



**REGULAMENTO DO CAMPEONATO
NACIONAL 1 SUB-16**

2020/21



Artigo 1.º

(Regime Supletivo)

Ao Campeonato Nacional de Sub-16 Grupo B aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento.

Artigo 2.º

(Idade Limite)

O Campeonato Nacional de Sub-16 Grupo B para a época 2020/2021 será disputado por jogadores nascidos em 2005 e 2006.

Artigo 3.º

(Inscrições de Equipas)

1. O deferimento do pedido de inscrição depende da verificação, pelo Clube, dos seguintes critérios cumulativos:

- a) Indicação obrigatória, por meio de preenchimento dos Modelos disponibilizados pela FPR para o efeito, dos seguintes:
 - i) **pelo menos 1 (um) treinador de grau 2 ou superior**, oficialmente credenciado para o respectivo escalão com o Título Profissional de Treinador de Desporto (TPTD) do IPDJ/ Prodesporto, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR.
 - ii) **certificado de registo criminal com expressa indicação que se destina ao registo do treinador para desempenho de funções no escalão juvenil (especificar o escalão) de todos os treinadores que pretende registar nesta competição;**

- iii) **pelo menos 1 (um) Director de Equipa**, devidamente credenciado e constante das listas da FPR;
- iv) **certificado de registo criminal com expressa indicação que se destina a atividade de diretor de equipa desportiva que envolve contacto regular com menores, de todos os diretores de equipa que pretende registar nesta competição;**
- b) Apresentação do número mínimo de quinze (15) jogadores, dos quais 3 devem ser considerados jogadores aptos para 1ª linha, regulamentarmente inscritos até às 23h59 do dia 15 de Outubro de 2020.
- c) Comprovativo do pagamento de todas as taxas, multas e outras quantias devidas à FPR, vencidas durante a Época Desportiva anterior àquela para a qual se inscrevem, até 10 (dez) dias antes do primeiro jogo da competição.
- e) Designação de campo de jogo principal e alternativo devidamente homologados.
- f) Apresentação dos titulares dos cargos da equipa e respectivos contactos.
- g) Maquete do equipamento da Equipa, quer principal, quer alternativo, caso exista.

2. Após verificação da regularidade das inscrições, a FPR emite no prazo máximo de 5 (cinco) dias decisão de deferimento, deferimento condicional ou indeferimento, mediante Comunicado Oficial.

3. No caso de deferimento condicional, a FPR conferirá aos Clubes prazo adicional para preenchimento dos requisitos constantes do n.º 1 anterior.

4. O Clube, incluindo um seu jogador, dirigente ou outro agente desportivo, notificado pela FPR para proceder à regularização dos seus débitos, deverá fazê-lo nos prazos estabelecidos pela FPR, sob pena de ver a sua inscrição suspensa.

5. Será aplicada falta de comparência, com as correspondentes consequências disciplinares, ao Clube habilitado a disputar provas oficiais, que não participe em jogo oficial em função de suspensão de inscrição determinada nos termos dos números anteriores.

6. Das decisões da Direcção da FPR no âmbito do procedimento de inscrição de Equipas ora previsto cabe recurso para o Conselho de Justiça.

Artigo 4.º

(Inscrição de Jogadores)

1. Os Clubes poderão inscrever jogadores durante toda a época desportiva, nas condições previstas no presente regulamento e no RGC.
2. Com excepção do prazo estipulado no ponto 1b) do Artigo 2.º do presente regulamento, os jogadores devem estar regularmente inscritos na FPR, nas condições previstas no RGC, até às 23h59 da quarta-feira anterior em relação ao dia do jogo em que pretendam participar.

Artigo 5.º

(Utilização de Jogadores)

1. As equipas poderão inscrever no boletim de jogo até vinte e cinco (25) jogadores, sendo quinze (15) efectivos e dez (10) suplentes.
2. São permitidas dez (10) substituições, de acordo com o determinado nas Leis do Jogo e no presente regulamento.
3. Nenhuma equipa poderá iniciar o jogo com menos de doze (12) jogadores. Caso durante o jogo a equipa fique reduzida a menos de doze (12) jogadores tal implica a derrota por falta de comparência.
4. Para que seja possível dar início ao jogo, cada equipa deve apresentar um mínimo de três (3) jogadores que possam actuar na primeira linha das formações ordenadas. O não cumprimento desta obrigação implica a derrota por falta de comparência da equipa infractora.

5. O árbitro pode, a qualquer momento, e desde que considere não estarem reunidas as necessárias condições de segurança dos jogadores, determinar a realização de formações ordenadas simuladas durante um determinado período de jogo ou durante todo o restante tempo de jogo.
6. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezasseis (16), dezassete (17) ou dezoito (18) jogadores deverá apresentar um mínimo de quatro (4) jogadores que possam actuar na primeira linha.
7. Se tal não for cumprido essa equipa só poderá inscrever quinze (15) jogadores no Boletim de Jogo, ficando impedida de apresentar jogadores suplentes.
8. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezanove (19), vinte (20), vinte e um (21) ou vinte e dois (22) jogadores deverá apresentar um mínimo de cinco (5) jogadores que possam actuar na primeira linha.
9. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo vinte e três (23) ou mais jogadores deverá apresentar um mínimo de seis (6) jogadores que possam actuar na primeira linha.
10. Nos casos previstos nos números 3 a 9, o árbitro deverá mencionar esses factos no relatório técnico do Boletim de Jogo.

Artigo 6.º

(Utilização Irregular de Jogadores)

1. No caso de uma equipa apresentar um jogador não inscrito, suspenso, com falsa identidade ou com idade irregular, ser-lhe-á aplicada a penalização de falta de comparência, com as consequências definidas no presente regulamento e no RGC, bem como uma multa de 100

euros na primeira ofensa, 200 euros na segunda ofensa, progredindo 100 euros por cada ofensa adicional ao presente artigo.

2. No caso de infração ao número anterior, o diretor de equipa e todos os que tenham assinado a ficha de jogo, são sujeitos, individualmente, a uma multa de 100 euros na primeira ofensa, 200 euros na segunda ofensa, progredindo 100 euros por cada ofensa adicional ao presente artigo.

3. A verificação de situações de utilização irregular de jogadores pode ocorrer até ao final de cada fase da competição, sendo sujeita a decisão da Direção da F.P.R., que aplicará a falta de comparência.

4. As situações de utilização irregular de jogadores são sujeitas a multa até ao final da época. Isto é, uma situação que seja detectada já depois do final do campeonato, não deixa de lhe ser aplicada a devida multa.

Artigo 7.º **(Tempo de Jogo)**

1. A duração do jogo terá um limite máximo de sessenta (60) minutos, excluindo o tempo perdido.
2. Um jogo é dividido em dois meios-tempos, cada um composto por não mais de trinta (30) minutos de tempo de jogo efectivo cada.

3. A aplicação de um cartão amarelo implica uma suspensão temporária de sete (7) minutos.

Artigo 8.º (Competição)

1. O campeonato é disputado em duas fases: primeira fase (regional), e final.
2. Em qualquer dos Grupos e das fases de competição, poderão participar equipas conjuntas constituídas por jogadores de Clubes diferentes, desde que estes não inscrevam equipas próprias nessa competição.
3. Os pedidos para essa participação devem ser enviados ao Departamento de Competições da FPR (competicoes@fpr.pt) para apreciação, antes do sorteio da competição.

Artigo 9.º (Sistema de Disputa)

1. Primeira Fase (Regional)

- a) As equipas são devidas em quatro zonas: norte, centro, lisboa e sul.
- b) A prova é organizada em sistema de poule todos contra todos a duas voltas.
- c) Os 2 primeiros de cada zona são apurados para a fase final.
- d) Atendendo ao número de equipas participantes poderá a FPX optar por criar uma zona adicional, caso em que a final será disputada por dez equipas.

2. Segunda Fase (Final Grupo B)

- a) As oito (8) equipas apuradas após a primeira fase regional disputam uma sistema de poule todos contra todos a duas voltas.
- b) No emparelamento será tido em conta o total de quilometragem das deslocações, pelo que o mesmo poderá ser condicionado.
- c) As equipas não apuradas da primeira fase disputarão uma competição regional devida em dois grupos.
- d) Atendendo ao número de equipas participantes poderá a FPX optar por criar grupos adicionais, e fazer disputar a fase final por dez (10) equipas.

3. Caso seja necessário recorrer a desempate entre equipas aplicar-se-ão pela ordem apresentada os seguintes critérios:

- a) maior número de vitórias obtidas na fase em disputa;
- b) maior número de ensaios marcados nos jogos entre as equipas empatadas;
- c) os resultados entre as equipas envolvidas;
- d) maior número de ensaios marcados nos jogos da fase em disputa
- e) maior número de transformações de ensaio convertidos nos jogos entre as equipas empatadas;
- f) maior número de transformações de ensaio convertidos nos jogos entre as equipas empatadas da fase em disputa;
- g) maior número de pontapés de ressalto convertidos nos jogos entre as equipas empatadas;
- h) maior número de pontapés de ressalto convertidos nos jogo entre as equipas empatadas na fase em disputa.

Artigo 10.º

(Controlo dos Jogos)

1. O árbitro não permitirá que alinhem na partida jogadores que não figurem na lista de jogadores inscritos disponibilizada pela Federação Portuguesa de Rugby, devendo solicitar a identificação de todos os jogadores através do respetivo cartão de atleta, cartão do cidadão, bilhete de identidade, passaporte, ou outro documento de identificação civil.

2. Para que seja possível a confirmação das identidades, os diretores das equipas participantes, devem entregar ao árbitro com a antecedência mínima de 30 minutos sobre a hora prevista para o início da partida, o boletim de jogo e as identificações dos participantes.

3. O não cumprimento em tempo do previsto no número anterior, tem de ser assinalado pelo árbitro no boletim de jogo e acarreta uma multa de 100 euros ao clube prevericador.
4. Um jogador que não seja possível identificar não pode participar no jogo.

Artigo 11.º **(Faltas de Comparência)**

1. À equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência será averbada uma derrota por vinte e cinco a zero (25-0), correspondente a cinco ensaios, e com retirada de cinco pontos de classificação e a atribuição ao adversário de cinco (5) pontos de classificação.
2. À equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência será ainda aplicada uma multa de 500 euros.
3. Será desclassificada da competição a equipa com três faltas de comparência, caso em que será aplicada uma multa adicional de 1000 euros.

Artigo 12.º **(Disposições Gerais)**

1. No caso de jogos com entradas pagas, o clube visitado permitirá a entrada, além dos jogadores, técnicos, corpo médico e diretor de equipa, a mais três dirigentes do clube visitante, que deverão assistir ao jogo em área reservada aos espectadores.
2. No caso de jogos com entradas pagas, a receita reverterá integralmente para o clube visitado ao qual cabe também custear todas as despesas de organização.
3. Os membros dos Órgãos Sociais da FPR, quando devidamente identificados, terão entrada livre nos campos em que se realizam os jogos.

4. No caso de existirem receitas de transmissão televisiva salvo se houver acordo entre as partes, aprovado pela direção da FPR, estas serão divididas do seguinte modo: 60% para o clube visitado, 25% para o clube visitante, 10% para a FPR e 5% para a associação regional respetiva.

Artigo 13.º
(Revogação)

O presente Regulamento revoga tudo o que anteriormente estava regulamentado sobre os campeonato nacionais de Sub-16.