



**PORTUGAL
RUGBY**

**REGULAMENTO DO CAMPEONATO
NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA
2019/2020
2 de Setembro de 2019**

**REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA
Época 2019/2020**

ÍNDICE

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS

- Artigo 1.º Âmbito
- Artigo 2.º Disposição prévia
- Artigo 3.º Comunicados oficiais e notificações
- Artigo 4.º Denominação da competição

CAPÍTULO II – DOS CLUBES E SUAS EQUIPAS

- Artigo 5.º Inscrição prévia da equipa
- Artigo 6.º Inscrição de equipas
- Artigo 7.º Indicação de árbitros
- Artigo 8.º Calendário
- Artigo 9.º Não Inscrição e indeferimento de inscrição de equipas qualificadas
- Artigo 10.º Encargos e reembolso de despesas com arbitragens

CAPÍTULO III – DOS JOGADORES

- Artigo 11.º Cartão de identificação de agente desportivo
- Artigo 12.º Inscrição e licenciamento
- Artigo 13.º Períodos de inscrição
- Artigo 14.º Anulação de inscrição
- Artigo 15.º Dualidade de inscrições
- Artigo 16.º Inscrições irregulares
- Artigo 17.º Utilização de jogadores menores
- Artigo 18.º Transferências e cedências temporárias
- Artigo 19.º Cedência temporária de jogador de 1ª linha
- Artigo 20.º Substituição de jogador inscrito
- Artigo 21.º Jogadores estrangeiros e equiparados

CAPÍTULO IV – DO CAMPEONATO E JOGOS

- Artigo 22.º Homologação
- Artigo 23.º Modelo competitivo
- Artigo 23.º-A Administração, Segurança e Saúde nos Jogos
- Artigo 24.º Ficha de equipa
- Artigo 25.º Campos
- Artigo 26.º Dias, horários e local dos jogos
- Artigo 27.º Minuto de silêncio
- Artigo 28.º Alteração ou adiamento de jogos e jornadas pela FPR

- Artigo 29.º Faltas de comparência
- Artigo 30.º Desclassificações
- Artigo 31.º Deveres dos clubes
- Artigo 32.º Acesso e permanência no recinto de jogo
- Artigo 33.º Composição do banco de suplentes
- Artigo 34.º Acesso aos balneários das equipas
- Artigo 35.º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem
- Artigo 36.º Comissário de Jogo
- Artigo 37.º Director de equipa de clube
- Artigo 38.º Capitães de equipa – direitos e deveres
- Artigo 39.º Cores dos equipamentos
- Artigo 40.º Camisolas, calções e meias dos jogadores – Numeração
- Artigo 41.º Publicidade nos Equipamentos
- Artigo 42.º Bolas
- Artigo 43.º Boletim de Jogo

CAPÍTULO V – TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

- Artigo 44.º Titularidade dos direitos
- Artigo 45.º Recolha de imagens

CAPÍTULO VI – ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS

- Artigo 46.º Competência
- Artigo 47.º Despesas e encargos
- Artigo 48.º Livre ingresso

CAPÍTULO VII – DISPOSIÇÕES FINAIS

- Artigo 49.º Acção disciplinar
- Artigo 50.º Interpretação e integração de lacunas
- Artigo 51.º Revogação, alterações e aditamentos

REGULAMENTO DO CAMPEONATO NACIONAL DA DIVISÃO DE HONRA

CAPITULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º (Âmbito)

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

Artigo 2.º (Disposição prévia)

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

Boletim de Jogo – Documento oficial que regista o resultado final do jogo, as medidas disciplinares aplicadas pelo árbitro, as reclamações e as intenções de protesto dos Clubes. Fazem parte do Boletim de Jogo, as Fichas de Equipa e os Relatórios Disciplinares.

Boletim Oficial – Boletim informativo através do qual a FPR comunica as decisões dos seus órgãos e outras informações relevantes para a modalidade.

Calendário Oficial de Competições – Calendário anual de todas as competições de rugby organizadas pela FPR, ou sob a sua tutela.

Campo de Jogo – Área que inclui a Área de Jogo (terreno de jogo + áreas de ensaio), Área de Perímetro (Zona de Segurança e Zonas Técnicas) de acordo com as Leis do Jogo e as Normas de Homologação de Campos da FPR.

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

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

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

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

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

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

Desistência – Opção tomada por um Clube de não continuar a participar em determinada competição.

Direitos de Transmissão – A FPR detém a titularidade dos direitos de transmissão, entendendo-se por transmissão e/ou gravação, ou qualquer forma de captação de imagens de um jogo ou jogos, por qualquer meio, bem como o uso ou exploração destes por quaisquer meios 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 rádio e outros meios áudio, incluindo os “on-line”, quer sejam ao vivo ou diferido, respeitantes à totalidade ou apenas a parte dos jogos, que tenham lugar em Portugal.

Época Desportiva – Período que se inicia em 1 de Setembro de cada ano e tem o seu termo a 31 de Agosto do ano seguinte.

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

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

FPR - Federação Portuguesa de Rugby.

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

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

Jogador Comunitário – jogador titular de título de cidadania emitido por país integrante da União Europeia.

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

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

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

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

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

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

Ponto de Bónus Ofensivo – Ponto de classificação atribuído, em competições por pontos, à equipa que, marcando pelo menos 4 ensaios, mantenha uma diferença positiva de, pelo menos, 3 ensaios sobre o seu adversário.

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

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

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

Recinto de Jogo – compreende a área de jogo e uma razoável superfície do terreno que a rodeia sem qualquer obstáculo que seja considerada perigosa e que, salvo expressa autorização da FPR, não deve ser inferior a 5 metros, sendo conhecida essa superfície como área de perímetro.

Rugby Europe (RE) – Organismo que superintende o Rugby a nível europeu.

Selecções Nacionais – Selecções de jogadores convocados sob a responsabilidade da FPR para representarem Portugal, inscritos em federações filiadas na World Rugby e/ou elegíveis de acordo com a legislação nacional e regulamentação internacional aplicável.

Selecções Oficiais – Selecções de jogadores de clubes nacionais ou estrangeiros ou sob a tutela da FPR, cuja constituição seja autorizada pela FPR que determina a sua responsabilidade administrativa e técnica.

Sítio da FPR – Página da internet da FPR (www.fpr.pt).

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

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

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

Artigo 3.º

(Comunicações Oficiais e Notificações)

1. A comunicação de decisões dos órgãos da FPR relativas ao CNDH será feita através de Comunicados Oficiais, os quais serão remetidos aos clubes filiados, com recurso aos contactos constantes dos modelos que instruem o processo de candidatura ao CNDH, estando ainda disponíveis no sítio da FPR.
2. As alterações às Leis do Jogo e directivas do WR e da RE só serão vinculativas após comunicação oficial pela FPR, nos termos do n.º 1 deste Artigo.
3. Os comunicados oficiais referidos no n.º 1 anterior serão emitidos pelos seguintes departamentos:
 - i) Administrativo (Adm);
 - ii) Alto Rendimento (AR);
 - iii) Competições (Comps);
 - iv) Comunicação (Com);
 - v) Desenvolvimento (Des);
 - vi) Disciplina (Dis);
 - vii) Gabinete da Presidência (GP); e
 - viii) Selecções Nacionais (SN).
4. Os Comunicados Oficiais remetidos nos termos do n.º 1 anterior presumem-se bem recebidos pelos Clubes sempre que enviados para os endereços de email indicados pelo Clube no âmbito da inscrição da sua respectiva equipa.
5. Os Clubes participantes no CNDH consideram-se notificados no 3.º (terceiro) dia útil a contar da data de expedição de notificação pela FPR, designadamente, através do envio de Comunicados Oficiais, ofícios, avisos de lançamento, ou notas de débito.

Artigo 4.º

(Denominação da Competição)

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

CAPITULO II DOS CLUBES E SUAS EQUIPAS

Artigo 5.º

(Inscrição Prévia de Equipa)

1. Só podem participar no CNDH as equipas dos Clubes que sejam filiados na FPR, no pleno gozo dos seus direitos, e que anualmente se inscrevam para o efeito.

2. A inscrição terá que ser feita entre 1 e 20 de Junho de cada ano, relativamente à Época Desportiva subsequente, através do envio on-line da respectiva ficha de inscrição prévia, incluindo os respectivos anexos, ainda que o Clube já tenha estado inscrito na época anterior.
3. Todas as comunicações relativas à inscrição prévia de equipa serão remetidas, exclusivamente, para o endereço competicoes@fpr.pt, sendo consideradas como inexistentes todas as que forem remetidas para endereço distinto.
4. Apenas as Equipas dos Clubes devidamente inscritos serão consideradas na definição do calendário da respectiva Época Desportiva, incluindo o sorteio.
5. O incumprimento do prazo disposto no n.º 2 anterior determina a exclusão da Equipa do Clube inadimplente, a qual será substituída nos termos e com as consequências previstas no Artigo 9.º seguinte.

Artigo 6.º

(Inscrições de Equipas)

1. As Equipas dos Clubes previamente inscritos nos termos do Artigo 5.º anterior terão, para efeitos de participação no CNDH, que proceder à inscrição da sua equipa na Época Desportiva até 10 dias antes do primeiro jogo da competição, 35 (trinta e cinco) praticantes, incluindo um mínimo de 8 (oito) Jogadores de 1.ª Linha.
2. Todas as comunicações relativas à inscrição prévia de equipa serão remetidas, exclusivamente, para o endereço competicoes@fpr.pt, sendo consideradas como inexistentes todas as que forem remetidas para endereço distinto.
3. O deferimento do pedido de inscrição depende da verificação, pelo Clube, dos seguintes critérios cumulativos:
 - a) Indicação obrigatória, por meio de preenchimento dos Modelos disponibilizados pela FPR para o efeito no Comunicado N.º1 de cada Época Desportiva, dos seguintes:
 - i) pelo menos 1 (um) treinador, titular da Cédula de Treinador Desportivo, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR, com Grau 3 (conforme informação do Dept. Formação), sendo a presença deste no Boletim de Jogo obrigatória e devidamente verificada pelo Comissário de Jogo e/ou Director de Equipa Adversário;
 - ii) pelo menos 2 (dois) Directores de Equipa, um deles suplente, devidamente credenciados e constantes das listas da FPR para o escalão CNDH;
 - iii) pelo menos 2 (duas) pessoas, as quais receberão formação específica para desempenho das funções de Comissário de Jogo nos jogos da sua equipa disputados na condição de visitada;
 - iv) um (1) responsável pelo Departamento Médico, incluindo os seus contactos para efeitos de troca de correspondência oficial;
 - v) um (1) responsável pelo Departamento de Comunicação, incluindo os seus contactos para efeitos de troca de correspondência oficial; e
 - vi) o número de árbitros correspondente ao número de delegados que o Clube elege para a Assembleia-Geral da FPR, nos termos do Artigo 7.º seguinte.

- b) Apresentação do seguinte número mínimo de praticantes regulamentarmente inscritos, nos seguintes prazos:
 - i) Até 10 dias antes do de Setembro – 35 (trinta e cinco) praticantes, incluindo um mínimo de 8 (oito) Jogadores de 1.ª Linha.
§ - Os Clubes indicarão nas listagens comunicadas à FPR quais os jogadores qualificados como Jogador de 1.ª Linha, podendo a Comissão Técnica rejeitar, fundamentadamente, esta qualificação.
- c) Comprovativo do pagamento da respectiva taxa de inscrição de equipa até 31 de Agosto da Época Desportiva para a qual se inscrevem, cujo valor consta da Tabela de Taxas Administrativas aprovada anualmente pela Direcção da FPR.
- d) Comprovativo do pagamento de todas as taxas, multas e outras quantias devidas à FPR, vencidas durante a Época Desportiva anterior àquela para a qual se inscrevem, até ao dia 31 de Agosto da Época Desportiva para a qual se inscrevem.
- e) Designação de campo de jogo principal devidamente homologado, acompanhada de título que comprove a propriedade do campo designado, ou declaração, contrato ou outro documento bastante que titule o direito de utilização do campo designado nos dias e horários de marcação dos jogos do CNDH, tal como determinado no Artigo 26.
- f) Designação de campo de jogo alternativo devidamente homologado, acompanhada de título que comprove a propriedade do campo designado, ou declaração, contrato ou outro documento bastante que titule o direito de utilização, ainda que subsidiário, do campo designado nos dias e horários de marcação dos jogos do CNDH, tal como determinado no Artigo 26;
- g) Inscrição Prévia de pelo menos 1 (uma) Equipa em cada um dos escalões de Sub14, Sub16 e Sub18, e ainda uma taxa de participação em convívios organizados pelas Associações Regionais de rugby de, pelo menos, 60% (sessenta por cento);
- h) Apresentação de Estatutos actualizados, bem como do respectivo organigrama, com indicação dos titulares dos cargos e respectivos contactos;
- i) Maquete do equipamento da Equipa, quer principal, quer alternativo, com a especificação dos patrocinadores.

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

5. No caso de deferimento condicional, a FPR conferirá aos Clubes prazo adicional para preenchimento dos requisitos constantes do n.º 3 anterior, não podendo esse prazo exceder as 72 h antes do 1º jogo da Época desportiva a que os Clubes se candidatam para participação.

6. A FPR comunicará até 5 dias antes do início da Época Desportiva a que os Clubes se candidatam a listagem final de Equipas cuja inscrição foi deferida ou indeferida.

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

8. Será aplicada falta de comparência, com as correspondentes consequências disciplinares, ao Clube habilitado a disputar provas oficiais, que não participe em jogo oficial em função de suspensão de inscrição determinada nos termos do n.º 7 anterior.

9. Das decisões da Direcção da FPR no âmbito do procedimento de inscrição de Equipas ora previsto cabe recurso para o Conselho de Justiça.

Artigo 7.º

(Indicação de Árbitros)

1. Para efeitos do Artigo 6.º, n.º 3, a), vi), devem os Clubes candidatos a participação no CNDH apresentar nomes de candidatos a árbitros, em quantidade igual ao número de delegados que elegem para a Assembleia-Geral da FPR, para receber formação e desempenhar a função em pelo menos 5 (cinco) jogos por época.

2. Os nomes indicados em cumprimento do disposto no número anterior não poderão desempenhar as seguintes funções:

- a) Membro de órgão social ou funcionário de Clube filiado na FPR;
- b) Colaborador da FPR ao abrigo de contrato de trabalho ou contrato de prestação de serviços;
- c) Treinador inscrito por Equipa participante no CNDH;
- d) Praticante inscrito por Equipa participante no CNDH.

3. O incumprimento do disposto no presente artigo 7.º determina o agravamento da taxa de inscrição em 25% (vinte e cinco por cento) por cada candidato a árbitro a menos que seja efectivamente indicado pelo clube.

Artigo 8.º

(Calendário)

1. A FPR organizará, até ao dia 31 de Julho de cada Época Desportiva, um encontro de Clubes candidatos a participação no CNDH, para conduzir o sorteio das Equipas participantes, sempre que necessário, e a definição do calendário provisório anual.

2. Para efeitos de preparação e participação nesta reunião, a FPR comunicará aos clubes o calendário provisório para a respectiva Época Desportiva, devendo os clubes manifestar desde logo, nessa reunião a sua preferência relativamente a dias e horários de jogos para o primeiro período competitivo.

3. A FPR organizará a época desportiva em 3 (três) períodos competitivos, organizando para cada um deles uma reunião de discussão de calendário entre os clubes participantes.

Artigo 9.º

(Não Inscrição e Indeferimento de Inscrição de Equipas Qualificadas)

1. Sempre que um Clube opte por não inscrever uma Equipa qualificada para o CNDH, ou sempre que o seu pedido de inscrição seja indeferido, manter-se-á a disputar o CNDH a última equipa despromovida por força da sua classificação obtida na Época Desportiva imediatamente anterior.

2. No caso da última equipa despromovida não pretender participar no CNDH, ou no caso do seu pedido de inscrição ser indeferido, serão convidadas a participar todas as demais equipas despromovidas, por ordem de classificação decrescente (i.e. da melhor classificada à pior classificada), sendo a última classificada do CNDH na Época Desportiva imediatamente anterior a última a ser convidada.
3. Não querendo nenhuma das equipas despromovidas participar no CNDH, ou sendo todos os seus pedidos de inscrição indeferidos, poderá a FPR optar pela redução do número de equipas participantes no CNDH ou endereçar convite às equipas do escalão competitivo imediatamente inferior, por ordem de classificação obtida na Época Desportiva imediatamente anterior, começando pelo Clube não promovido melhor classificado.
4. Sempre que um Clube indique, antes de terminado o prazo para a sua respectiva inscrição prévia, que não pretende inscrever a sua Equipa no CNDH, mediante declaração formal subscrita por quem o vincula nos termos dos respectivos estatutos, poderá inscrever a sua Equipa no escalão imediatamente inferior, ainda que desta resulte a alteração do número de Equipas participantes em qualquer uma das competições, sendo-lhe averbada uma dedução de 8 (oito) Pontos de Classificação.
5. A falta de apresentação do pedido de inscrição prévia, nos termos do Artigo 5.º anterior, ou a falta de apresentação do pedido de inscrição, nos termos do Artigo 6.º anterior, determinam a despromoção da respectiva Equipa do Clube ao último escalão competitivo sénior, ainda que desta resulte a alteração do número de Equipas participantes em qualquer uma das competições, sendo-lhe averbada uma dedução de 12 (doze) Pontos de Classificação.

Artigo 10.º

(Encargos e Reembolso de Despesas com Arbitragens)

1. Caberá aos Clubes cujas Equipas participam no CNDH suportar os encargos e reembolso de despesas (refeições, deslocações e outros) dos árbitros e árbitros auxiliares, que actuam no CNDH.
2. Os encargos e reembolso de despesas dos árbitros serão suportados por todos os participantes de forma igual, para cada fase competitiva, e pagos antes do início da mesma, com um valor a definir pela Direcção da FPR de acordo com a previsão orçamental, calculado com base na tabela de prémios e reembolso de despesas acordada entre a Comissão Técnica, o Conselho de Arbitragem da FPR (CA) e a Associação Nacional de Árbitros de Rugby (ANAR) e anexa ao presente Regulamento.
3. No final de cada jornada, no prazo máximo de 7 (sete) dias após a conclusão do jogo em causa, o CA comunicará aos clubes as despesas e encargos imputados a cada jogo, calculados com base nas despesas comprovadamente incorridas e apresentadas pelos árbitros e árbitros auxiliares, bem como na tabela referida no n.º 2 anterior, ficando os clubes eximidos de pagar, no final, quaisquer montantes que não sejam comunicados neste prazo.
4. No final de cada período competitivo, definido nos termos do Artigo 8.º, n.º 3, o CA apresentará as contas finais do exercício, promovendo os acertos necessários, cabendo aos Clubes o direito ao reembolso ou a obrigação de pagamento do remanescente, em função das contas apresentadas.

5. O não cumprimento do estabelecido no presente artigo implica a suspensão imediata dos clubes em falta, com as consequências regularmente previstas no regime da falta de comparência.

Artigo 11.º

(Cartão de Identificação de Agente Desportivo)

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

CAPITULO III DOS JOGADORES

Artigo 12.º

(Inscrição e Licenciamento)

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

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

- g) Quaisquer outros documentos constantes do Comunicado Oficial n.º 1 emitido em cada Época Desportiva.
- 4.** Na revalidação da inscrição de jogador a favor do mesmo Clube em que esteve inscrito na última Época Desportiva em que foi registado, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:
- a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva válido;
 - b) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório.
- 5.** Na transferência internacional de jogador, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:
- a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva⁽²⁾ válido;
 - b) Cópia do Cartão de Cidadão ou Passaporte válido com carimbo de entrada em Portugal ou em país integrante do Acordo Schengen;
 - c) Declaração do representante legal do jogador, autorizando a prática do rugby em representação do Clube proponente, no caso dos jogadores menores;
 - d) Uma fotografia a cores tipo “passe” actualizada;
 - e) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;
 - f) Declaração de aceitação de submissão a controlo anti-doping, nos termos da lei e dos regulamentos aplicáveis, assinado pelo representante legal no caso de jogadores menores;
 - g) Quaisquer outros documentos constantes do Comunicado Oficial n.º 1 emitido em cada Época Desportiva; e
 - h) “Clearance” em caso de jogador estrangeiro, ou jogador nacional a jogar no estrangeiro, sendo a sua apresentação condição de utilização do jogador no CNDH. Só serão aceites “Clearances” emitidas por solicitação directa da FPR, mediante pedido do clube para o efeito.
- 6.** Na transferência nacional de jogador, o processo deve ser instruído com os seguintes documentos:
- a) Boletim de Inspeção Médica em formulário próprio do Centro de Medicina Desportiva⁽³⁾ válido;
 - b) Declaração de inclusão no seguro desportivo obrigatório;
 - c) Declaração do anterior Clube indicando não haver qualquer compromisso contratual ou administrativo em vigor.
- 7.** A documentação requerida no âmbito do processo de inscrição ou revalidação deverá ser enviada para a FPR no prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de apresentação do pedido na plataforma, findo o qual a inscrição é anulada, podendo as fotografias ser enviadas por meios electrónicos, através do sistema de “upload” disponibilizado no sítio da Internet da FPR.
- 8.** Sem prejuízo do disposto no n.º 5 anterior, a apresentação da “Clearance” não é condição de validade da inscrição do jogador, podendo ser apresentada a qualquer momento, inclusivamente após o encerramento do correspondente Período de

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

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

Inscrição, não podendo contudo o jogador participar em jogos oficiais, e nomeadamente no CNDH, até apresentação da referida “Clearance”.

9. A revogação ou anulação dos certificados de seguro de cada jogador acarretam a imediata suspensão do jogador de toda a actividade desportiva, depois de expressamente notificado para, no prazo de 3 (três) dias a contar da notificação, apresentar novo certificado de seguro, ficando o jogador impedido de participar em jogos do CNDH até que este seja apresentado.

10. Em cada Época Desportiva, cada jogador poderá ser inscrito por um máximo de 3 (três) equipas nacionais diferentes, podendo jogar no CNDH apenas por 2 (duas).

11. Em caso de contradição ou de dúvida, as disposições do presente Regulamento prevalecem sobre as disposições do Manual de Inscrição de Jogadores.

Artigo 13.º (Períodos de Inscrição)

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

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

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

2. A FPR divulgará através de Comunicado Oficial a lista actualizada de jogadores inscritos por cada uma das Equipas que integram o CNDH, até ao encerramento de cada um dos Períodos de Inscrição, incluindo a sua categorização como Jogador de 1.ª Linha, Jogador Comunitário, Jogador Elegível para as Selecções Nacionais, Jogador Estrangeiro e Jogador Formado Localmente.

3. Compete aos Clubes informar a FPR da respectiva categoria dos jogadores constantes das suas listagens, cabendo à Comissão Técnica a confirmação das mesmas.

Artigo 14.º (Anulação de Inscrição)

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

2. Um jogador cuja inscrição tenha sido anulada só poderá ser inscrito por Clube diferente, na mesma Época Desportiva à da anulação do registo, com o consentimento formal e expresso do Clube pelo qual esteve inscrito nessa mesma Época Desportiva.

3. A anulação de uma inscrição produz efeitos a partir da data da comunicação do deferimento ao interessado.

4. Sem prejuízo da manutenção do respectivo número de identificação de praticante desportivo, o jogador que, numa das Épocas Desportivas seguintes à da anulação, pretenda reiniciar a prática da modalidade, ficará sujeito ao procedimento de inscrição previsto no Artigo 12.º, n.º 3 do presente Regulamento.

Artigo 15.º
(Dualidade de Inscrições)

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

Artigo 16.º
(Inscrições Irregulares)

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

Artigo 17.º
(Utilização de Jogadores Menores)

1. A participação em jogos do CNDH de jogadores do escalão etário imediatamente inferior está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, segurança física e psicológica, devendo ser formalmente requerida, com os seguintes elementos:
 - a) Obtido a consequente autorização médica, apresentada sob a forma de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos;
 - b) Declaração escrita do treinador do escalão de origem do jogador sobre suas qualidades e capacidades técnicas;
 - c) Declaração escrita de autorização do seu responsável legal com assinatura reconhecida;
 - d) Declaração escrita do treinador do escalão superior do Clube sobre as suas qualidades e capacidades técnicas;
 - e) Declaração escrita do Director de Equipa do Clube a atestar a concordância do Clube.
2. O incumprimento do disposto no número anterior determina, em caso de utilização do jogador menor, a aplicação do regime da utilização irregular de jogador, com as consequências disciplinares previstas no Regulamento de Disciplina.
3. Tratando-se de jogadores de 1ª Linha, a autorização médica tem que ser explícita sobre a capacidade física e mental do jogador para jogar nesta posição específica no escalão superior, podendo a Comissão Técnica rejeitar, fundamentadamente, a utilização do jogador de 1ª Linha menor.
4. Os documentos referidos no presente artigo devem ser entregues na FPR até 72 (setenta e duas) horas antes do início do jogo no qual o jogador pretende participar, devendo a FPR comprovar que cumprem com o que é exigido e, consequentemente,

autorizar ou proibir essa participação até 12 (doze) horas antes do início desse jogo, por comunicação dirigida ao Clube e ao respectivo Director de Equipa, presumindo-se a aceitação na falta de comunicação pela FPR, sem prejuízo da FPR ter que se pronunciar sobre futuras participações e poder vir a decidir que o jogador não provou ter as condições exigidas e, conseqüentemente, não ser autorizada a sua participação em jogos do escalão superior posteriores a essa decisão.

Artigo 18.º

(Transferências e Cedências Temporárias)

1. Para fins deste Regulamento, estipula-se as seguintes definições:
 - i) **Clube Anterior** – o Clube que o jogador abandona;
 - ii) **Novo Clube** – o Clube pelo qual o jogador se inscreve.
2. Por transferência entende-se qualquer alteração de Clube, nacional ou estrangeiro, pelo qual o jogador se inscreve, independentemente de se verificar no decurso duma Época Desportiva, entre duas Épocas Desportivas consecutivas ou entre duas Épocas Desportivas não consecutivas.
3. A transferência de jogador deve ser instruída com os documentos que constam do Artigo 12.º, n.º 5 ou n.º 6 do presente Regulamento.
4. As transferências e as cedências temporárias só podem ter lugar durante um dos dois Períodos de Inscrição definidos no Artigo 13.º anterior, salvo os casos excepcionais previstos no artigo seguinte.

Artigo 19.º

(Cedência Temporária de Jogador de 1.ª Linha)

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

apresentação de atestado médico assinado por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos, cabendo à FPR o deferimento do pedido, ou a sua rejeição fundamentada com base em conclusão de perícia médica, conduzida igualmente por médico da especialidade de medicina desportiva, reconhecido pelo colégio de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos.

2. O jogador substituto terá de ser qualificado como Jogador de 1ª Linha.
3. O jogador substituto terá obrigatoriamente de ser inscrito na ficha de jogo dos jogos em que participe como primeira linha, estando ainda obrigado a iniciar todos os jogos em que participe na posição de primeira linha, sem prejuízo da possibilidade de ocupar outras posições durante o jogo, em função de substituições e desde que esteja assegurado o número mínimo regulamentar de primeiras linhas em jogo. Caso o jogador substituto inicie o jogo na condição de suplente, terá obrigatoriamente de substituir um jogador de primeira linha, sem prejuízo da possibilidade de ocupar outras posições durante o jogo, em função de substituições e desde que esteja assegurado o número mínimo regulamentar de primeiras linhas em jogo.
4. Findo o período de incapacidade do jogador substituído, terá o jogador substituto de regressar ao Clube Anterior, independentemente de o fazer durante um dos Períodos de Inscrição, podendo ainda o jogador substituto permanecer no Novo Clube, ou ingressar num terceiro clube, caso a transferência ocorra durante um dos dois Períodos de Inscrição, sujeito ao limite que decorre do Artigo 12.º, n.º 10.
5. O Clube Anterior poderá utilizar o jogador substituto regressado desde que o Clube comunique tal facto à FPR, até 5 (cinco) dias antes do respectivo jogo.
6. O jogador substituto não poderá permanecer no Novo Clube fora dos Períodos de Inscrição, ainda que se pretenda substituir um outro Jogador de Primeira linha e independentemente de se encontrarem integralmente verificados os requisitos do presente Artigo 19.º.

Artigo 20.º

(Substituição de Jogador Inscrito)

1. É permitida a inscrição de jogadores fora dos Períodos de Inscrição, previstos no Artigo 13.º, em substituição de outros inscritos e incluídos no plantel nos seguintes casos:
 - a) falecimento de um jogador regularmente inscrito na FPR, caso em que o Clube deve apresentar certidão de óbito do jogador;
 - b) lesão grave, com incapacidade para a actividade desportiva por um período igual ou superior a 3 (três) meses, devidamente comprovado por relatório médico emitido pelo Centro Nacional de Medicina Desportiva, de um jogador ao serviço da Selecção Nacional.
- § – O jogador lesionado não pode ser inscrito na ficha técnica dos jogos, nem utilizado, durante o período de incapacidade declarado.
2. Assim que o jogador lesionado, e substituído nos termos do número anterior, se encontre em condições de jogar, pode ser novamente utilizado, desde que, o Clube comunique tal facto à FPR, até 5 (cinco) dias antes do respectivo jogo.

3. A substituição e respectiva inscrição nos termos da alínea a) do n.º 1 anterior é sempre definitiva.
4. A substituição e respectiva inscrição/transferência nos termos da alínea b) do n.º 1 é temporária, vigorando pelo período de incapacidade do jogador substituído e cessando findo o período de incapacidade do jogador substituído, caso em que terá o jogador substituto de regressar ao Clube Anterior, podendo ainda permanecer no Novo Clube, ou ingressar num terceiro clube caso a transferência ocorra durante um dos dois Períodos de Inscrição, sujeito ao limite que decorre do Artigo 12.º, n.º 10.
5. O jogador substituto não poderá permanecer no Novo Clube fora dos Períodos de Inscrição.

Artigo 21.º

(Jogadores Estrangeiros e Equiparados)

1. Os Clubes podem inscrever livremente jogadores profissionais ou não profissionais, gozando os Jogadores Comunitários dos mesmos direitos e deveres dos jogadores cidadãos nacionais e dos Jogadores Elegíveis para a Selecção Nacional.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes deverão observar os seguintes requisitos de inclusão de jogadores na Ficha de Jogo e de utilização em campo:
 - i) Jogadores Comunitários ou Equiparados
Ficha de Jogo: Ilimitado
Em campo simultaneamente: Ilimitado
 - ii) Jogadores Estrangeiros Não Elegíveis para as Selecções Nacionais
Ficha de Jogo: máx. 6 (seis)
Em campo simultaneamente: máx. 4 (quatro)
 - iii) Jogadores Formados Localmente
Ficha de Jogo: min. 10 (dez)
Em campo simultaneamente: min. 6 (seis)

3. Caso um jogador seja temporariamente expulso do jogo, em resultado da amostragem de cartão amarelo, ou caso esteja temporariamente impossibilitado de participar no jogo, nomeadamente em resultado de substituição temporária motiva por lesão de sangue ou avaliação de possível concussão, ainda assim esse jogador contará para o cálculo das quotas mínimas ou máximas previstas no n.º 2 anterior, cessando esta relevância a partir do momento em que o jogador seja permanentemente retirado do jogo, quer por força de expulsão definitiva em virtude da amostragem de cartão vermelho, quer como resultado da sua substituição definitiva.

CAPÍTULO IV DO CAMPEONATO E JOGOS

Artigo 22.º (Homologação)

1. Os resultados dos jogos do CNDH consideram-se tacitamente homologados no prazo de 15 (quinze) dias a contar da data da sua respectiva conclusão, se não houver

entretanto protesto do jogo, sem prejuízo das regras relativas à homologação dos resultados finais dos campeonatos, constantes do RGC.

2. Salvo determinação em contrário constante do presente Regulamento, a composição do CNDH depende dos critérios de promoção e despromoção ora estabelecidos, sendo determinada por referência aos resultados registados na Época Desportiva imediatamente anterior, devidamente homologados.

Artigo 23.º (Modelo Competitivo)

FASE de APURAMENTO

O CNDH é disputado por 12 (doze) Equipas, 8 equipas da Divisão de honra mais quatro (4) que ascendem da 1ª Divisão, criação de 3 Grupos de 4 equipas com distribuição em serpentina jogando cada uma das Equipas contra as demais, a duas voltas.

FASE FINAL

São apuradas as duas (2) melhores de cada grupo para o Grupo do Título, num total de 6 (seis) equipas jogando cada uma das Equipas contra as demais, a duas voltas.

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

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

Meias finais :

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

Final

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

Relativamente ao grupo de despromoção é despromovido à 1ª divisão o último classificado da fase de despromoção. O penúltimo classificado irá disputar com o 2º classificado da divisão imediatamente inferior a permanência ou despromoção na actual divisão.

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

1. O clube que joga é o promotor do espetáculo desportivo.
2. Na condição de promotor, compete ao clube que organiza o jogo assegurar o policiamento sempre que solicitado ao abrigo do Artigo 31.º 8e) deste regulamento.

3. O incumprimento do disposto no presente artigo 23.º-A implica o pagamento de coima no montante 1.000,00€ por cada jogo.

Artigo 24.º (Ficha de Equipa)

1. Nenhum jogo do CNDH terá início quando uma Equipa se apresentar antes do início do jogo com menos de 19 (dezanove) jogadores.
2. A Equipa que apresentar entre 19 (dezanove) e 22 (vinte e dois) jogadores na Ficha de Equipa, deve incluir nesse lote de jogadores pelo menos 5 (cinco) jogadores treinados e experientes de 1ª linha;
3. A Equipa que apresentar 23 (vinte e três) jogadores, deve incluir 6 (seis) Jogadores de 1ª Linha.
4. Nenhuma Equipa pode apresentar mais de 23 (vinte e três) jogadores na Ficha de Equipa por jogo.
5. São permitidas um máximo de 8 (oito) substituições, por jogo, de acordo com as Leis do Jogo.
6. No caso previsto no número 1, o árbitro devere mencionar esses factos no relatório do Boletim de Jogo.

Artigo 25.º (Campos)

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

Artigo 26.º (Dias, Horários e Local de Jogos)

1. Os Clubes cujas Equipas participam no CNDH estão obrigados a disputar os seus jogos nos seguintes horários:
 - a) sexta-feira, das 20h00 às 21h00;
 - b) sábado ou domingo, das 11h00 às 16h00 de inverno e das 11h00 às 17h00 na hora de verão.
2. A marcação dos jogos será feita pelos Clubes, em coordenação com a FPR, por ocasião das reuniões periódicas para definição do calendário referidas no Artigo 8.º anterior, podendo a marcação ser feita, indistintamente, para o campo principal ou secundário.
3. Caso um Clube não determine a data, horário e local de um determinado jogo, por não ter marcado presença numa das reuniões periódicas e não ter formalmente comunicado à FPR, antes da realização da reunião periódica correspondente, a marcação do referido jogo, será a FPR a marcar de forma unilateral e definitiva a data, horário e local do jogo, sendo os custos desta alteração suportados pela Clube a quem

cabia proceder à marcação, sem prejuízo da aplicação das sanções disciplinares aplicáveis.

4. Qualquer alteração à data, hora e local estabelecidos no Calendário em resultado das reuniões periódicas para definição de calendário só serão aceites se, cumulativamente, os clubes:

- a) formalizarem o pedido de alteração de data com uma antecedência mínima de 7 (sete) dias em relação à data do jogo originalmente determinada, mediante apresentação de declaração conjunta de aceitação da nova data, hora e local;
- b) a nova data coincidir com um horários pré-definidos pela FPR;
- c) a nova data não colidir com um jogo do CNDH disputado a menos de 50 (cinquenta) Kms, previamente marcado para o mesmo horário pré-definido.

5. Sempre que o Clube visitante tenha a sua sede situada a mais de 200 (duzentos) kms de distância do local do campo onde se desenrolará o respectivo jogo, este será obrigatoriamente disputado no Sábado às 15h00, ou alternativamente no Domingo às 15h00, salvo acordo mútuo e expresse entre os dois Clubes.

6. Nos fins-de-semana de actividade da Selecção Nacional de XV, não deverão realizar-se jogos do CNDH, salvo motivo de manifesta necessidade, o qual será determinado unicamente pela Direcção da FPR.

7. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, os clubes poderão, sempre que o respectivo jogo não seja objecto de transmissão televisiva ou via “streaming”, determinar ou alterar a marcação de jogos para datas e horário distinto dos indicados no n.º 1 anterior, desde que o façam mediante requerimento assinado e carimbado pelos dois clubes envolvidos no jogo, dirigido à Direcção da FPR até 5 (cinco) dias úteis antes do dia para o qual o jogo está marcado nos termos do calendário oficial.). Caso a Direcção da FPR não dê resposta a essa solicitação no prazo de 48 horas após a sua receção, considera-se a mesma tacitamente deferida.

8. As marcações dos jogos nomeadamente os dias e horas dos mesmos carecem de aprovação prévia da Direcção Federação Portuguesa de Rugby.

Artigo 27.º (Minuto de Silêncio)

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

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

Artigo 28.º

(Alteração ou Adiamento de Jogos e Jornadas pela FPR)

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

Artigo 29.º

(Faltas de Comparência)

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

Artigo 30.º

(Desclassificações)

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

Artigo 31.º

(Deveres dos Clubes)

1. Em todos os jogos os Clubes visitados são obrigados a disponibilizar dois lugares de estacionamento no seu recinto desportivo, se os houver, e quando realizarem jogos com entradas pagas a disponibilizar 10 entradas ao clube visitante.
2. Compete aos Clubes, na qualidade de visitados e organizador do espetáculo desportivo, assegurar a manutenção da ordem e disciplina dentro dos seus recintos desportivos, antes, durante e após os jogos neles realizados e, quando solicitado pela FPR ou pelo Clube adversário, garantir o policiamento e vigilância adequados, sendo esta policiamento obrigatório no caso de recintos desportivos interditos, pelo período que durar a referida interdição.

3. Quando, nos termos do número anterior, o Clube adversário solicitar o policiamento de determinado jogo, os custos a incorrer por força desse policiamento serão divididos, em partes iguais, entre os Clubes. No caso de o policiamento ser requerido pela FPR, cabe ao Clube visitado suportar todos os custos do policiamento.
4. A requisição de policiamento é obrigatória relativamente aos jogos e/ ou torneios que venham a ter lugar em recintos desportivos declarados interditos, a partir do momento da interdição e até final da época desportiva.
5. Sem prejuízo das competências das forças de segurança, as tarefas de controlo de acesso, vigilância, acompanhamento e distribuição de espectadores pelos diversos sectores podem ser exercidas por assistentes contratados pelos Clubes visitados.
6. O Clube visitado deve prestar, antes, durante e após o jogo, aos representantes da FPR e dos Clubes, aos árbitros e árbitros auxiliares, seus observadores, jogadores, técnicos, director de equipa e funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e protecção que se mostrem necessários.
7. Ambos os Clubes designarão sempre um Delegado de Equipa, entre os membros dos seus corpos sociais ou funcionários, para, devidamente registados juntos da FPR, comparecer em cada jogo e assumir funções relativas ao Controlo Anti-Doping, nomeadamente assistir ao sorteio e informar os jogadores sorteados para comparecer na Sala do Controlo imediatamente após o final do jogo.
8. São deveres especiais do Clube visitado:
 - a) Receber a equipa de arbitragem e o Comissário de Jogo, quando estes chegarem ao campo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão;
 - b) Receber o Clube visitante, com todas as indicações necessárias à sua instalação;
 - c) Zelar pela segurança da equipa de arbitragem e Comissário de Jogo 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).
9. Em tudo o não previsto neste artigo, aplica-se na matéria o Regulamento de Prevenção e Punição das manifestações de violência, racismo, xenofobia e intolerância nos espectáculos desportivos, aprovado em reunião de Direcção de 27 de Janeiro de 2010.

Artigo 32.º

(Acesso e Permanência no Recinto de Jogo)

1. Durante o tempo regulamentar, só poderão entrar e permanecer no Recinto de Jogo, desde que devidamente identificados:
 - a) O Comissário de Jogo ou elementos da FPR responsáveis pela organização do jogo, caso existam;

- b) o Director de Equipa, 2 elementos de apoio médico (1 médico e 1 fisioterapeuta ou 2 fisioterapeutas), os treinadores credenciados até ao limite de 2 e os jogadores suplentes quando equipados, de cada uma das equipas em jogo;
- c) O médico de jogo, serviço de assistência médica e pessoal necessário do controlo de antidopagem;
- d) Os fotógrafos da imprensa e os elementos indispensáveis aos serviços do operador televisivo titular dos eventuais direitos de transmissão, desde que devidamente credenciados;
- e) os fotógrafos que solicitem a presença no jogo, desde que devidamente identificados por cartão emitido pela FPR, os quais deverão permanecer na zona indicada para o efeito pelo Comissário de Jogo;
- f) 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. Todas as pessoas referidas nas alíneas anteriores deverão estar devidamente identificáveis, através de coletes ou braçadeiras, usando cores distintas dos equipamentos de ambas as equipas em campo e da equipa de arbitragem.

3. O médico e o massagista/fisioterapeuta poderão entrar na área do jogo para prestar assistência a um jogador lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo.

4. Apenas durante as paragens no jogo para assistência médica ou nos períodos estabelecidos para distribuição de água, de acordo com o estipulado nas Leis do Jogo, é permitido a entrada em campo de dois jogadores suplentes para distribuição de água. A água deve ser entregue em mão e não é autorizado o arremesso de recipientes com água. Nestes momentos de paragem não podem entrar em campo os treinadores e demais agentes desportivos das equipas.

5. Apenas durante o intervalo dos jogos, é permitido ao treinador e a jogadores suplentes de cada equipa entrar na área do jogo, ou alternativamente regressar aos balneários, desde que devidamente autorizados pelo árbitro antes do início do jogo, pelo período máximo previsto nas leis de jogo.

6. Compete ao Comissário de Jogo efectuar a credenciação dos agentes desportivos para acesso à zona técnica, designadamente, à área do recinto do jogo e aos balneários.

7. Durante o jogo é permitido aos jogadores suplentes efectuarem o seu aquecimento desde que o façam, preferencialmente, fora da área de jogo. Não sendo possível, podem utilizar as áreas de ensaio da equipa adversária, sendo aí interdita a utilização de bolas ou outro tipo de acessórios de treino ou aquecimento, devem também usar coletes ou outro vestuário que os diferencie das duas equipas. Em caso de incumprimento da obrigação de não violação do terreno de jogo, poderá o árbitro ou o Comissário de Jogo determinar a paragem imediata dos exercícios de aquecimento da Equipa inadimplente.

8. Nenhum jogador, treinador ou auxiliar de qualquer natureza pode, estando suspenso ou castigado, estar presente no Recinto de Jogo. O não cumprimento desta

norma após notificação do Comissário de Jogo ou, na ausência deste, do árbitro do jogo, dará lugar ao cancelamento do jogo com aplicação de derrota e perda de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja por eliminatórias, eliminação da competição à equipa faltosa.

Artigo 33.º

(Composição do Banco de Suplentes)

- 1.** Apenas poderão permanecer no banco de suplentes, durante o tempo regulamentar, os seguintes elementos, devidamente inscritos na FPR e identificados no Boletim de Jogo:
 - a) Director de Equipa do Clube (1);
 - b) treinadores (até ao limite de 2);
 - c) médico/ fisioterapeuta (até ao limite de 2);
 - d) jogadores suplentes devidamente equipados (nos termos das Leis do Jogo do World Rugby e das normas específicas para cada competição);
- 2.** O não cumprimento do disposto no número anterior determinará a interrupção do jogo, num limite máximo de 5 (cinco) minutos, até reposição da identidade e número dos elementos autorizados, cabendo ao Comissário de Jogo e ao Director de Equipa do Clube a responsabilidade objectiva pela reposição da normalidade.
- 3.** Caso o período de interrupção de 5 minutos seja ultrapassado sem que a referida normalidade seja reposta, o Comissário de Jogo deve informar o árbitro que o jogo está suspenso e à equipa responsável, para além de eventuais medidas disciplinares, será atribuída derrota com retirada de um ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será desclassificada da competição.
- 4.** Aos elementos que permaneçam no banco de suplentes, cumpre ainda:
 - a) Acatar as determinações da equipa de arbitragem;
 - b) Não manifestar, por qualquer meio, a sua discordância quanto às decisões da equipa de arbitragem
- 5.** A desobediência individualizada será sancionada nos termos gerais previstos no presente Regulamento e no Regulamento de Disciplina.

Artigo 34.º

(Acesso aos Balneários das Equipas)

- 1.** Aquando da realização dos jogos CNDH só é permitida a entrada nos balneários, bem como na área de ligação entre o campo e balneários, além dos árbitros, do pessoal médico, do Comissário de Jogo e elementos da força de segurança, aos jogadores, Directores de Equipa, treinadores 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 Comissário de Jogo, caso exista, ou do árbitro.

Artigo 35.º

(Acesso ao Balneário da Equipa de Arbitragem)

- 1.** Na zona reservada de acesso ao balneário da equipa de arbitragem apenas é permitido o acesso do Comissário de Jogo, dos Directores de Equipa dos Clubes, dos elementos das forças de segurança e 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.
- 2.** No intervalo, só a pedido do árbitro será permitida a entrada das pessoas referidas no número anterior.

Artigo 36.º

(Comissário de Jogo)

- 1.** Os Clubes devem comunicar, no âmbito do processo de inscrição, a identidade da pessoa que desempenhará as funções de Comissário de Jogo (bem como de um seu substituto), que será o dirigente responsável pela organização dos jogos do seu Clube na condição de visitado, o qual deve comparecer no campo com a antecedência mínima de noventa (90) minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao Árbitro e aos Directores de Equipa dos Clubes. A sua saída do recinto de jogo só será justificável por motivos urgentes relacionados com a natureza do seu cargo ou por circunstâncias de força maior, devendo, neste caso, ser substituído por um dos seus substitutos.
- 2.** O Comissário de Jogo será titular de cartão licença de identificação específica/credencial, emitida pela FPR.
- 3.** A FPR pode designar um Comissário de Jogo neutro para os jogos que entender.
- 4.** A Direcção da FPR estabelecerá o calendário das exigências da formação dos Comissários de Jogo bem como os prazos de obrigatoriedade da sua certificação.
- 5.** O Comissário de Jogo deve superintender toda a organização administrativa e logística dos campos, dos balneários, das áreas destinadas ao público, das áreas técnicas e do registo das equipas e jogadores na documentação específica de cada jogo. São Funções Principais do Comissário de Jogo:
 - a) Representar a FPR, fazendo a gestão do jogo ou da competição para que foi nomeado;
 - b) Assegurar o respeito e cumprimento dos Regulamentos aplicáveis no decurso do jogo ou da competição;
 - c) Se necessário, deve colaborar no Inquérito Disciplinar, de acordo com as regras da FPR;
 - d) Comunicar factos relevantes à FPR, com a maior celeridade possível, mediante preenchimento de relatório competente.
- 6.** Antes do Jogo, o Comissário de Jogo deve:
 - a) Chegar ao campo com 90 (noventa) minutos de antecedência sobre o horário do jogo;
 - b) Uma vez chegado ao campo deve apresentar-se (identificar-se) aos responsáveis das instalações e confirmar a chegada das equipas e do árbitro;
 - c) Inspeccionar as condições de segurança do recinto e dos intervenientes no jogo, nomeadamente a possibilidade de recorrer rapidamente aos serviços

- públicos exteriores (GNR ou PSP) para protecção de quaisquer intervenientes no jogo;
- d) Tomar conhecimento do apoio médico e de primeiros socorros (ambulância, enfermeiro ou material) disponível, confirmando se a ambulância tem acesso livre ao campo;
 - e) Verificar as condições dos balneários das equipas e dos árbitros;
 - f) Assegurar junto dos responsáveis das instalações a disponibilização de uma sala (se possível), para exercício das suas funções de Delegado FPR com a devida privacidade;
 - g) Verificar a enfermaria (posto médico) e a sala de controlo antidopagem;
 - h) Verificar a existência de bolas de jogo suficientes, em número não inferior a 5 (cinco), e devidamente cheias bem como a existência de apanha-bolas;
 - i) Verificar se há cadeiras para os jogadores sujeitos à medida disciplinar de suspensão temporária;
 - j) Analisar as condições da área de jogo, incluindo as zonas técnicas e o perímetro de segurança, preferencialmente em conjunto com o árbitro, verificando:
 - i) linhas de marcação do campo;
 - ii) bandeirolas;
 - iii) protecção dos postes;
 - iv) banco de suplentes;
 - v) a distância de segurança entre a linha lateral e qualquer obstáculo exterior salvaguarda a integridade física dos participantes.
 - k) Receber o Boletim de Jogo que o árbitro lhe entrega;
 - l) Informar os Directores das Equipas sobre a hora de entrega das Fichas de Equipa e respectivas identificações da totalidade dos elementos que estarão dentro do perímetro de jogo;
 - m) 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 compõem o banco de suplentes. De seguida perguntar a ambos os Directores de Equipa dos Clubes se querem conferir as Fichas de Equipa e identificações apresentadas. Se houver reclamações, as intenções destas devem ser registadas por escrito por parte do Comissário de Jogo, se houver, e lidas aos dois Directores de Equipa dos Clubes. Caso não esteja presente qualquer Comissário de Jogo, será o árbitro a registar por escrito a intenção da reclamação, após o que o reclamante deverá assinar o texto.
 - n) Em caso de dúvidas, deverá confirmar a identificação de qualquer jogador, treinador, dirigente, médico ou fisioterapeuta.

7. Durante o jogo, o Comissário de Jogo deve:

- a) Controlar o tempo de jogo e anotar a evolução do resultado incluindo a forma de pontuação, tempo decorrido e número identificativo do jogador;
- b) Controlar o tempo dos jogadores a quem foi mostrado cartão amarelo e se encontram no “Sin Bin”;
- c) Anotar e assegurar o processo de substituições;
- d) Garantir a correcta composição dos bancos de suplentes e zelar pelo bom comportamento das pessoas que ali permanecem;

- e) Verificar que os jogadores suplentes de cada equipa aquecem correctamente, na área destinada ao efeito ou como tal indicada pelo Director de Equipa do Clube visitado;
- f) Prestar apoio ao árbitro durante o intervalo, caso este o solicite;
- g) Verificar a identidade dos jogadores e outros elementos expulsos (cartão vermelho);
- h) Registrar incidentes ocorridos nas bancadas, nomeadamente manifestações de violência, xenofobia, racismo ou intolerância;
- i) Assegurar que nenhum jogador lesionado abandone o recinto de jogo sem acompanhamento.

8. Após o jogo, o Comissário de Jogo deve:

- a) Verificar que todos os participantes abandonaram o terreno de jogo de modo ordeiro;
- b) Confirmar do resultado, substituições efectuadas e acções disciplinares com o árbitro;
- c) Preencher o Boletim de Jogo e juntar ao mesmo eventuais relatórios técnicos ou disciplinares entregues pelo árbitro;
- d) Garantir, em caso de reclamação, que são seguidos os procedimentos aplicáveis previstos dos Regulamentos da FPR;
- e) Garantir, em caso de expulsão (cartão vermelho), o cabal cumprimento dos procedimentos aplicáveis previstos nos Regulamentos da FPR;
- f) Ajudar nos procedimentos do controlo antidopagem, quando solicitado para o efeito;
- g) Devolver aos Directores de Equipa as identificações dos elementos que compõem o banco de suplentes e informar qual o resultado final do jogo, pedindo a assinatura do Boletim de Jogo;
- h) Agradecer a todos os participantes no jogo a sua colaboração;
- i) Preencher o respectivo relatório e enviá-lo para a FPR, no prazo de 48 horas após o final do jogo.

Artigo 37.º

(Director de Equipa de Clube)

- 1.** São Directores de Equipa 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, em 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 emitida pela FPR que ateste a sua qualidade de Director de Equipa do Clube;

- b) Comparecer no campo de jogo com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Comissário de Jogo;
- c) Mandar preparar todo o recinto do jogo e demais infraestruturas para realização do jogo (balneários, sala de controlo antidopagem, sala médica, etc) segundo as normas do World Rugby e da FPR;
- d) Impedir a entrada ou permanência no Recinto de Jogo e na zona de ligação com os balneários, 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 na Ficha de Equipa e apresentar ao Comissário de Jogo e ao árbitro as licenças e demais documentos de identificação de jogadores, treinadores e pessoal médico que podem permanecer nas 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 Comissário de Jogo ou, na sua ausência, ao árbitro identificando-se através dos seguintes meios de identificação autorizados: Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão ou Passaporte;
- g) Identificar, sempre que o árbitro assim o pretenda e para além dos jogadores, todos os elementos que fazem parte da Ficha de Equipa do Clube e que terão lugar na Zona Técnica;
- h) No final do jogo assinar o Boletim de Jogo confirmando o resultado final, as substituições efetuadas e os jogadores não utilizados;
- i) No caso de o jogo ter sido dirigido por um árbitro não oficial o Director de Equipa da equipa visitada deverá enviar ou entregar o Boletim de Jogo na FPR, no prazo máximo de 48 horas.

5. Os Directores de Equipa, no momento em que apresentam, em simultâneo, ao árbitro ou ao Comissário de Jogo as Fichas de Equipa têm direito a proceder à sua conferência através das identificações dos jogadores que naquelas estão mencionados.

6. Em caso de existência de irregularidades os Directores de Equipa deverão informar o árbitro ou o Comissário de Jogo da intenção de apresentarem protesto.

7. Compete ao árbitro ou ao Comissário de Jogo redigir no Boletim de Jogo o conteúdo da intenção do protesto. A redacção da intenção do protesto é apresentada, em simultâneo, a ambos os Directores de Equipa.

Artigo 38.º

(Capitães de Equipa – Direitos e Deveres)

1. Os capitães das equipas são os jogadores qualificados para as representar junto da equipa de arbitragem, funcionando como elemento de ligação entre a equipa de arbitragem e a sua própria equipa, estando identificados como tal no Boletim de Jogo.

2. São deveres dos capitães das equipas:

- a) Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;

- b) Observar e fazer observar as normas de lealdade e correcção, para com os demais intervenientes do jogo;
- c) Procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos seus companheiros de equipa, ou em que estes sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários ou público.

Artigo 39.º

(Cores dos Equipamentos)

1. Os Clubes são obrigados, no âmbito do processo de inscrição, a comunicar à FPR as cores do equipamento principal e alternativos.
2. Não existirá limite ao número de equipamentos alternativos que cada Clube poderá utilizar em cada época desportiva, mas a FPR poderá, aquando do avaliação do pedido de inscrição, fazer recomendações relativamente à cor dos equipamentos apresentados, em função da semelhança com os apresentados pelos demais Clubes.
3. A FPR informará, através de Comunicado Oficial, as cores dos equipamentos de cada Clube até ao quinto dia anterior ao início da respectiva competição.
4. Os Clubes são obrigados a utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola, calção e meias, salvo se obtiverem o prévio acordo da equipa visitante, ou se o equipamento for de difícil destrição, caso em que mudará obrigatoriamente de equipamento o Clube na situação de visitante.
5. Nos jogos realizados em campo neutro, mudará de equipamento o Clube cuja equipa tenha sido sorteada em segundo lugar.
6. Em casos de dúvida, compete ao árbitro apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos.
7. Caso o Clube visitante não apresente equipamento que se distinga da equipa do Clube visitado será punido com atribuição de derrota com retirada de 1 ponto de classificação em competições por pontos de classificação ou, caso a competição seja a eliminar, será eliminada da competição.

Artigo 40.º

(Camisolas, calções e meias dos Jogadores – Numeração)

1. As camisolas dos jogadores serão obrigatoriamente numeradas de acordo com as seguintes normas:
 - 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 e nos calções, pelo menos, 10 cm de altura;
 - d) Se a sua colocação vier a ser determinada pela FPR, por meio de Comunicado Oficial, os números nas camisolas e nos calções devem obedecer ao modelo aprovado (*design e lettering*) pela FPR, e conter o logótipo do patrocinador institucional da competição;

- e) A numeração de cada jogador corresponde à posição que ocupa em campo, nos termos dos Regulamentos do WR, aos quais corresponderão, necessariamente, os nomes e números inscritos no Boletim de Jogo.
- 2.** Só em casos 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 incorrecta, a falta, troca e arrancamento de números, bem como a atribuição de números que não correspondam aos inscritos na Ficha de Jogo. Caso o árbitro do jogo considere existir prejuízo ou confusão, o jogador com o equipamento em causa não poderá continuar em campo.
- 3.** Em qualquer situação os jogadores da mesma equipa devem apresentar camisolas, calções e meias de equipamento iguais e da mesma cor sob pena de o jogo não se poder iniciar.
- 4.** É autorizada a inscrição, facultativa, do nome abreviado do jogador nas costas da camisola, na parte superior ou inferior ao número, em letras de 10 cm de altura.
- 5.** Se a sua colocação vier a ser determinada pela FPR, por meio de Boletim Informativo, é obrigatória a colocação na manga direita das camisolas do logotipo do patrocinador institucional da competição.

Artigo 41.º

(Publicidade nos Equipamentos)

- 1.** Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, é autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores das equipas que participam nas competições da FPR, sem limite de patrocinadores.
- 2.** A publicidade pode ser colocada:
- a) Na frente e nas costas da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da numeração;
 - b) Nas mangas da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da logótipo do patrocinador institucional da competição, se o houver;
 - c) Nos calções, na parte posterior dos mesmos à altura da cintura e/ou na parte da frente.
- 3.** A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros auxiliares, dirigentes, técnicos e espectadores e deve estar em conformidade com o Regulamento de Prevenção e Punição de manifestações de violência, xenofobia e intolerância nos espectáculos desportivos, aprovado em reunião de Direcção da FPR em 27 de Janeiro de 2010.
- 4.** Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, de uma forma discreta, que não exceda 20cm², em cada peça do equipamento, incluindo a camisola interior. O emblema do Clube é obrigatório, não devendo exceder 10cm² e conter apenas o nome oficial do Clube. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade.
- 5.** O Campeão Nacional do CNDH pode utilizar as insígnias da sua qualidade na manga esquerda da camisola. O símbolo, que deverá ser aprovado pela FPR, terá como base o emblema estatutário da FPR com a inscrição “Campeão Nacional 20../20..” ou a

descrição do número de títulos obtidos e não deve ultrapassar as dimensões máximas de 100 cm².

6. A FPR poderá determinar a colocação, na manga direita, do logótipo institucional da competição, fornecendo para o efeito os respectivos escudos aos Clubes, os quais estão obrigados a coloca-los na sua manga direita.

Artigo 42.º (Bolas)

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

Artigo 43.º (Boletim de Jogo)

1. 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 concisa, clara e objectiva dos factos de natureza disciplinar ocorridos, com a indicação dos seus intervenientes.

A validação do Boletim de Jogo pelos Directores de Equipa dos Clubes não é condição para que o mesmo seja válido e definitivo.

2. O Comissário de Jogo ou o árbitro, na ausência daquele, são os únicos responsáveis pela inscrição no Boletim de Jogo de quaisquer reclamações e/ou intenções de protesto apresentados pelos Directores de Equipa dos Clubes.
3. Os Directores de Equipa apresentarão ao árbitro, até 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 que irão utilizar no referido jogo, 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, bem como dos jogadores que desempenham as funções de capitão de equipa e jogadores aptos a participar nas posições de primeira linha.
4. Compete a ambos os Directores de Equipa dos Clubes a verificação da ficha de equipa adversária e a informação ao árbitro da existência de alguma irregularidade.

5. O árbitro poderá impedir que um jogador participe no jogo se não estiver correctamente identificado.
6. O árbitro deverá enviar para a FPR, o Boletim de Jogo, as fichas das equipas, os relatórios de expulsão definitiva, até às 18h00 horas do segundo dia útil seguinte à sua realização.

CAPITULO V TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

Artigo 44.º (Titularidade de Direitos)

1. Nos termos do Regulamento 13.2 do World Rugby, compete à Direcção da FPR conhecer e aprovar a transmissão televisiva de jogos das competições que organiza, em conjunto com os Clubes organizadores interessados.
2. Obtida a competente autorização pelos Clubes participantes, poderá a FPR organizar a transmissão TV ou “Streaming” dos jogos do CNDH, bem como os respectivos resumos, nos canais de comunicação próprios da competição, bem como nos da FPR.
3. A FPR detém a titularidade dos direitos de transmissão televisiva dos jogos que, directamente organiza, nomeadamente da Fase Final do CNDH.

Artigo 45.º (Recolha de Imagens)

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

CAPITULO VI ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS

Artigo 46.º (Competência)

1. A organização financeira dos jogos das competições oficiais é da responsabilidade dos Clubes visitados.
2. Os Clubes poderão explorar comercialmente as receitas de bilheteira relativas aos seus jogos, não sendo necessária para o efeito qualquer autorização, estando apenas obrigados a imprimir nos bilhetes a denominação oficial da competição, bem como o seu respectivo logótipo ou, na ausência deste, o logótipo da FPR.

Artigo 47.º
(Despesas e Encargos)

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

Artigo 48.º
(Livre ingresso)

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

CAPÍTULO VII
DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 49.º
(Acção Disciplinar)

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

Artigo 50.º
(Interpretação e Integração de Lacunas)

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

Artigo 51.º
(Revogação, Alterações e Aditamentos)

1. O presente Regulamento revoga todos os regulamentos, normas e regras relativas às matérias dele constantes e será acessível no sítio da FPR.
2. Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direcção e, uma vez aprovadas, passarão a constituir parte integrante do mesmo, sem prejuízo do disposto no n.º 2 do Artigo 19.º dos Estatutos da FPR.

ANEXO I

3 Equipas

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

2.^a jornada - 3/1

4 Equipas

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

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

5 Equipas

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

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

6 Equipas

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

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

7 Equipas

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

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

8 Equipas

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

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

9 Equipas

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

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

10 Equipas

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

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

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

REGULAMENTO DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

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 para 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

- o Todos os escalões

- 100m x 70m

- Mínimas

- o WR

- 94m x 68m

- o FPR (categoria sénior principal, secundária e sub-escalão sénior)

- 90m x 64m

- o FPR (restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)

- 85m x 55m

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

- o WR

- Constituídas por um rectângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m e uma largura mínima de 10m. Em casos excepcionais e quando devidamente autorizado pela FPR, a largura da área, mantendo-se o mesmo comprimento, pode ir até ao limite mínimo de 6m.

- o FPR (categoria sénior principal, secundária e sub-escalão sénior)

- Constituídas por um rectângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m, poderá ter uma largura mínima de 6m. Em casos excepcionais e quando devidamente autorizado pela FPR, a largura da área, mantendo-se o mesmo comprimento, pode ir até ao limite mínimo de 3m.

- o FPR (restantes categorias seniores, Sub-18, Sub-16)

- Constituídas por um rectângulo com comprimento correspondente à largura do campo e com uma largura máxima de 22m, poderá ter uma largura mínima de 3m.

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. No caso da manutenção das balizas e quando a bola tocar num dos seus elementos, postes ou traves, o jogo continuará. Se o jogador portador da bola tocar na base do poste da baliza de futebol durante o jogo, tem aplicação a Lei 22.4 (b) e 22.5 (c) das Leis do Jogo. Caso a bola toque em qualquer armação, para além das referidas balizas, que se situe no espaço aéreo da área de validação, será considerado *bola morta*.

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.

Marcação das Linhas

- As linhas, que devem ser todas iguais, devem ter uma espessura máxima de 12 cm e mínima idêntica à espessura dos postes. As linhas de ensaio são tangentes ao perímetro interior, em relação ao terreno de jogo.
- As dimensões do campo:
 - no terreno de jogo a dimensão do comprimento é medida pelo interior das linhas de ensaio. A dimensão da largura é medida pelo interior das linhas laterais
 - nas áreas de ensaio a dimensão da sua largura é medida do exterior da linha de ensaio até ao interior da linha de bola morta e a dimensão do seu comprimento - o mesmo do que a largura do terreno de jogo - é medida entre o interior das linhas laterais.

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:

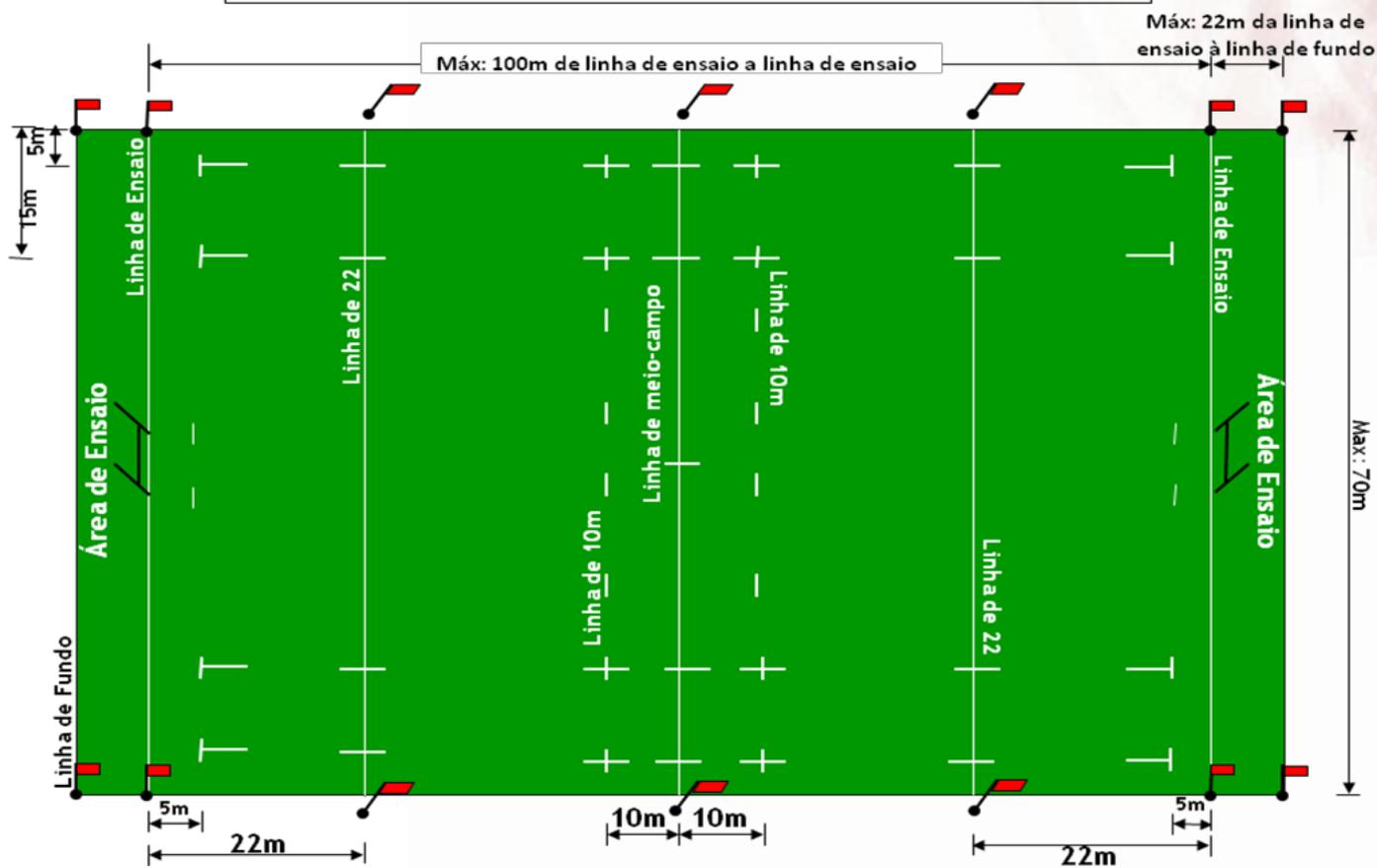
Existe uma linha específica de 0.5 metros de comprimento que intersecta a linha de meio-campo.”

Todas as linhas representadas na Planta devem estar convenientemente marcadas.

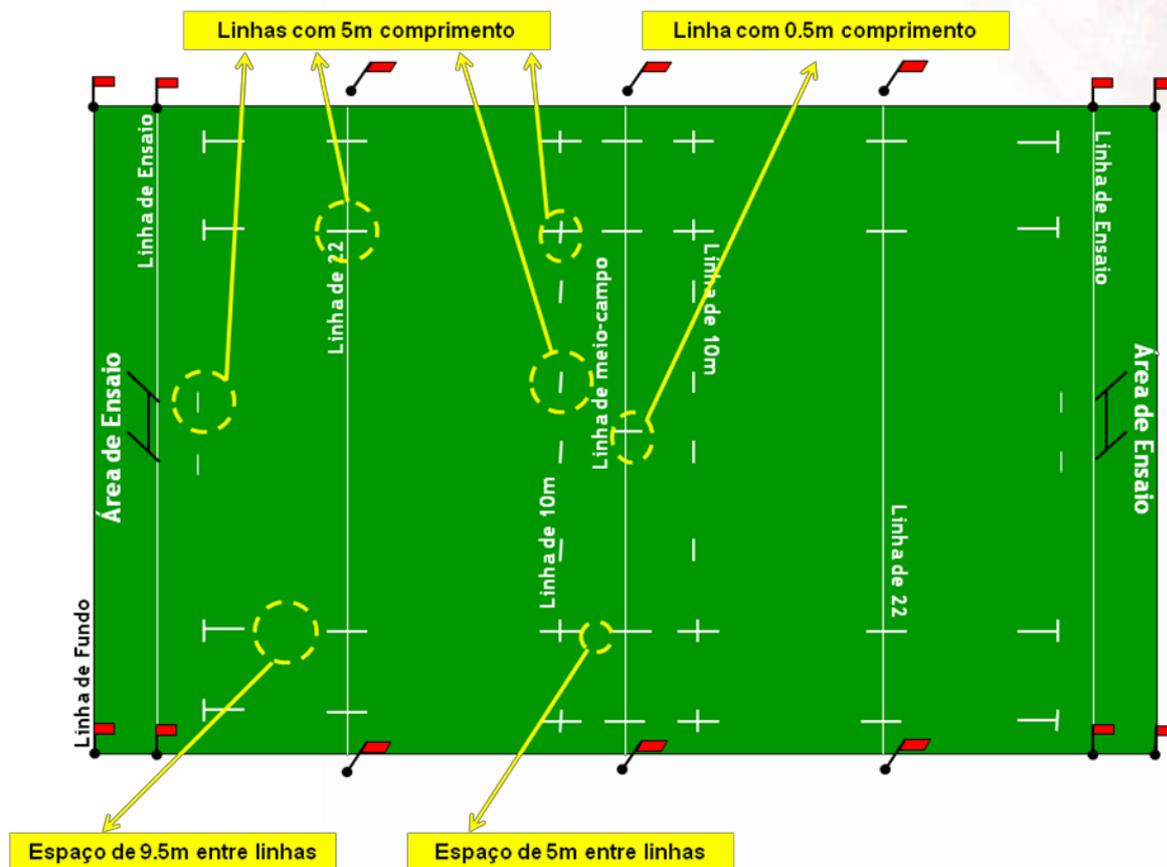
As linhas devem ter todas a mesma espessura com 12cm como limite e a espessura dos postes como dimensão mínima.



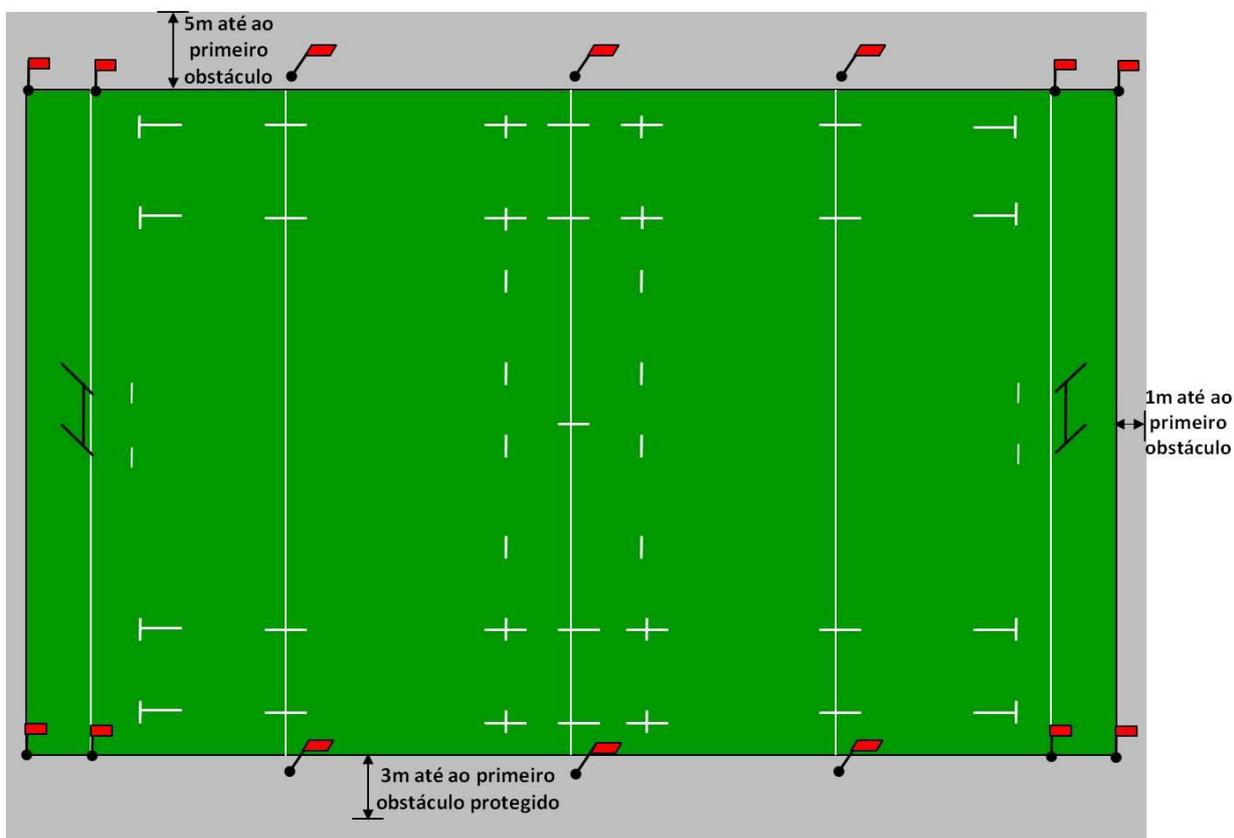
DIMENSÕES MÁXIMAS PARA CAMPOS DE RUGBY



DIMENSÕES DAS LINHAS DE MARCAÇÃO DOS CAMPOS DE RUGBY



ÁREA DE PERÍMETRO PARA 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.

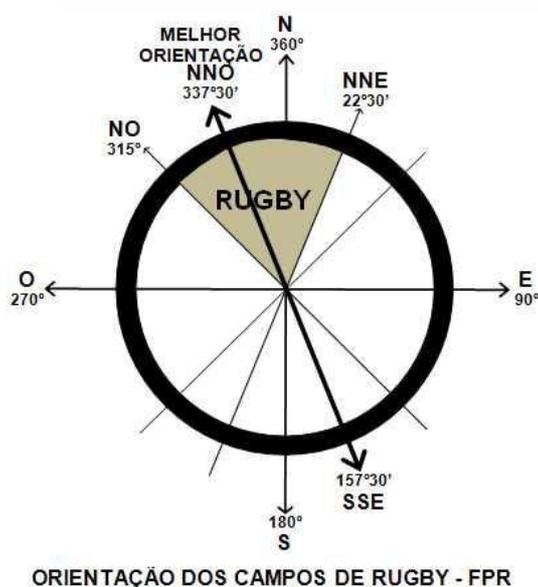
4. ORIENTAÇÃO DOS CAMPOS

A exposição solar é um dos factores de constrangimento das áreas desportivas de ar livre, influenciando negativamente, se mal orientada, a acção dos praticantes.

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)/Su-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.



Casos excepcionais:

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