



***REGULAMENTO GERAL DE
COMPETIÇÕES***

2014-2015

ÍNDICE

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Definições

Artigo 2.º - Âmbito

Artigo 3.º - Relações com Organizações Internacionais

Artigo 4.º - Boletim Informativo

CAPÍTULO II

INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Artigo 5.º - Participação em Competições Oficiais

Artigo 6.º - Escalões Etários

Artigo 7.º - Inscrição e Licenciamento. Inscrições On-line

Artigo 8.º - Inscrições de Jogadores

Artigo 9.º - Inscrições de Jogadores Menores de Idade

Artigo 10.º - Prazos de Inscrição

Artigo 11.º - Transferências

Artigo 12.º - Jogadores Seniores

CAPÍTULO III

INSCRIÇÕES DE CLUBES

Artigo 13.º - Inscrições de Clubes

Artigo 14.º - Impedimentos de Inscrição

CAPÍTULO IV

INSCRIÇÕES DE EQUIPAS

Artigo 15.º - Inscrições de Equipas

Artigo 16.º - Equipas Secundárias

Artigo 17.º - Não Inscrição

CAPÍTULO V

CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES

Artigo 18.º - Época Desportiva e Actividade Oficial

Artigo 19.º - Calendário Oficial de Competições

Artigo 20.º - Alterações ao Calendário Oficial de Competições

Artigo 21.º - Designação das Competições

Artigo 22.º - Designações Complementares

Artigo 23.º - Modelos Competitivos

Artigo 24.º - Homologação Final das Provas

CAPÍTULO VI

PRINCÍPIOS DE QUALIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Artigo 25.º - Formato das Competições

Artigo 26.º - Competições por Pontos de Classificação. Desempate

Artigo 27.º - Competições a Eliminar por Pontos de Jogo. Desempate

Artigo 28.º - Sorteio

CAPÍTULO VII

MARCAÇÕES DE JOGOS

Artigo 29.º - Programação e Marcação de Jogos

Artigo 30.º - Marcações Excepcionais

Artigo 31.º - Jogos com Marcações Alteradas

Artigo 32.º - Limitações à Marcação

Artigo 33.º - Adiamentos por Força Maior

Artigo 34.º - Alteração ou Adiamento de Jornadas ou Jogos

Artigo 35.º - Jogos Anulados e Mandados Repetir

Artigo 36.º - Jogos Não Iniciados ou Terminados Antes do Tempo

Artigo 37.º - Atrasos das Equipas e Interrupções

Artigo 38.º - Jogos e Torneios Particulares

CAPÍTULO VIII

FALTAS DE COMPARÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÕES

Artigo 39.º - Faltas de Comparência

Artigo 40.º - Consequências sobre a Classificação

Artigo 41.º - Outras Sanções

Artigo 42.º - Desclassificações

CAPÍTULO IX

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Artigo 43.º - Leis do Jogo

Artigo 44.º - Campo de Jogo

Artigo 45.º - Obrigações dos Clubes

Artigo 46.º - Controlo Antidopagem

Artigo 47.º - Director de Equipa de Clube. Fichas de Equipa

Artigo 48.º - Capitães de Equipa

Artigo 49.º - Jogadores

Artigo 50.º - Jogadores Seleccionados

Artigo 51.º - Obrigações dos Treinadores e Agentes Desportivos

Artigo 52.º - Acesso e Permanência no Perímetro do Campo

Artigo 53.º - Zona Técnica e Banco de Suplentes

Artigo 54.º - Acesso aos Balneários

Artigo 55.º - Acesso ao Balneário da Equipa de Arbitragem

Artigo 56.º - Delegado da FPR

Artigo 57.º - Cores dos Equipamentos

Artigo 58.º - Camisolas, Calções e Meias dos Jogadores. Numeração

Artigo 59.º - Publicidade nos Equipamentos

Artigo 60.º - Bolas

CAPÍTULO X

ÁRBITROS

Artigo 61.º - Árbitros

Artigo 62.º - Ausência de Árbitro

Artigo 63.º - Boletim de Jogo

CAPÍTULO XI

TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

Artigo 64.º - Titularidade de Direitos

Artigo 65.º - Transmissão de Jogos Nacionais para o Estrangeiro

Artigo 66.º - Recolha de Imagens

CAPÍTULO XII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 67.º - Acção Disciplinar

Artigo 68.º - Interpretação e Integração de Lacunas

Artigo 69.º - Revogação, Alterações e Aditamentos

ANEXOS

ANEXO I (Artigo 28.º, n.º6)

ANEXO II (Artigo 44.º, n.º3)

CAPÍTULO I **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Artigo 1.º **(Definições)**

Associações e Comitês Regionais – *Os Clubes e sociedades desportivas que participem em competições desportivas nacionais de natureza não profissional podem agrupar-se em associações, que poderão exercer, por delegação da FPR, as funções que lhe forem atribuídas.*

Calendário Oficial de Competições – *Calendário anual aprovado pela Direcção da FPR.*

Clubes – *As associações ou sociedades desportivas filiadas e participantes nas competições organizadas pela FPR, cujo objectivo seja a prática do rugby, nos termos dos Estatutos da FPR, dos Regulamentos, do Código do Jogo e das Leis do Jogo aprovados pelo IRB.*

Clubes Emergentes – *Clubes recém-filiados na FPR que durante o período de tempo definido anualmente pela Direcção da FPR beneficiam de apoios federativos específicos.*

Clubes Satélites – *Clubes com uma relação de dependência para com um outro Clube federado, designado Clube principal.*

Competições Oficiais – *São as competições referidas no Artigo 19.º do presente regulamento e que constam do Calendário Oficial de Competições.*

Desclassificação – *Penalização por não cumprimento das regras estabelecidas neste regulamento ou em regulamento específico aplicável.*

Desistência – *Manifestação de uma equipa de não continuação na competição para a qual estava inscrita.*

FPR - *Federação Portuguesa de Rugby.*

IRB - *International Rugby Board.*

Perímetro do Campo – *É a área que inclui a Área de Jogo (terreno de jogo + áreas de ensaio) e a zona de segurança de acordo com as Normas de Homologação de Campos da FPR.*

Pontos de Bónus Defensivo – *Ponto atribuível, em competições por pontos, à equipa derrotada, no final do jogo, por sete ou menos pontos de jogo.*

Pontos de Bónus Ofensivo – *Ponto atribuível, em competições por pontos, à equipa que, marcando pelo menos 4 ensaios, mantenha uma diferença positiva de, pelo menos, três ensaios sobre o adversário no final do jogo.*

Pontos de Classificação – *São os pontos atribuíveis a cada Clube de acordo com o n.º 3 do Artigo 26.º somados, se aplicável, dos pontos de bónus defensivos e ofensivos.*

Pontos de Jogo – *Representam o somatório de pontos atribuíveis a ensaios, transformações, penalidades e pontapés de ressalto marcados durante o jogo.*

Rugby Europe – *Organismo que superintende o rugby na europa.*

Seleções Nacionais – *Seleções de jogadores inscritos em federações do âmbito da IRB, elegíveis de acordo com a legislação em vigor para representar Portugal e convocados sob a responsabilidade da FPR.*

Seleções Oficiais – *Seleções de jogadores de Clubes nacionais ou estrangeiros autorizadas pela Federação Portuguesa de Rugby que determina a sua responsabilidade administrativa e técnica.*

Sub-escalão Sénior – *Categoria de equipa de seniores limitada por idade.*

Zonas Técnicas – *Duas áreas dentro do Perímetro do Campo com as dimensões de 10mx3m localizadas do mesmo lado do campo e uma de cada lado da linha de meio campo e, sempre que possível, à distância de segurança de 2m da linha lateral e separadas entre elas por 10m.*

Artigo 2.º **(Âmbito)**

1. Nos termos do Artigo 16.º da Lei n.º 5/2007 de 16 de Janeiro de 2007 e Artigos 2.º e 15.º do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, a organização de todas as competições oficiais de rugby em Portugal, bem como de quaisquer jogos de carácter oficial, compete exclusivamente à FPR, ou aos seus sócios quando para tal devidamente autorizados ou por meio de delegação, incluindo as Associações e Comités Regionais, no âmbito da sua competência territorial e em coordenação com a FPR.
2. Todas as competições de rugby organizadas pela FPR, ou sob a sua tutela, ficam sujeitas às regras do presente Regulamento, em conjugação com as regras constantes de Regulamentos específicos de cada prova.
3. O presente regulamento tem natureza subsidiária em relação aos regulamentos específicos de cada competição, aplicando-se em tudo o que não estiver previsto por estes.

Artigo 3.º
(Relações com Organizações Internacionais)

1. A FPR é membro do IRB e da Rugby Europe, zelando pelo cumprimento das Leis do Jogo, do Código do Jogo, Regulamentos, Resoluções e Directivas, bem como quaisquer outras directrizes com carácter obrigatório e oficial, delas emanadas.
2. Os Clubes filiados na FPR têm obrigação de respeitar os compromissos internacionais assumidos pela FPR, os regulamentos internacionais, os regulamentos das competições internacionais em que participem, e as decisões das instâncias internacionais no quadro das suas competências.

Artigo 4.º
(Boletim Informativo)

1. A comunicação de decisões dos órgãos da FPR será feita através do Boletim Informativo, que tem o carácter de “Boletim Oficial” da Federação Portuguesa de Rugby, disponível no sítio da Internet da FPR e enviado via correio electrónico aos associados da FPR.
2. Todos os Associados deverão indicar um endereço oficial de correio electrónico, sendo que toda a comunicação dirigida pela FPR a esse endereço terá o valor de uma comunicação oficial.

CAPÍTULO II
INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Artigo 5.º
(Participação em competições oficiais)

1. Nas competições oficiais apenas podem participar os jogadores inscritos na FPR.
2. Cada inscrição é válida para a época desportiva a que respeita.

Artigo 6.º
(Escalões Etários)

1. Os escalões etários são os definidos pela Direcção da FPR para cada competição, em cumprimento do disposto na lei e nos regulamentos IRB aplicáveis.
2. Os jogadores serão obrigatoriamente inscritos no escalão etário correspondente à sua idade, sem prejuízo da sua participação em jogos

- do escalão etário imediatamente superior, nos termos do disposto no número seguinte e nas disposições legais em vigor, se as houver.
3. A participação de jogadores em jogos de escalão superior está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, segurança física e psicológica, decididas por regulamentação internacional ou disposições legais aplicáveis.
 4. Assim, qualquer jogador só poderá participar em jogos do escalão imediatamente superior desde que para tal tenha realizado exame de avaliação médico-desportivo geral e obtido a consequente autorização médica.
 5. Tratando-se de jogador de 1ª linha e enquanto não entrar em vigor o designado "*Passaporte de 1ª linha*", a autorização médica tem que ser explícita da sua capacidade física e mental para jogar nesta posição específica na categoria superior.
 6. À referida autorização médica tem que acrescer declaração do treinador, do escalão de origem do jogador, sobre as suas qualidades e capacidades técnicas.
 7. Caso o jogador seja menor de idade, terá ainda de apresentar declaração escrita de autorização do seu responsável legal, com assinatura reconhecida.
 8. A sobreclassificação do jogador, para além do escalão imediatamente superior àquele em que está inscrito, apenas é permitida em casos excepcionais e especiais e após a realização de exame de avaliação médico-desportivo específico, a realizar nos centros de medicina desportiva do Instituto Português do Desporto e da Juventude, IP (IPDJ, IP), ou por um médico especialista em medicina desportiva, reconhecido pelo Colégio da Especialidade de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos, mediante o cumprimento do protocolo clínico de sobreclassificação médico-desportiva.
 9. Com excepção do estabelecido nos diplomas legais aplicáveis, qualquer jogador só pode jogar no escalão Sénior após ter completado 18 anos de idade.
 10. Os jogadores que pretendam jogar na 1ª linha do escalão sénior devem ter completado 19 anos de idade e, enquanto não entrar em vigor o "*Passaporte de 1ª linha*", devem apresentar declaração médica de acordo com o n.º 5 do presente artigo e declaração técnica a comprovar explicitamente as suas capacidades para ocupar a posição.
 11. Os documentos referidos neste artigo devem ser entregues na Federação até 72 horas antes do início do jogo no qual o jogador pretende participar.

Artigo 7.º
(Inscrição e licenciamento. Inscrições On-Line)

1. A inscrição na FPR obriga à apresentação da documentação exigível no Manual de Utilizador de Inscrições On-Line da FPR nomeadamente comprovativo de exame médico e seguro desportivo válidos e de acordo com a legislação em vigor.
2. Os processos de inscrição e licenciamento de jogadores dos Clubes Participantes nas competições, eventuais alterações, modificações, revogações e rescisões, deverão ser efectuados, homologados ou licenciados pela FPR, de acordo com as normas abaixo estabelecidas.
3. É único e obrigatório o método de inscrição e licenciamento on-line de jogadores na FPR, disponível através do acesso ao sítio da FPR na Internet.
4. As regras, procedimentos, formalidades e decisões tomadas ao abrigo do Manual de Utilizador de Inscrições On-Line da FPR, aprovado anualmente pela Direcção da FPR e equiparado para todos os efeitos a um Regulamento da FPR, aplicam-se, para todos os efeitos, inclusive de recurso, às inscrições de todos os jogadores que pretendam obter uma licença válida e regular para jogar a modalidade.

Artigo 8.º
(Inscrições de jogadores)

1. Após comunicação pela FPR do Calendário Oficial para cada Época Desportiva, os Clubes participantes nas diferentes competições, têm que ter inscritos um mínimo de 15 jogadores até 10 dias antes do primeiro jogo oficial da época.
2. Após a inscrição referida no número anterior, os Clubes poderão continuar a inscrever jogadores até à meia-noite da quarta-feira anterior à data correspondente ao jogo em que pretendam que participem.
3. Na Divisão de Honra as equipas têm que inscrever no mínimo 25 jogadores dos quais, pelo menos, 4 jogadores credenciados na posição de pilar.

Artigo 9.º
(Inscrições de jogadores menores de idade)

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

Artigo 10.º
(Prazos de inscrição)

1. O prazo de inscrição de jogadores nacionais, treinadores e directores de equipa dos Clubes, no que respeita a primeiras inscrições é livre podendo ser efectuado durante toda a época desportiva.
2. Nas transferências internacionais, após a boa instrução do processo de inscrição, os serviços da FPR requerem o competente Certificado Internacional de Transferência (“Clearance”) cuja apresentação é condição necessária para a conclusão do processo, diligenciando para que o mesmo seja disponibilizado nos termos do disposto no Regulamento 4 do IRB.
3. Os jogadores não elegíveis para as selecções nacionais ou não formados localmente só podem ser inscritos até 31 de Dezembro. Este prazo não se aplica aos jogadores não-seniores desde que os jogadores em causa apresentem inscrições escolares em estabelecimentos de ensino nacionais.
4. As transferências temporárias no quadro da substituição de um jogador de 1ª linha por lesão de longa duração podem ser realizadas em qualquer altura da época desportiva de acordo com o estabelecido no n.º 6 do Artigo 11.º.
5. As inscrições de todos os jogadores estarão disponíveis para consulta e verificação no site oficial da FPR.

Artigo 11.º
(Transferências)

1. Por transferência entende-se qualquer alteração de Clube pelo qual o jogador se inscreve.
2. Os jogadores podem inscrever-se livremente por qualquer Clube até 31 de Dezembro de cada época, desde que cumpridas as normas e procedimentos adequados.
3. Com excepção das transferências temporárias adiante regulamentadas, as transferências de jogadores, no decorrer de cada época em que já se tenham inscrito por um qualquer Clube nacional ou estrangeiro, só poderá ocorrer:
 - a. Até 31 de Dezembro de cada época para os escalão e sub-escalões Sénior, Sub-18 e Sub-16, quer masculino quer feminino;
 - b. Em qualquer altura da época para todos os outros escalões.Nestes casos o Clube nacional pelo qual o jogador esteve originalmente inscrito terá que solicitar, junto da FPR, a anulação da respectiva inscrição.
No caso de transferências de Clubes estrangeiros será indispensável o documento IRB Clearance.

4. No caso de jogadores nacionais que estejam a frequentar cursos em escolas estrangeiras ao abrigo de programas de intercâmbio é permitido a inscrição em qualquer altura da época, sendo indispensável que apresentem, além dos procedimentos genéricos deste Regulamento uma declaração da escola que frequentavam indicando o período (data inicial e data final) em que nela estiveram inscritos.
5. Os jogadores com contrato de trabalho desportivo só poderão inscrever-se por um outro Clube depois de, legalmente, se encontrarem desvinculados do Clube pelo qual estavam inscritos.
6. É autorizado, após 31 de Dezembro de cada época, a transferência temporária de jogadores da 1ª linha desde que:
 - a. um jogador da 1ª linha esteja lesionado e inibido de jogar por período superior a 60 dias, médica e documentalente certificado;
 - b. o Clube a que pertence o jogador de 1ª linha lesionado esteja a disputar o Campeonato Nacional da Divisão de Honra e ainda que;
 - c. o jogador a transferir temporariamente deverá apresentar autorização da Direcção do seu Clube de origem bem como, enquanto não exista o "Passaporte de 1ª linha", certificação do Treinador responsável da sua capacidade de jogar na 1ª linha;
 - d. o jogador a transferir temporariamente deve poder ser imediatamente elegível para a Selecção Nacional Portuguesa e deve apresentar, caso não o tenha feito anteriormente, a documentação necessária e regulamentar para a sua inscrição como jogador na FPR.
7. O período de transferência temporária é dado por terminado logo que o jogador lesionado que originou a transferência temporária for inscrito em Ficha de Jogo, ficando o jogador temporariamente transferido impedido de jogar pelo Clube em causa e apenas autorizado a jogar pelo seu Clube de origem ou noutro Clube através de novo processo de transferência temporária.

Artigo 12.º **(Jogadores Seniores)**

1. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores seniores sem qualquer restrição para além das regulamentares.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior e dos prazos do Artigo 10.º, as equipas, nas categorias sénior ou sub-sénior, devem ter sempre em campo um número não inferior a 12 jogadores elegíveis para as selecções nacionais – 5 para a variante de Sevens – ou que sejam jogadores formados localmente, considerando-se para efeitos do presente artigo como jogador formado localmente aquele que tenha sido inscrito na Federação Portuguesa de Rugby, pelo período

correspondente a três épocas desportivas entre os 15 e os 21 anos de idade, inclusive.

CAPÍTULO III **INSCRIÇÕES DE CLUBES**

Artigo 13.º **(Inscrições de Clubes)**

1. Podem inscrever-se nas competições oficiais da FPR os Clubes sócios da FPR de acordo com a alínea a) do n.º 1 do Artigo 13.º dos Estatutos.
2. Para que a inscrição seja considerada válida os Clubes terão, no início de cada época, de preencher a respectiva ficha on-line de Identificação do Clube.
3. Sem prejuízo dos números anteriores e para que a inscrição seja considerada válida, os Clubes terão de efectuar o pagamento da taxa de inscrição até data a fixar pela Direcção da FPR, de acordo com a alínea j) do n.º 1 do Artigo 25.º dos Estatutos da FPR.

Artigo 14.º **(Impedimentos de Inscrição)**

1. Não é permitida a inscrição a Clubes que não sejam sócios da FPR ou que tenham perdido essa condição.
2. Não é permitida a inscrição na FPR a Clubes que não tenham preenchido os documentos exigíveis.

CAPÍTULO IV **INSCRIÇÕES DE EQUIPAS**

Artigo 15.º **(Inscrições de equipas)**

1. As inscrições das equipas nas competições oficiais far-se-ão, a título provisório, e após homologação das provas da época anterior, por carta, fax ou correio electrónico dos Clubes, a enviar à FPR até 30 de Junho da época desportiva prévia.
2. As inscrições definitivas das equipas deverão ser confirmadas até 10 dias antes do início da respectiva prova, sendo obrigatoriamente

acompanhadas pela inscrição do número mínimo de jogadores por cada equipa, estabelecido nos termos das normas específicas que regulamentam as competições dos diversos escalões etários, cuja verificação será feita, pela FPR, até 5 dias antes do início da competição.

3. Em qualquer caso, as equipas apenas se consideram inscritas desde que comuniquem:
 - a. um ou mais treinadores possuidores da Cédula de Treinador Desportivo nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciados na lista da FPR para o respectivo escalão;
 - b. um Director de Equipa devidamente identificado.
4. Os Clubes que inscrevam equipas na Divisão de Honra deverão obrigatoriamente apresentar equipas em pelo menos dois dos três escalões dos sub-16, sub-18 ou sub-escalão sénior, sendo que, caso o não façam, trocarão a sua posição naquela competição com o Clube ou Clubes melhores classificados na época anterior da divisão imediatamente inferior e que preencham estes requisitos.

Artigo 16.º **(Equipas secundárias)**

A inscrição, com excepção do escalão sénior e sub-sénior, de duas ou mais equipas de um mesmo Clube, obriga a que à equipa secundária seja atribuída a letra “B” e assim sucessivamente.

Artigo 17.º **(Não Inscrição)**

1. Quando uma equipa, até 5 dias úteis antes do final do prazo da inscrição provisória, comunicar que não pretende participar na Competição para a qual estava qualificada, optando pela Divisão inferior o seu lugar será ocupado pela equipa vencedora de um jogo em campo neutro, disputado entre a equipa despromovida e o melhor classificado, em sequência hierárquica e começando pelo 2º classificado, da divisão inferior da época em questão.
 - a. Caso não haja qualquer clube da divisão inferior que pretenda disputar o referido jogo, manter-se-á a equipa despromovida.
 - b. O jogo entre as referidas duas equipas poderá ser realizado entre a data do sorteio e até uma semana antes do primeiro início dos campeonatos que envolvam as equipas em questão. Caso o jogo não seja efectuado e não podendo ser atribuídas responsabilidades a qualquer das equipas, jogará na divisão superior a equipa despromovida.

- c. Caso se trate de cessação de actividade manter-se-á a equipa despromovida na divisão em causa.
 - d. Às equipas que cumpram com o previsto neste número, não será aplicada qualquer sanção.
 - e. Não havendo equipa candidata à ocupação do referido lugar, o número de equipas participantes naquela competição será reduzido.
2. Caso se venha a verificar que um Clube, cuja candidatura tenha sido aprovada para participar numa das competições, inscreveu a sua equipa com um número de jogadores inferior ao estipulado nas respectivas normas específicas, fica automaticamente excluído de todas as competições do mesmo escalão na época em causa e sujeito, na época seguinte, à aplicação do Artigo 42.º (Desclassificações) podendo ainda e caso seja considerado adequado pela Direcção da FPR que a sua posição seja ocupada pelo Clube despromovido da divisão superior para a divisão em causa, na última época desportiva. Não se aplicando o anteriormente referido, o número de equipas participantes naquelas competições será reduzido.
 3. Ocorrendo a situação prevista no número anterior, a Direcção da FPR deverá, previamente à comunicação da exclusão das competições do Clube em causa, notificá-lo, via electrónica ou outra, para, em prazo não superior a 5 (cinco) dias consecutivos, proceder à regularização daquela situação, por forma a incluir o número mínimo de jogadores acima indicado susceptíveis de utilização regulamentar, com expressa advertência da comunicação decorrente da não verificação dessa regularização.
 4. Não será objecto de renovação ou nova inscrição as respeitantes a jogadores, treinadores, médicos, massagistas e demais agentes desportivos que tenham dívidas para com a FPR, resultantes de sanções de natureza disciplinar.

CAPÍTULO V **CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES**

Artigo 18.º **(Época Desportiva e Actividade Oficial)**

1. A Época Desportiva das competições da FPR tem início em 1 de Setembro e termina em 31 de Agosto do ano seguinte e será disputada de acordo com este Regulamento e com os regulamentos específicos, a existirem, de cada competição.
2. Considera-se actividade oficial a que respeita à participação nos Campeonatos Nacionais, Taça de Portugal, Super Taça e outras provas que sejam organizadas pela FPR, nos termos do n.º 1 do Artigo 21.º do presente Regulamento.

Artigo 19.º
(Calendário Oficial de Competições)

1. As datas das jornadas de todas as provas oficiais são fixadas pela FPR, e impõem-se a todos os Clubes participantes após publicação do Calendário Oficial de Competições.
2. A FPR definirá, até 30 de Junho de cada ano, o Calendário Provisório para a Época Desportiva seguinte, relativo a cada competição por si organizada.
3. Até 15 de Julho de cada ano o Calendário Oficial de Competições definitivo, incluindo os jogos referentes às competições internacionais de Clubes e das Selecções Oficiais com ressalva das decisões dependentes da confirmação da IRB e Rugby Europe, será fixado e divulgado pela FPR.

Artigo 20.º
(Alterações ao Calendário Oficial de Competições)

São da responsabilidade da Direcção da FPR quaisquer alterações ao Calendário Oficial de Competições aprovado.

Artigo 21.º
(Designação das Competições)

1. A FPR organizará em cada Época Desportiva as provas previstas no Calendário Oficial de Competições que terão carácter obrigatório para todos os Clubes de acordo com as suas capacidades e qualificações. A não presença nas competições a que os Clubes se obrigaram traduzir-se-á em desqualificação com descida de divisão.
2. A FPR divulgará a relação definitiva dos Clubes participantes em cada uma das competições previstas decorrido o prazo para a respectiva inscrição.
3. Os Clubes participantes nos campeonatos nacionais Seniores masculinos denominados Divisão de Honra e Primeira Divisão participam obrigatoriamente na Taça de Portugal e, quando qualificados, na Super Taça de Seniores masculinos e ainda no Circuito Nacional de Sevens Masculinos ou prova equivalente.
4. O Modelo Competitivo para cada competição ou escalão será definido de acordo com as normas gerais comuns a todas as provas previstas neste Regulamento, bem como as normas específicas aprovadas nos termos dos Artigos 22.º e 23.º do presente Regulamento.
5. A FPR poderá ainda organizar ou autorizar outras competições destinadas a manter em actividade as equipas inscritas, podendo para o efeito delegar nas Associações ou Comités Regionais, conjunto de

Clubes, em Comissões específicas ou em promotores privados, a organização de provas, as quais deverão obedecer às normas constantes do presente Regulamento bem como a quaisquer outras normas emitidas pela FPR para o efeito.

Artigo 22.º

(Designações Complementares)

1. As designações dos quadros competitivos referidos no Artigo 21.º, serão, se tal for o caso, adaptadas às designações oficiais de acordo com a legislação aplicável.
2. Quer as designações actuais ou futuras não prejudicam a utilização de designações complementares, decorrentes de compromissos publicitários ou de patrocínio.
3. Em caso de celebração de contrato de patrocínio relativo a uma das competições referidas no número anterior, que envolva a inclusão de um elemento comercial na sua denominação, competirá à Direcção da FPR definir, para a respectiva época desportiva, a denominação oficial de qualquer daquelas competições, a qual será comunicada aos Clubes por meio do Boletim Informativo.

Artigo 23.º

(Modelos Competitivos)

1. Os Modelos Competitivos das diferentes competições e escalões serão aprovados pela Direcção e sujeitos a Regulamento próprio, nos termos dos Estatutos da FPR, em acordo com as normas gerais comuns a todas as provas previstas neste Regulamento, podendo estabelecer regras específicas para a competição em causa.
2. As provas da Divisão de Honra e da Primeira Divisão de Seniores não poderão porém, nos seus regulamentos específicos, dispor em contrário ao estabelecido no presente Regulamento.
3. O presente regulamento não se aplica, às competições sub-14 e escalões etários inferiores, que deverão dispor de regulamentação própria, geral e específica.
4. Em competições específicas e com autorização prévia da Direcção da FPR, poderão participar equipas conjuntas, constituídas por jogadores de diferentes Clubes. As condições de participação serão definidas nos regulamentos específicos dessas competições.
5. Em competições específicas e com autorização prévia da Direcção da FPR, poderão participar equipas mistas, constituídas por jogadores de ambos os sexos e de diferentes Clubes. As condições de participação serão definidas nos regulamentos específicos dessas competições.

Artigo 24.º

(Homologação final das provas)

1. No final de cada época desportiva, e obrigatoriamente até ao final da época, a FPR procederá à homologação de todas as provas oficiais por si organizadas, e diligenciará pela publicação das respectivas classificações.
2. Salvo determinação em contrário definida nos regulamentos específicos aplicáveis, a composição das competições organizadas pela FPR, cuja participação dependa de critérios de promoção e despromoção, será determinada por referência aos resultados registados na época anterior, devidamente homologados.
3. Uma semana após ter terminado qualquer competição a sua classificação será homologada se, entretanto, não tiver sido objecto de protesto, recurso ou fundado pedido de alteração. Os resultados homologados serão então considerados definitivos.

CAPÍTULO VI

PRINCÍPIOS DE QUALIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Artigo 25.º

(Formato das competições)

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

Artigo 26.º

(Competições por Pontos de Classificação. Desempate)

1. Salvo disposição em contrário constante de regulamento específico, as competições oficiais por pontos terão duas voltas e os participantes encontrar-se-ão todos entre si, uma vez na condição de visitados e outra na de visitantes, nos respectivos campos.
2. No início da época, os Clubes devem indicar qual o Campo, em que se realizarão os jogos por si disputados enquanto Clube visitado, sem prejuízo de, em casos de força maior, serem autorizados a jogar noutra Campo.
3. Sempre que no regulamento específico de cada competição disputada por pontos não estiver definido o sistema de pontuação, adoptar-se-á, com recurso a pontos de bónus ofensivos e defensivos, a seguinte tabela:
 - a. Vitória: 4 pontos de classificação;
 - b. Empate: 2 pontos de classificação;
 - c. Derrota: 0 pontos de classificação;

- d. Ponto de Bónus Ofensivo: acrescenta-se 1 ponto de classificação à equipa que marcar 4 ou mais ensaios e mantiver uma diferença positiva de, pelo menos, 3 ensaios para o adversário;
 - e. Ponto de Bónus Defensivo: acrescenta-se 1 ponto de classificação à equipa derrotada se a diferença para o vencedor for de 7 ou menos pontos de jogo;
 - f. Na jornada em que uma equipa estiver isenta ser-lhe-ão atribuídos 4 pontos de classificação.
4. Para estabelecimento da classificação geral dos Clubes que, no final da fase competitiva se encontrem com igual número de pontos de classificação, serão aplicados, para efeitos de desempate e tendo em conta o Artigo 40.º, os seguintes critérios segundo ordem de prioridade:
- a. Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos disputados na fase da competição em causa;
 - b. Pela maior diferença entre o número de pontos de jogo marcados e sofridos em todos os jogos disputados na fase de competição em causa;
 - c. Pelo maior número de ensaios marcados em todos os jogos da fase de competição em causa;
 - d. Pela maior diferença entre o número de ensaios marcados e sofridos em todos os jogos disputados na fase de competição em causa.
5. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no n.º 4 ainda subsistir situação de igualdade, observar-se-á o seguinte critério de desempate:
- a. caso se trate de atribuição de títulos nacionais, será realizado um jogo final a que, em caso de empate, se aplicará o estabelecido no Artigo 27.º;
 - b. em todos os outros casos a classificação final entre as equipas que continuem empatadas será definida por sorteio.

Artigo 27.º

(Competições a Eliminar por Pontos de Jogo. Desempate)

1. Apenas nas competições Seniores e Sub-Escalão Sénior haverá lugar a Prolongamento de 20 minutos, iniciado após 5 minutos de recuperação e dividido em duas partes de 10 minutos intervaladas de 5 minutos.
2. Se no final de um jogo, ou do seu prolongamento, as duas equipas estiverem empatadas, o desempate far-se-á sucessivamente, pelos critérios seguintes:
 - a. novo Prolongamento com o máximo de 10 minutos e que terminará, pelo sistema “ponto de ouro”, logo que qualquer das equipas marque pontos;
 - b. pelo maior número de ensaios marcados;

- c. pelo maior número de pontapés de transformação de ensaio convertidos;
 - d. pelo maior número de pontapés de ressalto convertidos;
 - e. pelo maior número de pontapés, colocados ou de ressalto, executados ao centro de uma das linhas de 22 metros, efectuados por séries sucessivas de 5 (cinco) jogadores de cada equipa, alternadamente. Se no final da 1ª série de pontapés, o empate se mantiver, serão escolhidos outros 5 jogadores de cada equipa que, da mesma forma alternada, tentarão as conversões, considerando-se vencedora a primeira equipa que obtiver vantagem em séries sucessivas de dois pontapés (um a cada equipa).
3. Somente os jogadores que estavam no terreno de jogo no final deste poderão participar nas tentativas de conversão.
 4. Antes do início do desempate, o árbitro sorteará, na presença dos capitães das equipas, o direito à escolha do campo ou bola por uma das equipas.
 5. No caso de eliminatórias a duas mãos serão tidos em conta o somatório dos resultados dos dois jogos, aplicando-se, no final do 2º jogo, o disposto nos n.ºs 1, 2 e 3 deste Artigo.

Artigo 28.º **(Sorteio)**

1. Até 15 de Julho de cada ano será realizado e publicado o sorteio das duas divisões principais, Sub-escalão sénior e Grupo A de sub-18 e sub-16.
2. Para as restantes competições a FPR promoverá um sorteio na respectiva sede no início da época.
3. Caso haja lugar a sorteio de fase final, este realizar-se-á no prazo de 48 horas após a conclusão do último jogo da fase inicial.
4. Os representantes dos Clubes deverão apresentar credencial ou documento bastante que comprove os seus poderes de representação.
5. Os Clubes procederão à marcação da data, hora e local de realização do jogo no termos dos Artigos 29.º a 31.º do presente Regulamento.
6. As competições por Pontos de Classificação disputadas em jornadas, serão organizadas de acordo com a tabela junta ao presente Regulamento como Anexo I, servindo o sorteio para definir o número que corresponde a cada equipa na organização da Competição.
7. Quando uma equipa, depois de provisoriamente inscrita e antes do sorteio, desistir de participar na Competição para a qual estava qualificada, optando pela Divisão inferior, o seu lugar será ocupado pela equipa vencedora de um jogo em campo neutro, disputado entre a equipa despromovida e o melhor classificado, em sequência

hierárquica e começando pelo 2º classificado, da divisão inferior da época em questão.

- a. Caso não haja qualquer clube da divisão inferior que pretenda disputar o referido jogo, manter-se-á a equipa despromovida.
- b. O jogo entre as referidas duas equipas poderá ser realizado entre a data do sorteio e até uma semana antes do primeiro início dos campeonatos que envolvam as equipas em questão. Caso o jogo não seja efectuado e não podendo ser atribuídas responsabilidades a qualquer das equipas, jogará na divisão superior a equipa despromovida.
- c. A equipa que desiste do seu direito desportivo, não pretendendo participar na Competição para a que estava qualificada, iniciará o campeonato da divisão em que ficará inserida com menos 8 pontos de classificação.
- d. Caso se trate de cessação de actividade manter-se-á na divisão principal a equipa despromovida.
- e. Não havendo equipa candidata à ocupação do referido lugar, o número de equipas participantes naquela competição será reduzido.

CAPÍTULO VII **MARCAÇÕES DE JOGOS**

Artigo 29.º

(Programação e Marcação de Jogos)

1. Os jogos serão disputados preferencialmente aos sábados ou aos domingos, com início entre as 10h00 e as 20h00, podendo, no entanto, ser realizados na sexta-feira a partir das 20h00, devendo ficar assegurada, em qualquer circunstância, a boa iluminação do campo.
2. Os Clubes a quem caiba apresentar campo para a realização de jogos das suas equipas deverão comunicar, por correio electrónico e até 15 dias antes da data da realização do jogo, à FPR e aos Clubes adversários a data, hora e local proposta para a realização do mesmo. No caso de jogos para a Taça de Portugal, a marcação será feita até 48 horas após o sorteio.
3. Se o Clube responsável pela apresentação do campo não o fizer nos prazos fixados no número anterior, o Clube adversário poderá proceder à marcação desse jogo para o seu campo, respeitando o disposto no n.º 1 anterior, notificando por escrito o Clube adversário e a FPR. O Clube inicialmente responsável pela apresentação do campo perderá, neste caso, a condição de Clube visitado.
4. Sem prejuízo do disposto em normas específicas, os jogos respeitantes às duas últimas jornadas de uma competição por pontos, e às duas últimas jornadas da respectiva fase de qualificação, caso exista, terão

de ser obrigatoriamente disputados em simultâneo, em dia e hora a determinar pela FPR.

Artigo 30.º

(Marcações Excepcionais)

1. Qualquer marcação de jogo em dia ou horário diferente do referido no Artigo 29.º carece de autorização prévia da FPR e será sempre decidida pela Direcção, justificando-se apenas pelos seguintes motivos:
 - a. Indisponibilidade do campo onde joga o Clube visitado, devidamente fundamentada, nomeadamente mediante documento emitido pela entidade gestora do referido Campo, e comprovada através de inspecção conduzida por técnico habilitado, caso a FPR assim o determine, quando o Clube visitado não apresente campo homologado alternativo;
 - b. Indisponibilidade de pelo menos três jogadores de primeira linha, quando motivada pela convocação de jogadores da referida posição para representação das Selecções Nacionais;
 - c. Celebração de acordo para transmissão televisiva do jogo, devidamente comprovada mediante apresentação de cópia do referido acordo, e autorizada pela FPR.
2. A alteração de dia e horário de jogo, requerida nos termos do número anterior, deverá ser apresentada, por fax ou correio electrónico, até 7 dias antes do dia designado para realização do jogo.
3. A confirmação das alterações de data, hora e local da realização dos jogos, será efectuada pela FPR, mediante correio electrónico.

Artigo 31.º

(Jogos com Marcações Alteradas)

1. Poderão participar no jogo cuja marcação foi alterada apenas os jogadores que estivessem qualificados para nele participar na data primitiva de realização do encontro, sem prejuízo do disposto nos números seguintes.
2. É todavia vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar quer na data de realização do jogo cuja marcação foi alterada, quer na altura da nova marcação.
3. Os jogos das competições oficiais cuja marcação seja alterada no decurso da primeira volta têm de ser obrigatoriamente realizados até ao limite de data anterior ao início da quarta última jornada da competição.
4. Depois do início da segunda volta, os jogos cuja marcação seja alterada têm de ser realizados antes do início da penúltima jornada excepto nos escalões em que prevaleça o regulamento específico.

5. Em qualquer circunstância, os jogos respeitantes a fases de qualificação terão de ser, obrigatoriamente, marcados e realizados antes do final da respectiva fase de qualificação, antes do início da fase a eliminar ou final.
6. Em qualquer circunstância e de acordo com o enunciado no n.º 4 do Artigo 34.º, não serão disputados jogos consecutivos pela mesma equipa com um intervalo de tempo inferior a 40 horas com excepção dos jogadores constantes do Boletim de Jogo e referenciados como não utilizados.
7. Considera-se que um jogador não actuou em determinado jogo desde que esteja registado no respectivo Boletim de Jogo como não utilizado.

Artigo 32.º

(Limitações à Marcação)

1. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 200 kms de distância do local do campo onde se desenrolará o respectivo jogo, este será disputado no Sábado ou no Domingo, com início entre as 14h00 e as 16h00, salvo acordo mútuo e expresso entre os dois Clubes contendores, sujeito a aprovação da FPR.
2. Os jogos realizar-se-ão ao Domingo caso a equipa visitante notifique a FPR e o Clube visitado dessa intenção no início da época desportiva ou com 30 dias de antecedência.
3. Recomenda-se que nos dias dos jogos internacionais em território nacional que envolvam a Selecção Nacional de XV ou selecções representativas da Federação Portuguesa de Rugby não haja, tanto quanto possível e para permitir a presença como espectadores de jogadores, treinadores, árbitros e dirigentes, jogos de competições nacionais de qualquer escalão acima de sub-14. Caso seja necessário proceder à marcação de jogos das competições nacionais para os referidos dias, estes não poderão ter início no intervalo de 3 horas antes e 4 horas depois da hora fixada para o início do jogo internacional. Esta norma não se aplica quando ambos os Clubes que pretendem disputar o jogo tenham as suas sedes num raio superior a 100 km do local onde decorrerá o jogo que envolve a Selecção Nacional de XV.

Artigo 33.º

(Adiamentos por Força Maior)

1. Quando, por causa fortuita ou de força maior – nomeadamente trovoadas – declaradas em Boletim de Jogo e posteriormente aceites pela Direcção da FPR, não se verifiquem as condições para que um jogo se inicie ou conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á no mesmo campo, em data a acordar pelos delegados dos dois Clubes e

declarada no Boletim de Jogo, respeitados os limites e condições referidos nos Artigos 30.º a 32.º do presente Regulamento.

2. Caso os Clubes não cheguem a acordo no prazo de 48 horas a contar do jogo adiado, deverá a Direcção da FPR decidir a data, local e hora do jogo.
3. Caso um jogo não se conclua por factos que não sejam objectivamente imputáveis a qualquer dos Clubes, o tempo do jogo completar-se-á, reatando-se o mesmo com o resultado que se verificava no momento da interrupção, no prazo previsto nos números seguintes.

Artigo 34.º

(Alteração ou Adiamento de Jornadas ou Jogos)

1. A FPR poderá, por motivos ponderosos, alterar ou adiar a data de realização de jogos inseridos em determinada jornada de uma competição.
2. Poderão participar nos jogos cuja marcação foi alterada nos termos do número anterior todos os jogadores que estejam qualificados para nele participar na nova data de realização do encontro, sujeito ao disposto nos números seguintes.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, é vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar na nova data de realização do jogo.
4. Em qualquer circunstância, não serão disputados jogos da mesma categoria com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, nem qualquer jogador disputará qualquer jogo, ainda que de escalões etários diferentes, com um intervalo de tempo inferior a 40 horas.

Artigo 35.º

(Jogos Anulados e Mandados Repetir)

1. Os jogos que vierem a ser anulados ou mandados repetir, por motivo de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se realizaram da primeira vez, salvo se o campo não tiver condições regulamentares e não seja possível regularizá-las em tempo oportuno, devendo, neste caso, o Clube visitado designar campo alternativo, com condições regulamentares para a realização do jogo.
2. Qualquer jogo anulado, ou mandado repetir, pertence à jornada em que estava primitivamente incluído.
3. Poderão participar no jogo anulado ou mandado repetir apenas os jogadores que estavam qualificados para nele participar na data primitiva de realização do encontro.
4. Nenhum jogador que tenha sido castigado no jogo anulado ou mandado repetir pode participar no jogo de repetição.

5. Nenhum jogador, seja em que circunstâncias for, pode disputar qualquer jogo da mesma ou de categorias diferentes com um intervalo de tempo inferior a 40 horas.

Artigo 36.º

(Jogos Não Iniciados ou Terminados Antes do Tempo)

1. No caso de uma equipa ficar reduzida a menos de 12 jogadores o árbitro deverá dar o jogo por terminado. No caso do Sevens o árbitro deverá dar o jogo por terminado quando uma equipa ficar reduzida a menos de 5 jogadores. Em ambos os casos será considerada Falta de Comparência da equipa com número insuficiente de jogadores.
2. Quando o árbitro não inicie o jogo ou o der por findo antes do tempo regulamentar, deverá comunicar o facto aos capitães de equipa e delegados de ambos os Clubes, assim como ao delegado da FPR, caso exista, informando-os das razões da sua decisão.
3. Os factos que possam dar origem à decisão do Árbitro, descrita no número anterior, deverão constar expressamente no Boletim de Jogo, o qual será assinado pelo Árbitro e Directores de Equipa.
4. Dado o jogo por findo, o árbitro não poderá ordenar o recomeço do mesmo, salvo no caso de verificar que se enganou na contagem do tempo e os jogadores de ambas as equipas ainda estiverem na área de jogo.
5. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo a equipa que, a pretexto duma interrupção do jogo, sair do terreno do jogo sem que o árbitro tenha feito a participação referida a que alude o n.º 1 deste Artigo.

Artigo 37.º

(Atrasos das Equipas e Interrupções)

1. Quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, o árbitro deverá aguardar 30 minutos, a título de tolerância, findo qual se aplicará o disposto nos Artigos 39.º a 41.º deste Regulamento.
2. Quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do árbitro, deverá este aguardar até 60 minutos, se as condições atmosféricas e de visibilidade permitirem a realização do jogo.
3. Em casos de interrupção por casos fortuitos ou de força maior, o árbitro deverá aguardar durante um período máximo de 30 minutos.

4. O árbitro fará constar no seu relatório do Boletim do Jogo as ocorrências previstas nos números anteriores e enviá-lo à FPR até 48 horas após o jogo.

Artigo 38.º

(Jogos e Torneios Particulares)

1. As equipas dos Clubes federados devem pedir, junto da FPR e em tempo útil de quinze dias, autorização para a realização de jogos, em Portugal e no estrangeiro, fora do Calendário Oficial de Competições.
2. Caso os jogos referidos no número anterior se realizem em Portugal, o Clube deverá assegurar que o mesmo é arbitrado por um árbitro oficial, que do mesmo fará o respectivo Boletim de Jogo, comunicando o facto ao Conselho de Arbitragem, sendo os respectivos custos, se os houver, assumidos pelo Clube ou entidade que promove o jogo.

CAPÍTULO VIII

FALTAS DE COMPARÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÕES

Artigo 39.º

(Faltas de Comparência)

1. Será aplicada Falta de Comparência num determinado jogo a toda a equipa que:
 - a. Não se apresente no terreno de jogo até ao limite de meia hora após a hora fixada para o início do jogo. No caso de jogos de Sevens o limite será de 5 minutos;
 - b. Não apresente, enquanto Clube organizador, um terreno de jogo homologado ou provisoriamente autorizado para o efeito pela FPR;
 - c. Se recuse a jogar em campo indicado pela FPR;
 - d. Recuse jogar por ausência de árbitro;
 - e. Não apresente no início ou decorrer do jogo o número mínimo regulamentar de jogadores (12 para o jogo de XV e 5 para sevens);
 - f. Abandone o terreno de jogo antes do apito final do árbitro;
 - g. Apresente um ou mais jogadores não inscritos, suspensos ou usando de falsa identidade;
 - h. Seja responsável pela interrupção definitiva, após 5 minutos de suspensão do mesmo, devido ao não cumprimento das regras de composição dos bancos de suplentes.
 - i. Apresente um ou mais jogadores com resultado positivo no controlo antidopagem.
2. A aplicação de Falta de Comparência a uma equipa é competência da Direcção da FPR.

3. A não presença de uma equipa em qualquer jogo oficial só é justificada por causas fortuitas ou de força maior devidamente comprovadas e posteriormente aprovadas pela Direcção da FPR.

Artigo 40.º

(Consequências sobre a Classificação)

1. À equipa responsável pela Falta de Comparência será retirado um ponto de classificação sendo, à não responsável, atribuídos 5 pontos na classificação geral da respectiva prova.
2. Para efeito de desempate de classificação final, não serão considerados os resultados dos jogos realizados pelas equipas em causa com a equipa à qual foi atribuída uma Falta de Comparência.
3. A Falta de Comparência nas duas últimas jornadas de qualquer prova implicará a desclassificação da equipa responsável.

Artigo 41.º

(Outras Sanções)

1. A não comparência ao jogo implica a obrigatoriedade de pagamento pelo Clube infractor das despesas que o outro Clube contendor e a FPR tenham, comprovadamente, suportado com os preparativos da realização do jogo, nomeadamente as deslocações da outra equipa e da equipa de arbitragem nomeada, do Delegado FPR e Observador de árbitro, se existirem.
2. Os factos que possam dar origem à aplicação de Falta de Comparência a uma equipa deverão constar expressamente do boletim do jogo, o qual será assinado pelo árbitro e Directores de Equipa dos Clubes presentes.

Artigo 42.º

(Desclassificações)

1. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que, após a realização do sorteio, desista da sua participação ou que seja punida com o número de faltas de comparência previstas para cada Competição nos regulamentos específicos aplicáveis.
2. Será desclassificada qualquer equipa da Divisão de Honra responsável por uma Falta de Comparência.
3. A desclassificação de uma equipa implica o impedimento de continuar a disputar essa competição ou qualquer outra na época em causa e a sanção, cujos efeitos se produzem na primeira época em que o Clube se pretenda inscrever após a desclassificação será a de inscrição na Divisão correspondente ao último escalão de competições a nível

nacional, ou apenas nas fases regionais do respectivo escalão, se não houver Divisão inferior. A ocupação do lugar deixado vago não será efectuada e o número de equipas participantes na referida competição será reduzido, sendo utilizado, na época que segue e como critério de promoção e despromoção, o seguinte:

- a. a equipa em primeiro lugar da divisão inferior subirá à divisão superior;
 - b. a equipa em último lugar da divisão superior disputará um jogo com o 2º classificado da divisão inferior. O jogo entre as referidas duas equipas poderá ser realizado até uma semana antes do primeiro início dos campeonatos que envolvam as equipas em questão. Caso o jogo não seja efectuado e não podendo ser atribuídas responsabilidades a qualquer das equipas, jogará na divisão superior a equipa despromovida;
 - c. caso este 2º classificado não pretenda participar na divisão superior, o último classificado da divisão superior manterá o seu lugar.
4. Nas competições por Pontos de Classificação, serão anulados todos os jogos disputados pela equipa desclassificada.
 5. Nas competições a eliminar por Pontos de Jogo, disputada por eliminatórias, os resultados dos jogos continuam a ser considerados, não produzindo a desclassificação quaisquer efeitos retroactivos, mas a equipa desclassificada não poderá inscrever-se na época seguinte na mesma prova.
 6. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que utilize um jogador suspenso de acordo com o Regulamento de Antidopagem.
 7. O Clube cuja equipa seja desclassificada de acordo com o estipulado no n.º 1 deste Artigo será sancionado com multa, nos termos do Regulamento Disciplinar, constituindo o respectivo pagamento condição prévia de inscrição nas competições oficiais do respectivo escalão, relativamente à primeira época em que o Clube se pretenda inscrever após a desclassificação.

CAPÍTULO IX

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Artigo 43.º **(Leis do Jogo)**

1. Os jogos das competições oficiais serão disputados em harmonia com as Leis do Jogo e directivas emanadas da IRB e, bem como os demais regulamentos aprovados pela FPR, nos termos dos respectivos Estatutos.

2. As alterações às Leis do Jogo e directivas da IRB e da Rugby Europe só são vinculativas depois de oficialmente divulgadas pela FPR em Boletim Informativo, nos termos do n.º 1 do Artigo 4.º.

Artigo 44.º
(Campo de jogo)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas ou autorizadas pela FPR disputam-se, obrigatoriamente, em campo relvado, natural ou artificial, devidamente homologado pela FPR. No caso de campos de relva artificial, estes devem respeitar o disposto no Regulamento 22 da IRB (Lei 1 das Leis do Jogo), e/ou os requisitos e condições definidos pela FPR. Os campos devem ter a sua orientação de acordo com as regras de boas práticas de homologação de campos.
 - a. Nos casos em que o campo a utilizar não esteja de acordo com as boas práticas de orientação de campos desportivos, a Direcção da FPR pode determinar a limitação da homologação do campo a um intervalo de tempo aceitável para a marcação de jogos.
2. Os Clubes participantes em competições oficiais deverão indicar, no início da época, o Campo em que realizarão os seus jogos, os quais deverão ter sido previamente homologados para o efeito pela FPR.
3. A homologação de um campo para jogos oficiais será feita pela FPR no início da época desportiva, mediante um processo em que o respectivo Caderno de Encargos (Anexo II), nomeadamente para homologação provisória, será anexado ao presente Regulamento.
4. A FPR poderá obrigar os Clubes a adaptarem as condições físicas dos seus campos às condições mínimas de aplicabilidade das exigências regulamentares, nomeadamente na definição clara das áreas técnicas e das zonas ou áreas de protecção.

Artigo 45.º
(Obrigações dos Clubes)

1. Compete aos Clubes, na qualidade de visitados ou considerados como tal, assegurar a manutenção da ordem e disciplina dentro dos seus recintos desportivos, antes, durante e após os jogos neles realizados, mediante policiamento e vigilância adequados, quando solicitado pela FPR ou pelo Clube adversário, tendo em conta que os jogos deverão decorrer em ambiente de correcção e lealdade exigidas para todas as manifestações desportivas.
2. Quando, nos termos do número anterior, o Clube adversário solicitar o policiamento de determinado jogo, os custos a incorrer por força desse policiamento serão divididos, em partes iguais, entre os Clubes. No

- caso do policiamento ser requerido pela FPR cabe ao Clube visitado suportar todos os custos do policiamento.
3. Sem prejuízo das competências das forças de segurança, as tarefas de controlo de acesso, vigilância e acompanhamento de espectadores podem ser exercidas por assistentes contratados pelos Clubes visitados ou considerados como tal.
 4. O Clube visitado ou considerado como tal, deve prestar, antes, durante e após o jogo, aos representantes da FPR e dos Clubes, aos árbitros e árbitros auxiliares, seus observadores, delegados, jogadores, técnicos e funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e protecção que se mostrem necessários.
 5. São deveres especiais do Clube visitado:
 - a. Receber a equipa de arbitragem, o Delegado da FPR e o Observador de árbitros, caso existam, quando estes chegarem ao campo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão, nomeadamente a disponibilização de meios que permitam o envio para a FPR do Boletim de Jogo após o final deste;
 - b. Receber o Clube visitante, com todas as indicações necessárias à sua instalação;
 - c. Zelar pela segurança da equipa de arbitragem, do Delegado da FPR e do Observador de árbitros, caso existam, e dos demais intervenientes do jogo;
 - b. Autorizar a gravação em vídeo de jogos pelos Clubes visitantes;
 - c. Assegurar, quando para tal notificado pela FPR, o policiamento do recinto de jogo;
 - d. Disponibilizar meios para primeira assistência médica de urgência ou recurso urgente aos mesmos, para jogadores e assistência (médico, ambulância ou acesso rápido e facilitado aos meios do INEM).
 6. Em tudo o não previsto neste artigo, aplica-se na matéria o Regulamento de Prevenção e Punição das manifestações de violência, racismo, xenofobia e intolerância nos espectáculos desportivos, aprovado em reunião de Direcção de 27 de Janeiro de 2010.

Artigo 46.º **(Controlo Antidopagem)**

1. Os jogadores inscritos na FPR estão sujeitos a controlo Antidopagem de acordo com o definido no Regulamento Federativo Antidopagem da FPR.
2. Os Clubes na condição de visitados devem garantir as condições necessárias e estipuladas pelo Regulamento Federativo Antidopagem da FPR para realização dos controlos pelas entidades competentes.

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

Artigo 47.º

(Director de Equipa de Clube. Fichas de equipa)

1. São Directores de Equipa todos os responsáveis que os Clubes resolvam nomear para superintender toda a organização administrativa e logística dos campos, dos balneários, das áreas destinadas ao público, das áreas técnicas e do registo das equipas e jogadores na documentação específica de cada jogo.
2. Os Directores de Equipa deverão estar obrigatoriamente inscritos como tal na FPR, no início de cada época desportiva e deverão requerer junto desta o seu documento comprovativo (cartão, licença ou credencial), não podendo desempenhar estas funções jogadores em actividade ou agentes desportivos a cumprir sanção disciplinar.
3. A Direcção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos Directores de Equipa bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.
4. São deveres específicos do Director de Equipa do Clube:
 - a. Fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial que ateste a sua qualidade de Director de Equipa do Clube;
 - b. Comparecer no campo com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Delegado da FPR, caso exista;
 - c. Mandar preparar o recinto do jogo e o relvado segundo as normas do IRB e FPR;
 - b. Impedir a entrada ou permanência na área de perímetro do campo ou na zona de ligação entre balneários e o campo de pessoas não autorizadas pelo presente Regulamento;
 - c. Coadjuvar na adopção de medidas de precaução necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;
 - d. Registar a equipa e os seus jogadores na Ficha de Equipa e apresentar ao árbitro as licenças e demais documentos de identificação de jogadores, treinadores, pessoal médico e dirigentes que podem permanecer nas áreas técnicas, até 60 minutos antes do jogo, a qual poderá excepcionalmente ser alterada até ao início do jogo caso o árbitro confirme qualquer circunstância impeditiva do alinhamento de algum jogador ou outro agente. No caso de algum jogador não possuir o respectivo cartão licença, deverá apresentar-

- se ao árbitro identificando-se através dos seguintes meios de identificação autorizados: Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão, Passaporte ou Carta de Condução;
- e. No final do jogo, assinar o Boletim de Jogo confirmando o resultado final, as substituições efectuadas e os jogadores não utilizados;
 - f. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial, o Director de Equipa do Clube da equipa visitada, deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas.
5. Qualquer Clube deve, no acto de preenchimento do Boletim respeitante a qualquer jogo, verificar se os jogadores da equipa contrária estão regularmente inscritos, informando de imediato o Árbitro da intenção de protesto pela existência desta irregularidade.

Artigo 48.º
(Capitães de equipa)

- 1. Os capitães das equipas são os jogadores nomeados pelo Clube que representam e inscritos como tal no Boletim de Jogo.
- 2. São deveres dos capitães das equipas:
 - a. funcionar como elemento de ligação entre a equipa de arbitragem e a sua própria equipa;
 - b. respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;
 - c. observar e fazer observar as normas de lealdade e correcção, para com os demais intervenientes do jogo;
 - d. procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos seus companheiros, ou em que estes sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários ou público.

Artigo 49.º
(Jogadores)

- 1. Os jogadores devem respeito para com todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo, correspondentemente, ser tratados por aqueles com urbanidade.
- 2. Os jogadores devem, em especial:
 - a. Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e Regulamentos;
 - b. Cumprir as Leis do Jogo, as disposições do Código do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem;
 - c. Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;

- d. Proceder com lealdade e correcção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo, nos termos do presente Regulamento.
3. Nenhum jogador disputará qualquer jogo, ainda que de escalões etários ou competições diferentes, com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, exceptuando-se os jogos inserido em Torneio de Sevens ou de Rugby de Praia (*beach rugby*), bem como os jogos de tempo reduzido inseridos em Torneios cuja duração seja de um ou dois dias.
 4. Os jogadores inscritos na Ficha de Equipa de um determinado jogo mas que, de acordo com o respectivo Boletim de Jogo, não foram utilizados não têm que respeitar o prazo mínimo definido no número anterior.
 5. Nos termos do Regulamento 10 da IRB, um jogador que tenha sofrido um traumatismo craniano fica excluído de tomar parte em jogos, bem como em sessões de treino, pelo período mínimo de 3 semanas, só podendo regressar à competição após alta médica, emitida por escrito pelo Médico do Clube.
 6. O período de 3 semanas referido no número anterior poderá ser reduzido, no caso de jogadores Seniores, se, após exame médico adequado, o jogador for dado, pela apresentação do respectivo boletim médico, como apto para a prática desportiva.
 7. Caso, durante o aquecimento preparador de um jogo, se verificar alguma lesão, o jogador lesionado poderá ser substituído na Ficha de Equipa.

Artigo 50.º

(Jogadores Seleccionados)

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

Artigo 51.º

(Obrigações dos Treinadores e Agentes Desportivos)

1. Os treinadores e demais agentes devem respeito para com todos os intervenientes do jogo e espectadores, devendo, igualmente, ser tratados por aqueles com urbanidade.
2. São deveres especiais:
 - a. Cumprir as determinações da equipa de arbitragem;
 - b. Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
 - c. Proceder com lealdade e correcção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo;
3. Os treinadores e demais agentes que se encontrem a cumprir castigos quer nos jogos posteriormente anulados e mandados repetir, quer na data da repetição dos jogos não poderão ser incluídos no Boletim de Jogo ou na ficha de equipa do jogo repetido, não podendo estar presentes no perímetro do campo.

Artigo 52.º

(Acesso e Permanência no Perímetro do Campo)

1. Durante o tempo regulamentar, só poderão entrar e permanecer na área de perímetro e na área de ligação entre o campo e os balneários, para além dos jogadores efectivos e equipa de arbitragem, desde que devidamente identificados no Boletim de Jogo:
 - a. O delegado da FPR, caso exista;
 - b. O director de equipa, os médicos, massagistas, fisioterapeutas e os treinadores credenciados até ao limite de 2 e os jogadores suplentes quando equipados, de cada um dos Clubes contendores;
 - c. Os fotógrafos da imprensa e os elementos indispensáveis aos serviços do operador televisivo titular dos eventuais direitos de transmissão, devidamente credenciados;
 - d. Os agentes das forças de segurança, os maqueiros dos serviços de emergência médica, os funcionários de apoio às acções promocionais dos patrocinadores da FPR, os elementos da equipa de animação, os funcionários de apoio à publicidade estática, no máximo de quatro, e os apanha-bolas, estes devidamente identificados com coletes distintivos, todos devidamente credenciados.
2. O médico e o massagista/fisioterapeuta poderão entrar na área de jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.
3. Apenas durante o intervalo dos jogos é permitido ao treinador, jogadores suplentes de cada equipa, entrar na área de jogo, ou

alternativamente regressar aos balneários, desde que devidamente autorizados pelo árbitro antes do início do jogo, pelo período máximo previsto nas Leis do Jogo.

Artigo 53.º

(Zona Técnica e Banco de Suplentes)

1. Apenas poderão permanecer no banco de suplentes, durante o tempo regulamentar, os seguintes elementos, devidamente inscritos no Boletim de Jogo e com um elemento material identificador (braçadeira ou colete):
 - a. director de equipa do Clube;
 - b. treinadores (até ao limite de 2);
 - c. médico/massagista/fisioterapeuta (2);
 - d. jogadores suplentes devidamente equipados (nos termos das Leis do Jogo da IRB e das normas específicas para cada competição).
2. O não cumprimento desta regra determinará a interrupção do jogo até reposição do número e identidade dos elementos autorizados, cabendo ao Director de Equipa do Clube a responsabilidade objectiva pela reposição da normalidade.
3. O período da interrupção e a desobediência individualizada serão sancionadas nos termos gerais previstos no presente Regulamento e no Regulamento de Disciplina.

Artigo 54.º

(Acesso aos Balneários)

1. Só é permitida a entrada nos balneários aos jogadores, treinadores, dirigentes e funcionários dos respectivos 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 respectivos Directores de Equipa dos Clubes, cabendo prévia comunicação ao Delegado da FPR, caso exista.

Artigo 55.º

(Acesso ao Balneário da Equipa de Arbitragem)

1. Na zona reservada de acesso ao balneário da equipa de arbitragem apenas é permitido o acesso, quando solicitado pelos árbitros oficiais do jogo, dos Directores de Equipa dos Clubes, Delegado da FPR, caso exista, ao médico credenciado para efectuar 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 e elementos da força de segurança.

2. No intervalo, só a pedido do árbitro será permitida a entrada das pessoas referidas no número anterior.

Artigo 56.º

(Delegado da FPR)

1. A FPR pode designar um Delegado para cada jogo.
 2. São funções principais do Delegado da FPR:
 - a. Representar a FPR, fazendo a gestão do jogo ou competição para que foi nomeado;
 - b. Assegurar o respeito e cumprimento dos Regulamentos aplicáveis no decurso do jogo ou competição;
 - c. Comunicar factos relevantes à FPR mediante preenchimento do competente relatório.
 - d. Antes do Jogo:
 - i. Chegar ao campo com 90 minutos de antecedência sobre o horário do jogo da Divisão de Honra, Taça de Portugal Sénior ou Super Taça e 60 minutos nas outras competições;
 - ii. Receber o Boletim de Jogo que o arbitro lhe entrega;
 - iii. Informar os Directores das Equipas sobre a hora de entrega das Fichas de Equipa e respectivas identificações;
 - iv. Analisar as condições do terreno de jogo em conjunto com o árbitro ou não, verificando:
 - linhas de marcação do campo;
 - bandeirolas;
 - protecção dos postes;
 - zona técnica e banco de suplentes;
 - zona reservada para o “Sin Bin” (jogadores em cumprimento de suspensão temporária);
- Verificar a presença de meios de primeiros socorros: ambulância, fisioterapeutas e médicos;
- Receber os Directores de Equipa dos Clubes em simultâneo para a entrega das Fichas de Equipa e identificações dos jogadores e treinadores, bem como dos elementos que estarão na zona técnica. De seguida perguntar a ambos os Directores de Equipa dos Clubes se querem conferir as Fichas de Equipa e identificações apresentadas. Se houver reclamações, estas devem ser registadas por escrito por parte do Delegado da FPR, se houver, e lidas aos dois Directores de Equipa dos Clubes. Caso não esteja presente qualquer Delegado da FPR, será o árbitro a registar por escrito a reclamação, após o que o reclamante deverá assinar o texto.

- d. Durante o Jogo:
- Controlar o tempo de jogo e anotar a evolução do resultado incluindo a forma de pontuação, tempo decorrido e número identificativo do jogador;
 - Controlar o tempo dos jogadores no “Sin Bin”;
 - Anotar e assegurar o processo de substituições;
 - Garantir a boa ordem das zonas técnicas;
 - Registrar incidentes do foro disciplinar relativos a elementos da zona técnica ou jogadores suplentes.
- e. Após o Jogo:
- Confirmação do resultado e acções disciplinares com o árbitro;
 - Preenchimento do Boletim de Jogo e juntar ao mesmo eventuais relatórios técnicos ou disciplinares entregues pelo árbitro;
 - Devolução das identificações aos Directores de Equipa e informar qual o resultado final do jogo;
 - O Boletim de Jogo e cartões identificativos FPR retidos devem ser entregues na sede da FPR até 48 horas após o final do jogo.

Artigo 57.º

(Cores dos Equipamentos)

1. Os Clubes são obrigados, no início da época e até ao décimo dia anterior ao do início da competição em que participam, a comunicar à FPR as cores do equipamento principal e alternativos.
2. Não existirá limite ao número de equipamentos alternativos que cada Clube poderá utilizar em cada época desportiva.
3. A FPR informará, através de Boletim Informativo, as cores dos equipamentos de cada Clube até ao quinto dia anterior ao início da respectiva competição.
4. Os Clubes são obrigados a utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola, calção e meias, salvo se tiver feito prévia comunicação à equipa visitante, ou se o equipamento for de difícil destrinça, caso em que mudará 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.

Artigo 58.º

(Camisolas, Calções e Meias dos Jogadores. Numeração)

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

- a. A numeração das camisolas é feita nas costas, de forma bem visível, devendo, para este fim, ser colocada em espaço de cor diferente quando as cores do equipamento assim o exigiam;
 - b. É também autorizada, facultativamente, a inscrição dos números na frente das camisolas e nos calções;
 - c. Os números nas camisolas devem ter, pelo menos, 20 cm de altura;
 - d. Cada jogador deve apresentar um número identificativo próprio correspondente ao seu nome e número inscrito no Boletim de Jogo.
2. Só em casos excepcionais que não prejudiquem o normal desenrolar do jogo, devidamente justificado pelo árbitro no seu relatório do jogo, poderá este permitir que participem ou continuem em jogo jogadores que não se encontrem nas condições aludidas no número anterior, considerando-se como actos de conduta faltosa e sancionável, a falta, troca e arrancamento de números, bem como a atribuição de números que não correspondam aos inscritos no Boletim de Jogo.
 3. Em qualquer situação os jogadores da mesma equipa devem apresentar meias de equipamento iguais e da mesma cor.

Artigo 59.º

(Publicidade nos Equipamentos)

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, é autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores das equipas que participam nas competições da FPR, sem limite de patrocinadores.
2. A publicidade pode ser colocada:
 - a. Na frente e atrás da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da numeração;
 - b. Nas mangas da camisola;
 - c. Nos calções.
3. A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros auxiliares, dirigentes, técnicos e espectadores.
4. Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento. As camisolas deverão apresentar o emblema do Clube, situado em local que não se confunda com a publicidade.

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

CAPÍTULO X

ÁRBITROS

Artigo 61.º

(Árbitros)

1. Os jogos das competições oficiais serão dirigidos por árbitros do quadro da FPR, auxiliados por dois árbitros auxiliares, de acordo com a disponibilidade do quadro de árbitros existente.
2. Na falta de árbitros auxiliares nomeados pelo Conselho de Arbitragem da FPR, cabe aos Directores de Equipa dos Clubes a indicação de um juiz de linha por equipa, cujas funções serão definidas pelo árbitro, de acordo com a Lei 6.
3. O árbitro nomeado para dirigir um jogo deverá apresentar-se aos Directores de Equipa dos Clubes ou capitães das equipas até 60 minutos antes da hora marcada para o seu início.

Artigo 62.º

(Ausência de Árbitro)

1. Se não houver árbitro nomeado ou se o árbitro nomeado pela FPR não comparecer até à hora fixada para o início do jogo, o delegado nomeado pela FPR ou, na impossibilidade deste, os Directores de Equipa dos Clubes deverão e pela ordem indicada:
 - a. Convidar qualquer árbitro oficial presente no local;
 - b. Convidar para arbitrar qualquer pessoa qualificada e presente no local;
 - c. Promover a indicação pelos capitães de equipa, de um membro de cada equipa, os quais arbitrarão, por sorteio, uma parte do jogo cada um;
 - d. Se o árbitro nomeado pela FPR não comparecer ao jogo o Director de Equipa do Clube visitado deverá informar a FPR e fazer cumprir o estipulado no n.º 7 do Artigo 63.º.

Artigo 63.º
(Boletim de Jogo)

1. O Boletim de Jogo é o documento oficial que regista o resultado final do jogo, as medidas disciplinares aplicadas pelo árbitro e as intenções de protesto dos Clubes. Fazem parte do Boletim de Jogo, as Fichas de Equipa e os Relatórios Disciplinares.
2. O árbitro é o único responsável pela apresentação e preenchimento do Boletim de Jogo e pela sua validação pelos Directores de Equipa dos Clubes no final do Jogo, do qual deverá constar, para além da identificação completa da equipa de arbitragem, os pontos obtidos por cada equipa, o resultado final e a descrição concreta dos factos de natureza disciplinar ocorridos, com a indicação dos seus intervenientes. O Delegado da FPR ou o árbitro, conforme as condições, são os únicos responsáveis pela inscrição no Boletim de Jogo de quaisquer intenções de protesto apresentados pelos Directores de Equipa dos Clubes.
3. Os Directores de Equipa dos Clubes apresentarão ao Árbitro, 60 minutos antes do início do jogo, a respectiva ficha de equipa devidamente preenchida, a qual inclui a identificação dos jogadores efectivos e suplentes, indicando-os com o número da camisola, número de licença da FPR e nome próprio e último apelido, acompanhado dos cartões licença, ou outro elemento de identificação, de todos os elementos oficiais do jogo. Na ficha de equipa deverá constar, igualmente, a identificação dos treinadores e do seu número de Cédula, bem como dos elementos que utilizarão a Zona Técnica definidos no Artigo 53.º, bem como dos jogadores que desempenham as funções de capitão de equipa e jogadores aptos a participar na posição de primeira linha.
4. Ambos os Directores de Equipa dos Clubes verificarão a ficha de equipa adversária e informarão o árbitro da existência de alguma irregularidade.
5. O árbitro poderá impedir que um jogador participe no jogo se não estiver correctamente identificado.
6. Caso, devidamente justificado e relatado no Boletim de Jogo, não tenha sido possível o envio do mesmo pelo Clube visitado após o final deste, deverá o árbitro enviar para a FPR, o Boletim de Jogo, as fichas das equipas, os relatórios de expulsão definitiva e os cartões licença dos jogadores expulsos, até às 18h00 horas do segundo dia útil seguinte após à sua realização.
7. No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial cabe ao Clube visitado fazer entrega do Boletim de Jogo e das fichas de equipa na FPR, no prazo máximo de 48 horas, sob pena de aplicação de multa de valor a fixar pela Direcção da FPR.

CAPITULO XI
TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

Artigo 64.º

(Titularidade de Direitos)

1. Para efeitos do presente Regulamento, por Direitos de Transmissão entende-se a transmissão e/ou gravação, ou qualquer forma de captação de imagens de um jogo ou jogos, por qualquer meio, bem como o uso ou exploração destes por quaisquer meios electrónicos, ou outros desenvolvidos no futuro, nomeadamente todos os tipos de televisão, incluindo designadamente as plataformas analógica, digital, bem como os sistemas de livre acesso, “Pay-TV”, “Pay per View” e ”On Demand” e todas as outras formas de meios audiovisuais, incluindo designadamente vídeo, DVD, CD-Rom e/ou outros audiovisuais captados por qualquer meio, bem como todas as transmissões interactivas e “on-line”, por meio de Internet ou qualquer outro sistema, e radio e outros meios áudio, incluindo os “on-line”, quer sejam ao vivo ou deferidos, respeitantes à totalidade ou apenas a parte dos jogos, que tenham lugar em Portugal.
2. A FPR detém a titularidade dos direitos de transmissão televisiva dos jogos que, directamente, organiza, nomeadamente da final da Divisão de Honra e das Finais da Taça de Portugal.
3. Nos termos do Regulamento 13.2 do IRB, compete à Direcção da FPR conhecer e aprovar a transmissão televisiva de jogos das competições que organiza, em conjunto com os Clubes organizadores interessados. Os Clubes visitados ou/e organizadores detêm a titularidade dos direitos de transmissão televisiva dos jogos das competições oficiais por si organizadas, bem como dos respectivos resumos.

Artigo 65.º

(Transmissão de Jogos Nacionais para o Estrangeiro)

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

Artigo 66.º
(Recolha de Imagens)

1. Apenas poderão recolher imagens dos jogos das competições organizadas pela FPR as instituições que hajam sido expressamente autorizadas pela FPR.
2. Os Clubes visitados são obrigados a autorizar a recolha de imagens pelo Clube visitante, sendo este responsável pelo uso indevido das imagens recolhidas.
3. A FPR poderá recolher imagens dos jogos das competições oficiais organizadas sob a sua égide, nomeadamente dos jogos da Divisão de Honra, podendo fazer delas uma exploração comercial, com o intuito de divulgar e promover a modalidade, nomeadamente através de programas televisivos que incluam resumos dos jogos, e também para efeitos de observação e desenvolvimento.

CAPÍTULO XII
DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 67.º
(Acção Disciplinar)

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

Artigo 68.º
(Interpretação e Integração de Lacunas)

1. As dúvidas de interpretação na aplicação deste Regulamento serão resolvidas pela Direcção da FPR, a qual divulgará mediante Comunicado a sua interpretação, a qual se revestirá de força obrigatória geral após publicação em Boletim Informativo, 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 integradas pela Direcção da FPR e tornadas públicas mediante Comunicado, cujo teor se revestirá de força obrigatória geral após sua divulgação em Boletim Informativo.

Artigo 69.º

(Revogação, Alterações e Aditamentos)

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

ANEXO I
(Artigo 28.º, n.º 6)

3 Equipas

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

4 Equipas

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

5 Equipas

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

6 Equipas

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

7 Equipas

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

8 Equipas

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

9 Equipas

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

10 Equipas

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

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

Tabela para 11 ou 12 Equipas

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

Tabela para 13 ou 14 Equipas

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

Tabela para 15 ou 16 Equipas

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

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

ANEXO II (Artigo 44.º, n.º 3)

HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

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

1. DIMENSÕES

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

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

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

- Máximas
 - 22m de comprimento
- Mínimas
 - IRB
 - 6m de comprimento
 - FPR (categoria sénior principal, secundária e sub-escalão sénior)
 - 3m de comprimento, mas sempre que possível 5m de comprimento
 - FPR (restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)
 - 3m de comprimento

Área de perímetro (área de segurança adjacente à área de jogo)

- Entre a linha de fundo e o primeiro obstáculo: 1m
- Bocas de rega protegidas/tapadas e niveladas
- Canhão de rega removido e a sua caixa protegida com material absorvente de impacto
- Postes das bandeiras em material flexível
- Protecção dos postes
- Linha de perímetro entre a linha lateral e o primeiro obstáculo: 2,5m
- Linha de perímetro entre a linha lateral e o primeiro obstáculo:
 - caso o campo seja delimitado por um obstáculo vertical, continuado e resistente: 5m;
 - caso o obstáculo se encontre protegido: 3m.
- Caso existam balizas de futebol, devem ser removidas, caso contrário, deverão ser protegidas com material adequado. (Quando a bola ou o jogador portador da bola tocar no poste durante o jogo, tem aplicação a Lei 22.11 das Leis do Jogo.)

Zona Técnica

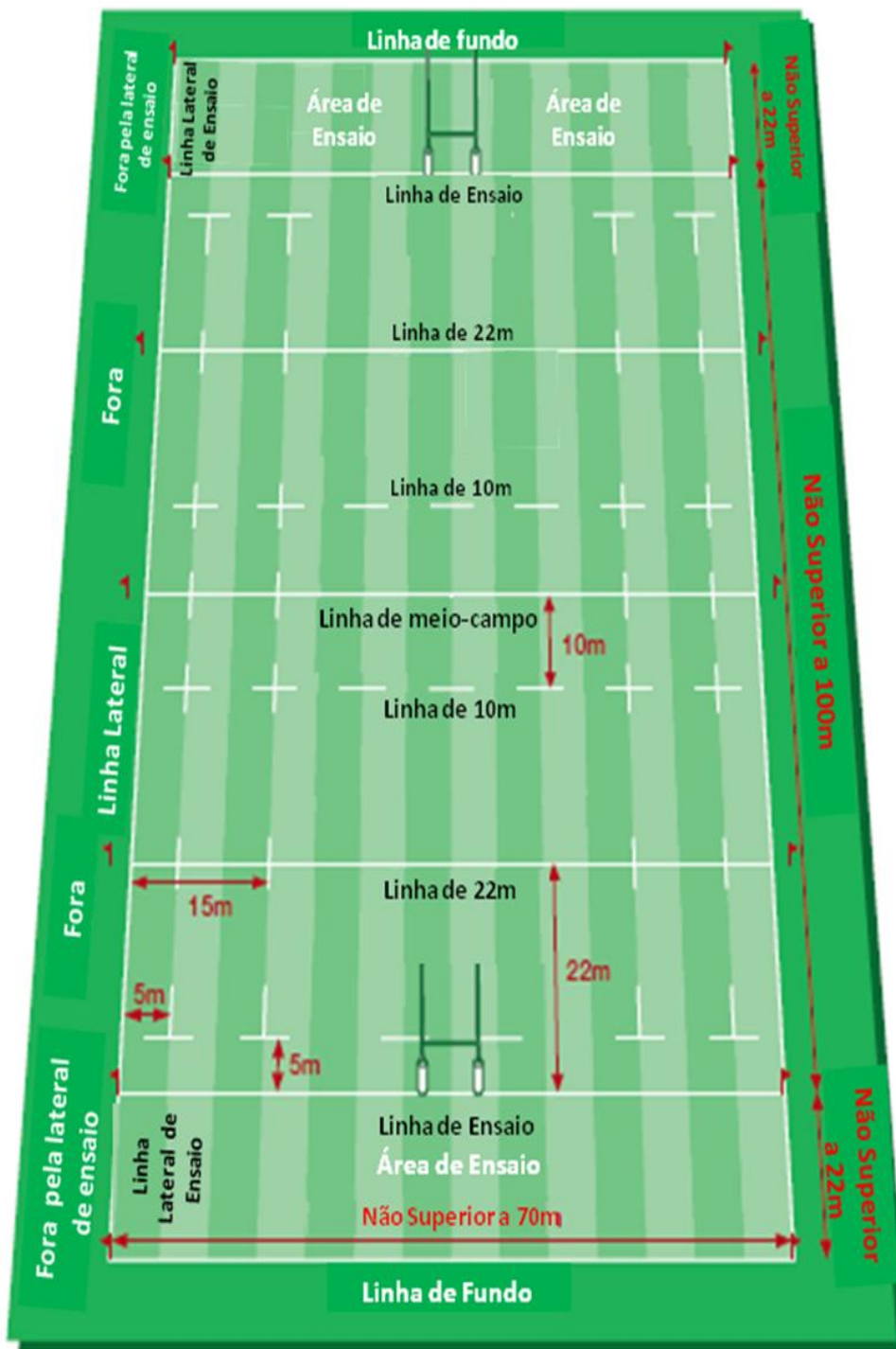
- Distância entre o limite da zona técnica e a linha lateral: 1m.
- Em todos os campos em que não exista espaço para a delimitação de zona técnica, ambas as equipas técnicas deverão ser instaladas na bancada.

2. PLANTA

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

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

A marcações de diferentes modalidades corresponderão cores diferentes. Recomenda-se a cor branca para as marcações do rugby.



Planta

TRANSCRIÇÃO DAS LEIS DE JOGO

“1.3. AS LINHAS DO RECINTO DE JOGO

(a) Linhas contínuas:

- as linhas de fundo e as linhas laterais da área de ensaio não pertencem às áreas de ensaio;
- as linhas de ensaio pertencem às áreas de ensaio mas não fazem parte do terreno de jogo;
- as linhas de 22 metros são linhas paralelas às linhas de ensaio;
- a linha de meio-campo é uma linha paralela às linhas de ensaio;
- as linhas laterais estão fora do terreno de jogo.

(b) Linhas tracejadas:

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

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

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

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

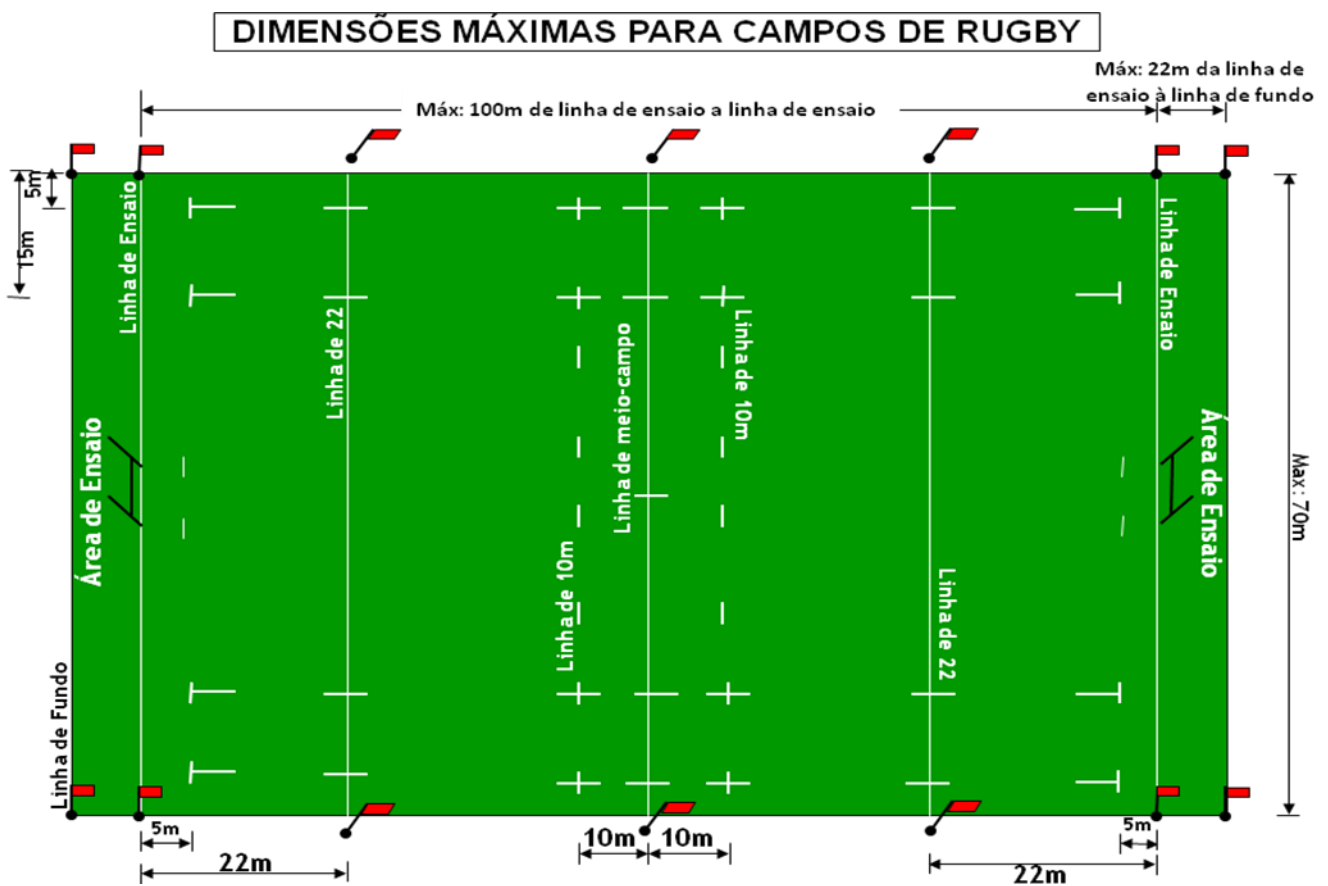
Existem seis linhas tracejadas paralelas e a 5 metros de cada linha de ensaio. Duas das linhas tracejadas encontram-se a 5 e 15 metros de cada linha lateral. Outras duas linhas tracejadas estão colocadas em frente de

cada poste das balizas, de modo a que haja 5 metros entre cada uma destas duas linhas tracejadas.

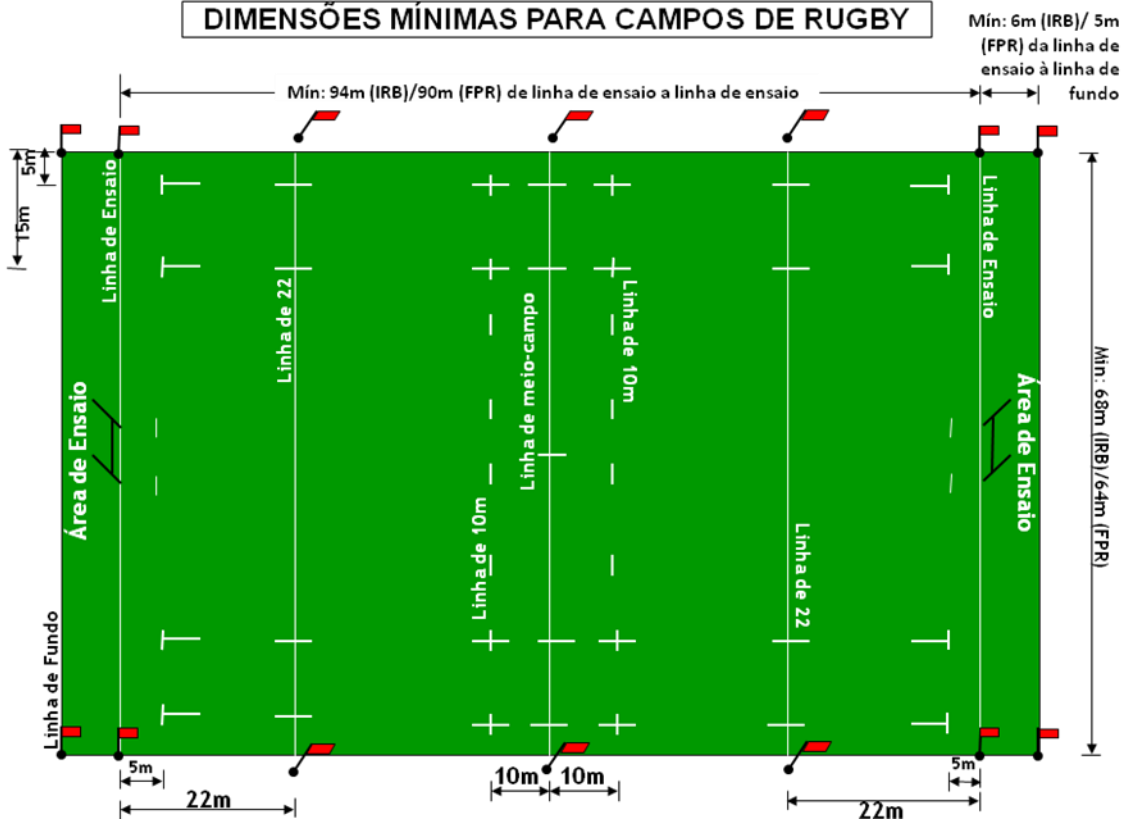
(c) Linha de meio-campo:

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

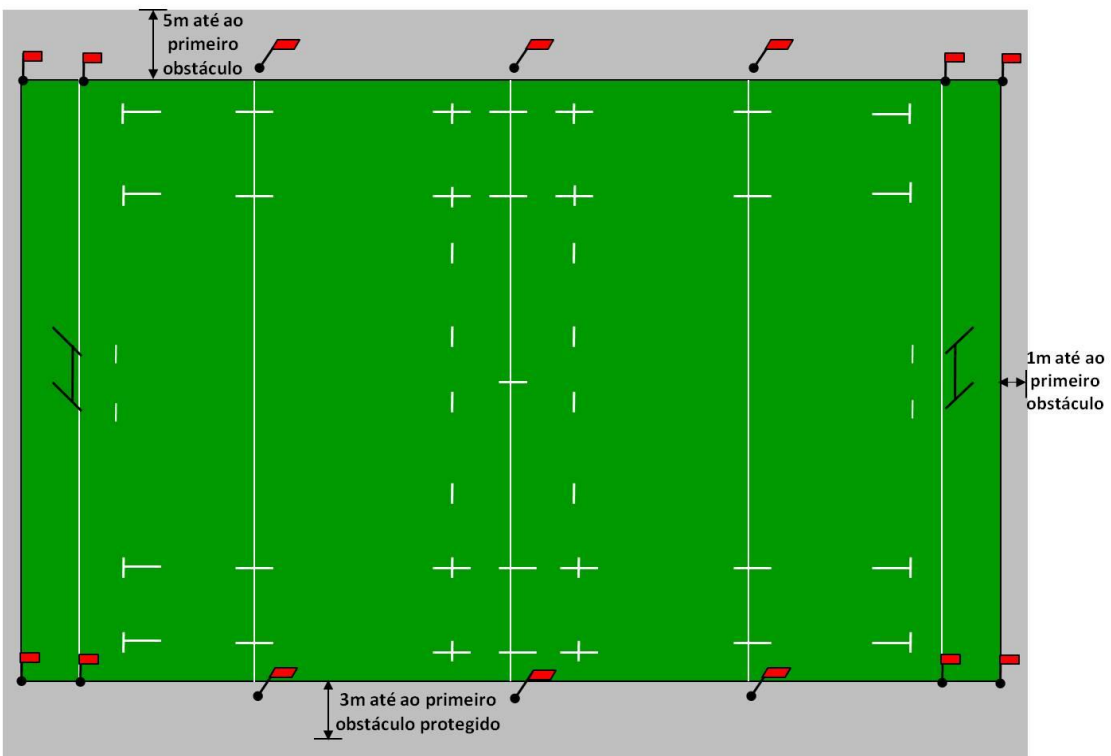
Todas as linhas representadas na Planta devem estar convenientemente marcadas.



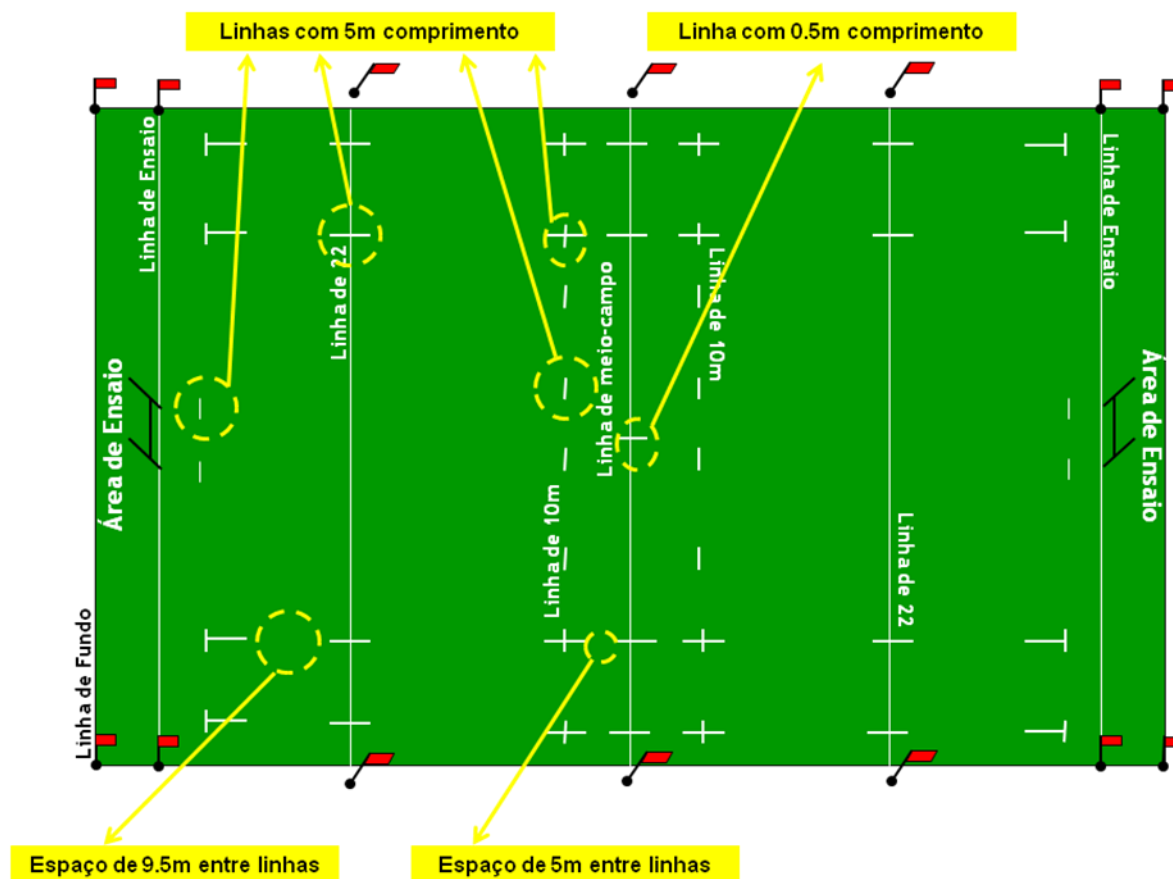
DIMENSÕES MÍNIMAS PARA CAMPOS DE RUGBY



ÁREA DE PERÍMETRO PARA CAMPOS DE RUGBY



DIMENSÕES DAS LINHAS DE MARCAÇÃO DOS CAMPOS DE RUGBY



3. PROTECÇÃO AOS VENTOS DOMINANTES

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

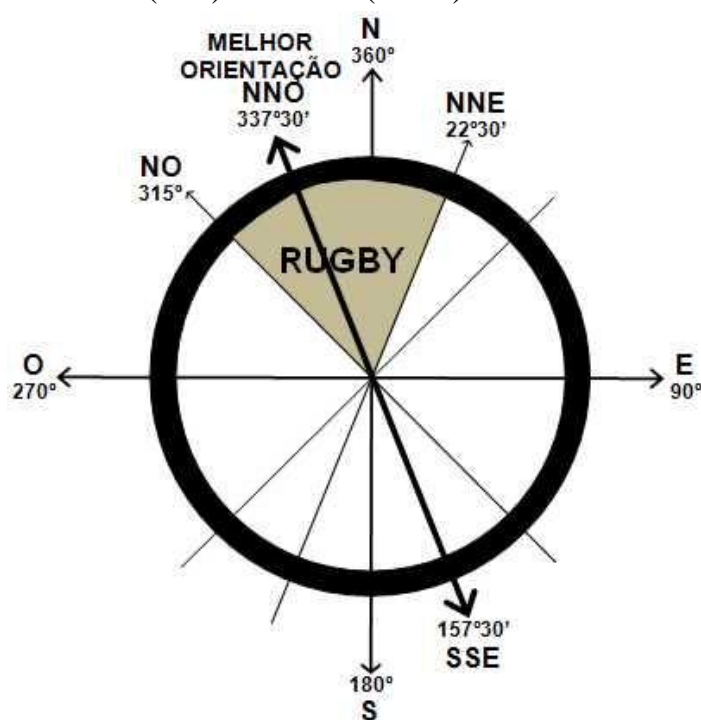
4. ORIENTAÇÃO DOS CAMPOS

A exposição solar encontra-se entre os factores climatológicos de constrangimento das áreas desportivas de ar livre, influenciando negativamente, se mal orientada, a acção dos praticantes e podendo até ser factor de deterioração dos equipamentos.

Uma vez que, pelo bom alinhamento em relação à posição do sol este aspecto pode ser controlado para permitir a diminuição dos riscos de encandeamento directo, eliminando assim um factor aleatório da construção de resultados desportivos e contribuindo para a evidência do mérito, as boas práticas de orientação dos grandes campos desportivos determinam que o seu eixo maior deve ser, ideal e preferencialmente, paralelo ao sentido dos pontos subcolaterais Nor-noroeste (NNO)/Sudeste (SSE) - $337^{\circ}30'$ / $157^{\circ}30'$.

Sendo esta a melhor orientação para utilização no período da tarde, a melhor orientação para o período da manhã alinha-se pelo eixo dos pontos subcolaterais NNE-SSO ($22^{\circ}30'$ / $202^{\circ}30'$).

É assim admissível, sem alteração significativa do propósito de defesa do risco de encandeamento, que a orientação dos campos desportivos se possa enquadrar entre os 315° (NO) e $22^{\circ}30'$ (NNE) da Rosa dos Ventos.



ORIENTAÇÃO DOS CAMPOS DE RUGBY - FPR

Casos excepcionais:

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