



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COMPETIÇÃO
COPA REGIONAL 2025 – SUB 20
REGIÃO NORDESTE**

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COPA REGIONAL SUB 20 REGIÃO NORDESTE

DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - A Copa regional Sub 20 **REGIÃO NORDESTE**, competição amadora da temporada de 2025. Todas as competições obedecerão às normas constantes que serão regidas por dois 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 a tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

§ Parágrafo único: *A Copa regional Sub 20- Região Nordeste em 2025, será regido por termo de adesão e as equipes interessadas em participar da competição, deverão enviar para a Federação Paraense de Futebol uma **CARTA DE ADESÃO A PARTICIPAÇÃO** (em anexo) com aceitação do REC da competição, **JUNTAMENTE COM OFÍCIO CONFIRMANDO A VAGA**. O modelo Oficial será disponibilizado em anexo do REC.*

SISTEMA DE DISPUTA

PRIMEIRA ETAPA

Art. 3º - A Copa regional **NORDESTE Sub – 20**, será disputada por 07 (sete) equipes, conforme descritas abaixo:

-  A.E.F Projeto Meninos de Ouro
-  Atlético Real São Miguel
-  Capanema Sport Club
-  Capitão Poço Esporte Clube
-  Castanhal Esporte Clube
-  Maracanã Esporte Clube Tauá
-  Maracanã Futebol Clube

Art. 4º - 1. Fase de Grupos – Primeiros Turnos – os 7(sete) clubes, realizam jogos entre si em sistema de rodizio simples. Os jogos nessa fase serão somente de ida e volta, Cada time joga contra todos os outros times uma vez (partidas de ida).

Total de Jogos no Primeiro Turno: 10 rodadas de jogos (porque há 7 times, um time ficará de "folga" por rodada).

Classificação: Após os 10 jogos, os 2 times com maior pontuação se classificam para a final do primeiro turno.

1º) Maior saldo de gols:

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

2. Final do Primeiro Turno

Os 2 melhores colocados do primeiro turno se enfrentam em uma partida única para determinar o campeão do primeiro turno. O melhor colocado na 1ª fase classificatória fará o jogo como mandante.

Art. 5º - 3. Fase de Grupos – Segundo Turno

O segundo turno tem a mesma dinâmica do primeiro, com todos os times jogando entre si uma vez (partidas de ida).

Total de Jogos no Segundo Turno: 10 rodadas de jogos, novamente com um time ficando de "folga" por rodada.

Classificação: Após os 10 jogos, os 2 times com maior pontuação do segundo turno se classificam para a final do segundo turno. O melhor colocado na fase classificatória do 2º turno o jogo como mandante.

Art. 6º - 4. Final do Segundo Turno

Os 2 melhores colocados do segundo turno se enfrentam em uma partida única para determinar o campeão do segundo turno.

5. Grande Final (Se Necessário)

Se houver vencedores diferentes nos dois turnos (ou seja, o vencedor do primeiro turno não é o mesmo que o vencedor do segundo turno), haverá uma grande final para determinar o campeão geral da competição.

Formato da Grande Final: Será em dois jogos (ida e volta), onde o time vencedor será o que somar mais pontos. ou, em caso de empate, a decisão será definida pelas regras previamente estabelecida, sendo que o melhor classificado na somatória das duas fases 1º turno e 2º turno, fará o jogo de volta como mandante. Caso, haja empate em todos os critérios o DCO-FPF fará um sorteio para a definição do mando de campo.

Resumo do Formato de Competição

1. **Primeiro Turno:** Todos jogam entre si em jogos de ida. Os 2 primeiros se enfrentam na final em partida única.
2. **Segundo Turno:** Repetição do formato do primeiro turno. Os 2 primeiros se enfrentam na final em partida única.
3. **Grande Final:** Caso os campeões dos turnos sejam diferentes, os vencedores de cada turno se enfrentam em dois jogos (ida e volta) para decidir o campeão geral.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 7º - 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. 8º - 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 da fase classificatória (1ª fase) de cada grupo. No caso de registro de clubes na entidade, estes devem obedecer a todos os critérios de exigência da DRT e FPF.

Art. 9º - Os Clubes só poderão utilizar atletas nascidos entre os anos de **2005 a 2009, tendo como base o ano da competição.**

Art. 10 - 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.

DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS

Art. 12 - Não havendo o patrocínio para competição, cada clube inscrito na Copa Regional Sub 20/2025, REGIÃO NORDESTE. Será responsável pelas suas despesas com transporte, hospedagem e alimentação.

Art. 13 - Os pagamentos referentes as despesas com quadro de arbitragem e do quadro móvel da FPF para a Copa Regional Sub 20/2025, região NORDESTE, serão de responsabilidade da Federação Paraense de Futebol (FPF).

CRITÉRIOS PARA CADASTRAMENTO - STAFF, COMISSÃO TÉCNICA E ATLETAS

Art. 14 - Será obrigatório o cadastramento dos integrantes da Comissão Técnica do Clube no sistema “GESTÃO WEB” (Treinador), sob pena de sanção administrativa.

Art. 15 - 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. 16 - A escalação dos jogadores (Pré-escala) prevista neste regulamento, será obrigatória e deverá ser preenchida através do sistema de GESTÃO WEB e entregue até 1 (uma) hora antes ao delegado responsável pela partida, sob pena de multa administrativa no valor de R\$1.000,00 (Hum mil reais) ao Clube infrator, sem prejuízo de outras supostas sanções aplicáveis pelo TJD.

Art. 17 - 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 E MÉDICO

Art. 18 - 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 atletas 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 dos conselhos profissionais onde aquele profissional esteja vinculado.

§ 2º - É obrigatório, para clube mandante, a presença de um médico ou enfermeiro no local destinado ao banco de reservas, que deverá atender as duas equipes obrigatoriamente.

§ 3º - Na ausência do profissional de medicina ou enfermeiro, a partida não será realizada, sendo decretada o WXO contra a equipe mandante, pois tem a obrigação de contratar, bem como o Clube infrator será julgado pelo TJD podendo sofrer punições disciplinares.

§ 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. 19 - 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. 10;
- VI. Equipe de apoio;
- VII. Outras obrigações estabelecidas por contrato, por lei ou pelas regulamentações normativas da FPF.

§ 1º - O não pagamento das obrigações extras, sujeitará o infrator às punições aplicáveis pelo 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, serão de responsabilidade financeira da Federação Paraense de Futebol (FPF);

§ 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 ou conforme o Art. 19 em seu parágrafo 3º;

§ 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.

Art. 20 - 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) médico ou enfermeiro para atendimento dos clubes;
- II. Ausência de policiamento;
- III. Ausência de 1 (uma) ambulância.

§ 1º - Se porventura a equipe possuir um médico, fisioterapeuta ou enfermeiro, um deles poderá ficar no banco de reservas com a apresentação do seu C.R.M., CREFITO ou COREN respectivamente;

§ 2º - Não será permitida somente a presença do técnico de enfermagem, salvo com a presença de um profissional de medicina ou enfermagem com a apresentação dos registros dos seus respectivos conselhos;

§ 3º - Caso o mandante não atenda os parágrafos acima, a partida será suspensa pela arbitragem e a equipe mandante ficará sujeita a multa administrativa, sem prejuízo de outras sanções aplicáveis pelo TJD.

Art. 21 - 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;
- IX. Campo em condições de jogo.

§ 1º - 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 pelo TJD.

§ 2º - As partidas serão suspensas ou interrompidas, pelas causas descritas no inciso IX desse Artigo, não havendo transcorrido o lapso de tempo, a partida será concluída em dia e horários designados pela DCO, podendo ser remarcado em outro campo ou no campo do visitante, sem caracterizar inversão de mando de campo.

Art. 22 - 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. 23 - As bolas a serem utilizadas serão da marca PENALTY, providenciadas pelo Clube mandante, no modelo oficial definido para a Competição.

Art. 24 - 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. 25 – 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. 26 - 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. 27 - 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. 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 a primeira fase da Competição os cartões amarelos serão zerados, 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 na região Nordeste, 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 no valor de R\$3.000,00 (Três mil reais) para a FEDERAÇÃO PARAENSE DE FUTEBOL.

PARTICIPAÇÃO E DESISTÊNCIA

Art. 32 - O Clube que desistir de disputar a competição após a publicação da tabela, e/ou abandonar a competição durante o seu início será punido com multa administrativa para pagamento para Federação Paraense de Futebol – FPF, o valor de até R\$ 3.000,00 (três mil reais), em caráter de administrativo, sem prejuízo das multas e sanções previstas pelo TJD.

§ 1º - Quando um clube abandonar, excluído ou eliminado da disputa da Competição pelo TJD após o seu início, as partidas anteriormente disputadas pela equipe infratora, serão consideradas válidas e as partidas que ainda não foram disputadas serão decididas por W.O.(3X0) 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 do TJD, quando for o caso;

§ 3º. A equipe que deixar de comparecer a partida será declarada perdedora por W X O, que será revertido para o placar de 3x0 (três a zero);

§ 4º. Haverá tolerância de 30 (trinta) mais 30 (trinta) minutos para o início de cada partida, contados a partir da presença do trio de arbitragem no centro do campo;

§ 5º. Após o término da tolerância prevista no Art. 33, § 4º, será decretado o W X O pelo árbitro;

§ 6º. Se as duas equipes não comparecerem, ambas serão declaradas perdedoras.

§ 7º. A equipe que não comparecer em uma das partidas das oitavas, quartas de finais, semifinal e final estará automaticamente desclassificada;

§ 8º. Será desclassificada a equipe que receber durante qualquer fase da competição DOIS (02) W X Os.

PREMIAÇÃO

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

§ 1º - Ao Clube vencedor do Copa Regional Sub 20 – Região Nordeste/ 2025, será entregue o troféu e medalhas de “CAMPEÃO”.

§ 2º - Ao Clube VICE CAMPEÃO da Copa Regional Sub 20 – Região Nordeste/ 2025, será entregue troféu e medalhas de “VICE CAMPEÃO”.

Art. 34 - O Clube Campeão da Copa Regional Nordeste, terá assegurada a vaga para a disputa da Super final das copas, realizada em local a ser definido conforme o DCO/FPF.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 35 - As disposições previstas nos artigos 27, 28 e 29 deste REC somente se aplicarão quando e se houver partida com presença de torcedores.

Art. 36 - 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.