

REGULAMENTO ESPECIFICO DO CAMPEONATO - REC

CAMPEONATO REGIONAL DE JUNIORES “MÁRIO ARALDO CANDELLO” 2026

DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º – O Campeonato Regional de Juniores “Mário Araldo Candello” 2026 é competição não profissional organizada pela **Liga Regional Desportiva Indaiatubana** e pela **Las Ligas Associação Indaiatubana**, doravante denominadas, em conjunto, **Organizadoras**. O campeonato conta com a parceria da Secretaria Municipal de Esportes e da Prefeitura Municipal de Indaiatuba e será regido por este Regulamento Específico (REC) e pelo Regulamento Geral das Competições (RGC), que o integra.

Art. 2º – As Organizadoras detêm todos os direitos relacionados à competição e são responsáveis pela aplicação deste REC e do RGC, bem como pela elaboração, alteração e cumprimento da tabela de jogos, composta por locais, datas e horários previamente definidos.

§ 1º – O mando de campo das partidas, na primeira fase, pertence às Organizadoras, que poderão, a seu critério, atender ou não às solicitações das equipes quanto à realização dos jogos em campos de sua propriedade ou sob seu direito de uso, inexistindo prerrogativa adquirida quanto à escolha do local da partida.

Art. 3º - A forma de disputa foi aprovada pelo Conselho Técnico constituído pelas equipes participantes no dia 11 de março de 2026, e é prevista nos artigos a seguir.

§ 1º - A disputa do referido Campeonato é obrigatória para as equipes que disputam a Série Especial 2026 e facultativa para as demais equipes.

§ 2º - Será permitida a formação de parceria exclusivamente entre **duas equipes**, que deverão constituir **uma única equipe** para fins de participação na competição, vedada a associação de mais de duas agremiações.

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 4º - A Competição, com 14 (catorze) participantes, terá início em 22 de março de 2026 e término previsto para 24 de maio de 2025 e será realizada em 04 (quatro) fases em que as equipes jogarão no mínimo 6 (seis) e no máximo 9 (nove) partidas.

Parágrafo Único: As equipes foram divididas em 02 (dois) grupos com 07 (sete) participantes cada, seguindo um critério de sorteio, os grupos ficaram assim nomeados e divididos:

GRUPO A

1. Mastiga Samba FC
2. EC Morada do Sol
3. EC Remulo Zoppi
4. Unidos da CKP
5. A. A. Ponte Preta Sub-20
6. Juventus Sub 20 Itu
7. XV Galáticos

GRUPO B

1. C. Independente FC
2. Atlético F.C. Oliveira
3. C. Santa Cruz FC
4. Mulekes da Praça FC
5. Operário Paulistinha
6. Thorck Benfica
7. Udi Oliveira

PRIMEIRA FASE

Art. 5º - Conforme mencionado, na primeira fase os Clubes formarão 2 (dois) grupos com 7 (sete) participantes cada e jogarão entre si em turno único, classificando-se para a segunda fase os 04 (quatro) Clubes com o maior número de pontos ganhos nesta fase de cada um dos grupos, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Parágrafo Único – Nesta fase o mando de campo é administrado pelas Organizadoras.

QUARTAS DE FINAL

Art. 6º - As Quartas de Final serão disputadas pelas 8 (oito) equipes classificadas na primeira fase, jogarão em turno único, na forma abaixo descrita, classificando-se para a fase semifinal os vencedores de cada um dos confrontos.

Jogo 43 – 1º do Grupo A x 4º do Grupo B

Jogo 44 – 2º do Grupo A x 3º do Grupo B

Jogo 45 – 1º do Grupo B x 4º do Grupo A

Jogo 46 – 2º do Grupo B x 3º do Grupo A

§ 1º - Nesta fase até a fase final, em caso de empate, a decisão será através da cobrança de penalidades máximas:

§ 2º - Nos confrontos da segunda fase, terão preferência no mando de campo as equipes que tiveram a melhor classificação na primeira fase, obedecendo esta ordem 1º, 2º, 3º e 4º lugares.

SEMIFINAL

Art. 7º - A fase semifinal da Competição será disputada pelas 4 (quatro) equipes classificadas na segunda fase, jogarão em turno único, na forma abaixo descrita, classificando-se para a fase final os vencedores de cada um dos confrontos.

Jogo 47 – Vencedor do Jogo 43 x Vencedor do Jogo 46

Jogo 48 – Vencedor do Jogo 44 x Vencedor do Jogo 45

Parágrafo Único – Nos confrontos da semifinal a equipe que tiver obtido o maior número de pontos, na somatória de todas as fases anteriores, terá preferência no mando de campo.

FINAL

Art. 10 - A fase final da Competição será disputada pelas 2 (dois) equipes classificadas na fase semifinal, que disputarão entre si em jogo de turno único, sagrando-se campeão o vencedor do confronto.

Jogo 49 – Vencedor do Jogo 47 x Vencedor do Jogo 48

Parágrafo Único – Na fase final o mando de campo é administrado pelas Organizadoras.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 11 - Ocorrendo igualdade em pontos ganhos entre 2 (duas) ou mais equipes 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 marcados;
- d) Menor número de cartões vermelhos recebidos;
- e) Menor número de cartões amarelos recebidos;
- f) Sorteio público na sede das Organizadoras.

CONDIÇÃO DE JOGO – INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Art. 12 – Poderão ser inscritos, por equipe, até 25 (vinte e cinco) jogadores nascidos, exclusivamente, entre 1º de janeiro de 2006 e 31 de dezembro de 2010, e até 5 (cinco) membros de comissão técnica.

§ 1º – Para a primeira rodada, somente poderão participar do campeonato os jogadores inscritos até às 23h59 do dia 19 de março de 2026, por meio da plataforma SUA LIGA.

§ 2º - Os dados obrigatórios a serem informados são: nome completo, sem abreviatura, RG, CPF, data de nascimento e foto no estilo 3 x 4, apenas do rosto, sem boné, chapéu, máscara ou óculos escuros. As Organizadoras poderão recusar a inscrição caso a documentação ou a imagem não estejam em conformidade com estas exigências.

§ 3º - São permitidas substituições de jogadores que ainda não tenham sido relacionados para partida, bem como a inscrição de novos jogadores, até a quarta-feira que anteceder a rodada a ser disputada, observado o limite máximo de 25 (vinte e cinco) jogadores por equipe.

§ 4º - O prazo final, improrrogável, para quaisquer inscrições ou substituições encerra-se na quarta-feira que anteceder a 3ª (terceira) rodada da primeira fase da competição.

§ 5º - Encerrado o prazo previsto no § 4º, não será autorizada a inscrição de novos jogadores ou a substituição de atletas por motivo de lesão ou qualquer outro impedimento.

§ 6º - O jogador que for relacionado para a partida permanecerá regularmente inscrito até o término da competição.

§ 7º - O jogador poderá trocar de equipe durante a competição, desde que não tenha participado de nenhuma partida, seja jogando ou presente no banco de reservas.

§ 8º - É vedado o registro de jogador que possua contrato profissional de trabalho vigente.

§ 9º - As Organizadoras não realizarão qualquer consulta para verificar tal condição, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes o cumprimento da presente regra.

§ 10º - Para verificação do vínculo profissional, as Organizadoras consideram a data de publicação no BID, e não a data de início do contrato.

§ 11º - Não será considerado profissional o jogador amador que dispute competições amadoras junto à FPF ou a outras federações de futebol.

§ 12º - Para participar das fases eliminatórias (quartas de final, semifinal e final), o atleta deverá ter constado na súmula, como titular ou suplente, em pelo menos 1 (uma) partida da fase classificatória (primeira fase), sob pena de inabilitação.

§ 13º – Cada inscrição de atleta ou membro da comissão técnica está condicionada ao pagamento do valor de R\$ 8,00 (oito reais), referente à emissão da carteira de identificação obrigatória para esta competição.

Art. 13 – As equipes poderão inscrever, no Campeonato Amador Série Especial 2026, atletas que tenham efetivamente atuado no Campeonato Regional de Juniores, independentemente do limite regular de inscrições do Campeonato Amador, observado o disposto no parágrafo único.

Parágrafo único – Fica vedado às equipes que atuem em parceria com identificação de segundo nome utilizar a exceção prevista no caput, devendo os atletas oriundos do Juniores serem inscritos exclusivamente dentro do quantitativo regular do Campeonato Amador Série Especial.

Art. 14 - O atleta somente poderá ser inscrito por **uma única equipe** participante desta competição, sendo vedada sua participação simultânea no Campeonato Láercio Milani.

DIA DO JOGO – GESTÃO DA PARTIDA

Art. 15 - Cada partida terá duração de 80 (oitenta) minutos, divididos em dois tempos de 40 (quarenta) minutos cada, com intervalo de até 10 (dez) minutos entre os tempos.

Art. 16 – Durante a partida, as equipes poderão realizar até 9 (nove) substituições. O jogador substituído não poderá retornar à partida.

Art. 17 – As equipes serão integradas por 11 (onze) jogadores titulares em cada partida, podendo manter suplentes no banco de reservas, além de 3 (três) membros da comissão técnica.

§ 1º - A partida poderá ser iniciada com no mínimo 7 (sete) jogadores.

§ 2º - O jogador expulso deverá deixar o campo imediatamente.

§ 3º - O jogador substituído poderá permanecer no banco de reserva, estando sujeito a sanções desportivas.

§ 4º - O jogador não poderá atuar se o seu nome não constar na súmula.

§ 5º - O atleta cujo nome constar na súmula deverá estar regularmente inscrito até o início da partida, não sendo permitida qualquer inclusão ou regularização após seu início.

§ 6º - Caso a equipe não inicie a partida com 11 (onze) jogadores, poderá completar o número regulamentar até o término da partida.

§ 7º - O mesmo entendimento aplica-se aos membros da comissão técnica, podendo a equipe completar o limite de 3 (três) integrantes, ainda que com a partida em andamento.

§ 8º - O membro da comissão técnica poderá se inscrever no momento da partida, desde que já não existam as 5 (cinco) inscrições, estando sujeito a multa de R\$10,00 (dez reais) pela ausência do registro anterior e da carteirinha.

Art. 18 – Cada jogador e membro da comissão técnica deverá apresentar a carteira de identificação emitida pelas Organizadoras para este campeonato.

Parágrafo único - A equipe pagará multa de R\$10,00 (dez reais) para cada jogador ou membro da comissão técnica que atuar sem a carteira de identificação do campeonato.

DO MATERIAL DE JOGO

Art. 19 – As equipes participantes da partida deverão apresentar 2 (duas) bolas em condições de serem utilizadas, sob pena de multa de R\$80,00 (oitenta reais) por bola.

Art. 20 – O time deve comparecer devidamente uniformizado com camisa, calção, meião, caneleira e calçado.

§ 1º - As equipes deverão, no decorrer da semana, combinar com seu adversário a cor que irão usar em seus uniformes, evitando uniformes com as mesmas cores;

§ 2º - No caso de uniformes semelhantes, caberá à equipe posicionada no lado direito de a tabela providenciar a troca.

§ 3º - A equipe terá o prazo de 10 minutos para providenciar a troca do uniforme;

§ 4º - Decorrido o prazo sem a troca, o árbitro poderá não realizar a partida;

§ 5º - Caso a partida seja realizada, com o adversário aceitando jogar, não será possível a aplicação de W.O.;

DO INÍCIO DA PARTIDA

Art. 21 – Após a convocação do árbitro para o início da partida, que se dá pela sinalização sonora do apito, a equipe tem o prazo de 5 (cinco) minutos para se apresentar no campo de jogo.

§ 1º - Após o sexto minuto, a equipe será multada em R\$ 10,00 (dez reais) por minuto de atraso, até o limite de 10 (dez) minutos, após o qual o árbitro poderá deixar de iniciar a partida.

§ 2º - A contagem do prazo previsto no parágrafo acima não pode ser iniciada se:

I – O trio de arbitragem e a mesária ainda não estiver no campo;

II – Estiver acontecendo outra partida;

III – O campo não estiver liberado pela organização em razão da presença de equipes ou jogadores da partida anterior.

§ 3º - A partida não realizada será submetida a julgamento pela Justiça Desportiva, que poderá declarar o W.O.

§ 4º - Configurado o W.O., o resultado da partida será declarado em 3 x 0 em desfavor da equipe infratora.

DA PARADA DE HIDRATAÇÃO

Art. 22 - Em todas as partidas serão realizadas 2 (duas) paradas técnicas de hidratação, com duração de 2 (dois) minutos, sendo 1 (uma) em cada tempo de jogo, aproximadamente aos 20 (vinte) minutos de cada um dos tempos.

§ 1º - A paralisação será controlada pela equipe de arbitragem, que indicará o momento da paralisação e o reinício da partida após o tempo regulamentar da parada.

§ 2º - O tempo utilizado na parada será acrescido à duração do respectivo.

§ 3º - A medida tem caráter preventivo e visa resguardar a saúde, a segurança e o desempenho dos atletas, conforme recomendação do Comitê Médico da FPF.

SANÇÕES DESPORTIVAS

Art. 23 – A cada série de 3 (três) cartões amarelos, o jogador ou membro da comissão técnica deverá cumprir suspensão automática de 1 (uma) partida.

Art. 24 – Ao fim da 1ª Fase, os cartões amarelos serão zerados, desde que não se trate do 3º cartão da série, hipótese em que a suspensão automática deverá ser cumprida.

Parágrafo único - A suspensão decorrente de cartão vermelho recebido no último jogo da primeira fase será cumprida normalmente na primeira partida da fase seguinte.

Art. 25 - Os cartões amarelos aplicados subordinam-se aos seguintes critérios:

a) Quando um jogador 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 jogador 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 jogador ou membro da comissão técnica receber 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, receber o segundo cartão amarelo, com a consequente exibição do cartão vermelho, tais cartões não serão considerados para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos.

§ 1º - Não será considerada como partida subsequente ao terceiro cartão amarelo a complementação de partida suspensa ou adiada.

§ 2º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., a penalidade será considerada cumprida.

Art. 26 - A quantidade de cartões recebidos independe de comunicação oficial das Organizadoras. O controle e o cumprimento das suspensões são de inteira responsabilidade das equipes participantes.

Art. 27 - Nos termos do art. 213, § 3º, do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), a equipe responde pelos atos praticados por seus torcedores.

Art. 28 – As Organizadoras poderão, a qualquer momento, suspender ou eliminar da competição a equipe cuja Diretoria não adote medidas eficazes para reprimir atos de violência tentados ou consumados nos campos de jogo ou em seus arredores, praticados por seus jogadores, membros ou torcedores.

§ 1º – Não será permitida a utilização de fogos de artifício durante os jogos.

§ 2º – A equipe cujos torcedores forem identificados soltando bombas ou fogos de artifício com volume superior a 65 decibéis será penalizada com multa no valor de 5 (cinco) cestas básicas.

§ 3º – O pagamento da multa deverá ser realizado até o 3º (terceiro) dia útil após o recebimento da notificação.

§ 4º – O não pagamento da multa implicará na eliminação da equipe da competição.

§ 5º – Em caso de reincidência, a equipe poderá ser suspensa das competições organizadas pela entidade.

Art. 29 – É terminantemente proibida a prática de atos de racismo ou homofobia por qualquer jogador ou membro da diretoria.

§ 1º – O autor do ato será sumariamente eliminado do campeonato e poderá ficar suspenso por até 3 (três) anos de todas as competições realizadas pelas Organizadoras, além de poder responder judicialmente.

§ 2º – A equipe do autor do ato deverá doar 5 (cinco) cestas básicas a uma instituição ou pessoa indicada pelas Organizadoras.

§ 3º – O não cumprimento da doação no prazo de 15 (quinze) dias implicará na eliminação da equipe da competição e suspensão por 1 (um) ano.

§ 4º – Esta competição adotará, integralmente, a Lei Municipal nº 8.232/2024 nos casos de racismo.

DOS CUSTOS DA COMPETIÇÃO

Art. 30 – Para participação na competição, cada equipe deverá pagar taxa de inscrição no valor de R\$ 400,00 (quatrocentos reais).

Parágrafo único: O valor deve ser pago até a data do Congresso Técnico.

Art. 31 – A equipe pagará ainda o valor de R\$140,00 (cento e quarenta reais) por partida disputada.

§ 1º – O valor poderá ser pago em dinheiro na secretaria das Organizadoras até as 15h da sexta-feira que anteceder a realização da partida.

§ 2º – Na data do jogo, o valor deverá ser pago exclusivamente por meio de PIX, na chave lasligas.liga@gmail.com.

§ 3º – Os mesários e mesárias estão proibidos de receber, em dinheiro, o valor da taxa de jogo no dia da partida.

§ 4º – O prazo para pagamento através de PIX se encerra no horário de início da partida;

§ 5º – Esgotado o prazo previsto para pagamento, o árbitro poderá deixar de iniciar a partida, cabendo à Justiça Desportiva deliberar sobre a eventual decretação de W.O.

§ 6º – Caso a partida seja realizada com a concordância do adversário, não se aplicará o W.O., podendo a equipe efetuar o pagamento até as 18h da segunda-feira imediatamente seguinte à partida, acrescido de multa correspondente a 100% do valor devido.

§ 7º - Caso o pagamento não seja realizado, a equipe poderá ser eliminada da competição mediante julgamento da Justiça Desportiva.

PARTICIPAÇÃO E DESISTÊNCIA

Art. 32 – A equipe que desistir da disputa após o Conselho Técnico, ou que abandonar, for excluída ou eliminada pela Justiça Desportiva, ficará sujeita à multa administrativa de até R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais), além de impedimento de participar de novas competições pelo prazo de 3 (três) anos.

§ 1º – Quando uma equipe abandonar a competição antes da publicação da tabela oficial, todos os jogos previstos serão retirados da tabela.

§ 2º – Ocorrendo abandono, exclusão ou eliminação em fase de caráter eliminatório, a equipe será desclassificada da competição e o adversário avançará automaticamente para a fase seguinte, sem prejuízo das penalidades aplicáveis pela JD.

§ 3º – Na hipótese de ambas as equipes participantes de um confronto das fases eliminatórias (quartas de final, semifinal ou final) forem excluídas, desistirem ou abandonarem a competição **antes ou após a realização da respectiva partida**, a vaga para a fase seguinte será preenchida mediante nova disputa eliminatória entre as duas melhores equipes já eliminadas na fase imediatamente anterior, considerando-se, para tanto, a classificação geral.

PREMIAÇÃO

Art. 33 – A premiação será realizada da seguinte forma:

§ 1º - O Campeão receberá Troféu, medalhas e R\$3.000,00;

§ 2º - O Vice-Campeão receberá Troféu, medalhas e R\$1.700,00;

§ 3º - O artilheiro da competição receberá também um troféu.

§ 4º - Entre as equipes finalistas, será declarada defesa menos vazada aquela que apresentar o menor número de gols sofridos ao longo de toda a competição.

§ 5º - As equipes premiadas em dinheiro concordam que eventuais dívidas com a entidade poderão ser descontadas.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 34 - A autorização para exploração comercial do nome, marca, símbolos, publicidade estática e/ou digitais e demais propriedades inerentes à competição é de competência exclusiva das Organizadoras, únicas titulares de tais direitos, inclusive de transmissão das partidas.

§ 1º – As equipes cedem, com exclusividade e de forma irrevogável, às Organizadoras, em todo o território nacional e internacional, a título gratuito, os direitos de captação, fixação, exibição, transmissão e retransmissão de sons e imagens.

§ 2º - Essa cessão compreende todas as mídias, incluindo televisão aberta, fechada, pay-per-view, via internet e via telefônica, referentes a todos os jogos da competição.

§ 3º - As Organizadoras poderão ceder, no todo ou em parte, a terceiros, no Brasil e no exterior, os direitos recebidos das equipes.

§ 4º - As equipes participantes devem respeitar os Protocolos de Operação de Jogos, Marketing e Comunicação, sob pena de multa administrativa, sem prejuízo de outras sanções aplicáveis pela JD.

Art. 35 – As rodadas da competição que coincidirem com feriados ocorridos aos sábados ou domingos serão realizadas normalmente, não havendo alteração, adiamento ou suspensão dos jogos programados.

Art. 36 – A partir do ano de 2027, será adotado, nos campeonatos da LIDI-AIFA, sistema de numeração única de camisa, pelo qual cada jogador deverá manter o mesmo número durante toda a competição em que estiver inscrito, ficando tal numeração vinculada à equipe que estiver representando, vedada sua alteração no curso do certame, salvo autorização expressa das Organizadoras, nos termos de regulamentação específica.

Art. 37 – Os casos omissos neste REC serão interpretados pelas Organizadoras, observando-se os termos do Regulamento Geral das Competições (RGC), prevalecendo este REC em caso de conflito. Quando necessário, poderá ser aplicado, de forma subsidiária, o RGC da Federação Paulista de Futebol, naquilo que for compatível.

Indaiatuba, 10 de março de 2026.

Eliseu Aparecido Marques Silva – Presidente em Exercício da Lidi

Rogério Negrão de Matos Pontara – Presidente da Las Ligas