



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COMPETIÇÃO
COPA REGIONAL 2026 – 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 2026. 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. 2 - 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 METROPOLITANA em 2026, 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.*

Art. 3 – Prerrogativas da FPF para Alteração de Partidas

I – A FPF poderá alterar data, horário ou campo das partidas da fase de grupos realizadas no CEJU com antecedência mínima de 03 (três) dias em relação a data original da partida em questão.

II – Em fases eliminatórias (mata-mata), a FPF poderá alterar data, horário ou local com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas em relação a data original da partida em questão.

III – As prerrogativas acima são de uso exclusivo da FPF, não se aplicando a solicitações dos clubes.

Art. 4 – Prazos para Solicitações dos Clubes (Regra FPF)

I – Alterações dentro da mesma cidade exigem antecedência mínima de 05 (cinco) dias, contados da data da partida.

II – Alterações para outra cidade exigem antecedência mínima de 10 (dez) dias, contados da data da partida.

III – Os prazos seguem a regra do RGC/FPF: a) dias corridos; b) exclui-se o dia da partida; c) incluem-se sábados, domingos e feriados.

SISTEMA DE DISPUTA PRIMEIRA

ETAPA

Art. 5 - A Copa regional **METROPOLITANA Sub – 20**, será disputada por 20 (vinte clubes) equipes, conforme descritas abaixo:

 A.A Tiradentes	 Sport Club Belém
 Paraense Sport Club	 A.A.C Cabanos
 Esporte Clube Trabalhista	 Comercial Esporte Clube
 Grêmio Desportivo C.Belenense	 Clube Atlético Boca Jrs
 Juventude Barcareense	 Pinheirense Esporte Clube
 Paysandu Sport Club	 Clube do Remo
 Tuna Luso Brasileira	 Tapajós Atlético Clube
 Tesla Futebol Clube	 União Paraense Futebol Clube
 C. Atlético Craques do Futuro	 Independente Clube do Pará
 Associação E.B. Estrela	 Clube Atlético Vila Rica

Art. 6 Na 1ª Fase ou Fase Classificatória - A Copa regional **METROPOLITANA Sub – 20** será disputada por 20 (vinte clubes) equipes divididas em 05 (cinco) chaves denominadas “A”, “B, C e D” , compostas da seguinte forma:

CHAVE “A”

1. Remo
2. Belenense
3. Craques do Futuro
4. Pinheirense
5. União Paraense

CHAVE “B”

1. Tuna
2. C.A Vila Rica
3. Paysandu
4. Juventude Barcareense
5. Tapajós A.C

CHAVE “C”

1. Trabalhista
2. Cabanos
3. Tesla
4. Paraense
5. Comercial

CHAVE “D”

1. Sport Belém
2. Tiradentes
3. Estrela
4. Boca Jrs
5. Independente

Art. 7 – Na 1ª Fase ou Fase Classificatória - Os jogos nessa fase serão disputado nos respectivos grupos, Grupo “A”, Grupo “B”, Grupo “C” e Grupo “D”. 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 02 (dois) melhores colocados de cada grupo com somatória de pontos dentro de cada grupo.

1º COLOCADO A	1º COLOCADO B	1º COLOCADO C	1º COLOCADO D
2º COLOCADO A	2º COLOCADO B	2º COLOCADO C	2º COLOCADO D

§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. 8 – 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 1 (uma) partida dentro dos respectivos grupos, em sistema de jogos somente de ida. Os confrontos da Fase de Quartas de Finais serão divididos em grupos C, D, E e F e se darão da seguinte forma:

C	1º COLOCADO A	X	2º COLOCADO B
D	2º COLOCADO A	X	1º COLOCADO B
E	1º COLOCADO C	X	2º COLOCADO D
F	2º COLOCADO C	X	1º COLOCADO D

§ 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 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. 9 – 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 1 (uma) partida dentro dos respectivos grupos, em sistema de ida e volta, conforme descrito abaixo:

G	VENÇ. C e F	X	VENÇ. C e F
H	VENÇ. D e E	X	VENÇ. D e E

§ 1º - Na Fase Semifinal, o mando de campo das partidas será definido pela classificação geral até então obtida pelos Clubes integrantes de cada grupo na 1º fase de grupos, sendo o mandante da partida o clube com a melhor campanha. Em caso de empate em pontos ganhos entre os Clubes, o desempate será definido observando-se os critérios de desempate dispostos no artigo 9º, deste REC.

§ 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. 10 - Na 3º Fase FINAL - 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-20/2026 e, conseqüentemente, o que somar menos pontos será declarado Vice-Campeão.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 11 - 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. 11 – Terá condição de jogo para participar da Copa Regional Sub-20 – Região Metropolitana/2026 o atleta que obrigatoriamente e cumulativamente:

- a) Tiver seu nome publicado no BID/CBF;
- b) Tiver seu nome inscrito na competição por seu clube no sistema Gestão WEB/CBF.

§1º. Somente poderão participar da primeira rodada da Competição, os atletas que tenham seus vínculos desportivos registrados, via GESTÃO WEB, até um dia útil antes da partida da equipe em questão.

§2º. 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. 12 - Os Clubes só poderão utilizar atletas nascidos de **01/01/2006 a 31/12/2010** , tendo como base o ano da competição.

Art. 13 - 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. 14 – Obrigatoriedade de conta bancária para recebimentos de valores de fomentos para as categorias de base.

- I – Todos os clubes devem possuir conta bancária ativa e vinculada ao CNPJ.
- II – Devem cadastrar: banco, agência, conta, tipo, CNPJ, chave PIX e documento do presidente.
- III – É proibido cadastrar contas: a) de pessoa física; b) de terceiros; c) de empresas não vinculadas; d) sem rastreabilidade.

Art. 15 – Conta bancará ativa e não cadastrada junto à Federação Paraense de Futebol

I – Caso o clube não tenha nenhuma conta bancará ativa e não cadastrada junto à Federação Paraense de Futebol, o clube não receberá valores de fomentos para as categorias de base e deverá buscar seus próprios meios para quitação de despesas e afins.

Art. 16 – Problemas Bancários Durante a Competição

- I – Problemas bancários não impedem participação esportiva.
- II – Enquanto houver irregularidade, ficam suspensos: a) repasses; b) premiações; c) auxílios; d) participação em arbitrais e reuniões técnicas.
- III – Regularização restabelece os direitos.

Art. 17 – Atualização dos Dados Bancários:

I – Alterações devem ser comunicadas em até 72 horas; a FPF não se responsabiliza por repasses feitos com dados desatualizados.

Art. 18 – Transparência e Rastreabilidade:

I – A FPF manterá registros completos de todos os repasses financeiros. A inscrição implica aceitação integral deste capítulo.

Art. 19 – Da Inadimplência Relacionada às Taxas da Partida:

I – Os clubes são responsáveis pelo pagamento integral das taxas da partida.

II – O clube que não quitar suas obrigações até 48 horas antes da próxima partida perderá automaticamente a próxima partida por W.O.

III – A penalidade será aplicada imediatamente ao ser constatada a inadimplência.

IV – A penalidade será comunicada por RDI emitida conjuntamente pelo: a) Departamento de Competições da FPF (DCOL/FPF); b) Departamento Financeiro da FPF.

V – A regularização posterior não afasta o W.O. já aplicado.

CRITÉRIOS PARA CADASTRAMENTO - STAFF, COMISSÃO TÉCNICA E ATLETAS

Art. 20 – Requisitos Obrigatórios

I – Participação mínima de 02 (duas) temporadas consecutivas nas competições de base da FPF.

II – Ingresso nas competições profissionais pela última divisão vigente, obedecendo todas as normas do campeonato.

Art. 21 - Será obrigatório o cadastramento dos integrantes da Comissão Técnica do Clube no sistema “GESTÃO WEB” (Treinador), sob pena de sanção administrativa.

Art. 22 - 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. 23 - 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 (Um mil reais) ao Clube infrator, sem prejuízo de outras supostas sanções aplicáveis pelo TJD.

Art. 24 - 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. 25 - Poderão ficar no banco de reservas, durante a partida, até 7 (sete) membros da comissão técnica, sendo: 1 (um) médico; 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 o clube mandante**, a presença de um médico no local destinado ao banco de reservas, que deverá atender as duas equipes obrigatoriamente.

§ 3º - Na ausência do profissional de medicina, 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. 26 - 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. 20 em seu parágrafo 1º;

§ 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.

LIBERAÇÃO, INTERDIÇÃO E UTILIZAÇÃO DE ESTÁDIOS

Art. 27 – Exigência de Liberação dos Órgãos Competentes:

A utilização de estádios depende de liberação dos órgãos competentes: TJD, STJD, MP, Bombeiros, PM, Vigilância Sanitária, prefeituras e outros.

Art. 28 – Liberação Próxima à Data da Partida:

I – Liberação concedida 01 (um) dia antes mantém o estádio designado inicialmente.

II – Liberação concedida com 02 (dois) dias ou mais permite alteração para: a) o estádio recém-liberado; b) outro solicitado pelo mandante, desde que aprovado pela FPF.

III – Se o estádio estava interditado e a tabela já previa praça alternativa, a liberação na véspera não altera o local.

Art. 29 – Presença, Restrição ou Ausência de Público:

A definição segue: a) determinações dos órgãos públicos; b) avaliação operacional da FPF; c) condições de segurança e logística.

Art. 30 – Prevalência das Determinações Oficiais:

As decisões dos órgãos públicos prevalecem sobre quaisquer outras normas.

Art. 31 - Além dos motivos previstos no RGC, constituem motivos para uma partida não se iniciar ou, após iniciada, ser declarada suspensão ou encerrada antecipadamente pelo arbitro:

- I. Ausência de 1 (um) médico 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. 32 - 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. 34 - 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. 35 - As bolas a serem utilizadas serão da marca PENALTY, providenciadas pelo Clube mandante, no modelo oficial definido para a Competição.

Art. 36 - 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. 37 – 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. 38 - 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. 39 - 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. 40 - 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. 41 - 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. 42 - 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. 43 – 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) para a FEDERAÇÃO PARAENSE DE FUTEBOL.

PARTICIPAÇÃO E DESISTÊNCIA

Art. 44 – Desistência Antes do Início da Competição:

A equipe que desistir até 05 (cinco) dias antes da primeira partida será: a) declarada perdedora por W.O. em todas as partidas; b) suspensa por 01 (um) ano das competições de base da mesma categoria.

Art. 45 – Desistência e W.O. Durante a Competição:

- I – Desistência até 48 horas antes implica W.O.
- II – Não comparecimento também gera W.O.
- III – O ato será registrado para fins disciplinares.

Art. 46 – Efeitos da Primeira Desistência ou Primeiro W.O.

A equipe será declarada perdedora pelo placar regulamentar.

Art. 47 – W.O. Isolado (Ausência em Campo):

- I – A ausência na hora marcada caracteriza W.O. isolado.
- II – É contabilizado para reincidência.

Art. 48 – Eliminação por Reincidência:

Duas desistências ou dois W.O. na mesma competição resultam em: a) eliminação imediata; b) suspensão por 01 (um) ano das competições de base da categoria correspondente.

PREMIAÇÃO

Art. 49 - 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/ 2026, será entregue o troféu e medalhas de “CAMPEÃO”.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 50 - As disposições previstas nos artigos 27, 28 e 29 deste REC somente se aplicarão quando e se houver partida com presença de torcedores.

Art. 51 - 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.