

**REGULAMENTO GERAL DAS COMPETIÇÕES DE FUTEBOL PROFISSIONAL / AMADOR
ORGANIZADAS OU ADMINISTRADAS PELA FEDERAÇÃO PARANAENSE DE FUTEBOL
TEMPORADA 2012**

**CAPÍTULO I
DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

Art. 1º - As competições organizadas e 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 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 realização de reunião dos respectivos Conselhos Arbitrais, as normas relativas à forma de disputa das **COMPETIÇÕES** somente podem ser alteradas pela unanimidade dos **CLUBES** participantes, e desde que aprovadas pela FPF.

Art. 4º - 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. 5º - A nomenclatura e as normas com relação aos troféus e títulos constam do regulamento de cada competição.

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

Art. 6º - Todos os jogos das **COMPETIÇÕES** são realizados em praças de desporto indicados pelos **CLUBES** e aprovados pela Comissão de Inspeções da FPF.

Parágrafo Único – 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 possuir laudos que atendam ao previsto no Decreto da Presidência da República nº 6.795/09, e na Portaria do Ministério do Esporte nº 124/09.

Art. 7º - 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 e seis horas, que podem ser reduzidos para quarenta e quatro horas, em circunstâncias especiais;

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;

§1º - Em nenhuma hipótese será admitida a inversão do mando de jogo.

§2º - Não é considerada inversão de mando a utilização do mesmo estádio por dois CLUBES, durante reformas preparatórias para a Copa do Mundo de 2014.

Art. 8º - 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. 9º - 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 - aprovar, ou não, os jogos, diante das súmulas e dos relatórios dos árbitros 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, para eventuais providências.

Art. 10 – Não havendo norma específica no regulamento da competição, e no caso de empate cuja decisão deva ocorrer através da cobrança de tiros do ponto penal, 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;

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.

CAPÍTULO IV

ADIAMENTO, INTERRUÇÃO E SUSPENSÃO DE PARTIDA

Art. 11 - Qualquer partida, por motivo de força maior, poderá ser adiada pela FPF, e desde que este 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 artigo 12 deste regulamento.

§ 2º - Quando a partida for adiada pela FPF ou pelo árbitro, conforme o estabelecido no caput deste artigo e no artigo 12, a partida ficará automaticamente marcada para o dia seguinte, no mesmo horário e local, salvo outra determinação da FPF.

Art. 12 - 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:

- a)** falta de garantia;
- b)** mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;
- c)** falta de iluminação adequada;
- d)** conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio;
- e)** procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos CLUBES ou de suas torcidas.
- f)** motivo extraordinário, não provocado pelos CLUBES, e que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.

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

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 chefe do policiamento ofereça garantias, nas situações previstas nos itens (a), (d) e (e) 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. 13 - As partidas não iniciadas e as que forem suspensas até os 30 minutos do segundo tempo, pelos motivos enunciados no parágrafo 1º do artigo 11,

serão complementadas no dia seguinte, 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 - Caso a partida não iniciada não possa ser jogada no dia seguinte, por persistirem os motivos que justificaram o seu adiamento ou algum outro motivo aceito pela FPF, caberá à FPF marcar 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 - A FPF decidirá se a complementação da partida, quando for o caso, será realizada com os portões do estádio abertos ou fechados.

Art. 14 - As partidas que forem interrompidas, após os 30 minutos do segundo tempo, pelos motivos relacionados no parágrafo 1º do artigo 11, serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar, desde que nenhum dos clubes tenha dado causa ao encerramento.

Art. 15 - 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. 16 - Só podem participar dos jogos das COMPETIÇÕES os atletas regularmente registrados e inscritos pelos CLUBES disputantes, que receberem condição de jogo pela FPF, no caso de atleta amador, e pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), por meio do Boletim Informativo Diário (BID) da CBF até o primeiro dia útil que antecede cada partida, no caso de atleta profissional.

§ 1º - O atleta inscrito por um CLUBE não pode competir por outro no mesmo campeonato.

§ 2º - Caso o atleta profissional tenha assinado a 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 apenas no mesmo campeonato.

§ 3º - Atletas amadores não podem participar de competição enquanto não terminar a competição na qual estava anteriormente inscrito.

§ 4º - Cada CLUBE pode substituir até três atletas por jogo, 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.

§ 5º - Atletas expulsos não podem permanecer no banco de reservas, o mesmo ocorrendo com as demais pessoas relacionadas na súmula, se excluídas.

Art. 17 - A pena de expulsão aplicada pelo árbitro é irrevogável e o punido, quando atleta, não pode ser substituído.

Art. 18 - 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 Board.

Art. 19 - 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 - 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.

§ 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 de cada atleta, o número de seu Cartão de Identidade da FPF, e o número da camisa, para facilitar a identificação e a conferência, recomendando-se letra de forma.

Art. 20 - Os CLUBES, em todas as COMPETIÇÕES, podem incluir em suas equipes até três atletas estrangeiros, entre profissionais e não-profissionais, dentre os relacionados na súmula.

Art. 21 - Nos jogos das competições profissionais é vedada a participação de atletas amadores de qualquer idade.

Art. 22 - O atleta que for expulso de campo ou do banco de reservas ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente, independentemente de decisão da Justiça Desportiva, no julgamento da infração disciplinar.

Parágrafo Único - 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 expulsão.

Art. 23 - 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:

a) 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;

b) 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;

c) 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;

d) 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 ou se foi expulso pelo cartão vermelho direto.

SEÇÃO II DO NÚMERO DE ATLETAS

Art. 24 - 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.

§ 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. 25 - 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 artigo 24.

CAPÍTULO VI DO UNIFORME

Art. 26 - Os atletas são identificados por numeração obrigatória de um a cem, não coincidente, que deve constar na parte de trás da camisa do uniforme.

Parágrafo Único – Em casos especiais, e a critério da FPF, pode ser autorizada a utilização de numeração diversa.

Art. 27 - Os CLUBES só podem usar, nas COMPETIÇÕES, os uniformes previstos em seus estatutos, sendo permitido o uso de publicidade.

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

§ 2º - Em todas as partidas, salvo acordo entre os CLUBES disputantes, deve usar o uniforme número um o CLUBE à esquerda da tabela de jogos, por ter o mando de campo.

§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 amadoras 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. 28 - 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 policiamento para seus jogos, 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 International Board, colocar redes nas metas e bandeiras de escanteio, de acordo com as regras oficiais do jogo;

III - colocar 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 - colocar 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);

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

Art. 29 - São admitidos no recinto do jogo, por CLUBE:

I - sete atletas suplentes;

II - um preparador técnico;

III - um preparador físico;

IV - um preparador de goleiro;

V - um médico;

V - um fisioterapeuta, massagista ou enfermeiro.

Art. 30 - 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, e com a devida autorização do árbitro, fotógrafos e locutores de pista em função, e técnicos para proceder aos reparos de instalação, se necessário, sendo-lhes proibido o ingresso no campo de jogo, antes do início da partida, sujeitando-se o infrator a ser retirado, por determinação do árbitro ou Delegado FPF, e na reincidência, ter 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, que devem ser indicados pelo CLUBE mandante, respondendo esta por todos os atos por eles praticados, sendo obrigatória sua identificação dos 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 - 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.

Art. 31 - É defeso ao árbitro dar início à partida com inobservância do disposto no artigo anterior.

Art. 32 - Compete ao árbitro e aos assistentes, bem assim ao 4º árbitro, ainda em relação à normalidade das competições:

I – alertar os CLUBES da obrigação prevista no artigo 39, 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. 33 - É dever dos CLUBES disputantes proporcionar todas as garantias à integridade física do árbitro, seus assistentes, 4º árbitro, tesoureiro, delegado da FPF, atletas e dirigentes do CLUBE visitante, e demais envolvidos no evento.

Art. 34 - O CLUBE mandante deve manter no local das competições amadoras três bolas, e nas competições profissionais sete 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 representante da FPF.

Art. 35 – 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 DA FPF, DOS TESOUREIROS E DA ARBITRAGEM

Art. 36 - A FPF designará delegados e tesoureiros para os jogos das COMPETIÇÕES profissionais, arcando os CLUBES com a respectiva taxa, despesas de locomoção e estadia (diárias).

Parágrafo único - 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 84/96, e todos os demais tributos e despesas incidentes sobre o evento.

Art. 37 - Os 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 amadora, a presença antecipada da arbitragem deve ser de no mínimo 30 (trinta) minutos em relação ao início da partida.

Art. 38 - A arbitragem deve trocar seu uniforme se este se confundir com o de atleta em campo.

Art. 39 - 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 os Hinos Nacional e do Estado do Paraná dez minutos antes do horário agendado para o início das partidas, sendo obrigação dos CLUBES participantes apresentarem suas equipes perfiladas no gramado, durante a execução dos hinos.

Art. 40 - O árbitro da partida e seus 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 amadoras, 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.

Art. 41 - 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.

Art. 42 – É vedado ao árbitro iniciar ou reiniciar partida em estádios que tenham cronômetros ostensivos em funcionamento.

CAPÍTULO IX DA REPRESSÃO À DOPAGEM

Art. 43 - As diligências e critérios para repressão à dopagem respeitam as normas da legislação em vigor, sendo exercidas pela Comissão Estadual de Anti-Doping 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 exame com seu custo deduzido da renda bruta da partida.

CAPÍTULO X DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 44 - No caso 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.

Parágrafo único - O CLUBE ausente será obrigado a indenizar todos os prejuízos causados pelo seu não comparecimento.

Art. 45 – É considerado abandono de competição caso um CLUBE sofra a aplicação de W.O. por duas vezes, consecutivas ou não, independentemente da fase da competição, nos termos do artigo 203, §3º, do CBJD.

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

Art. 46 - 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.

§ 4º - Cabe à Comissão Anti-Doping 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, arrecadadores, tesoureiros, delegados 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 31/03/93, § 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.

§ 10 - A ausência do pagamento de qualquer valor mencionado no Boletim Financeiro, ao tesoureiro 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.

§ 11 - 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.

§ 12 - Os Tesoureiros 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. 47 - Compete ao CLUBE mandante o serviço de bilheteria que será fiscalizado pela FPF, cabendo ao tesoureiro 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. 46, §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 tesoureiro da FPF.

Art. 48 - 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. 49 - 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 para 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, cortesias e outros.

§ 5º - 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. 50 - 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 - A CLUBE mandante é obrigado a destinar em seu estádio local apropriado aos membros da Justiça Desportiva.

Art. 51 – É dever dos CLUBES impedir a entrada de membros da imprensa que não apresentem credencial emitida pela FPF ou por órgãos formalmente autorizados pela FPF a emitir credenciais para cada setor da imprensa.

§ 1º - É dever dos CLUBES impedir que entrevistas para a imprensa em geral se realizem dentro do campo de jogo.

§ 2º - A presença da imprensa só pode ser permitida pelos CLUBES com mando de campo atrás dos gols, com utilização de colete específico.

§ 3º - Os CLUBES devem manter os fotógrafos atrás da linha de fundo e do local destinado à publicidade estática, e até a linha da grande área.

Art. 52 - 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 tesoureiro 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. 53 - 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. 54 - A expedição e venda dos ingressos estão sujeitas à ação fiscalizadora do INSS, bem como do tesoureiro indicado pela FPF, devendo o CLUBE mandante, por todos os meios, facilitar a fiscalização.

CAPÍTULO XII PRAZO PARA REGISTRO DE ATLETAS

Art. 55 - Admitir-se-á o registro de atletas transferidos ou com contrato inicial, ou ainda, os da categoria de amadores, com a necessária condição de jogo, desde que efetuado antes do início do último turno da COMPETIÇÃO, salvo disposição em contrário no regulamento específico da COMPETIÇÃO.

§ 1º - Admitem-se também atletas que tenham participado do último turno de campeonato de outras federações, respeitados os prazos antes estipulados.

§ 2º - Somente podem participar das COMPETIÇÕES os atletas profissionais que tenham seus contratos registrados no Departamento de Registros e Transferência da FPF.

CAPÍTULO XIII DOS CAMPOS DE JOGO SEÇÃO I INTERDIÇÃO DE CAMPO

Art. 56 - Nos termos do art. 175, §2º, do CBJD, os CLUBES que percam mandos de campo por decisão da Justiça Desportiva só poderão indicar, para mando de seus jogos, estádio aprovado pela Comissão de Inspeções da FPF, e que seja aceito pela FPF.

§1º - Cabe à FPF indicar o estádio, às expensas do CLUBE, caso não seja indicado estádio pelo CLUBE seis dias antes do jogo, ou caso sua indicação não seja aceita pela FPF.

§2º - A perda de mandos de campo começará a ser cumprida nas partidas que ocorrerem sete dias após a comunicação da condenação à FPF, restando para a próxima temporada o cumprimento de perda de mandos que não puderem ser cumpridos na competição em curso.

§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.

SEÇÃO II LOCAL DE JOGO

Art. 57 - Os jogos das COMPETIÇÕES são disputados nas cidades indicadas pelos CLUBES participantes, nos campos por elas indicados por ocasião da inscrição, com aprovação da FPF, e de conformidade com a tabela.

Parágrafo único - A pedido do CLUBE mandante, pode haver mudança do local de jogo, data e horário, até o prazo máximo de setenta e duas horas antes do horário do início da partida designado pela FPF, sendo após esse prazo, somente possível alteração em competições amadoras, com o consentimento do CLUBE adversário e homologação da FPF.

Art. 58 - 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 - Nas COMPETIÇÕES de amadores da capital, o CLUBE deve indicar o mando de seu jogo em estádio da mesma divisão.

§ 2º - 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 filiados, devendo os CLUBES, uma vez notificadas sobre eventuais irregularidades, providenciar no prazo estipulado, o que for determinado, sob pena de interdição.

Art. 59 - Nenhum jogo deixará de ser realizado pelo não comparecimento do árbitro, 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 assistentes, proceder-se-á de acordo com as normas legais aplicáveis, o mesmo ocorrendo na falta de comparecimento dos assistentes.

CAPÍTULO XIV ACESSO E DESCENSO

Art. 60 - Após o término de cada competição, haverá acesso e descenso, sendo que a sua regulamentação deverá constar do regulamento de cada competição.

Art. 61 - 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.

C A P Í T U L O X V

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 62 - 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. 63 - Todos os CLUBES profissionais filiadas à FPF devem participar no mínimo de duas competições por ela promovida no curso do ano, sob pena de ser desfilhada, nos termos do estatuto da FPF.

Art. 64 - As atas das reuniões servirão de elementos subsidiários e de consulta para eventuais divergências que possam surgir quanto ao presente regulamento.

Art. 65- 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. 66 - Técnica e disciplinarmente, as COMPETIÇÕES são regidas pelas Regras de Jogo da Internacional Football Association Board, publicadas pela FIFA, pelos dispositivos do Código Brasileiro de Justiça Desportiva e pela legislação federal vigente ou por outras que sejam instituídas.

Art. 67 – 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, 09 de dezembro de 2011.

HÉLIO PEREIRA CURY
Presidente