



SETOR
FILIADO

Usuário
Senha



FEDERAÇÃO FILIADOS COMPETIÇÕES ARBITRAGEM ESTÁDIOS

COMPETIÇÕES

CALENDRÁRIO

REGULAMENTO GERAL

OUVIDORIA

REGULAMENTO GERAL

REGULAMENTO GERAL DAS COMPETIÇÕES DE FUTEBOL ORGANIZADAS OU ADMINISTRADAS
PELA FEDERAÇÃO PARANAENSE DE FUTEBOL

TEMPORADA 2017

CAPÍTULO I
DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - As competições organizadas ou dirigidas pela Federação Paranaense de Futebol (FPF), doravante denominadas **COMPETIÇÕES**, são regidas pelo presente Regulamento Geral das Competições (RGC), respeitadas as normas específicas previstas no Regulamento de cada competição.

Parágrafo único - As partidas realizadas dentro do Estado do Paraná, organizadas pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF) ou por quaisquer outras entidades que deleguem competência à FPF, também se submetem a este Regulamento Geral, no que não colidirem com normas específicas de cada competição.

Art. 2º - A denominação das **COMPETIÇÕES** consta do Regulamento de cada competição.

Art. 3º - Após a publicação do respectivo Regulamento, a forma de disputa das **COMPETIÇÕES** não poderá ser alterada, somente nos casos de inclusão e exclusão de **CLUBES** participantes na competição, sendo esta alteração prerrogativa exclusiva da FPF.

Art. 4º - Para os efeitos do Art. 204 do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), as **COMPETIÇÕES** consideram-se iniciadas após o término da reunião do Conselho Arbitral da respectiva competição.

Art. 5º - Os **CLUBES** que concordem em participar de quaisquer **COMPETIÇÕES** reconhecem a Justiça Desportiva como instância própria para resolver questões entre si ou entre elas e a FPF.

CAPÍTULO II
TROFÉUS E TÍTULOS

Art. 6º - A nomenclatura e as normas com relação aos troféus e títulos constam do Regulamento de cada competição, somente podendo ser alterado pela Presidência da FPF.

CAPÍTULO III
ORGANIZAÇÃO, TABELA, LOCAL DE JOGOS E CONTAGEM DE PONTOS

Art. 7º - Todos os jogos das **COMPETIÇÕES** são realizados em praças de desporto indicadas pelos **CLUBES** e aprovadas pela Comissão de Vitorias e Liberação de Laudos Técnicos de Estádios da FPF.

§ 1º - As praças de desporto utilizadas pelos **CLUBES**, durante as **COMPETIÇÕES** profissionais, devem atender às exigências técnicas e de segurança previstas na Lei nº 10.671/2003 e 12.299/2010, e possuir laudos que atendam ao previsto no Decreto da Presidência da República nº 6.795/2009, e na Portaria do Ministério do Esporte nº 290/2015.

§ 2º - Os **CLUBES** devem ceder suas praças desportivas para a FPF, sempre que se fizer necessário.

§ 3º - Os **CLUBES** não poderão indicar praças de desporto para realizar seus jogos em município diverso da sua sede, independente da competição, exceto em casos de perda de mando de campo, reprovação e/ou expiração dos Laudos Técnicos, situações em que o **CLUBE** deverá indicar praça desportiva no mínimo a 100 (cem) quilômetros de distância do local onde manda seus jogos.

Art. 8º - Os **CLUBES** devem obrigatoriamente participar, independentemente de qualquer aviso, das partidas das **COMPETIÇÕES** em que estiverem inscritos, conforme tabelas, nas datas, horário e locais previstos, que só podem sofrer alterações:

I - por determinação da FPF, sempre que julgar conveniente, inclusive para transmissão de imagens para televisão ou outros veículos, em casos fortuitos ou de força maior, para não interromper ou prejudicar o andamento das **COMPETIÇÕES**, observando os intervalos mínimos de sessenta horas, conforme determina o Art. 25 do RGC da CBF - Temporada 2017;

II - por determinação da Justiça Desportiva;

III - por acordo entre os **CLUBES** disputantes, desde que não resulte em prejuízo de outro **CLUBE** disputante, e que tenha o pedido deferido pela FPF. Os pedidos de alteração para competições profissionais devem ser efetuados com antecedência de 10 (dez) dias, e para competições não profissionais com antecedência de 96 (noventa e seis) horas;

IV - No caso de fases eliminatórias de **COMPETIÇÕES**, os prazos do inciso "III" podem não ser observados pelo Departamento de Competições (DCO-FPF), desde que por motivo justificado e antes do prazo de homologação das partidas.

§ 1º - Não será admitida a inversão do mando de jogo em qualquer **COMPETIÇÃO** organizada pela FPF, salvo motivo justificado, e desde que preenchidos as condições exigidas pela FPF para realização da partida.

§ 2º - Os **CLUBES** que participam das **COMPETIÇÕES** não profissionais (inclusive de base), e que planejam participar de competições fora do estado e/ou internacionais, em paralelo ao calendário de **COMPETIÇÕES** da FPF, devem solicitar autorização ao DCO-FPF com até 45 dias de antecedência do início das respectivas **COMPETIÇÕES** da FPF. O DCO-FPF analisará o pedido de autorização tendo como base as datas previstas às **COMPETIÇÕES** FPF.

§ 3º - Nas **COMPETIÇÕES** não profissionais, no caso de jogos previstos nas últimas rodadas de fases classificatórias não influenciarem em resultados e classificações em fase subsequentes, os **CLUBES** envolvidos podem solicitar o cancelamento da partida, em comum acordo, encaminhado com no mínimo de 96 (noventa e seis) horas de antecedência, sob análise do DCO-FPF. A hipótese de cancelamento da partida não supre o cumprimento de punições e/ou automáticas.

Art. 9º - Todas as **COMPETIÇÕES** são regidas pelo sistema de pontos ganhos, observando-se os seguintes critérios:

I - três pontos por vitória;

II - um ponto por empate;

III - nenhum ponto por derrota.

Art. 10 - Compete à FPF:

I - elaborar as tabelas das competições, designando datas, horários e locais de partidas;

II - tomar providências necessárias à organização das **COMPETIÇÕES**;

III - verificar os jogos, diante das súmulas e dos relatórios dos Árbitros e Delegados da FPF;

IV - decidir sobre os pedidos dos **CLUBES** participantes das **COMPETIÇÕES** para, no curso destas, realizarem jogos amistosos ou participarem de outras **COMPETIÇÕES**;

V - encaminhar à Justiça Desportiva súmula e relatório do Árbitro e Delegados da FPF, quando identificado indicio de infração e/ou irregularidade.

VI - homologar via Boletim Oficial, as **COMPETIÇÕES** profissionais e suas classificações.

Art. 11 - Não havendo norma específica no Regulamento da competição, e no caso de empate cuja decisão deva ocorrer através da cobrança de tiros livres diretos da marca pênalti, conforme determina a Internacional Football Association Board, deve-se observar o seguinte procedimento:

I - deverá ser cobrada uma série de cinco pênaltis alternados, por clube, sendo um pênalti para cada jogador, dentre os que estavam atuando ao término da partida;

AMADOR

2ª TAÇA PARANÁ - JUVENIL 2017

4ª COPA DE FUTEBOL AMADOR DA CAPITAL - ADULTO 2017

54ª TAÇA PARANÁ - ADULTO 2017

CAMPEONATO AMADOR DA CAPITAL - MASTER 2017

CAMPEONATO AMADOR DA CAPITAL SÉRIE A - ADULTO 2017

CAMPEONATO AMADOR DA CAPITAL SÉRIE A - JUVENIL 2017

CAMPEONATO AMADOR DA CAPITAL SÉRIE B - ADULTO 2017

CAMPEONATO AMADOR DA CAPITAL SÉRIE B - JUVENIL 2017

CAMPEONATO DE LIGAS - ADULTO E JUVENIL 2017

BASE

CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL SUB 15 - 2017

CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL SUB 17 - 2017

CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL SUB 19 - 2017

COPA INTERNACIONAL CAIO JUNIOR - 2017

COPA SUB 16 - 2017

FEMININO

CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL FEMININO - 2017

PROFISSIONAL

CAMPEONATO PARANAENSE 1ª DIVISÃO DE PROFISSIONAIS - 2017

CAMPEONATO PARANAENSE 2ª DIVISÃO DE PROFISSIONAIS - 2017

CAMPEONATO PARANAENSE 3ª DIVISÃO DE PROFISSIONAIS - 2017

II - mantendo-se a igualdade será efetuada uma cobrança alternada por clube, sendo um pênalti para cada jogador dentre os que estavam atuando ao término da partida, até que se defina o vencedor;
III - a cobrança dos tiros do ponto penal deve ser executada, prioritariamente, por jogador que ainda não tenha participado da série das cobranças de pênaltis.

Art. 12 - Caso o regulamento da competição não determine de quem é o mando de campo, este será sempre do clube colocado à esquerda na tabela da competição.

CAPÍTULO IV
ADIAMENTO, INTERRUÇÃO E SUSPENSÃO DE PARTIDA

Art. 13 - Qualquer partida, por motivo de força maior, poderá ser adiada pela FPF, e desde que esta o faça até duas horas antes do seu início.
§ 1º - Nos casos em que o motivo de força maior for o mau estado do campo, somente o Árbitro da partida poderá decidir pelo seu adiamento, nos termos definidos pelo Art. 14 deste Regulamento.

§ 2º - Quando a partida for adiada pela FPF ou pelo Árbitro, conforme o estabelecido no caput deste artigo e no Art. 14, a partida ficará automaticamente marcada para o dia seguinte, no mesmo horário e local, salvo outra determinação da FPF.

Art. 14 - O Árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de duas horas antes do horário previsto para o início da partida, sobre o seu adiamento, ressalvada a causa de mau 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, fazendo chegar à FPF, em 24 horas, um relatório minucioso dos fatos.

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

I - falta de garantia;

II - mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;

III - falta de iluminação adequada;

IV - conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio;

V - procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos CLUBES ou de suas torcidas.

VI - motivo extraordinário, não provocado pelos CLUBES, e que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.

§ 2º - Nos casos previstos no parágrafo 1º deste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem, após 30 minutos, os motivos que deram causa à interrupção, sendo que:

I - o prazo poderá ser acrescido de mais 30 minutos se o Árbitro entender que o motivo que deu origem à paralisação da partida poderá ser sanado após os 30 minutos previstos.

II - o Árbitro poderá, a seu critério, suspender a partida mesmo que o representante do policiamento ofereça garantias, nas situações previstas nos incisos I, IV e V do parágrafo 1º deste artigo.

§ 3º - Quando a partida for suspensa por quaisquer dos motivos previstos no parágrafo 1º deste artigo, assim se procederá:

I - se um CLUBE houver dado causa à suspensão e era na ocasião desta vencedor, será ele declarado perdedor pelo escore de três a zero e se era perdedor, o adversário será declarado vencedor pelo placar de três a zero ou pelo placar do momento da suspensão, prevalecendo o que for mais favorável ao adversário.

II - se a partida estiver empatada, o CLUBE que houver dado causa à suspensão será declarado perdedor, pelo escore de três a zero.

Art. 15 - As partidas não iniciadas e as que forem suspensas até os 30 minutos do segundo tempo, pelos motivos enunciados no parágrafo 1º do Art. 13, serão complementadas, em data e hora determinadas pelo DCO-PPF, caso tenham cessados os motivos que a adiaram ou a suspenderam, desde que nenhum dos clubes tenha dado causa ao adiamento ou à suspensão.

§ 1º - O DCO-PPF marcará nova data para sua realização e dela poderão participar todos os atletas que tenham condições de jogo na nova data marcada para a realização da partida.

§ 2º - Na complementação das partidas que forem suspensas até os 30 minutos do segundo tempo poderão participar somente os atletas que estavam relacionados na súmula.

§ 3º - A FPF decidirá se a complementação da partida, quando for o caso, será realizada com os portões do estádio abertos ou fechados.

Art. 16 - As partidas que forem interrompidas, após os 30 minutos do segundo tempo, pelos motivos relacionados no parágrafo 1º do Art. 13, serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar, desde que nenhum dos clubes tenha dado causa ao encerramento.

Art. 17 - Para todos os efeitos, é considerada partida interrompida aquela que for iniciada e, em qualquer tempo for paralisada e reiniciada; partida suspensa aquela que for iniciada e, em qualquer tempo for paralisada e não mais reiniciada; e partida adiada aquela que não for iniciada, ou seja, que por qualquer motivo não teve seu início.

CAPÍTULO V
SEÇÃO I
DA CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS

Art. 18 - Só podem participar dos jogos das COMPETIÇÕES os atletas registrados em nome dos respectivos CLUBES disputantes e constantes do Boletim Informativo Diário-eletrônico (BID-e) da CBF até o primeiro dia útil que antecede cada partida.

§ 1º - O atleta registrado por um CLUBE não pode competir por outro no mesmo campeonato, exceto se expressamente permitido pelo Regulamento da COMPETIÇÃO.

§ 2º - Caso o atleta conste na súmula, na qualidade de suplente, mas não tenha participado de jogos no campeonato, pode se transferir, com condições de jogo, para outro CLUBE, desde que como suplente não tenha sido apenado no mesmo campeonato.

§ 3º - Atleta não profissional não pode participar de COMPETIÇÃO enquanto não terminar a COMPETIÇÃO na qual estava anteriormente inscrito. Caso o CLUBE em que o atleta estava registrado tenha sido eliminado da COMPETIÇÃO, e mediante anuência do CLUBE eliminado, o atleta pode se transferir para outro CLUBE.

§ 4º - Atleta em empréstimo não terá condição de jogo pelo CLUBE cedente enquanto não terminar o período do empréstimo, sendo que em caso de rescisão antecipada do empréstimo, o atleta só terá condição de jogo quando a FPF for formalmente notificada pelo CLUBE, observados ainda os prazos de registro estabelecidos no Regulamento de cada COMPETIÇÃO.

§ 5º - O registro do atleta é regido por Resolução da Presidência, no que não confrontar com este Regulamento e o Regulamento Específico da COMPETIÇÃO.

§ 6º - O registro do atleta no BID-e da CBF comprova somente o seu vínculo desportivo com o respectivo CLUBE, mas sua condição de jogo depende da observação do Regulamento de cada COMPETIÇÃO.

§ 7º - Ocorrendo a profissionalização de atleta que já esteja registrado pelo mesmo CLUBE na condição de não profissional, a condição de jogo deste atleta será imediata.

Art. 19 - Ocorrendo renovação do contrato do atleta após o encerramento do prazo de inscrições na COMPETIÇÃO, não havendo quaisquer limitações de prazo para registro, desde que a publicação do ato de renovação contratual no BID-e venha a ocorrer em data não superior a 15 (quinze) contados a partir do dia do término do contrato anterior.

§ 1º - Nos casos em que a publicação no BID-e, do ato de renovação contratual ou prorrogação ocorrer em prazo superior aos 15 dias, serão observados os prazos normais de condição de jogo previstos no Regulamento da COMPETIÇÃO.

§ 2º - O atleta não tem condição de jogo durante o período compreendido entre o término de seu contrato de trabalho, até que haja nova publicação no BID-e, da renovação contratual ou prorrogação.

Art. 20 - Cada CLUBE pode substituir até três atletas por jogo, salvo se o Regulamento Específico da COMPETIÇÃO dispuser o contrário, e o atleta substituído não pode retornar à mesma partida, mas pode ficar no banco de reservas até o final da partida, o mesmo ocorrendo em relação aos atletas que não entrarem no jogo, depois de realizada a terceira substituição.

Parágrafo único - Atletas expulsos não podem permanecer no banco de reservas, o mesmo ocorrendo com as demais pessoas relacionadas na súmula, se excluídas.

Art. 21 - A pena de expulsão aplicada pelo Árbitro, em decisão definitiva, é irrevogável e o punido, quando atleta, não pode ser substituído.

Art. 22 - O atleta que sair de campo, por motivo de acidente, pode retornar a qualquer tempo, com a devida ciência ao Árbitro, observadas as regras oficiais da International Football Association Board (IFAB).

Art. 23 - Caso o Regulamento Específico da COMPETIÇÃO não dispuser diferente, a identificação do atleta ao 4º Árbitro e ao Delegado da FPF é obrigatória, antes do início da partida, mediante a apresentação do cartão de identidade expedido pela FPF.

§ 1º - Caso o Regulamento Específico da COMPETIÇÃO não dispuser diferente, os atletas de cada CLUBE, trinta minutos antes da hora marcada para o início da partida, devem assinar a súmula correspondente, após se identificarem perante o Delegado da FPF e o 4º Árbitro. Não serão admitidas assinaturas após o início da partida.

§ 2º - A assinatura da súmula deve ser feita, primeiramente, pelos atletas do CLUBE que tem o mando de campo.

§ 3º - No Boletim de Jogadores deve ser lançado, por extenso, o nome e o último sobrenome de cada atleta, o número de seu Cartão de Identidade da FPF, e o número da camisa.

§ 4º - Os sobrenomes intermediários deverão ser abreviados.

§ 5º - O Delegado da FPF tem autonomia para identificar os atletas da forma que lhe parecer mais conveniente, sendo dever dos CLUBES facilitar a realização de seu trabalho.

Art. 24 - Os CLUBES, em todas as COMPETIÇÕES, podem incluir em suas equipes até cinco atletas estrangeiros, entre profissionais e não profissionais, dentre os relacionados na súmula.

Art. 25 - Nos jogos das competições profissionais é vedada a participação de atletas não profissionais, independentemente da idade.

Art. 26 - O atleta que for expulso de campo ou do banco de reservas ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente da mesma COMPETIÇÃO, nos termos do artigo 171 do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

§ 1º - Se o julgamento ocorrer após o cumprimento da suspensão automática, sendo o atleta suspenso, deduzir-se-á da pena imposta a partida não disputada em consequência da suspensão automática.

§ 2º - Quando a suspensão automática não puder ser cumprida na mesma COMPETIÇÃO em que se verificou a infração, considerar-se-á extinta depois de findada esta COMPETIÇÃO ou findada a participação do CLUBE quando em fases eliminatórias;

§ 3º - O atleta suspenso por decisão da Justiça Desportiva deverá cumprir a suspensão na mesma COMPETIÇÃO, salvo em caso de impossibilidade, quando deverá cumprir a pena na partida subsequente de COMPETIÇÃO organizada pela FPF;

§ 4º - O membro da comissão técnica excluído da partida cumpre suspensão automática na partida subsequente da mesma COMPETIÇÃO.

Art. 27 - Perde a condição de jogo para a partida oficial subsequente da mesma COMPETIÇÃO, o atleta advertido pelo Árbitro a cada série de três advertências com cartões amarelos, independentemente da sequência das partidas previstas na tabela da COMPETIÇÃO.

§ 1º - O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo atleta é da exclusiva responsabilidade dos CLUBES disputantes da COMPETIÇÃO.

§ 2º - Na aplicação dos cartões amarelos deve prevalecer o seguinte protocolo:

I - quando um atleta for advertido com o cartão amarelo e posteriormente for expulso de campo pela exibição direta do cartão vermelho, aquele cartão amarelo anteriormente exibido permanecerá em vigor para o cômputo dos três cartões que resultarão em impedimento automático;

II - quando o cartão amarelo a que se refere o item anterior for o terceiro da série, o atleta será penalizado com dois impedimentos automáticos, sendo um pela sequência dos três cartões amarelos, e outro pelo recebimento do cartão vermelho;

III - quando, na mesma partida, um atleta recebe um primeiro cartão amarelo e posteriormente recebe um segundo cartão amarelo, do que resulta a exibição do cartão vermelho, os cartões amarelos que precederam ao vermelho não serão considerados para o cômputo dos três cartões amarelos que resultam em o impedimento automático;

IV - O Árbitro deve anotar no item da expulsão da súmula e na comunicação de penalidades, se o atleta foi expulso em decorrência do segundo cartão amarelo (dupla advertência) ou se foi expulso pelo cartão vermelho direto.

V - Não será considerada como partida subsequente a complementação de partida suspensa após o atleta receber o terceiro cartão amarelo; neste caso, o atleta sancionado ficará impedido de participar da partida integral subsequente que seu clube disputar.

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

VII - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., nos termos do Art. 48 deste Regulamento, a penalidade será considerada cumprida ao atleta do clube vencedor.

§ 3º - Mediante pedido formal, CLUBES não profissionais receberão o máximo de 01 (um) relatório de controle de cartões por ano, independentemente das COMPETIÇÕES em que participe.

SEÇÃO II DO NÚMERO DE ATLETAS

Art. 28 - Nenhuma partida poderá ser disputada com menos de sete atletas, por quaisquer dos CLUBES disputantes.

§ 1º - Na hipótese do não atendimento ao previsto no caput deste artigo, o Árbitro aguardará até 30 minutos após a hora marcada para o início da partida, findo os quais o CLUBE regularmente presente será declarado vencedor pelo escore de três a zero.

§ 2º - Se o fato previsto no parágrafo anterior ocorrer com ambos os CLUBES, os dois serão declarados perdedores pelo escore de três a zero.

§ 3º - Se uma partida teve início e uma das equipes ficar reduzida a menos de sete atletas, dando causa a essa situação, tal equipe perderá na partida os pontos em disputa no caso de vitória e terá aplicada multa de até R\$ 10.000,00 (dez mil reais) para CLUBE profissional, e multa de até R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para CLUBE não profissional, ambas por ato administrativo da FPF, sem prejuízo da cominação de sanções previstas no CBJD, aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 4º - O resultado da partida será mantido, na aplicação do parágrafo anterior, se no momento do seu encerramento a equipe adversária estiver vencendo a partida, por um placar igual ou superior a três a zero; tal não ocorrendo, o resultado considerado será de três a zero para a equipe adversária.

Art. 29 - Sempre que uma equipe, atuando apenas com sete atletas, tiver um ou mais atletas contundidos, poderá o Árbitro conceder um prazo de dez minutos para a sua recuperação.

Parágrafo único - Esgotado o prazo previsto neste artigo, sem que o atleta tenha sido reincorporado à sua equipe, o Árbitro dará a partida como encerrada, procedendo-se na forma prevista no parágrafo 3º do Art. 28.

CAPÍTULO VI DO UNIFORME

Art. 30 - Os atletas são identificados por numeração obrigatória de um a cem, não coincidente, que deve constar na parte de trás da camisa do uniforme.

Art. 31 - Os CLUBES só podem usar, nas COMPETIÇÕES, os uniformes previstos em seus Estatutos, sendo permitido o uso de publicidade, desde que a publicidade não ofenda a lei, a moral e os bons costumes, a critério da FPF.

§ 1º - Os CLUBES devem indicar oficialmente à FPF o seu primeiro e segundo uniformes, até 15 (quinze) dias antes do início das COMPETIÇÕES profissionais.

§ 2º - Em todas as partidas, o CLUBE com mando de campo deve utilizar o primeiro uniforme, salvo acordo entre os CLUBES disputantes, sujeito a aprovação do DCO-FPF.

§ 3º - Quando coincidirem as cores do uniforme dos CLUBES, quando do jogo entre elas, nas COMPETIÇÕES profissionais o CLUBE visitante deve trocar de uniforme, e nas COMPETIÇÕES não profissionais o CLUBE mandante deve trocar de uniforme.

§ 4º - Não são permitidas alterações da denominação ou do uniforme dos CLUBES desde a divulgação da tabela de cada COMPETIÇÃO, até o fim da participação do respectivo CLUBE na COMPETIÇÃO em curso, a não ser em casos especiais, mediante autorização da FPF.

CAPÍTULO VII DA ORDEM E DA SEGURANÇA DAS PARTIDAS

Art. 32 - Ao CLUBE mandante, para a realização da partida, além das medidas de ordem administrativas e técnicas indispensáveis à segurança e à normalidade do espetáculo, compete, entre outras, as seguintes providências:

I - solicitar formalmente policiamento para seus jogos, comprovando o envio de solicitação e a prova do recebimento por parte da autoridade policial competente, providenciando para que o policiamento do campo seja feito exclusivamente por policiais fardados, respondendo pelas correspondentes despesas;

II - marcar o campo de jogo observando as disposições da IFAB, colocar redes nas metas e bandeiras de escanteio, de acordo com as regras oficiais do jogo;

III - posicionar mesa e cadeiras de pista, protegida de sol e chuva, para o Delegado da FPF;

IV - manter o campo de jogo limpo, isento de papéis, latas, pedras e fios de transmissão, que possam prejudicar o bom andamento da partida;

V - posicionar publicidade de modo a não prejudicar o jogo, tampouco a assistência;

VI - em COMPETIÇÕES profissionais, manter no local da partida, até o final, os seguintes equipamentos:

a) maleta de primeiros socorros;

b) maca portátil de campanha;

c) material adequado a ser utilizado para remover atletas com suspeita de fraturas da coluna;

d) ambulância, ou transporte semelhante, com o tamanho suficiente para transportar uma pessoa deitada;

e) manter junto à ambulância um desfibrilador (equipamento médico cardíaco vascular) e equipamentos e medicamentos apropriados para ocorrência casos de mal súbito e para reanimação cardiopulmonar.

VII - em competições profissionais, indicar porteiros, bilheteiros e demais pessoas para os serviços relativos à partida, com exceção do Arrecadador de Campo, do Delegado da FPF, Árbitros da partida, e observador, que serão indicados pela FPF.

Parágrafo único. O disposto no inciso I deste artigo se aplica tão somente aos CLUBES profissionais, inclusive nos jogos disputados nas categorias de base.

Art. 33 - São admitidos no recinto do jogo profissional, por CLUBE:

I - doze atletas suplentes;

II - um preparador técnico;
 III - um auxiliar técnico;
 IV - um preparador físico;
 V - um preparador de goleiro;
 VI - um médico;
 VII - um fisioterapeuta, massagista ou enfermeiro;
 VIII - um intérprete, se previamente demonstrada a necessidade e aprovado pela FPF.
 § 1º - Os CLUBES devem disponibilizar, em suas instalações, acomodações para até doze atletas nos bancos de reservas.
 § 2º - Somente 06 (seis) atletas suplentes poderão usar a área de aquecimento simultaneamente.
 § 3º - As pessoas relacionadas nos incisos II à VIII deste artigo, só terão acesso ao recinto do jogo se apresentarem credencial expedida pelo DCO-PPF ao Delegado da FPF, conforme Resolução da Presidência da FPF.

Art. 34 - São admitidos no recinto do jogo amador (inclusive categoria de base), por CLUBE:
 I - nove atletas suplentes;
 II - um preparador técnico;
 III - um preparador físico;
 IV - um massagista;
 V - um intérprete, se previamente demonstrada a necessidade e aprovado pela FPF.
 § 1º - Os CLUBES devem disponibilizar, em suas instalações, acomodações para até nove atletas nos bancos de reservas.
 § 2º - Somente 04 (quatro) atletas suplentes poderão usar a área de aquecimento simultaneamente.
 § 3º - As pessoas relacionadas nos incisos II à IV deste artigo, só terão acesso ao recinto do jogo se apresentarem credencial expedida pelo DCO-PPF ao Delegado da FPF, conforme Resolução da Presidência da FPF.

Art. 35 - Não obstante ao § 3º do Art. 33 e § 3º do Art. 34, deste Regulamento, os nomes e as respectivas funções de cada membro da comissão técnica dos CLUBES devem constar da súmula do jogo, e todos devem permanecer em local determinado, nas laterais de campo, junto ao acesso de seus respectivos vestiários.
 § 1º - Durante o desenvolvimento dos jogos, somente será permitida na pista que circunda ao gramado, a presença de fotógrafos e repórteres de rádio, além de técnicos, se necessário, para proceder a reparos de instalação; todos com a autorização do Árbitro e/ou Supervisor de Imprensa e Protocolo da FPF. Na hipótese de não obediência, o infrator será retirado, por determinação do Árbitro, Delegado e/ou Supervisor de Imprensa e Protocolo da FPF, e na reincidência, terá sua credencial recolhida.
 § 2º - É proibida a entrada de qualquer pessoa na área de campo, desde o início até o final da partida, salvo com autorização do Árbitro, inclusive dois maqueiros, maiores de 18 anos, que devem ser indicados pelo CLUBE mandante, respondendo este por todos os atos por eles praticados, sendo obrigatória sua identificação junto ao Delegado da FPF, antes do início da partida.
 § 3º - Para cumprir e fazer cumprir o disposto neste artigo e para assegurar a manutenção da ordem e a garantia do transcurso normal da partida, o Árbitro, ou no seu impedimento, o Delegado da FPF, pode pedir a intervenção policial, caso suas decisões não sejam acatadas.
 § 4º - Em COMPETIÇÕES profissionais, o CLUBE mandante deve providenciar seis gandulas maiores de dezoito anos, devidamente treinados e uniformizados, identificados perante o Delegado da FPF antes do início da partida, para exclusiva atuação na pista que circunda o gramado, não podendo adentrar ao campo de jogo em hipótese alguma, respondendo o CLUBE mandante pelos atos por eles praticados.
 § 5º - Em COMPETIÇÕES das Categorias de Base, aplica-se o § 4º, mas os gandulas devem ser maiores de dezesseis anos, entendendo-se que treinados e orientados são as exigências de rápida reposição de bola e devida neutralidade de comportamento com as equipes participantes.
 § 6º - Os parágrafos 4º e 5º não se aplicam as COMPETIÇÕES do amador da capital e ligas.

Art. 36 - É defeso ao Árbitro dar início à partida com inobservância do disposto no artigo anterior.

Art. 37 - Compete ao Árbitro e aos Árbitros Assistentes, bem assim ao 4º Árbitro, ainda em relação à normalidade das competições:
 I - alertar os CLUBES da obrigação prevista no Art. 43, deste Regulamento.
 II - salvo se autorizados em Regulamento ou por motivo de força maior, iniciar e reiniciar as partidas no horário previsto, respeitando o intervalo de treze minutos, devendo o Árbitro reiniciar a partida nos dois minutos seguintes.

Art. 38 - É dever dos CLUBES disputantes proporcionar todas as garantias à integridade física do Árbitro, Árbitros Assistentes, 4º Árbitro, Arrecadador de Campo, Delegado da FPF, Supervisores de Imprensa e Protocolo da FPF, atletas e dirigentes do CLUBE visitante, e demais envolvidos no evento.

Art. 39 - O CLUBE mandante deve manter no local das COMPETIÇÕES não profissionais três (03) bolas, e nas COMPETIÇÕES profissionais sete (07) bolas da marca patrocinadora exclusiva da FPF, posicionando duas bolas ao lado das traves, uma em cada lateral do campo, e três ao lado da mesa do Delegado da FPF.

Art. 40 - Devem permanecer sob os cuidados do CLUBE visitante as chaves de acesso ao seu vestiário, até que tenha terminado sua utilização.

CAPÍTULO VIII DOS DELEGADOS, DOS ARRECADADORES DE CAMPO, SUPERVISORES DE IMPRENSA E PROTOCOLO DA FPF E DA ARBITRAGEM

Art. 41 - A FPF, ao seu critério, designará Delegados, Arrecadadores de Campo e Supervisores de Imprensa e Protocolo para os jogos das COMPETIÇÕES profissionais, arcando os CLUBES com a respectiva taxa, despesas de locomoção e estadia.
 § 1º - É de inteira responsabilidade do CLUBE mandante, o pagamento percentual de 20% (vinte por cento) sobre o valor da taxa de arbitragem e demais membros do quadro móvel da FPF, destinado ao INSS, de acordo com a Lei Complementar 84/1996, e todos os demais tributos e despesas incidentes sobre o evento.
 § 2º - É dever do Delegado da FPF comparecer com antecedência de 1 (uma) hora em COMPETIÇÕES não profissionais e de 2 (duas) horas em COMPETIÇÕES profissionais.
 § 3º - A critério da FPF, serão designados Supervisores de Imprensa e Protocolo, cujas atribuições serão determinadas em regimento específico para a função, via Resolução da Presidência.
 § 4º - É dever do Supervisor de Imprensa e Protocolo da FPF comparecer com antecedência de 3 (três) horas em COMPETIÇÕES que for escalado.

Art. 42 - Os Árbitros, Árbitros Assistentes e 4º Árbitro são escalados pela FPF através de sua Comissão de Arbitragem, devendo ao se apresentarem para o exercício de suas funções, o fazer até no máximo 02 (duas) horas antes do início da partida, e estar regularmente uniformizados e conduzindo, exclusivamente, o equipamento necessário ao desempenho de suas funções, na forma estabelecida pela Comissão de Arbitragem.
 Parágrafo único - Tratando-se de competição não profissional, a presença antecipada da arbitragem deve ser de no mínimo 30 (trinta) minutos em relação ao início da partida.

Art. 43 - A arbitragem deve trocar seu uniforme se este se confundir com o de atleta em campo.

Art. 44 - É dever dos CLUBES tomarem todas as medidas para que as partidas iniciem e tenham reinício (após o intervalo) exatamente nos horários marcados.
 Parágrafo único - Diante do teor da Lei Estadual nº 15.570/2007, devem os CLUBES com mando de campo executar, respectivamente, os do Estado do Paraná e o Hino Nacional, antes do horário agendado para o início das partidas, conforme protocolo da FPF, sendo obrigação dos CLUBES participantes apresentarem suas equipes perfiladas no gramado, antes da execução dos hinos.

Art. 45 - O Árbitro da partida e os Árbitros Auxiliares devem enviar, em até quatro horas contadas do término da partida, a súmula e os relatórios técnico e disciplinar da partida à FPF, cumprindo todas as exigências do Art. 11, da Lei 10.671/2003.
 § 1º - Em COMPETIÇÕES não profissionais, o prazo previsto no caput é de vinte e quatro horas.
 § 2º - Para efeito de possíveis penalidades por atraso de jogo, a serem aplicadas pela Justiça Desportiva, cabe ao Árbitro da partida, em seu relatório, identificar os CLUBES responsáveis pelo atraso no início ou reinício das partidas, bem como informar o tempo e as causas correspondentes a tais atrasos.
 § 3º - Em COMPETIÇÕES não profissionais, os respectivos Relatórios do Jogo - RDJ devem ser encaminhados ao Departamento de Competições - DCO da FPF até 24 horas após o término da partida, por fax, e-mail ou conforme determinado pelo DCO-PPF.
 § 4º - Em COMPETIÇÕES não profissionais, nas fases eliminatórias (mata-mata), a primeira página das súmulas deve ser enviada (via e-mail) pelo Delegado de jogo ao DCO-PPF, no mesmo prazo das competições profissionais.

Art. 46 - O Árbitro da partida, ao excluir um atleta do banco de suplentes, deve relacioná-lo na súmula, no local destinados aos atletas expulsos, e este sujeita-se ao cumprimento da suspensão automática.

CAPÍTULO IX DA REPRESSÃO À DOPAGEM

Art. 47 - As diligências e critérios para repressão à dopagem respeitam as normas da legislação em vigor, sendo exercidas pela Comissão Estadual de Antidoping da FPF.

Parágrafo único - Qualquer atleta que tenha disputado a partida, integral ou parcialmente, mesmo relacionado como reserva, fica sujeito ao exame de controle de dopagem, sujeitando-se às suas normas e penalidades, não podendo afastar-se do estádio antes do término da partida, sendo o custo do exame deduzido da renda bruta da partida.

CAPÍTULO X DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 48 - Na hipótese de uma equipe não se apresentar em campo para uma partida previamente programada (W.O.), o seu adversário será declarado vencedor pelo placar de três a zero.

§ 1º - O CLUBE não profissional que der causa ao W.O. terá aplicada multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) por ato administrativo da FPF, sem prejuízo da cominação de sanções previstas no CBJD, aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 2º - O CLUBE profissional que der causa ao W.O. terá aplicada multa de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) por ato administrativo da FPF, sem prejuízo da cominação de sanções previstas no CBJD, aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 3º - Ocorrendo a hipótese prevista no § 10º do artigo 51 deste Regulamento, a FPF, através de ato administrativo publicado em seu Boletim Oficial, aplicará W.O. ao CLUBE infrator.

Art. 49 - Depois de iniciado o CAMPEONATO, caso um CLUBE abandone a competição ou sofra eliminação por ordem da Justiça Desportiva ou ato administrativo, seus jogos, na Fase em que ocorrer o abandono ou eliminação, serão anulados e desconsiderados os resultados, prevalecendo somente os efeitos disciplinares.

§ 1º - Também será considerado abandono do CAMPEONATO caso um CLUBE sofra a aplicação de dois W.O. independente da Fase da COMPETIÇÃO, nos termos do Art. 203, §3º e §4º do CBJD.

§ 2º - O CLUBE que abandonar uma COMPETIÇÃO ficará automaticamente suspenso de todas as competições organizadas pela FPF no restante da Temporada em que abandonou a COMPETIÇÃO, bem como de todas as competições organizadas pela FPF no ano seguinte, sem prejuízo da cominação de sanções previstas no CBJD, aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 3º - Será considerado abandono de COMPETIÇÃO, caso um CLUBE insira na súmula da partida, em dois jogos de uma mesma COMPETIÇÃO, três ou mais atletas que não estejam registrados em nome do respectivo CLUBE disputante no Boletim Informativo Diário-eletrônico (BID-e) da CBF.

Art. 50 - Na hipótese de abandono ou eliminação de uma equipe, seus jogos, no turno em que ocorrer o abandono ou eliminação, serão anulados, e desconsiderados os resultados e pontos obtidos, prevalecendo somente os efeitos disciplinares.

§1º - Independentemente do momento em que se caracterizar o abandono ou eliminação, para efeitos desportivos e nos termos do Art. 204 do CBJD, o CLUBE eliminado ou que abandonar a COMPETIÇÃO será o último colocado na classificação geral do certame.

§2º - Na hipótese de mais de um CLUBE abandonar ou ser eliminado da COMPETIÇÃO, para efeitos de classificação geral, os CLUBES com melhor classificação serão aqueles com maior número de partidas disputadas, e persistindo o empate, serão considerados os critérios de desempate previstos neste regulamento.

§3º - Na hipótese do abandono ou eliminação ocorrer em fase eliminatória e existindo previsão de partida(s) a ser(em) realizada(s) pelo o CLUBE eliminado, a equipe adversária será declarada vencedora da(s) partidas(s), pelo placar de 3 x 0.

CAPÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS SEÇÃO I DAS DEDUÇÕES E DIVISÃO DA RENDA

Art. 51 - As receitas dos jogos (rendas), excluídas todas as despesas incidentes, serão do CLUBE mandante, respeitados os acordos paralelos firmados e homologados pela FPF.

§ 1º - Na eventual programação de rodadas duplas, compete à FPF decidir a forma de distribuição da renda obtida, após ouvidos os CLUBES.

§ 2º - O aluguel de campo será descontado até o limite máximo de 15% (quinze por cento) da renda bruta, em favor do CLUBE mandante ou do proprietário do estádio.

§ 3º - Cabe à FPF 10% (dez por cento) da renda bruta, como previsto em seu Estatuto, a título de contribuição dos CLUBES, pela organização e direção das COMPETIÇÕES, incluindo partidas amistosas realizadas em sua base territorial.

§ 4º - Cabe à Comissão Antidoping 1% (um por cento) da renda bruta para o reembolso de despesas referente a exames e materiais, e em jogos no interior do estado, os valores de diárias e transporte serão descontados no boletim financeiro da partida.

§ 5º - É descontado em boletim financeiro de cada partida, por ingresso, o valor correspondente a seguro dos torcedores, e ao seguro da arbitragem, conforme apólices vigentes.

§ 6º - É do CLUBE mandante o ônus financeiro com o pagamento a bilheteiros, porteiros e fiscais, Arrecadores de Campo, Delegados da FPF, Supervisores de Imprensa e Protocolo da FPF, Árbitros, seguro de Árbitros e outros.

§ 7º - É descontado da arrecadação, também, a parte cabível ao INSS e ao FGTS, quando houver, inclusive parcelamento.

§ 8º - É de inteira responsabilidade do CLUBE mandante, a retenção e o recolhimento dos encargos sociais, tais como: INSS, ISS e Imposto de Renda, cujo valor será acrescido à renda líquida do CLUBE mandante.

§ 9º - A FPF reterá, de acordo com a Lei nº 8.641, de 31 de março de 1993, § 2º, do Art. 1º, a arrecadação dos jogos dos CLUBES que deixarem de apresentar a GRPS relativa à contribuição de seus empregados, nos prazos devidos.

§ 10º - A ausência do pagamento de qualquer valor mencionado no boletim financeiro, ao Arrecador de Campo da FPF designado para a partida, gera a imediata suspensão da escalação de Árbitros e demais membros do quadro móvel da FPF para as próximas partidas cujo mando de campo seja do CLUBE devedor, até o cumprimento da obrigação, com aplicação de W.O. ao CLUBE mandante que deixar de ter partida realizada em sua praça de desporto.

§ 11º - Os Árbitros do quadro estadual, devem estar munidos do número de sua inscrição junto ao INSS ou PIS - PASEP, para efeito de cumprir as exigências da Previdência Social, quando do recebimento de suas taxas de arbitragem.

§ 12º - Os Arrecadores de Campo e Delegados da FPF também devem estar munidos do número de sua inscrição junto ao INSS, PIS - PASEP, para cumprir as exigências da Previdência Social, quando do recebimento de suas taxas, sendo que o não cumprimento acarretará na retenção por parte do Departamento Financeiro da FPF, até a regularização.

Art. 52 - Compete ao CLUBE mandante o serviço de bilheteria que será fiscalizado pela FPF, cabendo ao Arrecador de Campo indicado pela FPF a organização dos boletins financeiros.

§ 1º - A delegação do CLUBE visitante tem direito a 40 (quarenta) ingressos nos jogos em que participar.

§ 2º - Ocorrendo prejuízos, após os pagamentos e descontos obrigatórios da renda bruta, será ele coberto pelo CLUBE mandante.

§ 3º - As despesas de transportes, refeições e estadias correm por conta do CLUBE que se locomover.

§ 4º - Nenhum CLUBE pode reter valores discriminados no boletim financeiro, sob pena de aplicação das sanções previstas no Estatuto da FPF e de aplicação do Art. 51, §10, deste Regulamento Geral, excetuando-se retenções por ordem judicial, cujo depósito em juízo deve ser comprovado à FPF no prazo de 72 (setenta e duas) horas da retenção.

§ 5º - O responsável pela parte financeira do CLUBE fica obrigado a fazer prova da situação de seu CLUBE junto ao INSS, ao Arrecador de Campo da FPF.

§ 6º - Na comercialização de ingressos é vedada a prática de venda casada (Art. 39, inciso I, da Lei 8.078/1990).

Art. 53 - Os preços dos ingressos são aqueles deliberados na reunião dos CLUBES com a FPF, da forma como constar da respectiva ata, sendo que toda e qualquer alteração, quanto aos valores fixados e prazo de validade, ficam subordinados à aprovação da FPF.

Parágrafo único - Para alteração dos preços dos ingressos, basta a manifestação dos CLUBES participantes da fase em que estiver a competição, e a aprovação da FPF.

SEÇÃO II EXPEDIÇÃO E VENDA DE INGRESSOS

Art. 54 - Os ingressos para os jogos das COMPETIÇÕES são padronizados segundo normas da FPF, que os mandará confeccionar e distribuir aos CLUBES.

§ 1º - Os CLUBES que utilizarem ingressos eletrônicos devem informar oficialmente a Tesouraria da FPF, a quantidade de ingressos emitidos e seus respectivos valores, com antecedência mínima de 72 (setenta e duas) horas do horário início da partida.

§ 2º - Os CLUBES que utilizarem ingressos padronizados pela FPF, devem solicitar oficialmente para a Tesouraria da FPF, a quantidade de ingressos e seus respectivos valores, bem como, a carga para venda antecipada, com antecedência mínima de 96 (noventa e seis) horas do horário início da partida.

§ 3º - Os CLUBES que utilizarem ingressos padronizados pela FPF, não podem, em hipótese alguma, confeccionar qualquer tipo de ingresso e, no caso de sócios, devem solicitar oficialmente à Tesouraria da FPF, a quantidade de ingressos que será utilizada para cada partida.

§ 4º - São lançados no boletim financeiro de cada partida, todos os ingressos vendidos, ou distribuídos pelo CLUBE, seja para sócios, patrocinadores, cortêsias e outros.

§ 5º - Os ingressos de sócios serão lançados no boletim financeiro da partida no mesmo valor do ingresso (inteira) e setor (cadeiras/arquibancada) definido em reunião do Conselho Arbitral da COMPETIÇÃO.

§ 6º - Os CLUBES devem atender ao disposto no Art. 20 da Lei 10.671/2003, ofertando ingressos no prazo, por sistema que assegure a sua agilidade

e amplo acesso à informação, fornecendo comprovante de pagamento logo após a aquisição dos ingressos, não exigindo a devolução de comprovante, e nas partidas de primeira e segunda divisão, vendendo ingressos em pelo menos cinco postos de venda localizados em distritos diferentes da cidade.

Art. 55 - O acesso das autoridades aos estádios se dá mediante a apresentação de credencial expedida pela FPF, ou por ingressos de cadeira, camarote ou equivalente previamente requisitados pela FPF, salvo nos casos em que o direito ao ingresso decorra de lei ou norma expedida pelas entidades superiores.

Parágrafo único - O CLUBE mandante é obrigado a destinar em seu estádio local apropriado aos membros da Justiça Desportiva, que terão acesso gratuito mediante apresentação de credencial expedida pela FPF.

Art. 56 - O credenciamento e controle do acesso de membros da imprensa, nas COMPETIÇÕES organizadas pela FPF, serão feitos exclusivamente pela entidade (FPF), sendo sua regulamentação e procedimentos determinados por Regulamento Específico sobre o tema.

Parágrafo único - O CLUBE mandante deverá garantir aos membros da imprensa estrutura de trabalho e o acesso a banheiros e lanchonetes nos estádios.

Art. 57 - Os ingressos vendidos antecipadamente são de responsabilidade do CLUBE mandante, que responderá pelos mesmos perante a FPF.

§ 1º - A carga total de ingressos, para venda antecipada, deve estar disponível ao Arrecadador de Campo da FPF, antes do início de cada partida, sob pena de serem lançados integralmente como vendidos no boletim financeiro da partida.

§ 2º - A CLUBE visitante tem direito de adquirir a quantidade de ingressos correspondente a 10% (dez por cento) da capacidade do estádio, desde que se manifeste até três dias úteis antes da realização da partida, em ofício dirigido ao CLUBE mandante, necessariamente com cópia à FPF.

Art. 58 - Todo e qualquer convênio entre CLUBE e sócios ou torcedores, para ter validade, deve ser referendado pela FPF, sob pena de ser incluído no boletim financeiro, respondendo o CLUBE mandante pelo pagamento do valor do ingresso, que será sempre igual ao de uma arquibancada, no mínimo.

Art. 59 - A expedição e venda dos ingressos estão sujeitas à ação fiscalizadora do INSS, bem como do Arrecadador de Campo indicado pela FPF, devendo o CLUBE mandante, por todos os meios, facilitar a fiscalização.

CAPÍTULO XII DOS CAMPOS DE JOGO SEÇÃO I INTERDIÇÃO DE CAMPO

Art. 60 - Nos termos do Art. 175, §2º, do CBJD, os CLUBES que perderem os mandos de campo por decisão da Justiça Desportiva, reprovação e/ou expiração dos Laudos Técnicos, obrigatoriamente deverão indicar praça desportiva no mínimo a 100 (cem) quilômetros de distância do local onde manda seus jogos.

§1º - O DCO-FPF somente executará a pena de perda de mando de campo na partida que venha a ocorrer após decorridos dez (10) dias do recebimento de comunicação da Justiça Desportiva que a impuser, tendo em vista os prazos exigíveis para as ações logísticas relacionadas com a mudança do local da partida, inclusive emissão e venda de ingressos, considerando os prazos estabelecidos pela Lei nº 10.671/2003, e, ainda, a necessidade de viagens e hospedagem das delegações dos clubes envolvidos.

§2º - O CLUBE deverá comunicar formalmente o novo local da partida resultante do cumprimento da pena da perda do mando de campo, reprovação e/ou expiração dos Laudos Técnicos, no prazo de três (3) dias decorridos do recebimento de comunicação do julgamento.

§3º - A perda de mando de campo mantém todas as obrigações dos CLUBES, sejam legais, administrativas ou financeiras, como se detentora do mando de campo fosse.

§4º - A FPF aplicará W.O. ao CLUBE que não indicar a praça desportiva nas exigências e prazo deste artigo.

SEÇÃO II LOCAL DE JOGO

Art. 61 - Os jogos das COMPETIÇÕES são disputados nas cidades sede dos CLUBES participantes, nos campos por elas indicados por ocasião da inscrição, com aprovação da FPF, e de conformidade com a tabela.

§1º - As partidas são homologadas pela FPF via publicação em seu Boletim Oficial, com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas para as COMPETIÇÕES não profissionais e de 72 (setenta e duas) horas para COMPETIÇÕES profissionais.

§2º - O sorteio ou audiência pública da arbitragem será realizado no mínimo 48 (quarenta e oito) horas antes de cada rodada, e disponibilizado no site eletrônico da FPF.

Art. 62 - Os jogos das COMPETIÇÕES só podem ser realizados em campos vistoriados e oficializados pela FPF e que satisfaçam às exigências técnicas e de segurança determinadas pela Comissão de Inspeções da FPF.

§ 1º - A FPF, quando julgar oportuno, mandará a Comissão de Inspeções de estádios ou solicitará ao Comando da Polícia Militar do Estado do Paraná, inspecionar os estádios, devendo os CLUBES, uma vez notificadas sobre eventuais irregularidades, providenciar no prazo estipulado, o que for determinado, sob pena de interdição.

§ 2º - A qualquer momento a FPF pode interditar motivada e preventivamente os estádios, até que o CLUBE responsável regularize a situação de sua praça desportiva, e obtenha liberação pela Comissão de Inspeções da FPF.

Art. 63 - Nenhum jogo deixará de ser realizado pelo não comparecimento do Árbitro, Árbitros Assistentes e 4º Árbitro, devendo o Delegado da FPF providenciar os substitutos, dentre aqueles pertencentes à Comissão de Arbitragem, para que a partida se realize.

Parágrafo único - Não comparecendo o Árbitro, mas presentes os Árbitros Assistentes, proceder-se-á de acordo com as normas legais aplicáveis, o mesmo ocorrendo na falta de comparecimento dos Árbitros Assistentes.

Art. 64 - Em jogos de portões fechados não será permitida, sob nenhuma hipótese, a presença de torcedores, a venda de ingressos e a expedição de convites, o que inclui os sócios dos clubes, os portadores de cadeiras perpétuas, os proprietários e usuários de camarotes, e os portadores de ingressos permanentes.

§ 1º - O Árbitro deverá observar e registrar na súmula (campo Conduta do Público) a existência de torcedores nas arquibancadas/setores de estádio, estimando o número de presentes.

§ 2º - Terão acesso normal ao estádio:

I - Os profissionais de imprensa credenciados, inclusive o pessoal de serviços de apoio às atividades de rádio, jornal e TV;

II - O pessoal operacional a serviço das atividades técnicas e administrativas requeridas para a partida, escalado pela administração do estádio;

III - Os membros das comissões técnicas dos clubes, como integrantes das correspondentes delegações;

IV - Os dirigentes de cada clube e da FPF mediante apresentação das credenciais limitadas a cinco (5) para cada ente desportivo, os quais ocuparão camarotes ou cabines previamente reservados ou lugares nas tribunas de honra, conforme designação da administração do estádio, supervisionada pela FPF.

§ 3º - O clube mandante deverá solicitar a presença de policiamento exigido para um jogo normal, tanto o interno para ações das partidas, quanto o externo para coibir invasões do estádio por torcedores e pessoas não autorizadas.

§ 4º - A eventual presença de torcedores e pessoas não autorizadas no estádio representará infração grave e, como tal, será comunicada a Justiça Desportiva para tomada de medidas cabíveis.

§ 5º - Mesmo sem gerar receita financeira, nas partidas de portões fechados será necessária a emissão do borderô da partida, do qual constarão todas as despesas previstas neste regulamento.

CAPÍTULO XIII ACESSO E DESCENSO

Art. 65 - Após o término de cada competição, haverá acesso e descenso, sendo que a sua regulamentação deverá constar do Regulamento de cada COMPETIÇÃO, excetuando-se COMPETIÇÕES não profissionais da categoria de base.

Art. 66 - No caso de ausência de critérios de desempate no regulamento de uma competição, serão adotados os seguintes:

I - maior número de vitórias;

II - maior saldo de gols;

III - maior número de gols a favor;

IV - menor número de cartões vermelhos;

V - sorteio público na sede da FPF.

CAPÍTULO XIV DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 67 - Cabe à FPF resolver os casos omissos e interpretar, sempre que necessário, o disposto neste Regulamento, no Regulamento de cada COMPETIÇÃO e seus eventuais anexos, ficando a FPF desde já autorizada, pelos CLUBES, a proceder a todos os acertos e adaptações necessárias, sem, todavia, alterar o espírito do Regulamento.

Art. 68 - Todos os CLUBES profissionais filiados à FPF devem participar no mínimo de duas COMPETIÇÕES por ela promovida no curso do ano, sob pena de ser desfilado, nos termos do Estatuto da FPF.
Parágrafo único - As COMPETIÇÕES de que tratam o caput deste artigo são as 1ª, 2ª e 3ª Divisões na categoria profissional e uma das competições de categoria de base de acordo com o calendário de competições da FPF, não incluindo a Taça FPF em nenhuma das duas categorias para efeitos da contagem deste artigo.

Art. 69 - As Atas das reuniões servirão de elementos subsidiários e de consulta para eventuais divergências que possam surgir quanto ao presente Regulamento.

Art. 70 - Todos os atos da FPF relacionados às COMPETIÇÕES serão publicados no site www.federacaoopr.com.br, no link "Boletim Oficial", que deve ser acessado diariamente pelos CLUBES, para conhecimento e cumprimento.

Art. 71 - Técnica e disciplinarmente, as COMPETIÇÕES são regidas pelas Regras de Jogo da IFAB, pelos dispositivos do CBJD e pela legislação federal vigente ou por outras que sejam instituídas.

Art. 72 - Na hipótese de um CLUBE filiado à FPF descumprir as condições previstas nos incisos I a X do caput do Art. 4º da Lei nº 13.155 de 04 de agosto de 2015, poderá sofrer as seguintes sanções a serem aplicadas pela FPF:

I - Advertência; e

II - proibição de registro de contrato especial de trabalho desportivo, para os fins do disposto no § 5º do Art. 28 da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.

§ 1º - A aplicação das penalidades a que se referem os incisos I e II deste artigo não tem natureza desportiva ou disciplinar e prescinde de decisão prévia da Justiça Desportiva.

§ 2º - Os prazos, fiscalização e sanções para cumprimento do estabelecido neste artigo serão os regulamentados pela Autoridade Pública de Governança do Futebol - APFUT.

Art. 73 - Os CLUBES que firmaram termo de compromisso de ajustamento de conduta com o Ministério Público Estadual devem observar as diretrizes constantes no referido documento.

Curitiba, 20 de dezembro de 2016.

HÉLIO PEREIRA CURY
Presidente

PATROCINADORES OFICIAIS



© 1937 - 2017 Federação Paranaense de Futebol - Todos os direitos reservados.

SIGA A FPF NO TWITTER



Email: contato@federacaoopr.com.br
Telefones: +55 (41)3071-3277
Av. República Argentina, 2153 - Portão
CEP: 80610-260
Curitiba / PR

GBF.COM.BR FIFA.COM