



REGULAMENTO DO TORNEIO NACIONAL SUB-16

(Versão em vigor na Época 2025/2026)

REGULAMENTO DO TORNEIO NACIONAL SUB-16

ÉPOCA 2025/2026

ÍNDICE

- Artigo 1.º - Norma habilitante
- Artigo 2.º - Objeto
- Artigo 3.º - Regime supletivo
- Artigo 4.º - Limites de idade
- Artigo 5.º - Inscrição de equipas
- Artigo 6.º - Inscrição de jogadores
- Artigo 7.º - Utilização de jogadores
- Artigo 8.º - Utilização irregular de jogadores
- Artigo 9.º - Tempo de jogo
- Artigo 10.º - Controlo dos jogos
- Artigo 11.º - Faltas de comparência
- Artigo 12.º - Modelo competitivo
- Artigo 13.º - Atribuição do título de campeão nacional
- Artigo 14.º - Interpretação e integração de lacunas
- Artigo 15.º - Revogação, alterações e aditamentos
- Artigo 16.º - Entrada em vigor

CAPÍTULO I

Disposições gerais

Artigo 1.º **(Norma habilitante)**

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

Artigo 2.º **(Objeto)**

O presente Regulamento define os termos e condições de inscrição e participação de Clubes no Torneio Nacional do Escalão de Sub-16, organizado pela Federação Portuguesa de Rugby (FPR).

Artigo 3.º **(Regime supletivo)**

Ao Torneio Nacional de Sub-16 aplicam-se as normas do Regulamento Geral de Competições em tudo o que não esteja especificamente previsto no presente Regulamento.

Artigo 4.º **(Limites de idade)**

O Torneio Nacional de Sub-16 para a Época 2025/2026 será disputado por jogadores nascidos nos anos 2009 e 2010.

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

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

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

- i. Pelo menos 1 (um) treinador de Grau 2 ou superior, oficialmente credenciado para o respetivo escalão com o Título Profissional de Treinador de Desporto (TPTD) do IPDJ/ Prodesporto, nos termos da legislação em vigor e oficialmente credenciado na lista da FPR;

- ii. Certificado de registo criminal de todos os treinadores que pretende registar nesta competição, com expressa indicação de que se destina ao registo de treinador para desempenho de funções no escalão juvenil (especificar o escalão);
- iii. Pelo menos 1 (um) Diretor de Equipa e um suplente devidamente credenciados e constante das listas da FPR;
- iv. Certificado de registo criminal de todos os diretores de equipa que pretende registar nesta competição, com expressa indicação que se destina a atividade de diretor de equipa desportiva que envolve contacto regular com menores.

b) Apresentação do número mínimo de vinte e cinco (20) jogadores, regulamentarmente inscritos até às 23h59 do dia 29 de setembro de 2025, ou outra data designada pela FPR, para o Torneio Regional.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Artigo 6.º
(Inscrição de Jogadores)

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

Artigo 7.º
(Utilização de Jogadores)

1. As equipas podem inscrever no boletim de jogo até vinte e cinco (25) jogadores, sendo quinze (15) efetivos e dez (10) suplentes.
2. São permitidas dez (10) substituições, de acordo com o determinado nas Leis do Jogo e no presente Regulamento.
3. Não é permitido o início do jogo caso uma Equipa apresente menos de doze (12) jogadores. Caso durante o jogo uma Equipa fique reduzida a menos de doze (12) jogadores, o jogo é dado por terminado, implicando a derrota dessa Equipa por falta de comparência.
4. Para que seja possível dar início ao jogo, cada Equipa deve apresentar um mínimo de três (3) jogadores que possam atuar na primeira linha das formações ordenadas. O não cumprimento desta obrigação implica a derrota dessa Equipa por falta de comparência.
5. O árbitro pode, a qualquer momento, e desde que considere não estarem reunidas as necessárias condições de segurança dos jogadores, determinar a realização de formações ordenadas simuladas durante um determinado período de jogo ou durante o restante tempo de jogo.
6. Para que uma Equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezasseis (16), dezassete (17) ou dezoito (18) jogadores deverá apresentar um mínimo de quatro (4) jogadores que possam atuar na primeira linha.
7. Se tal não for cumprido essa Equipa só poderá inscrever quinze (15) jogadores no Boletim de Jogo, ficando impedida de apresentar jogadores suplentes.
8. Para que uma equipa possa inscrever no Boletim de Jogo dezanove (19), vinte (20), vinte e um (21) ou vinte e dois (22) jogadores deverá apresentar um mínimo de cinco (5) jogadores que possam atuar na primeira linha.

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

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

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

Artigo 8.º **(Utilização irregular de jogadores)**

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

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

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

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

Artigo 9.º **(Tempo de jogo)**

1. O limite máximo de duração do jogo é de setenta (60) minutos, excluindo o tempo perdido, dividido em duas partes de trinta e cinco (30) minutos, com um intervalo de 10 minutos.

2. A aplicação de um cartão amarelo implica uma suspensão temporária de sete (7) minutos.

Artigo 10.º
(Controlo dos Jogos)

1. O árbitro não deve permitir a participação no jogo de jogadores que não figurem na lista de jogadores inscritos e disponibilizada pela FPR, devendo solicitar a identificação de todos os jogadores através do respetivo cartão de atleta, cartão do cidadão, passaporte, título de residência ou outro documento de identificação civil.
2. Para que seja possível a confirmação das identidades, os Diretores das Equipas devem entregar ao árbitro, com a antecedência mínima de 30 minutos sobre a hora prevista para o início do jogo, o boletim de jogo e as identificações dos participantes.
3. O não cumprimento do período de tempo indicado no número anterior, deve ser assinalado pelo árbitro no Boletim de jogo, implicando a aplicação de multa ao Clube incumpridor no valor de cem (100) euros.
4. A impossibilidade de identificação de um jogador impede a sua participação no jogo.

Artigo 11º
(Faltas de Comparência)

1. À Equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência será averbada uma derrota por vinte e cinco a zero (25-0), correspondente a cinco ensaios, e a retirada de cinco pontos de classificação, bem como a atribuição ao adversário de cinco (5) pontos de classificação.
2. À Equipa a quem seja aplicada uma falta de comparência será ainda aplicada uma multa de quinhentos (500) euros.
3. Será desclassificada da competição a Equipa a quem tenham sido aplicadas três faltas de comparência, caso em que será aplicada uma multa adicional de mil (1000) euros.

Artigo 12.º
(Modelo competitivo)

1. O Torneio Nacional de Sub-16 é disputado por 28 (vinte e oito) equipas, no qual será apurado o campeão nacional de Sub-16 da Época 2025/2026, de acordo com o modelo competitivo em Anexo ao presente Regulamento e que dele faz parte integrante.
2. Podem participar Equipas conjuntas, constituídas por jogadores de Clubes diferentes, desde que estes Clubes não inscrevam equipas próprias nessa competição.
3. Os pedidos para participação devem ser enviados ao Departamento de Competições da FPR (competicoes@fpr.pt) para apreciação, antes do sorteio da competição ou do emparelhamento condicionado.

Artigo 13.º
(Atribuição do título de campeão nacional)

A Equipa que obtiver maior pontuação no final do Torneio Nacional, será atribuído o título de Campeão Nacional de Sub-16, Época 2025/2026.

Artigo 14.º
(Interpretação e integração de lacunas)

1. As dúvidas de interpretação na aplicação do presente Regulamento serão resolvidas pela Direção da FPR, que divulgará através de Comunicado Oficial a sua interpretação, a qual se revestirá de força obrigatória geral após publicação no Boletim Informativo.
2. Nos termos do Artigo 25.º dos Estatutos da FPR, eventuais lacunas e omissões, relativamente a questões suscitadas pelos Clubes ou por outros órgãos sociais, serão integradas pela Direção da FPR e tornadas públicas através de Comunicado, cujo teor se revestirá de força obrigatória geral após publicação no Boletim Informativo.

Artigo 15.º
(Revogação, alterações e aditamentos)

1. O presente Regulamento revoga todas as anteriores versões do Regulamento do CN2D e será acessível no sítio da FPR.
2. Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direção da FPR que, 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.

Artigo 16.º
(Entrada em vigor)

O presente Regulamento entra em vigor no dia 1 de setembro de 2024.

(Atualizações aprovadas pela Direção da FPR em 2 de setembro de 2025)

Anexo I

Modelo competitivo

Equipas

Grupo Norte/Centro

CDUP

CJ SPORTS

RC LOUSÃ

AEES AGRÁRIA DE COIMBRA

AA COIMBRA

RC TONDELA

BRAGA RUGBY/ GUIMARÃES RUFC / CR ARCOS DE VALDEVEZ

MRC BAIRRADA

Grupo Sul A

CDUL

CR ÉVORA

SPORTING CP

RC ELVAS

RC SANTARÉM

BELAS RC

CR TÉCNICO

Grupo Sul B

GD DIREITO

RC LOULÉ

RC MONTEMOR

GDS CASCAIS

CR SETÚBAL

SL BENFICA

Grupo Sul C

CF OS BELENENSES

CRC/ REE/ AUR

ST. JULIANS

GD ALCOCHETENSE / CRU Algarve

MUSTANGS R./ RC VILA DA MOITA

CR SÃO MIGUEL

AGRONOMIA RUGBY

Sistema de Disputa

1. Torneio Regional

Nos respetivos Grupos, as Equipas jogam num sistema todas contra todas a 1 volta.

Será determinado através de sorteio os jogos que as Equipas disputarão em casa e fora.

Apuram-se para o Torneio Nacional CUP as Equipas classificadas nos 1.º e 2º lugares de cada Grupo.

2. Torneio Nacional

Taça Cup – Disputada pelas 8 Equipas classificadas nos 1.º e 2.º lugares de Cada Grupo, num sistema de todos contra todos a 2 voltas.

A Equipa que terminar no 1.º lugar da classificação é declarada campeã nacional de Sub18.

Taça Plate – Disputada pelas Equipas classificadas nos 3.º a 6.º lugares do Grupo Norte/Centro e as Equipas classificadas nos 3.º e 4.º lugares dos restantes Grupos, num total de 10 Equipas.

Os jogos são disputados num sistema de todos contra todos a uma só volta, sendo definido por sorteio os jogos que as Equipas disputam em casa e fora. As Equipas serão emparelhadas de acordo com as distâncias, em quilómetros, existente entre elas.

Taça Bowl – Disputada pelas Equipas classificadas em 7.º e 8.º lugares do Grupo Norte/Centro e pelas Equipas classificadas nos 5.º a 7.º lugares do Grupo Sul-A, 5.º e 6.º lugares do Grupo Sul-B e 5.º a 7.º lugares do Grupo Sul-C.

Os Grupos serão constituídos de acordo com a classificação final da Fase Regional, sendo esta Taça disputada também por equipas secundárias de Sub16, que se encontram a disputar outra competição.

Critérios de desempate

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

- a) maior número de vitórias obtidas na fase em disputa;
- b) maior número de ensaios marcados nos jogos entre as equipas empatadas;
- c) resultados entre as equipas envolvidas;
- d) maior número de ensaios marcados nos jogos da Fase em disputa;
- e) maior número de transformações de ensaio convertidos nos jogos entre as equipas empatadas;
- f) maior número de transformações de ensaio convertidos nos jogos entre as equipas empatadas da Fase em disputa;

- g) maior número de pontapés de ressalto convertidos nos jogos entre as equipas empatadas;
- h) maior número de pontapés de ressalto convertidos no jogo entre as equipas empatadas na Fase em disputa, e
- i) sorteio, caso as equipas permaneçam empatadas, na sequência da aplicação de todas as alíneas anteriores.