

A large, faded watermark of the FPF logo is centered on the page. It features the letters 'FPF' in a large, bold, sans-serif font at the top, and a shield-shaped emblem below it. The shield is divided diagonally into red and white sections, with a white star in the center. The entire watermark is rendered in a light gray color.

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE COMPETIÇÃO
CAMPEONATO PARAENSE SUB 17
2023**

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CAMPEONATO PARAENSE SUB 17 2023

DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - A Campeonato Paraense Sub 17, competição amadora da temporada de 2023.

§ 1º - Todas as competições obedecerão às normas constantes que serão regidas por quatro regulamentos mutuamente complementares identificados a seguir:

- a) Regulamento específico da competição (REC) – que considera o sistema de disputa e outras matérias específicas e vinculadas a esta competição;
- b) Regulamento Geral das competições (RGC) – o qual trata das matérias comuns aplicáveis a todas as competições sob a coordenação da FPF;

Art. 2º - A FPF, na qualidade de coordenadora da Competição, detém todos os direitos relacionados à mesma e o seu DCO é o responsável pela aplicação deste REC e do RGC à Competição, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

SISTEMA DE DISPUTA

PRIMEIRA ETAPA

Art. 3º - O CAMPEONATO PARAENSE Sub – 17 , será disputada por vinte e quatro (24) equipes divididas em três (03) chaves de oito(08) equipes cada que são: “A”, “B” e “C”, que foram devidamente sorteadas e conforme descrito abaixo:

	CHAVE "A"
1	Curumins Esporte Clube
2	C. A. Vila Rica
3	Clube Atlético Craques Do Futuro
4	Atlético Barbarense Esporte Clube
5	Tuna Luso Brasileira
6	Associação Beneficente Estrela
7	Clube do Remo
8	Terra Alta Sport Clube

	CHAVE "B"
1	União Paraense Futebol Clube
2	Paysandu Sport Clube
3	Esporte Clube Trabalhista
4	Sport Club Belém
5	Comercial Esporte Clube
6	Sacramenta Esporte Clube Beneficente
7	Associação Atlético e Cultural Cabanos
8	Juventude Barcarenense Esporte Clube

	CHAVE "C"
1	Capanema Esporte Clube
2	Castelo dos Sonhos
3	Real São Miguel
4	Meninos de Ouro
5	Castanhal esporte clube
6	Santa Rosa Esporte Clube
7	Salinas Desportivo
8	Maracanã/Tauá

Art. 4º - Na 1ª Fase ou Fase Classificatória - os vinte e quatro clubes serão divididos em 03 (três) chaves de 08 (oito) integrantes cada, denominados de "A", "B" e "C". Os jogos nessa fase serão disputado em seus respectivos grupos respeitando a regionalidade, o mando de campo de todas as partidas pertencerá ao clube colocado à esquerda da tabela elaborada pela DCO. Serão classificados para a segunda fase classificatória os 04 (quatro) melhores colocados de cada grupo.

Art. 5º – Na 2ª fase – denominada fase classificatória - os 12 (doze) clubes classificados entre os grupos (quatro de cada grupo na 1ª fase), serão organizados conforme a sua colocação em dois grupos, considerando a tábua de classificação na fase anterior, formarão os grupos "D" e "E". Sendo que nessa fase (ainda classificatória) os confrontos serão entre as equipes que compõem a chave "D" versus as equipes que compõem a chave "E", isto quer dizer, as equipes da chave D jogarão contra as equipes da chave E, sendo que as pontuações serão somadas dentro de cada chave para efeito de classificação, obedecendo a seguinte ordem (abaixo). Passa a outra fase final (semifinal) as duas melhores equipes classificadas em cada chave, levando em consideração a somatória dos pontos obtidos em todos os jogos exclusivamente dessa fase, obedecendo os critérios do Art. 9º ao final da disputa.

CHAVE "D"	
1	1º COLOCADO "C"
2	2º COLOCADO "B"
3	2º COLOCADO "C"
4	3º COLOCADO "A"
5	3º COLOCADO "B"
6	4º COLOCADO "A"

CHAVE "E"	
7	1º COLOCADO "A"
8	2º COLOCADO "A"
9	1º COLOCADO "B"
10	3º COLOCADO "C"
11	4º COLOCADO "C"
12	4º COLOCADO "B"

§ 1º - Os jogos nessa fase serão no formato entre chaves (chave D enfrenta a chave E) sendo classificados nesta fase os 02 (dois) melhores times de cada chave para a próxima fase.

FASE FINAL

Art. 7º - Na 3ª fase – semifinal – os quatros clubes classificados na 2ª fase (dois de cada chave) se enfrentarão em sistema de cruzamento olímpico (vide abaixo). Os jogos serão disputados no formato de ida e volta, e o mando dos jogos obedecerão às ordens que constam em tabela. Os jogos nessa fase não haverá vantagem para nenhuma equipe. Serão classificados nesta fase 02 (dois) times para a 5º fase – a final. Os critérios de desempate para indicar o clube vencedor de cada confronto, quando houver igualdade em pontos ganhos ao final das duas partidas de cada grupo, serão os seguintes, aplicáveis à fase a fase e nesta ordem:

1º) Maior saldo de gols:

2º) Cobrança de pênaltis, de acordo com os critérios adotados pela international Board.

G	2º DA CHAVE "D"	X	1º DA CHAVE "E"
H	2º DA CHAVE "E"	X	1º DA CHAVE "D"
H	1º DA CHAVE "D"	X	2º DA CHAVE "E"
G	1º DA CHAVE "E"	X	2º DA CHAVE "D"

Art. 8º - Na 4ª fase – final – os dois clubes classificados na 3ª fase irão disputar o título de Campeão do Campeonato paraense Sub-17/2023 em jogos de ida e volta, conforme estabelecido em tabela. Os critérios de desempate para indicar o clube vencedor de cada confronto, quando houver igualdade em pontos ganhos ao final das duas partidas, serão os seguintes, aplicáveis à fase a fase e nesta ordem:

1º) Maior saldo de gols:

2º) Cobrança de pênaltis, de acordo com os critérios adotados pela international Board.

FINAL DA COMPETIÇÃO

Pior colocada na 1ª fase X Melhor colocada na 1ª fase
Melhor colocada na 1ª fase X Pior colocada na 1ª fase

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 9º - Ocorrendo igualdade em pontos ganhos entre 2 (dois) ou mais Clubes na primeira fase aplicam-se sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

- A. Maior Número de vitórias;
- B. Maior Saldo de gols;
- C. Maior número de gols pró;
- D. Menor número de cartões vermelhos recebidos;
- E. Menor número de cartões amarelos recebidos;
- F. Confronto direto;
- G. Sorteio a critério da DCO.

CONDIÇÃO DE JOGO

Art. 10 - Somente poderão participar da primeira rodada da Competição, os atletas que tenham seus vínculos desportivos registrados, via GESTÃO WEB. Permitindo-se registros adicionais para a disputa da Competição até último dia útil que anteceder o 1º jogo da última rodada das fases classificatórias (1ª e 2ª fases). No caso de registro de clubes na entidade, este deve obedecer a todos os critérios de exigência da DRT e FPF.

Art. 11 - Os Clubes só poderão utilizar atletas nascidos entre os anos de **2006 a 2007, tendo como base o ano da competição.**

Art. 12 - Cada Clube poderá substituir até 07 (sete) atletas, por jogo, desde que respeite o máximo de 03 (três) atos de substituição no decorrer da partida, não sendo considerado o intervalo da partida na contagem destes atos.

Parágrafo Único – Os clubes classificados para a 2ª fase classificatória poderão inscrever até dois (02) atletas que foram utilizados por outros clubes participantes desta Competição na 1ª fase, essa inscrição pode ser realizada até o final da 2ª fase classificatória. Isto é, até um (01) dia antes que antecede a última rodada da 2ª fase classificatória. Será permitida até duas inscrições.

DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS

Art. 13 - Não havendo o patrocínio para competição, cada clube inscrito no Campeonato Paraense Sub 17/2023, será responsável pelas suas despesas com transporte, hospedagem e alimentação, conforme decidido em congresso técnico da categoria.

Art. 14 - Os pagamentos referentes das despesas com quadro de arbitragem e do quadro móvel da FPF para o Campeonato Paraense Sub 17/2023, serão divididos da seguinte forma:

§ 1º – Um árbitro Central no valor de R\$150,00 (cento e cinquenta reais) e dois árbitros Assistentes ao valor de R\$75,00 (setenta e cinco reais) cada, totalizando R\$300,00 (trezentos reais) acrescentados de impostos obrigatórios, que serão de responsabilidade dos clubes mandantes de cada partida e deverão ser pagos em até uma hora antes da partida.

§ 2º – O Quarto Árbitro o custo será de R\$75,00 (setenta reais) o Delegado da partida terá um custo unitário de R\$75,00 (setenta e cinco reais) cada, totalizando R\$150,00 (cento e cinquenta reais) acrescentados de impostos obrigatórios, que será de responsabilidade da FPF.

Parágrafo único: Caso seja necessário usar árbitros de origem de Belém ou Delegado de partida de outras cidades, nos locais acima de 50 km, os clubes mandantes serão responsáveis pelos custos de transporte e pelas diárias que serão definidos de acordo com a distância de cada município.

CRITÉRIOS PARA CADASTRAMENTO - STAFF, COMISSÃO TÉCNICA E ATLETAS

Art. 15 - Será obrigatório o cadastramento dos integrantes da Comissão Técnica do Clube no sistema “GESTÃO WEB” (Treinador), sob pena de sanção administrativa.

Art. 16 - Todos os profissionais envolvidos na partida, incluindo, mas não se limitando aos atletas, membros da comissão técnica, gandulas, maqueiros, diretoria e prestadores de serviços, devem, obrigatoriamente, ser credenciados no sistema de GESTÃO WEB, com a devida identificação da área em que terá acesso no estádio, sob pena de sanção administrativa.

Art. 17 - A escalação dos jogadores (Pré-escala) prevista neste regulamento, será obrigatória e deverá ser preenchida através do sistema de GESTÃO WEB, sob pena de multa administrativa no valor de R\$1.000,00 (Hum mil reais) ao Clube infrator, sem prejuízo de outras sanções aplicáveis pela TJD.

Art. 18 - Os Clubes serão integrados em cada partida por 11 (onze) atletas titulares, além de até 12 (doze) suplentes, totalizando 23 atletas.

§ 1º - As camisas devem ser numeradas com até 2 (dois) dígitos, salvo autorização prévia e formal do DCO.

§ 2º - Os números não serão repetidos e deverão ser estampados em cor e tamanhos visíveis, afixados no verso das camisas, sendo facultativa a reprodução, em dimensões menores e adequadas, na frente das camisas e/ou dos respectivos calções.

§ 3º - Os Clubes obrigatoriamente deverão utilizar uniformes com números com cores contrastantes à cor da camisa.

COMISSÃO TÉCNICA

Art. 19 - Poderão ficar no banco de reservas, durante a partida, até 7 (sete) membros da comissão técnica, sendo 1 (um) médico ou enfermeiro, 1 (um) treinador, 1 (um) auxiliar técnico, 1 (um) preparador físico, 1 (um) preparador de goleiros, 1 (um) massagista ou 1 (um) fisioterapeuta, além dos suplentes.

§ 1º - Os membros da comissão técnica, obrigatoriamente, antes de cada partida, sob pena de serem impedidos de participar da mesma, deverão apresentar o documento original ou cópia autenticada do CRM ou COREN, para médico ou enfermeiro e documento oficial, para os demais profissionais.

§ 2º - É obrigatória, para clube mandante, a presença de pelo menos um ENFERMEIRO no local destinado ao banco de reservas, que deverá atender as duas equipes obrigatoriamente.

§ 3º - Na ausência do profissional de medicina contratado pelo mandante da partida, o mesmo poderá ser substituído por um enfermeiro.

§ 4º - É vedada a presença de qualquer dirigente no banco de reservas ou ao redor do campo de jogo, sendo incompatível seu cadastramento ou participação como integrante da comissão técnica, médica ou equipe de apoio.

DIA DE JOGO - GESTÃO DO EVENTO

Art. 18 - É obrigação do Clube mandante arcar com a contratação e/ou pagamento das despesas inerentes à realização da partida listadas abaixo:

- I. 1 (Uma) Ambulância, conforme especificação nos parágrafos abaixo;
- II. Policiamento;
- III. Arbitragem e seus encargos, de acordo com as normas vigentes, conforme o Art. 14;

- VI. Equipe de apoio;
- VII. Outras obrigações estabelecidas por contrato, por lei ou pelas regulamentações normativas da FPF.

§ 1º - O não pagamento das obrigações, sujeitará o infrator às punições aplicáveis pela TJD, sem prejuízo das sanções administrativas pertinentes.

§ 2º - Os profissionais que atuarem nas partidas, exercendo as funções de Delegado, Equipe de Apoio e Equipe de Arbitragem, devem ser pagos no dia do jogo, sob pena de multa administrativa, sem prejuízo das punições aplicáveis pela TJD.

§ 3º - A FPF poderá solicitar a contratação adicional de arrecadadores, bilheteiros, equipe de apoio, orientadores, monitores e porteiros (quadro móvel) caso identifique a necessidade.

§ 4º - A ambulância obrigatória:

§ 5º - A ambulância deverá chegar ao estádio 1 (uma) hora e meia antes da partida e permanecer até meia hora após a sua finalização.

§ 6º - Havendo presença de público, o horário de chegada da ambulância deverá ser antecipado, para ocorrer juntamente com a abertura dos portões do estádio, nos termos da legislação vigente.

§ 7º - Havendo presença de público, a presença de um delegado financeiro é obrigatória ou alguém designado pela FPF para a função.

Art. 19 - Além dos motivos previstos no RGC, constituem motivos para uma partida não se iniciar ou, após iniciada, ser declarada suspensa ou encerrada antecipadamente pelo arbitro:

- I. Ausência de 1 (um) enfermeiro para atendimento dos clubes;
- II. Ausência de policiamento;
- III. Ausência de 1 (uma) ambulância.

Art. 20 - O Clube mandante deverá cumprir todas as exigências legais e regulamentares de sua exclusiva responsabilidade e providenciará, notadamente:

- I. A entrega ao árbitro de, no mínimo, 2 (duas) bolas em condições de serem utilizadas na partida, nos termos do que dispõe a Regra II da IFAB, conforme marca e modelo definidos para a Competição;
- II. Marcação do campo de jogo, observadas as exigências definidas pelo DIE;
- III. Maca para o atendimento aos atletas;
- IV. A presença de 6 (seis) gandulas, devidamente documentados, que poderão, de acordo com a necessidade, ser indicados pelo DCO;

- V. Redes em ambas as metas, em perfeito estado de conservação;
- VI. Iniciativas que estimulem o bom comportamento dos torcedores;
- VII. Placar do estádio (não será obrigatório);
- VIII. Placa de substituição;

Parágrafo Único - Caso a partida não seja realizada por não terem sido tomadas as providências necessárias por parte do Clube mandante, este ficará sujeito a multa administrativa, sem prejuízo de outras sanções aplicáveis pela TJD.

Art. 21 - Os clubes devem dispor de local apropriado para aquecimento dos atletas, que ocorrerá por até 30 (trinta) minutos e com encerramento obrigatório até 20 (vinte) minutos antes da partida. Caso o aquecimento ocorra no gramado de jogo, tal atividade de cada equipe se limitando a um lado do campo e não poderá ocupar o círculo central do gramado.

Parágrafo Único - Caberá ao DCO e ao Delegado de jogo coordenar o protocolo das atividades pré-jogo, contemplando horário de aquecimento, entrada das equipes, publicidade, apresentações e promoções.

Art. 22 - As bolas a serem utilizadas serão da marca PENALTY, providenciadas pelo Clube mandante, no modelo oficial definido para a Competição.

Art. 23 - Sem prejuízo de eventuais orientações do Poder Público, caberá à FPF decidir e autorizar a respeito da presença de público nos estádios, bem como a respeito da possibilidade de cobrança de ingressos. Nestes casos, a FPF determinará as obrigações e requisitos necessários.

DIA DE JOGO - PROPRIEDADES DE MARKETING

Art. 24 – É expresso dos Clubes participantes, devendo ser por estes devidamente subscritos, para fazerem jus ao recebimento da respectiva cota.

§ 1º - Não será admitida a entrada de pessoas não autorizadas pela FPF no entorno do campo de jogo.

§ 2º - Não será admitida a entrada de qualquer profissional de imprensa no campo de jogo (dentro das “quatro linhas”), exceto para cumprir protocolos da FPF.

Art. 25 - A autorização para exploração comercial do nome, marca, símbolos, publicidade estática e/ou eletrônica e demais propriedades inerentes à Competição é de competência exclusiva da FPF, única titular de tais direitos.

Art. 26 - As placas de publicidade estática e/ou eletrônica, tapetes e qualquer outra modalidade de *merchandising* nos Estádios somente podem ser colocados pela FPF, cabendo aos Clubes a responsabilidade pelo cumprimento desta obrigação, sob pena de interdição do Estádio, além das multas contratuais.

Art. 27 - Os jogos da Fase Final da Competição somente poderão ser realizados em campos que possuam alambrados, vestiários e obedeçam às demarcações oficiais, visando a segurança das partidas.

Art. 28 - Para definição dos mandos de jogos serão respeitados os critérios definidos pelo sistema de disputa, prevalecendo a melhor campanha em caso de conflito, exceção feita aos casos em que o Poder Público dispuser de forma contrária.

SANÇÕES DESPORTIVAS

Art. 29 - Finalizada as fases classificatórias (1ª e 2ª fases) da Competição os cartões amarelos serão zerados (somente para as semifinais e finais), desde que não seja o terceiro da série, quando obrigatoriamente será cumprida a suspensão automática.

Art. 30 - O atleta ou o membro da comissão técnica advertido com cada série de 3 (três) cartões amarelos ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente desta mesma Competição.

§ 1º - Os cartões amarelos aplicados subordinam-se aos seguintes critérios:

- a) Quando um atleta ou um membro da comissão técnica for advertido com 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, for expulso com a exibição direta de cartão vermelho na mesma partida, aquele cartão amarelo inicial permanecerá em vigor para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que implicará em impedimento automático;
- b) Quando o cartão amarelo precedente à exibição direta do cartão vermelho for o terceiro da série, o atleta ou o membro da comissão técnica será sancionado com 2 (dois) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do cartão vermelho e o segundo pela sequência de 3 (três) cartões amarelos;
- c) Quando um atleta ou um membro da comissão técnica recebe 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, recebe 1 (um) segundo cartão amarelo, com a exibição consequente do cartão vermelho, tais cartões amarelos não serão considerados para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que geram o impedimento automático.

§ 2º - Não será considerada como partida subsequente ao terceiro cartão amarelo a complementação de partida suspensa. O atleta ou um membro da comissão técnica

advertidos nos termos do *caput* deste artigo ficará impedido de participar da partida integral subsequente que seu Clube disputar.

§ 3º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior.

§ 4º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., a penalidade será considerada cumprida. Para equipe não infratora.

Art. 31 – Em meio a realização dos jogos no CEJU (CENTRO DA JUVENTUDE) as equipes que transgredirem a ordem, realizando brigas generalizadas, envolvendo os participantes das partidas, depredação de qualquer ambiente do local, atletas ou torcedores provocarem desordens por ocasião da realização dos jogos no Ceju. A equipe infratora será julgada pelo TJD e pagará uma multa administrativa.

PARTICIPAÇÃO E DESISTÊNCIA

Art. 32 - O Clube que desistir de disputar a competição após a publicação da tabela, abandonar ou for punido com a pena de eliminação ou exclusão da mesma pela TJD, será punido com multa administrativa no valor de até R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

§ 1º - Quando um Clube abandonar, for excluído ou eliminado da disputa da Competição pela TJD após o seu início, as partidas por este disputadas serão consideradas válidas e as ainda não disputadas serão decididas por W.O em favor dos adversários, sem prejuízo das penalidades impostas pela TJD, quando for o caso.

§ 2º - Ocorrendo abandono, exclusão ou eliminação em fase de caráter eliminatório, o Clube será desclassificado da Competição e o adversário avançará para a fase seguinte, sem prejuízo das penalidades da TJD, quando for o caso.

PREMIAÇÃO

Art. 33 - O DCO elaborará instruções específicas no que concerne à entrega de troféus e medalhas da Competição.

§ 1º - Ao Clube vencedor do Campeonato Paraense Sub 17 – 2023, será entregue o troféu e medalhas de “CAMPEÃO”.

Art. 34 - O Clube Campeão do Campeonato Paraense Sub – 17 /2023, terá assegurada a vaga para a disputar as competições estabelecidas pela CBF, obedecendo os critérios da mesma.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 35 - Os casos não previstos neste REC serão interpretados pelo DCO, observando-se os termos do RGC, prevalecendo este REC sobre o RGC na existência de conflito.