



# **PORTUGAL RUGBY**

## **REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DO ESCALÃO DE SUB-18**

**(Em vigor na Época 2023/2024)**

# REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DO ESCALÃO DE SUB-18

Época 2023-2024

## ÍNDICE

Artigo 1.º - Norma habilitante

Artigo 2.º - Objeto

Artigo 3.º - Regime supletivo

Artigo 4.º - Limites de idade

Artigo 5.º - Inscrição de Equipas

Artigo 6.º - Inscrição de jogadores

Artigo 7.º - Utilização de jogadores

Artigo 8.º - Utilização irregular de jogadores

Artigo 9.º - Tempo de jogo

Artigo 10.º - Controlo dos jogos

Artigo 11.º - Faltas de comparência

Artigo 12.º - Modelo competitivo

Artigo 13.º - Atribuição do título de campeão nacional

Artigo 14.º - Casos omissos

Artigo 15.º - Alterações ou aditamentos

Artigo 16.º - Revogação e entrada em vigor

**Artigo 1.º**  
**Norma habilitante**

O presente Regulamento é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º, nas alíneas a) e c) do n.º 2 do artigo 41.º e no artigo 52.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação introduzida pela Lei n.º 74/2013, de 6 de setembro, pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho e pela Lei n.º 101/2017, de 28 de agosto, bem como na alínea a) do n.º 1 do artigo 25.º dos Estatutos da Federação Portuguesa de Rugby.

**Artigo 2.º**  
**Objeto**

O presente Regulamento define os termos e condições de inscrição e participação de Clubes no Campeonato Nacional do escalão de Sub-18, organizado pela Federação Portuguesa de Rugby (FPR).

**Artigo 3.º**  
**Regime supletivo**

Ao Campeonato Nacional de Sub-18 aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento.

**Artigo 4.º**  
**Limites de idade**

1. O Campeonato Nacional de Sub-18 para a época 2023/2024 será disputado por jogadores nascidos nos anos 2006 e 2007.
2. No torneio Regional podem participar também os jogadores nascidos em 2005, com um limite de 5 por jogo.
3. No cruzamento do Torneio Nacional com o Torneio Regional aplicam-se as regras do Torneio Regional.

**Artigo 5.º**  
**Inscrição das Equipas**

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

a) Apresentação obrigatória, através do preenchimento dos modelos disponibilizados pela FPR para o efeito, de:

- i. Pelo menos 1 (um) treinador de Grau 2 ou superior, oficialmente credenciado para o respetivo escalão com o Título Profissional de Treinador de Desporto (TPTD) do

IPDJ/ Prodesporto, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR;

ii. Certificado de registo criminal de todos os treinadores que pretende registar nesta competição, com expressa indicação de que se destina ao registo de treinador para desempenho de funções no escalão juvenil (especificar o escalão);

iii. Pelo menos 1 (um) Diretor de Equipa e um suplente devidamente credenciados e constante das listas da FPR;

iv. Certificado de registo criminal de todos os diretores de equipa que pretende registar nesta competição, com expressa indicação que se destina a atividade de diretor de equipa desportiva que envolve contacto regular com menores.

b) Apresentação de um número mínimo de vinte e cinco (25) jogadores, regulamentarmente inscritos até às 23h59 do dia 29 de Setembro de 2023, ou outra data designada pela FPR, para o Torneio Nacional.

c) Apresentação do número mínimo de vinte e cinco (20) jogadores, regulamentarmente inscritos até às 23h59 do dia 29 de Setembro de 2023, ou outra data designada pela FPR, para o Torneio Regional.

d) Pagamento da respetiva taxa de inscrição/arbitragem de Equipa na época 2023/2024, no valor de 1.000 (mil) euros no Torneio Nacional e de 250 euros no Torneio Regional.

e) Comprovativo do pagamento de todas as taxas, multas e outras quantias devidas à FPR, vencidas durante a Época Desportiva anterior à se inscrevem, até 10 (dez) dias antes do primeiro jogo da competição.

f) Designação de recinto de jogo principal e alternativo devidamente homologados.

g) Apresentação dos titulares dos cargos da equipa e respetivos contactos.

h) Maquete do equipamento da Equipa, quer principal, quer alternativo, caso exista.

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

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

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

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

6. Caso não tenha liquidado as prestações vencidas até 10 (dez) dias do primeiro jogo de cada fase, a equipa será eliminada da competição. Esta eliminação não invalida a obrigação de pagamento da totalidade da taxa de inscrição.

### **Artigo 6.º** **Inscrição de Jogadores**

1. Os Clubes podem inscrever jogadores durante toda a época desportiva, nas condições previstas no presente regulamento e no RGC.

2. Com exceção do prazo estipulado no ponto 1b) do Artigo 5.º do presente Regulamento, os jogadores devem estar regularmente inscritos na FPR, nas condições previstas no RGC, até às 23h59 da quarta-feira anterior em relação ao dia do jogo em que é pretendida a sua participação.

### **Artigo 7.º** **Utilização de Jogadores**

1. As equipas podem inscrever no boletim de jogo até vinte e cinco (25) jogadores, sendo quinze (15) efetivos e dez (10) suplentes.

2. São permitidas dez (10) substituições, de acordo com o determinado nas Leis do Jogo e no presente Regulamento.

3. Não é permitido o início do jogo caso uma Equipa apresente menos de doze (12) jogadores. Caso durante o jogo uma Equipa fique reduzida a menos de doze (12) jogadores, o jogo é dado por terminado, implicando a derrota dessa Equipa por falta de comparência.

4. Para que seja possível dar início ao jogo, cada Equipa deve apresentar um mínimo de três (3) jogadores que possam atuar na primeira linha das formações ordenadas. O não cumprimento desta obrigação implica a derrota dessa Equipa por falta de comparência.

5. O árbitro pode, a qualquer momento, e desde que considere não estarem reunidas as necessárias condições de segurança dos jogadores, determinar a realização de formações ordenadas simuladas durante um determinado período de jogo ou durante o restante tempo de jogo.

6. Para que uma Equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezasseis (16), dezassete (17) ou dezoito (18) jogadores deverá apresentar um mínimo de quatro (4) jogadores que possam atuar na primeira linha.

7. Se tal não for cumprido essa Equipa só poderá inscrever quinze (15) jogadores no Boletim de Jogo, ficando impedida de apresentar jogadores suplentes.

8. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezanove (19), vinte (20), vinte e um (21) ou vinte e dois (22) jogadores deverá apresentar um mínimo de cinco (5) jogadores que possam atuar na primeira linha.

9. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo vinte e três (23), vinte e quatro (24) ou vinte e cinco (25) jogadores deverá apresentar um mínimo de seis (6) jogadores que possam atuar na primeira linha.

10. Nos casos previstos nos números 3 a 9, o árbitro deverá mencionar esses factos no relatório técnico do Boletim de Jogo.

11. Quando existam Equipas Secundárias neste escalão, a Equipa principal deve identificar um conjunto de 15 (quinze) jogadores que apenas poderão jogar por esta Equipa, não podendo ser utilizados em nenhum jogo pela(s) Equipa(s) secundária(s).

### **Artigo 8.º**

#### **Utilização irregular de jogadores**

1. Caso de uma Equipa apresente um jogador não inscrito, inscrito por outro Clube, suspenso, com falsa identidade ou com idade diferente da estabelecida no presente Regulamento serão aplicadas ao Clube e ao jogador as sanções previstas no Regulamento de Disciplina.

2. Sempre que ocorra uma utilização irregular de jogadores, o Diretor de Equipa e todos os que tenham assinado a Ficha de jogo, ficam sujeitos, individualmente, a uma multa de 200 (duzentos) euros na primeira ocorrência, agravada para o dobro em caso de verificação de nova irregularidade.

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

4. As situações de utilização irregular de jogadores são sujeitas a multa até ao final da época desportiva, pelo que, quando detetada uma irregularidade já depois do final do campeonato, mas antes de terminada a época desportiva, não deixa de lhe ser aplicada ao Clube infrator a devida multa.

### **Artigo 9.º**

#### **Tempo de jogo**

1. O limite máximo de duração do jogo é de setenta (70) minutos, excluindo o tempo perdido, dividido em duas partes de trinta e cinco (35) minutos.

2. A aplicação de um cartão amarelo implica uma suspensão temporária de oito (8) minutos.

### **Artigo 10.º**

#### **Controlo dos Jogos**

1. O árbitro não deve permitir a participação no jogo de jogadores que não figurem na lista de jogadores inscritos e disponibilizada pela FPR, devendo solicitar a identificação de todos os jogadores através do respetivo cartão de atleta, cartão do cidadão, passaporte, título de residência ou outro documento de identificação civil.

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

3. O não cumprimento do período de tempo indicado no número anterior, deve ser assinalado pelo árbitro no Boletim de jogo, implicando a aplicação de multa ao Clube incumpridor no valor de cem (100) euros.

4. A impossibilidade de identificação de um jogador impede a sua participação no jogo.

### **Artigo 11.º**

#### **Faltas de Comparência**

1. À Equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência será averbada uma derrota por vinte e cinco a zero (25-0), correspondente a cinco ensaios, e a retirada de cinco pontos de classificação, bem como a atribuição ao adversário de cinco (5) pontos de classificação.

2. À Equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência será ainda aplicada uma multa de quinhentos (500) euros.

3. Será desclassificada da competição a Equipa a quem tenham sido aplicadas três faltas de comparência, caso em que será aplicada uma multa adicional de mil (1000) euros.

### **Artigo 12.º**

#### **Modelo competitivo**

1. O campeonato nacional de Sub-18 é disputado em duas competições distintas:

a) Um Torneio Nacional, disputado por nove equipas, no qual será apurado o campeão nacional de Sub-18 da Época 2023/2024;

b) Um Torneio Regional de Sub-19.

2. Em qualquer dos torneios, poderão participar Equipas conjuntas, constituídas por jogadores de Clubes diferentes, desde que estes Clubes não inscrevam equipas próprias nessa competição.

3. Os pedidos para participação devem ser enviados ao Departamento de Competições da FPR (competicoes@fpr.pt) para apreciação, antes do sorteio da competição ou do emparelhamento condicionado.

4. O Modelo competitivo do Campeonato Nacional do Escalão de Sub-18 para a Época Desportiva 2023-2024 encontra-se como Anexo I ao presente Regulamento, dele fazendo parte integrante.

### **Artigo 13.º**

#### **Atribuição do título de campeão nacional**

A Equipa que obtiver maior pontuação no final do Torneio Nacional, será atribuído o título de Campeão Nacional de Sub-18, Época 2023/2024.

### **Artigo 14.º**

#### **Casos omissos**

Os casos omissos serão resolvidos por recurso às disposições dos Regulamentos em vigor que sejam adaptáveis às situações concretas que possam ser levantadas, sendo sempre resolvidos, em definitivo, pela Direção da FPR.

### **Artigo 15.º**

#### **Alterações ou aditamentos**

1. A aprovação das alterações ou de aditamentos ao presente Regulamento é da exclusiva competência da Direção da FPR.

2. Depois de aprovadas pela Direção da FPR, as alterações ou os aditamentos passam a constituir parte integrante do presente Regulamento, entrando em vigor no dia imediato ao da sua publicação no Boletim Informativo da FPR.

### **Artigo 16.º**

#### **Revogação e entrada em vigor**

O presente Regulamento entra em vigor no dia 1 de setembro de 2023 e revoga e substitui todas as versões anteriores.

\*\*\*

Alterações aprovadas pela Direção da FPR em 25 de julho de 2023.



**Anexo I**  
**Modelo competitivo**

**Sistema de Disputa**

**1. TORNEIO NACIONAL**

**Primeira Fase**

- A prova é organizada em sistema de poule jogado todos contra todos, a uma volta, sendo tomado em conta o emparelhamento com o Escalão de Sub-16 Torneio Nacional;

- No emparelhamento será tido em conta o total de quilometragem das deslocações, pelo que o mesmo poderá ser condicionado, podendo os jogos disputar-se em campo neutro, para que, caso seja viável, ambas as Equipas tenham uma deslocação mais reduzida;

**Segunda Fase**

- As seis Equipas melhores classificadas na Fase Regional, disputarão a Fase Final para apuramento do Campeão Nacional de Sub-18 da presente época.

- As restantes equipas vão disputar a Fase final conjuntamente com as duas melhores classificadas de cada zona regional, para apuramento do Campeão Nacional da Taça Plate;

- No emparelhamento será tido em conta o total de quilometragem das deslocações, pelo que o mesmo poderá ser condicionado, podendo os jogos disputar-se em campo neutro, para que, caso seja viável, ambas as Equipas tenham uma deslocação mais reduzida.

**Critérios de desempate**

Caso seja necessário recorrer a desempate entre equipas, relativamente ao que antecede, serão aplicados pela ordem apresentada, os seguintes critérios:

- a) maior número de vitórias obtidas na fase em disputa;
- b) maior número de ensaios marcados nos jogos entre as equipas empatadas;
- c) resultados entre as equipas envolvidas;
- d) maior número de ensaios marcados nos jogos da Fase em disputa;
- e) maior número de transformações de ensaio convertidos nos jogos entre as equipas empatadas;
- f) maior número de transformações de ensaio convertidos nos jogos entre as equipas empatadas da Fase em disputa;
- g) maior número de pontapés de ressalto convertidos nos jogos entre as equipas empatadas;
- h) maior número de pontapés de ressalto convertidos no jogo entre as equipas empatadas na Fase em disputa, e
- i) sorteio, caso as equipas permaneçam empatadas, na sequência da aplicação de todas as alíneas anteriores.

## **2. TORNEIO REGIONAL**

### **Primeira Fase**

- As equipas são divididas em três zonas, de acordo com a sua origem geográfica: Zona Norte / Centro, Zona Lisboa Sul (1) e Zona Lisboa Sul (2).
- A prova é organizada em sistema de poule jogando todos contra todos, a uma volta, dentro de cada zona.
- Os dois primeiros classificados de cada zona são apurados para a Fase Final.

### **Segunda Fase - Fase Final (Taça Plate)**

- Nesta Fase, as Equipas classificadas nas 6ª, 7ª, 8ª, 9ª e 10ª posições na Fase inicial do Torneio Nacional, mais as duas equipas apuradas em cada Zona, após a primeira fase regional, disputam um sistema de poule jogado todas contra todas, a uma volta, com todas as Equipas a iniciarem esta fase da competição com zero pontos.
- No emparelamento será tido em conta o total de quilometragem das deslocações, pelo que o mesmo poderá ser condicionado, podendo os jogos disputar-se em campo neutro, para que ambas as Equipas tenham uma deslocação mais reduzida;
- As Equipas não apuradas da primeira fase disputarão uma competição regional dividida em dois ou mais grupos, em moldes a definir, através de regulamento próprio, tendo em consideração o número de equipas inscritas.
- Atendendo ao número de equipas participantes, a FPR pode optar por criar grupos adicionais, e fazer disputar a fase final por onze (11) equipas.