



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COMPETIÇÃO  
COPA REGIONAL 2024 – SUB 20  
REGIÃO METROPOLITANA**

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COPA REGIONAL SUB 20 REGIÃO METROPOLITANA

### DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

**Art. 1º** - A Copa regional Sub 20 **REGIÃO METROPOLITANA**, competição amadora da temporada de 2024. 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) – que 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.

**Parágrafo único:** *A Copa regional Sub 20- Região Metropolitana em 2024, 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 DE PARTICIPAÇÃO** (em anexo) com aceitação do REC da competição. O modelo Oficial será disponibilizado em anexo do REC.*

### SISTEMA DE DISPUTA

#### PRIMEIRA ETAPA

**Art. 3º** - A Copa regional **METROPOLITANA Sub – 20**, será disputada por 23 (vinte e três) equipes, conforme descritas abaixo:

 Bragantino Clube do Pará	 Paysandu Sport Club
 Associação Esportiva Beneficente Estrela	 Pedreira Esporte Clube
 Associação Atlética Tiradentes	 Pinheirense Esporte Clube
 Sport Club Belém	 Ponte Nova Futebol Clube
 Sporting Fonte Nova LTDA.	 Santa Rosa Esporte Clube
 Tuna Luso Brasileira	 Grêmio Esportivo Carajás (Belenense)

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| ✚ Instituto Bola Branca                | ✚ Esporte Clube Trabalhista           |
| ✚ Juventude Barcarenense Esporte Clube | ✚ União Barbarense                    |
| ✚ Clube Atlético Boca Júnior do Pará   | ✚ Atlético JM9 Futebol Clube Limitada |
| ✚ Clube Atlético Craques do Futuro     | ✚ Clube Atlético Vila Rica            |
| ✚ Clube do Remo                        | ✚ Comercial Esporte Clube             |
| ✚ Cruzeiro Sport Club de Icoaraci      |                                       |

**Art. 4º Na 1ª Fase ou Fase Classificatória** - A Copa regional **METROPOLITANA Sub – 20** será disputada por 23 (vinte e três) equipes divididas em 02 (duas) chaves denominadas “A” e “B”, sendo que a chave “A” esta dividida com 11 equipes e a chave “B” esta dividida com 12 equipes, compostas da seguinte forma:

#### **CHAVE “A”**

1. Instituto Bola Branca
2. Clube do Remo
3. Cruzeiro Sport Club de Icoaraci
4. Clube Atlético Craques do Futuro
5. Clube Atlético Boca Júnior do Pará
6. Esporte Clube Trabalhista
7. Tuna Luso Brasileira
8. Sport Club Belém
9. Ponte Nova Futebol Clube
10. Sporting Fonte Nova LTDA
11. Paysandu Sport Club

#### **CHAVE “B”**

1. União Barbarense
2. Associação Esportiva Beneficente Estrela
3. Associação Atlético Tiradentes
4. Juventude Barcarenense Esporte Clube
5. Pedreira Esporte Clube
6. Clube Atlético Vila Rica
7. Comercial Esporte Clube
8. Atlético JM9
9. Santa Rosa Esporte Clube
10. Grêmio Esportivo Carajás (Belenense)
11. Bragantino Clube do Pará
12. Pinheirense Esporte Clube

**Art. 5º – Na 1ª Fase ou Fase Classificatória** - Os jogos nessa fase serão disputado nos respectivos grupos, 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 com somatória de pontos dentro de cada grupo.

**§1º-** Em caso de empate em pontos ganhos entre os Clubes do mesmo grupo, ao final da primeira Fase, o desempate será definido observando-se os critérios de desempate dispostos no artigo 9º, deste REC.

**Art. 6º – Na 2ª Fase ou Quartas de finais** – A Fase de Quartas de Final da competição será eliminatória e disputada pelos 8 (oito) Clubes classificados na Fase de Classificação, divididos em 4 (quatro) grupos, com 4 (quatro) clubes cada, que jogarão 2 (duas) partidas

dentro dos respectivos grupos, em sistema de ida e volta. Os confrontos da Fase de Quartas de Finais serão divididos em grupos C, D, E e F e se darão da seguinte forma:

<b>C</b>	<b>4º COLOCADO A</b>	<b>X</b>	<b>1º COLOCADO B</b>
<b>D</b>	<b>3º COLOCADO B</b>	<b>X</b>	<b>2º COLOCADO A</b>
<b>E</b>	<b>4º COLOCADO B</b>	<b>X</b>	<b>1º COLOCADO A</b>
<b>F</b>	<b>3º COLOCADO A</b>	<b>X</b>	<b>2º COLOCADO B</b>

§ 1º - Na Fase de Quartas de Final, o mando de campo das partidas será definido pela classificação até então obtida pelos Clubes integrantes de cada grupo, sendo o mando da segunda e decisiva partida do Clube com a melhor campanha. Estarão classificados para Fase de Semifinal os 4 (quatro) clubes que somarem o maior número de pontos ganhos ao final do confronto do seu respectivo grupo. 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.

**Art. 7º** – Na 2ª fase – semifinal – A Fase Semifinal da Competição será eliminatória e disputada pelos 4 (quatro) Clubes classificados na Fase Quartas de Final, divididos em 2 (dois) grupos com 2 (dois) clubes cada, que jogarão 2 (duas) partidas dentro dos respectivos grupos, em sistema de ida e volta, conforme descrito abaixo:

<b>G</b>	<b>VENC. C e F</b>	<b>X</b>	<b>VENC. C e F</b>
<b>H</b>	<b>VENC. D e E</b>	<b>X</b>	<b>VENC. D e E</b>
<b>G</b>	<b>VENC. C e F</b>	<b>X</b>	<b>VENC. C e F</b>
<b>H</b>	<b>VENC. D e E</b>	<b>X</b>	<b>VENC. D e E</b>

§ 1º - Na Fase Semifinal, o mando de campo das partidas será definido pela classificação geral até então obtida pelos Clubes integrantes de cada grupo, sendo o mando da segunda e decisiva partida do Clube com a melhor campanha.

§ 2º - Estarão classificados para a Fase Final os Clubes que somarem o maior número de pontos ganhos ao final do confronto no seu respectivo grupo. 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.

**Art.8º** - A Fase Final da Competição será disputada pelos 2 (dois) Clubes vencedores dos confrontos da Fase Seminal, divididos em 1 (um) grupo, que jogará 2 (duas) partidas em sistema de ida e volta. Os critérios de desempate para indicar o clube vencedor do segundo confronto, quando houver igualdade em pontos ganhos ao final das duas partidas do 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.

**§ 1º** - Os confrontos da Fase Final serão divididos da seguinte forma:

I	VENC. G e H	X	VENC. G e H
I	VENC. G e H	X	VENC. G e H

**§ 2º** - Na Fase Final, os mandos de campos das partidas serão definido levando em conta conforme a colocação de cada equipe em sua respectiva chave na fase de classificação (1ª fase) caso ambas tenham classificado com a mesma colocação, será realizado um sorteio para definição dos mandos dos respectivos jogos.

**§ 3º** - O Clube que somar mais pontos no confronto “FINAL” será declarado Campeão da Copa Pará categoria sub -20 /2024 e, conseqüentemente, o que somar menos pontos será declarado Vice-Campeão.

## **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 da fase classificatória (1ª fase). No caso de registro de clubes na entidade, estes devem obedecer a todos os critérios de exigência da DRT e FPF.

**Art. 11** - Os Clubes só poderão utilizar atletas nascidos entre os anos de **2004 a 2008, 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.

## DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS

**Art. 13** - Não havendo o patrocínio para competição, cada clube inscrito na Copa Regional Sub 20/2024, REGIÃO METROPOLITANA. Será responsável pelas suas despesas com transporte, hospedagem e alimentação.

**Art. 14** - Os pagamentos referentes das despesas com quadro de arbitragem e do quadro móvel da FPF para a Copa Regional Sub 20/2024, região METROPOLITANA, serão de responsabilidade da Federação Paraense de Futebol (FPF).

## 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 E MÉDICO**

**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 dos conselhos profissionais onde o profissional esteja ligado.

**§ 2º** - É obrigatória, 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, contratado pelo mandante da partida, a mesma não será realizada e o Clube infrator será julgado pela TJD, além de pagar multa administrativa no valor de até R\$ 1.000,00 (Hum mil reais).

**§ 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. 20** - 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. Médico ou enfermeiro de cordo com as normas vigentes, conforme o Art. 19 parágrafo 2º;
- 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 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, 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. 21** - 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 a presença do técnico de enfermagem, salve com a presença de um profissional de medicina ou enfermagem com a apresentação dos registros dos seus respectivos conselhos;

**§ 3º** - O jogo não será suspenso devido à falta de uma ambulância, desde que o mandante apresente o protocolo de solicitação da mesma aos órgãos competentes para o delegado e arbitro da partida, mesmo assim, so será liberado a referida partida, desde que, o mandante

disponibilize um automóvel (fique a disposição durante o jogo) com a presença do profissional de enfermagem para acompanhamento, caso necessário;

**§ 4º** - 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 pela TJD.

**Art. 22** - 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 pela 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. 23** - 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. 24** - As bolas a serem utilizadas serão da marca PENALTY, providenciadas pelo Clube mandante, no modelo oficial definido para a Competição.

**Art. 25** - 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. 26** – 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. 27** - 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. 28** - 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. 29** - Os jogos da Fase Final da Competição somente poderão ser realizados em estádios, visando a segurança das partidas.

**Art. 30** - 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. 31** - 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. 32** - 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. 33** – Em meio a realização dos jogos na região Metropolitana, 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)

## **PARTICIPAÇÃO E DESISTÊNCIA**

**Art. 34** - 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\$ 3.000,00 (três mil reais).

§ 1º - Quando um Clube abandonar, excluído ou eliminado da disputa da Competição pela 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 da 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 15 (quinze) 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. 34, § 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. 35** - 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 Metropolitana/ 2024, será entregue o troféu e medalhas de “CAMPEÃO”.

**Art. 36** - O Clube Campeão da Copa Regional Metropolitana, terá assegurada a vaga para a **COPA SÃO PAULO** e a vaga para a disputa da Super final das copas, realizada em local a ser definido conforme o DCO /FPF.

## DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 37** - As disposições previstas nos artigos 27, 28 e 29 deste REC somente se aplicarão quando e se houver partida com presença de torcedores.

**Art. 38** - 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.