



# **REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES**

(Aprovado pela Direcção da Federação Portuguesa de  
Rugby em 7 Junho de 2010)



## **PREÂMBULO**

Considerando que o anterior Regulamento Geral de Competições se encontrava, em muitos dos seus pontos, desajustado à realidade actual, foi preparado um novo texto, dando cumprimento ao Programa de Candidatura da lista vencedora das últimas eleições da FPR realizadas em Janeiro de 2010.

Assim, foi elaborado um projecto de Regulamento que foi enviado para todos os clubes com solicitações de análise e comentários. Depois de devidamente analisados os comentários recebidos, redigiu-se o texto final.

Com este novo Regulamento pretende-se dar maior rigor às relações entre a FPR e os clubes no que concerne à actividade competitiva.

Entende-se que o novo texto regulamentar se deve aplicar integralmente às competições principais (Divisão de Honra e 1ª Divisão), sem prejuízo de ser o quadro de referência para as outras provas, ajudando ao desenvolvimento do rugby em geral.



## REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

### 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 – Calendários e Competições**

- Artigo 5.º Época desportiva e actividade oficial
- Artigo 6.º Calendário Oficial
- Artigo 7.º Alterações ao Calendário
- Artigo 8.º Designação das Competições
- Artigo 9.º Designações Complementares
- Artigo 10.º Modelos Competitivos
- Artigo 11.º Homologação final das provas

#### **CAPÍTULO III – Princípios de qualificação e classificação**

- Artigo 12.º Formato das competições
- Artigo 13.º Competições a eliminar - desempate
- Artigo 14.º Competições por Pontos
- Artigo 15.º Sorteio

#### **CAPÍTULO IV – Faltas de comparência e desclassificações**

- Artigo 16.º Faltas de Comparência
- Artigo 17.º Consequências sobre a classificação
- Artigo 18.º Outras sanções
- Artigo 19.º Desclassificações

#### **CAPÍTULO V – Marcações dos jogos**

- Artigo 20.º Programação e marcação dos Jogos
- Artigo 21.º Marcações excepcionais
- Artigo 22.º Jogos com marcações alteradas
- Artigo 23.º Limites à marcação
- Artigo 24.º Adiamentos por força maior
- Artigo 25.º Alteração ou adiamento de jornadas
- Artigo 26.º Jogos anulados ou mandados repetir
- Artigo 27.º Jogos não iniciados ou terminados antes de tempo
- Artigo 28.º Atrasos das equipas e interrupções
- Artigo 29.º Jogos particulares

#### **CAPÍTULO VI – Organização e realização dos jogos**

- Artigo 30.º Leis do jogo
- Artigo 31.º Campo de Jogo
- Artigo 32.º Obrigações dos clubes
- Artigo 33.º Controlo Antidoping
- Artigo 34.º Delegado do clube – fichas de equipa
- Artigo 35.º Capitães de equipa
- Artigo 36.º Dos jogadores
- Artigo 37.º Jogadores seleccionados
- Artigo 38.º Obrigações dos treinadores e demais agentes desportivos
- Artigo 39.º Acesso e permanência no perímetro de campo
- Artigo 40.º Banco de suplentes
- Artigo 41.º Acesso aos balneários
- Artigo 42.º Acesso ao vestiário da equipa de arbitragem
- Artigo 43.º Delegado FPR
- Artigo 44.º Cores dos equipamentos
- Artigo 45.º Camisolas e calções dos jogadores - numeração
- Artigo 46.º Publicidade nos equipamentos
- Artigo 47.º Bolas

#### **CAPÍTULO VII – Inscrição de Jogadores**

- Artigo 48.º Escalões etários
- Artigo 49.º Participação em competições oficiais
- Artigo 50.º Inscrição e licenciamento - Manual
- Artigo 51.º Prazos de Inscrição

- Artigo 52.º Transferências  
Artigo 53.º Jogadores estrangeiros e equiparados

### **CAPÍTULO VIII – Inscrições de equipas**

- Artigo 54.º Inscrições de equipas  
Artigo 55.º Inscrições de jogadores na Divisão de Honra e 1ª Divisão  
Artigo 56.º Equipas secundárias  
Artigo 57.º Impedimentos - não inscrição

### **CAPÍTULO IX – ÁRBITROS**

- Artigo 58.º Árbitros  
Artigo 59.º Falta do árbitro  
Artigo 60.º Boletim de Jogo

### **CAPÍTULO X– Transmissões televisivas e radiofónicas**

- Artigo 61.º Titularidade de direitos  
Artigo 62.º Transmissão de jogos nacionais para o estrangeiro  
Artigo 63.º Recolha de imagens

### **CAPÍTULO XI– DISPOSIÇÕES FINAIS**

- Artigo 64.º Acção disciplinar  
Artigo 65.º Interpretação e integração de lacunas  
Artigo 66.º Revogação, alterações e aditamentos



## REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

### CAPÍTULO I

#### DISPOSIÇÕES GERAIS

##### **Artigo 1.º (Definições)**

IRB – *International Rugby Board.*

FIRA-AER – *Federation International de Rugby Amateur-Association Européenne De Rugby.*

FPR – *Federação Portuguesa de Rugby.*

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.*

Associações – *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*

##### **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 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 FIRA-AER, 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**

### **CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES**

#### **Artigo 5º**

##### **(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.
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 Artigo 8.º nº 1 do presente Regulamento.
3. A actividade oficial de rugby de XV decorrerá, salvo motivo de força maior devidamente justificado e comunicado em Boletim Informativo, entre os dias 15 de Setembro e 30 de Junho de cada Época Desportiva.

#### **Artigo 6.º**

##### **(Calendário Oficial)**

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.
2. Nenhum clube está autorizado, mesmo com o acordo do clube oponente, a modificar por sua própria iniciativa qualquer data e hora do Calendário Oficial.
3. A FPR definirá, até 31 de Maio de cada ano, o Calendário Provisório para a Época Desportiva seguinte, relativo a cada competição por si organizada.
4. Até 15 de Julho de cada ano, o Calendário Oficial definitivo, incluindo os jogos referentes às competições internacionais de Clubes e das Selecções Nacionais será fixado e divulgado pela FPR.

**Artigo 7º**  
**(Alterações ao Calendário)**

1. A Direcção da FPR poderá aprovar alterações do Calendário Oficial por razões de compromissos oficiais internacionais, depois de ouvidos os Clubes intervenientes, as quais serão comunicadas aos Clubes participantes na competição afectada, e divulgadas em Boletim Informativo.
2. Só a Direcção da FPR poderá decidir as alterações ao Calendário Oficial que resultem de jogos antecipados, inversão de datas e locais em eliminatórias, ou adiados, nos termos definidos no Capítulo “Marcações de Jogos”.

**Artigo 8º**  
**(Designação das Competições)**

1. A FPR organizará em cada Época Desportiva, obrigatoriamente, as seguintes competições:
  - a) Campeonatos Nacionais de Seniores Masculinos ;
  - b) Campeonato Nacional de Sub-21 Masculinos ou equivalente;
  - c) Campeonato Nacional de Sub-18 Masculinos;
  - d) Campeonato Nacional de Sub-16 Masculinos;
  - e) Taça de Portugal de Seniores Masculinos;
  - f) Taça de Portugal de Sub-21 ou equivalente;
  - g) Taça de Portugal de Sub-18;
  - h) Taça de Portugal de Sub-16;
  - i) Super Taça de Masculinos Seniores;
  - j) Torneio Nacional de Sevens Masculino;
  - l) Campeonatos Nacionais Femininos;
  - m) Torneio Nacional de Sevens Feminino;
  - n) Taça de Portugal Feminino;
  - o) Super Taça Feminino.
2. A FPR divulgará a relação definitiva dos Clubes participantes em cada uma das competições acima previstas decorrido o prazo para a respectiva inscrição.
3. Os Clubes participantes na Divisão de Honra e na Primeira Divisão participam obrigatoriamente na Taça de Portugal, e, quando qualificados, na Super Taça, e ainda no Torneio Nacional de Sevens Masculinos.
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 10.º e 11.º do presente Regulamento.
5. A FPR poderá ainda organizar ou autorizar outras competições, não previstas no número anterior, destinadas a manter em actividade as equipas inscritas, podendo para o efeito delegar nas Associações Regionais, em Comissões específicas ou em promotores privados, a organização de provas, as quais deverão obedecer às normas constantes do presente Regulamento e seus Anexos, se aplicáveis, bem como a quaisquer outras normas emitidas pela FPR para o efeito.



**Artigo 9º**  
**(Designações Complementares)**

1. As designações dos quadros competitivos utilizados no artigo 8º, serão, se tal for o caso, adaptadas às designações oficiais que vierem a ser homologadas pelo Governo, nos termos previstos no artigo 60º do Decreto-Lei nº248-B/2008, de 31 de Dezembro
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 de Boletim Informativo.

**Artigo 10º**  
**(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 não poderão porém, nos seus Regulamentos próprios, 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.

**Artigo 11º**  
**(Homologação final das provas)**

1. No final de cada época desportiva, e obrigatoriamente até 30 de Junho de cada ano, a FPR procederá à homologação de todas as provas oficiais por si organizadas, e diligenciará pela publicação das respectivas classificações.
2. A composição das competições organizadas pela FPR, cuja participação dependa de critérios de promoção e rejeição, será determinada por referência aos resultados registados na época anterior, devidamente homologados.
3. Os resultados homologados não poderão ser objecto de protesto ou recurso, ou objecto de qualquer tipo de diligência que vise a sua alteração, sem prejuízo dos direitos que possam assistir aos intervenientes, directos ou indirectos, nomeadamente em matéria civil ou penal.

## **Capítulo III**

### **Princípios de qualificação e classificação**

#### **Artigo 12.º**

##### **(Formato das competições)**

As competições oficiais são a eliminar e/ou por pontos.

#### **Artigo 13.º**

##### **(Competições a eliminar - desempate)**

1. 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) Pelo maior número de ensaios marcados;
  - b) Pelo maior número de pontapés de penalidade convertidos;
  - c) Pelo maior número de pontapés de ressalto convertidos;
  - d) Pelo maior número de pontapés de transformação de ensaio 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 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).
2. Somente os jogadores que estavam no terreno de jogo no final deste poderão participar nas tentativas de conversão.
3. Antes do início do desempate, o árbitro sorteará, na presença dos capitães das equipas, o lado do terreno a utilizar.

#### **Artigo 14.º**

##### **(Competições por Pontos)**

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 noutro Campo.
3. Nas competições disputadas por pontos adoptar-se-á a seguinte tabela:

Vitória	4 pontos
Empate	2 pontos

- Derrota 0 pontos
4. Às pontuações acima referidas, acrescem as seguintes, a título de bonificação (designados por “ponto de bónus”):  
Marcação de 4 ensaios ou mais num jogo 1 ponto de bónus ofensivo  
Derrota por diferença inferior a 8 pontos 1 ponto de bónus defensivo
  5. Para estabelecimento da classificação geral dos Clubes que, no final das competições se encontrem com igual número de pontos, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:
    - a) Pelo maior número de pontos obtidos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
    - b) Pela maior diferença entre o número de pontos marcados e sofridos nesses jogos;
    - c) Pelo maior número de ensaios marcados nos mesmos jogos;
    - d) Pela maior diferença entre o número total de pontos marcados e sofridos em todos os jogos disputados na competição em causa;
    - e) Pela menor pontuação punitiva sofrida pelos jogadores das equipas empatadas, em toda a competição;
  6. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no número anterior, ainda subsistir situação de igualdade, observar-se-á o seguinte critério de desempate:
    - a) Se só houver duas equipas empatadas, realizar-se-á um jogo em campo neutro, a designar pela FPR. Se, findo o tempo regulamentar, se mantiver o empate, proceder-se-á a um prolongamento de 20 minutos, dividido em duas partes de 10 minutos; se a situação de empate subsistir findo o tempo de prolongamento, apurar-se-á o vencedor através do sistema de desempate previsto para o desempate de jogos em competições a eliminar, melhor descrito no Artigo 13.º, número 3 do presente Regulamento.
    - b) Tratando-se de mais de duas equipas em situação de igualdade, realizar-se-á uma competição a uma só volta, em campo neutro, para encontrar o vencedor.
    - c) Se, finda esta competição, não se encontrar o vencedor e ficarem duas ou mais equipas empatadas, proceder-se-á ao desempate de acordo com os critérios fixados na alínea a) do presente número.

#### **Artigo 15.º (Sorteio)**

1. A FPR promoverá um sorteio das competições na respectiva sede, no prazo máximo de 15 dias após o termo do prazo de inscrição provisória de Equipas.
2. 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.
3. Os representantes dos Clubes deverão apresentar credencial ou documento bastante, que comprove os seus poderes de representação do respectivo Clube.
4. Os Clubes procederão à marcação da data, hora e local de realização do jogo nos termos dos Artigos 20.º a 22.º do presente Regulamento.
5. As competições por pontos, 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.
6. Quando uma equipa, depois de inscrita e antes do sorteio, desistir de participar na

Competição para a que estava qualificada, optando pela Divisão inferior ou cessando a actividade, o seu lugar será ocupado pela equipa vencedora de um jogo em campo neutro, disputado entre a equipa despromovida e o 2º classificado da divisão inferior.

## **Capítulo IV**

### **Faltas de comparência e desclassificações**

#### **Artigo 16.º (Faltas de Comparência)**

1. Será considerada como sofrendo falta de comparência num determinado jogo, toda a equipa que:
  - a) Não se apresente no terreno de jogo ou, no mais tardar, meia hora após a hora fixada para o início do jogo;
  - 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 do árbitro designado;
  - e) Não apresente no início do jogo o número mínimo regulamentar de jogadores (12 para o jogo de XV e 6 para sevens);
  - f) Abandone o terreno de jogo antes do apito final do árbitro;
  - g) Apresente um ou mais jogadores, suspenso 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
2. A aplicação de falta de comparência a uma equipa é competência da Direcção, haja ou não protesto, ou do Conselho de Disciplinada FPR

#### **Artigo 17º (Consequências sobre a classificação)**

1. À equipa responsável pela falta de comparência será atribuído zero pontos, e à não responsável 4 pontos na classificação geral da respectiva prova, caso o jogo não tenha tido início.
2. Tendo ocorrido o encontro, a equipa responsável pela falta de comparência , para

além do disposto no número anterior, contabilizará como sofridos os pontos marcados pela equipa adversária, sendo reduzidos a zero os por si marcados, não tendo em qualquer circunstância direito a ponto de bónus defensivo.

3. Quanto à equipa não responsável, serão averbados a seu favor quatro pontos de vitória e contabilizados como marcados, inclusive para efeitos de ponto bónus ofensivo, todos os pontos por si marcados e registados nenhum sofrido.

#### **Artigo 18º (Outras sanções)**

1. A falta de comparência não declarada com antecedência de 72 horas, 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 Delegados Oficiais dos Clubes presentes.

#### **Artigo 19.º (Desclassificações)**

1. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que desista de nela participar antes de iniciada, que a abandone no seu decurso, ou que seja punida com o número de faltas de comparência previstas para cada Competição nos regulamentos específicos aplicáveis.
2. A desclassificação de uma equipa implica o impedimento de continuar a disputar essa competição e a sanção, cujos efeitos se produzem na primeira época em que o clube se pretenda inscrever após a desclassificação, de inscrição na Divisão inferior do último escalão de competições a nível nacional, ou apenas nas fases regionais do respectivo escalão, se não houver Divisão inferior.
3. Nas competições por pontos, serão anulados todos os jogos disputados pela equipa desclassificada.
4. Nas competições a eliminar, disputada por fases, 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.
5. O Clube cuja equipa seja desclassificada 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 V**

### **Marcações dos jogos**

#### **Artigo 20.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, 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 10 dias úteis 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 número 1 anterior, notificando o Clube adversário e a FPR do facto por meio de fax ou correio electrónico.
4. A marcação de campo pelo Clube adversário nos termos do número anterior não resultará na inversão da jornada, perdendo o Clube responsável pela apresentação do campo a condição de Clube visitado.
5. Sem prejuízo do disposto em normas específicas, os jogos respeitantes às duas últimas jornadas de uma competição por pontos, ou 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 21.º**

##### **(Marcações excepcionais)**

1. Qualquer marcação de jogo em dia ou horário diferente do referido no Artigo 20.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 22º**  
**(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, incluídos na previsão do número anterior, estiverem a cumprir sanção disciplinar na data de realização do jogo cuja marcação foi alterada.
3. Os jogos das competições oficiais cuja marcação seja alterada no decurso da primeira volta têm de ser obrigatoriamente realizados no decurso das quatro semanas que se seguirem à data inicialmente fixada para o jogo, sem prejuízo, em qualquer circunstância, do cumprimento do limite temporal estabelecido no nº 5, abaixo, salvo casos de força maior, devidamente comprovados e reconhecidos por deliberação da Direcção da FPR.
4. Depois do início da segunda volta, os jogos cuja marcação seja alterada têm de ser realizados no decurso da semana seguinte.
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, não serão disputados jogos consecutivos pela mesma equipa 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 também a 40 horas.

**Artigo 23.º**  
**(Limitações à marcação)**

1. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 250 kms de distância do local do campo onde se desenrolará o respectivo jogo, este será disputado 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. 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.
2. Não poderão ser marcados jogos que terminem 1h30 antes da hora fixada para o início dos jogos da Selecção Nacional de XV em território nacional, num raio de 100 km onde decorrerá o jogo.

**Artigo 24.º**  
**(Adiamentos por força maior)**

1. Quando, por causa fortuita ou de força maior, declaradas em boletim de Jogo e decididas pela Direcção, não se verificarem 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, declarada no Boletim de Jogo, respeitados os limites e condições referidos nos Artigos 21º a 23.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 25.º**

##### **(Alteração ou adiamento de jornadas)**

1. A FPR poderá, por motivos ponderosos relacionados com o calendário internacional, ou outros devidamente justificados, alterar ou adiar a data de realização de todos os 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 data de realização do jogo cuja jornada foi alterada ou adiada.
4. Em qualquer circunstância, não serão disputados jogos 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 26.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 estivessem qualificados para nele participar na data primitiva de realização do encontro.
4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, é vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar na data de realização do jogo anulado ou mandado repetir.

#### **Artigo 27.º**

##### **(Jogos não iniciados ou terminados antes do tempo)**

1. 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.
2. 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 Delegados dos Clubes.
3. 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.
4. 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 número 1 deste artigo.

#### **Artigo 28.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 16º a 18º 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 29.º**

##### **(Jogos Particulares)**

1. Os jogos particulares entre equipas de Clubes filiados na FPR ou entre estes e equipas de clubes estrangeiros, a realizar no país ou no estrangeiro, devem ser previamente comunicados à FPR, que sobre os mesmos exerce a sua acção disciplinar, no que respeita ao Clube e jogadores na FPR filiados.
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 VI**

#### **Organização e realização dos jogos**

#### **Artigo 30.º**

##### **(Leis do Jogo)**

1. Os jogos das competições oficiais serão disputados em harmonia com as “Leis do Jogo” e directivas emanadas do IRB e FIRA-AER, bem como os demais regulamentos aprovados pela FPR, nos termos dos respectivos Estatutos.
2. As alterações às Leis do Jogo e directivas do IRB e da FIRA-AER só são vinculativas depois de oficialmente divulgadas pela FPR em Boletim Informativo, nos termos do número 1 do Artigo 4º.

**Artigo 31º**  
**(Campo de jogo)**

1. Os jogos das competições oficiais organizadas ou autorizadas pela FPR disputam-se, obrigatoriamente, em campo relvado, natural ou sintético, 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), ou/e os requisitos e condições definidos pela FPR.
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, 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.

**Artigo 32.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, devendo a FPR suportar todos os custos do policiamento por si requerido.
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 (*stewards*) 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;
- d) Autorizar a gravação em vídeo de jogos pelos Clubes visitantes;
  - e) Assegurar, quando para tal notificado pela FPR, o policiamento do recinto de jogo;
  - f) 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 33.º (Controlo antidoping)**

1. Os clubes visitados dos jogos deverão organizar as condições físicas, materiais e humanas necessárias e adaptadas para, se for o caso, permitir que as autoridades competentes exerçam eventuais acções de controlo anti - dopagem, designadamente
  - a) Designando um seu representante que assegure a função de delegado oficial para o efeito, prestando todo o apoio à pessoa encarregada do controlo
  - b) Em caso de obrigação de acompanhamento dos jogadores sob controlo, pôr à disposição pessoas que assegurem a função de “escolta” (“chaperons”)
  - c) Reservar para o efeito um espaço próprio nos balneários, com cadeiras e mesa
2. Em matéria de doping, aplicam-se todas as disposições quer dos regulamentos internacionais quer do **Regulamento Antidopagem da FPR** a todos os agentes desportivos por eles abrangidos

### **Artigo 34.º (Delegado do Clube- Fichas de equipa)**

1. São Delegados dos Clubes 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 Delegados dos Clubes 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.
3. São deveres específicos do Delegado do Clube:
  - a) Fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial que ateste a sua qualidade de Delegado I;
  - b) Comparecer no campo com a antecedência mínima de 1 hora e 30 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;
- d) Impedir a entrada ou permanência na área de perímetro ou na zona de ligação – balneários/campo – de pessoas não autorizadas pelo presente Regulamento;
  - e) 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.
  - f) Registrar a equipa e os seus jogadores nas Fichas de Equipa e apresentar ao árbitro as licenças e demais documentos de identificação de jogadores, pessoal médico e treinadores 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 identificações autorizados: Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão, Passaporte ou Carta de Condução. Caso, durante o aquecimento, se verificar alguma lesão, esse jogador poderá ser substituído na Ficha de Equipa.
  - g) No final do jogo, assinar o Boletim de Jogo confirmando o resultado final.
  - h) No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial, o Delegado do Clube da equipa visitada, deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas.

**Artigo 35.º**  
**(Capitães de equipa)**

- 1. Os capitães das equipas são os jogadores qualificados para as representar junto da equipa de arbitragem, funcionando como elemento de ligação entre a equipa de arbitragem e a sua própria equipa.
- 2. São deveres dos capitães das equipas:
  - a) Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;
  - b) Observar e fazer observar as normas de lealdade e correcção, para com os demais intervenientes do jogo;
  - c) 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 36º**  
**(Dos jogadores)**

- 1. Os jogadores devem respeito para com todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo, correspectivamente, 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 diferentes, com um intervalo de tempo inferior a 40 horas, exceptuando-se os jogos inseridos em Torneio de Sevens ou de Rugby de Praia (*beach rugby*), bem como os jogos inseridos em Torneios cuja duração seja de um ou dois dias.
- 4. Nos termos do Regulamento 10 do 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.
- 5. O período de 3 semanas referido no número anterior poderá ser reduzido, no caso de jogadores Seniores, se, após exame conduzido por médico neurologista, o jogador for dado como apto para a prática desportiva.

### **Artigo 37.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 nos dias que forem fixados genericamente pelo seleccionador e que antecedem o jogo da selecção.
- 3. Caso recuse a convocação, sem justificação provada aceite pelo seleccionador e pela Direcção, o jogador não poderá jogar 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 suplentes 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 a todos os jogos das selecções oficiais, internacionais, nacionais ou regionais, até ao escalão sub18, inclusive.

### **Artigo 38.º (Obrigações dos treinadores e demais agentes)**

- 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 nos jogos posteriormente anulados e mandados repetir, não poderão ser incluídos no Boletim de Jogo ou na ficha de equipa do jogo repetido.

### **Artigo 39º**

#### **(Acesso e permanência no perímetro de 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 Delegado do Clube, os médico/massagista/fisioterapeuta, os treinadores 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 e aguadeiros, 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 e 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 40º**

#### **(Banco de suplentes)**

1. Apenas poderão permanecer no banco de suplentes, durante o tempo regulamentar, os seguintes elementos, devidamente inscritos no Boletim do Jogo e com um elemento material identificador (braçadeira ou colete):
  - delegado do Clube
  - treinadores (até ao limite de 2)
  - médico/massagista/fisioterapeuta (2)
  - jogadores suplentes devidamente equipados (nos termos das Leis do Jogo do 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 delegado 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 41º**  
**(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 delegados dos Clubes e prévia comunicação ao Delegado da FPR, caso exista.

**Artigo 42.º**  
**(Acesso ao vestiário da equipa de arbitragem)**

1. Na zona reservada de acesso ao vestiário da equipa de arbitragem apenas é permitido o acesso, quando solicitado pelos árbitros oficiais do jogo, dos delegados oficiais dos clubes, Delegado da FPR, caso exista, ao médico credenciado para efectuar o controlo anti-doping, 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 43.º**  
**(Delegado FPR)**

1. A FPR pode designar um Delegado para cada jogo.
2. São funções Principais do Delegado FPR:
  - a) Representar a FPR, faz a gestão (em nome da FPR) do jogo ou competição para que foi nomeado;
  - b) Assegurar que os Regulamentos da FPR são respeitados e seguidos no decurso do jogo ou competição;
  - c) Se necessário, deve colaborar no Inquérito Disciplinar, de acordo com as regras da FPR;
  - d) É responsável pela comunicação de quaisquer factos relevantes à FPR, com a maior celeridade possível, mediante preenchimento de relatório competente.

**Artigo 44º**  
**(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 o prévio acordo da equipa visitante, ou se o equipamento for de difícil destrição, caso em que mudará obrigatoriamente de equipamento o Clube na situação de visitado.
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 45.º**

##### **(Camisolas e calções 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 exigirem;
  - 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) A numeração de cada jogador deverá corresponder à posição que ocupa em campo, nos termos dos Regulamentos do IRB, aos quais corresponderão, necessariamente, os nomes e números inscritos 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 a que não corresponda qualquer posição.

#### **Artigo 46.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 47.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 cada competição, caso em que serão obrigatoriamente utilizadas pelos Clubes nos jogos da respectiva competição.

**CAPÍTULO VII**

**INSCRIÇÕES DE JOGADORES**

**Artigo 48.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 de outro escalão etário, 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, disposições legais aplicáveis e ou pela Direcção da FPR.

**Artigo 49.º**  
**(Participação em competições oficiais)**

1. Nas competições oficiais apenas podem participar os jogadores regularmente inscritos na FPR.
2. A participação dos jogadores profissionais nas competições oficiais organizadas pela FPR depende de prévia inscrição e registo do contrato de trabalho desportivo na FPR, os quais só serão concedidos desde que:
  - a) Estejam preenchidos todos os requisitos formais e regulamentares de inscrição; e
  - b) Seja legítimo o vínculo de representação do Clube invocado no acto de inscrição, nomeadamente ao abrigo da legislação laboral, instrumentos de regulação colectiva de trabalho em vigor, regulamentação desportiva aplicável e, ainda, outros acordos que legitimamente definam regras que regulem ou condicionem a inscrição de jogadores profissionais.
3. Cada inscrição é válida para a época desportiva a que respeita.

**Artigo 50.º**  
**(Inscrição e licenciamento - Manual)**

1. 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.
2. 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.
3. As regras, procedimentos, formalidades e decisões tomadas ao abrigo do **Manual 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 51.º**  
**(Prazos de inscrição)**

1. O prazo de inscrição de jogadores nacionais, comunitários ou equiparados, treinadores e delegados oficiais dos clubes, no que respeita a primeiras inscrições, é livre podendo ser efectuado durante toda a competição.
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 comunitários podem ser inscritos até 31 de Dezembro.
4. Após recepção das inscrições, a FPR comunicará no seu site, até 3 dias antes do início da competição, a listagem dos jogadores regularmente inscritos e disponíveis para participar na 1ª jornada da respectiva competição, ou na Supertaça.
5. Findo o prazo mencionado no número anterior do presente artigo, qualquer inscrição posterior só será válida para a jornada a realizar na semana seguinte se for efectuada até terça-feira anterior da semana do jogo..
6. A FPR publicará periodicamente no seu site, listagem actualizada dos jogadores inscritos por todos os clubes com estatuto de equiparado, comunitário e não comunitário.
7. Qualquer clube pode, 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 52.º**  
**(Transferências)**

1. Por transferência entende-se qualquer alteração de Clube pelo qual o jogador se inscreve.
2. Os jogadores sem contrato profissional podem, livremente, inscrever-se por qualquer Clube até 31 de Dezembro, desde que cumpridas as normas e procedimentos do **Regulamento de Indemnização por Transferências**.
3. Os jogadores com contrato de trabalho desportivo só poderão inscrever-se por um

outro Clube, durante a vigência do respectivo contrato, se se verificarem as seguintes circunstâncias:

- a) cessação do contrato de trabalho desportivo, por mútuo acordo;
  - b) cessação do contrato de trabalho desportivo por rescisão com justa causa, devidamente reconhecida por decisão transitada em julgado de tribunal competente; ou
  - c) cessação do contrato de trabalho desportivo, por força de acordo de transferência celebrado entre o Clube cedente e Clube cessionário.
4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes e FPR poderão solicitar o pagamento de quaisquer montantes devidos, a título de compensação, nos termos do Regulamento 4.7 do IRB.
  5. Para efeitos do número 3, alínea c) anterior, a FPR reconhece a validade de cláusulas rescisórias, segundo as quais as partes determinam um valor compensatório a ser pago ao Clube cedente em caso de transferência, o qual não poderá exceder um valor dez vezes superior ao vencimento mensal bruto auferido pelo jogador.

#### **Artigo 53.º**

##### **(Jogadores estrangeiros e equiparados)**

1. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores profissionais ou não profissionais, sem qualquer restrição em função da sua nacionalidade.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, e dos prazos do artigo 51º, os Clubes poderão utilizar nos 15 jogadores em campo, apenas 3 jogadores estrangeiros.
3. Para efeitos do presente Regulamento, considera-se “jogador estrangeiro” aquele que não possua nacionalidade Portuguesa ou que não seja jogador equiparado, nos termos do número seguinte.
4. Para efeitos do presente Regulamento, considera-se “jogador equiparado” os seguintes:
  - a) aquele que, nos termos do Regulamento 8 do IRB, se qualifique para jogar pela Selecção Nacional Portuguesa; ou
  - b) aquele que seja portador de passaporte comunitário ou passaporte de país com o qual Portugal tenha celebrado acordo de Reciprocidade, em cumprimento do disposto no Despacho n.º 1/SEJD/2005, de 21 de Setembro de 2005; ou
  - c) aquele que, em qualquer competição oficial organizada pela FPR, até final da época desportiva 2009/2010, tenha participado na condição de jogador equiparado.

## **CAPÍTULO VIII**

### **INSCRIÇÕES DE EQUIPAS**

#### **Artigo 54.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 um ou mais treinadores oficialmente credenciados para o respectivo escalão, nos termos do Decreto-lei nº 248-A/2008, de 31 de Dezembro, e um Director de Equipa, devidamente identificado.
4. Os clubes que inscrevam equipas na Divisão de Honra deverão obrigatoriamente apresentar equipas em pelo menos dois escalões dos sub 16, sub 18 ou sub 21, sendo que, caso o não façam, a sua posição naquela competição será ocupada pelo clube melhor classificado na época anterior da divisão anterior e que preencha estes requisitos. Esta disposição apenas se aplica a partir da época 2011/2012.

#### **Artigo 55º**

##### **(Inscrição de jogadores na Divisão de Honra e 1ª Divisão)**

Após comunicação pela FPR do Calendário Oficial para cada Época Desportiva, os clubes participantes na Divisão de Honra e 1ª Divisão, devem inscrever um mínimo de 15 jogadores até 10 dias antes da data correspondente ao 1º Jogo da respectiva competição, ou, caso se venha a realizar em data anterior a Supertaça, 10 dias antes da realização deste encontro.

#### **Artigo 56.º**

##### **(Equipas secundárias)**

A inscrição de duas ou mais equipas de um mesmo Clube, relativa a determinado escalão, quando permitida no respectivo regulamento, obriga a que a cada uma seja atribuída uma letra identificativa, começando pela letra "A" para a inscrita em primeiro lugar e assim sucessivamente.

**Artigo 57.º**  
**(Impedimentos - não inscrição)**

1. Caso se venha a verificar que um Clube, cuja candidatura tenha sido aprovada para participar numa das competições, não logrou inscrever a sua equipa, ou fê-lo com um número de jogadores inferior ao estipulado nas respectivas normas específicas, podendo assim pôr em causa o normal desenrolar da competição, fica automaticamente excluído das competições, reduzindo-se, nesse caso, o número de equipas participantes naquelas competições.
2. 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.
3. 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 IX**

**ÁRBITROS**

**Artigo 58.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 delegados oficiais das equipas 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 delegados oficiais dos Clubes ou capitães das equipas até 60 minutos antes da hora marcada para o seu início.

**Artigo 59.º**  
**(Falta de Árbitro)**

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 delegados dos Clubes, deverão, pela ordem indicada:

- a) Convidar qualquer árbitro oficial presente no local;

- b) Convidar qualquer pessoa qualificada para arbitrar e presente no local;
- c) Indicação pelos capitães das equipas, de um responsável de cada equipa, os quais arbitrarão, por sorteio, uma parte do jogo cada um.

**Artigo 60.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 Delegados 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 árbitro é o único responsável pela inscrição no Boletim de Jogo de quaisquer intenções de protesto apresentados pelos Delegados Oficiais dos Clubes
3. Os Delegados 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 de todos os elementos oficiais do jogo. Na ficha de equipa deverá constar, igualmente, a identificação dos restantes elementos do banco de suplentes e Zona Técnica, 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 Delegados 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 18.00 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 X**

### **TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS**

#### **Artigo 61.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 todos 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 audio, 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.
4. 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 62.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 63º**

##### **(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 XI**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

#### **Artigo 64.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 65.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, sem prejuízo de eventual recurso para o Conselho Jurisdicional, o qual, no entanto, não terá efeito suspensivo.
2. Nos termos do Artigo 25º 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 66.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 número 2 do artigo 19º dos Estatutos da FPR.
3. Nas competições da IIª Divisão sénior e outros escalões inferiores, poderão ser adoptados nos respectivos regulamentos específicos, normas menos rígidas do que as previstas no presente Regulamento Geral.



## Regulamento Geral de Competições

### ANEXO I

(Artigo 15º, nº 5)

#### 3 Equipas

1.º jornada – 1/2

2.º jornada – 3/1

3.º jornada – 2/3

#### 4 Equipas

1.º jornada – 2/1 e 3/4

2.º jornada – 1/3 e 4/2

3.º jornada – 4/1 e 3/2

#### 5 Equipas

1.º jornada – 2/1 e 3/5

2.º jornada – 4/1 e 3/2

3.º jornada – 4/1 e 3/2

4.º jornada – 1/5 e 2/4

5.º jornada – 5/2 e 4/3

#### 6 Equipas

1.º jornada – 2/1, 3/5 e 4/6

2.º jornada – 1/3, 6/2 e 5/4

3.º jornada – 4/1, 3/2 e 6/5

4.º jornada – 1/5, 2/4 e 3/6

5.º jornada – 6/1, 5/2 e 4/3

#### 7 Equipas

1.º jornada – 2/1, 3/7 e 4/6

3.º jornada – 4/1, 3/2 e 5/7

5.º jornada – 6/1, 5/2 e 4/3

7.º jornada – 7/2, 6/3 e 5/4

2.º jornada – 1/3, 7/4 e 6/5

4.º jornada – 1/5, 2/4 e 7/6

6.º jornada – 1/7, 2/6 e 3/5

### 8 Equipas

1.º jornada – 2/1, 3/7, 4/6 e 5/8

3.º jornada – 4/1, 3/2, 5/7 e 8/6

5.º jornada – 6/1, 5/2, 4/3 e 8/7

7.º jornada – 8/1, 7/2, 6/3 e 5/4

2.º jornada – 1/3, 8/2, 7/4 e 6/5

4.º jornada – 1/5, 2/4, 3/8 e 7/6

6.º jornada – 1/7, 2/6, 3/5 e 4/8

### 9 Equipas

1.º jornada – 2/1, 3/9, 4/8 e 5/7

3.º jornada – 4/1, 3/2, 5/9 e 6/8

5.º jornada – 6/1, 5/2, 4/3 e 7/9

7.º jornada – 8/1, 7/2, 6/3 e 5/4

9.º jornada – 9/2, 8/3, 7/4 e 6/5

2.º jornada – 1/3, 9/4, 8/5 e 7/6

4.º jornada – 1/5, 2/4, 9/6 e 8/7

6.º jornada – 1/7, 2/6, 3/5 e 9/8

8.º jornada – 1/9, 2/8, 3/7 e 4/6

### 10 Equipas

1.º jornada – 2/1, 3/9, 4/8, 5/7 e 6/10

3.º jornada – 4/1, 3/2, 5/9, 6/8 e 7/10

5.º jornada – 6/1, 5/2, 4/3, 7/9 e 8/10

7.º jornada – 8/1, 7/2, 6/3 5/4 e 9/10

9.º jornada – 9/2, 8/3, 7/4, 6/5 e 1/10

2.º jornada – 1/3, 9/4, 8/5, 7/6 e 10/2

4.º jornada – 1/5, 2/4, 9/6, 8/7 e 10/5

6.º jornada – 1/7, 2/6, 3/5, 9/8 e 10/4

8.º jornada – 1/9, 2/8, 3/7, 4/6 e 10/5

Tabela para 11 ou 12 Equipas

1. <sup>a</sup> jornada	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2. <sup>a</sup> jornada	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3. <sup>a</sup> jornada	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4. <sup>a</sup> jornada	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5. <sup>a</sup> jornada	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6. <sup>o</sup> jornada	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7. <sup>a</sup> jornada	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8. <sup>a</sup> jornada	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9. <sup>a</sup> jornada	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10. <sup>a</sup> jornada	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11. <sup>a</sup> jornada	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Tabela para 13 ou 14 Equipas

1. <sup>a</sup> jornada	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2. <sup>a</sup> jornada	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3. <sup>a</sup> jornada	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4. <sup>a</sup> jornada	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5. <sup>a</sup> jornada	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6. <sup>o</sup> jornada	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7. <sup>a</sup> jornada	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8. <sup>a</sup> jornada	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9. <sup>a</sup> jornada	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10. <sup>a</sup> jornada	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11. <sup>a</sup> jornada	6-14	7-5	8-4	10-2	11-1	12-13	9-3

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

Tabela para 15 ou 16 Equipas

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