



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



REGRAS OFICIAIS - CLUBE DOS 200

REGRA 01 - CAMPO DE JOGO

REGRA 02 - A BOLA

REGRA 03 - NÚMERO DE ATLETAS

REGRA 04 - UNIFORME DOS ATLETAS, COMISSÃO TÉCNICA E DA ARBITRAGEM

REGRA 05 - TEMPO DE JOGO

REGRA 06 - INÍCIO DO JOGO

REGRA 07 - CONDIÇÕES DE JOGO OU NÃO

REGRA 08 - SOMA DE TENTOS

REGRA 09 - INFRAÇÕES

REGRA 10 - TIRO LIVRE

REGRA 11 - ARREMESSO LATERAL

REGRA 12 - TIRO DE META

REGRA 13 - ARREMESSO DE CANTO

REGRA 14 - ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

REGRA 15 - DAS CATEGORIAS

REGRA 16 - DO DESEMPATE

REGRA 17 – DISPOSIÇÃO GERAL REGRA

REGRA 01 - CAMPO DE JOGO

Art. 1º - Os campos de futebol da Associação deverão estar dentro das Condições normais de jogo (iluminação, margeado-riscado, traves gol – redes no local) para que se dê início aos jogos. Para os seus usos, os mesmos possuem regras pré-estabelecidas pelo Conselho de Administração (Regulamento), sendo vetado o seu uso sem a devida autorização, tendo os mesmos as seguintes prioridades:

I – Sócios e seus dependentes, em dias e horários estabelecidos pelo Conselho de Administração para os Campeonatos internos;

II – Sócios seus dependentes e convidados, em dias e horários não ocupados, mediante autorização do Conselho de Administração.

III - Seleções da Associação em preparação para torneios locais;

Parágrafo 1º - Todo atleta deverá manter uma conduta exemplar dentro e fora do campo, evitando atitudes que venham a ferir o nome da Associação e a dignidade pessoal dos demais sócios e convidados;

Art. 2º - Tendo como meta prioritária o bom estado de conservação dos campos para o entretenimento sadio e desenvolvimento físico dos associados, o uso dos mesmos estará sujeito as seguintes normas:

I – Ficam proibidos jogos, treinamentos, rachas, etc. quando os campos estiverem molhados ou não se estiverem em condições de uso;

II – Proibido participar de jogos, treinos e rachas, descalço ou com chuteiras de trava ou cravos altos;

III – Não será permitida a utilização dos campos apenas para disputas de chutes a gol;

IV – A qualquer tempo a Associação poderá interditar os campos por tempo indeterminado, a fim de trabalhos de recuperação e conservação, caso os mesmos **estejam em péssimo estado de uso**;

V – A qualquer tempo o Conselho de Administração poderá estabelecer utilização dos campos.

REGRA 02 – A BOLA JOGO

Art. 1º - A bola não poderá ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização do árbitro.

Art. 2º - Se a bola estourar ou esvaziar-se durante o desenrolar de uma partida, esta deverá ser



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



interrompida, reiniciando-se por meio de "bola-ao-chão", executado com uma bola nova no local onde a primeira bola se inutilizou. Se ocorrer dentro da área de meta, o "bola-ao-chão" deverá ser executado na linha frontal da mesma, na direção mais próxima de onde ocorreu a inutilização.

Art. 3º - Se a inutilização da bola ocorrer durante interrupção do jogo (início, reinício, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto, tiro livre, pênalti, "bola-ao-chão" ou arremesso lateral), este deverá ser reiniciado com a troca da bola e a continuação normal da partida.

REGRA 03 – NÚMERO DE ATLETAS

Art. 1º - A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por 09 (nove) atletas na tanto na categoria Livre como na de Veteranos (8x1), onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

São obrigatórios, para se iniciar o jogo, no mínimo 05 (cinco) atletas incluindo o goleiro (4x1), tanto na categoria Livre como na de Veteranos;

Art. 2º - Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 atletas, seja por qual for o motivo, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar (cai-cai). Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

Portanto, a equipe que fizer o cai-cai perderá o jogo mesmo que estiver no decorrer da partida ganhando, o resultado será considerado 01 x 00 para efeito de saldo de gols.

Isto se a equipe que fizer o cai-cai estiver ganhando. Se estiver perdendo será mantido o resultado a favor da equipe que se mantiver em campo e ainda a equipe causadora do cai-cai perderá, além dos pontos da referida partida, mais **01(um) ponto de multa** (no caso de ser o **1º cai-cai**), sendo um total de 04 (quatro) pontos. Caso a equipe cometer o **2º cai-cai**, as regras são as mesmas do 1º, porém, a equipe levará **02 (dois) pontos de multa**. E, no caso do **3º cai-cai**, a equipe infratora estará automaticamente **ELIMINADA** do presente Campeonato, sem direito a recurso.

Parágrafo 1º - A equipe infratora nunca poderá ser beneficiada para fins de classificação, sendo o processo encaminhado à Justiça Desportiva (no nosso caso a Diretoria).

Art. 3º - Poderão ser sorteados no máximo 15 atletas por equipe.

Art. 4º - As substituições são ilimitadas, havendo necessidade de paralisação ou não do jogo para a devida substituição (critério do árbitro), ficando restritas aos atletas registrados no sorteio apenas.

Parágrafo 1º - Toda substituição deverá ser comunicada ao representante da partida e realizada somente em frente à mesa do representante, primeiramente deverá sair o atleta substituído e, após este sair, poderá entrar o atleta substituto.

Art. 5º – Todos os atletas têm direito de jogar um total de 30 minutos por partida, caso contrário, poderão fazer o registro com o mesário antes do término da partida e o mesmo irá comunicar ao representante da equipe, sendo sua equipe penalizada com a perda dos pontos caso vença a partida.

Obs.: Se o atleta não estiver trocado antes do início da partida, perderá o direito de jogar os 30 minutos.

Art. 6º - Os atletas que voltam de punição por cartão AMARELO, na substituição por cartão AZUL ou após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com a bola em jogo. A entrada e saída dos atletas nos casos acima deverão ocorrer pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO em frente à mesa do representante.

Parágrafo 1º - PENALIDADE: Por qualquer outra infração desta regra, o atleta infrator será advertido.

I - Se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre, executado por um atleta da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

II - Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre deverá ser executado na linha frontal da área, no local mais próximo de onde se encontrava a bola.

III - Se o tiro livre for concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



REGRA 04 – UNIFORME DOS ATLETAS, COMISSÃO TÉCNICA E DA ARBITRAGEM.

Art. 1º - Um atleta não poderá usar nada que possa colocar em risco a integridade física dos demais atletas.

Parágrafo 1º - É proibido participar de jogos e treinos, descalço ou com chuteiras de trava ou cravos altos;

Art. 2º - O uniforme dos atletas consistirá de: camisa de meia manga ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo (sendo todos os uniformes rigorosamente iguais, inclusive as meias em até na marca), tênis ou chuteira apropriada, confeccionadas com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento de borracha nos lados, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas, exceto coletes. Podendo utilizar-se de equipamentos de proteção próprios para o Esporte.

Art. 3º - O árbitro deverá examinar os calçados dos atletas antes de começar o jogo e toda vez que houver uma substituição.

Art. 4º - Os atletas deverão antes de iniciar a partida, estarem certos de que seus equipamentos estão de acordo com as Regras Oficiais, é importante que o representante do Time faça a verificação;

Art. 5º - O atleta que tocar na bola sem estar devidamente uniformizado estará cometendo uma infração pessoal. Sendo assim será advertido com um CARTÃO AZUL DEVENDO AINDA PAGAR A TÍTULO DE MULTA AOS COFRES DO CLUBE O VALOR DE R\$ 20,00 (Vinte Reais), e o jogo prosseguirá normalmente. Se por acaso este tipo de irregularidade for notado no final do jogo, deverá ser anotado ao atleta infrator o cartão azul e mais a multa devida, e o resultado do placar será mantido.

Parágrafo 1º - Caso ocorra algum imprevisto a Diretoria poderá autorizar o jogador ou o time a fazer a partida com as referidas irregularidades, mas com uma justificativa lógica para o fato;

Art. 6º - O goleiro usará uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido, a título de proteção, usar calça de agasalho própria para a prática do esporte.

Art. 7º - Os atletas deverão usar nas costas das respectivas camisas, números de 01 a 99, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É obrigatório que sua cor seja diferente em relação à da camisa.

Art. 8º - O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais atletas, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação na partida.

Art. 9º - O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e com os meios levantados, observando-se o que determina a regra. Se isto não acontecer ele será retirado temporariamente do campo e só poderá voltar depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

Art. 10º - O atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente.

Art. 11º - É recomendado aos atletas, para maior segurança, o uso de caneleiras.

Art. 12º - Caso a equipe não conte com goleiro reserva, deverá manter outra camisa de goleiro com numeração diferente dos atletas registrados em súmula, e de cor diferente ao uniforme do adversário e de sua equipe.

Art. 13º - O atleta poderá participar da partida fazendo uso de bermuda térmica, joelheira ou coxal de qualquer cor.

Art. 14º - O atleta que retirar sua camisa por completo será punido disciplinarmente.

Art. 15º - A Comissão Técnica deverá utilizar roupas diferentes dos uniformes dos atletas de sua equipe para não prejudicar a Arbitragem e os jogadores;

Art. 16º - Os árbitros usarão obrigatoriamente uniformes compostos por camisa oficial de cor utilizada por esta Confederação ou suas respectivas Federações, meia manga ou manga comprida, shorts, meias e tênis ou chuteira apropriada de cor preta.

Parágrafo 1º - Quando da necessidade, sob baixas temperaturas, os árbitros poderão utilizar blusa de agasalho, desde que se mantenham as características oficiais das camisas.

Art. 17º - Quando a cor da camisa dos atletas for idêntica a dos árbitros, estes deverão usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças do uniforme.



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



Art. 18º - O uniforme deverá ser devolvido pelos atletas no último jogo do Campeonato, caso não o faça, poderá fazê-lo no primeiro jogo do campeonato seguinte, caso contrário, poderá ser punido com 01 jogo de suspensão do campeonato em andamento.

REGRA 05 - TEMPO DE JOGO

Art. 1º - O tempo de duração de uma Partida de futebol Suíço obedecerá as seguintes determinações para os Campeonatos Veteranos e de Livres;

Parágrafo 1º - Os jogos serão de 30 x 30 com intervalos de 10 minutos com tempo técnicos de 03 minutos para os jogos que ocorrerem no calor muito excessivo, onde o Árbitro que tomará a decisão;

Parágrafo 2º - Toda paralisação por motivos de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério dos Árbitros;

I – O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado quando da execução de um pênalti;

II – O intervalo entre os dois períodos não poderá ser maior do que 10 minutos;

III – Todos os jogos deverão ter obrigatoriamente um intervalo para descanso.

REGRA 06 – INÍCIO DO JOGO

Art. 1º - Para o início do jogo a escolha de campo ou pontapé inicial será sorteada utilizando-se uma moeda.

Art. 2º - O horário do primeiro jogo deverá ser cumprido rigorosamente de acordo com a tabela, e o jogo só será cancelado com a autorização do(s) Diretor(es) de Esportes, do Presidente ou o Vice-Presidente, ou o arbitro do jogo.

Art. 3º - O lado favorecido escolherá a saída de bola ou o lado do campo a defender, sendo que a utilização do banco de reservas deverá ser do lado que a equipe defende.

Art. 4º - Com o apito do árbitro a partida será iniciada por um dos atletas que movimentará a bola, que deverá estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário.

Art. 5º - Todos os atletas deverão estar em seu campo de defesa e, os do quadro contrário ao que estiver dando a saída, a uma distância maior do que 05 m da linha da bola.

Art. 6º - A bola só entrará em jogo após o atleta executor movê-la em direção ao campo adversário.

Art. 7º - O atleta que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola antes que outro atleta o tenha feito. Salvo quando este chutar diretamente ao gol.

Art. 8º - Depois de consignado um tento, a partida será recomeçada da mesma forma, por atleta da equipe que sofreu o gol. Será passível de punição o atleta da equipe que efetuou o gol retardar o reinício do jogo.

Art. 9º - Após o intervalo, para reiniciar a partida, as equipes trocarão de lado e a saída será efetuada por um atleta da equipe contrária ao daquele que deu o pontapé inicial no primeiro período.

Art. 10º - Caso não tenha ocorrido a inversão dos lados, no momento da descoberta, o árbitro interromperá a partida, fará a troca de lado e dará continuidade à partida com "bola ao chão" no centro do campo. E tudo que ocorreu, até então, terá validade.

Art. 11º - Caso não tenha ocorrido a inversão dos bancos de reservas, a partida não será paralisada para a regularização.

Art. 12º - O pontapé inicial somente poderá ser realizado por atleta participante do jogo.

Art. 13º - Será validado o tento diretamente quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo ou após consignar um tento.

Art. 14º - Quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo ou após a consignação de um tento, o atleta deverá colocar a bola em jogo, no máximo, em 05 segundos, sendo passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse de bola.

Art. 15º - Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida, exceto se o atleta que executou o tiro de saída tocar novamente na bola antes de outro atleta. Caso ocorra esta situação, um tiro livre será cobrado por um atleta do quadro oposto no lugar onde ocorreu a infração, sendo considerada como infração pessoal.

Art. 16º - Depois de qualquer paralisação temporária por motivo não mencionado nesta regra, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, o árbitro reiniciará a partida com "bola-ao-chão" no local onde ela encontrava-se no momento da paralisação.



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



Art. 17º - Se dentro da área de meta, o "bola-ao-chão" deverá ser executado na linha frontal da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.

Art. 18º - Se depois de executado o "bola-ao-chão" a bola sair de campo, sem ter sido tocada por qualquer atleta, será repetido o lance.

Art. 19º - Nenhum atleta poderá tocar na bola enquanto a mesma não tocar no solo, se isto acontecer será repetido o lance.

Art. 20º - Se quando da execução de "bola-ao-chão" um atleta cometer qualquer ato de indisciplina, este deverá ser advertido, desqualificado ou expulso de acordo com a infração por ele cometida, e o árbitro dará novamente "bola-ao-chão", pois a bola não estava em jogo.

Parágrafo 1º - Quando da execução de "bola ao chão" todos os atletas, com exceção dos dois participantes adversários, deverão estar a uma distância mínima de 05 m da bola.

REGRA 07 - CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

Art. 1º - A bola estará fora de jogo:

I - Quando ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.

II - Quando o jogo for interrompido pelo árbitro.

III - Tocar na rede de proteção superior, quando ocorrer será cobrado lateral.

Art. 2º - A bola estará sempre em jogo em todas as outras ocasiões, do início ao fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

I - Se bater nas traves;

II - Se tocar no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;

III - Enquanto se espera uma decisão do árbitro, no caso de uma suposta infração às regras do jogo.

Parágrafo 1º - As linhas que são traçadas no campo pertencem às suas superfícies, como consequência, as linhas laterais e de fundo fazem parte do campo de jogo. Se a bola correr em cima da linha estará em jogo, estando fora somente quando ultrapassar inteiramente as linhas do campo.

Parágrafo 2º - É válido, quando da reposição da bola, o goleiro colocar as mãos fora da área de meta no momento do arremesso, levando em consideração a posição de seus pés (que poderão estar parcialmente sobre a linha ou completamente dentro da área).

Art. 3º - Caso haja contratemplos (Chuvas, queda de energias, falta de bolas ou redes, Arbitragem, entre outros fatores) fica somente a Diretoria (Diretor de esporte) autorizado a cancelar os jogos, desde que estejam no mínimo dois Diretores sabendo dos fatos e concordem com o referido cancelamento.

Parágrafo 1º - A Diretoria terá que aprovar a nova data escolhida pelos Patrocinadores (Times) para que o jogo atrasado seja remarcado.

REGRA 08 - SOMA DE TENTOS

Art. 1º - A não ser quando das exceções previstas na regra do jogo, o tento será válido quando a bola transpuser inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não tenha sido levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou com o braço por um atleta do quadro atacante, exceto o caso do goleiro, quando estiver dentro de sua própria área de meta.

Art. 2º - Se nenhum tento for marcado, ou se as equipes somarem igual número de tentos, a partida será considerada empatada. Mas se uma das equipes consignar maiores números de tentos será considerada vencedora da partida.

Art. 3º - Esta regra define o único meio pelo qual um jogo poderá ser considerado ganho ou empatado. Não existem variações para o caso.

Art. 4º - Nenhum tento poderá ser validado, de forma alguma, se qualquer elemento estranho ao jogo impedir que a bola ultrapasse a linha de gol.

Art. 5º - Se ocorrer durante o jogo, exceção à cobrança do pênalti, a partida será interrompida e reiniciada com "bola-ao-chão" no local onde o elemento estranho tocou na bola.

Art. 6º - Se dentro da área de meta, o procedimento deve ser executado na linha frontal desta.

Art. 7º - Quando da cobrança do pênalti, cobra-se novamente a penalidade.

Art. 8º - Se a bola ultrapassar a linha de gol, sendo antes tocada ou jogada por elemento estranho ao jogo, não será validado o tento, sendo que o árbitro deverá executar o "bola-ao-chão" no local



“SAINT CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



onde o elemento estranho tocou na bola.

Art. 9º - Se dentro da área de meta, o procedimento deve ser executado na linha frontal desta.

Parágrafo 1º - Após a participação do elemento estranho o jogo é considerado paralisado e nada mais terá validade.

Art. 10º - Nenhum tento poderá ser validado, em hipótese alguma, proveniente de arremesso do goleiro (Isto para reposição de bola), mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

Parágrafo 1º - PENALIDADE: Arremesso de canto em favor da equipe adversária.

REGRA 09 - INFRAÇÕES

Art. 1º - As transgressões subordinadas a esta regra ficam divididas em:

I - Infrações Técnicas

II - Infrações Pessoais

III - Infrações Disciplinares

Parágrafo 1º - INFRAÇÕES TÉCNICAS:

1 - Todas as faltas serão diretas, todos os adversários deverão estar 6 (seis) metros de distância da bola e as infrações serão cometidas da seguinte maneira:

a) - Dar ou tentar dar pontapés;

b) - Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;

c) - Pular ou atirar-se sobre o adversário;

d) - Trancar adversário por trás, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada;

e) - Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa;

f) - Bater, ou tentar fazê-lo;

g) - Segurar um adversário com a mão ou impedi-lo da ação com qualquer parte do braço;

h) - Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços;

i) - Com exceção do goleiro dentro de sua área de meta, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação;

j) - Quando, sem a posse ou domínio da bola, obstruir intencionalmente um adversário, correndo entre o mesmo e a bola, ou interpor o corpo de maneira a formar obstáculo às pretensões do antagonista em relação à jogada;

k) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e, sem premeditar, atingir o adversário próximo à jogada, ou ameaçá-lo atingir perigosamente.

l) Chutar com a sola dos pés, tendo o adversário próximo à jogada (solada).

m) Levantar os pés para chutar, a altura do busto, da cabeça ou costas do adversário próximo à jogada.

n) Cuspir em adversário.

Penalidade: Toda infração técnica será punida com tiro livre em favor da equipe adversária no local da infração, ou no ponto de penalidade máxima quando cometida dentro da área de meta da equipe infratora. Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após a autorização.

1º - MÃO NA BOLA: Quando o árbitro paralisar a partida em função de toque de mão na bola, independente da marcação da infração técnica, o atleta faltoso deverá ser punido com cartão disciplinar. Esta infração somente deverá ser assinalada quando o atleta usar deliberada e intencionalmente a mão.

2º - APLICAÇÃO DO CARRINHO: Caracteriza-se quando o atleta atirar-se ao solo, de forma deslizante, na disputa da bola com participação de outro atleta. Será considerado como infração técnica e deverá ser punido com cartão disciplinar.

3º - PUNIÇÕES PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS: Para atletas somará como individual e coletiva, para a comissão técnica somará como coletiva.

A - Participantes do banco de reservas somarão coletivamente até a 5ª infração.

B - As infrações seguintes, quando dos atletas, somarão apenas como individual, além de serem passíveis de punições maiores.

C - Aos componentes da comissão técnica será aplicada a pena de expulsão.

D - As infrações somente serão contabilizadas quando da aplicação de cartão disciplinar.

Penalidade: Quando o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas, esta será reiniciada com um tiro livre em favor da equipe



“SAINT CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre será executado na linha frontal.

2 - Toda infração técnica acumulará em súmula infração individual e coletiva.

Parágrafo 2º - INFRAÇÕES PESSOAIS:

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.

b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.

c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, após receber a bola de seus companheiros, conduzi-la para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.

e) Sendo o goleiro, de posse da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.

Penalidade: Para qualquer das situações acima, será concedido tiro livre em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando será cobrado na linha frontal desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

f) Sendo o executor de um arremesso lateral, de canto ou de goleiro, tiro de meta ou tiro livre direto, tocar na bola antes que outro atleta o faça.

Penalidade: Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se for dentro de sua própria área de meta.

g) Quando da cobrança do tiro ou arremesso de meta, lançar a bola na área de meta adversária, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

Penalidade: Reversão em tiro de meta a favor da equipe adversária.

h) Sendo o goleiro, permanecer de posse da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

Penalidade: Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

i) Sendo o goleiro, receber a bola com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça ou de forma involuntária.

Penalidade: Será anotada súmula infração individual do atleta que atrasou será cobrado um tiro livre a favor do adversário no local onde o atleta faltoso encontrava-se.

1º - Se dentro da área de meta, a infração será cobrada na linha frontal desta.

2º - Se ocorrer de arremesso lateral, reversão em favor do adversário.

3º - Se ocorrer de arremesso de canto, reversão em tiro de meta ao adversário.

J) Toda e qualquer substituição deverá ser feita dentro da zona de substituição .

1º - O atleta a ser substituído deverá sair primeiro, para em seguida entrar seu substituto.

2º - O(s) atleta(s) que realizar este procedimento de forma errada será punido com uma infração pessoal e imediatamente se refaz a substituição.

Penalidade: Se o árbitro paralisar a partida em função de erro na substituição, esta será reiniciada com um tiro livre em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre será executado na linha frontal.

02 - Toda infração pessoal acumulará em súmula somente infração individual.

Parágrafo 3º - INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

01 - Comete infração disciplinar o atleta que: (dentro ou fora de campo)

a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.

b) Infringir persistentemente as regras do jogo.

c) Ser culpado de conduta indisciplinar.

d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro, podendo este aplicar cartão, sendo considerada esta falta coletiva e individual.

e) Usar de táticas antidesportivas.

f) Trocar o seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.

g) Discutir com o público, oficiais ou adversários.

h) Entrar no campo para ministrar instruções.

i) Tirar a camisa por completo, no campo de jogo, antes, durante ou ao final da partida.

j) Se o atleta deliberadamente facilitar ou entregar o jogo, desrespeitando seus companheiros



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



(Passível de julgamento pela Comissão Disciplinar).

Penalidade: Se o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar, será considerada como infração técnica.

1º - Anota-se em súmula infração individual e coletiva.

2º - Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

3º - Se dentro de sua própria área de meta, será punido com pênalti.

4º - Com a bola fora do jogo, o árbitro dará a advertência que julgar necessária.

5º - Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a quinta infração.

6º - Reinicia-se o jogo no local onde a bola se encontrava.

02 – A Diretoria poderá, após o término da partida, suspender os atletas que promoverem qualquer irregularidade no decorrer ou após o término desta, sem obrigatoriedade de marcar data para julgá-los, salvo quando houver direito de defesa.

Art. 2º - CARTÕES: Todos os cartões serão acumulativos na 1ª Fase (1º e 2º turno), zerados a partir da 2ª fase (repescagem) e, voltando a ser acumulativo da repescagem até a final, conforme a seguinte regra:

1º - **CARTÃO AMARELO** - O atleta ou dirigente que receber cartão amarelo será penalizado com 01(uma) multa de **R\$ 5,00 (cinco reais)** por cartão que deverá ser pago antes do próximo compromisso da equipe, sem o pagamento da multa o atleta em hipótese alguma poderá participar do próximo compromisso. **O atleta que receber 5 cartões AMARELOS, terá que cumprir uma partida de suspensão, sem direito a recurso.**

2º - **CARTÃO AZUL** - O atleta estará **desqualificado da partida**, não podendo retornar ao campo e nem permanecer no banco de reservas, podendo ser substituído por outro atleta com autorização do árbitro para entrar em campo. O atleta que receber 01 (um) cartão azul será penalizado com 01(uma) multa de **R\$ 15,00 (quinze reais)** por cartão que deverá ser pago antes do próximo compromisso da equipe, sem o pagamento da multa o atleta em hipótese alguma poderá participar do próximo compromisso. **O atleta que receber 2 cartões AZUIS, terá que cumprir uma partida de suspensão, sem direito a recurso. Se o atleta repetir a série de cartões (mais dois azuis) o atleta irá cumprir dois jogos de suspensão e assim sucessivamente.**

3º - **CARTÃO VERMELHO** - O atleta estará **expulso do jogo**, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído. O atleta que receber o cartão vermelho será penalizado com 01 (uma) multa de **R\$ 25,00 (vinte e cinco reais)** por cartão que deverá ser pago antes do próximo compromisso da equipe, sem o pagamento da multa o atleta em hipótese alguma poderá participar do próximo compromisso. **No 1º cartão vermelho o atleta estará suspenso 01 (uma) partida, no 2º cartão vermelho estará suspenso duas partidas, no 3º cartão vermelho estará suspenso três partidas e assim sucessivamente, não indo para julgamento, sem direito à recurso.**

Obs.: Em caso de cartão vermelho, após a partida, será obrigatório ao árbitro, representante e representante do árbitro, fazer um relatório dos fatos ocorridos.

Obs.: As suspensões deverão ser cumpridas automaticamente, mesmo que estas tenham sido causadas na fase anterior.

Obs.: O atleta veterano que tomar cartão na categoria livre, este será computado na categoria veterana, porém, se o mesmo estiver suspenso por qualquer motivo, terá que cumprir a suspensão em ambas as categorias.

Parágrafo 1º - O árbitro poderá aplicar cartão vermelho, independente do cartão amarelo ou azul, conforme intenção do atleta (análise do árbitro).

Parágrafo 2º - Os atletas que estiverem no banco de reservas assim como os dirigentes, também poderão tomar cartão amarelo, azul ou vermelho.

Parágrafo 3º - O atleta, quando expulso no intervalo da partida, não poderá ocorrer a substituição.

Parágrafo 4º - O atleta que reincidir em infração passível de punição por cartão disciplinar, quando já advertido, deverá receber a cartão azul e se persistir deverá ser expulso do campo de jogo.

Parágrafo 5º - O atleta punido com cartão azul ou vermelho não poderá ficar nas proximidades do campo (banco de reservas, beira do campo).



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



Parágrafo 6º - Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares:

- 01 - Amarelo para advertência;
- 02 - Azul não poderão participar da partida;
- 03 - Vermelho para expulsão.

Parágrafo 7º - Todos os cartões deverão constar em súmula como infração individual e coletiva até a 5ª infração. Caso ocorra a punição de outros cartões provenientes da mesma infração, prevalecerá a marcação do 1º cartão. As punições como os cartões vermelhos aplicados em um Campeonato e não forem cumpridos no mesmo, deverá ser cumprido no próximo campeonato, igualmente os débitos com o Clube. Os cartões amarelos, azuis e vermelhos na mesma partida serão acumulativas, um cartão não elimina o outro.

Parágrafo 8º - O atleta punido com cartão disciplinar deverá deixar o campo de jogo pela zona de substituição, estando passível de outras punições disciplinares caso não atenda a este procedimento.

Parágrafo 9º - O atleta que cometer 05 infrações será desqualificado da partida, podendo ser substituído imediatamente, devendo deixar o campo pela zona de substituição e não poderá permanecer no banco de reservas.

Parágrafo 10º - A equipe que cometer 05 infrações coletivas por período de jogo, sofrerá, a cada infração posterior, uma penalidade máxima (tiro de 12 metros). Sendo estas zeradas ao final do período.

Parágrafo 11º - A cobrança da penalidade máxima terá de ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, a não ser aqueles envolvidos na cobrança, deverão estar a uma distância mínima de 5 m atrás da linha da bola, somente podendo avançar após o atleta encarregado de a cobrança ter desferido o chute.

1º - Para o tiro livre de 12 metros o goleiro pode se colocar onde quiser dentro de sua meta e para o pênalti o goleiro deverá estar com uma parte dos pés em cima da linha do gol, podendo movimentar-se lateralmente.

2º - Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, cobra-se novamente o pênalti e no mesmo caso, se a bola entrar no gol o tento é válido.

3º - Caso haja irregularidade por parte do quadro atacado e o tiro não tenha resultado em tento, cobra-se novamente o pênalti.

4º - Em caso de irregularidade do quadro atacante e resulte em tento, repete-se o tiro.

5º - O atleta encarregado da cobrança deverá executá-la em 05 segundos, no máximo, sendo passível de punição disciplinar, porém sem perder a posse da bola.

Parágrafo 12º - Técnico e Treinador, este terá sua área de atuação, onde poderá transmitir instruções aos seus comandados durante o transcorrer do jogo.

1º - Caso não haja a marcação da área acima, somente poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.

2º - Caso o banco de reservas esteja colocado nas linhas de fundo do campo, este não poderá ultrapassar o limite da linha lateral da área de meta.

REGRA 10 – TIRO LIVRE

Art. 1º - Tiro Livre é aquele através do qual poderá ser marcado um tento diretamente.

Parágrafo 1º - Se qualquer atleta da equipe adversária penetrar na área de meta, ou se aproximar a menos de 05 m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.

Parágrafo 2º - A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre e o atleta que o executar não poderá tocá-la novamente antes que tenha sido tocada por outro atleta (neste caso pelo goleiro, ou se atingir a trave pelo jogador adversário).

Penalidade: Se o atleta encarregado de executar o tiro livre, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado falta a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



REGRA 11 – ARREMESSO LATERAL

Art. 1º - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral, pelo solo ou pelo alto, será posta novamente em jogo lançando-a para dentro do campo do lugar onde saiu em qualquer direção, por um atleta do quadro adversário ao daquele que a tocou por último.

Parágrafo 1º - O executor do arremesso, no momento do lançamento, deverá estar de frente para o campo, com os pés para fora deste, podendo ter parte de cada pé sobre a linha.

Parágrafo 2º - O atleta poderá colocar o calcanhar em cima da linha demarcatória, ficando com toda parte dos pés dentro do campo, o arremesso é considerado válido.

Parágrafo 3º - O atleta deverá usar ambas as mãos, executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da cabeça. A bola estará em jogo assim que entrar no campo.

Penalidade: Se a bola for arremessada de forma irregular, o árbitro ordenará reversão em favor da equipe adversária.

Parágrafo 4º - A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

Penalidade: Falta em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração.

Parágrafo 5º - De um arremesso lateral não poderá ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro adversário, em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta.

A - Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado arremesso de canto. Se não houver participação do goleiro será tiro de meta em favor da equipe adversária.

Parágrafo 6º - Caso o atleta coloque a bola em sua própria meta será ordenado pelo árbitro a cobrança de arremesso de canto, em qualquer circunstância, mesmo com a participação do goleiro, desde que este esteja dentro de sua área de meta.

A - Se o goleiro jogar a bola intencionalmente dentro de sua meta o tento será válido.

Parágrafo 7º - O tempo máximo para a cobrança será de 05 segundos após a autorização do árbitro.

Penalidade: Reversão em favor da equipe adversária.

REGRA 12 – TIRO DE METAS

Art. 1º - Quando a bola ultrapassar inteiramente, pelo solo ou pelo alto, a linha de fundo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada por último por atleta da equipe atacante, será concedido tiro de meta a equipe adversária.

Art. 2º - O tiro ou arremesso de meta deverá ser cobrado pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos.

Parágrafo 1º - Será válido o arremesso mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, neste caso será levado em consideração à posição de seus pés que poderão estar parcialmente sobre a linha ou completamente dentro da área.

Parágrafo 2º - A bola estará em jogo imediatamente após ultrapassar as linhas da área de meta e não valerá tento diretamente, e quando executado pelo goleiro, havendo participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua área de meta, será concedido arremesso de canto.

Parágrafo 3º - A bola não poderá ser tocada novamente pelo atleta que executar o tiro de meta, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

Penalidade: Se o atleta que executar o tiro de meta, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado falta a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração.

Parágrafo 4º - Quando do arremesso de meta todos os atletas adversários deverão estar, no mínimo, a 05 m de distância da bola até que este seja executado.

Parágrafo 5º - O tempo máximo para a cobrança do arremesso de meta será de 05 segundos, após a autorização do árbitro.

Penalidade: Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

REGRA 13 – ARREMESSO DE CANTO

Art. 1º - Quando a bola ultrapassar inteiramente, pelo solo ou pelo alto, a linha de fundo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada pela última vez por um atleta da equipe defensora, será concedido arremesso de canto a equipe adversária.

Parágrafo 1º - O executor do arremesso, no momento do lançamento, deverá estar postado na interseção das linhas de fundo e lateral, de frente para o campo, com os pés para fora deste,



“SAINT CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



podendo ter parte de cada pé sobre a linha.

Parágrafo 2º - o atleta colocar o calcanhar em cima da linha demarcatória, ficando com toda parte dos pés dentro do campo, o arremesso é considerado válido.

Parágrafo 3º - O atleta deverá usar os pés para executar o lançamento. A bola estará em jogo assim que entrar no campo.

Parágrafo 4º - A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

Penalidade: Falta em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração.

Parágrafo 5º - De um arremesso de canto poderá ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro, este postado dentro de sua área de meta, em qualquer circunstância. Se o goleiro jogar a bola intencionalmente dentro de sua meta o tento será válido.

Art. 2º - O tempo máximo para a cobrança será de 05 segundos após a autorização do árbitro.

Penalidade: Reversão em tiro de meta a favor da equipe adversária.

Art. 3º - Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso de canto não poderá aproximar-se a menos de 05 m da bola, até que esta esteja em jogo.

Art. 4º - Havendo qualquer outra infração, o arremesso será repetido.

REGRA 14 – ÁRBITRO/OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Art. 1º - Caso ocorra um erro grotesco por parte do Árbitro, a Diretoria (Diretor Esporte) irá avaliar quais as penalidades a serem aplicadas, tais como:

Parágrafo 1º - Das gravidades 01 a 10 jogos até a sua proibição de participação no Clube;

I – Caso ocorra alguma irregularidade em algum ato do Árbitro na partida o representante do time levará as informações na Mesa (Mesário) para futuras avaliações da Diretoria;

II – Os Árbitros deverão comportar dentro das suas normalidades, não permitindo agressões verbais ou físicas aos jogadores;

Parágrafo 2º - Deverá ser comunicado ao representante (Contratado) qualquer irregularidade que ocorra com os Árbitros para aplicação das Penalidades;

ART. 2º - Qualquer irregularidade com gravidade dos atletas nas partidas, os Árbitros deverão fazer as descrições nas costas das Sumulas para futuras apurações e julgamentos, casos normais, deverá ser aplicados Cartões Amarelos, Azuis e Vermelhos.

REGRA 15 – DAS CATEGORIAS

ART. 1º - O Futebol Suíço de Campo compreenderá as Seguintes categorias; Veteranas e de Livres, e seus tempos de jogo:

Parágrafo 1º - Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerada a idade completada no ano da competição, com exceção das categorias, Veterano e Livre, cuja idade mínima deverá ser completada antes da inscrição do atleta na competição.

Parágrafo 2º - A duração das partidas de Futebol Suíço está determinada de acordo com a categoria dos participantes. Caso haja interesse, poderão ser criadas novas categorias.

Parágrafo 3º - As categorias estão classificadas por Idade, não podendo haver interatividade entre as mesmas.

REGRA 16 – DO DESEMPATE

Art. 1º - Para **critério de classificação** em competição, serão observadas as seguintes pontuações:

I - Vitória - 03 pontos;

II - Empate = 01 ou 02 pontos, em caso de empate em tempo normal haverá cobrança de pênaltis, sendo que o vencedor somará 2 pontos e o perdedor 1 ponto;

III - Derrota = 00 ponto.

Parágrafo 1º - Em caso de empate no número de pontos entre duas ou mais equipes na fase de classificação, o **critério de desempate** será o seguinte, nesta ordem:

1º - Maior número de vitórias;

2º - Menor número de gols sofridos;

3º - Confronto direto em todo campeonato.

Obs.: Somente no caso de duas equipes. Caso as equipes tenham se confrontado mais de uma vez os resultados serão comparados.

4º - Maior saldo de gols;



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



5º - Maior número de gols a favor;

6º - Menor número de cartões disciplinares;

- Peso: Amarelo...- 01

Azul.....- 03

Vermelho.- 05

7º - Sorteio.

Art. 2º - Das Decisões por Penalidade Máxima:

Parágrafo 1º - A disputa de penalidades máximas será em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas por equipe, até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

Parágrafo 2º - Qualquer atleta registrado em súmula poderá executar as penalidades, não havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

Parágrafo 3º - Os atletas que estiverem cumprindo punição por cartões disciplinares não poderão executar as cobranças.

Parágrafo 4º - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança deverão permanecer atrás da linha central.

REGRA 17 – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - A taxa de patrocínio da equipe deverá ser quitada antes do início da 5ª partida.

Parágrafo 1º - As equipes através de seus patrocinadores deverão (quitar) depositar junto aos cofres do Clube R\$ 200 por patrocinador, que deverá ser quitados até a 5ª rodada, onde as equipes não poderão realizar as partidas, sem direito a recurso.

Art. 2º - Os atletas do campeonato de Veteranos só poderão participar se os mesmos possuírem cotas do clube e do Livre permitirá ter Convidados;

Art. 3º - Não poderão participar dos jogos os Sócios e Convidados que estiverem em débito com a Tesouraria do Clube, seja qual for o débito, Mensalidades, Cartões, Patrocínios ou Outros;

Parágrafo 1º - Não poderão participar dos jogos os dependentes de Sócios quando inadimplentes.

Parágrafo 2º - Os sócios que quitarem seus débitos no dia útil imediatamente anterior à rodada terão que apresentar o carnê como comprovante de pagamento para ter condição de jogo, caso seja necessário;

Parágrafo 3º - O atleta que jogar sem estar em dia com a tesouraria do clube, será punido com **04 (quatro) jogos de suspensão e sua equipe perderá os pontos** se a esta foi vencedora do jogo, tendo seu resultado invertido, ficando 1 x 0 para a equipe adversária, para efeito de classificação. Mas se a mesa detectar a irregularidade poderá impedir que o atleta participe da partida e caso o mesmo venha jogar, será julgado pela Comissão disciplinar podendo esta penalidade ir de 04 para 12 jogos.

Art. 4º - Quando a equipe levar o **3º W x O**, com a ocorrência deste fato a mesma será **eliminada** do campeonato, os patrocinadores das mesmas serão julgados pela Diretoria se no próximo campeonato poderão continuar como patrocinadores.

I - No 1º W x O: Os atletas que comparecerem serão anotados em Súmula, e assinarão a mesma, e a equipe não terá os 03 (três) pontos da referida partida, e será penalizada com **01 (um) ponto de multa**;

II - No 2º W x O, Os atletas que comparecerem serão anotados em súmula, e assinarão a mesma, e a equipe não terá os 03 (três) pontos da referida partida, e será penalizada com **02 (dois) pontos de multa**;

III - No 3º W x O: A equipe será **eliminada** da competição automaticamente e os atletas não poderão participar do mesmo Campeonato por outras equipes. **Os resultados anteriores a esta partida não serão alterados, sendo válidos para artilheiro e goleiro também.**

Art. 5º - Das Penalidades:

Parágrafo 1º - Nada implica o árbitro de aplicar cartão azul ou vermelho antes do cartão amarelo em caso de ofensas morais (xingamento) ou agressões físicas, carrinhos maldosos, jogadas violentas e brigas etc. dentro dos gramados, a companheiros, adversários, árbitros, representantes, torcedores e membros da diretoria.

1ª - advertência.

2ª – suspensão:

I – Para Ofensas Morais: De 00 (zero) à 08 (oito) jogos (critério da Comissão Disciplinar);



“SAINT CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



II – Para Agressões Físicas: 06 (seis) meses de suspensão, sem direito a julgamento. Caso seja Convidado (Categoria Livre) poderá ser expulso do Clube e deverá pagar uma **multa de R\$ 100,00 (cem reais), sem direito a recurso.**

Art. 6º A equipe que estiver com o número mínimo de atletas permitidos para a prática do futebol suíço, que é de 05 (cinco) atletas, sendo 04 (quatro) na linha e 01 (um) no gol e fizer o **cai-cai** perderá o jogo mesmo que estiver no decorrer da partida ganhando, neste caso, o resultado será considerado 01 x 00 para efeito de saldo de gols. Mas se a equipe estiver perdendo será mantido o resultado a favor da equipe que se mantiver em campo e a equipe causadora do cai-cai perderá, além dos pontos da referida partida, mais **01 (um) ponto de multa** (no caso de ser o **1º cai-cai**), sendo um total de 04 (quatro) pontos. Caso a equipe cometer o **2º cai-cai**, as regras são as mesmas do 1º, porém, a equipe levará **02 (dois) pontos de multa**. E, no caso do **3º cai-cai**, a equipe infratora estará automaticamente **eliminada** do presente Campeonato, sem direito a recurso.

Art. 7º - Os locais, assim como os dias e horários dos jogos serão divulgados na tabela.

Art. 8º - Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Organização e Diretoria.

Art. 9º - Caso os uniformes se igualem na hora do jogo, será realizado um sorteio para decidir qual a equipe que deverá fazer a troca ou o uso do colete. E a equipe que fará a troca terá 05 (cinco) minutos para efetuar a mesma.

Parágrafo 1º - Os uniformes serão completos: camisa, calção e meias, e deverão ser rigorosamente iguais. Se algum atleta jogar com uniforme diferente (mesmo que for 01 (um) minuto de jogo), este deverá a título de multa o valor de R\$ 20,00 (vinte reais) aos cofres do clube e uma suspensão por 2 (duas) partidas. A equipe a qual o atleta pertence não sofrerá nenhuma punição.

Parágrafo 2º - O líder da equipe será responsável pela verificação de seus atletas. Se ocorrer atleta irregular o mesmo será punido sem direito a recurso.

Parágrafo 3º - Se o atleta jogar com o uniforme irregular, mas se for percebido antes do término da partida, o árbitro ou representante da partida deve pedir para o mesmo trocá-lo, caso o atleta se recuse o árbitro dará 5 (cinco) minutos de tolerância. Caso o atleta não se troque o árbitro encerrará o jogo dando a vitória para a equipe adversária.

Parágrafo 4º - Os uniformes serão padrões, camisas, calções e meias, na 3ª (Terceira) rodada não mais será permitido uniformes diferentes, o goleiro não poderá utilizar camisa regata ou sem manga, tendo também que estar devidamente numerada nas costas. Não haverá perda de pontos.

Art. 10º - Em caso de transferência de qualquer partida que seja acordada entre as equipes terá que ter anuência da Diretoria e 100% dos atletas associados das equipes, sendo comprovante a assinatura dos mesmos em um ofício a diretoria.

Art. 11º - Qualquer distúrbio anormal durante o transcorrer da partida do presente campeonato ou nas dependências do Clube será analisado pela Diretoria

Art. 12º - Em caso de morte de pessoas ligadas ao clube (somente sócio-proprietário), somente a diretoria do Clube dos “200” poderá, adiar uma partida ou rodada.

Art. 13º - Os atletas deverão trocar seus uniformes no vestiário, ocorrendo a troca de roupas fora dos vestiários o mesmo será punido pela Direção com suspensão, podendo ser denunciado pelo árbitro, bandeiras, representante ou sócios do Clube.

Art. 14º - Haverá tolerância apenas para o 1º (primeiro) jogo de cada período (manhã, tarde e noite), que será de 15 (quinze) minutos. Transcorrido esse tempo, o árbitro colocará a bola no meio do campo e dará início a partida, sendo considerado W x O em favor da equipe que estiver em campo com, pelo menos, o número mínimo de atletas. O árbitro comunicará o representante do jogo e este anotará em súmula os atletas presentes.

Parágrafo 1º - Em caso de **W x 0 na primeira partida**, a partida seguinte terá tolerância de 15 minutos.

Art. 15º - Os promotores, organizadores e o Clube não se responsabilizam pôr acidentes dentro ou fora do campo de jogo.

Art. 16º - Fórmula de disputa para ambas as categorias deverão obedecer aos seguintes critérios:

I - Idade Livre: Serão inscritas 08 (oito) equipes, sendo chave única.

II - Veteranos: Serão inscritas 10 (dez) equipes, sendo chave única.

Parágrafo 1º - Teremos duas Fases para o Campeonato, conforme abaixo:

I - Primeira Fase: As equipes jogam entre si em 02 (dois) turnos. As equipes que se classificarem em 1º (primeiro) e 2º (segundo) lugares, ao final dos 02 (dois) turnos estarão automaticamente



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



classificadas para as Semifinais.

II – Segunda Fase:

- . **Repescagem:** sistema de eliminatória simples, com vantagens de empate para os melhores classificados na primeira fase;
- . **Semifinais:** vantagens de empate, para os dois melhores classificados na primeira fase.
- . **Finais:** sem vantagem para nenhuma equipe e, em caso de empate, teremos decisão por pênaltis, sendo 05 (cinco) pênaltis alternados, caso persistir o empate 01 (um) pênalti alternado até que se conheça o vencedor.

Parágrafo 2º - A equipe campeã de cada turno ganhará 01 (um) ponto de bonificação.

Parágrafo 3º - No início de cada turno as equipes iniciarão com 00 (zero) ponto. Para se iniciar a 2.ª fase será feita uma classificação única entre o 1.º e o 2.º turnos.

Parágrafo 4º - Não teremos decisão de 3º e 4º lugares, estes serão conhecidos pelo sistema de pontuação na classificação final, entre os perdedores das semifinais.

Obs.: Os pontos da repescagem não serão válidos, apenas da 1ª fase, semifinal e final.

Art. 17º - Os participantes do campeonato que estiverem dentro do campo de jogo, ou participando como torcedor, ou nas dependências do Clube deverão respeitar a imagem e a moral de cada participante, seja ele atleta, dirigente, árbitro, bandeira, representante, associado e membro da Diretoria, sendo que qualquer denúncia será encaminhada para a diretoria do Clube dos “200” para análise.

Art. 18º – O atleta da categoria **Livre** que tiver mais do que **04 (quatro) faltas** na primeira fase, sem justificativa, não poderá participar da segunda fase do Campeonato. E o atleta da categoria de **Veteranos** que tiver mais do que **06 (seis) faltas** na primeira fase, sem justificativa, não poderá participar da segunda fase do Campeonato.

Parágrafo 1º - As justificativas das faltas deverão ser feitas em súmula, apenas pelos representantes autorizados de suas respectivas equipes, ao início de sua partida, o mesmo deverá **assinar na frente do nome do atleta faltoso e colocar o motivo da falta**, valendo como prova de sua justificativa. Caso o representante não justifique a falta no dia em que o atleta faltou, esta poderá ser justificada até antes do jogo subsequente, através de documento, como atestado médico, declaração de trabalho, estudo, curso, entre outros e documento de suspensão. Este item vale para TODOS os atletas.

Obs.: Motivos de lazer como viagem, festas, entre outros, não serão válidos como justificativa.

Art. 19º – Não acontecerá substituição, inclusão de novos ou troca de atletas após o sorteio em hipótese alguma.

Parágrafo 1º - Será permitido somente a Goleiros e com autorização da Diretoria, caso o mesmo não possa participar mais dos jogos até o final do Campeonato.

Art. 20º – Cada equipe da categoria LIVRE terá um goleiro VETERANO que será conhecido por sorteio sem interferência das equipes. O mesmo só poderá participar da partida se o goleiro da equipe Livre não estiver presente para a partida ou estiver contundido.

Art. 21º – Caso ocorra alguma irregularidade com os Goleiros (Suspensão por pagamento ou Lesionado), a Diretoria estará intervindo diretamente ou será enquadrado conforme abaixo descrito;

Parágrafo 1º - Caso algum goleiro da equipe livre e veterano se machuque seriamente a Diretoria, sem interferência das equipes, analisará caso a caso para ver a possibilidade de substituir o presente atleta. Para a categoria Livre, caso o goleiro esteja **suspenso**, o mesmo **não poderá ser substituído**, a equipe deverá utilizar o goleiro da categoria Veterano agregado à sua equipe.

Parágrafo 2º - Ao iniciar Campeonato se tivermos **Goleiros** das Categorias Livre ou Veterano suspenso, por estar cumprindo pena por ter jogado sem pagar a mensalidade, a sua pena será automaticamente transformada em uma **Cesta Básica**, e será entregue a uma família carente, ou a uma entidade, a critério da Diretoria. Ficando o Goleiro liberado para jogar.

Goleiro veterano não poderá ter idade inferior do que nascidos em 1983.

Art. 22º - **Os gols a favor e contra, feitos na REPESCAGEM, NÃO serão válidos para artilheiro e goleiro menos vazado, somente na 1ª Fase, semifinal e final.**

Art. 23º - **Em todos os casos de pênaltis (durante a partida ou nas decisões por penalidades), o atleta de linha só poderá atuar como goleiro se no momento do pênalti ele já estiver jogando no gol, caso contrário, o mesmo não poderá substituir o goleiro atual, somente em caso de contusão, sendo analisado pela Diretoria.**

Art. 24º - O atleta que abandonar o campo de jogo sem justificativa, ficará suspenso em um jogo.



“SAINT’ CLAIR” Promoções e Eventos Esportivos
CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SUIÇO DO CLUBE DOS 200
43º LIVRE / 42º VETERANO (1984)
2º SEMESTRE – 2019



Art. 25º – Referente ao goleiro menos vazado, este terá que ter no mínimo **80%** de tempo jogado para participar da disputa.

Art. 26º – Os jogos adiados serão remarcados para a semana subsequente e, se for necessário, a Organização e a Direção irão marcar os jogos para dias alternativos. Caso não ocorra o jogo na sexta-feira, o mesmo será realizado no domingo ou na segunda-feira e os jogos de domingo serão remarcados para terça e quarta-feira, para ajustar a Programação do Campeonato, sem interferência das equipes.

Art. 27º – Atletas com sintomas de embriaguez ou uso de entorpecentes não poderão participar dos jogos, podendo ser advertido pela Diretoria do Clube e, em caso de irregularidade por parte deste atleta, o mesmo será punido, sem direito a recurso.

Art. 28º – O representante de cada equipe que estiver jogando e perceber alguma irregularidade na partida deverá portar-se ao representante de arbitragem que fará o relatório e encaminhará para a Diretoria.

Art. 29º – Comprovado que o atleta deixou seu jogo no Clube dos 200 para disputar outro campeonato, o mesmo será excluído do próximo campeonato, tendo que aguardar a carência e autorização da Diretoria para retornar ao Clube.

Art. 30º – Todos os atletas que não cumprirem com suas obrigações e deveres com o Clube, só poderão fazer parte do mesmo após 02 (dois) anos com autorização da Diretoria.

Art. 31º – O atleta deverá verificar, antes do seu jogo, se está apto a disputar a partida, ou seja, sem nenhuma irregularidade (débito com a Tesouraria; suspensão por cartões ou julgamento; uniforme), devendo essa responsabilidade ser do responsável da equipe e/ou do próprio atleta. O atleta que cometer essa infração será julgado e punido pela comissão de julgamento.

Art. 32º – Na categoria **Livre** caso o atleta sorteado, sendo ele “A”, ficar impossibilitado de participar da competição, o mesmo poderá ser substituído por outro atleta já previamente definido. Esta regra não vale para a categoria de veteranos.

Art. 33º – Em ambas as categorias, caso o goleiro da equipe se lesione será substituído. Em caso de desacordo entre atletas e goleiro o mesmo não será substituído.

Art. 34º – O atleta da categoria Veterana só poderá jogar na categoria Livre se a equipe estiver com número inferior de atletas, conforme a Regra 3 Art. 1º, exceto o goleiro. Se ao iniciar o jogo, o atleta veterano estiver jogando e chegar o atleta da categoria Livre, o atleta veterano tem o direito de jogar até o término do tempo, caso queira, tendo que ser substituído após o mesmo. Caso não seja respeitado este artigo, a equipe perderá os pontos da partida, sem direito a recurso.

Mandaguari, JUNHO de 2019.

DIRETORIA DO CLUBE DOS 200