



# REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA

8 DE JULHO DE 2020

Síntese

Regulamento do Campeonato Nacional da Divisão de Honra



## REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA

**Épocas 2019/2020 e 2020/2021**

**Regulamento alterado e aprovado nos termos e para os efeitos do**

**Decreto-Lei n.º 18-A/2020, de 23 de Abril**

**Aprovado na reunião da Direção de 08 de Julho de 2020 e de aplicação imediata, estando todas as alterações assinaladas a vermelho, para melhor perceção**

### ÍNDICE

#### CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Âmbito

Artigo 2.º Disposição prévia

Artigo 3.º Comunicados oficiais e notificações

Artigo 4.º Denominação da competição

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

Artigo 5.º Inscrição prévia da equipa

Federação Portuguesa de Rugby

Artigo 6.º Inscrição de equipas

Artigo 7.º Indicação de árbitros

Artigo 8.º Calendário

Artigo 9.º Não Inscrição e indeferimento de inscrição de equipas qualificadas

Artigo 10.º Encargos e reembolso de despesas com arbitragens

### **CAPÍTULO III – DOS JOGADORES**

Artigo 11.º Cartão de identificação de agente desportivo

Artigo 12.º Inscrição e licenciamento

Artigo 13.º Períodos de inscrição

Artigo 14.º Anulação de inscrição

Artigo 15.º Dualidade de inscrições

Artigo 16.º Inscrições irregulares

Artigo 17.º Utilização de jogadores menores

Artigo 18.º Transferências e cedências temporárias

Artigo 19.º Cedência temporária de jogador de 1ª linha

Artigo 20.º Substituição de jogador inscrito

Artigo 21.º Jogadores estrangeiros e equiparados

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

Federação Portuguesa de Rugby

Artigo 22.º Homologação

Artigo 23.º Modelo competitivo

Artigo 23.º-A Administração, Segurança e Saúde nos Jogos

Artigo 24.º Ficha de equipa

Artigo 25.º Campos

Artigo 26.º Dias, horários e local dos jogos

Artigo 27.º Minuto de silêncio

Artigo 28.º Alteração ou adiamento de jogos e jornadas pela FPR

Artigo 29.º Faltas de comparência

Artigo 30.º Desclassificações

Artigo 31.º Deveres dos clubes

Artigo 32.º Acesso e permanência no **perímetro-de-segurança**

Artigo 33.º Composição do banco de suplentes

Artigo 34.º Acesso aos balneários das equipas

Artigo 35.º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem

Artigo 36.º Comissário de Jogo

Artigo 37.º Diretor de equipa de clube

Artigo 38.º Capitães de equipa – direitos e deveres

Federação Portuguesa de Rugby

Artigo 39.º Cores dos equipamentos

Artigo 40.º Camisolas, calções e meias dos jogadores – Numeração

Artigo 41.º Publicidade nos Equipamentos

Artigo 42.º Bolas

Artigo 43.º Boletim de Jogo

## **CAPÍTULO V – TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS**

Artigo 44.º Titularidade dos direitos

Artigo 45.º Recolha de imagens e acesso

## **CAPÍTULO VI – ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS**

Artigo 46.º Competência

Artigo 47.º Despesas e encargos

Artigo 48.º Livre ingresso

## **CAPÍTULO VII – DISPOSIÇÕES FINAIS**

Artigo 49.º Ação disciplinar

Artigo 50.º Interpretação e integração de lacunas

Artigo 51.º Revogação, alterações e aditamentos

## REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA

**Épocas 2019/2020 e 2020/2021**

### CAPÍTULO I

#### DISPOSIÇÕES GERAIS

##### Artigo 1.º

##### (Âmbito)

1. O presente Regulamento do Campeonato Nacional da Divisão de Honra, doravante designado por presente Regulamento ou RCNDH, aprovado pela Direção da Federação Portuguesa de Rugby.
2. Ao campeonato nacional da divisão de honra (doravante o CNDH) aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento.
3. Em caso de conflito entre disposições do presente Regulamento e do Regulamento Geral de Competições, prevalecerão as disposições do presente Regulamento.

##### Artigo 2.º

##### (Disposição prévia)

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

**Área-de-22** – A área compreendida entre a linha-de-ensaio e a linhas-de-22, de uma linha-lateral a outra. Inclui a linhas-de-22 mas exclui a linha-de-ensaio e as linhas-laterais.

**Área-de-ensaio** – Designa a área entre a linha-de-ensaio, a linha-de-fundo e as linhas-laterais-da-área-de-ensaio. Nesta área estão incluídas as linhas-de-ensaio, mas excluídas as linhas-de-fundo e as linhas-laterais-da-área-de-ensaio.

**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** – Espaço que inclui as áreas-de-ensaio e o terreno-de-jogo. As linhas-laterais, as linhas-laterais-da-área-de-ensaio e as linhas-de-fundo não fazem parte do campo-de-jogo.

**Clearance** – Certificado Internacional de Transferência, tal como definida nos Regulamentos da WR.

**Clubes** – Associações ou sociedades desportivas filiadas e participantes em competições organizadas pela FPR cujo objetivo seja a prática do rugby, nos termos dos Regulamentos e das Leis do Jogo aprovados pelo WR.

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

**Comissão Técnica** – Comissão constituída pelo Diretor Nacional de Alto Rendimento, pelo Diretor Nacional de Desenvolvimento, pelo Coordenador Nacional das Seleções Jovens, por um representante dos clubes que integram o CNDH, se indicado, e por um representante da Direção da FPR, o qual gozará de voto de qualidade.

**Comissário de Jogo** – agente desportivo nomeado pela FPR para desempenhar as funções de Comissário de Jogo, com responsabilidades de supervisão do cumprimento dos regulamentos relevantes pelos clubes participantes, e em particular do escrupuloso cumprimento pelo Diretor de Equipa dos seus deveres no âmbito do jogo.

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

**Dentro do campo-de-jogo** – Um qualquer ponto interior às linhas-laterais e linhas-de-ensaio.

**Desclassificação** – Consequência do não cumprimento das regras estabelecidas neste Regulamento ou em regulamento específico, de que resulta, de imediato, a exclusão da Equipa 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 eletrónicos, 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 interativas 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.

**Equipa** – grupo de praticantes registados por um mesmo Clube, organizados por escalão etário, inscrito para participação numa competição específica organizada pela FPR, e no caso concreto do presente RCNDH no CN Divisão de Honra.

**Equipa Principal** – equipa que, nos termos do Regulamento de Equipas Satélite, configura o conceito de Equipa Principal.

**Fora** – O espaço exterior ao campo-de-jogo que inclui as linhas-laterais, as linhas-laterais-da-área-de-ensaio e as linhas-de-fundo.

**FPR** - Federação Portuguesa de Rugby.



**Inscrições On-line** – inscrição realizada através da plataforma informática disponibilizada para o efeito pela FPR, sujeita aos procedimentos constantes do Manual do Utilizador de Inscrições On-Line da FPR ou Manual de Inscrições, aprovado pela Direção da FPR, os quais governam a inscrição dos jogadores que pretendam obter uma licença válida para poder participar nas Competições Oficiais.

**Jogadores de 1ª Linha** – designação de jogadores experientes e treinados na posição específica de 1ª linha, autorizados a participar no CN Divisão de Honra nos termos da lei, leis do jogo e regulamentos aplicáveis.

**Jogador Comunitário** – jogador titular de título de cidadania emitido por país integrante da União Europeia. **A partir do dia 01 de Janeiro de 2021, os jogadores nacionais de países que integrem o Reino Unido deixam de ser considerados comunitários, sem prejuízo das exceções e do que venha a ser estabelecido pela União Europeia e ou pela Lei nacional.**

**Jogador Elegível para as Seleções Nacionais** – jogador com cidadania portuguesa ou jogador antes qualificado como Jogador Não Elegível para as Seleções Nacionais, que preenche os requisitos estabelecidos pela *World Rugby* e, cumulativamente, pela lei portuguesa, para representar as Seleções Nacionais.

**Jogador Equiparado** - jogador que seja portador de passaporte comunitário ou passaporte de país com o qual Portugal tenha celebrado acordo de Reciprocidade, em cumprimento do disposto no Despacho n.º 1/SEJD/2005, de 21 de Setembro de 2005.

**Jogador Formado Localmente** - jogador que tenha estado devidamente inscrito na FPR pelo período correspondente a (3) três épocas desportivas consecutivas, ou 5 (cinco) interpoladas, entre os 15 e os 21 anos de idade, inclusive.

**Jogador Não Elegível para as Seleções Nacionais** – jogador titular de título de cidadania emitido por outro país que não Portugal, que não se enquadra no conceito de Jogador Comunitário, nem de Jogador Elegível para as Seleções Nacionais.

**Linha-de-ensaio** – Designa as linhas que pertencem às áreas-de-ensaio e sobre as quais se encontram os postes da baliza. Os postes da baliza não pertencem a esta linha.

**Linha-de-fundo** – É a linha final em cada topo do campo, mas que não pertence ao campo-de-jogo.

**Modelo Competitivo** – Quaisquer regras e normas que visem regulamentar o jogo ou uma competição, do ponto de vista competitivo e/ou de organização.

**Perímetro de segurança** – Espaços de protecção que circundam o campo-de-jogo e onde se localizam as Zonas Técnicas, o Sin Bin e onde permanecem as pessoas autorizadas pelas leis do jogo e os regulamentos do organizador do jogo.

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

**Ponto de Bónus Ofensivo** – Ponto de classificação 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.

**Ponto de Classificação** – Pontos atribuídos a cada equipa em caso de vitória, empate, derrota dos pontos de bónus ofensivos ou defensivos.

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

**Primeira Inscrição** – Inscrição de todo e qualquer praticante, que nunca antes tenha sido inscrito na FPR ou em qualquer federação nacional filiada na *World Rugby*.

**Recinto Desportivo** – Designa as instalações físicas onde decorre o jogo.

**Recinto-de-jogo** – Designa toda a área identificada na ilustração da planta no Regulamento de Homologação de Campos. Inclui o campo-de-jogo e o perímetro-de-segurança.

**Rugby Europe (RE)** – 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 filiadas na *World Rugby* e/ou elegíveis de acordo com a legislação nacional e regulamentação 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.

**Sin Bin** – Expressão inglesa que significa "banco do pecador" e que designa uma área definida fora do campo-de-jogo onde deve permanecer o jogador que é temporariamente suspenso.

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

**Terreno-de-jogo** – Espaço rectangular limitado pelas linhas-laterais e as linhas-de-ensaio. As linhas-laterais e as linhas-de-ensaio não fazem parte do terreno-de-jogo.

**Transferência** – o registo de praticante por equipa diferente daquela a favor da qual esteve registado anteriormente, podendo assumir dimensão nacional ou internacional, gratuita ou onerosa.

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

**Zonas Técnicas** – As duas áreas dentro do Perímetro do Campo de Jogo, com a dimensão máxima de 10mx3m, localizadas do mesmo lado do campo e uma de cada lado da linha de meio campo, e sempre que praticável, à distância de segurança de 2m da linha lateral e separadas entre si por 10m.

### Artigo 3.º

#### (Comunicações Oficiais e Notificações)

1. A comunicação de decisões dos órgãos da FPR relativas ao CNDH será feita através de Comunicados Oficiais, os quais serão remetidos aos clubes filiados, com recurso aos contactos constantes dos modelos que instruem o processo de candidatura ao CNDH, estando ainda disponíveis no sítio da FPR.

2. As alterações às Leis do Jogo e diretivas do WR e da RE só serão vinculativas após comunicação oficial pela FPR, nos termos do n.º 1 deste Artigo.
3. Os Comunicados Oficiais remetidos nos termos do n.º 1 anterior presumem-se bem recebidos pelos Clubes sempre que enviados para os endereços de **correio electrónico** indicados pelo Clube no âmbito da inscrição da sua respetiva equipa.
4. Os Clubes participantes no CNDH consideram-se notificados no 3.º (terceiro) dia útil a contar da data de expedição de notificação pela FPR, designadamente, através do envio de Comunicados Oficiais, ofícios, avisos de lançamento, ou notas de débito.

#### **Artigo 4.º**

##### **(Denominação da Competição)**

1. A FPR pode, por sua iniciativa ou no âmbito de contratos de patrocínio, determinar uma diferente denominação oficial para o Campeonato Nacional da Divisão de Honra, fixando-a por meio de Comunicado Oficial, o qual determinará ainda o número de Épocas Desportivas em que a nova denominação vigorará.
2. Depois de aprovada uma nova denominação, a FPR, os seus órgãos e todos os Clubes participantes deverão respeitar a designação e logótipo oficial da competição na sua documentação e comunicações.
3. A FPR é titular do nome e imagem das competições por si organizadas, nomeadamente siglas, insígnias, marcas e logótipos.

#### **CAPÍTULO II**

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

#### **Artigo 5.º**

##### **(Inscrição Prévia de Equipa)**

1. Só podem participar no CNDH as 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 respetiva ficha de inscrição prévia, incluindo os respetivos anexos, ainda que o Clube já tenha estado inscrito na época anterior.

3. Nas situações em que, por qualquer motivo, as competições oficiais da época anterior não sejam concluídas e ou delas não resultem a atribuição de classificação definitiva, os prazos estabelecidos no número anterior passam a ser definidos pela Direção, por Documento Orientador, a ser comunicados aos Clubes e publicado no Boletim.
4. Todas as comunicações relativas à inscrição prévia de equipa serão remetidas, exclusivamente, para o endereço [competicoes@fpr.pt](mailto:competicoes@fpr.pt), sendo consideradas como inexistentes todas as que forem remetidas para endereço distinto.
5. Apenas as Equipas dos Clubes devidamente inscritos serão consideradas na definição do calendário da respetiva Época Desportiva, incluindo o sorteio.
6. O incumprimento do prazo disposto no n.º 2 ou n.º 3 anteriores determina a exclusão da Equipa do Clube inadimplente, a qual será substituída nos termos e com as consequências previstas no Artigo 9.º seguinte.

## Artigo 6.º

### (Inscrições de Equipas)

1. As Equipas dos Clubes previamente inscritos nos termos do Artigo 5.º anterior terão, para efeitos de participação no CNDH, que proceder à inscrição da sua equipa na Época Desportiva até 10 dias antes do primeiro jogo da competição, 35 (trinta e cinco) praticantes, incluindo um mínimo de 8 (oito) Jogadores de 1.ª Linha.
2. Todas as comunicações relativas à inscrição prévia de equipa serão remetidas, exclusivamente, para o endereço [competicoes@fpr.pt](mailto:competicoes@fpr.pt), sendo consideradas como inexistentes todas as que forem remetidas para endereço distinto.
3. 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 no Comunicado N.º1 de cada Época Desportiva, dos seguintes:
    - i) pelo menos 1 (um) treinador, titular da Cédula de Treinador Desportivo, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR, com Grau 3 (conforme informação do Dept. Formação), sendo a presença deste no Boletim de Jogo obrigatória e devidamente verificada pelo Comissário de Jogo e/ou Diretor de Equipa Adversário;
    - ii) pelo menos 1 (um) Diretor de Equipa, devidamente credenciado e constante das listas da FPR para o escalão CNDH;
    - iii) pelo menos 2 (duas) pessoas, as quais receberão formação específica para desempenho das funções de Comissário de Jogo nos jogos da sua equipa disputados na condição de visitada;

- iv) um (1) responsável pelo Departamento Médico, incluindo os seus contactos para efeitos de troca de correspondência oficial;
  - v) um (1) responsável pelo Departamento de Comunicação, incluindo os seus contactos para efeitos de troca de correspondência oficial; e
  - vi) o número de árbitros correspondente ao número de delegados que o Clube elege para a Assembleia-Geral da FPR, nos termos do Artigo 7.º seguinte.
- b) Apresentação do seguinte número mínimo de praticantes regulamentarmente inscritos, nos seguintes prazos:
- i) Até 10 dias antes do **início da primeira jornada** – 35 (trinta e cinco) praticantes, incluindo um mínimo de 8 (oito) Jogadores de 1.ª Linha.
- § - Os Clubes indicarão nas listagens comunicadas à FPR quais os jogadores qualificados como Jogador de 1.ª Linha, podendo a Comissão Técnica rejeitar, fundamentadamente, esta qualificação.*
- c) Comprovativo do pagamento da respetiva taxa de inscrição de equipa **nos termos e prazos a estabelecer em Comunicado Oficial para a** Época Desportiva para a qual se inscrevem, cujo valor consta da Tabela de Taxas Administrativas aprovada anualmente pela Direção da FPR.
  - d) Comprovativo do pagamento de todas as taxas, multas e outras quantias devidas à FPR, vencidas durante **as Épocas Desportivas anteriores** àquela para a qual se inscrevem, até ao dia 31 de Agosto da Época Desportiva para a qual se inscrevem.
  - e) Designação de campo de jogo principal devidamente homologado, acompanhada de título que comprove a propriedade do campo designado, ou declaração, contrato ou outro documento bastante que titule o direito de utilização do campo designado nos dias e horários de marcação dos jogos do CNDH, tal como determinado no Artigo 26.
  - f) Designação de campo de jogo alternativo devidamente homologado, acompanhada de título que comprove a propriedade do campo designado, ou declaração, contrato ou outro documento bastante que titule o direito de utilização, ainda que subsidiário, do campo designado nos dias e horários de marcação dos jogos do CNDH, tal como determinado no Artigo 26.º;
  - g) Inscrição Prévia de pelo menos **três Equipas em três das competições relativas a cada um dos escalões de Sub14, Sub16 e Sub18 e na Taça Challenge, mais inscrição obrigatória no Campenato Nacional de seven's** e ainda uma taxa de participação em convívios organizados pelas Associações Regionais de rugby de, pelo menos, 60% (sessenta por cento);
  - h) Apresentação de Estatutos atualizados, bem como do respetivo organigrama, com indicação dos titulares dos cargos e respetivos contactos;

- i) Maquete do equipamento da Equipa, quer principal, quer alternativo, com a especificação dos patrocinadores.
4. 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.
5. No caso de deferimento condicional, a FPR conferirá aos Clubes prazo adicional para preenchimento dos requisitos constantes do n.º 3 anterior, não podendo esse prazo exceder as 72 h antes do 1º jogo da Época desportiva a que os Clubes se candidatam para participação.
6. A FPR comunicará até 5 dias antes do início da Época Desportiva a que os Clubes se candidatam a listagem final de Equipas cuja inscrição foi deferida ou indeferida.
7. 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.
8. 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 do n.º 7 anterior.
9. Das decisões da Direção da FPR no âmbito do procedimento de inscrição de Equipas ora previsto cabe recurso para o Conselho de Justiça.

### Artigo 7.º

#### (Indicação de Árbitros)

1. Para efeitos do Artigo 6.º, n.º 3, a), vi), devem os Clubes candidatos a participação no CNDH apresentar nomes de candidatos a árbitros, em quantidade igual ao número de delegados que elegem para a Assembleia-Geral da FPR, para receber formação e desempenhar a função em pelo menos 5 (cinco) jogos por época.
2. Os nomes indicados em cumprimento do disposto no número anterior não poderão desempenhar as seguintes funções:
  - a) Membro de órgão social ou funcionário de Clube filiado na FPR;
  - b) Colaborador da FPR ao abrigo de contrato de trabalho ou contrato de prestação de serviços;
3. O incumprimento do disposto no presente artigo 7.º determina o agravamento da taxa de inscrição em 25% (vinte e cinco por cento) por cada candidato a árbitro a menos que seja efetivamente indicado pelo clube.

### Artigo 8.º

### (Calendário)

1. A FPR organizará, até ao dia 31 de Julho de cada Época Desportiva, um encontro de Clubes candidatos a participação no CNDH, para conduzir o sorteio das Equipas participantes, sempre que necessário, e a definição do calendário provisório anual.
2. Para efeitos de preparação e participação nesta reunião, a FPR comunicará aos clubes o calendário provisório para a respetiva Época Desportiva, devendo os clubes manifestar desde logo, nessa reunião a sua preferência relativamente a dias e horários de jogos para o primeiro período competitivo.
3. A FPR organizará a época desportiva em 3 (três) períodos competitivos, organizando para cada um deles uma reunião de discussão de calendário entre os clubes participantes.
4. **Nas situações em que, por qualquer motivo, as competições oficiais da época anterior não sejam concluídas e ou delas não resulte a atribuição de classificação definitiva, o prazo estabelecido no número 1 do presente Artigo passa a ser até 16 de Agosto.**

### Artigo 9.º

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

1. Sempre que um Clube opte por não inscrever uma Equipa qualificada para o CNDH, ou sempre que o seu pedido de inscrição seja indeferido, manter-se-á a disputar o CNDH a última equipa despromovida por força da sua classificação obtida na Época Desportiva imediatamente anterior.
2. **No caso da última equipa despromovida não pretender participar no CNDH, ou no caso do seu pedido de inscrição ser indeferido, serão convidadas a participar todas as demais equipas despromovidas, por ordem de classificação decrescente (i.e. da melhor classificada à pior classificada).**
3. Não querendo nenhuma das equipas despromovidas participar no CNDH, ou sendo todos os seus pedidos de inscrição indeferidos, poderá a FPR optar pela redução do número de equipas participantes no CNDH ou endereçar convite às equipas do escalão competitivo imediatamente inferior, por ordem de classificação obtida na Época Desportiva imediatamente anterior, começando pelo Clube não promovido melhor classificado.
4. Sempre que um Clube indique, antes de terminado o prazo para a sua respetiva inscrição prévia, que não pretende inscrever a sua Equipa no CNDH, mediante declaração formal subscrita por quem o vincula nos termos dos respetivos estatutos, poderá inscrever a sua Equipa no escalão imediatamente inferior, ainda que desta resulte a alteração do número de Equipas participantes em qualquer uma das competições, sendo-lhe averbada uma dedução de 8 (oito) Pontos de Classificação.



5. A falta de apresentação do pedido de inscrição prévia, nos termos do Artigo 5.º anterior, ou a falta de apresentação do pedido de inscrição, nos termos do Artigo 6.º anterior, sem prejuízo do disposto nos números seguintes do presente artigo, determinam a despromoção da respetiva Equipa do Clube ao último escalão competitivo sénior, ainda que desta resulte a alteração do número de Equipas participantes em qualquer uma das competições, sendo-lhe averbada uma dedução de 12 (doze) Pontos de Classificação.
6. Nos casos em que as competições da FPR, nomeadamente a Divisão de Honra e a divisão imediatamente inferior, não sejam concluídas, por qualquer razão, as classificações referidas no presente artigo serão definidas pela classificação que existia após a última jornada disputada nessas competições, aplicando-se, com as devidas adaptações, o previsto nos números 2 a 4.
7. Nos casos referidos no número anterior, não serão aplicadas as sanções de dedução de pontos estabelecidas no presente artigo.

#### **Artigo 10.º**

(...)

*(eliminado)*

#### **Artigo 11.º**

##### **(Cartão de Identificação de Agente Desportivo)**

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

### **CAPÍTULO III**

#### **DOS JOGADORES**

## Artigo 12.º

### (Inscrição e Licenciamento)

1. Sem prejuízo do disposto quanto à inscrição das Equipas, a participação de jogadores no CNDH depende do seu respetivo prévio licenciamento pela FPR, na sequência da submissão do processo de inscrição, a qual será obrigatoriamente feita na aplicação de inscrições “online” da FPR, nos termos do presente regulamento.
2. É da responsabilidade dos Clubes garantir que os documentos submetidos em todos os processos de primeira inscrição, revalidação ou transferência de jogadores, estão válidos e são emitidos sob a forma legal, legíveis, sem rasuras salvo se devidamente ressalvadas, sob pena de rejeição da inscrição ou cancelamento do registo pela FPR.
3. A primeira inscrição de jogador deve ser instruída com os seguintes documentos:
  - a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva<sup>1</sup> válido;
  - b) Cópia do Cartão de Cidadão ou Passaporte válido;
  - c) Declaração do representante legal do jogador, autorizando a prática do rugby em representação do Clube proponente, no caso dos jogadores menores;
  - d) Uma fotografia a cores tipo “passe” atualizada;
  - e) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;
  - f) Declaração de aceitação de submissão a controlo anti doping, nos termos da lei e regulamentos aplicáveis, assinado pelo representante legal no caso de jogadores menores;
  - g) Quaisquer outros documentos constantes do Comunicado Oficial n.º 1 emitido em cada Época Desportiva.
4. Na revalidação da inscrição de jogador a favor do mesmo Clube em que esteve inscrito na última Época Desportiva em que foi registado, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:
  - a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva válido;
  - b) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório.
5. Na transferência internacional de jogador, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:

---

<sup>1</sup> <http://www.idesporto.pt/conteudo.aspx?id=30&idMenu=8>

- a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva<sup>2</sup> válido;
  - b) Cópia do Cartão de Cidadão, ou autorização de Residência ou Passaporte válido com carimbo de entrada em Portugal ou em país integrante do Acordo Schengen;
  - c) Declaração conjunta do Clube e do jogador que este cumpre com todos os requisitos de permanência ou residência legal em Portugal e a assumirem integral responsabilidade pela mesma;
  - d) Declaração do representante legal do jogador, autorizando a prática do rugby em representação do Clube proponente, no caso dos jogadores menores;
  - e) Uma fotografia a cores tipo “passe” atualizada;
  - f) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;
  - g) Declaração de aceitação de submissão a controlo anti doping, nos termos da lei e dos regulamentos aplicáveis, assinado pelo representante legal no caso de jogadores menores;
  - h) Quaisquer outros documentos a estabelecer por Comunicado Oficial; e
  - i) “Clearance” em caso de jogador estrangeiro, ou jogador nacional a jogar no estrangeiro, sendo a sua confirmação pela FPR condição de utilização do jogador no CNDH.
6. Na transferência nacional de jogador, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:
- a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva<sup>3</sup> válido;
  - b) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;
  - c) Declaração do anterior Clube indicando não haver qualquer compromisso contratual ou administrativo em vigor.
7. A documentação requerida no âmbito do processo de inscrição ou revalidação deverá ser enviada para a FPR no prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de apresentação do pedido na plataforma, findo o qual a inscrição é anulada, podendo as fotografias ser enviadas por meios eletrónicos, através do sistema de “upload” disponibilizado no sítio da Internet da FPR.
8. Sem prejuízo do disposto no n.º 5 anterior, a apresentação da “Clearance” é condição de validade da inscrição do jogador, devendo ser apresentada com o respetivo pedido, não podendo contudo o jogador participar em jogos oficiais, e nomeadamente no CNDH, até que a referida “Clearance” seja confirmada pela FPR junto da entidade emissora.

---

<sup>2</sup> <http://www.idesporto.pt/conteudo.aspx?id=30&idMenu=8>

<sup>3</sup> <http://www.idesporto.pt/conteudo.aspx?id=30&idMenu=8>

9. A revogação ou anulação dos certificados de seguro de cada jogador acarretam a imediata suspensão do jogador de toda a atividade desportiva, depois de expressamente notificado para, no prazo de 3 (três) dias a contar da notificação, apresentar novo certificado de seguro, ficando o jogador impedido de participar em jogos do CNDH até que este seja apresentado.
10. Em cada Época Desportiva, cada jogador poderá ser inscrito por um máximo de 3 (três) equipas nacionais diferentes, podendo jogar no CNDH apenas por 2 (duas).
11. Em caso de contradição ou de dúvida, as disposições do presente Regulamento prevalecem sobre as disposições do Manual de Inscrição de Jogadores.

### **Artigo 13.º**

#### **(Períodos de Inscrição)**

1. Os Clubes poderão inscrever, durante cada Época Desportiva, jogadores para participação no CNDH durante 2 (dois) períodos distintos de inscrição:

**Período de Inscrição de Verão** – de 5 de Julho a 30 de Outubro de cada Época Desportiva;  
e

**Período de Inscrição de Inverno** – de 1 de Janeiro a 5 de Fevereiro de cada Época Desportiva.

2. A FPR divulgará através de Comunicado Oficial a lista atualizada de jogadores inscritos por cada uma das Equipas que integram o CNDH, até ao encerramento de cada um dos Períodos de Inscrição, incluindo a sua categorização como Jogador de 1.ª Linha, Jogador Comunitário, Jogador Elegível para as Seleções Nacionais, Jogador Estrangeiro e Jogador Formado Localmente.
3. Compete aos Clubes informar a FPR da respetiva categoria dos jogadores constantes das suas listagens, cabendo à Comissão Técnica a confirmação das mesmas.

### **Artigo 14.º**

#### **(Anulação de Inscrição)**

1. Um jogador pode requerer à FPR a anulação da sua inscrição, devendo para o efeito apresentar declaração formal para o efeito.

2. Um jogador cuja inscrição tenha sido anulada só poderá ser inscrito por Clube diferente, na mesma Época Desportiva à da anulação do registo, com o consentimento formal e expresso do Clube pelo qual esteve inscrito nessa mesma Época Desportiva.
3. A anulação de uma inscrição produz efeitos a partir da data da comunicação do deferimento ao interessado.
4. Sem prejuízo da manutenção do respetivo número de identificação de praticante desportivo, o jogador que, numa das Épocas Desportivas seguintes à da anulação, pretenda reiniciar a prática da modalidade, ficará sujeito ao procedimento de inscrição previsto no Artigo 12.º, n.º 3 do presente Regulamento.

#### **Artigo 15.º**

##### **(Dualidade de Inscrições)**

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

#### **Artigo 16.º**

##### **(Inscrições Irregulares)**

1. A correção e regularidade das inscrições é da inteira responsabilidade dos Clubes, sendo o deferimento pela FPR um acto de natureza meramente administrativa, que não reveste natureza constitutiva, pelo que não presume qualquer aceitação, pela FPR, de qualquer eventual desconformidade ou insuficiência no processo.
2. A utilização de jogador irregularmente inscrito, ou inscrito por um outro Clube, será sancionada nos termos do Regulamento de Disciplina.

#### **Artigo 17.º**

##### **(Utilização de Jogadores Menores)**

1. A participação em jogos do CNDH de jogadores do escalão etário imediatamente inferior está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, segurança física e psicológica, devendo ser formalmente requerida, com os seguintes elementos:
  - a) Obtido a consequente autorização médica, apresentada sob a forma de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos;
  - 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 Diretor de Equipa do Clube a atestar a concordância do Clube.
2. O incumprimento do disposto no número anterior determina, em caso de utilização do jogador menor, a aplicação do regime da utilização irregular de jogador, com as consequências disciplinares previstas no Regulamento de Disciplina.
3. Tratando-se de jogadores de 1ª Linha, a autorização médica tem que ser explícita sobre a capacidade física e mental do jogador para jogar nesta posição específica no escalão superior, podendo a Comissão Técnica rejeitar, fundamentadamente, a utilização do jogador de 1ª Linha menor.
4. Os documentos referidos no presente artigo devem ser entregues na FPR até 72 (setenta e duas) horas antes do início do jogo no qual o jogador pretende participar, devendo a FPR comprovar que cumprem com o que é exigido e, consequentemente, autorizar ou proibir essa participação até 12 (doze) horas antes do início desse jogo, por comunicação dirigida ao Clube e ao respetivo Diretor de Equipa, presumindo-se a aceitação na falta de comunicação pela FPR, 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, consequentemente, não ser autorizada a sua participação em jogos do escalão superior posteriores a essa decisão.

## **Artigo 18.º**

### **(Transferências e Cedências Temporárias)**

1. Para fins deste Regulamento, estipula-se as seguintes definições:
  - i) Clube Anterior – o Clube que o jogador abandona;
  - ii) Novo Clube – o Clube pelo qual o jogador se inscreve.
2. Por transferência entende-se qualquer alteração de Clube, nacional ou estrangeiro, pelo qual o jogador se inscreve, independentemente de se verificar no decurso duma Época

Desportiva, entre duas Épocas Desportivas consecutivas ou entre duas Épocas Desportivas não consecutivas.

3. A transferência de jogador deve ser instruída com os documentos que constam do Artigo 12.º, n.º 5 ou n.º 6 do presente Regulamento.
4. As transferências e as cedências temporárias só podem ter lugar durante um dos dois Períodos de Inscrição definidos no Artigo 13.º anterior, salvo os casos excecionais previstos no artigo seguinte.

### **Artigo 19.º**

#### **(Cedência Temporária de Jogador de 1.ª Linha)**

1. É autorizada, ao longo de toda a época desportiva, a transferência ou cedência temporária de Jogador da 1ª linha, sujeita aos critérios formais do Artigo 12.º consoante o tipo de inscrição ou transferência de que se trate, desde que:
  - a) um Jogador da 1ª Linha regularmente inscrito e já utilizado em jogos oficiais do CNDH, esteja lesionado e inibido de jogar por período superior a 60 (sessenta) dias;
  - b) a lesão seja comprovada sob a forma de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos;
  - c) a lesão tenha ocorrido durante a Época Desportiva em que se pretende a substituição; e
  - d) a lesão tenha sido reportada à FPR no prazo máximo de 15 (quinze) dias a contar da data em que ocorreu, contendo referência específica do potencial interesse em requerer a substituição, com descrição factual e médica sumária da ocorrência, bem como cópia da participação de sinistro ao seguro ou do relatório de acto médico que procedeu ao primeiro diagnóstico;
  - e) não tenham decorrido mais de 30 (trinta) dias desde que a lesão foi reportada à FPR nos termos da alínea d) anterior; ou
  - f) nos casos em que a incapacidade para a prática desportiva decorra de lesão de longo prazo, recidiva ou outra condição que seja medicamente relevante, deverá o Clube comprovar tal condição mediante a apresentação de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos, cabendo à FPR o deferimento do pedido, ou a sua rejeição fundamentada com base em conclusão de perícia médica, conduzida igualmente por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos.
2. O jogador substituto terá de ser qualificado como Jogador de 1ªLinha.

3. O jogador substituto terá obrigatoriamente de ser inscrito na ficha de jogo dos jogos em que participe como primeira linha, estando ainda obrigado a iniciar todos os jogos em que participe na posição de primeira linha, sem prejuízo da possibilidade de ocupar outras posições durante o jogo, em função de substituições e desde que esteja assegurado o número mínimo regulamentar de primeiras linhas em jogo. Caso o jogador substituto inicie o jogo na condição de suplente, terá obrigatoriamente de substituir um jogador de primeira linha, sem prejuízo da possibilidade de ocupar outras posições durante o jogo, em função de substituições e desde que esteja assegurado o número mínimo regulamentar de primeiras linhas em jogo.
4. Findo o período de incapacidade do jogador substituído, terá o jogador substituto de regressar ao Clube Anterior, independentemente de o fazer durante um dos Períodos de Inscrição, podendo ainda o jogador substituto permanecer no Novo Clube, ou ingressar num terceiro clube, caso a transferência ocorra durante um dos dois Períodos de Inscrição, sujeito ao limite que decorre do Artigo 12.º, n.º10.
5. O Clube Anterior poderá utilizar o jogador substituto regressado desde que o Clube comunique tal facto à FPR, até 5 (cinco) dias antes do respetivo jogo.
6. O jogador substituto não poderá permanecer no Novo Clube fora dos Períodos de Inscrição, ainda que se pretenda substituir um outro Jogador de Primeira linha e independentemente de se encontrarem integralmente verificados os requisitos do presente Artigo 19.º.

### **Artigo 20.º**

#### **(Substituição de Jogador Inscrito)**

1. É permitida a inscrição de jogadores fora dos Períodos de Inscrição, previstos no Artigo 13.º, em substituição de outros inscritos e incluídos no plantel nos seguintes casos:
  - a) falecimento de um jogador regularmente inscrito na FPR, caso em que o Clube deve apresentar certidão de óbito do jogador;
  - b) lesão grave, com incapacidade para a atividade desportiva por um período igual ou superior a 3 (três) meses, devidamente comprovado por relatório médico emitido pelo Centro Nacional de Medicina Desportiva, de um jogador ao serviço da Seleção Nacional.

*§ – O jogador lesionado não pode ser inscrito na ficha técnica dos jogos, nem utilizado, durante o período de incapacidade declarado.*



2. Assim que o jogador lesionado, e substituído nos termos do número anterior, se encontre em condições de jogar, pode ser novamente utilizado, desde que, o Clube comunique tal facto à FPR, até 5 (cinco) dias antes do respetivo jogo.
3. A substituição e respetiva inscrição nos termos da alínea a) do n.º 1 anterior é sempre definitiva.
4. A substituição e respetiva inscrição/transferência nos termos da alínea b) do n.º 1 é temporária, vigorando pelo período de incapacidade do jogador substituído e cessando findo o período de incapacidade do jogador substituído, caso em que terá o jogador substituto de regressar ao Clube Anterior, podendo ainda permanecer no Novo Clube, ou ingressar num terceiro clube caso a transferência ocorra durante um dos dois Períodos de Inscrição, sujeito ao limite que decorre do Artigo 12.º, n.º10.
5. O jogador substituto não poderá permanecer no Novo Clube fora dos Períodos de Inscrição.

### **Artigo 21.º**

#### **(Jogadores Estrangeiros e Equiparados)**

1. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores profissionais ou não profissionais, gozando os Jogadores Comunitários dos mesmos direitos e deveres dos jogadores cidadãos nacionais e dos Jogadores Elegíveis para a Seleção Nacional.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes deverão observar os seguintes requisitos de inclusão de jogadores na Ficha de Jogo e de utilização em campo:
  - i) Jogadores Comunitários ou Equiparados  
Ficha de Jogo: Ilimitado  
Em campo simultaneamente: Ilimitado
  - ii) Jogadores Estrangeiros Não Elegíveis para as Seleções Nacionais  
Ficha de Jogo: máximo 6 (seis)  
Em campo simultaneamente: máximo 4 (quatro)
  - iii) Jogadores Formados Localmente  
Ficha de Jogo: mínimo 10 (dez)  
Em campo simultaneamente: mínimo 6 (seis)
3. Caso um jogador seja temporariamente expulso do jogo, em resultado da amostragem de cartão amarelo, ou caso esteja temporariamente impossibilitado de participar no jogo, nomeadamente em resultado de substituição temporária motiva por lesão de sangue ou avaliação de possível concussão, ainda assim esse jogador contará para o cálculo das quotas mínimas ou máximas previstas no n.º 2 anterior, cessando esta relevância a partir do momento em que o jogador seja permanentemente retirado do jogo, quer por força

de expulsão definitiva em virtude da amostragem de cartão vermelho, quer como resultado da sua substituição definitiva.

## CAPÍTULO IV

### DO CAMPEONATO E JOGOS

#### Artigo 22.º

##### (Homologação)

1. Os resultados dos jogos do CNDH consideram-se tacitamente homologados no prazo de 15 (quinze) dias a contar da data da sua respetiva conclusão, se não houver entretanto protesto do jogo, sem prejuízo das regras relativas à homologação dos resultados finais dos campeonatos, constantes do RGC.
2. Salvo determinação em contrário constante do presente Regulamento, a composição do CNDH depende dos critérios de promoção e despromoção ora estabelecidos, sendo determinada por referência aos resultados registados na Época Desportiva imediatamente anterior, devidamente homologados.

#### Artigo 23.º

##### (Modelo Competitivo)

#### **FASE de APURAMENTO**

O CNDH é disputado por 12 (doze) Equipas, criação de 4 Grupos de 3 equipas com distribuição em serpentina jogando cada uma das Equipas contra as demais, a duas voltas, em virtude do panorama da pandemia, os grupos foram definidos pela classificação da última época e pela situação regional.

#### **Play Off**

Será disputa pelos 2ª classificados de cada grupo, em que os jogos são definidos por sorteio, e a realizar em campo neutro;

#### **FASE FINAL**

São apuradas a primeira classificada de cada grupo, mais os vencedores do play-off, para o Grupo do Título, num total de 6 (seis) equipas jogando cada uma das Equipas contra as demais, a duas voltas.

São apuradas as duas (2) Derrotadas do play off e as piores classificadas de cada grupo para o Grupo da Despromoção, num total de 6 (seis) equipas jogando cada uma das Equipas contra as demais, a duas voltas.

Relativamente ao grupo do Título, apuram-se os 4 melhores classificados para as meias-finais.

**Meias-finais:**

- 1º x 4º (1 Jogo) ; 2º x 3º (1 Jogo) - A equipa melhor classificada na fase anterior jogará na condição de visitada.

**Final**

- Vencedores das ½ Finais (1 jogo em campo neutro – Grupo do Título)

Relativamente ao grupo de despromoção é despromovido à 1ª divisão o último classificado da fase de despromoção.

O penúltimo classificado irá disputar com o segundo classificado da divisão imediatamente inferior a permanência ou despromoção na atual divisão.

### **Artigo 23.º- A**

#### **(Administração, Segurança e Saúde nos Jogos)**

1. O clube que joga é o promotor do espetáculo desportivo.
2. Na condição de promotor, compete ao clube que organiza o jogo assegurar o policiamento sempre que solicitado ao abrigo do Artigo 31.º, n.º 8, e) deste regulamento.
3. O incumprimento do disposto no presente artigo 23.º-A implica o pagamento de coima no montante 1.000,00€ por cada jogo.

### **Artigo 24.º**

#### **(Ficha de Equipa)**

1. Nenhum jogo do CNDH terá início quando uma Equipa se apresentar antes do início do jogo com menos de 19 (dezanove) jogadores.
2. A Equipa que apresentar entre 19 (dezanove) e 22 (vinte e dois) jogadores na Ficha de Equipa, deve incluir nesse lote de jogadores pelo menos 5 (cinco) jogadores treinados e experientes de 1ª linha;
3. A Equipa que apresentar 23 (vinte e três) jogadores, deve incluir 6 (seis) Jogadores de 1ª Linha.

4. Nenhuma Equipa pode apresentar mais de 23 (vinte e três) jogadores na Ficha de Equipa por jogo.
5. São permitidas um máximo de 8 (oito) substituições, por jogo, de acordo com as Leis do Jogo.
6. No caso previsto no número 1, o árbitro devera mencionar esses factos no relatório do Boletim de Jogo.

#### **Artigo 25.º**

##### **(Campos)**

1. Os jogos do CNDH disputam-se, obrigatoriamente, em campo relvado, natural ou artificial, devidamente homologado pela FPR, de acordo com as especificações de cada competição, conforme as normas constantes do Regulamento de Homologação de Campos.
2. No caso de campos em relva artificial, estes devem obrigatoriamente respeitar os requisitos e condições definidos pela FPR.
3. A partir da época 2018/2019, os campos devem cumprir com os requisitos estabelecidos nas normas de boas práticas de homologação de campos desportivos.

#### **Artigo 26.º**

##### **(Dias, Horários e Local de Jogos)**

1. Os Clubes cujas Equipas participam no CNDH estão obrigados a disputar os seus jogos nos seguintes horários:
  - a) Sexta-feira, a partir das 20h00, com o jogo a terminar até às 23h00, desde que existam as condições de iluminação necessárias no campo;
  - b) Sábado ou domingo, das 11h00 às 16h00 de inverno e das 11h00 às 17h00 na hora de verão. Nos casos em que existam condições de iluminação necessárias, poderão ser disputados jogos fora desses horários, desde que terminem até às 20h00.
2. A marcação dos jogos será feita pelos Clubes, em coordenação com a FPR, por ocasião das reuniões periódicas para definição do calendário referidas no Artigo 8.º anterior, podendo a marcação ser feita, indistintamente, para o campo principal ou secundário.
3. Caso um Clube não determine a data, horário e local de um determinado jogo, por não ter marcado presença numa das reuniões periódicas e não ter formalmente comunicado à FPR, antes da realização da reunião periódica correspondente, a marcação do referido jogo, será a FPR a marcar de forma unilateral e definitiva a data, horário e local do jogo,

- sendo os custos desta alteração suportados pela Clube a quem cabia proceder à marcação, sem prejuízo da aplicação das sanções disciplinares aplicáveis.
4. Qualquer alteração à data, hora e local estabelecidos no Calendário em resultado das reuniões periódicas para definição de calendário só serão aceites se, cumulativamente, os clubes:
    - a) Formalizarem o pedido de alteração de data com uma antecedência mínima de 7 (sete) dias em relação à data do jogo originalmente determinada, mediante apresentação de declaração conjunta de aceitação da nova data, hora e local;
    - b) A nova data coincidir com um horários pré-definidos pela FPR;
    - c) A nova data não colidir com um jogo do CNDH disputado a menos de 50 (cinquenta) Kms, previamente marcado para o mesmo horário pré-definido.
  5. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 200 (duzentos) kms de distância do local do campo onde se desenrolará o respetivo jogo, este será obrigatoriamente disputado no Sábado às 15h00, ou alternativamente no Domingo às 15h00, salvo acordo mútuo e expresso entre os dois Clubes.
  6. Nos fins-de-semana de atividade da Seleção Nacional de XV, não deverão realizar-se jogos do CNDH, salvo motivo de manifesta necessidade, o qual será determinado unicamente pela Direção da FPR.
  7. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, os clubes poderão, sempre que o respetivo jogo não seja objeto de transmissão televisiva ou via “*streaming*”, determinar ou alterar a marcação de jogos para datas e horário distinto dos indicados no n.º 1 anterior, desde que o façam mediante requerimento assinado e carimbado pelos dois clubes envolvidos no jogo, dirigido à Direção da FPR até 5 (cinco) dias úteis antes do dia para o qual o jogo está marcado nos termos do calendário oficial.). Caso a Direção da FPR não dê resposta a essa solicitação no prazo de 48 horas após a sua receção, considera-se a mesma tacitamente deferida.
  8. As marcações dos jogos nomeadamente os dias e horas dos mesmos carecem de aprovação prévia da Direção Federação Portuguesa de Rugby.

### **Artigo 27.º**

#### **(Minuto de Silêncio)**

1. A FPR poderá determinar livremente a obrigatoriedade de observância de 1 (um) minuto de silêncio, sempre que tal seja adequado por razões institucionais, devendo a FPR comunicar tal decisão o mais rapidamente possível, e sempre de forma a que os Comissários de Jogo e Delegados de Equipa possam assegurar o cumprimento da instrução.

2. Os Clubes poderão requerer, de forma fundamentada, que a FPR ordene a observância de 1 (um) minuto de silêncio no seu jogo ou em todos os jogos do CNDH, bastando para o efeito apresentação de requerimento simples dirigido a [competicoes@fpr.pt](mailto:competicoes@fpr.pt).

### **Artigo 28.º**

#### **(Alteração ou Adiamento de Jogos e Jornadas pela FPR)**

1. A FPR pode alterar qualquer dia e hora dos jogos, ou adiar jornadas, desde que o interesse das Seleções Nacionais, Seleções Regionais ou dos Clubes que participam em representação nacional, assim o justifique, publicitando tais alterações no sítio da FPR.
2. A FPR poderá em casos excepcionais, devidamente justificados, proceder à alteração de jogos, desde que, para esse efeito notifique os clubes intervenientes com uma antecedência mínima de (10) dez dias em relação à data do jogo, ou obtenha o expreso consentimento dos Clubes envolvidos para o efeito, salvo para efeitos de transmissão televisão ou “*streaming*”, caso em que pode a FPR alterar o jogo sem necessidade de quaisquer diligências adicionais.

### **Artigo 29.º**

#### **(Faltas de Comparência)**

1. Sem prejuízo do regime geral das Faltas de Comparência, consagrado no Regulamento Geral de Competições, à Equipa que participe no CNDH e registe uma falta de comparência justificada será averbada uma derrota e a atribuição ao adversário de 5 pontos de classificação.
2. A reincidência por uma Equipa que participe no CNDH resultará na desclassificação da Equipa, com as consequências disciplinares previstas neste Regulamento e no Regulamento de Disciplina.
3. São Faltas de Comparência justificadas, no âmbito do CNDH, apenas aqueles que sejam provocadas por eventos de Força Maior, devidamente comprovado.
4. Sem prejuízo do regime geral das Faltas de Comparência, a justificação de Falta de Comparência em jogo do CNDH terá de ser apresentada no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas a contar da data determinada para o início do jogo, findo o qual a Falta de Comparência será considerada não justificada.

### **Artigo 30.º**

### **(Desclassificações)**

A desclassificação dum Equipa do CNDH implica a imediata exclusão de todas as competições seniores em que o Clube participe, bem como a despromoção ao último escalão competitivo sénior.

### **Artigo 31.º**

#### **(Deveres dos Clubes)**

**Sem prejuízo do estabelecido no presente Regulamento e no Regulamento Geral de Competições, são deveres dos Clubes:**

1. Em todos os jogos os Clubes visitados são obrigados a disponibilizar dois lugares de estacionamento no seu recinto desportivo, se os houver, e quando realizarem jogos com entradas pagas a disponibilizar 10 entradas ao clube visitante.
2. Compete aos Clubes, na qualidade de visitados e organizador do espetáculo desportivo, 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, sendo esta policiamento obrigatório no caso de recintos desportivos interditos, pelo período que durar a referida interdição.
3. 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.
4. A requisição de policiamento é obrigatória relativamente aos jogos e/ ou torneios que venham a ter lugar em recintos desportivos declarados interditos, a partir do momento da interdição e até final da época desportiva.
5. Sem prejuízo das competências das forças de segurança, as tarefas de controlo de acesso, vigilância, acompanhamento e distribuição de espectadores pelos diversos sectores podem ser exercidas por assistentes contratados pelos Clubes visitados.
6. O Clube visitado deve prestar, antes, durante e após o jogo, aos representantes da FPR e dos Clubes, aos árbitros e árbitros auxiliares, seus observadores, jogadores, técnicos, diretor de equipa e funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e proteção que se mostrem necessários.

7. Ambos os Clubes designarão sempre um Delegado de Equipa, entre os membros dos seus corpos sociais ou funcionários, para, devidamente registados juntos da FPR, comparecer em cada jogo e assumir funções relativas ao Controlo Anti-Doping, nomeadamente assistir ao sorteio e informar os jogadores sorteados para comparecer na Sala do Controlo imediatamente após o final do jogo.
8. São deveres especiais do Clube visitado:
  - a) Receber a equipa de arbitragem e o Comissário de Jogo, quando estes chegarem ao campo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão;
  - b) Disponibilizar um lugar de estacionamento para a equipa de arbitragem;
  - c) Receber o Clube visitante, com todas as indicações necessárias à sua instalação;
  - d) Zelar pela segurança da equipa de arbitragem e Comissário de Jogo e dos demais intervenientes do jogo;
  - e) Autorizar a gravação em vídeo de jogos pelos Clubes visitantes;
  - f) Assegurar, quando para tal notificado pela FPR, o policiamento do recinto de jogo;
  - g) 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).
9. 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 espetáculos desportivos, aprovado em reunião de Direção de 27 de Janeiro de 2010.

### Artigo 32.º

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

1. Durante o tempo regulamentar, só poderão entrar e permanecer no Perímetro-de-segurança, desde que devidamente identificados:
  - a) O Comissário de Jogo ou elementos da FPR responsáveis pela organização do jogo, caso existam;
  - b) o Diretor de Equipa, 2 elementos de apoio médico (1 médico e 1 fisioterapeuta ou 2 fisioterapeutas), os treinadores credenciados até ao limite de 2 e os jogadores suplentes quando equipados, de cada uma das equipas 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, desde que devidamente credenciados, sendo que nenhum fotógrafo – com exceção do fotógrafo oficial do jogo - pode permanecer no perímetro de segurança do lado dos bancos de suplentes/ Zonas Técnicas.



- e) Os fotógrafos que solicitem a presença no jogo, desde que devidamente identificados por cartão emitido pela FPR, os quais deverão permanecer na zona indicada para o efeito pelo Comissário de Jogo, mas fora do perímetro de segurança do lado dos bancos de suplentes/ Zonas Técnicas;
  - f) Os agentes das forças de segurança, os maqueiros dos serviços de emergência médica, os funcionários de apoio às ações promocionais dos patrocinadores da FPR, os elementos da equipa de animação, os funcionários de apoio à publicidade estática, no máximo de quatro, e os apanha-bolas, estes devidamente identificados com coletes distintivos, todos devidamente credenciados.
2. Todas as pessoas referidas nas alíneas anteriores deverão estar devidamente identificáveis, através de coletes ou braçadeiras, usando cores distintas dos equipamentos de ambas as equipas em campo e da equipa de arbitragem.
  3. O médico e o massagista/fisioterapeuta poderão entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
  4. Apenas durante as paragens no jogo para assistência médica ou nos períodos estabelecidos para distribuição de água, de acordo com o estipulado nas Leis do Jogo, é permitido a entrada em campo de dois jogadores suplentes para distribuição de água. A água deve ser entregue em mão e não é autorizado o arremesso de recipientes com água. Nestes momentos de paragem não podem entrar em campo os treinadores e demais agentes desportivos das equipas.
  5. Apenas durante o intervalo dos jogos, é permitido ao treinador e a jogadores suplentes de cada equipa entrar na área do jogo, ou alternativamente regressar aos balneários, desde que devidamente autorizados pelo árbitro antes do início do jogo, pelo período máximo previsto nas leis de jogo.
  6. Compete ao Comissário de Jogo efetuar a credenciação dos agentes desportivos para acesso ao recinto-de-jogo, designadamente à zona técnica, e aos balneários.
  7. Durante o jogo é permitido aos jogadores suplentes efetuarem o seu aquecimento desde que o façam, preferencialmente, fora da área-de-jogo. Não sendo possível, podem utilizar as áreas-de-ensaio da equipa adversária, sendo aí interdita a utilização de bolas ou outro tipo de acessórios de treino ou aquecimento, devem também usar coletes ou outro vestuário que os diferencie das duas equipas. Em caso de incumprimento da obrigação de não violação do terreno-de-jogo, poderá o árbitro ou o Comissário de Jogo determinar a paragem imediata dos exercícios de aquecimento da Equipa inadimplente.
  8. Nenhum jogador, treinador ou auxiliar de qualquer natureza pode, estando suspenso ou castigado, estar presente no **Perímetro-de-segurança**. O não cumprimento desta norma após notificação do Comissário de Jogo ou, na ausência deste, do árbitro do jogo, dará lugar ao cancelamento do jogo com aplicação de derrota e perda de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja por eliminatórias, eliminação da competição à equipa faltosa.

## Artigo 33.º

### (Composição do Banco de Suplentes)

1. Apenas poderão permanecer no banco de suplentes, durante o tempo regulamentar, os seguintes elementos, devidamente inscritos na FPR e identificados no Boletim de Jogo:
  - a) Diretor de Equipa do Clube (1);
  - b) Treinadores (até ao limite de 2);
  - c) Médico/ fisioterapeuta (até ao limite de 2);
  - d) 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 (cinco) minutos, até reposição da identidade e número dos elementos autorizados, cabendo ao Comissário de Jogo e ao Diretor de Equipa do Clube a responsabilidade objetiva pela reposição da normalidade.
3. Caso o período de interrupção de 5 minutos seja ultrapassado sem que a referida normalidade seja reposta, o Comissário de Jogo deve informar o árbitro que o jogo está suspenso e à equipa responsável, 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 desclassificada da competição.
4. Aos elementos que permaneçam 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 34.º

### (Acesso aos Balneários das Equipas)

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

Equipa dos Clubes, cabendo prévia comunicação ao Comissário de Jogo, caso exista, ou do árbitro.

### Artigo 35.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 do Comissário de Jogo, dos Diretores de Equipa dos Clubes, dos elementos das forças de segurança e ao médico credenciado para efetuar o controlo antidopagem, 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 36.º

#### (Comissário de Jogo)

1. Os Clubes devem comunicar, no âmbito do processo de inscrição, a identidade da pessoa que desempenhará as funções de Comissário de Jogo (bem como de um seu substituto), que será o dirigente responsável pela organização dos jogos do seu Clube na condição de visitado, o qual deve comparecer no **recinto desportivo** com a antecedência mínima de noventa (90) minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao Árbitro e aos Diretores de Equipa dos Clubes. A sua saída do recinto **desportivo** só será justificável por motivos urgentes relacionados com a natureza do seu cargo ou por circunstâncias de força maior, devendo, neste caso, ser substituído por um dos seus substitutos.
2. O Comissário de Jogo será titular de cartão licença de identificação específica/ credencial, emitida pela FPR.
3. A FPR pode designar um Comissário de Jogo neutro para os jogos que entender.
4. A Direção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos Comissários de Jogo bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.
5. O Comissário de Jogo deve superintender toda a organização administrativa e logística dos campos, dos balneários, das áreas destinadas ao público, das **zonas técnicas** e do registo das equipas e jogadores na documentação específica de cada jogo. São Funções Principais do Comissário de Jogo:
  - a) Representar a FPR, fazendo a gestão do jogo ou da competição para que foi nomeado **ou indicado**;

- b) Assegurar o respeito e cumprimento dos Regulamentos aplicáveis no decurso do jogo ou da competição;
  - c) Se necessário, deve colaborar no Inquérito Disciplinar, de acordo com as regras da FPR;
  - d) Comunicar factos relevantes à FPR, com a maior celeridade possível, mediante preenchimento de relatório competente.
6. Antes do Jogo, o Comissário de Jogo deve:
- a) Chegar ao **recinto desportivo** com 90 (noventa) minutos de antecedência sobre o horário do jogo;
  - b) Uma vez chegado ao **recinto desportivo** deve apresentar-se (identificar-se) aos responsáveis das instalações e confirmar a chegada das equipas e do árbitro;
  - c) Inspeccionar as condições de segurança do recinto **desportivo** e dos intervenientes no jogo, nomeadamente a possibilidade de recorrer rapidamente aos serviços públicos exteriores (GNR ou PSP) para proteção de quaisquer intervenientes no jogo;
  - d) Tomar conhecimento do apoio médico e de primeiros socorros (ambulância, enfermeiro ou material) disponível, confirmando se a ambulância tem acesso livre ao campo;
  - e) Verificar as condições dos balneários das equipas e dos árbitros;
  - f) Assegurar junto dos responsáveis das instalações a disponibilização de uma sala (se possível), para exercício das suas funções com a devida privacidade;**
  - g) Verificar a enfermaria (posto médico) e a sala de controlo antidopagem;
  - h) Verificar a existência de bolas de jogo suficientes, em número não inferior a 5 (cinco), e devidamente cheias bem como a existência de apanha-bolas;
  - i) Verificar se há cadeiras para os jogadores sujeitos à medida disciplinar de suspensão temporária;
  - j) Analisar as condições do recinto-de-jogo, incluindo as zonas técnicas e o perímetro de segurança, preferencialmente em conjunto com o árbitro, verificando:**
    - i) linhas de marcação do campo;
    - ii) bandeiras;
    - iii) proteção dos postes;
    - iv) banco de suplentes;
    - v) se a distância de segurança entre a linha lateral e qualquer obstáculo exterior salvaguarda a integridade física dos participantes.**
  - k) Receber o Boletim de Jogo que o árbitro lhe entrega, com a identificação dos elementos que compõem a equipa de arbitragem;**
  - l) Informar os Diretores das Equipas sobre a hora de entrega das Fichas de Equipa e respetivas identificações da totalidade dos elementos que estarão dentro do **perímetro-de-segurança;**

- m)** Receber os Diretores de Equipa dos Clubes em simultâneo para a entrega das Fichas de Equipa e identificações dos jogadores e treinadores, bem como dos elementos que compõem o banco de suplentes. De seguida perguntar a ambos os Diretores de Equipa dos Clubes se querem conferir as Fichas de Equipa e identificações apresentadas. Se houver reclamações, as intenções de protesto devem ser comunicadas pelo Comissário de Jogo ao árbitro que, por sua vez, as registará por escrito no Boletim de Jogo e lidas aos dois Diretores de Equipa dos Clubes, após o que o reclamante deverá assinar o texto.
  - n)** Em caso de dúvidas, deverá confirmar a identificação de qualquer **árbitro**, jogador, treinador, dirigente, médico ou fisioterapeuta.
- 7.** Durante o jogo, o Comissário de Jogo deve:
- a)** Controlar o tempo de jogo e anotar a evolução do resultado incluindo a forma de pontuação, tempo decorrido e número identificativo do jogador;
  - b)** Controlar a permanência dos jogadores a quem foi mostrado cartão amarelo no “*Sin Bin*”. O controlo do tempo da suspensão temporária é da única responsabilidade da equipa de arbitragem;
  - c)** Anotar e assegurar o processo de substituições, em coordenação com a equipa de arbitragem;
  - d)** Garantir a correta composição dos bancos de suplentes e zelar pelo bom comportamento das pessoas que ali permanecem;
  - e)** Verificar que os jogadores suplentes de cada equipa aquecem corretamente, na área destinada ao efeito;
  - f)** Prestar apoio ao árbitro durante o intervalo, caso este o solicite;
  - g)** Verificar a identidade dos jogadores e outros elementos expulsos (cartão vermelho);
  - h)** Registrar incidentes ocorridos nas bancadas, nomeadamente manifestações de violência, xenofobia, racismo ou intolerância;
  - i)** Assegurar que nenhum jogador lesionado abandone o **recinto-de-jogo** sem acompanhamento.
- 8.** Após o jogo, o Comissário de Jogo deve:
- a)** Verificar que todos os participantes abandonaram o **recinto-de-jogo** de modo ordeiro;
  - b)** Confirmar do resultado, substituições efetuadas e ações disciplinares com o árbitro;
  - c)** Auxiliar a equipa de arbitragem no preenchimento do Boletim de Jogo e juntar ao mesmo eventuais relatórios técnicos entregues pelo árbitro;
  - d)** Garantir, em caso de reclamação e ou intenção de protesto, que são seguidos os procedimentos aplicáveis previstos dos Regulamentos da FPR;
  - e)** Garantir, em caso de expulsão (cartão vermelho), o cabal cumprimento dos procedimentos aplicáveis previstos nos Regulamentos da FPR;
  - f)** Ajudar nos procedimentos do controlo antidopagem, quando solicitado para o efeito;

- g) Devolver aos Diretores de Equipa as identificações dos elementos que compõem o banco de suplentes e informar qual o resultado final do jogo, pedindo a assinatura do Boletim de Jogo;
- h) Agradecer a todos os participantes no jogo a sua colaboração;
- i) Preencher o respetivo relatório e enviá-lo para a FPR, no prazo de 48 horas após o final do jogo.

### Artigo 37.º

#### (Diretor de Equipa de Clube)

1. São Diretores de Equipa os responsáveis que os Clubes nomeiem ou indiquem para os representar junto do Comissário de Jogo e da equipa de arbitragem, tratando do registo das equipas e jogadores na documentação específica de cada jogo.
2. Os Diretores 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 atividade ou agentes desportivos a cumprir sanção disciplinar.
3. A Direção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos Diretores de Equipa bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.
4. O Diretor de Equipa do Clube deve fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial emitida pela FPR que ateste esta sua qualidade, bem como deverá ter na sua posse a listagem da FPR de jogadores inscritos, para confirmação das respetiva identidades.
5. São deveres específicos do Diretor de Equipa do Clube:
  - a) Comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Comissário de Jogo;
  - b) Registrar a equipa e os seus jogadores na Ficha de Equipa e apresentar ao Comissário de Jogo e ao árbitro as licenças e demais documentos de identificação de jogadores, treinadores e pessoal médico que podem permanecer nas zonas técnicas, até 60 minutos antes do jogo, a qual poderá excecionalmente ser alterada até ao início do jogo caso o árbitro confirme qualquer circunstância impeditiva do alinhamento de algum jogador ou outro agente.
  - c) No momento em que apresentam em simultâneo as Fichas de Equipa ao árbitro ou ao Comissário de Jogo, têm direito a proceder à sua conferência através das identificações dos jogadores que naquelas estão mencionados.
  - d) No caso de algum jogador não possuir o respetivo cartão licença, deverá apresentar-se ao Comissário de Jogo ou, na sua ausência, ao árbitro identificando-se através dos

- seguintes meios de identificação autorizados: Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão ou Passaporte;
- e) Em caso de existência de irregularidades os Diretores de Equipa deverão informar o Comissário de Jogo ou, na ausência deste, o árbitro, da intenção de apresentarem protesto;
  - f) Compete ao árbitro registar no Boletim de Jogo o motivo da intenção do protesto. A redação da intenção do protesto é apresentada, em simultâneo, a ambos os Diretores de Equipa.
  - g) Sempre que o árbitro ou o Comissário de Jogo assim o pretenda, identificar antes, durante e após o jogo, todos os elementos que fazem parte da Ficha de Equipa do Clube e que 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.
6. São deveres especiais do Diretor de Equipa do Clube, na condição de visitado:
- a) Mandar preparar todo o recinto-de-jogo e demais infraestruturas para realização do jogo (balneários, sala de controlo antidopagem, sala médica, etc.) segundo as normas do *World Rugby* e da FPR;
  - b) Impedir a entrada ou permanência no Recinto de Jogo e na zona de ligação com os balneários, de pessoas não autorizadas pelo presente Regulamento;
  - c) Coadjuvar na adoção de medidas de precaução necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;
  - d) No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial o Diretor de Equipa da equipa visitada deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas.

## Artigo 38.º

### (Capitães de Equipa – Direitos e Deveres)

1. Os capitães das equipas são os jogadores qualificados para as representar junto da equipa de arbitragem, funcionando como elemento de ligação entre a equipa de arbitragem e a sua própria equipa, estando identificados como tal no Boletim de Jogo.
2. São deveres dos capitães das equipas:
  - a) Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;
  - b) Observar e fazer observar as normas de lealdade e correção, para com os demais intervenientes do jogo;

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

### **Artigo 39.º**

#### **(Cores dos Equipamentos)**

1. Os Clubes são obrigados, no âmbito do processo de inscrição, 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, mas a FPR poderá, aquando da avaliação do pedido de inscrição, fazer recomendações relativamente à cor dos equipamentos apresentados, em função da semelhança com os apresentados pelos demais Clubes.
3. A FPR informará, através de Comunicado Oficial, as cores dos equipamentos de cada Clube até ao quinto dia anterior ao início da respetiva competição.
4. Os Clubes são obrigados a utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola, calção e meias, salvo se obtiverem o prévio acordo da equipa visitante, ou se o equipamento for de difícil destrição, caso em que mudará obrigatoriamente de equipamento o Clube na situação de visitante.
5. Nos jogos realizados em campo neutro, mudará de equipamento o Clube cuja equipa tenha sido sorteada em segundo lugar.
6. Em casos de dúvida, compete ao árbitro apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos.
7. 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.

### **Artigo 40.º**

#### **(Camisolas, calções e meias dos Jogadores – Numeração)**

1. As camisolas dos jogadores serão obrigatoriamente numeradas de acordo com as seguintes normas:
1. 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 exigirem;



2. É também autorizada, facultativamente, a inscrição dos números na frente das camisolas e nos calções;
3. Os números nas camisolas devem ter, pelo menos, 20 cm de altura e nos calções, pelo menos, 10 cm de altura;
4. Se a sua colocação vier a ser determinada pela FPR, por meio de Comunicado Oficial, os números nas camisolas e nos calções devem obedecer ao modelo aprovado (*design e lettering*) pela FPR, e conter o logótipo do patrocinador institucional da competição;
5. A numeração de cada jogador corresponde à posição que ocupa em campo, nos termos dos Regulamentos do WR, aos quais corresponderão, necessariamente, os nomes e números inscritos no Boletim de Jogo.
2. Só em casos excecionais que não prejudiquem o normal desenrolar do jogo, devidamente justificado pelo árbitro no seu relatório do jogo, poderá este permitir que participem ou continuem em jogo jogadores que não se encontrem nas condições aludidas no número anterior, considerando-se como atos de conduta incorreta, a falta, troca e arrancamento de números, bem como a atribuição de números que não correspondam aos inscritos na Ficha de Jogo. Caso o árbitro do jogo considere existir 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.
4. É autorizada a inscrição, facultativa, do nome abreviado do jogador nas costas da camisola, na parte superior ou inferior ao número, em letras de 10 cm de altura.
5. Se a sua colocação vier a ser determinada pela FPR, por meio de Boletim Informativo, é obrigatória a colocação na manga direita das camisolas do logotipo do patrocinador institucional da competição.

#### **Artigo 41.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, sempre sem prejuízo da visibilidade da logótipo do patrocinador institucional da competição, se o houver;
  - c) Nos calções, na parte posterior dos mesmos à altura da cintura e/ou na parte da frente.

3. A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros auxiliares, dirigentes, técnicos e espectadores e deve estar em conformidade com o Regulamento de Prevenção e Punição de manifestações de violência, xenofobia e intolerância nos espetáculos desportivos, aprovado em reunião de Direção da FPR em 27 de Janeiro de 2010.
4. Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, de uma forma discreta, que não exceda 20cm<sup>2</sup>, em cada peça do equipamento, incluindo a camisola interior. O emblema do Clube é obrigatório, não devendo exceder 10cm<sup>2</sup> e conter apenas o nome oficial do Clube. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade.
5. O Campeão Nacional do CNDH 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>.
6. A FPR poderá determinar a colocação, na manga direita, do logótipo institucional da competição, fornecendo para o efeito os respetivos escudos aos Clubes, os quais estão obrigados a coloca-los na sua manga direita.

#### **Artigo 42.º**

##### **(Bolas)**

1. As bolas a utilizar nas competições oficiais devem respeitar as Leis do Jogo.
2. Compete ao Clube visitado ou considerado como tal a apresentação ao árbitro ou ao Comissário de Jogo, até 60 minutos antes do início do jogo, de um número não inferior a 5 (cinco) bolas regulamentares.
3. A FPR poderá disponibilizar bolas oficiais para cada competição, caso em que serão obrigatoriamente utilizadas pelos Clubes nos jogos da respetiva competição.
4. O incumprimento do período de antecedência prevista no presente Artigo, será punido nos termos do Regulamento de Disciplina.
5. Quando um jogo oficial não se realizar ou terminar por falta de bolas, ou por estas se apresentarem sem as condições regulamentares exigidas, o Clube visitado será punido com atribuição de derrota com retirada de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada da competição, sem prejuízo das sanções disciplinares aplicáveis.

#### **Artigo 43.º**

## (Boletim de Jogo)

O Boletim de Jogo constará de documento eletrónico, a preencher e apresentar em modelo próprio e formas de acesso, preenchimento e envio a definir no Regulamento Geral de Competições ou por Comunicado da Direção.

## CAPÍTULO V

### TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

#### Artigo 44.º

##### (Titularidade de Direitos)

1. Nos termos do Regulamento 13.2 do *World Rugby*, compete à Direção da FPR conhecer e aprovar a transmissão televisiva de jogos das competições que organiza, em conjunto com os Clubes organizadores interessados.
2. Obtida a competente autorização pelos Clubes participantes, poderá a FPR organizar a transmissão TV ou “*Streaming*” dos jogos do CNDH, bem como os respetivos resumos, nos canais de comunicação próprios da competição, bem como nos da FPR.
3. A FPR detém a titularidade **exclusiva** dos direitos de transmissão televisiva dos jogos que, diretamente organiza, nomeadamente da Fase Final do CNDH.
4. No caso de conteúdos detidos e ou produzidos pelos Clubes, estes são obrigados a partilhar os mesmos com a FPR, disponibilizando-os imediatamente a solicitação desta, mais autorizando a edição e utilização deles pela FPR em qualquer plataforma de distribuição.

#### Artigo 45.º

##### (Recolha de Imagens e acesso)

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 do Campeonato Nacional da Divisão de Honra, podendo

fazer delas uma exploração comercial, com o intuito de divulgar e promover a modalidade, nomeadamente através de programas televisivos e ou nas plataformas digitais que incluam resumos dos jogos, e também para efeitos de observação e desenvolvimento.

4. Os Clubes visitados têm a obrigação de disponibilizar e facultar acesso aos locais onde decorram os jogos, a todos os envolvidos na recolha de imagens e de transmissão dos mesmos, assegurando a sua permanência e livre acesso, mais assegurando a existência de estacionamento gratuito e em número suficiente para as suas viaturas e, se necessário, acesso irrestrito às suas redes de distribuição de energia e tudo o mais que se revele necessário a assegurar essas transmissões.

## CAPÍTULO VI

### ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS

#### Artigo 46.º

##### (Competência)

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

#### Artigo 47.º

##### (Despesas e Encargos)

1. As despesas com a organização dos jogos do CNDH, exceto as respeitantes à deslocação e estadia das equipas visitantes, serão suportadas pela equipa visitada, considerando como tal, em caso de dúvida, aquela que o sorteio tiver designado em primeiro lugar.
2. No caso do jogo se realizar em campo neutro, as despesas de organização serão suportadas em partes iguais por ambos os clubes, excetuando-se o caso das finais de competições, organizadas e da responsabilidade da FPR, que suportará as respetivas despesas.

## **Artigo 48.º**

### **(Livre ingresso)**

Nos jogos têm entrada livre os membros dos órgãos sociais da FPR e os portadores de cartão de livre entrada, no máximo de 10, emitidos pela FPR.

## **CAPÍTULO VII**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

## **Artigo 49.º**

### **(Ação Disciplinar)**

A ação disciplinar sobre todos os participantes em ações, 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 50.º**

### **(Interpretação e Integração de Lacunas)**

1. As dúvidas de interpretação na aplicação deste Regulamento serão resolvidas pela Direção da FPR, que divulgará mediante Comunicado Oficial a sua interpretação, a qual revestirá força obrigatória geral após publicação, sem prejuízo de eventual recurso para o Conselho de Justiça, o qual, no entanto, não terá efeito suspensivo.
2. Nos termos do Artigo 25.º dos Estatutos da FPR, eventuais lacunas e omissões, suscitadas pelos Clubes ou pela FPR, serão resolvidas pela Direção da FPR e tornadas públicas mediante Comunicado Oficial, cujo teor se revestirá de força obrigatória geral após a sua publicação.

## **Artigo 51.º**

### **(Revogação, Alterações e Aditamentos)**

1. O presente Regulamento revoga todos os regulamentos, normas e regras relativas às matérias dele constantes e será acessível no sítio da FPR.
2. Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direção 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.

## ANEXO I

### 3 Equipas

1.ª jornada - 1/2

2.ª jornada - 3/1

3.ª jornada - 2/3

### 4 Equipas

1.ª jornada - 2/1 e 3/4

2.ª jornada - 1/3 e 4/2

3.ª jornada - 4/1 e 3/2

### 5 Equipas

1.ª jornada - 2/1 e 3/5

2.ª jornada - 1/3 e 5/4

3.ª jornada - 4/1 e 3/2

4.ª jornada - 1/5 e 2/4

5.ª jornada - 5/2 e 4/3

### 6 Equipas

1.ª jornada - 2/1, 3/5 e 4/6

2.ª jornada - 1/3, 6/2 e 5/4

3.ª jornada - 4/1, 3/2 e 6/5

4.ª jornada - 1/5, 2/4 e 3/6

5.ª jornada - 6/1, 5/2 e 4/3

### 7 Equipas

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

### 8 Equipas

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

### 9 Equipas

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

### 10 Equipas

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

### Tabela para 11 ou 12 Equipas

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

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

#### **Tabela para 13 ou 14 Equipas**

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

#### **Tabela para 15 ou 16 Equipas**

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



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

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

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

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

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