

PAULISTA S-20

SÉRIE A

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
DO CAMPEONATO PAULISTA DE
FUTEBOL SUB-20 SÉRIE A - 2026**

DATAS IMPORTANTES

Data limite para protocolo, via sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br, dos Contratos Especiais de Trabalho Desportivo ou vínculos desportivos dos atletas com os Clubes, para serem registrados junto ao Departamento de Registro e Transferência da FPF (DRT), para participação na primeira rodada da Competição.

- **15 DE MAIO DE 2026** - Equipes que jogam na primeira rodada
- **25 DE MAIO DE 2026** - Equipes que folgam na primeira rodada

Data limite para que os atletas estejam inscritos para a primeira rodada da Competição, no sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br.

- **28 DE MAIO DE 2026** - Equipes que jogam na primeira rodada
- **03 DE JUNHO DE 2026** - Equipes que folgam na primeira rodada

24 DE SETEMBRO DE 2026: Data limite para que os atletas estejam registrados no DRT da FPF e inscritos no sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br, para a Competição.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CAMPEONATO PAULISTA DE FUTEBOL SUB-20 - SÉRIE A - 2026

DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - O Campeonato Paulista de Futebol Sub-20 Série A, competição não profissional da temporada de 2026 será disputado pelos 44 (quarenta e quatro) Clubes, obedecendo às normas constantes deste Regulamento Específico da Competição (REC), **bem como do Regulamento Geral das Competições da FPF (RGC), parte integrante e indissociável deste REC.**

Art. 2º - A FPF, na qualidade de coordenadora da Competição, detém todos os direitos relacionados à mesma e o seu Departamento de Competições (DCO) é o responsável 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.

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 3º - A Competição, com 44 (quarenta e quatro) participantes, terá início em **29 de maio** e término em **28 de novembro de 2026** e será realizada em 06 (seis) fases em que os Clubes jogarão no mínimo 15 (quinze) e no máximo 24 (vinte e cinco) partidas. Os clubes foram divididos em 03 (três) grupos, sendo 01 (um) grupo com 14 (quatorze) participantes e 02 (dois) grupos com 15 (quinze) participantes cada, formados através da classificação final do Campeonato Paulista Sub-20 de 2025. Os grupos ficaram assim nomeados e divididos:

GRUPO UM

América Futebol Clube - São José do Rio Preto
Associação Atlética Ponte Preta - Campinas
Associação Atlética Portuguesa - Santos
Esporte Clube São Bento - Sorocaba
Ferroviária S.A.F. - Araraquara
Jabaquara Atlético Clube - Santos
Juventus Sociedade Anônima do Futebol - São Paulo
Mirassol Futebol Clube - Mirassol
Portuguesa Sociedade Anônima de Futebol - São Paulo
Santos Futebol Clube - Santos
Sertãozinho Futebol Clube - Sertãozinho
Sociedade Esportiva Itapirense - Itapira
Sport Club Corinthians Paulista - São Paulo
União Suzano Atlético Clube - Suzano

GRUPO DOIS

Associação Esportiva Velo Clube Rioclarense - Rio Claro
Botafogo Futebol S/A - Ribeirão Preto
Clube Atlético Bandeirante - Brodowski
Desportivo Brasil Participações Ltda. - Porto Feliz
Esporte Clube Santo André - Santo André
Esporte Clube São Bernardo SAF - São Bernardo do Campo
Esporte Clube XV de Novembro - Piracicaba
Grêmio Novorizontino SAF - Novo Horizonte
Ibrachina Futebol Clube Ltda. - São Paulo
Osasco Sporting - Osasco
São Caetano Futebol Ltda. - São Caetano do Sul
São Paulo Futebol Clube - São Paulo
Sport Clube Aguaí Entretenimento Ltda. - Aguaí
Sporting Club Paulinense - Paulínia
União São João Esporte Clube - Araras

GRUPO TRÊS

Associação Atlética Flamengo - Guarulhos
Capivariano Futebol Clube SAF - Capivari
Esporte Clube Água Santa - Diadema
Esporte Clube XV de Novembro - Jaú
Grêmio Desportivo Prudente - Presidente Prudente
Grêmio Osasco Audax Esporte Clube - Osasco
Guarani Futebol Clube - Campinas
Ituano Futebol Clube - Itu
Mauá Futebol Treinamentos e Esportes Ltda. - Mauá
Porto Foot Ball Ltda. - Porto Ferreira
Red Bull Bragantino Futebol Ltda. - Bragança Paulista
Referência Futebol Clube SAF - Embu das Artes
Sfera Sociedade Anônima de Futebol - Salto
Sociedade Esportiva Palmeiras - São Paulo
Tanabi - Sociedade Anônima de Futebol - Tanabi

PRIMEIRA FASE

Art. 4º - Na primeira fase os Clubes jogarão dentro dos respectivos grupos em turno único, classificando-se para a segunda fase os 10 (dez) Clubes com o maior número de pontos ganhos em cada um dos grupos e os 02 (dois) melhores décimos primeiros colocados, independente do grupo a que pertença, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta fase, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Parágrafo Único - Concluída a primeira fase, os 2 (dois) Clubes que obtiverem o menor número de pontos ganhos em cada um dos grupos, totalizando 06 (seis) Clubes, serão rebaixados ao Campeonato Paulista de Futebol Sub-20 - Série B de 2027, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

SEGUNDA FASE

Art. 5º - A segunda fase da Competição será disputada pelos 32 (trinta e dois) Clubes classificados na primeira fase, divididos em 16 (dezesesseis) grupos de 02 (dois), que jogarão dentro dos respectivos grupos, em turno e retorno, classificando-se para a terceira fase o Clube com o maior número de pontos ganhos em cada um dos grupos, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta fase, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Art. 6º - Nas partidas da segunda fase o Clube que tiver obtido a melhor campanha, 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 15, § 2º, inclusive em relação aos critérios de desempate.

GRUPO QUATRO

1ª Melhor Campanha
32ª Melhor Campanha

GRUPO SEIS

3ª Melhor Campanha
30ª Melhor Campanha

GRUPO OITO

5ª Melhor Campanha
28ª Melhor Campanha

GRUPO DEZ

7ª Melhor Campanha
26ª Melhor Campanha

GRUPO DOZE

9ª Melhor Campanha
24ª Melhor Campanha

GRUPO QUATORZE

11ª Melhor Campanha
22ª Melhor Campanha

GRUPO DEZESSEIS

13ª Melhor Campanha
20ª Melhor Campanha

GRUPO CINCO

2ª Melhor Campanha
31ª Melhor Campanha

GRUPO SETE

4ª Melhor Campanha
29ª Melhor Campanha

GRUPO NOVE

6ª Melhor Campanha
27ª Melhor Campanha

GRUPO ONZE

8ª Melhor Campanha
25ª Melhor Campanha

GRUPO TREZE

10ª Melhor Campanha
23ª Melhor Campanha

GRUPO QUINZE

12ª Melhor Campanha
21ª Melhor Campanha

GRUPO DEZESSETE

14ª Melhor Campanha
19ª Melhor Campanha

GRUPO DEZOITO

15ª Melhor Campanha
18ª Melhor Campanha

GRUPO DEZENOVE

16ª Melhor Campanha
17ª Melhor Campanha

TERCEIRA FASE

Art. 7º - A terceira fase da Competição será disputada pelos 16 (dezesseis) Clubes classificados na segunda fase, divididos em 08 (oito) grupos de 02 (dois), que jogarão dentro dos respectivos grupos, em turno e retorno, classificando-se para a fase quartas de final o Clube com o maior número de pontos ganhos em cada um dos grupos, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta fase, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Art. 8º - Nas partidas da terceira fase o Clube que tiver obtido a melhor campanha, 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 15, § 2º, inclusive em relação aos critérios de desempate.

GRUPO VINTE

1ª Melhor Campanha
16ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E UM

2ª Melhor Campanha
15ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E DOIS

3ª Melhor Campanha
14ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E TRÊS

4ª Melhor Campanha
13ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E QUATRO

5ª Melhor Campanha
12ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E CINCO

6ª Melhor Campanha
11ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E SEIS

7ª Melhor Campanha
10ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E SETE

8ª Melhor Campanha
9ª Melhor Campanha

FASE QUARTAS DE FINAL

Art. 9º - A fase quartas de final da Competição será disputada pelos 8 (oito) Clubes classificados na terceira fase, divididos em 4 (quatro) grupos de 2 (dois), que jogarão dentro dos respectivos grupos, em turno e retorno, classificando-se para a fase semifinal o que somar o maior número de pontos ganhos, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta fase, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Art. 10 - Nas partidas da fase quartas de final o Clube que tiver obtido a melhor campanha, 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 15, § 2º, inclusive em relação aos critérios de desempate.

GRUPO VINTE E OITO

1ª Melhor Campanha
8ª Melhor Campanha

GRUPO VINTE E NOVE

2ª Melhor Campanha
7ª Melhor Campanha

GRUPO TRINTA

3ª Melhor Campanha
6ª Melhor Campanha

GRUPO TRINTA E UM

4ª Melhor Campanha
5ª Melhor Campanha

FASE SEMIFINAL

Art. 11 - A fase semifinal da Competição será disputada pelos 04 (quatro) Clubes classificados na fase quartas de final, divididos em 02 (dois) grupos de 02 (dois), que jogarão dentro dos respectivos grupos, em turno e retorno, classificando-se para a fase final o Clube com o maior número de pontos ganhos, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta fase, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Art. 12 - Nas partidas da fase semifinal o Clube que tiver obtido a melhor campanha, 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 15, § 2º, inclusive em relação aos critérios de desempate.

GRUPO TRINTA E DOIS

1ª Melhor Campanha
4ª Melhor Campanha

GRUPO TRINTA E TRÊS

2ª Melhor Campanha
3ª Melhor Campanha

FASE FINAL

Art. 13 - A fase final da Competição, será disputada pelos 02 (dois) Clubes classificados na fase semifinal, que disputarão entre si em jogos de turno e retorno, sagrando-se campeão aquele que somar o maior número de pontos ganhos, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta fase, observando-se, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste REC.

Art. 14 - Nas partidas da fase final o Clube que tiver obtido a melhor campanha, 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 15, § 2º, inclusive em relação aos critérios de desempate.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 15 - Ocorrendo igualdade em pontos ganhos entre 2 (dois) ou mais Clubes 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 da FPF.

§ 1º - Aplicam-se, no caso de igualdade por pontos ganhos na segunda e terceira fases e nas fases quartas de final, semifinal e final da Competição, os critérios do *caput* deste artigo, até a alínea “b”, somente na fase em questão. Persistindo a igualdade a partida do retorno será decidida através de disputa de penalidades desde a marca do ponto penal, conforme procedimento estabelecido nas regras do jogo de futebol, tal como definidas pela *International Football Association Board - IFAB*.

§ 2º - Entende-se por melhor campanha, o maior número de pontos ganhos acumulado pelo Clube, seguindo, se necessário, a ordem de critérios de desempate prevista no *caput* deste artigo, considerando-se todas as fases da Competição.

§ 3º - Para efeito da melhor campanha, ao comparar grupos com número de participantes diferentes, tal melhor campanha será definida pelo percentual de aproveitamento obtido para cada equipe.

CONDIÇÃO DE JOGO

Art. 16 - Somente poderão participar da primeira rodada da Competição, os atletas que tenham seus Contratos Especiais de Trabalho Desportivo ou vínculos desportivos protocolizados, via sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br, no DRT da FPF até o dia **15 de maio de 2026** e para a equipe com folga na primeira rodada da Competição até **25 de maio de 2026**, permitindo-se registros adicionais para a disputa da Competição até o dia **24 de setembro de 2026**.

§ 1º - Para que os atletas tenham condição de jogo, os Clubes deverão inscrever para a disputa da Competição, dentre aqueles previamente registrados, sendo que para a primeira rodada, uma primeira relação deverá ser obrigatoriamente apresentada até o dia **28 de maio de 2026** e para a equipe com folga na primeira rodada da Competição até **03 de junho de 2026**, mediante preenchimento através do sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br.

§ 2º - Tal relação poderá ser complementada a qualquer momento até o dia **24 de setembro de 2026**.

§ 3º - Não haverá limitação para o registro e inscrição de atletas estrangeiros pelos Clubes na Competição, mas em cada partida, apenas 7 (sete) poderão ser incluídos na súmula entre titulares e reservas.

Art. 17 - Um atleta somente poderá ser inscrito por outro Clube participante desta Competição, após a sua equipe de origem ser desclassificada do Campeonato.

Art. 18 - Os Clubes poderão utilizar atletas nascidos em **2006, 2007, 2008 e 2009** e até 05 (cinco) atletas nascidos nos anos de **2010 e 2011**, por partida.

Art. 19 - Cada Clube poderá substituir até 7 (sete) atletas, por jogo, desde que respeite o máximo de 03 (três) atos de substituição no decorrer da partida, não sendo considerado o intervalo da partida na contagem destes atos.

CRITÉRIOS PARA CADASTRAMENTO - STAFF, COMISSÃO TÉCNICA E ATLETAS

Art. 20 - Somente poderão participar da Competição Treinadores tenham Licença Honorária, Licença PRO, Licença A ou Licença B, emitida pela CBF, ou então, apresentar a matrícula no curso para obtenção da respectiva licença no ano em questão, sob pena de multa administrativa ao Clube infrator.

§ 1º - Em 2027 não será mais aceita a matrícula no curso para os Treinadores.

§ 2º - As O certificado da Licença ou a comprovação da matrícula dos Treinadores deverá ser incluída no sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br.

Art. 21 - Será obrigatório o cadastramento dos integrantes da Comissão Técnica do Clube no sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br, sob pena de sanção administrativa.

Art. 22 - Todos os profissionais envolvidos na partida, incluindo, mas não se limitando aos atletas, membros da comissão técnica, gandulas, maqueiros, diretoria e prestadores de serviços, devem, obrigatoriamente, ser credenciados no sistema “on-line” indicado pela FPF, com a devida identificação da área em que terá acesso no estádio, sob pena de sanção administrativa.

Art. 23 - A escalação dos jogadores (pré-súmula) prevista no *caput* do Artigo 7º do Anexo I do RGC, será obrigatória e deverá ser preenchida através do sistema “on-line” portaldoclube.fpf.org.br, sob pena de multa administrativa ao Clube infrator, sem prejuízo de outras sanções aplicáveis pela JD.

Art. 24 - Os Clubes serão integrados em cada partida por 11 (onze) atletas titulares, além de até 9 (nove) suplentes.

§ 1º - As camisas devem ser numeradas com até 2 (dois) dígitos, salvo autorização prévia e formal do DCO.

§ 2º - Os números não serão repetidos e deverão ser estampados em cor visível e tamanho mínimo de 25 (vinte e cinco) centímetros, afixados no verso das camisas, sendo facultativa a reprodução, em dimensões menores e adequadas, na frente das camisas e/ou dos respectivos calções.

§ 3º - Os Clubes obrigatoriamente deverão utilizar uniformes com números com cores contrastantes à cor da camisa.

COMISSÃO TÉCNICA E MÉDICO

Art. 25 - Poderão ficar no banco de reservas, durante a partida, até 5 (cinco) membros da comissão técnica, sendo 1 (um) médico, 1 (um) treinador, 1 (um) auxiliar técnico, 1 (um) preparador físico, 1 (um) massagista ou 1 (um) fisioterapeuta, além dos suplentes.

§ 1º - Os membros da comissão técnica, obrigatoriamente, antes de cada partida, sob pena de serem impedidos de participar da mesma, deverão apresentar o documento original ou cópia autenticada do CRM, para o médico; do CREF, para o preparador físico; do CREFITO para o fisioterapeuta e documento oficial, para os demais profissionais.

§ 2º - É obrigatória, para cada Clube, a presença de um médico no local destinado ao banco de reservas.

§ 3º - Na ausência de qualquer dos médicos, a partida não será realizada e o Clube infrator será julgado pela JD, além de pagar multa administrativa no valor de até R\$ 3.000,00 (três mil reais).

§ 4º - É vedada a presença de qualquer dirigente no banco de reservas ou ao redor do campo de jogo, não sendo permitido o seu cadastramento ou participação como integrante da comissão técnica, médica ou equipe de apoio, ainda que temporariamente afastado do cargo.

GESTÃO DO EVENTO E O DIA DA PARTIDA

Art. 26 - É obrigação do Clube mandante arcar com a contratação e/ou pagamento das despesas inerentes à realização da partida listadas abaixo:

- I. 1 (uma) ambulância do tipo “D” (Ambulância de Suporte Avançado) com tripulação mínima de 1 (um) condutor, 2 (dois) enfermeiros, 1 (um) médico, seus equipamentos, materiais e medicamentos para atendimento às urgências, conforme a Resolução do Conselho Federal de Medicina nº 1.671 de 2003 e Portaria do Ministério da Saúde nº 2.048 de 2002 ou outras que vierem a substituí-las.
- II. Polícia Militar Estadual / Guarda Civil Metropolitana / Segurança Privada;
- III. Arbitragem e seus encargos, de acordo com as normas vigentes;
- IV. Exame antidoping, a ser realizado de acordo com as normas vigentes;
- V. Diretor da partida;
- VI. Equipe de apoio;
- VII. Outras obrigações estabelecidas por contrato, por lei ou pelas regulamentações normativas da FPF.

§ 1º - O não pagamento das obrigações, sujeitará o infrator às punições aplicáveis pela JD, sem prejuízo das sanções administrativas pertinentes.

§ 2º - Os profissionais que atuarem nas partidas, exercendo as funções de Diretor da partida, Equipe de Apoio e Equipe de Arbitragem, devem ser pagos até o dia do jogo, sob pena de multa administrativa, sem prejuízo das punições aplicáveis pela JD.

§ 3º - A FPF poderá solicitar a contratação adicional de arrecadadores, bilheteiros, equipe de apoio, orientadores, monitores e porteiros (quadro móvel) caso identifique a necessidade.

§ 4º - A ambulância deverá chegar ao estádio 1 (uma) hora e meia antes da partida e permanecer até meia hora após a sua finalização.

§ 5º - Havendo presença de público, o horário de chegada da ambulância deverá ser antecipado, para ocorrer juntamente com a abertura dos portões do estádio, nos termos da legislação vigente.

Art. 27 - Além dos motivos previstos no RGC, constituem motivos para uma partida não se iniciar ou, após iniciada, ser declarada suspensa ou encerrada antecipadamente pelo arbitro:

- I. Ausência de médico no banco de reserva de cada clube;
- II. Ausência de policiamento (Polícia Militar Estadual / Guarda Civil Metropolitana) ou segurança privada.

Art. 28 - O Clube mandante deverá cumprir todas as exigências legais e regulamentares de sua exclusiva responsabilidade e providenciará, notadamente:

- I. A entrega ao árbitro de, no mínimo, 7 (sete) bolas em condições de serem utilizadas na partida, nos termos do que dispõe a Regra II da IFAB, conforme marca e modelo definidos para a Competição;
- II. Marcação do campo de jogo, observadas as exigências definidas pelo DIE;
- III. Maca para o atendimento aos atletas, bem como 2 (dois) maqueiros com idade mínima de 18 (dezoito) anos, devidamente documentados;
- IV. A presença de 6 (seis) gandulas com idade mínima de 16 (dezesesseis) anos, devidamente documentados, que poderão, de acordo com a necessidade, ser indicados pelo DCO;
- V. Redes em ambas as metas, em perfeito estado de conservação;
- VI. Iniciativas que estimulem o bom comportamento dos torcedores;
- VII. Execução obrigatória do Hino Nacional Brasileiro, antes do início da partida, de acordo com os termos da Lei Estadual nº 10.876/2001 e da Lei Federal nº 5.700/1971, com a redação dada pela Lei Federal nº 13.413/2016.
- VIII. Placar do estádio;
- IX. Placa de substituição;
- X. Sistema de controle de acesso - Zonas de Credenciamento.

Parágrafo Único - Caso a partida não seja realizada por não terem sido tomadas as providências necessárias por parte do Clube mandante, este ficará sujeito a multa administrativa, sem prejuízo de outras sanções aplicáveis pela JD.

Art. 29 - Poderá ser realizado exame antidoping nas partidas da Competição, a critério da Comissão Antidopagem.

Art. 30 - Os clubes devem dispor de local apropriado para aquecimento dos atletas, que ocorrerá por até 30 (trinta) minutos e com encerramento obrigatório até 20 (vinte) minutos antes da partida. Caso o aquecimento ocorra no gramado de jogo, tal atividade de cada equipe se limitando a um lado do campo e não poderá ocupar o círculo central do gramado.

Parágrafo Único - Caberá ao DCO e aos Departamentos de Comunicação e de Marketing coordenar o protocolo das atividades pré-jogo, contemplando horário de aquecimento, entrada das equipes, hino, publicidade, apresentações e promoções.

Art. 31 - As bolas a serem utilizadas serão da marca PENALTY, providenciadas pelo Clube mandante, no modelo oficial definido para a Competição.

Art. 32 - Sem prejuízo de eventuais orientações do Poder Público, caberá à FPF decidir e autorizar a respeito da presença de público nos estádios, bem como a respeito da possibilidade de cobrança de ingressos. Nestes casos, a FPF determinará as obrigações e requisitos necessários.

DIA DE JOGO - PROPRIEDADES DE MARKETING

Art. 33 - Os jogos serão transmitidos de acordo com os contratos de transmissão da Competição, negociados exclusivamente pela FPF, por delegação expressa dos Clubes participantes.

§ 1º - Não será admitida a entrada de pessoas não autorizadas pela FPF no entorno do campo de jogo.

§ 2º - Não será admitida a entrada de qualquer profissional de imprensa no campo de jogo (dentro das “quatro linhas”), exceto para cumprir protocolos da FPF.

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 da FPF, única titular de tais direitos.

Art. 35 - Todas as propriedades de arena e digitais pertencentes à competição são comercializadas exclusivamente pela FPF. Somente a FPF poderá autorizar a colocação de publicidade de arena, tapetes, infláveis, tuneis e qualquer outra modalidade de material de *merchandising* nos Estádios, cabendo aos Clubes mandantes das partidas a responsabilidade pelo cumprimento desta obrigação, sob pena de interdição do Estádio, além de eventuais multas contratuais.

Art. 36 - Os jogos realizados entre Santos Futebol Clube, São Paulo Futebol Clube, Sociedade Esportiva Palmeiras e Sport Club Corinthians Paulista somente poderão ser realizados em estádios, visando a segurança das partidas.

Art. 37 - A partir da fase de quartas de final da Competição, a FPF poderá exigir que os jogos sejam realizados em estádios, visando à segurança das partidas e atender as necessidades técnicas para as transmissões.

Art. 38 - Os jogos da Fase Final da Competição somente poderão ser realizados em estádios, visando a segurança das partidas.

Art. 39 - Para definição dos mandos de jogos serão respeitados os critérios definidos pelo sistema de disputa, prevalecendo a melhor campanha em caso de conflito, exceção feita aos casos em que o Poder Público dispuser de forma contrária.

SANÇÕES DESPORTIVAS

Art. 40 - Finalizada a primeira fase da Competição os cartões amarelos serão zerados, desde que não seja o terceiro da série, quando obrigatoriamente será cumprida a suspensão automática.

Art. 41 - 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.

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

a) 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;

b) 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;

c) 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 cômputo 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. O atleta ou um membro da comissão técnica advertidos nos termos do *caput* deste artigo ficará impedido de participar da partida integral subsequente que seu Clube disputar.

§ 3º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for Adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior.

§ 4º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., a penalidade será considerada cumprida.

Art. 42 - A participação dos nossos filiados, em qualquer outra competição desta categoria, deverá ser comunicada previamente à FPF.

ARBITRAGEM

Art. 43 - Caso obtenha as autorizações necessárias, a FPF poderá utilizar a tecnologia de Arbitragem de Vídeo (VAR) e/ou a tecnologia de Vídeo Suporte (FVS-Desafio de Vídeo), conforme as condições técnicas e regulatórias aplicáveis, nas 04 (quatro) partidas da fase semifinal e nas 02 (duas) partidas da fase final da competição, conforme decisão do DCO.

§ 1º - O VAR observará, obrigatoriamente, a forma, os termos e os limites constantes do Protocolo da *International Football Association Board – IFAB*, e da respectiva Diretriz Técnica da FPF, que passam a fazer parte integrante deste REC.

§ 2º - O FVS, quando adotado, observará Diretriz Técnica específica definida pela FPF, que definirá seu funcionamento, limites e procedimentos, inclusive quanto à quantidade de desafios, incidentes revisáveis, padrão de erro claro e manifesto, janelas de solicitação e cadeia de custódia das imagens.

§ 3º - A FPF não está obrigada a utilizar qualquer das tecnologias nas 04 (quatro) partidas da fase semifinal e nas 02 (duas) partidas da fase final do Campeonato Paulista de Futebol Sub-20 Série A, podendo adotar o VAR, o FVS, ou nenhum deles, conforme disponibilidade técnica e decisão do DCO.

§ 4º - A eventual indisponibilidade, falha ou interrupção de qualquer das tecnologias não acarretará adiamento, suspensão ou anulação da partida, devendo o árbitro comunicar o fato aos capitães.

§ 5º - Compete à FPF designar as pessoas que atuarão nos processos de tecnologia de arbitragem, podendo ser árbitros em atividade, ex-árbitros ou instrutores de arbitragem nacionais ou internacionais, conforme credenciamento da Comissão de Arbitragem.

§ 6º - Somente as decisões oriundas dos sistemas de vídeo autorizados pela FPF e conduzidos pelos árbitros designados terão validade oficial. Imagens externas, captadas por transmissões ou por terceiros, não poderão fundamentar protestos, impugnações ou pedidos de reparação, permanecendo as decisões de campo como natureza fática e definitivas, nos termos da Regra 5 das Regras do Jogo e, quando aplicável, do Protocolo *IFAB*.

PARADA DE HIDRATAÇÃO

Art. 44 - 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 22 (vinte e dois) minutos do primeiro tempo e aos 67 (sessenta e sete) minutos do segundo tempo.

§ 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 período de jogo.

§ 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.

DESISTÊNCIA, ABANDONO OU EXCLUSÃO DA COMPETIÇÃO

Art. 45 - O Clube que desistir de disputar a competição após a realização do Conselho Técnico, abandonar ou for punido com a pena de eliminação ou exclusão da mesma pela JD, será punido com multa administrativa no valor de até R\$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais), além de ficar impedido de disputar novas competições de base no ano vigente.

§ 1º - Quando um Clube abandonar, for excluído ou eliminado da disputa da Competição pela JD após o seu início, as partidas por este disputadas serão consideradas válidas e as ainda não disputadas serão decididas por W.O. em favor dos adversários, sem prejuízo das penalidades impostas pela JD, quando for o caso.

§ 2º - Ocorrendo abandono, exclusão ou eliminação em fase de caráter eliminatório, o Clube será desclassificado da Competição e o adversário avançará para a fase seguinte, sem prejuízo das penalidades da JD, quando for o caso.

PREMIAÇÃO

Art. 46 - O DCO elaborará instruções específicas no que concerne à entrega de troféus e medalhas da Competição.

§ 1º - Ao Clube vencedor do Campeonato Paulista de Futebol Sub-20 Série A - 2026 será entregue o troféu de "CAMPEÃO", ao segundo colocado, o troféu de "VICE-CAMPEÃO".

§ 2º - Aos atletas campeões e vice-campeões do Campeonato Paulista de Futebol Sub-20 Série A - 2026, bem como aos componentes das comissões técnicas destes Clubes, serão entregues, medalhas representativas de ouro e de prata.

Art. 47 - O Clube Campeão terá assegurada a indicação para a disputa da Copa São Paulo de Futebol Júnior em 2028.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 48 - Os casos não previstos neste REC serão interpretados pelo DCO, observando-se os termos do RGC, prevalecendo este REC sobre o RGC na existência de conflito.

São Paulo, 07 de maio de 2026

Fabio Barbosa Moraes
Departamento de Competições
Federação Paulista de Futebol