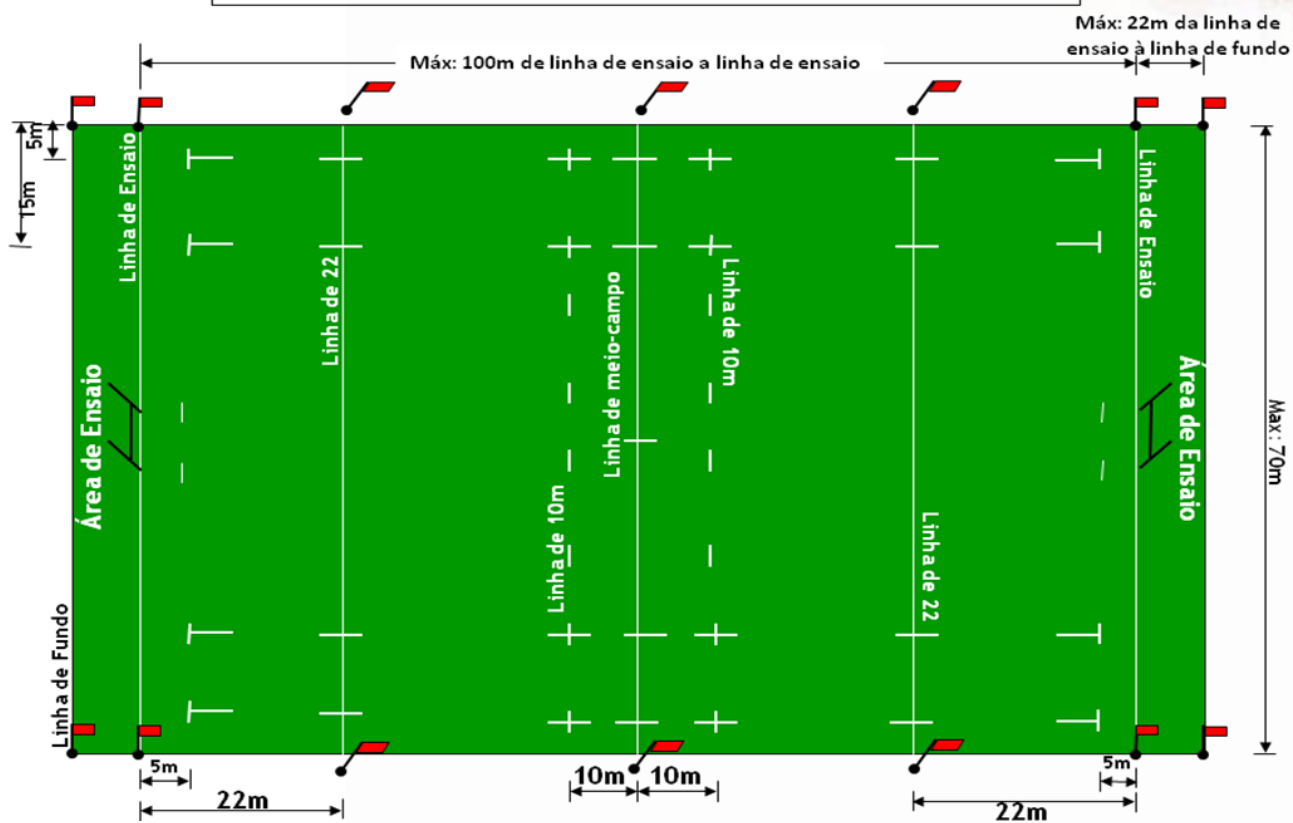
Todas as linhas representadas na Planta devem estar convenientemente marcadas.

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

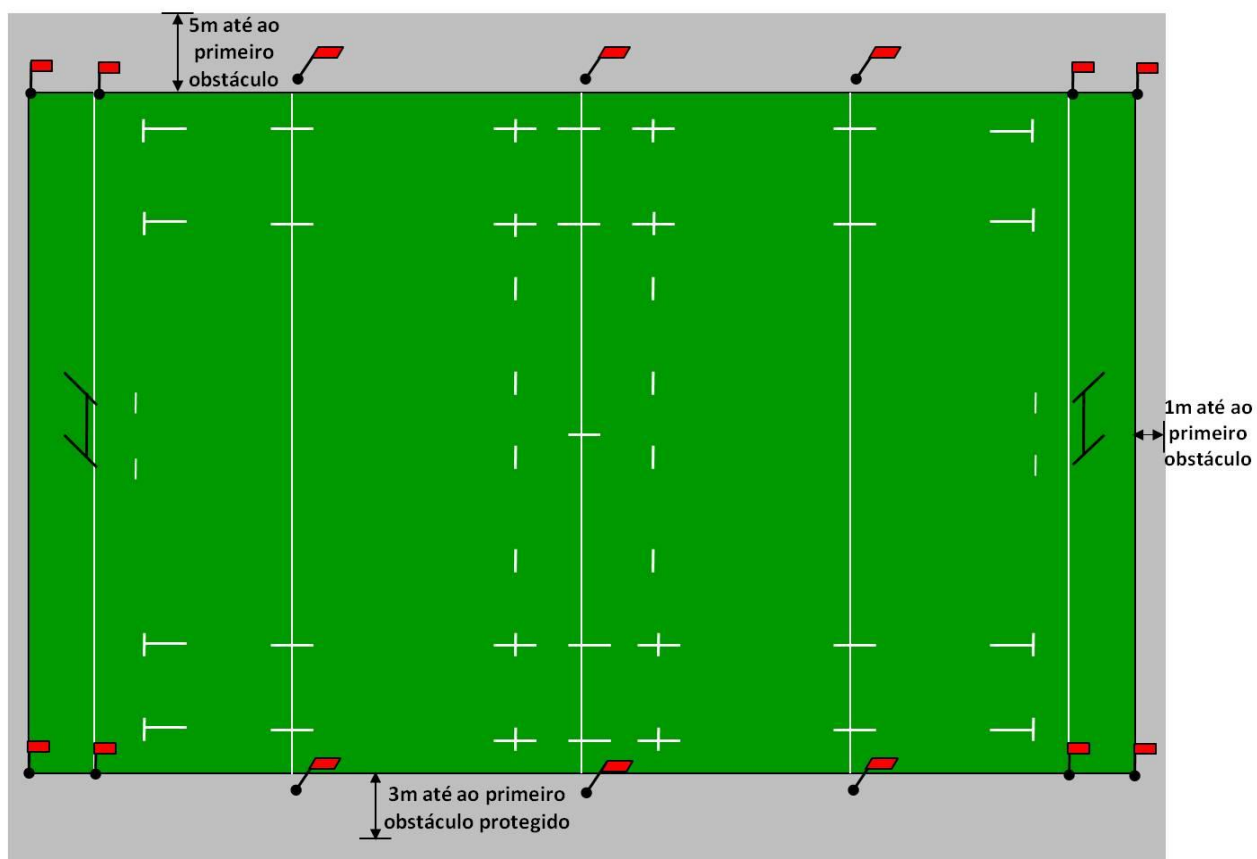
**DIMENSÕES MÍNIMAS PARA CAMPOS DE RUGBY**



**DIMENSÕES MÁXIMAS PARA CAMPOS DE RUGBY**

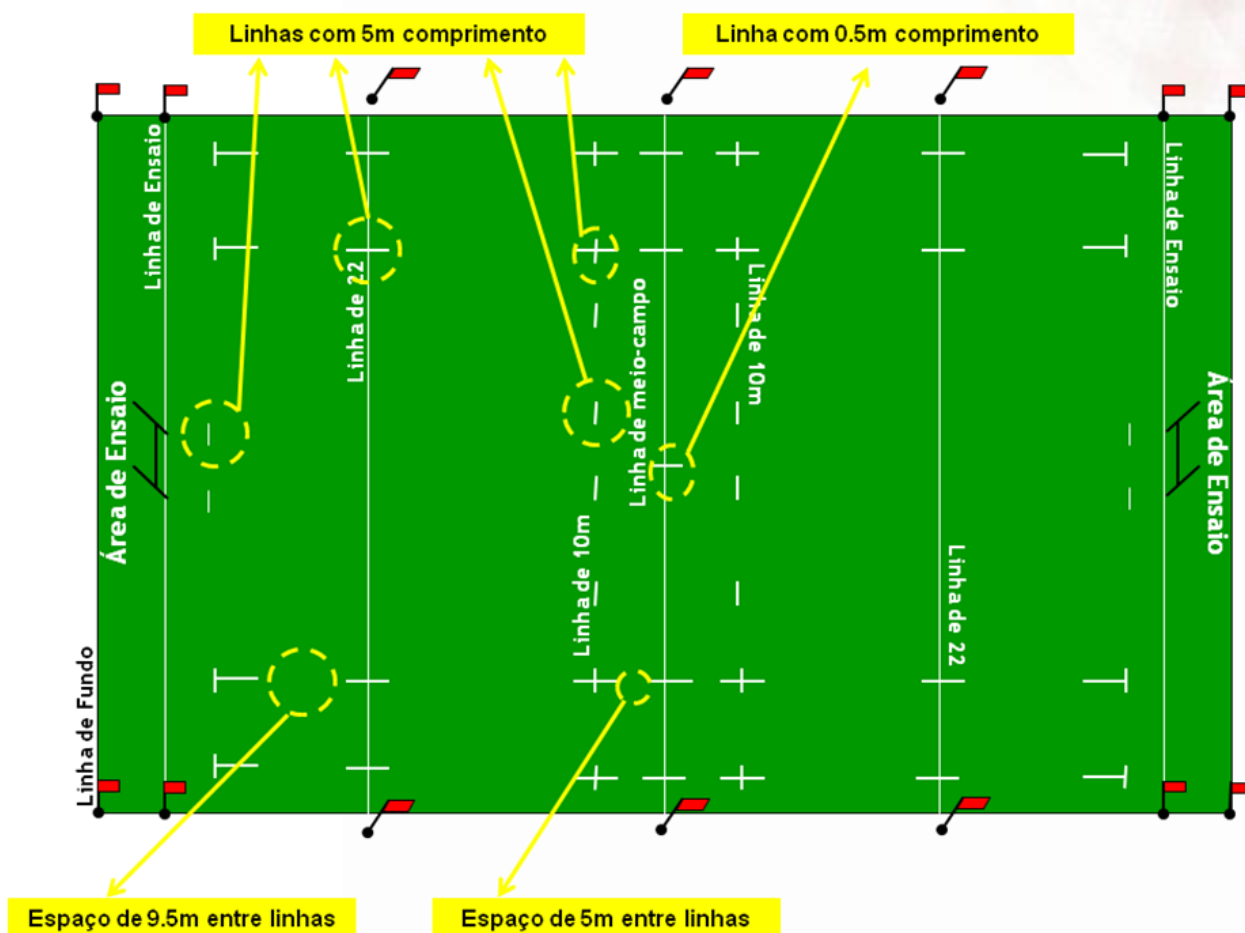


## ÁREA DE PERÍMETRO PARA CAMPOS DE RUGBY





## DIMENSÕES DAS LINHAS DE MARCAÇÃO DOS CAMPOS DE RUGBY



### 3. PROTECÇÃO AOS VENTOS DOMINANTES

O regime de ventos, quando superior a uma certa intensidade e dominado pela frequência de determinadas direcções, pode alterar sensivelmente o rendimento desportivo dos jogadores e das equipas. Para minorar este aspecto 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.

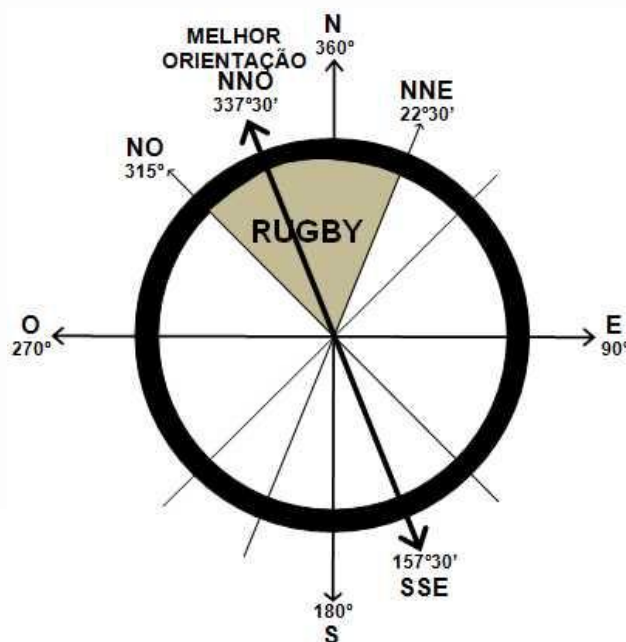
#### 4. ORIENTAÇÃO DOS CAMPOS

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

Uma vez que, pelo bom alinhamento em relação à posição do sol este aspecto pode ser controlado para permitir a diminuição dos riscos de encandeamento directo, eliminando assim um factor 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) -  $337^{\circ}30'$ / $157^{\circ}30'$ .

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 NNE-SSO ( $22^{\circ}30'$ / $202^{\circ}30'$ ).

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  $315^{\circ}$ (NO) e  $22^{\circ}30'$  (NNE) da Rosa dos Ventos.



ORIENTAÇÃO DOS CAMPOS DE RUGBY - FPR

#### *Casos excepcionais:*

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