

## REGULAMENTO ESPECIFICO DO CAMPEONATO – REC

### CAMPEONATO AMADOR

### SÉRIE ESPECIAL RAINER BLICKLE 2026

#### DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

**Art. 1º** - O Campeonato de Futebol Amador - Série Especial Rainer Blickle 2026, competição não profissional dirigida pela Liga Regional Desportiva Indaiatubana (LIDI) e Las Ligas Associação Indaiatubana (LAS LIGAS), em parceria com a Secretaria de Esportes de Indaiatuba e da Prefeitura de Indaiatuba, é regido pelas normas constantes deste REC, bem como do RGC, parte integrante e indissociável deste REC.

**Art. 2º** - A LIDI e LAS LIGAS, na qualidade de coordenadoras da Competição, detêm todos os direitos relacionados à mesma e são as responsáveis pela aplicação deste REC e do RGC à Competição, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

**Art. 3º** - A forma da Competição foi aprovada pelo Conselho Técnico constituído pelas 16 (dezesesseis) Equipes da Série Especial 2026 que aconteceu no dia 11 de maio de 2026.

#### SISTEMA DE DISPUTA

**Art. 4º** - A Competição, com 16 (dezesesseis) participantes, terá início em **31 de maio de 2026** e término previsto para **30 de agosto de 2026** e será realizada em 04 (quatro) fases em que as Equipes jogarão no mínimo 07 (sete) e no máximo 12 (doze) partidas.

**Parágrafo Único** – Ocorrendo desistência de alguma equipe com direito a participar da competição em 2027, não serão convidadas equipes da série A1 para completar o limite máximo de 16 equipes, a disputa será realizada somente com as equipes que confirmarem a participação, ficando a tabela, fórmula de disputa e regulamento técnico automaticamente adequados ao número final de participantes.

**Art. 5º** - Na determinação do número de mandos de jogos da primeira fase, foi utilizado o critério técnico, observada a classificação da última competição, assim quem teve melhor campanha, tem mais mandos de campo;

**Art. 6º** - Os mandos de campo seguirão, preferencialmente, critério inverso ao adotado na edição de 2025, respeitadas as limitações logísticas, estruturais e organizacionais decorrentes da nova divisão em grupos, podendo ocorrer adequações sempre que necessário ao regular andamento da competição.

**PRIMEIRA FASE**

**Art. 7º** - Na primeira fase as Equipes, definidas através de sorteio, foram divididas em 2 (dois) grupos, a saber:

**GRUPO A**

MASTIGA SAMBA FC  
C. INDEPENDENTE FC  
TFC THORCK FC  
MULEKES DA PRAÇA FC  
UNIDOS DE UNDAIATUBA FC  
GALÁTICOS FC  
UNIDOS DA CKP  
C.SANTA CRUZ FC

**GRUPO B**

ATLÉTICO F.COLIVEIRA  
AA PONTE PRETA  
EC XV DE NOVEMBRO  
OPERÁRIO FC  
OLIVEIRA CAMARGO FC  
EC BENFICA INDAIA  
EC REMULO ZOPPI  
GALO FC

**Art. 8º** - Na Primeira Fase, as equipes jogarão dentro dos seus respectivos grupos em um único turno, totalizando 7 rodadas.

**Art. 9º** - Classificam-se para a fase de quartas de final as 4 (quatro) melhores equipes de cada grupo, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

**Art. 10** - Concluída a primeira fase, as equipes que obtiverem o menor número de pontos ganhos em seus grupos, serão rebaixados à Série A1 de 2027, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

## FASE DE QUARTAS DE FINAL

**Art. 11** – A segunda fase da Competição será disputada pelas 08 (oito) Equipes classificadas na primeira fase, em confrontos de ida e volta, conforme emparelhamento descrito abaixo. Classificar -se á para a fase semifinal a equipe que somar o maior número de pontos nos dois jogos. Em caso de empate em pontos, será considerado o saldo de gols. Persistindo a igualdade, a vaga será definida por cobranças de pênaltis.

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

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

**Jogo 3** – 1º do Grupo B x 4º do Grupo A

**Jogo 4** – 2º do Grupo B x 3º do Grupo A

**Art. 12** - Nas partidas da fase de quartas de final, a Equipe que tiver obtido a melhor campanha na primeira fase realizará a primeira partida na condição de visitante e a segunda partida como mandante.

**Parágrafo Único** - Entende-se por melhor campanha o quanto disposto no Artigo 16, parágrafo único, inclusive em relação aos critérios de desempate.

**FASE SEMIFINAL**

**Art. 13** – A fase semifinal da Competição será disputada pelas 04 (quatro) Equipes classificadas na segunda fase, em confrontos de ida e volta, conforme descrito abaixo. Classifica-se para a fase final a equipe que somar o maior número de pontos obtidos exclusivamente nesta fase. Em caso de empate em pontos, será considerado o saldo de gols nos dois jogos. Persistindo a igualdade, a vaga será definida por cobranças de pênaltis.

**Jogo 5** – Vencedor do Jogo 1 x Vencedor do Jogo 4

**Jogo 6** – Vencedor do Jogo 2 x Vencedor do Jogo 3

**Art. 14** - Nas partidas da fase semifinal, a Equipe que tiver obtido a melhor campanha somando os pontos das fases anteriores, realizará a primeira partida na condição de visitante e a segunda partida como mandante.

**Parágrafo Único** - Entende-se por melhor campanha o quanto disposto no Artigo 16, parágrafo único, inclusive em relação aos critérios de desempate.

**FASE FINAL**

**Art. 15** – A fase final da Competição, será disputada pelas 02 (duas) Equipes classificadas na fase semifinal, que disputarão entre si em jogo único, sagrando-se campeão o vencedor do confronto:

**Jogo 7** – Vencedor do Jogo 5 x Vencedor do Jogo 6

§ 1º – Em caso de empate no tempo regulamentar da partida final, haverá prorrogação em dois tempos de 15 (quinze) minutos cada.

§ 2º – Persistindo o empate após a prorrogação, a decisão do título será definida através de cobranças de penalidades máximas, na forma prevista pelas regras oficiais da modalidade.

**Parágrafo único** - Na partida final, o mando de campo será da entidade organizadora.

## CRITÉRIO DE DESEMPATE

**Art. 16** - Ocorrendo igualdade em pontos ganhos entre 02 (dois) 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.

**Parágrafo único** - Entende-se por melhor campanha, o maior número de pontos ganhos acumulado pela Equipe, seguindo, se necessário, a ordem de critérios de desempate prevista no caput deste artigo, considerando-se todas as fases da Competição.

## CONDIÇÃO DE JOGO – INSCRIÇÕES DE ATLETAS

**Art. 17** – As equipes poderão registrar até 30 (trinta) atletas, além de até 5 (cinco) membros para comissão técnica;

§ 1º – Além do limite previsto no artigo anterior, poderão ser utilizados os atletas que participaram do Campeonato de Juniores 2026.

§ 2º – As equipes que firmaram parcerias decidirão entre si quais atletas juniores serão aproveitados em suas respectivas formações.

§ 3º – O atleta da categoria juniores que não for inscrito para a primeira rodada ficará livre para ser inscrito por qualquer outra equipe.

§ 4º - Para a primeira rodada somente poderão participar da Competição, os atletas que tenham sido inscritos até às 23h59min do dia 24 de maio de 2026, através da plataforma SUA LIGA;

§ 5º - 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, lembrando que as Organizadoras poderão recusar a inscrição.

§ 6º - São permitidas trocas de atletas não utilizados ou a inscrição de novos atletas, com o limite de 30 (trinta), sempre até a quarta-feira que antecede a rodada a ser disputada, devendo ser realizadas diretamente na secretaria das Organizadoras, com prazo final de inscrição até a quarta-feira que antecede a 4ª rodada da primeira fase.

§ 7º - O atleta que estiver presente no jogo, mesmo que no banco de reservas, ficará inscrito definitivamente até o final da competição.

§ 8º - O atleta poderá trocar de equipe durante a competição, desde que não tenha participado de nenhuma partida, seja jogando ou presente no banco de reservas.

§ 9º - Não é permitido o registro de atleta profissional com contrato profissional em vigência;

**I** – A entidade organizadora do campeonato não fará consultas para auferir se o atleta possui ou não contrato profissional de trabalho vigente, sendo que a responsabilidade é sempre das equipes;

**II** – A entidade organizadora, considera a data de publicação do BID e não a data do início do contrato ou fim do contrato

§ 10 - É permitido o registro de atleta amador que esteja disputando categorias de base junto as Federações;

§ 11 - Como já é permitido a inscrição de 30 (trinta) atletas, e mais a utilização dos 25 (vinte e cinco) atletas juniores (para aquelas equipes que participaram da competição) não será autorizada a substituição de atletas por lesão ou qualquer outro impedimento;

§ 12 - É vedada a participação de atletas com idade inferior a 16 (dezesseis) anos completos. Para fins deste parágrafo, o atleta estará regular para a disputa da Competição a partir da data de seu aniversário de 16 (dezesseis) anos de idade.

§ 13 – O atleta deverá atuar ao menos em 1 (uma) partida na fase de grupos para se habilitar para disputa da fase eliminatória.

**Art. 18** – Cada inscrição de atleta ou membro da comissão técnica, gera uma carteira de identificação do atleta, com o custo unitário de R\$ 8,00 (oito reais), sendo certo que os atletas que disputaram o Juniores 2026 terão isenção caso se inscrevam para a mesma equipe;

**Art. 19** - O atleta somente poderá ser inscrito por um única Equipe participante do Campeonato Municipal Amador de Indaiatuba 2026, independente da Série de disputa.

## DIA DO JOGO – GESTÃO DA PARTIDA

**Art. 20** – As Equipes serão integradas em cada partida por 11 (onze) atletas titulares, podendo 14 (catorze) suplentes ficarem no banco de reserva, além de 3 (três) membros da comissão técnica.

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

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

§ 3º - O atleta 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 - Se o nome estiver em súmula, o jogador poderá ser inscrito para a partida até o apito do início do primeiro tempo.

§ 6º - Caso a equipe não inicie a partida com 11 (onze) jogadores, poderá completar o número regulamentar de atletas até o final da partida. O mesmo entendimento válido para os membros da comissão técnica, podendo completar os 3 (três) membros, mesmo com o jogo em andamento.

§ 7º - 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. 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 6º (sexto) minuto, a equipe será multada em R\$10,00 (dez reais) por minuto, até o limite de 20 (vinte) minutos, quando o árbitro poderá se recusar a fazer 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 ainda não estiver em condições de jogo em razão de existir atletas do jogo anterior no campo.

§ 3º - A partida não realizada irá para julgamento perante a Justiça Desportiva, que poderá condenar o infrator em W.O.

§ 4º - Em caso de restar configurado o W.O. o resultado da partida será de 3 x 0 em desfavor do infrator.

§ 5º - Cada partida terá duração de 90 (noventa) minutos, divididos em dois tempos de 45 (quarenta e cinco) minutos cada, com intervalo de até 10 (dez) minutos entre os tempos.

**Art. 22** - Durante a realização de um jogo, as Equipes poderão efetuar até 09 (nove) substituições, desde que se respeite o máximo de 04 (quatro) momentos.

§ 1º - O atleta substituído não poderá retornar a partida.

§ 2º - Caso a Equipe realize substituição(ões) durante o intervalo do jogo ele ainda terá os mesmos 04 (quatro) momentos de substituição no decorrer do restante do jogo, desde que não tenha realizado qualquer substituição no primeiro tempo de jogo;

§ 3º - O representante da partida (mesário) ficará responsável pelo controle das substituições;

§ 4º - Na hipótese de ser desrespeitados os quantitativos, a equipe será multada no valor de R\$300,00 (trezentos reais), não existirá punição com relação a perda de pontos ou impugnação ao resultado da partida.

**Art. 23** - Cada um dos atletas e membros da comissão técnica deverá apresentar a carteira de identificação especificamente emitida pelas Organizadoras para esse campeonato.

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

**Art. 24** – A equipe pagará o valor de R\$140,00 (cento e quarenta reais) por partida disputada, esse valor será utilizado para custear parte da arbitragem não paga pela Secretaria de Esportes e para manutenção da entidade.

§ 1º - Para a partida final, a equipe deverá efetuar o pagamento de R\$ 200,00 (duzentos reais), valor que será destinado ao custeio da arbitragem — na parte não subsidiada pela Secretaria de Esportes, bem como à manutenção da entidade organizadora.

§ 2º - O valor poderá ser pago em dinheiro na secretária das Organizadoras até as 17hs da sexta-feira que antecede o jogo;

§ 3º - Na data do jogo, o valor poderá ser pago apenas através de PIX na chave [lasligas.liga@gmail.com](mailto:lasligas.liga@gmail.com);

§ 4º – Os mesários e mesárias estão proibidos de receber, em dinheiro, o valor da taxa de jogo no dia da partida.

§ 5º - O prazo para pagamento através de PIX se encerra no horário de início da partida, considerada a tolerância de 20 minutos;

§ 6º - Esgotado o prazo previsto para pagamento, o juiz pode se negar a iniciar a partida, cabendo a Justiça Desportiva julgar o suposto W.O.

§ 7º - Caso a partida seja realizada, com o adversário aceitando jogar, não será possível a aplicação de W.O., podendo a equipe infratora ser condenada ao pagamento de multa no valor de R\$500,00 (quinhentos reais);

**Art. 25** – 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. 26** – 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 que está no lado direito da tabela providenciar a troca.

§ 3º - A equipe terá o prazo de 15 minutos para providenciar a troca do uniforme;

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

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

**Art. 27** - Sem prejuízo de eventuais orientações do Poder Público, caberá as Organizadoras decidir e autorizar a respeito da presença de público nos estádios, bem como a respeito da possibilidade de cobrança de ingressos.

**Art. 28** - 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, de forma irrevogável, aos organizadores, em todo o território brasileiro e internacional, em caráter gratuito, os direitos de captação, fixação, exibição, transmissão e reexibição 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.

## SANÇÕES DESPORTIVAS

**Art. 29** – A cada série de 03 (três) cartões amarelos cumpre-se suspensão de 1 (uma) partida automaticamente.

**Art. 30** – Finalizada a fase quartas de final da Competição, os cartões amarelos serão zerados, desde que não se trate do terceiro cartão da série, hipótese em que deverá ser obrigatoriamente cumprida a suspensão automática.

**Art. 31** - O atleta ou o membro da comissão técnica advertido com cada série de 3 (três) cartões amarelos ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente desta mesma Competição, cumprindo também a suspensão automática no caso de ser punido com o cartão vermelho.

§ 1º - Os cartões amarelos aplicados subordinam-se aos seguintes critérios:

**I** - Quando um atleta ou um membro da comissão técnica for advertido com 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, for expulso com a exibição direta de cartão vermelho na mesma partida, aquele cartão amarelo inicial permanecerá em vigor para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que implicará em impedimento automático;

**II** - Quando o cartão amarelo precedente à exibição direta do cartão vermelho for o terceiro da série, o atleta ou o membro da comissão técnica será sancionado com 2 (dois) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do cartão vermelho e o segundo pela sequência de 3 (três) cartões amarelos;

**III** - Quando um atleta ou um membro da comissão técnica recebe 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, recebe 1 (um) segundo cartão amarelo, com a exibição consequente do cartão vermelho, tais cartões amarelos não serão considerados para o computo da série de 3 (três) cartões amarelos que geram o impedimento automático.

§ 2º - Não será considerada como partida subsequente ao terceiro cartão amarelo a complementação de partida suspensa ou adiada.

§ 3º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., a penalidade será considerada cumprida.

**Art. 32** – O controle da quantidade de cartões recebidos é de inteira e exclusiva responsabilidade das equipes participantes da Competição, independentemente de comunicação oficial das Organizadoras.

**Art. 33** - Na forma do artigo 213, § 3º CBJD, a equipe é responsável por seu torcedor.

**Art. 34** – As Organizadoras poderão, a qualquer momento, suspender e até eliminar da competição a equipe cuja Diretoria não seja capaz de reprimir a violência tentada ou consumada nos campos de jogo ou em seus arredores, por parte de seus atletas, 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 (conforme Lei Municipal nº 6.692/2017) será penalizada com multa no valor de 1 (uma) taxa de inscrição, após notificação oficial.

§ 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. 35** – É terminantemente proibida a prática de atos de racismo ou homofobia por qualquer atleta ou membro da diretoria.

§ 1º – O autor do ato será sumariamente eliminado do campeonato e 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.

**Parágrafo Único** – Esta competição adotará, integralmente, a Lei Municipal nº 8.232/2024 nos casos de racismo.

## PARTICIPAÇÃO E DESISTÊNCIA

**Art. 36** – Para participação da competição a Equipe pagará taxa de inscrição no valor de R\$750,00 (setecentos e cinquenta reais) que deverá ser paga até o dia 24/05/2026.

**Art. 37** – A Equipe que desistir de disputar a competição após a realização do Conselho Técnico, abandonar a disputa, ou vier a ser punida pela Justiça Desportiva com eliminação ou exclusão da Competição, ficará sujeita à aplicação de multa administrativa de até R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais), além de ficar impedida de participar de competições promovidas pelas Organizadoras no ano vigente.

§ 1º – Os atletas vinculados à Equipe que desistir, abandonar, for eliminada ou excluída da Competição também ficarão suspensos pelo prazo de 01 (um) ano de todas as competições promovidas pelas Organizadoras, sem prejuízo de outras penalidades aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 2º – Quando uma Equipe abandonar, for excluída ou eliminada da Competição pela Justiça Desportiva após o início da disputa, as partidas anteriormente realizadas serão mantidas para todos os efeitos legais e desportivos, enquanto as partidas ainda não disputadas serão decididas por W.O. em favor das equipes adversárias, com placar de 3 x 0, sem prejuízo das demais penalidades cabíveis.

§ 3º – Ocorrendo abandono, exclusão ou eliminação em fase de caráter eliminatório, a Equipe infratora será automaticamente desclassificada da Competição, avançando o adversário para a fase seguinte, sem prejuízo das penalidades impostas pela Justiça Desportiva.

§ 4º – Ocorrendo abandono, exclusão ou eliminação das duas equipes participantes de um mesmo confronto eliminatório, serão convocadas para novo confronto as equipes subsequentes de melhor campanha geral dentre as eliminadas na fase anterior, aplicando-se integralmente as regras previstas neste regulamento.

§ 5º – Na hipótese de abandono de uma Equipe da Competição, após ter participado de mais de 2 (duas) rodadas, o critério de saldo de gols não será considerado para fins de desempate entre as equipes pertencentes ao respectivo grupo, preservando-se apenas os pontos conquistados e os demais critérios previstos neste regulamento.

## PREMIAÇÃO

**Art. 38** – A premiação será realizada da seguinte forma:

§ 1º - O Campeão receberá Troféu, 30 medalhas e R\$7.000,00;

§ 2º - O Vice Campeão receberá Troféu, 30 medalhas e R\$5.000,00;

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

§ 4º - Entre as equipes finalistas, será escolhida a defesa menos vazada, que é aquela que teve o menor índice de gols sofridos durante toda a competição.

§ 5º – As equipes que receberem premiação em dinheiro concordam que eventuais débitos com a entidade poderão ser abatidos do valor respectivo.

## DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 39** – 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, 11 de maio de 2026.

Eliseu Aparecido Marques Silva - Presidente em exercício da Liga Regional Desportiva Indaitubana

Rogério N M Pontara - Presidente da Las Ligas Associação Indaiatubana

SÉRIE ESPECIAL

**RB** FUNDAÇÃO  
RAINER BLICKLE 2026