

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

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.

Artigo 1º. 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 a 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 eqüidistantes 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.

Artigo 2º. 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.

Artigo 3º. As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo. Serão formadas por dois postes verticais, eqüidistantes 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 traz 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.

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

Artigo 5º. 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.

Artigo 1º. A bola será fornecida pelo clube, sendo no mínimo duas para cada jogo.

Artigo 2º. 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.

Artigo 3º. 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

Artigo 1º. Cada equipe terá no mínimo 11 e no máximo 15 atletas. Exceto nas categorias Fraldinha, Dente de Leite e Infante, que terão no mínimo 10 atletas. Fica a critério da comissão de futebol decidir quanto à alteração destes números em cada campeonato.

Artigo 2º. 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.

Artigo 3º. Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 06 atletas, seja por qual motivo for, no primeiro tempo de jogo, a partida deverá ser encerrada, ficando caracterizado o WO, não sendo computado nenhum ponto para a equipe infratora, seja qual for o placar. Caso isto ocorra no segundo tempo, não será caracterizado o WO, porém será considerada perdedora pelo placar de 10 x 0, computando este placar para fins de classificação como derrota, gols sofridos e critério para desempate no número de pontos. Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO terá este placar computado na classificação como gols pró. A equipe vencedora terá para fins de classificação os pontos para o caso de vitória e o placar para fins de classificação será computado como o placar do momento.

Artigo 4º. A equipe que der causa ao WO, será considerada perdedora pelo placar de 10 x 0, computando este placar para fins de classificação como derrota, gols sofridos e critério para desempate no número de pontos. Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO terá este placar computado na classificação como gols pró.

§ 1º. A equipe vencedora por WO terá para fins de classificação os pontos para o caso de vitória e o placar para fins de classificação será computado como o placar do momento.

§ 2º. Caso o WO ocorra em partidas eliminatórias, no sistema mata-mata, a equipe que der causa será eliminada da competição, mesmo que a tabela do campeonato tenha previsão de mais uma partida entre ambas as equipes.

Regra 04: Categorias

Artigo 1º. Os eventos futebolísticos do Itamirim Clube de Campo compreenderão as seguintes categorias, Masculinas e Femininas:

Categoria	Idade
Fraldinha	05 a 07 anos
Dente de Leite	08 a 10 anos

Infanto	11 a 13 anos
Juvenil	14 a 16 anos
Novos	17 a 29 anos
Intermediário	30 a 39 anos
Veteranos	40 a 49 anos
Máster	50 anos ou mais
Feminino	12 anos ou mais

§ 1º. Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima (exceto nas categorias FRALDINHA, DENTE DE LEITE, INFANTO e JUVENIL), será considerada a idade completada no ano da competição.

a) Nas categorias FRALDINHA, DENTE DE LEITE, INFANTO e JUVENIL será considerada a idade que o atleta possui até o término do prazo das inscrições para o campeonato vigente.

§ 2º. Para a categoria de Máster, será permitido que na posição de goleiro o participante tenha idade mínima de 48 anos, e na categoria de Veteranos na posição de goleiro a idade mínima será de 38 anos. Nas categorias INTERMEDIÁRIO e NOVOS, os goleiros poderão ter a idade mínima de 15 anos.

§ 3º. A criação de novas categorias fica a cargo pode ser solicitada a gerência de esportes do clube, e passará por aprovação da comissão de esportes.

Regra 05: Tempo de jogo

Artigo 1º: O tempo de jogo será determinado pela categoria. Para as categorias NOVOS, INTERMEDIÁRIOS e MASTER, 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 FRALDINHA, a duração do jogo será de 30 minutos, divididos em dois tempos de 15 minutos. Para a categoria 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) pode haver prorrogação como critério de desempate, desde que instituída na fórmula de disputa da competição. O tempo de jogo na prorrogação não será maior que 20 minutos totais, divididos em dois períodos de 10 minutos, para as categorias MASTER, VETERANOS, INTERMEDIÁRIOS, NOVOS e FEMININO, as demais categorias terão um tempo total de 10 minutos, divididos em dois períodos de 5 minutos. Caso persista o empate, 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

Artigo 1º. 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.

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, sendo que o goleiro só poderá jogar na linha se estiver inscrito somente em uma única categoria, dentro da idade permitida, e desde que tal alteração seja efetuada quando de uma paralisação da partida e com a autorização do arbitro.

§ 1º. Caso haja o descumprimento deste artigo, a partida não deverá ser interrompida. Os atletas infratores deste artigo serão advertidos imediatamente com cartão azul no primeiro momento em que a bola estiver fora de jogo.

Artigo 4º: 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,

Artigo 5º: 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.

Artigo 6º: 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

Artigo 1º: O uso de uniforme será obrigatório, tanto nos campeonatos como nas reuniões de ferinos, e será composto por: camisa de meia manga ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, tênis ou chuteira apropriada para a prática do futebol suíço, confeccionadas com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento de borracha, 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 ESQUERDA da camisa, e na parte frontal inferior ESQUERDA do calção, 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 às tenha, em jogos de dias frios. Porém, só será permitido caso os integrantes da equipe estejam-na usando sob o uniforme oficial de jogo, e obedecendo os padrões de cores do mesmo uniforme. Também é obrigatório que todas as camisas sejam iguais em padrão de cores e modelo.

Artigo 2º: Um atleta não poderá usar nada que possa ser perigoso aos demais atletas.

Artigo 3º: 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.

Artigo 4º: 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.

Artigo 5º: 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.

Artigo 6º: 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.

Artigo 7º: 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.

Artigo 8º: O Capitão (Líder/Representante) da equipe deverá ser identificado, obrigatoriamente, com uma tarja de cor diferenciada do uniforme, fixada em um de seus braços.

Artigo 9º: O atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente.

Artigo 10º: É recomendado, para maior segurança aos atletas, o uso de caneleiras.

Artigo 11º: 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

Artigo 1º: Os árbitros usarão obrigatoriamente uniformes compostos por camisa oficial de cor determinada pelo clube, meia manga ou manga comprida, shorts, meias e chuteira apropriada.

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: Os mesários deverão estar uniformizados com camisas fornecidas pelo clube.

Regra 09: Início do Jogo

Artigo 1º: Para o início do jogo a escolha de campo ou pontapé inicial será sorteada utilizando-se uma moeda; o lado favorecido 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, que deverá estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário. Todos os atletas deverão estar em seu campo de defesa e os atletas do quadro contrário ao que estiver dando a saída deverão estar fora do círculo central e no seu campo de defesa. A bola só entrará em jogo após o atleta executor tocá-la em direção ao campo

adversário. 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.

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: 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.

Artigo 4º: 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.

Artigo 5º: 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.

Artigo 6º: 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

Artigo 1º: 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.

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: 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;
- b) Se a bola bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
- c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro, no caso de uma suposta infração às regras do jogo.

§ 1º: As linhas que são traçadas no campo pertencem às suas superfícies, como conseqüência, 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

Artigo 1º: 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 número 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

Artigo 1º: As transgressões subordinadas a esta regra ficam divididas em:

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

A. Infrações Técnicas

Artigo 1º: 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 atira-se ao solo, de forma deslizante, na disputa da bola com o adversário. Será considerado como infração técnica e deverá ser punido com cartão disciplinar 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:

Artigo 1º: 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, em hipótese alguma, 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.

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

- 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:

Artigo 1º: 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.

Artigo 2º: Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

Cartão Azul (Primeira advertência): 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.

Cartão Vermelho (Segunda advertência): O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído.

§ 1º: 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.

§ 2º: Todos os cartões deverão constar em súmula como infração individual e coletiva.

§ 3º: 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. Caso o cartão vermelho seja decorrente de um segundo cartão azul, ou não haja notificações referentes à sua expulsão consignadas em súmula, este estará liberado para jogar, sem a necessidade do cumprimento de suspensão automática no próximo campeonato.

Artigo 3º: 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.

Artigo 4º: A cobrança da penalidade máxima ou tiro direto da linha de 12 metros 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 metros atrás da linha da bola. Somente poderão avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança desferir o chute. O goleiro deverá estar com uma parte dos pés em cima da linha do gol, podendo movimentar-se lateralmente, até que seja efetuado o chute. Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, cobra-se novamente o pênalti; no mesmo caso, se a bola entrar no gol, o gol é válido. Caso haja irregularidade por parte do quadro atacado e o tiro não tenha resultado em gol, cobra-se novamente o pênalti. Caso haja irregularidade do quadro atacante e tenha resultado em gol, o pênalti será repetido.

Regra 13: Tiro livre Direto e Indireto

Artigo 1º: 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 a categoria de FRALDINHAS.

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

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: 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.

Artigo 4º: 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.

Artigo 5º: 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.

Artigo 6º: De um tiro livre indireto não poderá ser consignado um gol diretamente.

Penalidade: Tiro de meta para o adversário.

Regra 14: Arremesso Lateral

Artigo 1º: 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.

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: 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

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

Artigo 2º: 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 é válido, ou seja, neste caso sempre será levada em consideração a posição 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 não 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.

Artigo 3º: 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

Artigo 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 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.

§ 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.

Artigo 2º: 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.

Artigo 3º: 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.

Artigo 4º: Havendo qualquer outra infração, o arremesso será repetido.

Regra 17: Árbitro / Oficiais de Arbitragem

Artigo 1º: 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.

Artigo 2º: 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 do 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.

Artigo 3º: 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 e o mesário poderão 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 e mesários 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 inicio 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.

Artigo 4º: 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 dêem 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 accidental. 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. Atendem 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 encontra-se 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: Penalidade máxima e tiro livre, após sétima falta: na cobrança o goleiro deverá estar com uma parte dos pés, obrigatoriamente, em cima da linha de gol, sendo permitido movimentar-se lateralmente. Caso haja irregularidade por parte da equipe que defende e a mesma não tenha resultado em gol, a cobrança será repetida. Se houver irregularidade por parte da equipe beneficiada com a penalidade, mesmo tendo resultado em gol, a cobrança será repetida, mas caso não tenha resultado em gol a jogada prossegue normalmente. Na cobrança da penalidade máxima os atletas não envolvidos deverão estar a uma distância mínima de 05 metros atrás da linha da bola, somente podendo avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança ter desferido o chute.

§ 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 na 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, INTERMEDIÁRIOS, 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

Artigo 1º: 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. Menos gols tomados;
4. Melhor saldo de gols;
5. Vencedor do último confronto direto.
6. Sorteio.

Artigo 2º: Em caso de jogos de cruzamento (playoffs), os jogos podem ser decididos em prorrogação ou, persistindo o empate, a decisão será por penalidade máxima. Para tanto, deverá ser consultado o regulamento específico da respectiva categoria, no campeonato vigente (descrito na tabela de jogos).

§ 1º: A disputa de penalidades máximas será em número de 05 (cinco) 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

Artigo 1º: 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.

Artigo 2º: Compete ao Diretor de Esporte, coordenar as Subcomissões:

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

Artigo 3º: 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.

Artigo 4º: 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;

Artigo 5º: 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 outubro);
- b) Campeonato de Inverno: de Maio a Julho (inscrições até 15 de fevereiro);
- c) Campeonato Nacional: de Agosto a Novembro (inscrições até 15 de junho);

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

Artigo 6º: 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.

Artigo 7º: Só será permitida a presença de técnicos em campo nas categorias FRALDINHA, DENTE DE LEITE, INFANTO JUVENIL e FEMININO.

Artigo 8º: Não haverá substituição de atletas machucados, exceto se o atleta que precisa ser substituído já tenha jogado um tempo completo do jogo.

Artigo 9º: 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.

Artigo 10º: Será permitido a realização de partidas amistosas com equipes de outras associações, desde que previamente autorizadas pela Comissão Organizadora.

Artigo 11º: Toda equipe terá um líder (representante) e dois vice-líderes, que serão responsáveis pela equipe e seus atletas.

Artigo 12º: Após a divulgação dos times formados pela Comissão Organizadora, publicado no mural do clube, o participante não poderá mais desistir da competição, caso venha ocorrer a Comissão Organizadora julgará o participante desistente.

Artigo 13º: 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 10 horas da manhã para as partidas que ocorrerem no sábado ou domingo e até o horário limite das 16 horas caso a partida seja entre segunda e sexta-feira, para que seu nome possa ser lançado em súmula, sendo vedado apresentar esta quitação no momento da partida ao mesário, árbitro ou qualquer outro diretor.

Artigo 14º: 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).

Artigo 15º: 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.

Artigo 16º: 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.

Artigo 17º: A justificativa do não comparecimento ao jogo deverá ser feita na súmula colocando um "X" no espaço reservado para colocar o número da camisa, e somente o atleta, líder e vice-líder é poderão fazer esta justificativa.

Artigo 18º: 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.

Artigo 19º: As justificativas enviadas à comissão de esportes serão analisadas e serão deferidas ou indeferidas.

Artigo 20º: O atleta que faltar três (03) jogos sem justificativa será eliminado da competição e estará automaticamente suspenso do torneio início (se houver) e das duas partidas iniciais do próximo torneio de futebol suíço ao qual se inscrever. 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.

§ 1º: O goleiro que faltar três (03) jogos sem justificativa será eliminado da competição em quantas equipes e categorias estiver inscrito, além de estar suspenso automaticamente do torneio início (se houver) e das duas partidas iniciais do próximo torneio de futebol suíço ao qual se inscrever.

Artigo 21º: 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.

Artigo 22º: 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.

Artigo 23º: Nenhum atleta poderá participar de duas categorias no mesmo campeonato, exceto na posição de goleiro, que cuja coincidência de horários correrão por conta e risco do atleta e dos times nos quais está inscrito.

Artigo 24º: 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.

Artigo 25º: Durante o campeonato, o goleiro poderá ser substituído por outro, a critério da Comissão de Esportes, desde que seja protocolada a solicitação da equipe do mesmo na secretaria do Clube, junto ao atestado médico ou documento que comprove a indisponibilidade do goleiro em participar do campeonato, até a penúltima rodada da fase classificatória (primeira fase). Na categoria FEMININO se adota o mesmo critério, acrescentando a gravidez como justificativa da substituição, também comprovada por laudo médico.

§ 1º: Jogadores de linha não poderão ser incluídos ou substituídos em qualquer situação, após o término das inscrições do campeonato, exceto nos casos de gravidez, comprovada por laudo médico, onde o atleta poderá ser substituído por outro, a critério da Comissão de Esportes, até a penúltima rodada da primeira fase (classificatória).

Artigo 26º: Em todas as rodadas será designado um membro da comissão de esportes para responder como delegado, que terá a missão de sanar os problemas administrativos do campeonato naquela rodada.

Artigo 27º: A não participação no torneio início será considerada como uma falta normal de jogo do campeonato.

Artigo 28º. 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).

§ 2º: Somente o goleiro poderá ter a sua inscrição realizada em duas categorias. Qualquer outro atleta que tiver a inscrição realizada em mais de uma categoria ou em mais de uma equipe, por sua iniciativa, terá todas as inscrições canceladas e estará impedido de participar do mesmo campeonato.

a) A segunda inscrição como goleiro no mesmo campeonato e categoria diferente será gratuita.

Artigo 29º: Às categorias FRALDINHA, DENTE DE LEITE e INFANTO JUVENIL aplica-se o regulamento específico e, aos casos omissos, será aplicado este Regulamento.

Artigo 30º: Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Diretoria de Esportes, Gerência de Esportes e Junta de Julgamento.

ITAMIRIM CLUBE DE CAMPO
DEPARTAMENTO DE ESPORTE
REGULAMENTO DISCIPLINAR GERAL

CAPITULO I

DAS INFRAÇÕES RELATIVAS ÀS COMPETIÇÕES ESPORTIVAS (CAMPEONATO E FEIRINOS) REALIZADAS NO CLUBE ITAMIRIM

Artigo 1º. Praticar ato de hostilidade, proceder desleal ou inconvenientemente durante a competição, reclamar por gestos ou palavras, manifestar-se de forma desrespeitosa contra componente da própria equipe ou equipe adversária, das decisões da arbitragem, e/ou seus auxiliares, membros da diretoria, junta de julgamento, comissão de futebol e outros funcionários do clube.

PENA: suspensão de 2 (dois) a 6 (seis) jogos, ou suspensão de 30 (trinta) a 180 (cento e oitenta) dias.

§ único - Prestar declaração falsa objetivando obter vantagens para si ou sua equipe; obter inscrição para qualquer competição em que seja fixado limite de idade, ou ainda, por atleta da equipe, equipe adversária e a vítima, para beneficiar o infrator em seu julgamento, eximindo-o da responsabilidade pelo ato constante em súmula.

PENA: Eliminação da competição e suspensão por três (03) campeonatos que se seguirem.

Artigo 2º. Praticar falta violenta, falta por trás ou carrinho que atinja o atleta.

PENA: suspensão de 3 (três) a 15 (quinze) partidas ou 45 (quarenta e cinco) a 240 (duzentos e quarenta) dias.

§ único – Se à jogada resultar em lesão ao adversário que o impossibilite de prosseguir na partida ou na competição, a pena de suspensão poderá ser acrescida em até 50% (cinquenta por cento) da sanção máxima para a infração em jogos ou, 90 (noventa) a 360 (trezentos e sessenta) dias, a critério da junta de julgamento.

Artigo 3º. Praticar vias de fato¹ contra companheiro de equipe ou componente de equipe adversária, árbitros, assistentes e auxiliares em função, membros da diretoria, junta de julgamento.

PENA: suspensão de 12 (doze) a 40 (quarenta) partidas ou 180 (cento e oitenta) a 720 (setecentos e vinte) dias.

§ único – Se da infração resultar lesão corporal grave, a pena será de suspensão de 360 (trezentos e sessenta) a 720 (setecentos e vinte) dias, podendo ser acrescida em até 50% (cinquenta por cento) da pena aplicada.

Artigo 4º. Desistir de disputar partida, depois de iniciada, por abandono de campo, simulação de contusão, ou desinteresse nas jogadas, ou tentar impedir, por qualquer meio, o seu prosseguimento.

PENA: suspensão de 2 (dois) a 6 (seis) jogos ou 30 (trinta) a 180 (cento e oitenta) dias.

§ 1º - A caracterização do “AMOLECIMENTO” por parte da equipe, sujeitará os componentes da mesma a:

PENA: Eliminação da competição, ficando impedido de inscrever-se no campeonato seguinte.

§ 2º – Se tal ato provocado pelo atleta resultar em derrota de sua equipe por W x O, a pena poderá ser aumentada da ½ até o dobro da pena máxima.

§ 3º – Substituir atleta, sob alegação de contusão grave ou circunstância constante do artigo nono do Regulamento de Futebol.

PENA: Suspensão do atleta e do líder da equipe infratora de 2 (dois) a 4 (quatro) jogos.

Artigo 5º. Participar de rixa, conflito ou tumulto, durante a partida, sem chegar a vias de fato.

PENA: suspensão de 10 (dez) a 30 (trinta) partidas ou 90 (noventa) a 240 (duzentos e quarenta) dias.

Artigo 6º. Tentar subornar o árbitro ou mesário designado para um jogo.

¹ Para efeito deste regulamento, vias de fato é qualquer forma de agressão praticada por atleta inscrito no campeonato, que não esteja configurada nos artigos 1º e 2º, e que sejam praticadas de forma direta ou em revide a outras infrações de maior ou menor gravidade.

PENA: Suspensão de 360 a 720 dias.

Artigo 7º. São consideradas infrações:

§ 1º – O atleta que participar do jogo sem assinar a sumula, sem estar devidamente uniformizado ou não acatar ordem do árbitro para colocar a camisa por dentro do calção e levantar as meias:

PENA: suspensão de 1 (um) a 3 (três) partidas.

§ 2º – assinar a súmula e não jogar.

PENA: suspensão de 1 (um) a 3 (três) partidas.

§ 4º – O atleta que assinar a sumula após o encerramento do primeiro tempo de jogo:

PENA: suspensão de 1 (um) a 3 (três) partidas para o atleta e perda de três (3) pontos da sua equipe na classificação e eliminação no caso de mata-mata.

§ 5º - solicitar, insinuar, induzir ou impedir que atleta de sua equipe, ou equipe adversária, deixe de participar de jogo de sua equipe, ou equipe adversária, ou de jogo alheio.

PENA: Suspensão de 90 (noventa) a 180 (cento e oitenta) dias , ou na reincidência , eliminação do campeonato.

§ 6º - Faltar a jogo de sua equipe sem justificativa por mais de 03 (três) partidas consecutivas ou alternadas.

PENA: Eliminação da competição ficando impedido de inscrever-se no 1º (primeiro) campeonato que se seguir.

§ 7º - recusar-se a cumprir determinação do líder de sua equipe no campeonato em que esteja disputando.

PENA: Suspensão de 1 a 3 partidas.

Artigo 8º. – Impedir o prosseguimento ou der causa à suspensão de partida de campeonato ou torneio em que esteja inscrita a equipe, sem prejuízo da punição individual do atleta.

PENA: perda dos pontos disputados naquela partida revertendo-se para a outra equipe se esta não participou do ato de insubordinação.

Artigo 9º. Incluir em sua equipe atleta que não tenha condições de jogo (suspensão por cartão azul, expulsão, suspensão automática e/ou outra punição aplicada pela junta de julgamento, Comissão Organizadora ou diretoria).

PENA: Perda de 5 (cinco) pontos na classificação geral pela equipe infratora, caso a infração seja cometida no mesmo campeonato em que o atleta foi penalizado.

§ 1º - Caso a infração seja cometida em campeonato posterior aquele da penalização do atleta, a equipe perderá somente os pontos disputados no jogo em que foi cometida a infração.

§ 2º - O atleta irregular será apenado de 2 a 4 partidas.

§ 3º - O líder, vice-líderes ou atletas que autorizarem a prática da infração, serão apenados de 2 a 4 partidas.

§ 4º - Se a partida for de semifinal ou final, será declarada vencedora a equipe adversária da equipe punida, ficando suspenso o resultado da partida, caso seja a final do campeonato.

§ 5º - Para efeito de defesa, não poderá ser alegado pelo atleta o desconhecimento da punição havida, se tiver sido intimado da mesma ou se tratar das formas de suspensão automática prevista nesse regulamento, mesmo que não conste em súmula.

Artigo 10º. Para os efeitos do disposto nos artigos anteriores, o árbitro e os auxiliares são considerados em função desde a escalação até o término do prazo fixado para a entrega dos documentos da partida na entidade.

Artigo 11º. Ofender moralmente ou dirigir palavras ofensivas a pessoas vinculadas à equipe ou equipe adversária, diretoria de esportes ou comissão julgadora, árbitros ou auxiliares, por fato ligado a competições realizadas no clube.

PENA: 05 (cinco) a 15 (quinze) partidas ou suspensão de 90 (noventa) a 360 (trezentos e sessenta) dias.

Artigo 12º. Atribuir fato inverídico a membros ou dirigentes do Clube, ou da junta de julgamento.

PENA: suspensão de 90 (noventa) a 180 (cento e oitenta) dias.

Artigo 13º. Invadir local destinado ao árbitro ou auxiliares ou penetrar no campo durante a partida, inclusive intervalos regulamentar, sem a necessária autorização.

PENA: suspensão de 90 (noventa) a 240 (duzentos e quarenta) dias.

CAPITULO II

DA APLICAÇÃO DAS MEDIDAS DISCIPLINARES

Artigo 14º. Para efeitos deste regulamento interno, diz-se a infração:

- a) consumada, quando nela se reúnem todos os elementos de sua definição, na forma deste Regulamento;
- b) tentada, quando, iniciada a execução, esta não se consuma por circunstâncias alheias à vontade do agente.

§1º – Pune-se a tentativa, salvo disposição em contrário, com a pena da infração consumada, reduzida da metade, observado o mínimo legal, quando este for de 1 (uma) partida.

Artigo 15º. Para fins de aplicação da pena considera-se que:

I – A Junta Julgadora fixará pena base dentro do limite previsto neste regulamento, levando em consideração as circunstâncias dos fatos e o que julgar necessário para reprovação e prevenção de novas infrações, para então aplicar as atenuantes e/ou agravantes existentes.

II – Ocorre a reincidência quando o infrator comete nova infração, depois de ter sido condenado por infração anterior e desde seu cumprimento não tenha decorrido período de tempo superior a 5 (cinco) anos.

III – A reincidência é tida como específica quando a nova infração cometida constitui tipo similar ao da infração anterior;

§1º - Na reincidência específica a pena poderá ser aumentada de 1/2 até o dobro.

§2º - Em caso de existirem antecedentes que não configurem a reincidência específica, na forma deste regulamento, a pena poderá ser aumentada de 1/4 até 2/3.

§3º - Se o infrator for primário a pena poderá ser reduzida de 1/4 até metade, até o mínimo de 1 (um) jogo ou dias equivalentes.

§4º - Sendo aplicada pena não superior a 2 (dois) jogos, poderá ser esta suspensa, desde que o infrator seja primário, cumpra uma suspensão automática, conforme disciplina o artigo 43 deste regulamento, e não tenha nova condenação nos dois anos subseqüentes, o que se ocorrer cumulará ambas as penas;

§5º- As penas impostas em dias, serão sempre contadas a partir do dia posterior ao do julgamento ou da data em que o infrator tomar ciência da decisão.

CAPITULO III

DA AÇÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA

Artigo 16º. A ação disciplinar será iniciada de ofício, mediante denúncia registrada na súmula da competição, ressalvados os casos de representação ou de queixa por parte de sócios, diretores do Clube, membros da comissão ou os auxiliares em função.

Artigo 17º. A denúncia e a queixa conterão a descrição sumária da infração, o nome do infrator e da equipe a que pertencer, a disposição infringida, as agravantes e atenuantes e o rol das testemunhas, se houver.

§ 1º - A queixa, ou denuncia deverá ser formulada dentro do prazo de 15 (quinze) dias úteis, a partir do fato que lhe de causa. Findo o prazo, extingui-se a punibilidade.

§ 2º - Servirá como denúncia, a descrição dos fatos expostos pelo árbitro ou auxiliares em função, devendo a mesma ser complementada com o enquadramento legal do infrator, nos termo deste regulamento disciplinar, para fins de sua citação para instrução e julgamento.

Artigo 18º. A denúncia descrita na súmula ou a queixa serão rejeitadas:

- a) Se o fato narrado não constituir infração prevista nas normas do Clube;

- b) Se estiver extinta a punibilidade;
- c) Manifestar-se a ilegitimidade da parte quando faltar condição exigida por lei para a iniciativa da ação;
- d) Se a competição estiver definitivamente aprovada pelo órgão competente, quando se tratar de impugnação à sua validade.

Artigo 19º. São circunstâncias que atenuam a pena:

- a) ter sido a infração cometida em afronta a grave ofensa moral;
- b) ter sido a infração cometida em revide imediato;
- c) ter o infrator sido agraciado com o troféu disciplina no Campeonato anterior;

§ 1º - reconhecida a atenuante, poderá a pena ser reduzida de 1/4 a 1/2, observado o mínimo de 1 (um) jogo ou dias equivalentes.

Artigo 19-A. São circunstâncias que agravam a pena:

- a) ser reincidente nos termos deste regulamento;
- b) instigar, participar, concorrer, estimular sócio ou atleta na ocorrência da infração.

§1º - reconhecida a agravante, a pena poderá ser aumentada de 1/4 até o dobro.

CAPÍTULO IV

DAS INFRAÇÕES DOS ÁRBITROS E AUXILIARES

Artigo 20º. Deixar de observar as regras do jogo.

Pena: suspensão de 30 (trinta) a 120 (cento e vinte) dias.

§ único: a partida poderá ser anulada se ocorrer erro de direito que beneficie equipe que ganhe um ou mais pontos.

Artigo 21º. Omitir-se no dever de prevenir ou de coibir violência ou animosidade entre os atletas, no curso da competição.

Pena: suspensão de 30 (trinta) a 120 (cento e vinte) dias.

Artigo 22º. Não se apresentar devidamente uniformizado ou apresentar-se sem o material necessário ao desempenho das suas atribuições.

Pena: suspensão de 10 (dez) a 90 (noventa) dias.

Artigo 23º. Deixar de apresentar-se em campo, no mínimo, 10 (dez) minutos antes da hora marcada para o início da competição.

Pena: suspensão das atividades à critério da junta julgadora de esportes.

§ 1º – se até 5 (cinco) minutos antes da hora marcada para o início da competição o árbitro ou auxiliar não se apresentar em campo, proceder-se-á a sua substituição na forma que dispuser o regulamento da competição, sem prejuízo da suspensão prevista no caput deste artigo.

Artigo 24º. Deixar de comunicar à autoridade competente, em tempo oportuno, que não se encontra em condições de exercer suas atribuições.

Pena: suspensão de 10 (dez) a 90 (noventa) dias.

Artigo 25º. Não conferir, quando exigido por lei ou regulamento, as fichas de identidade dos atletas.

Pena: suspensão de 10 (dez) a 60 (sessenta) dias.

§ único: quando da infração resultar a anulação da partida, a pena será de suspensão de 30 (trinta) a 90 (noventa) dias.

Artigo 26º. Deixar de entregar ao órgão competente, no prazo legal, os documentos da partida, regularmente preenchidos.

Pena: suspensão de 10 (dez) a 90 (noventa) dias.

§ único: incorrerá na pena de suspensão de 30 (trinta) a 90 (noventa) dias o árbitro que deixar de relatar as ocorrências disciplinares da partida ou que as relatar de modo a impossibilitar ou dificultar a punição de infratores.

Artigo 27º. Permitir a presença no campo de jogo ou no recinto da partida de qualquer pessoa que não as previstas nas leis do jogo, nos regulamentos e normas da competição.

Pena: suspensão de 30 (trinta) a 90 (noventa) dias.

§ único: quando da infração resultarem ocorrências graves a pena será de suspensão de 60 (sessenta) a 180 (cento e oitenta) dias.

Artigo 28º. Abandonar a partida antes do seu término ou recusar-se a iniciá-la.

Pena: suspensão de 30 (trinta) a 180 (cento e oitenta) dias.

Artigo 29º. Criticar, publicamente, a atuação de outros árbitros ou auxiliares, atletas, membros da diretoria ou comissão de esportes.

Pena: suspensão de 90 (noventa) a 180 (cento e oitenta) dias.

Artigo 30º. Assumir em praças desportivas, antes, durante ou depois da partida, atitude contrária à disciplina ou à moral desportiva.

Pena: suspensão de 30 (trinta) a 90 (noventa) dias.

Artigo 31º. Dirigir a partida com excesso ou abuso de autoridade.

Pena: suspensão de 30 (trinta) a 90 (noventa) dias.

CAPITULO V

DO PROCESSO DISCIPLINAR – ORDINÁRIO

Artigo 32º. O processo disciplinar ordinário reger-se-á pelas disposições que se seguem:

§ 1º - a súmula da partida, a queixa e, quando houver, os relatórios dos membros da comissão ou diretoria, serão entregues a secretária do Clube Itamirim, até o primeiro dia útil após a realização da partida.

Artigo 33º. A secretaria do clube, quando verificar que a súmula, queixa ou relatório, relatar infração disciplinar, remeterá toda a documentação a Comissão Julgadora do Clube;

Artigo 34º. Autuados os documentos, deles se dará vista ao Presidente da Comissão Julgadora ou para o relator do processo, por 2 (dois) dias, para oferecer denúncia que poderá ser a súmula do jogo acrescida da tipificação para a infração cometida, emitir parecer ou requerer diligências ou instauração de inquérito;

Artigo 35º. Feita à denúncia pelo Presidente, será citado o infrator, com a marcação de dia e hora para o julgamento, que deverá ocorrer, se possível, dentro do prazo de 15 (quinze) dias.

Artigo 36º. A citação, necessária para o início do procedimento, far-se-á por carta com aviso de recebimento, por notificação pessoal, fac-símile ou e-mail, desde que comprovado o recebimento pelo denunciado, nela constando à infração pela qual está sendo denunciado, sendo entregue ao denunciado mediante contra-fé, que será por ele assinada e datada, podendo ser suprida pela confirmação de recebimento por via eletrônica;

§ 1º - Não sendo encontrado o indiciado, a citação será efetuada por edital fixado na secretaria do clube, com prazo de 10 (dez) dias.

§ 2º - Sendo necessário para viabilizar o cumprimento das disposições deste regulamento e, de acordo com a gravidade da infração, poderá a junta de julgamento, aplicar ao atleta infrator, uma SUSPENSÃO PREVENTIVA, que não ultrapassará 30 (trinta) dias, ficando o mesmo impossibilitado de participar das partidas do campeonato ou grupos de feirinos até que seja julgado.

CAPÍTULO VI

DAS PROVAS

Artigo 37º. Todos os meios legais, bem como os moralmente legítimos, ainda que não especificados neste Código, são hábeis para provar os fatos alegados no processo disciplinar de acordo com o Código de Processo Civil Brasileiro (Art. 332 do CPC) e regulamento específico da CBDF, naquilo em que este for omissivo.

§ 1º - A prova testemunhal estará limitada ao número de duas pessoas, que deverão ser elencadas em lista e apresentada na Secretaria do Clube, endereçada ao Presidente da Junta de Julgamentos, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas anteriores a data designada para o julgamento.

Artigo 38º. Relativamente aos fatos ocorridos em campo, antes, durante e depois da competição, o julgador levará em conta, principalmente, a palavra do árbitro, no que se refere ao que foi por ele observado, decidido e relatado na súmula.

§ 1º - Os mesários, na qualidade de auxiliares em função poderão alertar o árbitro quanto a ocorrências por ele não observadas e, também elas, na recusa do mesmo de proceder as anotações relativas às ocorrências havidas em campo e fora dele, poderão promover os registros necessários para a abertura do competente procedimento disciplinar, na forma do artigo 32 e seguintes deste regulamento.

§ 2º - Para efeito de prova, não será aceita declaração do ofendido isentando o denunciado de responsabilidade pelos atos relatados em súmula, aplicadas ainda as sanções do Art. 1º, § único deste regulamento.

§ 3º - Não se aplicará o disposto neste artigo quando se tratar de infração praticada pelo árbitro ou seus auxiliares.

Artigo 39º. O relator decidirá sobre as provas pedidas pelas partes e, de ofício, determinará às que julgar convenientes ou necessárias, descartando aquelas que julgar impertinentes ou que tenham o caráter meramente protelatório, de acordo com o Art. 130 do Código de Processo Civil Brasileiro, aplicado subsidiariamente naquilo que couber.

§ 1º - Os atletas da equipe do infrator ou equipe adversária, ou ainda terceiros que servirem de testemunha, serão ouvidos apenas como informantes, atribuindo-se ao depoimento destes, valor relativo, pela sua condição de suspeitos, em razão do grau de afinidade com o ofensor.

CAPITULO VII

DO RECURSO

Artigo 40º. Das decisões da Junta de Julgamento caberá recurso ordinário diretamente a diretoria do Clube.

§1º - As decisões absolutórias da Junta de Julgamento que não forem unânimes serão recorridas de ofício;

§2º - As decisões da Diretoria do Clube em nível de recurso são irrecorríveis.

Artigo 41º. Os recursos são voluntários, interpostos no prazo de 3 (três) dias úteis, contados da proclamação do resultado do julgamento e, após a devida intimação do atleta, através de carta com AR ou pessoalmente na secretaria do clube. Ao atleta não encontrado para intimação, aplica-se o disposto no Art. 36, § 1º e 2º deste regulamento.

Artigo 42º. O recurso terá efeito devolutivo e suspensivo, enquanto não for decidido pela Diretoria a pena não terá efeito, ressalvada a aplicação pela Diretoria do disposto no artigo 36, § 2º deste Regulamento.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 43º. O atleta ao receber o cartão vermelho estará imediatamente afastado do jogo e, automaticamente suspenso para o jogo seguinte, independentemente de julgamento, pela comissão julgadora de esportes.

§ 1º - se não houver qualquer ocorrência anotada em súmula, pelo árbitro, auxiliares, membros da comissão ou diretoria, o atleta cumprirá a suspensão automática prevista no caput do artigo, sendo desnecessário o seu julgamento pela junta disciplinar.

§ 2º - Quando o atleta estiver inscrito em duas categorias(Goleiro), conforme permitido pelo item 23 das DISPOSIÇÕES GERAIS DO REGULAMENTO para a prática do futebol suíço no ICC, e for punido com suspensão automática de jogos, o mesmo cumprirá a pena imposta nos jogos do time pelo qual foi apenado.

§ 3º - Em caso de suspensão em número de jogos superior a automática, o atleta cumprirá suspensão igual em todas as equipes nas quais está inscrito.

§ 4º - Caso a pena imposta seja em dias, o atleta será suspenso em todas as atividades do clube, inclusive em jogos de feirinos.

Artigo 44º. A Junta de Julgamento Desportiva do Itamirim Clube de Campo, é órgão ligado a comissão de esportes, sob supervisão direta do Diretor de Esportes, e será composta de 6 (seis) membros, denominados de auditores, sendo 3(três) efetivos e 3(três) suplentes, que poderão se alternar livremente na realização dos julgamentos.

§ 1º - Não havendo número legal de auditores para realização dos julgamentos, os membros presentes poderão colher os depoimentos do denunciado e sua defesa, bem como produzir as provas que forem requeridas e ainda, promover a prática das diligências necessárias à instrução do feito.

§ 2º - Ficará, entretanto, para a seção imediatamente seguinte, a realização da audiência específica para o julgamento do caso e complementação da instrução se esta não tiver sido encerrada expressamente, circunstância que deverá constar do termo de assentada lavrada na seção anterior.

§ 3º - Na falta dos titulares, serão convocadas (*ad hoc*) para o ato, tantas pessoas quantas forem necessárias para atribuição do número legal de auditores, com o fim de substituir os membros faltosos, escolhidos entre os sócios do clube, atletas ou não e previamente comunicados.

§ 4º - Dentre os titulares será escolhido um relator para cada processo disciplinar, que deverá lavrar seu parecer, que será votado pelos demais membros da Junta, após a instrução do processo disciplinar, servindo de base a súmula do jogo ou, a representação/queixa do ofendido.

Artigo 44º. Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação, revogando-se todas as demais disposições em contrário, sendo que os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Esportes, Junta de Julgamento e Diretoria do Itamirim Clube de Campo.

Itajaí/SC, 20 de dezembro de 2011.

Sérgio Ribeiro Werner
Presidente

Edson César Russi
Diretor de Esportes

Osni R. de A. Serafim
Diretor de Futebol

Felipe Nespolo
Gerente de Esportes