

Anexo XXIII

Federação Portuguesa de Padel

Regulamento do Circuito Jovem

2025

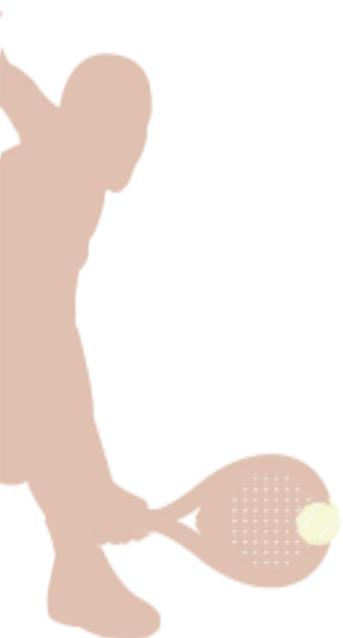
Em vigor a partir de 1 Janeiro de 2025

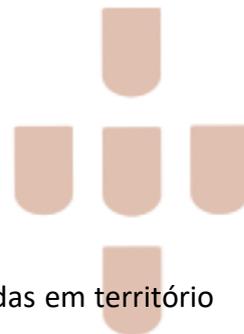




Índice:

1. Âmbito de aplicação	3
2. Calendário	4
3. Inscrições	5
4. Director de Prova	5
5. Juíz - Árbitro	6
6. Regulamento	6
7. Cartaz	7
8. Desenvolvimento da prova	7
9. Classe das provas	8
10. Masters	9
11. Ranking Nacional Jovem	9
12. Disposição Final	10
ANEXO I - Normas Cartão Branco	14





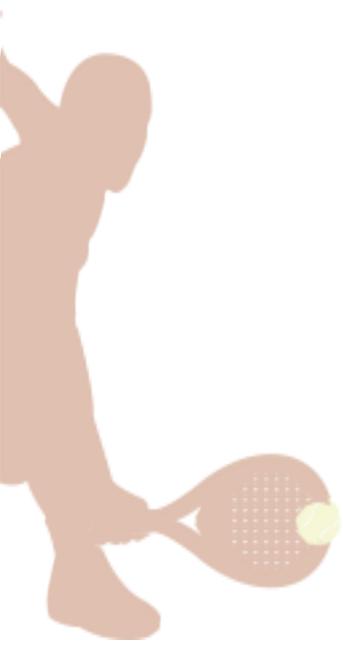
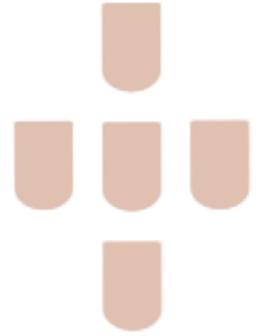
1. Âmbito de aplicação

- 1.1. Este regulamento será aplicado a todas as provas jovem disputadas em território nacional, nomeadamente as provas do circuito Jovem FPP, Campeonato Nacional de Jovens, Campeonato Regional de Jovens, Masters Jovens, Campeonato Nacional de Clubes Jovem, Liga de Clubes Jovem e Campeonato Nacional de Regiões Jovem.
- 1.2. Designa-se por prova jovem, todas aquelas que são disputadas nos seguintes escalões etários: Sub08 M, Sub-08F, Sub10M, Sub10F, Sub12M, Sub12F, Sub14M, Sub14F, Sub16M, Sub16F, Sub18M e Sub18F.
- 1.3. Os escalões Sub-8 e Sub-10 são escalões não rankeados. A inscrição nestes escalões é a cargo dos clubes. O modelo competitivo pode ser Feminino, Masculino ou Misto e ajustado no próprio dia da competição. A modalidade de jogo destes escalões não requer um quadro competitivo, podendo ser aquele que o clube entender, e deverão ser coordenadas com o Plano Nacional de Captação de Jovens.
- 1.4. Só poderão disputar estas provas jogadores com licença FPP válida (excepto sub-8 e sub-10) e que se enquadrem nos escalões etários.
- 1.5. Cada clube poderá organizar mais do que uma prova por ano, num máximo de três. Para poder organizar três provas, uma delas terá obrigatoriamente de ser um FIP Promises (no entanto, para organizar um FIP Promises não é obrigatório organizar mais nenhuma). As diferenças entre as provas são:
 - 1.5.1. Provas 1.000 - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Provas de clube onde podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Social e Jogador.
 - 1.5.2. Provas 5.000 - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador. Campeonato Regional
 - 1.5.3. Provas 10.000 – Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Estas provas integrarão o Masters Series de Provas Jovens.
 - 1.5.4. Provas 15.000 – Classe equivalente de um FIP Promises.





- 1.5.5. Provas 20.000 – Masters FPP
- 1.5.6. Provas 30.000 – Campeonato Nacional de Jovens





- 1.6. Qualquer prova jovem, que seja homologada pela FPP e que cumpra todos os requisitos deste regulamento, atribui pontos ao jogador para o Ranking Nacional Jovem conforme Tabela: Sistema de Pontos - Provas Jovem que consta no Anexo XX Pontos Ranking Prize Money.

2. Calendário

- 2.1. Poderão organizar provas jovem todos os clubes com licença da FPP válida.
- 2.2. Para a realização destas provas o clube terá de realizar a candidatura de provas na sua área privada no site da FPP.
- 2.3. A FPP é responsável pela elaboração e divulgação do calendário de Provas Jovem.
- 2.4. Não podem ser marcadas provas 5.000 a menos de 200km uma da outra em datas que coincidam entre elas, sendo que no máximo poderá haver duas provas (com excepção do Campeonato Regional, onde só poderá haver essa prova)
- 2.5. Em datas de provas de classe 10.000 ou superior só poderá haver essa prova (excepto provas de classe 1.000).
- 2.6. Depois de publicado o calendário, o clube apenas poderá alterar a data da prova desde que não coincida com alguma já marcada nessa data. Essa alteração deverá ser comunicada à FPP e aprovada pela mesma, três semanas antes do início da prova, através do email backoffice@fppadel.pt.
- 2.7. A organização das provas jovem é da inteira responsabilidade dos clubes.

3. Inscrições

- 3.1. As inscrições serão feitas através do site da FPP fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.



- 3.2.** Os jogadores só podem participar em provas do seu escalão ou até dois escalões superiores ao seu (em idade). A participação com subida de dois escalões obriga a apresentação do Exame Médico de Sobre Classificação, de acordo com as regras legais do IPDJ.
- 3.3.** No caso dos Sub-08 e Sub-10, tratando-se de escalões não competitivos os atletas podem participar no Escalão Sub-12.
- 3.4.** No caso do Escalão Sub12, os atletas que estejam no top-6 do seu escalão podem jogar torneios do escalão Sub-16. Para tal terão de ter entregue o exame médico de Sobre Classificação até ao encerramento das inscrições da prova em que pretendem inscrever-se. Atletas que não estejam no top-6 do escalão Sub-12 podem requerer ao GARD um regime excepcional para poderem participar no escalão Sub-16, cumprindo as regras acima descritas. O GARD é soberano nas decisões excepcionais.
- 3.5.** No caso do Escalão Sub14, os atletas que estejam no top-4 do seu escalão podem jogar torneios do escalão Absoluto. Para tal devem solicitar a minuta de declaração de responsabilidade aos serviços da FPP, que deve ser preenchida e assinada por um dos pais ou encarregado de educação, e enviada para a FPP, cinco dias antes do encerramento das inscrições da prova onde se pretendam inscrever. Terão ainda de ter entregue o exame médico de Sobre Classificação até ao encerramento das inscrições da prova em que pretendem inscrever-se. Atletas que não estejam no top-4 do escalão Sub-14 podem requerer ao GARD um regime excepcional para poderem participar no escalão Absoluto, cumprindo as regras acima descritas. O GARD é soberano nas decisões excepcionais.



- 3.6. No caso do escalão de sub16, só podem participar em provas do escalão absolutos os jogadores classificados no top16 de Sub16, bem como os que sejam nível 2 ou melhor no ranking de absolutos. Os Sub16 terão de ter entregue o exame médico de Sobre Classificação até ao encerramento das inscrições da prova em que pretendem inscrever-se. Atletas que não estejam no top-16 do escalão Sub-16 podem requerer ao GARD um regime excepcional para poderem participar no escalão Absoluto, cumprindo as regras acima descritas. O GARD é soberano nas decisões excepcionais.
- 3.7. Os jogadores apenas podem participar num escalão de jovens. No entanto, os jogadores no top-8 do ranking podem participar em dois escalões de jovens simultaneamente, sendo que os escalões são obrigatoriamente o seu e o imediatamente superior ao seu e apenas se em ambos os escalões onde se inscreveu, o modelo competitivo for quadro directo. Os jogadores top-2 do seu ranking poderão jogar nos dois escalões acima do seu, não jogando no seu escalão.
- 3.8. Para os jogadores inscritos em duplo escalão não se aplicam os tempos de descanso definidos neste regulamento entre jogos de escalões diferentes.
- 3.9. Os jogadores inscritos em duplo escalão não podem ser penalizados com falta de comparência em caso de atrasos dos seus jogos no outro escalão de competição.

4. Director de Prova

- 4.1. A designação de um Director de Prova é obrigatória para todas as provas jovem.
- 4.2. O director de prova será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de dirigente válida.
- 4.3. O Director de Prova é responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante a FPP.



- 4.4. O director de prova deve enviar para a FPP até 25 dias antes do início da prova o o cartaz de divulgação da mesma para homologação e aprovação.
- 4.5. É da responsabilidade do director de prova a atribuição do cartão Branco/Fairplay.

5. Juiz Árbitro

- 5.1. A designação de um Juiz-Árbitro para todas as provas do Circuito Jovem é obrigatória.
- 5.2. O Juiz- Árbitro será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de árbitro válida.
- 5.3. O juiz- árbitro deve publicar, os horários e quadros da mesma, dentro dos prazos estabelecidos no regulamento Geral de provas da FPP, de acordo com a classe da prova.
- 5.4. O juiz-árbitro deve, no prazo máximo de 24 horas desde a conclusão da prova, carregar na plataforma da FPP todos os resultados da mesma a fim de serem contabilizados os pontos para o Ranking Nacional Jovem.

6. Regulamento

- 6.1. Cada prova deverá ter o seu regulamento próprio, elaborado de acordo com o presente regulamento e Regulamento Geral de Provas da FPP.
- 6.2. Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para homologação e aprovação.

7. Cartaz Oficial

- 7.1. Cada prova deverá ter um cartaz oficial elaborado de acordo com o Regulamento Geral de Provas da FPP.

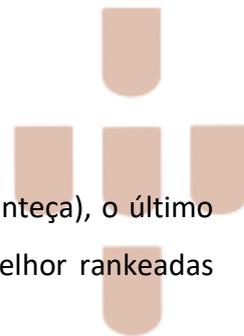


- 7.2.** Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para homologação e aprovação.

8. Desenvolvimento da prova

- 8.1.** As provas Jovem são disputadas no máximo em dois 2 dias, normalmente Sábado e Domingo, nas provas de Classe 5.000 ou inferior. Nas classes superiores são disputadas no máximo em 4 dias.
- 8.2.** Fica estabelecido como número máximo de jogos por dia, 4 em fases de grupo mais 1 em quadro (total 5 jogos), ou 3 em fases de grupo mais 2 em quadro (total 5 jogos), e 3 no máximo em jogos de quadro.
- 8.3.** Os horários dos jogos deverão ser marcados entre as 8h00 e início do último encontro no máximo às 20h00, no caso dos escalões Sub-12 e Sub-14. Nos escalões Sub-16 e Sub-18, o início do último encontro é às 22h00. O último jogo de uma prova do Circuito Jovem pode ser iniciado até às 18h00 do último dia de prova (se este for Domingo).
- 8.4.** Durante a realização das provas têm de ser respeitados os seguintes períodos de descanso:
- 8.4.1.** Encontros realizados no mesmo dia em Pro Set têm direito a 30 minutos de descanso, no entanto, podem ser realizados consecutivamente até ao máximo de dois por dia. Após dois jogos consecutivos tem direito a 60 minutos de descanso.
- 8.4.2.** Encontros realizados no mesmo dia em Super Tie Break no terceiro, têm direito a 60 minutos de descanso.
- 8.4.3.** Encontros realizados no mesmo dia em 3 sets têm direito a 90 minutos de descanso.

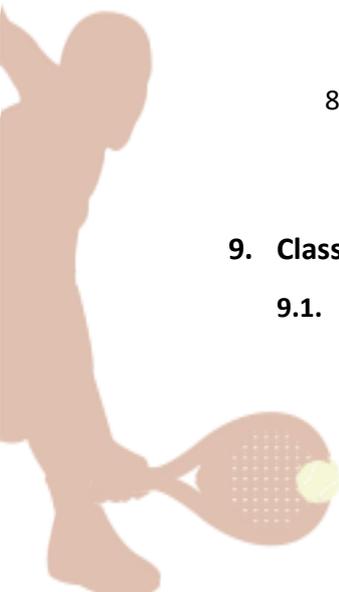


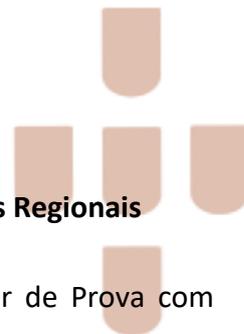


- 8.5. No desenrolar da Fase de Grupos de qualquer escalão (caso aconteça), o último jogo de cada grupo deve ser realizado entre as duas duplas melhor rankeadas desse grupo.
- 8.6. Sempre que uma prova não termine na data prevista, o Juiz Árbitro terá que a concluir no prazo máximo de 8 dias, em relação à data marcada para o seu termo, salvo circunstâncias excepcionais, avaliadas e aprovadas pela FPP.
- 8.7. Os encontros devem ser disputados conforme Tabela: *Modalidade Mínima a ser jogada por Categorias* que consta no Anexo XIX do Regulamento Geral da FPP *Quadros de provas e Sistemas de Jogo*.
- 8.8. O mínimo de pares em cada escalão é de 3.
- 8.9. No caso de não haver número de pares suficiente para disputar o escalão de Sub12 em femininos, as Sub12 femininas poderão jogar nas provas de Sub12 Masculinos, ou fazer par com um Sub12 Masculino.
- 8.10. Os pontos obtidos nas provas Jovem contam para o Ranking Nacional Jovem do escalão em que participou.
- 8.11. As provas do Circuito Jovem poderão ter jogo de atribuição do 3º e 4º lugar. Para este jogo ser realizado ambas as duplas semi-finalistas vencidas têm de concordar com a realização do mesmo:
 - 8.11.1. Se não for realizado serão atribuídos os pontos de ranking previstos no RG 18 – Pontos de Ranking & prize-Money para ½ final.
 - 8.11.2. Caso seja realizado, serão atribuídos os pontos de ranking previstos no RG 18 – Pontos de Ranking & prize-Money para 3º e 4º lugar.

9. Classe das provas

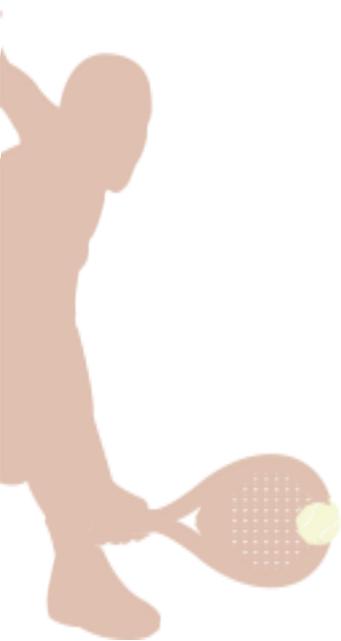
- 9.1. Em provas com escalões jovens não é atribuído prize-money podendo, caso os clubes organizadores o entendam ser atribuídos prémios de participação.





9.2. Provas do Circuito Jovem (Classe 5.000 e 10.000) + Campeonatos Regionais

- 9.2.1. É obrigatória a nomeação de um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças da FPP válidas conforme as disposições nos pontos 4 e 5 (respectivamente) do presente regulamento.
- 9.2.2. Só podem participar jogadores com licença de jogador FPP válida.
- 9.2.3. As inscrições serão feitas através do site da FPP fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.
- 9.2.4. Os resultados da prova contam para o Ranking Nacional Jovem no escalão em que o jogador participou, conforme tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XX do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 9.2.5. É obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
- 9.2.6. Todos os jogadores têm direito a água durante todos os dias da prova.
- 9.2.7. Esta classe de provas integra o Circuito Jovem.
- 9.2.8. As provas do Circuito Jovem serão divulgadas no site oficial da FPP, nas suas redes sociais, e através do envio de email a todos os federados.
- 9.2.9. As zonas do Campeonato Regional Jovem são as seguintes:
 - 9.2.9.1. Norte (Distrito de Viana do Castelo, Braga, Vila Real, Bragança, Porto, Aveiro, Viseu e Guarda)
 - 9.2.9.2. Centro e Lisboa (Distrito de Coimbra, Castelo Branco, Leiria, Santarém, Portalegre e Lisboa)
 - 9.2.9.3. Sul (Distrito de Évora, Setúbal, Beja e Faro)
 - 9.2.9.4. Ilhas (Madeira e Açores)





9.3. Campeonato Nacional Jovem (Classe 30.000)

- 9.3.1. É obrigatória a nomeação de um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças da FPP válidas conforme as disposições nos pontos 4 e 5 (respectivamente) do presente regulamento.
- 9.3.2. Só podem participar cidadãos portugueses com licença de jogador FPP válida.
- 9.3.3. As inscrições serão feitas através do site da FPP fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.
- 9.3.4. Os resultados da prova contam para o Ranking Nacional Jovem no escalão em que o jogador participou, conforme tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XX do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 9.3.5. É obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
- 9.3.6. Todos os jogadores têm direito a água durante todos os dias da prova.

10. Masters

- 10.1. O Masters é disputado entre as 8 duplas inscritas com maior soma de pontos de ranking de cada escalão jovem, sendo as inscrições realizadas do site da FPP.
- 10.2. Os jogadores apenas podem participar no seu escalão de idade.
- 10.3. Os pontos do Masters contam até dia 31 de Dezembro do ano corrente.
- 10.4. Este torneio é de classe 20.000, sendo a pontuação atribuída de acordo com a tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XX do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).

11. Ranking Nacional Jovem





11.1. O Ranking Nacional Jovem será estabelecido por escalão e representado pela soma:

11.1.1. Dos pontos obtidos nas 14 provas com maior número de pontos de ranking obtidos (dentro dos pontos obtidos em torneios FIP Promises, apenas contam os 4 melhores) + Campeonato Nacional Jovem nos escalões de Sub-12 e Sub-14.

11.1.2. Dos pontos obtidos nas 12 provas com maior número de pontos ranking obtidos (dentro dos pontos obtidos em torneios FIP Promises, apenas contam os 4 melhores) + Campeonato Nacional Jovem no escalão de Sub-16.

11.1.3. Dos pontos obtidos nas 10 provas com maior número de pontos ranking obtidos (dentro dos pontos obtidos em torneios FIP Promises, apenas contam os 4 melhores) + Campeonato Nacional Jovem no escalão de Sub-18.

11.2. Os jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida, tendo por base os resultados de cada jogador nas provas Jovem do escalão em que participou.

11.3. As regras de transição no ano de 2024 para 2025 serão as seguintes:

11.3.1.1. Todos os pontos dos vários rankings serão uniformizados, deixando de ser aplicados os coeficientes de redução.

11.3.2. Todos os pontos nos rankings de escalão de idade inferior ao seu actual, vão ser contabilizados no seu escalão de idade actual em 60% torneio a torneio.

11.3.3. Todos os pontos nos rankings de escalão de idade actual e superior ao seu actual, vão ser contabilizados no seu escalão de idade actual em 100% torneio a torneio.





- 11.4.** O ranking é actualizado todas as semanas na madrugada de segunda para terça-feira. Nessa actualização, são removidos os pontos das provas concluídas na mesma semana do ano anterior, salvaguardando os pontos dos Campeonatos Nacionais e Regionais, caso se realizem em semanas diferentes do anterior. Os pontos do Campeonato Nacional são válidos até à realização do sorteio do próximo e eliminados na sequente actualização de Ranking.
- 11.5.** A classificação será publicada no site oficial da FPP.
- 11.6.** As alterações regulamentares obrigam a uma fase de transição das ferramentas informáticas. Nesse sentido:
- 11.6.1. O ponto 3.7 só irá ser aplicado após conclusão.
- 11.6.2. O ponto 8.9 só poderá ser aplicado no fim do período de transição.
- 11.6.3. O ponto 8.10 só poderá ser aplicado no fim do período de transição.
- 11.6.4. O ponto 11.1 só poderá ser aplicado no fim do período de transição.
- 11.6.5. O ponto 11.3 só poderá ser aplicado no fim do período de transição.
- 11.6.6. Até todas as alterações serem integradas no sistema informático, o ranking será calculado de acordo com as regras do RG21 - Regulamento do Circuito Jovem de 2024.
- 11.6.7. Após a conclusão das alterações, todos os torneios vão ser contabilizados de acordo com as regras deste regulamento.
- 11.6.8. A participação nas provas do Circuito Jovem de 2025 pressupõe por parte de todos os atletas o conhecimento e concordância com estes factos até que a transição esteja concluída.

12. Disposição Final



- 12.1. Em todas as questões não reguladas expressamente no presente regulamento aplica-se o regulamento geral de provas da FPP, em tudo aquilo que não entre em conflito com estas normas.
- 12.2. Este Regulamento de Provas Jovem entra em vigor no dia 1 de Janeiro de 2025, podendo vir a ser alterado em reunião de Direcção e/ou ratificado em AG. A versão em vigor estará sempre actualizada no site da FPP com respectiva indicação na primeira página do mesmo.

Anexo I:

NORMAS DO CARTÃO BRANCO/FAIRPLAY

Padel



1. A conduta de acordo com o espírito do Fairplay é essencial para a promoção do sucesso e desenvolvimento do desporto, neste caso, Padel. O objectivo das actividades em favor do Fairplay é favorecer o espírito desportivo. Assim como o comportamento cavalheiresco dos jogadores, agentes desportivos e espectadores para incremento do prazer de todos eles no jogo. A definição do Fairplay abrange todas as pessoas ligadas ao desporto de forma a:
 - Mostrar conhecimento pelas leis do jogo;
 - Motivar a crença de que o jogo pode ser jogado com prazer e de uma forma positiva;
 - Motivar o comportamento correcto dentro e fora do campo em relação ao adversário (tanto pelos jogadores como por outros agentes desportivos, incluído o público) seja qual for o resultado.
2. No esforço de promover o Fairplay, a *Federação Portuguesa de Padel* constitui-se como promotora, em colaboração com os parceiros: CAJAP – Confederação das Associações de Juizes e Árbitros de Portugal; PNED – Plano Nacional de Ética no Desporto do IPDJ – Instituto Português do Desporto e Juventude; e Coca-Cola; instituindo o **Cartão Branco/Fairplay** e os **prémios Fairplay**,
3. As entidades acima referidas acreditam nos valores do Fairplay, e por forma a reconhecer, destacar e recompensar as atitudes e comportamentos de Fairplay criaram o **Cartão Branco/Fairplay**. Todos ambicionamos que o Padel seja cada vez mais um desporto de valores, no qual a formação dos seus atletas supere a mera competição.
4. No decorrer da época desportiva 201/1, o cartão Branco/Fairplay bem como a atribuição dos prémios Fairplay serão aplicados em todos os jogos (*colocar os escalões e fases finais em causa*).



5. Cabe exclusivamente ao árbitro/juiz a exibição do **Cartão Branco/Fairplay**, seguindo os comportamentos descritos nos pontos 7, 8, 9 e 10, o seu bom senso, sempre que durante o jogo observe uma acção ou comportamento merecedor da mesma.

6. A exibição do **Cartão Branco/Fairplay** a um acto merecedor será feita logo após o jogo ter sido interrompido, por qualquer motivo dentro das leis do jogo. A exibição aos espectadores, quando merecida, é feita no final do jogo.

7. O **Atleta** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:
 - Pede desculpa ao adversário de forma sincera e mostrando arrependimento, após ter tido uma conduta imprópria;
 - Reconhece de forma pública e digna uma infracção que acabou de cometer, ajudando o árbitro no controlo do jogo;
 - Repõe a verdade de forma pública e voluntária caso o árbitro se tenha enganado, ajudando este na clarificação de situações dúbias;
 - Ajuda o adversário numa situação em que este necessita urgentemente de ajuda;
 - Respeita as decisões mais dúbias dos árbitros e/ou juízes
 - Anima e incentiva os colegas de equipa quando falham em momentos decisivos do jogo;
 - Trata de forma respeitadora e afável os vários agentes, mesmo quando provocado, zelando pelo bem-estar de todos;
 - Reconhece o valor do adversário e felicita-o na sequência de uma jogada de relevo, elevando o espírito do jogo;
 - Mantém a humildade e a simplicidade na vitória



- Verifica que existe um problema com o material desportivo do adversário e disponibiliza o seu (ou do seu clube)
- Toma a iniciativa de se defrontar em igualdade mesmo quando os regulamentos e código de conduta o beneficiam
- Demonstra um conjunto de valores importantes para a vida, dentro e fora de campo
- Promove um clima saudável com os adversários, antes e após o jogo
- Integra e dá bom exemplo (conduta) aos mais novos
- Outros

8. O **treinador** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que aqueles necessitam;
- Respeita os seus colegas de profissão, os dirigentes, espectadores e outros agentes;
- Promove o equilíbrio de jogo caso verifique que existe um número inferior na equipa adversária por razões de força maior;
- Mantém a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros

9. O **dirigente** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que necessitam;



- Respeita os seus colegas dirigentes e outros agentes;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros

10. Os **espectadores** são merecedores da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Manifestam um bom relacionamento pessoal e desportivo entre si e com os demais agentes desportivos
- Apoia de forma positiva e com fairplay ambas as equipas;
- Outros

11. Serão atribuídos, no final do campeonato, os seguintes prémios:

- a) O **Prémio Fairplay** para a equipa que tenha recebido mais cartões;
- b) Caso exista empate, o critério de desempate será o número de cartões amostrados ao grupo de espectadores das equipas em causa.
- c) Caso persista o empate após o critério da alínea a anterior, será o conselho de arbitragem que decidirá o vencedor.

