

**NAVEMAR GREMIO ESPORTIVO DE PRAIA E CAMPO
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
REGULAMENTO PARA PRÁTICA DO FUTEBOL SUÍÇO**

Sumário

DO CAMPO DE JOGO – CAMPO SUÍÇO.....	2
A BOLA.....	3
NÚMERO DE ATLETAS – CAMPO SUÍÇO.....	3
CATEGORIAS.....	4
TEMPO DE JOGO.....	4
PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS E SUBSTITUIÇÕES.....	5
UNIFORME DOS ATLETAS.....	8
UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM.....	9
INÍCIO DO JOGO.....	10
CONDIÇÕES DE JOGO.....	11
SOMA DE GOLS.....	11
INFRAÇÕES.....	12
TIRO LIVRE DIRETO.....	15
ARREMESSO LATERAL.....	16
TIRO DE META.....	16
ARREMESSO DE CANTO.....	17
OFICIAIS DE ARBITRAGEM.....	18
RESULTADO DO JOGO.....	22
DISPOSIÇÕES GERAIS.....	22



**NAVEMAR GRÊMIO ESPORTIVO
DE PRAIA E CAMPO**

NAVEMAR GREMIO ESPORTIVO DE PRAIA E CAMPO
DEPARTAMENTO DE ESPORTE
REGULAMENTO PARA PRÁTICA DO FUTEBOL

DO CAMPO DE JOGO – CAMPO SUÍÇO

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, circunferência por outro círculo de raio aproximadamente de 5 metros.

§. 4º Paralelas e equidistantes em 5 metros da linha central serão traçadas duas linhas de 5 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 5 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.

PARÁGRAFO ÚNICO: 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 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.

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).

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.

FUTEBOL SUÍÇO

NÚMERO DE ATLETAS – CAMPO SUÍÇO

Art. 9 Cada equipe terá no mínimo 11 e no máximo 15 atletas. 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 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.

§. 1º § 1º Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO terá este placar computado na classificação como gols pró.

§. 2º § 2º. 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.

Art. 12 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.

§. 1º Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO terá este placar computado na classificação como gols pró.

§. 2º 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.

§. 3º A Equipe que somar 2 (dois) WO acumulados em um mesmo campeonato, mesmo que ocorra em qualquer fase do campeonato, será eliminada da competição.

CATEGORIAS

Art. 13 Os eventos futebolísticos do Clube Navemar compreenderão as seguintes categorias Masculinas:

Categoria	Idade	Idade do Goleiro
Novos	15 a 31 anos	Livre
Intermediário	32 a 34 anos	Livre
Veteranos	35 a 47 anos	Livre

§. 1º A idade será baseada unicamente no ano de nascimento do atleta.

§. 2º Categoria Veteranos (ou Interveteranos):

- a) Será permitido no máximo 04 (quatro) atletas de linha com limite de idade da categoria intermediário, ou seja, de 32 a 34 anos;
- b) Dos 04 (quatro) atletas permitidos da categoria intermediário, somente 03 (três) poderão ser inscritos na “panela”, sendo obrigatoriamente o quarto atleta oriundo de sorteio;
- c) Se o goleiro tiver idade de categoria veterano, o mesmo poderá jogar livremente na linha;
- d) Se o goleiro tiver idade de categoria intermediário, o mesmo só poderá jogar na linha, caso a sua equipe não exceda o limite de 04 (quatro) atletas de linha, da categoria intermediário na partida;
- e) Fica vedado para goleiros de idade de categoria novos, jogar como atleta de linha na categoria veteranos.

§. 3º 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.

TEMPO DE JOGO

Art. 14 O tempo de jogo será determinado pela categoria. Para a categoria NOVOS o jogo terá duração de 60 minutos, e categoria VETERANOS ou INTER VETERANOS, o jogo terá duração de 50 minutos, divididos em dois períodos iguais. 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 VETERANOS e NOVOS. Caso persista o empate, o resultado será decidido em disputa de pênaltis, conforme a Regra 18, artigo 73.

§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.

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 07) antes de acabar o primeiro tempo de jogo.

Art. 16 As substituições só poderão ser realizadas pelo líder da equipe e/ou técnico, 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 ambos jogadores serão punidos com o CARTÃO AZUL. O jogador insubstituível deverá retornar a campo.

Art. 17 Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, sendo que o goleiro só poderá jogar na linha se estiver dentro da idade permitida para a categoria, e desde que tal alteração seja efetuada quando de uma paralisação da partida e com a autorização do árbitro.

§. 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.

§. 2º O atleta goleiro que for para jogar na linha tem de estar com o uniforme padrão aos dos jogadores de linha, com camisa, shorts e meião padrões ao do resto do time.

§. 3º Em hipótese alguma será permitido que o atleta a ir para a linha jogue com a camisa do avesso.

§. 4º Em caso de falta de uniforme (camisa) os atletas poderão trocar de camisas, com a autorização do árbitro e informativo na súmula.

Art. 18 Quando um atleta for substituído, deverão ser observados os seguintes procedimentos:

- 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 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.

FUT 8

NÚMERO DE ATLETAS – FUT 8

Art. 21 Cada equipe terá no mínimo 10 e no máximo 13 atletas. Fica a critério da comissão de futebol decidir quanto à alteração destes números em cada campeonato.

Art. 22 A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por oito atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo, 05 atletas por equipe.

Art. 23 Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 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.

§. 3º § 1º Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO terá este placar computado na classificação como gols pró.

§. 4º § 2º. 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.

Art. 24 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.

§. 4º Em nenhuma hipótese a equipe vencedora por WO terá este placar computado na classificação como gols pró.

§. 5º 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.

§. 6º A Equipe que somar 2 (dois) WO acumulados em um mesmo campeonato, mesmo que ocorra em qualquer fase do campeonato, será eliminada da competição.

CATEGORIAS FUT 8

Art. 25 Os eventos futebolísticos do Clube Navemar compreenderão as seguintes categorias Masculinas:

Categoria	Idade	Idade do Goleiro
Novos	15 a 31 anos	Livre
Intermediário	32 a 34 anos	Livre
Veteranos	35 a 47 anos	Livre

§ 1º A idade será baseada unicamente no ano de nascimento do atleta.

§2º Categoria Veteranos (ou Interveteranos):

Será permitido no máximo 04 (quatro) atletas de linha com limite de idade da categoria intermediário, ou seja, de 32 a 34 anos;

Dos 04 (quatro) atletas permitidos da categoria intermediário, somente 02 (dois) poderão ser inscritos na “panela”, sendo obrigatoriamente os demais atletas serem oriundos de sorteio;

Se o goleiro tiver idade de categoria veterano, o mesmo poderá jogar livremente na linha;

Se o goleiro tiver idade de categoria intermediário, o mesmo só poderá jogar na linha, caso a sua equipe não exceda o limite de 04 (quatro) atletas de linha, da categoria intermediário na partida;

Fica vedado para goleiros de idade de categoria novos, jogar como atleta de linha na categoria veteranos.

§3º 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.

TEMPO DE JOGO

Art. 26 O tempo de jogo será determinado pela categoria. Em ambas as categorias o jogo terá duração de 50 minutos, divididos em dois períodos iguais. 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 VETERANOS e NOVOS. Caso persista o empate, o resultado será decidido em disputa de pênaltis, conforme a Regra 18, artigo 73.

§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.

PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS E SUBSTITUIÇÕES

Art. 27 Nos jogos do Campeonato e Torneio Início, só poderão jogar os atletas inscritos, que tenham comparecido e assinado a súmula (devidamente uniformizado conforme Regra 07) antes de acabar o primeiro tempo de jogo.

Art. 28 As substituições só poderão ser realizadas pelo líder da equipe e/ou técnico, no intervalo do primeiro para o segundo tempo de jogo. Em qualquer hipótese será vedada a substituição durante o primeiro tempo de jogo.

§. 3º 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.

§. 4º Caso haja o descumprimento deste artigo, a partida deverá ser paralisada, e ambos jogadores serão punidos com o CARTÃO AZUL. O jogador insubstituível deverá retornar a campo.

Art. 29 Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, sendo que o goleiro só poderá jogar na linha se estiver dentro da idade permitida para a categoria, e desde que tal alteração seja efetuada quando de uma paralisação da partida e com a autorização do árbitro.

§. 5º 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.

§. 6º O atleta goleiro que for para jogar na linha tem de estar com o uniforme padrão aos dos jogadores de linha, com camisa, shorts e meião padrões ao do resto do time.

§. 7º Em hipótese alguma será permitido que o atleta a ir para a linha jogue com a camisa do avesso.

§. 8º Em caso de falta de uniforme (camisa) os atletas poderão trocar de camisas, com a autorização do árbitro e informativo na súmula.

Art. 30 Quando um atleta for substituído, deverão ser observados os seguintes procedimentos:

- f) Apresentar-se ao representante, que avisará o árbitro;
- g) O árbitro deverá ser informado da substituição antes dela ser efetuada;
- h) O substituto entrará em campo durante uma interrupção do jogo, pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.
- i) 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;
- j) A entrada e saída dos atletas deverão ser realizadas pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO,

Art. 31 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. 32 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.

§. 2º 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 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.

REGRAS GERAIS

UNIFORME DOS ATLETAS

Art. 33 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 DIREITA da camisa, 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.

Art. 34 Um atleta não poderá usar nada que possa ser perigoso aos demais atletas.

Art. 35 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.

§. 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.

Art. 36 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. 37 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. 38 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. 39 O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, com a camisa, 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. 40 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. 41 O atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente.

Art. 42 É recomendado, para maior segurança aos atletas, o uso de caneleiras.

Art. 43 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.

UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Art. 44 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. 45 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. 46 Os mesários deverão estar uniformizados com camisas fornecidas pelo clube.

INÍCIO DO JOGO

Art. 47 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. 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 da área demarcada e no seu campo de defesa. A bola só entrará em jogo após o atleta executor tocá-la. O atleta que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola novamente antes que outro atleta o tenha feito.

Art. 48 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. 49 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. 50 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. 51 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 direto será cobrado por um atleta do quadro oposto no lugar onde ocorreu a infração, sendo considerada como infração e somara coletivamente.

Art. 52 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, a “bola ao chão” sempre será do goleiro que defende a meta no qual a bola será lançada a jogo novamente. 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” fora da área, a posse de bola sempre será da equipe que tinha a posse de bola antes da paralização, todos os atletas adversários deverão estar a uma distância mínima de 5 metros da bola.

§. 2º Toda bola ao chão dentro da área será recomeçada após o toque ao chão com o goleiro sem disputa entre os adversários.

CONDIÇÕES DE JOGO

Art. 53 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 Clube Navemar, 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. 54 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) Se a bola bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo e sofrer inversão da posse de bola ou caracterizar um ataque promissor. O árbitro deve reiniciar o jogo com bola ao chão, com posse de bola para a equipe que possuía está posse antes de a bola tocar ao árbitro, exceto dentro da área que reiniciará com o goleiro;

Art. 55 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 e não sofrer inversão da posse de bola ou não caracterizar um ataque promissor;
- 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 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.

SOMA DE GOLS

Art. 56 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.

INFRAÇÕES

Art. 57 As transgressões subordinadas a esta regra ficam designadas como:

A. Infrações Coletivas.

Art. 58 Estará cometendo Infração 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 atingir perigosamente;
- l) Chutar com a sola dos pés, tendo o adversário próximo à jogada (solada);
- m) Levantar os pés para chutar, a altura do busto, da cabeça ou costas do adversário próximo 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 será punida através de tiro livre direto 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 AZUL (a critério da arbitragem).

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 e deverá ser punido com cartão disciplinar AZUL. Caso o árbitro entenda que o carrinho foi realizada de forma maldosa ou com uso de força excessiva, poderá ser aplicado diretamente o cartão VERMELHO.

§. 5º Para atletas que estão no banco de reservas, somará infração 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 acumulará em súmula infração.

Art. 59 Também estará cometendo infração o atleta que:

a) Sendo o goleiro, após a defesa, jogar a bola para cima e segurá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta. **Penalidade:** Será cobrado tiro livre direto 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 direto antes que outro atleta o faça. **Penalidade:** Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se for dentro de sua própria área de meta, que neste caso será cobrado na marca da área de meta, na direção frontal da infração.

c) 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 e será cobrado tiro livre direto 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 do atleta que atrasou em lateral ou tiro de canto.

d) Sendo o goleiro, após a defesa ou tiro de meta, jogar a bola para seu companheiro e o mesmo devolver com parte do corpo acima da cintura e o goleiro receber com a mão, mesmo que essa tenha tocado no solo ou não. **Penalidade:** Será anotada em súmula infração e será

cobrado tiro livre direto em favor do adversário. A infração será cobrada na linha frontal da área, no local mais próximo de onde ocorreu.

- e) Sendo o goleiro, após a defesa, demorar mais de 5 segundos para repor a bola em jogo. **Penalidade:** tiro livre direto, na direção da linha frontal da área.
- f) Sendo o goleiro após a defesa, jogar a bola ao chão e chutar com o pé da área. **Penalidade:** tiro livre direto, na direção da linha frontal da área.

Art. 60 Comete infração coletiva 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) Abandonar a partida sem a mesma estiver terminada.
- i) Entrar no campo para ministrar instruções. **Penalidade:** Durante o jogo será considerada como infração, sendo acumulada em súmula infração individual e também coletiva e será concedido à equipe adversária um tiro livre direto no local onde se encontrava a bola no momento da infração. Se dentro de sua própria área de meta, será punido com pênalti.

§ ÚNICO. Caso a bola esteja fora de jogo, o árbitro apenas dará a advertência que julgar necessária ao atleta, sem conceder tiro livre direto 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. 61 Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

- a) **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.
 - b) **Cartão VERMELHO (Segunda advertência):** O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído.
- §. 1º** O árbitro deve apresentar o cartão ou comunicar verbalmente ao atleta que está recebendo a punição.
- §. 2º** Todos os cartões deverão constar em súmula como infração individual e coletiva.
- §. 3º** A aplicação do Cartão AZUL deverá ser consignada em súmula, pois: Pela primeira série de 03 (três) cartões, o atleta será suspenso por um (01) jogo; Pela segunda série de 03 (três) cartões, o atleta será suspenso por (02) dois jogos; pela terceira série de 03 (três) cartões, o atleta será ELIMINADO do Campeonato.
- §. 4º** Existem dois tipos de cartão VERMELHO: o direto e o indireto (que é a soma de dois cartões Azuis). Esta diferença, que precisa ser especificada na súmula da partida pelo árbitro quando a punição é aplicada (caso não informado em súmula que o cartão VERMELHO é direto, entende-se que o mesmo foi obtido indiretamente), define a regra de suspensão.

- a) Suspensão automática por um jogo: Se o jogador carrega um cartão AZUL de jogos anteriores, ele está pendurado - ou seja, estará suspenso se receber mais um cartão AZUL. Se, em uma partida, ele receber dois Azuis (o segundo, forçando a expulsão indireta), estará suspenso por apenas um jogo. No entanto, seu cartão anterior é mantido e ele segue pendurado para quando voltar.
- b) Suspensão automática por dois jogos: Se o jogador está pendurado e recebe um AZUL, está suspenso por uma partida. Caso ele receba um cartão VERMELHO direto no mesmo jogo, a suspensão passa para dois jogos. Quando voltar da punição, terá zerada a soma de cartões Azuis.

§. 5º 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.

§. 6º 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. 62 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. 63 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.

TIRO LIVRE DIRETO

Art. 64 Tiro Livre direto é aquele através do qual poderá ser marcado um gol diretamente, com ou sem o obstáculo de barreira.

Art. 65 Sem o obstáculo da barreira poderá ocorrer de duas formas.

- a) Por penalidade máxima
- b) Tiro Livre da marca dos 12 metros, após a sétima falta

Art. 66 Todos os demais serão cobrados diretamente e os atletas adversários terão que ficar a uma distância de 5 metros da bola, até que esta seja tocada pelo executor.

Art. 67 Se qualquer atleta da equipe adversária se aproximar a menos de 5 metros da bola, antes que o atleta executor toque na bola, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.

Art. 68 A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre direto e o atleta que o executar não poderá tocá-la novamente antes que tenha sido tocada por outro atleta.

Art. 69 Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, a respeito do local onde deverá ser executado, qualquer tiro livre direto 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, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre direto a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, o tiro livre direto será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

ARREMESSO LATERAL

Art. 70 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 livre direto 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. 71 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. 72 Os atletas adversários ao daquele que executar o arremesso, não poderão aproximar-se a menos de 5 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

TIRO DE META - GOLEIRO

Art. 73 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. 74 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. **Penalidade:** reversão em tiro de meta a favor do adversário.

§. 2º A bola não poderá ser tocada novamente pelo goleiro após 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 na direção da linha frontal da área.

§. 3º 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.

§. 4º Sendo o goleiro, após a defesa ou tiro de meta, jogar a bola para seu companheiro e o mesmo devolver com parte do corpo acima da cintura e o goleiro receber com a mão, mesmo que essa tenha tocado no solo ou não. Penalidade: Será anotada em súmula infração e será cobrado tiro livre direto em favor do adversário. A infração será cobrada na linha frontal da área, no local mais próximo de onde ocorreu.

§. 5º Sendo o goleiro, após a defesa, demorar mais de 5 segundos para repor a bola em jogo. Penalidade: tiro livre direto, na direção da linha frontal da área.

§. 6º Sendo o goleiro após a defesa, jogar a bola ao chão e chutar com o pé da área. Penalidade: tiro livre direto, na direção da linha frontal da área.

Art. 75 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.

ARREMESSO DE CANTO

Art. 76 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 direto 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.

Art. 77 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. 78 Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso de canto não poderão se aproximar a menos de 5 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

Art. 79 Havendo qualquer outra infração, o arremesso será repetido.

OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Art. 80 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. 81 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 5 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** Inspeccionar 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.

Art. 82 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.
- §. 2º** A cada infração, 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 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 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 e membros da Comissão de Esportes 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 Verificar, antes da assinatura do atleta, se o mesmo está devidamente uniformizado de acordo com a Regra 07.

§. 12º Avisar ao árbitro caso algum atleta tenha esquecido de assinar a súmula após o início da partida. **Penalidade:** o jogador que porventura iniciar a partida sem assinatura da súmula será punido com cartão AZUL e deverá assinar a súmula para que continue na partida após o cumprimento da penalidade.

Art. 83 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.

§. 7º Usem sempre cronômetro para marcar os tempos de jogo e descanso dos atletas.

§. 8º Nunca deem ouvidos a reclamações dos atletas, continuem atuando com serenidade. Quando determinarem uma marcação, não modifiquem esta decisão.

§. 9º 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.

§. 10º 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.

§. 11º 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.

§. 12º 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.

§. 13º 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.

§. 14º 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 5 metros atrás da linha da bola, somente podendo avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança ter desferido o chute.

§. 15º O goleiro cobrará o tiro de meta obrigatoriamente com as mãos.

§. 16º 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.

§. 17º 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.

§. 18º 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.

§. 19º Não permitam a participação de atleta sangrando. Ordene a sua saída, só permitindo o retorno após os devidos atendimentos e com a sua autorização.

§. 20º Exijam dos treinadores o fiel cumprimento das recomendações a eles determinadas na regras do jogo, pois as desobediências lhes acarretarão punições disciplinares.

§. 21º 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 NOVOS, INTERVETERANOS e VETERANOS. As prorrogações são continuação do jogo, portanto, continuam valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, todos os cartões disciplinares.

§. 22º A contagem dos 5 segundos pelos oficiais de arbitragem deverá ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.

§. 23º 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.

§. 24º Quando do W.O. não há obrigatoriedade da simbólica saída de bola, basta avisar o líder ou vice líder da equipe presente.

§. 25º Estudem bem as aplicações dos cartões disciplinares, pois os mesmos acarretarão sempre uma infração individual e, dependendo do que determinam as regras, também infração.

§. 26º 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.

§. 27º Os árbitros deverão informar o tempo jogado apenas ao líder da equipe.

§. 28º 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.

RESULTADO DO JOGO

Art. 84 Para critério de classificação em uma competição, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória: 03 pontos
- b) Empate: 01 ponto
- c) 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:

- a) 1º Menos WO;
- b) 2º Maior número de vitórias;
- c) 3º Melhor saldo de gols;
- d) 4º Menos gols tomados;
- e) 5º Vencedor do último confronto direto.
- f) 6º Sorteio.

Art. 85 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

Art. 86 A prática do futebol, nas dependências do Navemar Grêmio Esportivo de Praia e Campo, é privativa aos associados e seus dependentes, e obedecerá às determinações estabelecidas no presente regulamento, sendo coordenada pela Direção de Esportes, composta de sócios indicados pela diretoria.

Art. 87 Compete aos Diretores de Esportes, coordenar as Subcomissões:

- a) Do Futebol Masculino Novos;
- b) Do Futebol Masculino Veteranos;
- c) Das demais categorias de futebol;
- d) De promoções esportivas;
- e) Junta de Julgamento.

Art. 88 Os jogos de futebol no Navemar 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. 89 É responsabilidade da Direção de esportes:

- 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. 90 Serão organizados, anualmente, os seguintes campeonatos para as diversas categorias: Previsão para a realização:

- a) Campeonato de Verão;
- b) Campeonato de Inverno;
- c) Outros campeonatos (à definir pela Diretoria de Esportes);

§ ÚNICO. As datas para as inscrições dos campeonatos acima referendadas informadas pela Diretoria de esportes.

Art. 91 A Diretoria de esportes 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 diretoria)
- d) Artilheiro.
- e) Goleiro menos vazado.
- f) Destaque do Campeonato.

§ ÚNICO. 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. 92 Será permitida a presença de técnicos em campo nas categorias Novos, Interveteranos e Veteranos, desde que estejam escritos como tal.

Art. 93 Não haverá substituição de atletas machucados, exceto se o atleta que precisa ser substituído já tenha jogado um tempo completo do jogo.

Art. 94 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.

Art. 95 Será permitido a realização de partidas amistosas com equipes de outras associações, desde que previamente autorizadas pela Diretoria de esportes, e seguindo-se as normas deste Regulamento.

Art. 96 Toda equipe terá um líder (representante) e um vice-líder, que serão responsáveis pela equipe e seus atletas.

Art. 97 Após a divulgação dos times formados pela Diretoria de esportes, publicado no mural do clube, o participante não poderá mais desistir da competição, caso venha ocorrer a Diretoria de esportes julgará o participante desistente.

Art. 98 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 11:30 horas da manhã para as partidas que ocorrerem no sábado 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.

§. 1º O atleta só poderá participar dos jogos do campeonato, se comprovar a quitação da inscrição para o campeonato na Secretaria do Clube, até sábado no horário limite das 11:30 horas da manhã para as partidas que ocorrerem no sábado 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.

§. 2º A equipe que permitir que o atleta assine a sumula e jogue sem que tenha condições de jogo por falta de pagamento da inscrição no campeonato dentro do prazo estipulado nesse artigo perderá os pontos disputados no jogo em que foi cometida a infração MAIS os pontos que tiver ganho ao final da partida. Exemplo: Equipe infratora ganhou a partida levando 3 pontos, perde 3 pontos pela infração e mais 3 pontos que havia ganho, na tabela perderá 3 pontos.

§. 3º Caso uma equipe seja derrotada para outra equipe com atletas infratores, conforme parágrafo acima, a mesma não soma pontos. Em caso de empate a equipe sem atletas infratores recebe 1 ponto e em caso de vitória 03 pontos.

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

§. 5º O líder que autorizar a prática da infração, será apenado de 2 a 4 partidas.

Art. 99 Os horários estabelecidos na Tabela deverão ser rigorosamente observados, seguindo-se hora estabelecida no relógio oficial que é o existente na secretaria do clube, 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. 100 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. 101 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. 102 A justificativa do não comparecimento ao jogo deverá ser feita pelo líder da equipe ou atleta, no dia do jogo diretamente para o mesário e em até 02 dias uteis após a realização da partida na secretaria do clube. As justificativas devem ser apresentadas por escrito e assinada pelo atleta, devendo estar anexo a esta as provas documentais originais ou cópia autenticada em cartório (atestados; certidão de óbito de um ascendente ou descendente; outros (a julgar)).

§. 1º As justificativas apresentadas, como: declarações de trabalho e outras, cujas não foram descritas nesse artigo, serão analisadas pela Diretoria de Esportes aonde serão analisadas e serão deferidas ou indeferidas.

Art. 103 Na última partida da primeira fase do campeonato ou no segundo WO, somente o atleta faltante poderá justificar sua ausência da partida, junto a secretaria do clube no prazo máximo de 02 (dois) dias uteis após a realização da partida.

Art. 104 As justificativas posteriores à realização da partida deverão ser enviadas à comissão de esportes aonde serão analisadas e serão deferidas ou indeferidas.

Art. 105 O atleta que faltar três (03) jogos sem ter justificado as faltas, poderá ser eliminado da competição.

Art. 106 O atleta que faltar três (03) jogos sem justificativa, poderá ser eliminado da competição pelo líder de sua equipe. O atleta que faltar a partida sem justificativa e sua equipe perder por WO, estará automaticamente suspenso do torneio início (se houver) e das SEIS partidas iniciais do próximo torneio de futebol suíço ao qual se inscrever na categoria que foi suspenso. O Atleta não poderá se inscrever no SORTEIO do próximo campeonato (categoria que foi suspenso), podendo participar somente se estiver inscrito em alguma "PANELA". A equipe que perder por DOIS WO durante um mesmo campeonato, independente da fase, estará automaticamente eliminada da competição.

§. 1º Se o líder optar pela eliminação do atleta que tenha 03 faltas ou mais, poderá troca-lo por outro atleta; Se o atleta eliminado fizer parte da "panela", o líder poderá trocar por qualquer outro atleta que seja sócio do clube e que ainda não tenha jogado por outra equipe; Se o atleta eliminado entrou na equipe através de sorteio, o líder terá que pegar um atleta que esteja na Lista de espera do clube, devendo seguir a ordem de inscrição na mesma, e ainda o atleta eliminado

pelo líder estará automaticamente suspenso do torneio início (se houver) e das três partidas iniciais do próximo torneio de futebol suíço ao qual se inscrever.

§. 2º Se o líder da equipe optar por não eliminar o atleta da competição, o atleta terá que cumprir 02 jogos de suspensão dentro da mesma competição, caso a equipe não tenha mais jogos dentro da mesma competição, o atleta terá que cumprir a suspensão no próximo campeonato que o mesmo se inscrever.

§. 3º § 3º: O goleiro que faltar três (03) jogos sem justificativa será eliminado da competição em que ocorreu as faltas, além de estar suspenso automaticamente do torneio início (se houver) e das três partidas iniciais do próximo torneio de futebol suíço ao qual se inscrever, sendo esse da mesma categoria.

Art. 107 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. 108 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. 109 Todos os atletas poderão se inscrever em mais de uma categoria, desde que preencham os requisitos da categoria escolhida. Somente os goleiros estão liberados a se inscreverem na categoria Interveteranos e Veteranos se não atingirem o limite de idade.

Art. 110 É terminantemente vedada qualquer antecipação, atraso ou transferência nos horários dos jogos, a não ser que seja previamente autorizada pela diretoria de esportes, e seja por motivo de intempéries climáticas, problemas estruturais ou eventos realizados pelo Clube Navemar.

Art. 111 Durante o campeonato, o goleiro poderá ser substituído por outro, a critério da Diretoria 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 última rodada da fase classificatória (primeira fase).

Art. 112 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.

Art. 113 A não participação no torneio início (se houver) será considerada como uma falta normal de jogo do campeonato (WO).

Art. 114 O prazo de início e término para a inscrição de cada campeonato será definido pela Diretoria de Esportes, e divulgado aos sócios por todos os meios de comunicação disponíveis pelo clube.

§. 1º A Diretoria 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 última rodada da primeira fase (classificatória).

Art. 115 Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Diretoria de Esportes, Gerência de Esportes e Junta de Julgamento.

Art. 116 As ações disciplinares aqui não descritas poderá ser aplicada conforme REGULAMENTO DISCIPLINAR GERAL DO NAVEMAR.

Navegantes 18/08/2021

RENAN VALMOR BALDANÇA
PRESIDENTE



**NAVEMAR GRÊMIO ESPORTIVO
DE PRAIA E CAMPO**