



# **PORTUGAL RUGBY**

**REGULAMENTO DA  
TAÇA CHALLENGE  
2016/2017**

---



**Artigo 1.º**  
**(Regime Supletivo)**

À Taça Challenge aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento.

**Artigo 2.º**  
**(Competição e Sistema de Disputa)**

1. Na época 2016/2017 a Taça Challenge será disputada pelos clubes inscritos na competição e que apresentem equipa principal no Campeonato Nacional da Divisão de Honra na mesma época.
2. A Taça Challenge é disputada numa primeira fase regular de apuramento seguida de uma final.
3. O vencedor da final será declarado Campeão da Taça Challenge.

**Artigo 3.º**  
**(Primeira Fase)**

1. A primeira fase regular de apuramento é disputada no sistema de todos contra todos a três voltas.
2. No final desta fase, determinar-se-á a classificação através da soma das pontuações de classificação obtidas, de acordo com o RGC.
3. As equipas que terminam a fase regular de apuramento nos primeiros dois lugares disputam a final.
4. As equipas que terminam a fase regular de apuramento nos lugares de classificação abaixo do segundo (2º) lugar não realizam mais nenhum jogo nesta competição.

**Artigo 4.º**  
**(Final)**

A final será disputada entre os dois primeiros classificados da primeira fase regular, em campo a designar pela FPR.

**Artigo 5.º**  
**(Classificação Final)**

1. A classificação final da Taça Challenge será assim estabelecida:

- a) primeiro (1º) e segundo (2º) lugares serão ocupados respectivamente pelo vencedor e vencido da final;
- b) os restantes lugares serão ocupados de acordo com a classificação obtida na primeira fase regular de apuramento.

**Artigo 6.º**  
**(Utilização de Jogadores)**

1. Na Taça Challenge participam jogadores do escalão sénior ou, sendo menores, que estejam autorizados pela FPR a participar neste escalão, conforme o estabelecido nos Artigos 15.º e 16.º do RGC.
2. As equipas poderão inscrever no boletim de jogo até vinte e três (23) jogadores, sendo quinze (15) efectivos e oito (8) suplentes.
3. Os jogadores não utilizados no jogo da equipa principal sénior poderão participar no jogo da Taça Challenge.
4. Os jogadores não utilizados da equipa satélite poderão participar no jogo da Taça Challenge.
5. As equipas poderão inscrever jogadores estrangeiros em número indeterminado, mas não mais de três (3) em simultâneo na área de jogo.
6. São permitidas oito (8) substituições, de acordo com o determinado nas Leis do Jogo.
7. Nenhuma equipa poderá iniciar o jogo com menos de doze (12) jogadores.
8. Para que seja possível dar início ao jogo, cada equipa deve apresentar um mínimo de três (3) jogadores que possam actuar na primeira linha das formações ordenadas. O não cumprimento desta obrigação implica a derrota por falta de comparência da equipa infractora.
9. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezasseis (16), dezassete (17) ou dezoito (18) jogadores deverá apresentar um mínimo de quatro (4) jogadores que possam actuar na primeira linha. Se tal não for cumprido essa equipa só poderá inscrever quinze (15) jogadores no Boletim de Jogo, ficando impedida de apresentar jogadores suplentes.
10. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezanove (19), vinte (20), vinte e um (21) ou vinte e dois (22) jogadores deverá apresentar um mínimo de cinco (5) jogadores que possam actuar na primeira linha.

- 11.** Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo vinte e três (23) jogadores deverá apresentar um mínimo de seis (6) jogadores que possam actuar na primeira linha.
- 12.** O árbitro pode, a qualquer momento e desde que considere não estarem reunidas as necessárias condições de segurança dos jogadores, determinar a realização de formações ordenadas simuladas durante um determinado período de jogo ou durante todo o restante tempo de jogo.
- 13.** Nos casos previstos nos números 5 a 12, o árbitro deverá mencionar esses factos no relatório técnico do Boletim de Jogo.

#### **Artigo 7.º**

##### **(Utilização Indevida de Jogadores)**

No caso de uma equipa apresentar um jogador não inscrito, suspenso, com falsa identidade ou em desacordo com o artigo 6.º deste regulamento, ser-lhe-á aplicada a penalização de falta de comparência, com as consequências definidas no RGC.

#### **Artigo 8.º**

##### **(Falta de Comparência)**

Será eliminada da competição a equipa que dê uma falta de comparência não justificada.

#### **Artigo 9.º**

##### **(Disposições Gerais)**

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

- 4.** No caso de existirem receitas de publicidade e ou transmissão televisiva, estas as receitas de transmissão televisiva serão partilhadas pelo modo a estabelecer pela FPR. No caso de não existir qualquer norma estabelecida pela FPR, as receitas inerentes aos direitos de transmissão serão divididas do modo seguinte: 60% para o Clube visitado e 40% para o Clube visitante.
- 5.** As receitas relativas a publicidade no campo reverterão para o Clube visitado.