



FPF

Federação Pernambucana de Futebol
Diretoria de Competições

Regulamento Específico da Competição
Pernambucano Sub 20 | 2015



SUMÁRIO

DEFINIÇÕES

CAPÍTULO I	DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO
CAPÍTULO II	DO TROFÉU E DOS TÍTULOS
CAPÍTULO III	DO SISTEMA DE DISPUTA
CAPÍTULO IV	DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE
CAPÍTULO V	DA CONDIÇÃO DE JOGO, PRAZO PARA REGISTRO, CONTROLE DE CARTÕES E UNIFORMES
CAPÍTULO VI	DO ADIAMENTO, DA ANTECIPAÇÃO E DA SUSPENSÃO DAS PARTIDAS
CAPÍTULO VII	DA ORDEM E DA SEGURANÇA DAS PARTIDAS
CAPÍTULO VIII	DA ARBITRAGEM
CAPÍTULO IX	EXPEDIÇÃO E VENDAS DE INGRESSOS
CAPÍTULO X	DAS DISPOSIÇÕES FINAIS



DEFINIÇÕES

BID-e	Boletim informativo Diário Eletrônico
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
CBF	Confederação Brasileira de Futebol
FPF	Federação Pernambucana de Futebol
DCO	Diretoria de Competições da FPF
DRT	Diretoria de Registro e Transferência da FPF
DURT-e	Documento Único de Registro de Transferência Eletrônico
INSS	Instituto Nacional do Seguro Social
REC	Regulamento Específico da Competição
RGC	Regulamento Geral das Competições
TJD-PE	Tribunal de Justiça de Pernambuco



PERNAMBUCANO SUB-20 | 2015

CAPÍTULO I **Da Denominação e Participação**

Art. 1º O Campeonato Pernambucano SUB-20- 2015 será disputado por 13 (treze) clubes/associações que atenderem às disposições contidas no Estatuto da Federação Pernambucana de Futebol - FPF, obedecendo ao formato da competição e que integram a forma deste REC e da tabela dos jogos. A competição é regida por dois regulamentos, mutuamente complementares identificados a seguir:

a) Regulamento Específico da Competição (REC) – o qual trata do sistema de disputa e outros assuntos específicos do Campeonato.

b) Regulamento Geral das Competições (RGC) – o qual trata dos assuntos comuns a todas as competições coordenadas pela FPF.

O Campeonato será disputado na forma deste regulamento pelos 13 (treze) clubes/associações identificados abaixo:

1. AMÉRICA FUTEBOL CLUBE
2. ASSOCIAÇÃO DESPORTIVA JABOATÃO DOS GUARARAPES
3. CENTRAL SPORT CLUB
4. CLUBE ATLÉTICO DO PORTO
5. CLUBE ATLÉTICO PERNAMBUCANO
6. CLUBE NÁUTICO CAPIBARIBE
7. PESQUEIRA FUTEBOL CLUBE
8. SALGUEIRO ATLÉTICO CLUBE
9. SANTA CRUZ FUTEBOL CLUBE
10. SERRA TALHADA FUTEBOL CLUBE
11. SOCIEDADE ESPORTIVA YPIRANGA FUTEBOL CLUBE
12. SPORT CLUB DO RECIFE
13. VERA CRUZ FUTEBOL CLUBE

§1º Os clubes/associações presentes ao aderirem a este REC aprovam o mesmo e não comportarão mais quaisquer ressalvas.

§2º Não será permitida mudança de local dos jogos dos clubes/associações. Considera-se sede a cidade/localidade constante em seu Estatuto Social e/ou o local onde disputou a última competição oficial.

Art. 2º A Federação Pernambucana de Futebol – FPF é a única detentora dos direitos comerciais desta competição, e SOMENTE ela poderá exercer esse direito. A DCO da FPF será responsável pela organização e realização.

§ Único Os acordos comerciais a que se refere o caput deverão ser respeitados integralmente pelos participantes do Campeonato.

CAPÍTULO II **Do Troféu e dos Títulos**



Art. 3º Ao clube vencedor será atribuído o título de Campeão e ao segundo colocado o título de Vice-Campeão Pernambucano Sub-20 de 2015.

§ 1º Ao clube campeão será atribuído 01 (um) troféu e 35 (trinta e cinco) medalhas douradas, ao clube vice-campeão será atribuído 35 (trinta e cinco) medalhas de prata.

§ 2º A FPF não permite e não autoriza a reprodução do troféu e das medalhas distribuídos ao clube campeão e vice; a FPF pode autorizar, mediante solicitação, a produção de troféus em dimensões menores do que o troféu original.

§ 3º A FPF poderá negociar comercialmente a adoção de outra denominação para o troféu do campeão do Campeonato Pernambucano Sub-20 de 2015, através de contrato com um patrocinador específico.

CAPÍTULO III Do Sistema de Disputa

Art. 4º A Competição será realizada em 04 (quatro) fases, e regida pelo sistema de **pontos**, sendo atribuído:

- a. Por vitória: 03 (três) pontos.
- b. Por empate: 01 (um) ponto.

PRIMEIRA FASE – CLASSIFICATÓRIA

Art.5º Será formada por 04 (quatro) grupos ("A", "B", "C" e "D"), cada um composto por 03 (três) clubes/associações. Excepcionalmente o grupo "A" terá 04 (quatro) clubes/associações. Os clubes/associações jogarão entre si em jogos de ida e volta, classificando-se os 02 (dois) primeiros clubes/associações que obtiverem a maior pontuação em seu respectivo grupo.

GRUPO "A"	GRUPO "B"	GRUPO "C"	GRUPO "D"
NÁUTICO	SPORT	PORTO	SALGUEIRO
AMÉRICA	SANTA CRUZ	CENTRAL	SERRA TALHADA
ATLÉTICO PERNAMBUCANO	VERA CRUZ	YPIRANGA	PESQUEIRA
JAGUAR			

SEGUNDA FASE – DOS QUADRANGULARES

Art. 6º Será formada por 02 (dois) grupos ("E" e "F"), cada um composto por 04 (quatro) clubes/associações que jogarão entre si em jogos de ida e volta, classificando-se os 02 (dois) primeiros clubes/associações que obtiverem a maior pontuação em seu respectivo grupo.

A composição dos 02 (dois) grupos dos quadrangulares serão as seguintes:

GRUPO "E"	GRUPO "F"
1º. do "A"	1º. do "B"
1º. do "C"	1º. do "D"
2º. do "D"	2º. do "A"



2º. do "B"	2º. do "C"
------------	------------

TERCEIRA FASE - SEMIFINAL

Art. 7º Será formada por 02 (dois) grupos ("G" e "H"), composto por 04 (quatro) clubes/associações que jogarão entre si em jogos de ida e volta, classificando-se os 02 (dois) primeiros clubes/associações que obtiverem a maior pontuação em seu respectivo grupo.

GRUPO "G"	GRUPO "H"
1º. do "E"	1º. do "F"
2º. do "F"	2º. do "E"

QUARTA FASE – FINAL

Art. 8º Será formada por 01 (um) grupo ("I"), composto pelos clubes/associações, classificados dos grupos "G" e "H" que jogarão entre si em jogos de ida e volta, tornando-se CAMPEÃO o clube/associação que obtiver a maior pontuação neste grupo.

GRUPO "I"
Vencedor do "G"
Vencedor do "H"

CAPITULO IV Dos Critérios de Desempate

Art. 9º Na Primeira e Segunda Fase (classificatória e quadrangulares) sempre que dois ou mais clubes/associações estiverem em igualdade de pontos, aplica-se os critérios de desempate:

- Maior número de vitórias na fase em disputa;
- Maior saldo de gols na fase em disputa;
- Maior número de gols marcados na fase em disputa;
- Vantagem no confronto direto entre duas equipes/associações na fase em disputa;
- Menor número de jogadores expulsos na fase em disputa; e
- Sorteio.

§ 1º Para efeito do quarto critério (confronto direto), considera-se o resultado dos jogos de ida e volta somados, ou seja, o resultado do "jogo de 180 minutos".

§ 2º Permanecendo o empate no "jogo de 180 minutos" do confronto direto, conforme acima mencionado, o desempate dar-se-á pelo maior número de gols assinalados no campo do adversário.

§ 3º No caso de empate entre mais de dois clubes, não será considerado o quarto critério.

Art. 10º Na Terceira e Quarta Fase (semifinal e final) sempre que duas equipes/associações estiverem em igualdade de pontos, aplica-se sucessivamente os seguintes critérios de desempate:



- a) Maior saldo de gols na fase em disputa;
- b) Pênaltis.

§ 1º Para efeito do mando de campo da Terceira e Quarta Fase (semifinal e final) respectivamente, fica estabelecido que o clube/associação que tiver a melhor classificação EXCLUSIVAMENTE na Segunda Fase (quadrangular) realizará todas as primeiras partidas na condição de visitante e a segunda partida como mandante.

§ 2º Em caso de igualdade de pontos na classificação da Segunda Fase (quadrangulares) entre 02 (dois) clubes/associações, o mando de campo na fase final, será determinado pela DCO da FPF. Serão estabelecidos os seguintes critérios para desempate:

- 1º) Maior número de pontos nos quadrangulares;
- 2º) Maior número de vitórias nos quadrangulares;
- 3º) Maior saldo de gols nos quadrangulares;
- 4º) Maior número de gols marcados nos quadrangulares;
- 5º) Sorteio em dia e horário marcado pela DCO da FPF.

CAPITULO V

Da Condição de jogo, prazo para registro, controle de cartões e uniformes

Art. 11º Somente poderão participar da competição os atletas cujos nomes constem do BID-e publicado pela CBF até o último dia útil que anteceder a cada partida.

§ 1º Novos contratos de atletas para utilização na competição terão que constar no BID-e da CBF até o último dia útil que antecede a sexta 6ª rodada da Segunda Fase do Campeonato (Quadrangulares).

§ 2º **EXCEPCIONALMENTE, será permitido até a 2ª rodada da competição a utilização dos atletas que constam no BID-e da CBF, sem que os seus clubes tenham efetuado o recadastramento do vínculo desportivo não profissional, conforme o Art. 2º, do Regulamento Nacional de Registro e Transferência de Atletas de Futebol da CBF.**

Art. 12º Somente serão registrados/inscritos na competição os atletas nascidos a partir do ano de 1996, ou seja, os que completam a idade no máximo de 19 (dezenove) anos, no ano em curso.

§ 1º **Será permitido a cada equipe/associação, inscrever 05 (cinco) jogadores nascidos no ano de 1995.**

§ 2º Cada associação/clube somente poderá colocar na relação dos 22 (vinte e dois) atletas (titulares e reservas) devidamente registrados e validados pelo BID-e da CBF para cada partida, até 05 (cinco) jogadores nascidos no ano de 1995.

Art. 13º Um atleta só poderá ser transferido de um clube/associação para outro durante o Pernambucano Sub-20 de 2015, se os seus dados não aparecerem em nenhuma relação entregue pela equipe à arbitragem, mesmo que seu nome não apareça na súmula do jogo.

§ Único O atleta que não entrar em campo, mas for punido com cartão deverá cumprir as penalidades previstas na legislação vigente.



Art. 14º As advertências com cartão amarelo feita aos atletas somente serão computadas dentro da própria competição.

§ 1º É de exclusiva responsabilidade das equipes/associações, o controle de contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos por seus atletas para efeito de condição de jogo em cada partida.

Art. 15º A prerrogativa de usar o uniforme número 01 (um) em qualquer partida é da associação mandante.

§ 1º Sempre que houver coincidência de cores nos uniformes, o clube/associação visitante trocará seu uniforme, devendo usar camisas, calções e meias de cores diferentes das cores usadas pelo mandante.

§ 2º O dever de trocar o uniforme será do clube/associação mandante, desde que o mesmo não esteja usando o seu uniforme nº 1 (um).

§ 3º Os clubes/associações deverão informar à FPF até o início da competição, mediante ofício, as cores dos seus uniformes (imagem JPG, PDF ou em Corel Draw), que obrigatoriamente deverão estar previsto em seus estatutos.

CAPÍTULO VI

Do adiamento, da antecipação e da suspensão das partidas.

Art. 16º Terão mando de campo das partidas, para efeito do cumprimento das disposições da legislação, as associações colocadas à esquerda da tabela;

§ 1º Os jogos serão disputados nos estádios indicados pelos clubes/associações, exceto se o estádio não estiver "aprovado" ou "aprovado com restrições", e dentro do prazo de validade de cada laudo técnico exigidos pela legislação ou pela DCO da FPF, situação em que a partida será marcada pela DCO da FPF, para estádio legalmente aprovado ou jogado com portões fechados.

§ 2º As datas, horários e locais constantes da tabela só poderão sofrer alteração por determinação da DCO da FPF

§ 3º A DCO da FPF poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante da tabela, bem como alterar horários, para compatibilizar ou adequar à programação relativa a contratos comerciais, ou ainda, a seu critério, ou em casos fortuitos ou de força maior.

Art. 17º Excepcionalmente a FPF poderá programar rodadas duplas a seu critério.

Art. 18º Qualquer partida, em virtude do mau tempo ou outro motivo de força maior nos limites da legislação vigente, em especial a lei nº 10.671, de 15.05.03 (Estatuto do Torcedor), poderá ser adiada pela DCO da FPF, desde que este o faça até duas horas antes do seu início da partida, dando ciência da decisão aos representantes das Associações interessadas e ao árbitro da partida.

Art. 19º Quando a partida for adiada pelo Presidente da FPF, conforme o estabelecido no artigo anterior, ficará a cargo da Diretoria de Competições da FPF designar a nova data, local e hora da partida.



Art. 20º O árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de 02 (duas) horas antes do horário previsto para o início da partida, sobre o seu adiamento, ressalvado o estado do campo, a qual poderá ser objeto de decisão anterior ao período de duas horas, bem como, no campo, a respeito da interrupção ou suspensão definitiva de uma partida. Em tais casos o árbitro fará chegar à FPF com a maior urgência, um relatório minucioso dos fatos.

§ 1º Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrerem os seguintes motivos:

- a) Falta de garantia;
- b) Mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;
- c) Falta de iluminação adequada;
- d) Conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio ou motivo de força maior;
- e) Procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos clubes e/ou de suas torcidas;
- f) Motivo extraordinário, não provocado pelos clubes, e que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida;
- g) Temporal.

§ 2º Nos casos previstos no § 1º deste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se após 30 (trinta) minutos não cessarem, os motivos que deram causa à interrupção.

- I O prazo poderá ser acrescido de mais 30 (trinta) minutos se o árbitro entender que o motivo que deu origem à paralisação da partida poderá ser sanado após os 30 (trinta) minutos previstos.
- II O árbitro poderá, a seu critério, suspender a partida mesmo que o chefe do policiamento ofereça garantias nas situações previstas nos itens (a), (d) e (e) do parágrafo primeiro deste artigo.

§ 3º Quando a partida for suspensa por quaisquer dos motivos previstos no parágrafo primeiro deste artigo, assim se procederá, após julgamento do processo correspondente, pelo TJD:

- I Se um clube/associação houver dado causa à suspensão e era na ocasião deste ganhador, será ele declarado perdedor pelo escore de três a zero (3 x 0); se for perdedor, o adversário será vencedor prevalecendo o resultado constante do placar no momento da suspensão;
- II Se a partida estiver empatada, o clube/associação que houver dado causa à suspensão será declarado perdedor pelo escore de três a zero (3 x 0).

§ 4º O clube/associação que der causa reconhecida pela FPF à suspensão de uma partida, perderá para o clube/associação adversária seu direito de participação na renda daquele jogo.

Art. 21º A partida não iniciada ou que for suspensa até os 30 (trinta) minutos do segundo tempo, pelos motivos constantes no § 1º do Artigo 20º, serão complementadas no dia seguinte no mesmo horário da programação original, caso tenham cessado os motivos que adiaram ou suspenderam, desde que nenhum dos clubes/associações tenha dado causa ao adiamento ou à suspensão da partida em questão, podendo participar os atletas relacionados na súmula da partida suspensa, exceto os que tiverem sido expulsos ou que foram substituídos.



§ 1º A partida que for suspensa pelos motivos constantes no § 1º do Artigo 20º, dos 30 (trinta) minutos do segundo tempo em diante, será considerada encerrada, prevalecendo o placar.

§ 2º Caso não se verifique o reconhecimento pela FPF dos motivos que causaram involuntariamente a suspensão da partida, o clube/associação detentora do mando de campo e responsável direta pela suspensão da partida, será declarada perdedora pelo escore de três a zero (3 X 0) em favor da adversária, ou mantido o resultado se o mesmo for superior a três a zero (3 X 0) e será indiciada e julgada pelo TJD.

CAPÍTULO VII

Da Ordem e da Segurança das Partidas

Art. 22º Ao Presidente da FPF, além das medidas de ordem administrativas e técnicas indispensáveis à segurança do espetáculo e à normalidade da competição, compete designar um Delegado do Jogo para os seguintes fins:

- a) Limitar o número de pessoas no campo de jogo, permitindo somente os credenciados;
- b) Providenciar para que o policiamento no campo seja feito por Policiais Militares na execução do policiamento ostensivo fardado, SALVO MOTIVO DE FORÇA MAIOR, Guarda Municipal. Na ausência dos dois (Polícia Militar e Guarda Municipal), será decretado W x O em favor da equipe visitante;
- c) Observar a perfeita normalidade em relação ao campo, bolas, banco de reservas, túneis, vestiários, gandulas e maqueiros, substituindo a estes se necessário;
- d) observar o comportamento do público, locais de publicidade e o placar eletrônico;
- e) emitir relatório quando necessário.

§ 1º Também compete o clube/associação mandante, zelar pela integridade física do torcedor e demais pessoas que compareçam ao estádio, devendo solicitar para que a segurança no campo seja feita por policiais militares fardados e na ausência dos mesmos, pela Guarda Municipal.

§ 2º O clube/associação mandante deverá ainda, colaborar com as autoridades competentes na prevenção de conduta de torcedor contrária ao bom andamento da partida e que possa causar risco à integridade física dos atletas e outros participantes da partida, como:

- I Jogar em campo fogos de artifício, pedras, pilhas de rádio, garrafa ou qualquer objeto contundente, ou mesmo causar transtorno ao bom andamento da partida;
- II Invadir o campo do jogo antes, durante ou depois da partida.

§ 3º Deverá ainda, o clube/associação mandante colaborar na identificação de torcedores que pratiquem atos contrários à ordem e segurança da partida, apoiando a atuação de autoridades policiais na adoção das medidas legais cabíveis.

§ 4º Compete também ao clube/associação, sinalizar o estádio facilitando o acesso do público às diversas dependências, providenciar a quantidade compatível com cada setor no estádio de sanitários limpos e higienizados, bem como, fornecer à Polícia Militar, quando solicitado, equipamentos tais como: cavaletes, cordas, divisórias para



as bilheteiras e outros necessários e, em situações especiais quando requisitado, fornecer todas as chaves dos portões para o escoamento do público.

§ 5º Uma partida poderá não ser realizada caso seja constatada ao menos uma das seguintes causas:

- I Ausência da Policial Militar e/ou da Guarda Municipal no Estádio; (na falta WxO em favor da equipe visitante)
- II Ausência da equipe médica e da ambulância;
- III Ausência do médico do clube/associação mandante.

Art. 23º É proibido à torcida jogar dentro do campo:

- a) Fogos de artifícios, pedras, pilhas de rádio, garrafas ou qualquer objeto contundente que possa causar prejuízos à integridade física dos atletas e outros participantes das partidas, bem como, causarem prejuízo ao andamento da mesma.
- b) Invadir o campo do seu clube/associação ou pertencente ao clube/associação adversária, antes ou depois da competição, provocando ATITUDE ANTIDESPORATIVA para com a sua coirmã.

§ Único O descumprimento dessas proibições acarretará automaticamente o clube/associação infratora a perda do mando de campo de 01 (uma) a 02 (duas) partidas, administrativamente à critério da DCO da FPF.

Art. 24º Os clubes/associações serão autorizados pela FPF poderão realizar aquecimento físico no campo em dias de jogos desde que:

- a) - O gramado se apresente em boas condições;
- b) Penetrem no campo os jogadores, o preparador físico, o treinador, o massagista, o médico e o preparador de goleiro, sendo que este último deverá retornar ao vestiário no início da partida.

CAPÍTULO VIII

Da Arbitragem

Art. 25º Compete ao árbitro e auxiliares, em relação à normalidade da competição:

- I No banco de reservas, só poderão estar além dos jogadores suplentes, o médico, o técnico, o auxiliar-técnico, o massagista ou enfermeiro e o preparador físico;
- II Será permitido a substituição de sete (07) jogadores suplentes. As substituições poderão ser efetuadas pelo Delegado do Jogo
- III Observar que no banco de suplentes não poderá ficar atleta que for expulso.

CAPÍTULO IX

Da expedição e vendas de ingressos

Art. 26º Os ingressos serão confeccionados pela FPF; nos estádios que utilizem catracas eletrônicas, o mesmo será confeccionado pelo clube/associação mandante e inspecionado/supervisionado pela FPF.



§ 1º Os preços dos ingressos são de livre arbítrio pelo clube/associação mandante e devem ser do mesmo valor para a torcida visitante, sem abuso de valor sob pena de intervenção da FPF.

§ 2º Os clubes/associações visitantes terão direito a 25 (vinte e cinco) ingressos para sua delegação. Nos clássicos, entre os 03 (três) grandes da Capital, bem como, na Fase Semifinal e na Fase Final, esse número passará para 50 (cinquenta) ingressos.

§ 3º Constituem-se como despesas do Boletim Financeiro, previstas no Regulamento Geral da FPF, as obrigações legais determinadas pelo Poder Público e Conselho Arbitral de Clubes/Associações, como:

- I R\$ 0,05 (cinco centavos) de cada ingresso vendido referente ao Seguro de Acidentes Pessoais, invalidez permanente ou morte de público pagante nos jogos do Pernambucano Sub-20 de 2015;
- II 5% (cinco por cento) da renda bruta correspondente à contribuição do INSS, destacando-se que para os clubes/associações que fizeram o acordo de parcelamento de débito do INSS até outubro de 1992, incidirão também outros 8% da renda bruta que coube a cada clube/associação como mandante ou no caso de renda dividida nas decisões das fases ou do Campeonato, cujos valores serão repassados pela FPF a quem de direito no prazo legal;

§ 4º Em cumprimento de acordo firmado com o Instituto Nacional do Seguro Social – INSS, a contribuição que lhe é devida será retida da renda da partida. O não cumprimento pelo clube/associação dos descontos das taxas aludidas (INSS); a sujeitará às penalidades previstas na Lei 8.212/91 e na legislação vigente.

Art. 27º No Pernambucano Sub-20 de 2015, a renda da partida será do mandante do jogo, assim como todas as suas despesas abaixo:

- a) Taxa da FPF (8% da renda bruta);
- b) Taxas dos Delegados;
- c) Recolher para o INSS 20% das taxas pagas aos Delegados;
- d) Transporte e Diárias para os Árbitros e Delegados;

Art. 28º Os valores das taxas de arbitragem, delegados de jogo, transporte e diárias devem ser creditadas em espécie no dia útil anterior a realização da partida na conta abaixo:

SINDICATO DOS ARBITROS DE PROFISSIONAIS DE FUTEBOL DO ESTADO DE PERNAMBUCO – SAPFEPE.

Banco Itaú 341
Agência: 3175
C/C : 19855-9
CNPJ: 01.063.896/0001-10

§ Único O clube/associação que ficar devedora de quaisquer taxas, encargos, transporte e diárias ou despesas constantes do Boletim Financeiro, quando da realização de uma partida em sua praça durante a competição, perderá o mando de campo imediatamente seguinte, quando do próximo jogo em sua casa.



CAPITULO X

Das Disposições Finais

Art. 29º O Pernambucano Sub-20 de 2015 é obrigatório para os clubes/associações que participaram do Pernambucano A1 de 2105 e, a DCO da FPF a seu critério poderá formular até 4 (quatro) convites para os clubes profissionais aptos e em dia com suas obrigações estatutárias.

Art. 30º É imprescindível o prévio conhecimento e aprovação da FPF, de acordo com o Estatuto, a qualquer tipo de contrato, convênio ou acesso de público aos jogos do Pernambucano Sub-20 de 2015.

Art. 31º Será de responsabilidade do clube/associação mandante durante toda a partida, 01 (um) médico, no banco de suplentes, e este obrigatoriamente atenderá aos atletas 02 (dois) clubes/associações.

§ 1º Nenhuma partida será iniciada nem terá continuidade sem a permanência de um médico, pois sua presença é obrigatória.

§ 2º Aos médicos será exigida, a carteira do Conselho Regional de Medicina – CRM e seu nome deverá constar na relação da sua Comissão Técnica a ser entregue pelo clube/associação disputante.

Art. 32º O clube/associação mandante deverá disponibilizar também 01 (uma) ambulância e 02 (dois) enfermeiros para atender os atletas e o público.

§ Único Caso ocorra o descumprimento do artigo anterior, a partida deverá ser suspensa, e observado o tempo máximo de 30 (trinta) minutos para a resolução e, persistindo a mesma situação, o clube/associação mandante será declarada perdedora pelo placar de três a zero (3 x 0).

Art. 33º Os clubes/associações sujeitam-se as penalidades administrativas, independentemente das que lhes possam ser aplicadas pelo TJD/PE, nos termos do CBJD, conforme as respectivas infrações que cometerem, a saber:

- a) Não comparecer, deixar de jogar e/ou abandonar partida marcada e/ou remarcada na tabela de jogo.
Pena: Multa de R\$ 10.000,00 (dez mil reais);
- b) Invadir ou incentivar a invasão de campo, do vestiário dos Árbitros, ou do espaço reservado aos Dirigentes da FPF.
Pena: Multa de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais);
- c) A tentativa de agressão física, aos Árbitros, seus auxiliares, Dirigentes da FPF, por membros dos clubes/associações, seja mandante ou visitante.
Pena: Multa de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais);
- d) Incluir na partida atleta sem condições de jogo.
Pena: Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) por cada atleta irregular;
- e) Deixar de cumprir qualquer das suas obrigações como mandante, necessárias à boa ordem e à segurança da partida.
Pena: Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);
- f) Atrasar o início da partida.
Pena: Multa de R\$ 1.000,00 (um mil reais) por minuto de atraso quando relatado na súmula da partida;
- g) Quando autorizado pelo delegado do jogo, impedir por qualquer meio, que o clube/associação visitante utilize o campo de jogo para o aquecimento físico, ou que



- membro da Assembleia Geral da FPF tenha acesso ao estádio (exceto o campo de jogo).
- Penal: Multa de R\$ 10.000,00 (dez mil reais);**
- h) Não enviar à FPF os dados dos uniformes oficiais do clube/associação.
Penal: Multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais);
- i) Dar causa injustificado, com dolo, a não realização, ao adiamento, encerramento ou à suspensão de uma partida.
Penal: Perda de mando de campo por até 02 (duas) partidas;
- j) Quando a partida não for realizada em decorrência de descumprimento, mesmo sem dolo, da obrigação da equipe médica e ambulância no estádio;
Penal: Multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) e Perda de mando de campo por até 02 (duas) partidas;
- k) Quando praticadas mais de uma infração em uma só partida, as penas serão somadas.

§ Único Das penalidades administrativas impostas caberá recurso pelo penalizado à DCO da FPF, no prazo de 02 (dois) dias úteis, contados após a publicação do Ato Administrativo e sua publicação no sítio oficial da FPF.

Art. 34º Nos termos da legislação vigente, o princípio da continuidade aplica-se amplamente a esta Competição, que não poderá ser suspensa para aguardar decisões de processo pendente.

Art. 35º Os clubes/associações participantes desta competição comprometem-se a cumprir integralmente disposição da Constituição da República, que determina o esgotamento das instâncias da Justiça Desportiva antes de recorrerem ao Poder Judiciário.

Art. 36º O clube/associação mandante deverá manter no local da partida 03 (três) bolas da marca Penalty.

Art. 37º Os casos omissos ou os que venham a gerar dúvidas serão resolvidos pela DCO da FPF, mediante Diretriz Técnica.

Recife, 20 de maio de 2015.

Murilo Falcão
Diretor de Competições da FPF

AMÉRICA FUTEBOL CLUBE

ASSOCIAÇÃO DESPORTIVA JABOATÃO DOS GUARARAPES

CENTRAL SPORT CLUB

CLUBE ATLÉTICO DO PORTO

CLUBE ATLÉTICO PERNAMBUCANO



CLUBE NÁUTICO CAPIBARIBE

PESQUEIRA FUTEBOL CLUBE

SALGUEIRO ATLÉTICO CLUBE

SANTA CRUZ FUTEBOL CLUBE

SERRA TALHADA FUTEBOL CLUBE

SOCIEDADE ESPORTIVA YPIRANGA FUTEBOL CLUBE

SPORT CLUB DO RECIFE

VERA CRUZ FUTEBOL CLUBE