

ITAMIRIM CLUBE DE CAMPO
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
REGULAMENTO PARA PRÁTICA DO FUTEBOL SUÍÇO

Sumário

2	Regulamento para Prática de Futebol Suíço
2	Regra 01: Do Campo de jogo
3	Regra 02: A bola
3	Regra 03: Número de atletas
3	Regra 04: Categorias
4	Regra 05: Tempo de jogo
4	Regra 06: Participação nos jogos e substituições
5	Regra 07: Uniforme dos atletas
6	Regra 08: Uniforme dos oficiais de arbitragem
6	Regra 09: Início do jogo
7	Regra 10: Condições de jogo
8	Regra 11: Soma de gols
8	Regra 12: Infrações
8	Regra 12 A: Infrações técnicas
9	Regra 12 B: Infrações pessoais
10	Regra 12 C: Infrações disciplinares
11	Regra 13: Tiro livre direto e indireto
12	Regra 14: Arremesso lateral
13	Regra 15: Tiro de meta
13	Regra 16: Arremesso de canto
14	Regra 17: Árbitro/Oficiais de arbitragem
14	Regra 17: Deveres dos Árbitros
15	Regra 17: Deveres dos Mesários
16	Regra 17: Recomendações gerais aos oficiais de arbitragem
18	Regra 18: Resultado do jogo
18	Disposições Gerais
22	Regulamento Disciplinar Geral
21	Capítulo I: Das infrações relativas às competições esportivas realizadas no Itamirim Clube de Campo
24	Capítulo II: Da aplicação das medidas disciplinares
24	Capítulo III: Da ação disciplinar desportiva
25	Capítulo IV: Das infrações dos árbitros e auxiliares
26	Capítulo V: Do processo disciplinar - ordinário
26	Capítulo VI: Das provas
27	Capítulo VII: Do recurso
27	Disposições Finais

ITAMIRIM CLUBE DE CAMPO
DEPARTAMENTO DE ESPORTE
REGULAMENTO PARA PRÁTICA DO FUTEBOL SUÍÇO

REGRA 01: DO CAMPO DE JOGO

Art. 1 Dimensões recomendadas: O campo de jogo será retangular, não devendo seu comprimento exceder a 74 (setenta e quatro) metros, nem ser inferior a 68 (sessenta e oito) metros, a sua largura máxima será de 46 (quarenta e seis) metros e, a mínima 37 (trinta e sete) metros. O comprimento deverá ser sempre superior à largura.

§ 1º. As linhas demarcatórias devem ter no mínimo 10 (dez) centímetros de espessura e serem de cor branca. Área de Meta e Marca de Pênalti: as linhas avançarão 08 (oito) metros pelo campo adentro. A altura da meta é de 2,20 metros e 5,10 metros de largura (medidos na parte interna dos postes), com postes redondos de 10 centímetros de diâmetro, na cor branca.

§ 2º. O campo de jogo deverá ser marcado por linhas de cor branca, bem visíveis, com no mínimo 10 (dez) centímetros de largura, as quais deverão acompanhar o nível do campo. As linhas que limitam o campo de maior comprimento são chamadas de linhas laterais e as de menor comprimento são as linhas de fundo.

§ 3º. Na metade do campo será traçada uma linha transversal de lado a lado, chamada de linha central. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, circunferenciado por outro círculo de raio aproximadamente de 5 metros.

§ 5º. Paralelas e equidistantes em 05 metros da linha central serão traçadas duas linhas de 05 metros, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas de linhas de saída.

Art. 2 Área de Meta e Marca de Pênalti e Marca da Falta Direta: De cada extremidade do campo serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 05 metros de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 08 (oito) metros pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal, paralela à linha de fundo.

§ 1º. A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha frontal da área de meta (a 7,00 metros de distância da linha de fundo), a marca da falta direta será de 12m da linha de fundo.

Art. 3 As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo. Serão formadas por dois postes verticais, equidistantes das marcações de tiro de canto, distantes entre si 5 metros e 10 centímetros, medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal, cuja face interior ficará a altura de 2 metros e 20 centímetros do solo.

§ 1º. A largura e a espessura dos postes e da barra transversal deverão ser de 10 centímetros de diâmetro. Os postes e a barra deverão ser pintados na cor branca.

§ 2º. Por trás das metas deverão ser colocadas redes, que serão presas nos postes, nas barras transversais e no solo, e que deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro.

§ 3º. As redes poderão ser confeccionadas de cânhamo, juta, náilon ou outro material adequado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola.

Art. 4 A zona de substituição será localizada em frente à mesa do representante (mesário).

Art. 5 A área de atuação do técnico e na lateral do campo ao mesmo lado onde se encontra a mesa do representante (mesário).

§ 1º. Só será permitida a atuação de Técnicos pelo lado interno dos alambrados nas categorias Fraldinha, Dente de Leite, Infante no naipe masculino, e em todas as categorias do naipe Feminino.

REGRA 02: A BOLA

Art. 6 A bola será fornecida pelo clube, sendo no mínimo duas para cada jogo.

Art. 7 Se a bola estourar ou esvaziar-se durante o desenrolar de uma partida o jogo deverá ser interrompido, 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 sua inutilização.

Art. 8 Se a inutilização da bola ocorrer durante uma interrupção do jogo (saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral), este deverá ser reiniciado com a troca da bola e a continuação normal da partida.

REGRA 03: NÚMERO DE ATLETAS

Art. 9 Cada equipe terá no mínimo 11 e no máximo 15 atletas. Exceto nas categorias Sub 7, Sub 9, Dente de Leite e Infante que fica a critério da comissão de futebol decidir quanto à alteração destes números em cada campeonato.

Art. 10 A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por nove atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo, 06 atletas por equipe.

Art. 11 Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 6 atletas ou abandonarem o campo de jogo, em qualquer fase da disputa do Campeonato, seja por qual motivo for, no primeiro tempo de jogo, a partida deverá ser encerrada, ficando caracterizado o WO.

§ 1º. Caso as condicionantes acima (Art. 11.) ocorram no segundo tempo de jogo, a partida deverá ser encerrada, não será caracterizado WO e sim uma desistência da equipe infratora.

§ 2º. Não será computado nenhum ponto para a equipe infratora (que der causa ao WO ou desistência), seja qual for o placar.

§ 3º. A equipe vencedora (que não der causa ao WO ou desistência) terá para fins de classificação os pontos e o placar do momento de encerramento do jogo caso esteja vencendo. Caso sua equipe esteja perdendo no momento do WO ou desistência o placar considerado será de 0 x 0.

Art. 12 A equipe infratora que der causa ao WO, ou desistir do jogo, independente do resultado da partida e em qualquer fase da disputa do Campeonato, será considerada perdedora e será punida com mais 10 gols do que já havia tomado até o momento do WO ou da desistência, computando esse placar para fins de critério de desempate, classificação como derrota, gols sofridos e critério para desempate no número de pontos. Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO ou por desistência da outra equipe terá esse placar computado como gols pró.

REGRA 04: CATEGORIAS

Art. 13 Os eventos futebolísticos do Itamirim Clube de Campo compreenderão as seguintes categorias, Masculinas e Femininas:

Categoria	Idade	Idade do Goleiro
Sub 7	05 a 07 anos	=
Sub 9	08 a 09 anos	
Dente de Leite	10 a 11 anos	=
Infanto	12 a 14 anos	=
Novos	15 a 34 anos	15 ou mais
Veteranos	35 a 44 anos	35 ou mais
Máster	45 a 54 anos	45 ou mais
Sênior	55 anos ou mais	55 ou mais
Feminino	12 anos ou mais	15 ou mais

A Diretoria de Esportes se reserva ao direito de convocar goleiros com idade entre 35 a 44 anos para a categoria Máster e com idade de 45 a 54 para a categoria Sênior, no máximo nota 3 caso haja a necessidade por falta de jogadores nesta posição na idade original da categoria.

§ 1º. Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerada a idade completada no ano da competição.

§ 2º. A criação de novas categorias fica a cargo da Diretoria de Esportes, e pode ser solicitada à gerência de esportes do clube, passando por aprovação da comissão de esportes.

REGRA 05: TEMPO DE JOGO

Art. 14 O tempo de jogo será determinado pela categoria. Para as categorias NOVOS, VETERANOS, MASTER e SÊNIOR, o jogo terá duração de 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 minutos. Para as categorias FEMININO e INFANTO, o jogo terá duração de 50 minutos, divididos em dois tempos de 25 minutos. Para a categoria SUB 7, a duração do jogo será de 30 minutos, divididos em dois tempos de 15 minutos. Para as categorias SUB 9 e DENTE DE LEITE, a duração do jogo será de 40 minutos, divididos em dois tempos de 20 minutos. O intervalo entre os períodos, que é de 5 minutos, é igual para todas as categorias.

§ 1º. Em jogos de cruzamentos (playoffs) que terminarem empatados (sem vantagem para uma das equipes) o resultado será decidido em disputa de pênaltis, conforme a Regra 18, artigo 2º.

§ 2º: Toda paralisação que aconteça no período de jogo será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério da arbitragem. O tempo de acréscimo será informado pelo árbitro ao mesário, que sinalizará erguendo uma placa mostrando o tempo acrescido.

REGRA 06: PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS E SUBSTITUIÇÕES

Art. 15 Nos jogos do Campeonato e Torneio Início, só poderão jogar os atletas inscritos, que tenham comparecido e assinado a súmula (devidamente uniformizado conforme Regra 05) antes de acabar o primeiro tempo de jogo.

Art. 16 As substituições só poderão ser realizadas pelo líder da equipe, no intervalo do primeiro para o segundo tempo de jogo. Em qualquer hipótese será vedada a substituição durante o primeiro tempo de jogo.

§ 1º. Os jogadores que entrarem no intervalo do primeiro para o segundo tempo de jogo não poderão ser substituídos, exceto quando houver prorrogação, onde a troca será livre.

§ 2º. Caso haja o descumprimento deste artigo, a partida deverá ser paralisada, e o jogador que entro no lugar de outro insubstituível será punido com o CARTÃO AZUL. Ao término do tempo de penalização, o jogador que foi substituído deverá entrar em campo.

Art. 17 Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, dentro da idade permitida, observada a mesma nota do ranking, e desde que tal alteração seja efetuada quando de uma paralisação da partida e com a autorização do arbitro.

§ 1º. Nas categorias regidas pelo regulamento do ranking para formação de base (MASCULINO E FEMININO), o associado(a) inscrito na posição de goleiro(a) poderá ser substituído por um

jogador de linha, desde que o mesmo tenha o mesmo ranking ou menor e pertença a mesma categoria ou categoria abaixo. PENA: perda dos pontos do jogo onde houve a infração pelo placar de 3 X 0.

§ 2º. Na categoria regida pelo regulamento do ranking para formação de base **FEMININO**, a associada inscrita na posição de goleira poderá substituir uma jogadora de linha, desde que tenha o mesmo ranking ou menor. PENA: perda dos pontos do jogo onde houve a infração pelo placar de 3 X 0.

Art. 18 Quando um goleiro for substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:

- a) Apresentar-se ao representante, que avisará o árbitro;
- b) O árbitro deverá ser informado da substituição antes dela ser efetuada;
- c) O substituto entrará em campo durante uma interrupção do jogo, pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.
- d) O substituto não ingressará no campo antes que o atleta substituído deixe o mesmo. O substituto só entrará em campo depois de receber o sinal de autorização do árbitro;
- e) A entrada e saída dos atletas deverão ser realizadas pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO,

Art. 19 O atleta que ao termino do primeiro tempo de jogo estiver cumprindo penalidade por cartão azul não poderá ser substituído durante o cumprimento da penalidade.

Art. 20 Os demais atletas que voltam do cartão disciplinar (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 citados, ou no caso de substituições, deverão ser feitas pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

§ 1º. Por qualquer outra infração desta regra, o atleta infrator será advertido. E se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre indireto e ou direto, executado por um atleta da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação da partida.

REGRA 07: UNIFORME DOS ATLETAS

Art. 21 O uso de uniforme será obrigatório, tanto nos campeonatos como nas reuniões de ferinos e jogos amistosos, e será composto por: camisa de meia manga ou manga comprida, shorts, meias de cano longo, tênis ou chuteira apropriada para a prática do futebol suíço, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas e chuteiras de futebol de campo, bem como será permitido ao goleiro jogar com calça de agasalho, podendo utilizar-se de equipamentos de proteção próprios para o Esporte.

§ 1º. Todo o uniforme de jogo deverá ter a logomarca do clube na parte frontal superior da camisa, e na parte frontal inferior do shorts, ambos em tamanho não inferior a 05 centímetros de comprimento e largura, exceto meias.

§ 2º. Será permitida a utilização de camisas de manga comprida, caso a equipe não a tenha, DA COR BRANCA. Exceto os goleiros.

Art. 22 Um atleta não poderá usar nada que possa ser perigoso aos demais atletas.

Art. 23 Caso uma das equipes tenha que fazer uso de coletes, que será decidido por sorteio, não poderão os atletas retirarem as suas camisas oficiais dos times aos quais pertence. Nos jogos de peladas o uniforme oficial será o colete fornecido pelo ICC, mais sempre usado por cima de qualquer camisa de manga curta.

§ 1º. O árbitro deverá examinar o tênis ou chuteira apropriada de todos os atletas antes de começar o jogo e toda vez que houver uma substituição. Os atletas deverão, antes de iniciar a partida, estarem certos de que seus equipamentos estão de acordo com as Regras Oficiais. O atleta que tocar na bola sem estar devidamente uniformizado estará cometendo uma infração pessoal.

Art. 24 O goleiro usará uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido, a título de proteção, usar calça de agasalho própria para prática do esporte.

Art. 25 Os atletas terão que usar nas costas das respectivas camisas, números de 20 (vinte) a 30 (trinta) centímetros de altura, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É obrigatório que os números tenham cores diferentes em relação à camisa. Os atletas poderão usar qualquer número.

Art. 26 O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que julgar possa causar danos aos demais atletas, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

Art. 27 O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, observando o que determina a regra. Se isto não acontecer ele será retirado temporariamente do campo e só poderá voltar no momento em que a bola estiver fora de jogo, depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

Art. 28 O Capitão (Líder/Representante) da equipe deverá ser identificado, obrigatoriamente, com uma tarja de cor diferenciada do uniforme, fixada em um de seus braços.

Art. 29 O atleta poderá jogar de óculos e/ou outros acessórios necessários para sua saúde e apropriados para a prática desportiva, porém o árbitro deverá constar em súmula a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente cabendo ao mesmo a avaliação sobre o risco desse acessório.

Art. 30 É recomendado, para maior segurança aos atletas, o uso de caneleiras.

Art. 31 Caso seja verificado o descumprimento desta regra pelos grupos de Feirinos, estes serão passivos de advertência e, no caso de reincidência, suspensão das atividades esportivas pelo período de até 30 (trinta) dias.

REGRA 08: UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Art. 32 Os árbitros usarão obrigatoriamente uniformes compostos por camisa oficial de cor determinada pelo clube, meia manga ou manga comprida, shorts, meias de cano longo (meião) e chuteira apropriada.

Art. 33 Quando a cor da camisa dos atletas for idêntica à da equipe de árbitros, estes deverão usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças do uniforme.

Art. 34 Os mesários deverão estar uniformizados com camisas fornecidas pelo clube.

REGRA 09: INÍCIO DO JOGO

Art. 35 Para o início do jogo a escolha de campo ou pontapé inicial será através de sorteio, a equipe sorteada escolherá a saída de bola ou o lado do campo a defender. Com o apito do árbitro a partida será iniciada por um dos atletas que chutará a bola em direção ao seu campo ou campo adversário, sendo que a mesma deverá estar imóvel no centro do campo. Todos os atletas deverão estar em seu campo de defesa. Os atletas da equipe que não forem dar início a partida, deverão estar fora do círculo central e no seu campo de defesa. O atleta que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola antes que outro atleta o tenha feito.

§ 2º: Não será validado o gol diretamente quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo ou após consignar um gol.

Art. 36 Depois de consignado um gol, 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. 37 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. 38 Caso não tenha ocorrido a inversão dos lados, no momento da descoberta do erro, 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. 39 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 se verifique esta infração, um tiro livre indireto será cobrado por um atleta do quadro oposto no lugar onde ocorreu a infração, sendo considerada como infração pessoal e somara coletivamente.

Art. 40 Depois de qualquer paralisação temporária por um 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. 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. Se depois de executado o “bola ao chão” a bola sair de campo, sem ter sido tocada por qualquer atleta, será repetido o lance.

- a) Nenhum atleta poderá tocar na bola enquanto a mesma não tocar no solo, se isto acontecer será repetido o lance.
- b) Se quando da execução de “bola ao chão” um atleta cometer qualquer ato de indisciplina, este deverá ser advertido, 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.
- c) O pontapé inicial só poderá ser executado por atleta participante do jogo e, em casos festivos, por homenageados.

§ 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 metros da bola.

REGRA 10: CONDIÇÕES DE JOGO

Art. 41 Os jogos de Campeonato e dos Feirinos, só poderão acontecer caso os campos determinados para estes eventos estejam em condições apropriadas.

§ 1º: Caberá a Comissão e Diretoria de Futebol, Diretoria de Esportes, e Administração do Itamirim Clube de Campo, decidir quanto à impossibilidade da realização de jogos devido à danos causados aos campos de futebol por intempéries climáticas, eventos, ou quaisquer outros motivos, antes ou durante as rodadas do Campeonato ou Feirinos.

Art. 42 A bola estará fora de jogo:

- a) Quando ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.
- b) Quando o jogo for interrompido pelo árbitro.
- c) Quando a bola bater no árbitro e houver interferência do mesmo no percurso da bola. (incluindo se a bola acertar o árbitro e entrar no gol, alterar a posse de bola da equipe, a bola permanecer em posse da equipe que já a possuía). Nesses casos o árbitro deverá interromper a partida, reiniciando a mesma com bola ao chão na origem do passe sem a disputa da bola. Em caso de o árbitro estiver dentro da área, o jogo deverá ser reiniciado com bola ao chão no bico da área.

Art. 43 A bola estará sempre em jogo em todas as outras ocasiões desde o começo até o fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

a) Se a bola bater nas traves;

§ 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.

REGRA 11: SOMA DE GOLS

Art. 44 A não ser quando das exceções previstas na regra do jogo, o gol 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 braço por um atleta do quadro atacante, exceto o caso do goleiro, quando estiver dentro de sua própria área de meta.

a) Se nenhum gol for marcado, ou se as equipes somarem igual número de gols, a partida será considerada empatada. Mas se uma das equipes consignar maior números de gols será considerada vencedora da partida.

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

c) Nenhum gol poderá ser validado, de forma alguma, se qualquer elemento estranho ao jogo impedir que a bola ultrapasse a linha de gol. E se isto ocorrer durante o jogo, exceção feita a cobrança do pênalti, a partida deverá ser interrompida e reiniciada com “bola ao chão” no local onde o elemento estranho tocou na bola. Se dentro da área de meta, este procedimento deverá ser executado na linha frontal da área. Quando da cobrança do pênalti, cobra-se novamente o pênalti. Se a bola ultrapassar a linha de gol, sendo antes tocada ou jogada por elemento estranho ao jogo, não será validado o gol, sendo que o árbitro executará “bola ao chão” no local onde o elemento estranho tocou na bola, se dentro da área de meta, este procedimento deverá ser executado na linha frontal da área.

§ 1º: Após a participação do elemento estranho, o jogo é considerado paralisado e nada mais terá valor.

REGRA 12: INFRAÇÕES

Art. 45 As transgressões subordinadas a esta regra ficam divididas em:

- A. Infrações Técnicas.
- B. Infrações Pessoais.
- C. Infrações Disciplinares.

A. Infrações Técnicas

Art. 46 Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

- a) Dar ou tentar dar pontapés no adversário;
- 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, em adversário;
- 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 atingindo 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 a jogada.
- n) Não sendo o goleiro, tocar a bola com a mão, de forma a se beneficiar da jogada, ou mesmo atrapalhar a jogada da equipe adversária. O mesmo vale ao goleiro, quando este estiver fora de sua área de defesa.

§ 1º: Toda infração técnica será punida através de tiro livre indireto em favor da equipe adversária no local exato da infração, ou no ponto de penalidade máxima quando cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

§ 2º: Toda cobrança de infração deverá ser feita, no máximo, em 5 (cinco) segundos após a autorização, exceto para cobrança de pênalti. Caso não seja respeitado este período, ou haja alguma irregularidade na cobrança da infração, haverá a Reversão, em arremesso lateral em favor da equipe adversária no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração, exceto para cobranças de penalidades máximas.

§ 3º: Quando o árbitro paralisar a partida em função de toque de mão na bola, o atleta que cometer a infração poderá ser punido com cartão disciplinar azul.

- a) Caso o toque de mão na bola seja numa clara situação de evitar o gol, o atleta será punido com o cartão vermelho direto, em sendo consignada a vantagem, o atleta que cometeu a infração será punido com o cartão azul.

§ 4º: O carrinho caracteriza-se quando o atleta se atira ao solo, de forma deslizante, na disputa da bola com o adversário. Será considerado como infração técnica e poderá ser punido com cartão disciplinar azul ou vermelho.

§ 5º: Para atletas que estão no banco de reservas, somará infração técnica e coletiva. Participantes do banco de reservas (não atletas) somarão coletivamente até a 7ª infração. As infrações seguintes, quando dos atletas, somarão apenas como individual, além de serem passíveis de punições maiores. Aos componentes da comissão técnica será aplicada a pena de expulsão. As infrações somente serão contabilizadas quando da aplicação dos cartões disciplinares.

§ 6º: Toda e qualquer substituição deverá ser feita dentro da zona de substituição. O atleta a ser substituído deverá sair primeiro, para em seguida entrar seu substituto. Toda substituição feita fora do procedimento acima será punida com cartão disciplinar.

§ 7º: Toda infração técnica acumulará em súmula infração individual e coletiva.

B. Infrações Pessoais:

Art. 47 Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

- a) Sendo o goleiro, após a defesa, jogar a bola no chão ou para cima e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

Penalidade: Será cobrado tiro livre indireto na marca da área de meta, na direção frontal da infração, em favor da equipe adversária.

- b) Tocar na bola o executor de um arremesso lateral, tiro de canto, tiro de meta, tiro indireto antes que outro atleta o faça.

Penalidade: Tiro livre indireto em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se for dentro de sua própria área de meta, que neste caso será cobrado na marca da área de meta, na direção frontal da infração.

- c) O goleiro poderá arremessar com as mãos a bola na área de meta adversária, de sua própria área de meta, sem que toque antes no solo ou em outro atleta.

d) O goleiro só poderá receber a bola com as mãos, de seus companheiros de equipe, quando jogada por parte do corpo acima da cintura ou de forma involuntária. Não será permitido receber a bola com as mãos de arremessos ou qualquer tipo de infração diretamente em sua área.

Penalidade: Será anotada em súmula infração pessoal e será cobrado tiro livre indireto em favor do adversário no local onde o atleta faltoso encontrava-se. Se dentro da área, a infração será cobrada na linha frontal da área, no local mais próximo de onde ocorreu. E se a infração ocorrer em decorrência de lateral, reversão em favor do adversário, se de tiro de canto, será reversão em tiro de meta ao adversário e deve ser anotada em súmula infração pessoal do atleta que atrasou em lateral ou tiro de canto.

e) Sendo o goleiro, após a defesa, demorar mais de 5 segundos para repor a bola em jogo.

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

C. Infrações Disciplinares:

Art. 48 Comete infração disciplinar o atleta que:

a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de iniciada ou 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.

e) Usar de táticas antidesportivas.

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

g) Discutir com o público, juízes, mesários ou adversários.

h) Entrar no campo para ministrar instruções.

Penalidade: Durante o jogo será considerada como infração técnica, sendo acumulada em súmula infração individual e também coletiva e será concedido à equipe adversária um tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola no momento da infração. Se dentro de sua própria área de meta, será punido com pênalti.

§ 1º: Caso a bola esteja fora de jogo, o árbitro apenas dará a advertência que julgar necessária ao atleta, sem conceder tiro livre indireto para a equipe adversária. Neste caso será acumulada em súmula infração individual e coletiva até a sétima infração. Reinicia-se o jogo no local onde a bola se encontrava.

Art. 49 Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

a) Cartão Branco: O cartão branco EDUCAÇÃO de advertência, tem finalidade educativa e disciplinar no intuito de inibir os palavrões e ofensas nos jogos e dependências do Clube. Caso o

atleta profira palavrões ou ofensas, seja espontaneamente ou diretamente a algum jogador, Árbitro, comissão de arbitragem ou expectadores no decorrer do jogo, ele será advertido com o cartão branco pelo Árbitro. O Cartão EDUCAÇÃO disciplinar branco de advertência também será aplicado pelo Árbitro aos expectadores da partida em situações onde sejam proferidos palavrões ou ofensas aos profissionais de arbitragem, atletas e demais pessoas presentes no local durante o jogo/partida.

b) Cartão Azul: O atleta advertido só poderá retornar ao campo, ou ser substituído, após 05 minutos cronometrados pelo(a) mesário(a) de bola em jogo, devendo permanecer ao lado na mesa de anotações onde estará sendo marcado o tempo e só entrará com autorização do árbitro. O atleta que estiver cumprindo punição do cartão azul, não poderá ser substituído.

c) Cartão Vermelho: O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído, automaticamente suspenso para o jogo seguinte, independente de julgamento pela comissão julgadora de esportes.

§ 1º: Todos os cartões deverão constar em súmula como infração individual e coletiva.

§ 2º: A aplicação do Cartão Azul deverá ser consignada em súmula, pois: Pela primeira série de dois Cartões, o atleta será suspenso por um (01) jogo; Pela Segunda Série de dois (02) Cartões, o atleta será suspenso por (02) dois jogos; pela terceira Série de (02) dois Cartões, o atleta será Eliminado do Campeonato.

§ 3º: Caso o atleta receba o segundo cartão azul no último jogo de sua equipe no campeonato vigente, o mesmo estará dispensado de cumprir a suspensão automática no próximo campeonato.

§ 4º: Caso o atleta seja penalizado com o cartão vermelho no último jogo de sua equipe no campeonato vigente, este deverá cumprir a penalização decorrente deste cartão no próximo campeonato no qual estiver inscrito, inclusive a suspensão automática.

Art. 50 A equipe que cometer 07 infrações coletivas por período de jogo, sofrerá a cada infração posterior, se cometida fora de sua área de meta, uma penalidade que será cobrada diretamente da linha de 12 metros frontal ao gol em um só toque antes da interferência do goleiro ou da marcação do gol. Caso a bola bata diretamente na trave, sem tocar no goleiro ou qualquer outro jogador, a mesma não poderá ser chutada pelo executor do tiro livre. Caso ocorrer, resultará em tiro de meta para equipe contrária. As faltas serão zeradas ao final do primeiro período do jogo, permanecendo as cometidas durante o segundo período no caso de prorrogação.

Art. 51 A cobrança da penalidade máxima terá de ser, obrigatoriamente para frente, o goleiro deverá estar com uma parte dos pés obrigatoriamente em cima da linha de gol, sendo permitido movimentar-se lateralmente até que seja efetuado o chute. Caso o goleiro saia da posição

correta e defende o chute, cobra-se novamente o pênalti. Os atletas deverão estar a uma distância mínima de 5 metros atrás da linha da bola. Somente poderão avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança desferir o chute. No mesmo caso, se a bola entrar no gol, o gol é válido.

REGRA 13: TIRO LIVRE DIRETO E INDIRETO

Art. 52 Tiro Livre direto é aquele através do qual poderá ser marcado um gol diretamente, sem o obstáculo de barreira, que poderá ser de duas formas.

A. Por penalidade máxima

B. Tiro Livre da marca dos 12 metros, após a sétima falta (observado o disposto na parte final do artigo 3º das Infrações Disciplinares da Regra 11). Exceto para as categorias sub 7, sub 9 e Dente de Leite.

Penalidade: Reversão em favor da equipe adversária, que deverá ser cobrada com as mãos pelo goleiro.

Art. 53 Todos os demais serão cobrados indiretamente e os atletas adversários terão que ficar a uma distância de 5 metros da bola, até que esta seja tocada pelo executor.

Art. 54 Se qualquer atleta da equipe adversária se aproximar a menos de 05 metros da bola, antes que o atleta executor toque na bola, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.

Art. 55 A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre direto e indireto e o atleta que o executar não poderá tocá-la novamente antes que tenha sido tocada por outro atleta.

Art. 56 Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, a respeito do local onde deverá ser executado, qualquer tiro livre indireto concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

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

Art. 57 De um tiro livre indireto não poderá ser consignado um gol diretamente.

Penalidade: Tiro de meta para o adversário.

REGRA 14: ARREMESSO LATERAL

Art. 58 Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral, quer pelo solo ou pelo alto, ou tenha ido ao encontro das laterais, 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.

- a) O atleta que executar o arremesso, no momento do lançamento deverá fazê-lo com os pés, e a bola não poderá estar além de 50 centímetros dentro do campo de jogo, bem como deverá estar parada no momento arremesso.

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

- b) A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

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

- c) De um arremesso lateral não poderá ser consignado um gol diretamente.

Penalidade: Será revertido em tiro de meta para equipe adversária.

- d) Caso o atleta coloque diretamente a bola em sua própria meta será ordenado pelo árbitro a cobrança de tiro de canto em favor da equipe adversária.

Art. 59 O tempo máximo para a cobrança de um arremesso lateral será de 05 (cinco) segundos, após a autorização do árbitro.

Penalidade: Reversão em favor da equipe adversária.

Art. 60 Os atletas adversários ao daquele que executar o arremesso, não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

REGRA 15: TIRO DE META

Art. 61 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 atacante, será concedido um tiro de meta a equipe adversária.

Art. 62 O tiro de meta deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos (se este colocar as mãos para fora da área, quando da cobrança não será válido, ou seja, neste caso sempre será levada em consideração a posição das mãos e dos pés do goleiro).

§ 1º: A bola estará em jogo imediatamente após ultrapassar as linhas da área de meta e não valerá gol diretamente.

§ 2º: A bola poderá alcançar a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta.

Penalidade: reversão em tiro de meta a favor do adversário.

§ 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 um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se cometida na área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

§ 4º: Os atletas da equipe adversária deverão obedecer à distância mínima de 05 (cinco) metros da bola até o momento em que o tiro de meta seja executado.

Art. 63 O tempo máximo para a cobrança de tiro de meta será de 05 (cinco) segundos, após a autorização do árbitro.

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

REGRA 16: ARREMESSO DE CANTO

Art. 64 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 um arremesso de canto à equipe adversária.

§ 1º: O atleta que executar o arremesso terá que fazê-lo com os pés, no momento do lançamento a bola deverá estar postado na intercessão das linhas de fundo e lateral.

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

§ 2º: A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

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

§ 3º: Valerá o gol cobrado diretamente do tiro de canto (GOL OLÍMPICO).

§ 4º: Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta, será ordenado pelo árbitro a cobrança de tiro de canto, em favor da equipe adversária.

Art. 65 O tempo máximo para a cobrança de um arremesso de canto será de 05 (cinco) segundos, após a autorização do árbitro.

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

Art. 66 Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso de canto não poderão se aproximar a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

Art. 67 Havendo qualquer outra infração, o arremesso será repetido.

REGRA 17: ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Art. 68 Em todas as categorias, poderão ser até quatro os oficiais de arbitragem, sendo um árbitro, dois bandeirinhas e um mesário, responsáveis pelo controle de uma partida de Futebol Suíço. A principal responsabilidade cabe ao árbitro, que dirige o jogo dentro do campo e é autoridade máxima da partida.

Art. 69 São deveres dos árbitros:

§ 1º: Conhecer e aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol suíço. Suas decisões em matéria de fato serão finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começarão no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminarão com a entrega da súmula na Secretaria do Clube.

§ 2º: No momento em que autorizar o início da partida, o seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso ou a bola fora de jogo. Deve-se evitar punir tecnicamente quando a aplicação de penalidade for vantajosa para o quadro infrator, devendo punir o(s) atleta(s) faltoso(s) após a finalização da jogada.

§ 3º: Anotar todas as ocorrências da partida, na súmula do jogo, com relato completo e fazer a entrega do mesmo a quem de direito, após a realização do jogo.

§ 4º: Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Terminar a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente. Neste caso, deverá relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito.

§ 5º: Advertir qualquer atleta culpado de procedimento irregular ou de atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida. Em tais casos, o árbitro deve mencionar em seu relatório o nome e demais dados do infrator e, com precisão, os motivos da infração.

§ 6º: Não permitir a entrada no campo, sem sua ordem, de qualquer pessoa além dos atletas.

§ 7º: Expulsar definitivamente da partida, sem prévia advertência, o atleta culpado de conduta violenta e intencional à integridade física de seu antagonista.

§ 8º: Expulsar igualmente, sem prévia advertência, o atleta, técnico, ou quaisquer outras pessoas, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva.

§ 9º: Dar sinal para recomeçar o jogo depois de todas as interrupções.

§ 10º: Quando marcar uma falta deve designar a infração, ordenando ao mesário o respectivo registro.

§ 11º: Ter aferida a distância de 05 metros em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar.

§ 12º: Não concordar com propostas para alterar as regras oficiais.

§ 13º: Inspecionar e aprovar, ou não, equipamento dos atletas, antes ou nos intervalos das partidas, ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito.

§ 14º: No caso de o apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo, deverá usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida.

§ 15º: Parar o jogo se, um atleta estiver seriamente acidentado, fazendo com que, de imediato, lhe sejam prestados os socorros necessários. Mas não permitam o atendimento ao atleta acidentado dentro do campo ordenem sua condução a linha lateral ou de fundo para que seja feito o socorro.

§ 16º: Se um atleta estiver levemente machucado a partida não será interrompida até que a bola deixe de estar em jogo.

§ 17º: O árbitro deverá acompanhar o jogo de perto, correndo TODA a extensão do campo, para que sempre esteja o mais próximo possível das jogadas. Assim, quando apitar, não permitirá dúvidas aos participantes do jogo.

§ 18º: A responsabilidade de verificação do posicionamento dos atletas, quando da cobrança de penalidade máxima, será sempre do árbitro chefe de equipe, que deverá postar-se na linha frontal da área.

Art. 70 São deveres dos mesários:

§ 1º: Disponibilizar para o jogo (01) um par de plaquetas numeradas de 01 a 08, mais o suporte de sustentação das mesmas, com a finalidade de anunciar as infrações coletivas cometidas pelas equipes. As plaquetas terão o fundo branco, com os números de 01 a 07 em preto e o número 08 em vermelho, sendo que estas deverão medir 15 x 30 centímetros. A) Súmula; B) Caneta; C) Cronometro; D) Bolas; E) Coletes; F) Camisa de goleiro reserva; G) Regulamento do Campeonato. H) Rádio de comunicação

§ 2º: A cada infração coletiva, o mesário colocará no local adequado, e bem visível aos dois lados, o número correspondente à infração. As plaquetas de sinalização das infrações deverão ser

colocadas no lado que a equipe defende. Quando da 8ª infração, a plaqueta deverá ser mantida até o final do período.

§ 3º: Informar ao árbitro quando da 7ª infração coletiva das equipes, levantando a plaqueta correspondente.

§ 4º: Marcar os 05 (cinco) minutos dos cartões disciplinares.

§ 5º: É recomendado, para melhor visualização e leitura da súmula de jogo, que sejam utilizadas canetas de cores diferentes para cada período de jogo e prorrogação.

§ 6º: O preenchimento da súmula do jogo é de responsabilidade do mesário e do árbitro.

§ 7º: Somente o árbitro poderá relatar ocorrências do jogo em súmula, sendo permitido, entretanto, aos membros da Comissão de Esportes e da Junta de Julgamento o lançamento nas súmulas de observações complementares as anotações ali lançadas. Os árbitros terão até as 18 horas do primeiro dia útil após o jogo para relatar os acontecimentos em súmula.

§ 8º: A redação da súmula dos jogos deverá ser a mais descritiva e pormenorizada possível, caracterizando o tipo de infração cometida.

§ 9º: Não poderão árbitros, mesários, membros da Comissão de Esportes ou Junta de Julgamento alterar ou retificar ou rasurar as declarações que porventura tenham feito constar da súmula, nem mesmo através de documentos a ela anexados ou posteriormente apresentados.

§ 10º: O atleta que foi citado em súmula poderá ter acesso às informações, requerendo cópia junto a Secretaria do Clube.

§ 11º: Árbitro e mesário deverão comunicar, no início da partida aos líderes ou vice-líderes ou responsáveis pela equipe a obrigatoriedade de assinar a súmula ao final da partida, para que tomem ciência das informações contidas na súmula naquele momento após o encerramento da partida.

§ 12º: Verificar, antes da assinatura do atleta, se o mesmo está devidamente uniformizado de acordo com a Regra 05.

§ 13º: Não permitir o início da partida até que os atletas devidamente uniformizados tenham assinado a súmula.

Art. 71 Recomendações aos oficiais de arbitragem.

§ 1º: Observem bem o campo de jogo antes do início da partida. Verifiquem se está tudo em ordem, as condições das marcações do campo, os postes das metas, examinem as redes e verifiquem se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola.

§ 2º: Antes do início de cada partida examinem as bolas, verifiquem se estão em condições de jogo. Escolhida a bola de jogo, as demais deverão ficar junto à mesa de anotações. Somente poderão ser utilizadas para os jogos as bolas oficiais, fornecidas pelo Clube.

§ 3º: Observem antes do jogo, quais os atletas que serão os goleiros. Se não forem informados de substituições, não permitam que outro atleta tenha os privilégios dos goleiros. Nunca iniciem uma partida com menos de 06 (seis) atletas e nem a prossigam se uma ou as duas equipes ficarem reduzidas a menos de 06 (seis) atletas, seja por que motivo for.

§ 4º: Examinem os calçados dos atletas antes do início do jogo, durante ou no intervalo. Sempre que acharem necessário, ou se tiverem motivos, examinem o calçado ou qualquer outra parte do equipamento. Havendo irregularidades, exijam imediatamente o cumprimento das determinações. Se não forem obedecidos, ordenem que deixe o campo até a sua regularização. Esta determinação também será feita se os atletas estiverem usando peças que possam causar danos aos demais atletas, tais como anéis, pulseiras ou qualquer tipo de gesso ou atadura com talas.

§ 5º: Caso haja algum acidente no transcorrer da partida, não permitam que o atleta seja atendido dentro do campo. Providencie sua remoção o mais rápido possível, junto à equipe médica do clube, e prossigam com o jogo.

§ 6º: Solicitem ao mesário para anotar quem deu a saída no primeiro tempo, no sentido de evitar confusão na etapa complementar. Exijam que todos os atletas estejam em seu campo de defesa quando da saída de bola, obedecendo à distância regulamentar, e só permitam a invasão quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola. Usem sempre cronômetro para marcar os tempos de jogo e descanso dos atletas. Nunca deem ouvidos a reclamações dos atletas, continuem atuando com serenidade. Quando determinarem uma marcação, não modifiquem esta decisão.

§ 7º: Lembrem sempre que o objetivo do jogo é a marcação dos gols, portanto, estudem bem a regra que o determina, pois um jogo poderá ser decidido através de um gol acidental. Tenham sempre em mente que o gol só será válido quando ultrapassar inteiramente a linha de gol entre os postes e sob o travessão.

§ 8º: Observem bem o dispositivo das regras, que não é puramente punir, mas impedir o retardamento indevido da partida, na obtenção de vantagens desleais, que devem ser coibidas.

§ 9º: A partir da 8ª infração, inclusive, por período de jogo, a equipe infratora sofrerá uma penalidade de uma falta cobrada diretamente da linha de 12 (doze) metros, seja qual for a posição da bola no momento da infração, desde que, naturalmente, a bola esteja em jogo. Atentem para o detalhe de que a infração poderá ocorrer dentro da área de meta da equipe adversária, isto é, o atacante comete a infração e sua equipe sofre a penalidade para ser cobrada da linha de 12 (doze) metros. Exceto para a categoria de Fraldinhas

§ 10º: Lembrem-se de que todas as infrações técnicas cometidas dentro da área de meta do quadro que defende pelos seus atletas originam penalidade máxima e, portanto, a aplicação das infrações é de capital importância.

§ 11º: Antes de autorizarem a cobrança da penalidade máxima, verifiquem a posição dos atletas (05 –cinco - metros atrás da linha da bola) e se a bola se encontra em posição correta. Observem na cobrança da penalidade máxima e tiro livre da linha de 12 (doze) metros que, se a bola bater na trave, o atleta que a executou não poderá tocá-la novamente antes de ter sido tocada por outro atleta.

§ 12º: Tiro livre 12 metros: Na cobrança do tiro livre de 12 metros o goleiro poderá movimentar-se livremente no máximo até a marca do pênalti até que seja efetuado o chute: Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, cobra-se novamente o tiro livre. Os atletas deverão estar a uma distância mínima de 5 metros atrás da linha da bola. Somente poderão avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança desferir o chute. No mesmo caso, se a bola entrar no gol, o gol é válido.

§ 13º: O goleiro cobrará o tiro de meta obrigatoriamente com as mãos.

§ 14º: Verifiquem que o atleta, ao cobrar o arremesso lateral, deverá fazê-lo com o pé, podendo a bola estar no máximo 50 (cinquenta) centímetros dentro do campo de jogo. Se introduzida diretamente na meta adversária não valerá o gol. Se introduzida diretamente em sua própria meta, será cobrado tiro de canto.

§ 15º: Quando da cobrança do tiro de canto, observem se a bola está colocada no encontro das linhas de fundo e lateral e se, no momento da execução, todos os atletas adversários encontram-se a pelo menos 05 (cinco) metros de distância.

§ 16º: O goleiro só poderá participar de jogadas fora da área de meta com os pés. No exato momento em que participar de jogadas fora de sua área de meta sofrerá as mesmas sanções que os demais atletas.

§ 17º: Não permitam a participação de atleta sangrando. Ordene a sua saída, só permitindo o retorno após os devidos atendimentos e com a sua autorização.

§ 18º: Exijam dos treinadores o fiel cumprimento das recomendações a eles determinadas nas regras do jogo, pois as desobediências lhes acarretarão punições disciplinares.

§ 19º: Observem sempre que as prorrogações determinadas pelas Regras Oficiais serão de 20 (vinte) minutos totais, divididos em dois períodos de 10 minutos, para as categorias MASTER, VETERANOS, NOVOS e FEMININO, as demais categorias terão um tempo total de 10 minutos, divididos em dois períodos de 5 minutos. As prorrogações são continuação do jogo, portanto,

continuam valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, todos os cartões disciplinares.

§ 20º: A contagem dos 5 segundos pelos oficiais de arbitragem deverá ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.

§ 21º: Observem que, quando da cobrança dos pênaltis para a decisão de jogos empatados (em séries ou não), qualquer atleta registrado em súmula e que tenha participado do jogo até o seu final poderá cobrá-los, havendo obrigatoriedade da troca de atletas para as cobranças. Os atletas cumprindo punições por cartões disciplinares não poderão cobrar.

§ 22º: Quando do W.O. não há obrigatoriedade da simbólica saída de bola, basta avisar o líder ou vice líder da equipe presente.

§ 23º: Estudem bem as aplicações dos cartões disciplinares, pois os mesmos acarretarão sempre uma infração individual e, dependendo do que determinam as regras, também infração coletiva.

§ 24º: O tempo para restabelecimento do jogo devido a intempéries ou outras paralisações será de 30 minutos, no máximo, findo o qual considerar-se-á encerrado, caso já tenha sido jogado dois terços ou mais do mesmo. Caso contrário será terminado em outra data a ser marcada pela comissão de esportes e será jogado com o tempo que resta para acabar.

§ 25º: Os árbitros deverão informar o tempo jogado apenas ao líder da equipe.

§ 26º: A não comunicação das infrações não impede as punições. Ex.: o representante não informa da 7ª coletiva, mas o árbitro deve fazer cumprir a regra.

REGRA 18: RESULTADO DO JOGO

Art. 72 Para critério de classificação em uma competição, será observada a seguinte pontuação:

Vitória: 03 pontos

Empate: 01 ponto

Derrota: 00 ponto.

§ 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:

1. Menos WO;
2. Maior número de vitórias;
3. Melhor saldo de gols;
4. Menos gols tomados;
5. Vencedor do último confronto direto.
6. Sorteio.

Art. 73 Em jogos de cruzamentos (playoffs) que terminarem empatados o resultado será decidido em disputa de pênaltis, conforme a regra 18 artigo 2º

1º: A disputa de pênaltis será em número de 05 (cinco) cobranças para cada equipe, de forma alternada. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas por equipe, até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

§ 2º: Observem que qualquer atleta registrado em súmula e que terminou jogando até o final da partida poderá executar as penalidades, havendo obrigatoriedade da troca de atletas para as cobranças.

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

§ 4º: O lance também termina no momento em que a bola tomar direção contrária a meta a ser atingida; portanto não valendo qualquer tipo de rebote.

§ 5º: Quando da cobrança de penalidades diretas o Árbitro deverá estar posicionado na linha frontal da área de meta, de frente para o campo.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 74 A prática do futebol suíço, nas dependências do Itamirim Clube de Campo, é privativa aos associados e seus dependentes, e obedecerá às determinações estabelecidas no presente regulamento, sendo coordenada por uma Comissão Organizadora, composta de sócios indicados pela diretoria e presidida pelo Diretor de Esportes.

Art. 75 Compete ao Diretor de Esporte, coordenar as Subcomissões:

- a) do Futebol Sub 7, Sub 9, Dente de Leite e Infante;
- b) do Futebol Feminino;
- c) das demais categorias de futebol;
- d) de promoções esportivas;
- e) Junta de Julgamento.

Art. 76 Os jogos de futebol Suíço no ICC deverão observar as disposições do presente regulamento, aplicando-se as determinações aqui estabelecidas a quaisquer partidas de futebol, sejam elas de campeonato reunião de ferinos, amistosos (peladas), etc.

Art. 77 É responsabilidade da Comissão Organizadora:

- a) Definir critérios das inscrições para os campeonatos;
- b) Montar as equipes para os campeonatos e torneios;

- c) Elaborar tabelas dos jogos de campeonato e torneios, bem como dias, horas e locais dos mesmos;
- d) Escolher os líderes e Vice-Líderes das equipes;
- e) Providenciar que as tabelas sejam entregues aos inscritos através dos líderes;
- f) Promover outros eventos esportivos;

Art. 78 Serão organizados, anualmente, os seguintes campeonatos para as diversas categorias:

Previsão para a realização:

- a) Campeonato de Verão: de janeiro a março (inscrições até 15 de novembro);
- b) Campeonato de Inverno: de maio a julho (inscrições até 15 de março);
- c) Campeonato Nacional: de agosto a novembro (inscrições até 15 de julho);

§ 1º: As datas para as inscrições acima referendadas poderão ser alteradas por conveniência da Comissão Organizadora.

Art. 79 A Comissão Organizadora premiará as equipes vencedoras e atletas que se destacarem no campeonato, da seguinte forma:

- a) Primeiro Colocado.
- b) Segundo Colocado.
- c) Terceiro colocado (Opcional pela comissão)
- d) Artilheiro.
- e) Goleiro menos vazado.
- f) Destaque do Campeonato.
- g) Atleta mais disciplinado.

§ 1º: Serão premiados (preferencialmente), os atletas que chegarem à semifinal e final do campeonato, e participarem de, pelos menos, 50% (cinquenta por cento) dos jogos, sendo comprovado que assinaram as respectivas súmulas.

Art. 80 Só será permitida a presença de 1 técnico em campo nas categorias SUB 7, SUB 9, DENTE DE LEITE e INFANTO.

Art. 81 Não haverá substituição de atletas machucados, exceto se o atleta que precisa ser substituído já tenha jogado um tempo completo do jogo.

Art. 82 Só poderão participar dos jogos de ferinos e de jogos de campeonato os sócios e seus dependentes que estiverem quites com a mensalidade do Clube e fizerem inscrição para participarem do campeonato.

Parágrafo primeiro. Após 15 (quinze) dias de atraso no pagamento de qualquer mensalidade do Clube será lançado junto ao nome do atleta, na Súmula do jogo de futebol, uma marca representada pela letra 'X', como aviso de inadimplência, sendo permitida a participação no evento.

Parágrafo segundo. Após 30 (trinta) dias de atraso no pagamento de qualquer mensalidade do Clube será lançado junto ao nome do atleta, na Súmula do jogo de futebol, uma marca representada pelas letras 'X' 'X', como aviso de inadimplência, não sendo permitida a participação no evento.

Art. 83 Será permitido a realização de partidas amistosas com equipes de outras associações, desde que previamente autorizadas pela Comissão Organizadora, e seguindo-se as normas deste Regulamento, bem como o Regulamento Geral dos Feirinos.

Art. 84 Toda equipe terá um líder (representante) e dois vice-líderes, que serão responsáveis pela equipe e seus atletas.

Art. 85 Após a divulgação dos times formados pela Comissão Organizadora no dia do sorteio das equipes com a presença de líderes, vice líderes ou representantes da mesma, o participante não poderá mais desistir da competição, caso venha ocorrer a Comissão Organizadora julgará o participante desistente.

Art. 86 O sócio ou dependente que quitar a sua mensalidade fora do prazo estipulado no documento bancário, só poderá participar dos jogos do campeonato, se comprovar a quitação da mensalidade na Secretaria do Clube, até sábado no horário limite das 11 horas da manhã para as partidas que ocorrerem no sábado ou domingo e até o horário limite das 17 horas caso a partida seja entre segunda e sexta-feira, conforme relógio da secretaria do clube, para que seu nome possa ser lançado em súmula, sendo vedado apresentar esta quitação no momento da partida ao mesário, árbitro, funcionário do Clube ou qualquer membro da diretoria.

1º: Caso o atleta jogue a respectiva de futebol sem cumprir as formalidades acima especificadas, será automaticamente penalizado com suspensão de (4) jogos, e sua equipe em caso de vitória ou empate, perderá automaticamente os pontos da partida pelo placar de 3 x 0.

Art. 87 Os horários estabelecidos na Tabela deverão ser rigorosamente observados, seguindo-se hora estabelecida no relógio oficial que é o existente no vestiário masculino, sendo, entretanto, somente a primeira partida que terá uma tolerância de no máximo quinze (15) minutos para o início do jogo. As outras partidas deverão decorrer em seguida ao término da partida anterior (tanto para o Torneio Início como para as partidas dos Campeonatos), ou o horário pré-estabelecido na Tabela de Jogos.

Art. 88 Em caso de WO, o início da partida seguinte deverá seguir rigorosamente o horário determinado na tabela, porém sem a tolerância dos 15 (quinze) minutos.

- Art. 89** Para fins do presente artigo, os mesários, os árbitros designados e os membros da Comissão Organizadora de plantão, deverão acertar no início de cada rodada, seus relógios com o horário do relógio oficial.
- Art. 90** A justificativa do não comparecimento ao jogo deverá ser feita na súmula colocando um “X” no espaço reservado para colocação do número da camisa, e somente o atleta, líder ou vice-líder poderão fazer esta justificativa no momento do jogo diretamente com o mesário (a) da partida ou no primeiro dia útil após o jogo por e-mail da administração do clube.
- Art. 91** Na última partida da primeira fase do campeonato ou no segundo WO, somente o atleta faltante poderá justificar sua ausência da partida, junto ao mesário ou por escrito para comissão de Esportes no prazo máximo de 02 (dois) dias uteis após a realização da partida.
- Art. 92** As justificativas posteriores à realização da partida deverão ser enviadas à comissão de esportes aonde serão analisadas e serão deferidas ou indeferidas.
- O atleta que faltar três (03) jogos sem justificativa será eliminado da competição e estará automaticamente suspenso do torneio início (se houver) e das (03) três partidas iniciais do próximo Campeonato de futebol suíço ao qual se inscrever (Caso o associado estiver inscrito em mais de uma equipe, o mesmo será eliminado somente da equipe não justificada).
- Art. 93** . O atleta que faltar a última partida da primeira fase, ou o primeiro e/ou o segundo WO sem justificativa, estará automaticamente suspenso do torneio início (se houver) e das duas partidas iniciais do próximo torneio de futebol suíço ao qual se inscrever. A equipe que perder dois jogos por WO durante um mesmo campeonato, independente da fase, estará automaticamente eliminada da competição.
- Art. 94** A equipe que perder por WO na última partida da fase classificatória ou em qualquer partida no sistema mata-mata, jogos eliminatórios entre duas equipes, estará automaticamente eliminada do campeonato.
- Art. 95** O atleta inscrito no campeonato que não participar de no mínimo 50% das partidas previstas para sua equipe, não receberá a premiação a ela destinada caso chegue às finais do torneio.
- Art. 96** O associado poderá participar de duas equipes na mesma categoria ou em categorias diferentes no mesmo campeonato, salvo que o mesmo não poderá jogar na linha em duas categorias. (se as duas inscrições forem na posição de goleiro ou goleiro e linha o associado pagará apenas uma inscrição).
- § 1º** Caso o associado esteja inscrito em duas equipes na posição de goleiro a diretoria se responsabiliza pela não coincidência de horários na tabela. Caso as inscrições sejam uma como goleiro e a outra como jogador de linha a diretoria não se responsabiliza caso haja coincidência de horários.

§ 2º Caso o associado esteja jogando em duas equipes diferentes como goleiro no mesmo campeonato e na mesma rodada ele jogue em 2 (dois) horários seguidos, o árbitro obrigatoriamente deverá aguardar o encerramento do primeiro jogo para o goleiro poder jogar a segunda partida.

Art. 97 É terminantemente vedada qualquer antecipação, atraso ou transferência nos horários dos jogos, a não ser que seja previamente autorizada pela comissão de esportes, e seja por motivo de intempéries climáticas, problemas estruturais ou eventos realizados pelo Itamirim Clube de Campo.

Art. 98 Durante o curso do campeonato, os atletas inscritos nas equipes masculinas e femininas de futebol poderão ser substituídos por outros sócios do Clube em caso de doença ou lesão grave, atestada por médico que indique necessidade de afastamento de atividade física superior a trinta dias ou avaliação escrita do fisioterapeuta do Clube com pedido de afastamento igual ou acima deste período, bem como em caso de gravidez, também com atestado. O pedido de substituição deverá ser feito, por escrito, pelo líder da equipe e endereçado à Diretoria de Futebol, indicando o atleta que substituirá o lesionado, que aprovará ou não a substituição, em cada caso, conforme critérios abaixo:

§1º: O sócio substituto não poderá ter participado no mesmo campeonato, ter sido substituído e retornar.

§2º: O sócio substituto que não possuir ranking só poderá entrar no campeonato com a nota 5.

§3º: O sócio substituto ranqueado obrigatoriamente terá que possuir nota igual ou inferior ao do substituído, inclusive os goleiros e as gestantes.

§4º: Os pedidos de substituição de atleta somente poderão ser efetuados até a penúltima rodada da 1ª fase jogada pela equipe.

§5º: Não haverá devolução do valor da inscrição do sócio substituído, e será cobrança a inscrição do sócio substituto, sendo de responsabilidade da equipe o custo com o uniforme. Na final do campeonato os dois associados escrito terão direito aos benefícios disponibilizados aos participantes pelo *clube*.

Art. 99 Em todas as rodadas será designado um membro da comissão de esportes para responder como plantão da rodada, que terá a missão de sanar os problemas administrativos do campeonato naquela rodada.

Art. 100 A não participação no torneio início será considerada como uma falta normal de jogo do campeonato.

Art. 101 O prazo de início e termino para a inscrição de cada campeonato será definido pela Comissão de Esportes, e divulgado aos sócios por todos os meios de comunicação disponíveis pelo clube.

§ 1º: A Comissão de Esportes se reserva no direito de convocar GOLEIROS não inscritos para participar do campeonato vigente, quando houver necessidade nesta posição, para se completar as equipes, até a penúltima rodada da primeira fase (classificatória).

Art. 102 A fórmula de disputa de cada campeonato será definida pela Diretoria de Futebol de acordo com o número de associados inscritos por categoria.

Art. 103 Caso a partida tenha que ser interrompida pelo Árbitro, Diretor do Clube ou Gerente de Esportes, por força maior (situação climática, falta de segurança, confusão generalizada, falta de iluminação por tempo indeterminado e outros):

§. Se transcorrido 80% do jogo, a partida deverá ser encerrada mantendo o placar do momento do encerramento do jogo.

§. Se transcorrido menos de 80% do jogo, a continuação da partida deverá ser reagendada pela Gerência de Esportes, no prazo máximo de 15 dias, para se jogar o tempo restante do jogo. A partida deverá ser reiniciada com os mesmos jogadores do momento da interrupção, obedecendo aos critérios de substituição de jogadores previsto no Regulamento de Futebol do Clube.

§. Caso haja uma interrupção de partida por alguma das situações mencionadas acima (ART. 103) o tempo máximo de espera para uma possível retomada do jogo será de 30 minutos

Art. 104 Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Diretoria de Esportes, Diretoria de Futebol, Gerência de Esportes e Junta de Julgamento.

Itajaí/SC, 30 de abril 2024.

CLAUDIO RIBEIRO WERNER

Presidente

OSNI RICARDO DE ALMEIDA SERAFIN

Diretor de Esportes