



REGULAMENTO GERAL

SUPER GAUCHÃO DALPONTE – 2022

CAPÍTULO I – ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO.

(Art.1º) A SULICAMPE organizará o SUPER GAUCHÃO DALPONTE 2022 nas categorias SUB-20 (02), SUB-17 (05), SUB-16(06), SUB-15(07), SUB-14(08), SUB-13(09), SUB-12(10), SUB-11(11), SUB-10(12).

(Art.2º) A SULICAMPE coordenará a execução do SUPER GAUCHÃO DALPONTE 2022 sob a supervisão técnica e administrativa de:

- Orneide Tondin (Diretor Executivo) telefone/WhatsApp (51) 999723630.
- Dr. Carlos Maccarini (Diretor Técnico) telefone/WhatsApp (51) 980362733.
- Elenise Martins (Diretora de Comunicação) telefone/WhatsApp (51) 994968383.

CAPÍTULO II – FINALIDADE, OBJETIVO E METAS

(Art.3º) A SULICAMPE tem como finalidade, a difusão e prática do futebol entre clubes e escolinhas de futebol de campo, proporcionando uma maior integração social e cultural entre atletas, dirigentes e demais participantes.

(Art.4º) O objetivo da SULICAMPE é contribuir para o desenvolvimento saudável nos aspectos bio-psico-social, contribuindo para formação do caráter dos futuros atletas e cidadãos de nosso estado.

(Art.5º) A principal meta da SULICAMPE é à busca da qualificação de todas as pessoas envolvidas na competição.

CAPÍTULO III – REALIZAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

(Art.6º) O SUPER GAUCHÃO DALPONTE 2022 será dividido em, no máximo, CINCO etapas, ou seja, fase classificatória, oitavas de finais, quartas de finais, semifinais e finais realizadas de OUTUBRO a DEZEMBRO/2022.

(Art.7º) O SUPER GAUCHÃO DALPONTE 2022 fase oitavas de finais, quartas de finais, semifinais e finais serão realizadas em jogo único em cidade (s) sede a ser estipulada e divulgada pela organização do evento.

CAPÍTULO IV – CATEGORIAS

(Art.8º) As categorias serão classificadas por faixa etária, conforme Programa de Desenvolvimento de Futebol proposto pela FIFA:

SUB 10 = 10 anos (nascidos 2012);

SUB 11 = 11 anos (nascidos 2011);

SUB 12 = 12 anos (nascidos 2010);

SUB 13 = 13 anos (nascidos 2009);

SUB 14 = 14 anos (nascidos 2008)

SUB 15 = 15 anos (nascidos 2007);

SUB 16 = 16 anos (nascidos 2006);

SUB 17 = 17 anos (nascidos 2005);

SUB 20 = 20 anos (nascidos 2002).

Parágrafo Único: Ficou definido que, atletas do **SEXO FEMININO**, inscritas na competição poderão atuar, em suas equipes, **como exceção**, em uma categoria abaixo de suas idades. EX: atleta do sexo feminino que nasceu no ano de 2006 poderá atuar na categoria dos atletas nascidos em 2007.

(Art.9º) Observe abaixo a faixa etária sugerida para jogar em cada categoria:

SUB 10 = 2012 (nascidos em 12,13 e 14);

SUB 11 = 2011 (nascidos em 12,13 e 13);

SUB 12 = 2010 (nascidos em 10,11 e 12);

SUB 13 = 2009 (nascidos em 09,10 e 11);

SUB 14 = 2008 (nascidos em 08,09 e 10);

SUB 15 = 2007 (nascidos em 07,08 e 09);

SUB 16 = 2006 (nascidos em 06,07 e 08);

SUB 17 = 2005 (nascidos em 05,06 e 07).

SUB 20 = 2002 (nascidos em 02,03 e 04)

CAPÍTULO V – INSCRIÇÕES: CLUBES E ATLETAS

(Art.10º) A inscrição de cada clube ou escola de futebol no campeonato da SULICAMPE, somente será garantida a partir da:

- Entrega da Ficha Cadastral de Clube;

(Art.11º) As Inscrições de todos os atletas deverão ser encaminhadas à SULICAMPE via site www.sulicampe.com.br, porém somente será liberada:

- Perante o pagamento da taxa de inscrição de R\$ 40,00 (inicial ou transferência);
- Preenchimento do Cadastro de Atleta no site.

(Art.12º) Todo o atleta que porventura no momento de sua inscrição não tiver possuindo CARTEIRA DE IDENTIDADE, CARTEIRA DE TRABALHO, PASSAPORTE OU CARTEIRA DE MOTORISTA, ou seja, nenhum dos documentos que deverão ser apresentados no dia dos jogos poderá inscrever-se com a CERTIDÃO DE NASCIMENTO. O mesmo receberá uma **AUTORIZAÇÃO ESPECIAL** para atuar no período de 2 (dois) meses a contar do dia de sua inscrição, sendo que esse prazo não poderá ultrapassar ao final da Fase Classificatória da competição.

(Art.13º) A transferência de atletas que atuaram no SUPER GAUCHÃO DALPONTE 2022 **poderá ser realizada até dia 30 de novembro**. A transferência de atleta somente será liberada perante as seguintes condições:

- Liberação do atleta no **sistema** pelo clube solicitado;
- Pagamento da taxa de transferência de R\$40,00;

(Art.14º) Cada clube participante poderá inscrever o número de atletas que julgar necessário em cada categoria, sendo **que o prazo final para inscrição será até 30 de novembro**.

Parágrafo único: Para que o atleta seja autorizado a fazer parte da súmula de jogo, o clube deve observar:

- Para jogos de segunda à sexta-feira, as inscrições deverão ser efetuadas até 24 (vinte e quatro) horas antes da partida.
- Para jogos nos sábados e domingos, as inscrições deverão ser efetuadas até as 24 (vinte e quatro) horas da quarta-feira.

Parágrafo único: O atleta que porventura não estiver constando em SÚMULA DE JOGO, NÃO deverá, em hipótese alguma atuar no jogo.

CAPÍTULO VI – ARBITRAGEM

(Art.15º) A escala de arbitragem é de inteira responsabilidade da SULICAMPE.

(Art.16º) A Taxa de arbitragem e deslocamento deverá ser paga pelo clube locatário, antes do início do primeiro jogo da rodada ou um dia antes da partida se assim for solicitado pela organização.

(Art.17º) O não pagamento da Taxa de arbitragem e deslocamento após o jogo acarretará em multa de 10% sobre o valor total, sendo que o mesmo deverá ser efetuado até 72 horas após o(s) jogo(s).

Parágrafo Único: A arbitragem nas oitavas, quartas e semifinais poderão ser realizadas em sistema paulistinha ou trio e finais em trio. Nas oitavas, quartas, semifinais e finais da competição as despesas com arbitragem serão divididas entre os clubes envolvidos nos jogos cabendo a SULICAMPE custear despesas de aluguel de praças esportivas, delegados, bolas, segurança e demais despesas que por ventura os jogos necessitarem.

CAPÍTULO VII – COMPETIÇÃO

(Art.18º) Sistema de disputa (fórmula):

Fase Classificatória: As equipes jogarão dentro da chave em turno e retorno ou chave contra chave classificando:

- SUB-10 (2012) as quatro (04) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-11(2011) as oito (08) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-12(2010) as oito (08) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-13 (2009) as oito (08) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-14 (2008) as oito (08) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-15 (2007) as oito (08) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-16 (2006) as quatro(04) melhores colocadas na Classificação Geral;
- - SUB-17 (2005) as dezesseis (16) melhores colocadas na Classificação Geral;
- SUB-20 (2002) as oito (08) melhores colocadas na Classificação Geral;
- **Oitavas de finais:** As dezesseis (16) equipes classificadas jogarão um único jogo sendo que os melhores colocados jogarão com a vantagem do empate.
- **Quartas de finais:** As oito (08) equipes classificadas jogarão um único jogo sendo que os melhores colocados jogarão com a vantagem do empate.
- **Semifinais:** Os quatro (04) semifinalistas jogarão um único jogo.
- **Finais:** Os dois (02) finalistas jogarão um único jogo.

Parágrafo Único: Somente no primeiro **MATA** os melhores colocados jogarão seus jogos com o direito ao empate, motivado pelo melhor desempenho na Fase Classificatória. **Indiferente se o MATA ocorrerá nas oitavas, quartas ou semifinais.** Nas fases seguintes as equipes não jogarão mais com o direito ao empate, sendo assim, em caso de empate no tempo normal de jogo as equipes deverão, em cobranças de penalidades (mínimo cinco cobranças cada equipe) definir o vencedor.

(Art.19º) Tempo de jogo:

- SUB10 e SUB 11 (2012 e 2011) 25'X25'

Dois tempos de 25 minutos com intervalo de 10 minutos.

- SUB 12 e SUB 13 (2010 e 2009) 30'X30'

Dois tempos de 30 minutos com intervalo de 10 minutos.

- SUB 14 e SUB 15 (2008 e 2007) 35'X35'

Dois tempos de 35 minutos com intervalo de 10 minutos.

- SUB 16 e SUB 17 (2006 e 2005) 40'X40'

Dois tempos de 40 minutos com intervalo de 10 minutos.

- SUB 20 (2002/2003/2004) 45'X45'

Dois tempos de 45 minutos com intervalo de 10 minutos.

(Art.17º) Pontuação:

Vitória = 3 pontos.

Empate = 1 ponto.

(Art.20º) Substituições:

Todas as categorias poderão efetuar 11(onze) substituições, porém as 11 (onze) substituições, em todas as fases da competição, terão somente direito a efetua-las **em 05 (cinco) momentos** durante o jogo. OBS.: somente não será considerado momento de troca os intervalos das partidas.

Parágrafo único: Com exceção da categoria sub-10 que serão autorizados 07 (sete) momentos de troca além do atleta for substituído poderá retornar a partida.

(Art.21º) Horário dos jogos:

- Os horários dos jogos serão determinados pela SULICAMPE (carnê), em comum acordo com os clubes, sendo que em caso de discordância entre os clubes o locatário terá prioridade na escolha.
- Recuperações de jogos atrasados serão de comum acordo entre SULICAMPE e clubes, sendo que deverão ser realizados sem que prejudique o andamento da competição.

(Art.22º) Critério de desempate:

- 1º) Confronto direto;
- 2º) Maior número de vitórias;
- 3º) Maior número de gols feitos;
- 4º) Menor número de gols sofridos;
- 5º) Melhor saldo de gols;
- 6º) Disciplina;
- 7º) Sorteio.

(Art.23º) Banco de reservas:

- Jogadores: Poderão permanecer no banco de reservas 11(onze) atletas fardados, atletas substituídos ou expulsos;
- Comissão Técnica: Poderão permanecer 01(um) diretor, 01(um) treinador, 01(um) massagista e 01(um) preparador físico.

Parágrafo Único: Para compor o banco de reservas todas as comissões técnicas juntamente com os atletas deverão estarem identificados em súmula. Atleta expulso, por questão de segurança, deverá permanecer no banco de reservas, salvo se o mesmo estiver promovendo alguma atitude antidesportiva. Neste caso, o mesmo deverá ser retirado juntamente algum membro da comissão técnica. Já a expulsão de membro da comissão técnica automaticamente o mesmo deverá retirar-se da partida, não sendo autorizado a participar mais dos jogos seguintes da rodada. EX.: dirigente é expulso no primeiro jogo do dia/turno sendo que sua equipe jogará mais jogos naquele mesmo dia/turno, ficará vetado o retorno do mesmo nos jogos seguintes. Se ocorrer jogos em outro turno do dia o mesmo poderá voltar a atuar desde que tenha um intervalo de jogos de pelo menos 1:00. Além da punição conforme regulamento geral.

(Art.24º) Segurança:

A segurança do evento é de responsabilidade do mandatário que deverá organizar e coordenar solicitando sempre à colaboração do clube adversário.

(Art.25º) Uniforme:

- Será utilizado uniforme padrão (CBF) e caso haja semelhança verificada pela arbitragem entre fardamentos das equipes será solicitado ao mandatário a troca, isso na Fase Classificatória. Já na Fase de Mata, quando não ocorrer mandatário de jogo, sempre a equipe que estiver à esquerda na súmula de jogo deverá efetuar a troca de uniforme;
- Somente será autorizado o uso de chuteiras com traves metálicas na categoria sub-15, sub17 e sub-20
- As equipes deverão providenciar caneleiras para os atletas de todas as categorias, sob pena de advertência (cartão amarelo).

Parágrafo Único: Se algum atleta ou dirigente verificar que algum adversário esteja utilizando chuteiras com traves metálicas, nas categorias sub-14 a sub-10, deverá ser tomado o seguinte procedimento: a equipe deverá comunicar o(s) mesário(s) que comunicará o árbitro, que paralisará a partida. Caso o atleta esteja irregular o mesmo deverá retirar-se da partida para troca da chuteira. Após o jogo o arbitro deverá relatar em súmula o fato para que o clube seja punido com uma multa de R\$30,00 (por atleta), sendo que o atleta somente poderá jogar a próxima partida perante pagamento da multa.

(Art.26º) Atrasos:

A tolerância de atraso será de 30' (trinta minutos) valendo somente para o primeiro jogo do turno. Os demais jogos da rodada deverão começar entre os 5 (cinco) e 10 (dez) minutos após o final do jogo anterior.

(Art.27º) Bolas:

A equipe mandatária deverá colocar à disposição, com o(s) mesário(s), entre 03 (três) a 05(cinco) bolas específicas da competição e em condições de jogo, sendo que para as categorias 2002, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, e 2011 a bola deverá ser oficial e para a categoria 2012 a bola deverá ser número 5 (modelo T4) todas deverão ser da MARCA DALPONTE (modelos específicos).

(Art.28º) Delegado:

- Será de responsabilidade da equipe mandatária designar uma pessoa (maior de idade) na função de delegado para todas as partidas sendo facultativo a equipe visitante a mesma designação. Exceto quando a organização comunicar o envio de delegado;
- O(s) delegado(s) deverão solicitar e efetuar a conferência individual da ORIGINAL ou CÓPIA AUTENTICADA em cartório da CARTEIRA DE IDENTIDADE ou CARTEIRA DE TRABALHO ou CARTEIRA DE HABILITAÇÃO ou CARTEIRA DIGITAL, e todos os atletas que deverão estar registrados em súmula de jogo;
- Além dos atletas o(s) delegado(s) deverão identificar todas as pessoas que estejam habilitadas a permanecer dentro do campo através documento com foto de identificação;
- É de responsabilidade do(s) delegado(s) retirar atleta ou membro da comissão técnica que, por ventura, for excluído da partida pelo árbitro ou estiverem de forma irregular em campo;
- É de responsabilidade do(s) delegado(s) comunicar (por escrito) fatos que ocorreram na praça esportiva onde acontecem os jogos, anexando a súmula, para conhecimento e tomada de medidas cabíveis da Liga.

(Art.29º) Súmula:

- Todos os atletas deverão estar identificados na súmula do início dos jogos juntamente com a sua comissão técnica;
- Após o início do jogo os atletas não poderão ser identificados junto a súmula de jogo, salvo para completar os 11 (onze) jogadores ou atletas que atuaram em jogo anterior ao que ocorrerá. Já a comissão técnica poderá se identificar mesmo após os jogos terem iniciado.

Parágrafo Único: Somente no jogos que ocorrerem nas segundas, terças, quartas, quintas e sextas os atletas poderão identificar-se, que lhe dá condições de jogo, após o início da partida mesmo depois de completarem 11 (onze) jogadores.

(Art.30) Confirmação de jogos:

- O clube ou escolinha de futebol locatária deverá entrar em contato (até segunda-feira 23:59) com a equipe adversária, definindo detalhes do(s) jogo(s) do final de semana conforme tabela de jogos;
- Todos os jogos do final de semana previstos na tabela e agendados deverão ser comunicados a SULICAMPE até as 23:59 de terça-feira através de grupo no WhatsApp;
- Em caso de mau tempo ou outros imprevistos que impossibilitam a realização dos jogos o COORDENADOR TÉCNICO deverá ser

consultado para homologar ou não tal decisão. (Caso o cancelamento seja confirmado pela COORDENADOR TÉCNICO, segue-se a seguinte rotina: 1º) O clube locatário deverá COMUNICAR o clube visitante, a fim de evitar seu deslocamento. 2º) O COORDENADOR TÉCNICO encarregar-se-á de COMUNICAR a arbitragem.

(Art.31º) Locatário:

- A equipe locatária deverá providenciar, com a devida antecedência, medidas de ordem administrativas indispensáveis à segurança do evento e a normalidade da competição, exemplos: vestiário limpo, campo bem marcado, redes colocadas em boas condições, bancos para comissões técnicas e reservas, colocar à disposição do DELEGADO(S) 01 (uma) mesa, 02 (duas) cadeiras, 03 (três) a 05 (cinco) bolas MARCA DALPONTE (modelo SULICAMPE) em condições de jogo e chaves dos portões de acesso ao gramado. Além de colocar à disposição, pessoas responsáveis para receber o adversário, arbitragem e mesário garantindo a segurança na chegada e saída do evento.

(Art.32ª) Atletas:

- Somente poderá permanecer no campo de jogo atletas que tiverem identificados em súmula de jogo, e devidamente fardados;
- Atletas substituídos ou expulsos poderão permanecer junto ao banco de reservas, desde que não perturbem o andamento da partida.

(Art.33ª) Campo de jogo:

- Todo o clube ou escolinha de futebol deverá colocar à disposição da SULICAMPE, no mínimo, 01 (uma) sede principal para realização de seus jogos em casa. Todo o campo colocado à disposição da competição deverá ser cercado por telas com altura mínima de 02(dois) metros.

(Art.34ª) Documentação de jogo:

- O(s) delegado(s) darão condições de jogo ao atleta que apresentar ORIGINAL ou CÓPIA AUTENTICADA em cartório da CARTEIRA DE IDENTIDADE ou CARTEIRA DE TRABALHO ou CARTEIRA DE HABILITAÇÃO ou CARTEIRA DIGITAL, e todos os atletas deverão estar registrados em súmula de jogo.

(Art.35ª) Premiação

Troféus: Para as dois finalistas, por categorias dos clubes ou escolas de futebol (por colocação).

Medalhas: Para o 1º e 2º colocado (vinte e cinco medalhas por equipe), para o atleta destaque, para o goleador, para a defesa menos vazada (duas medalhas por categoria), sendo que esta, será entre as 04 (quatro) equipes finalistas da competição. O destaque por categoria será eleito por voto dos árbitros, jogo a jogo (o árbitro votará nos dois melhores jogadores de cada jogo, sendo um de cada agremiação).

Parágrafo Único: Em caso de empate entre goleadores e destaques, serão eleitos os atletas que obtiverem melhores colocações em suas referentes categorias.

CAPÍTULO VIII – ORGANIZAÇÃO DISCIPLINAR

(Art.36º) Tribunal de Justiça Desportiva:

Será constituído um Tribunal de Justiça Desportiva que funcionará com no mínimo 3 e no máximo 5 auditores em grau de recurso, o mesmo terá por finalidade exercer a justiça julgando atletas, comissão técnica, atos de indisciplina em geral em grau de recurso, protestos e demais casos não previstos no Regulamento Geral.

§1º - Todas as decisões envolvendo atletas, comissões técnicas e atos de indisciplina e demais casos não previstos pelo regulamento geral serão primeiramente decididos pelo Diretor Executivo da Sulicampe.

§2º - No que tange a recursos de decisões do Diretor Executivo da Sulicampe estipuladas pelo Art. 37, §1º e de protestos caberão ao clube requerente o pagamento da Taxa de Recursos no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais).

§ 3º - O Tribunal só será convocado a partir da comprovação do pagamento de taxa do requerente ao Diretor Executivo da Sulicampe.

§4º - A convocação do Tribunal cabe ao Presidente do mesmo ou a Sulicampe que o fará através de email ou ofício endereçado aos seus integrantes.

(Art.37º) Protestos:

Procedimento: Todo clube ou escola de futebol que, após uma partida, se sentirem lesados por ato de terceiros realizados de forma considerada irregular, descumprindo ao Regulamento Geral ou as normas que regem o futebol poderão enviar por escrito um pedido de esclarecimento. Pedido que deverá ser solicitado, **até 72 horas (03 dias) após o jogo** mediante o pagamento de taxa e procedimentos constantes do art. 36, §2º.

Provas: Constituem como provas; súmula da partida, declaração do árbitro em súmula e/ou relatório anexo, documentos individuais do atleta, a declaração do lesado ou ofendido, laudos periciais, médicos ou técnicos, declaração de testemunhas, documentos oficiais além de todos os meios em direito admitidos.

Testemunhas: Toda pessoa, sob compromisso de honra e de bem servir ao desporto, pode servir como testemunha. Dar-se-á providencia para que as testemunhas não saibam nem ouçam o depoimento das outras.

(Art.38º) Penalidades: As penalidades correspondem as seguintes punições; advertência, verbal ou escrita, suspensão por prazo, suspensão por jogos, suspensão por campeonato(s), indenização, perda de pontos ou interdição.

CAPÍTULO IX – PUNIÇÕES: ENTIDADE

(Art.39º) Os clubes ou escolas de futebol são passíveis das sanções previstas neste artigo:

A) Apresentar-se para iniciar o campeonato ou outra promoção sem ter cumprido as formalidades de inscrição da entidade, atletas, pagamentos de compromissos financeiros ou outras determinações em tempo hábil.

Pena: Advertência escrita à suspensão do campeonato.

B) Desistir do campeonato sem comunicação ao Diretor Executivo da SULICAMPE, desinteressar-se por sua continuação ou impossibilitar por qualquer meio o seu prosseguimento.

Pena: pagamento de multa de R\$500,00 por categoria e suspensão por período indeterminado.

C) Desistir do campeonato através de carta dirigida ao Diretor Executivo da SULICAMPE com seis (06) dias de antecedência a próxima rodada.

Pena: pagamento de multa de R\$100,00 por categoria e multa de R\$100,00 por jogo não realizado na categoria além de, suspensão de até um ano.

D) Incluir, em sua equipe, atleta que não tenha condições legais de jogo.

Pena: perda de pontos do(s) jogo(s) e multa de R\$100,00 por atleta incluso.

E) Incluir, em sua equipe, atleta com idade superior a categoria ou atleta com documentação de outro atleta inscrito ou não na competição.

Pena: perda de pontos do(s) jogo(s) e multa de R\$100,00 por atleta incluso e ELIMINAÇÃO da categoria na competição.

F) Não manter suas instalações desportivas em condições de assegurar garantias à arbitragem, atletas e comissões técnicas.

Pena: advertência escrita e Interdição das dependências até satisfação das exigências.

G) Não comparecer para realização de jogo(s) ou da rodada pré-estabelecida, em comum acordo entre equipes participantes gerando um WO.

Pena: pagamento da arbitragem do jogo (até 72 horas após fato ocorrido) e em caso de reincidência, pagamento da arbitragem e de multa de R\$100,00 por categoria.

Parágrafo Único: Demais fatos que poderão ocorrer e que não estão especificados neste artigo serão julgados pelos auditores da Comissão Disciplinar da SULICAMPE usando como base o Código de Justiça Desportiva.

CAPÍTULO X – PUNIÇÕES: ATLETAS

(Art.40º) Os atletas são passíveis das sanções previstas neste artigo:

A) Atleta com 3º cartão amarelo.

Pena: 01 jogo automático.

- B) Quando o atleta possui cartão amarelo no jogo e durante o mesmo jogo reincidir com falta passível de cartão amarelo, provocando a expulsão.
Pena: 01 jogo automático.
- C) Atleta expulso por segurar a bola com a mão.
Pena: 01 jogo automático.
- D) Atleta expulso por reclamação à arbitragem.
Pena: 01 jogo automático
- E) Atleta expulso por reclamação fruto de palavras de baixo calão.
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- F) Atleta expulso por falta ou jogada violenta.
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- G) Atleta expulso por agressão ao adversário na disputa da bola.
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- H) Atleta expulso por agressão ao adversário sem disputa de bola.
Pena: suspensão de 02 a 04 jogos.
- I) Atleta expulso e ao sair de campo ameaçar a arbitragem.
Pena: suspensão de 02 a 04 jogos.
- J) Atleta, após sua expulsão, cuspir na arbitragem ou adversário.
Pena: suspensão de 02 a 04 jogos.
- K) Atleta expulso por ofender com palavras ou gestos o adversário, colega de equipe, representante da SULICAMPE ou torcedor.
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- L) Atleta expulso por atitude inconveniente (entende-se por atitude inconveniente, praticar gestos obscenos para atletas adversários ou torcedor).
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- M) Atleta expulso por tentativa de agressão física a arbitragem, adversário, colega de equipe, representante da SULICAMPE ou torcedor.
Pena: suspensão de 02 a 04 jogos.
- N) Atleta expulso por troca de empurrões com o adversário.
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- O) Atleta expulso por tentar revidar uma falta já marcada pela arbitragem.
Pena: suspensão de 01 a 03 jogos.
- P) Atleta expulso por agressão física à arbitragem, adversário, colega de equipe, representante da SULICAMPE ou torcedor.
Pena: suspensão de 90 a 360 dias.
- Q) Atleta inscrito irregularmente.

Pena: suspensão de 360 dias.

Parágrafo Único: O atleta que for expulso não poderá atuar mais na rodada devendo aguardar julgamento. Caso o mesmo atue a equipe infratora perderá os pontos da partida.

CAPÍTULO XI – PUNIÇÕES: ARBITRAGEM

(Art.41º) A arbitragem é passível das sanções previstas neste artigo.

A) Demonstrar incapacidade técnica, agir com displicência ou não se impor ao respeito dos atletas, de modo a comprometer a disciplina da competição.

Pena: advertência verbal ou escrita a suspensão de até 6 meses.

B) Não comparecer em tempo hábil para evitar atraso na rodada.

Pena: multa de 10% de seu rendimento na rodada.

C) Não comparecer ao local da rodada, quando designado.

Pena: indenização (valor do transporte da equipe adversária) a suspensão de 30 dias.

D) Não relatar por escrito, embora sucintamente, as principais ocorrências verificadas na partida.

Pena: advertência verbal ou escrita à suspensão de 30 dias.

E) Permitir a presença de pessoa não credenciada no local do jogo.

Pena: advertência verbal ou escrita à suspensão de 30 dias.

F) Quebrar sigilo de fatos documentados em súmula de jogo ora de interesse único dos clubes envolvidos e SULICAMPE durante a competição.

Pena: advertência verbal ou escrita à suspensão de 30 dias.

G) Ofender moralmente atleta, representante da comissão técnica, representante da SULICAMPE ou torcedor durante a competição ou por fato a ela ligado ou assumir atitude inconveniente, acintosa ou imoral em dependências desportivas.

Pena: suspensão de 180 a 360 dias.

H) Agredir fisicamente atleta, representante da comissão técnica, representante da SULICAMPE durante a competição ou por fato à ela ligado.

Pena: suspensão mínima de 360 dias.

I) Deixar de comparecer nas segundas-feiras para apresentação da(s) súmula(s) de jogo(s) e prestação de contas.

Pena: suspensão de 01 a 03 rodadas.

J) Deixar de comparecer nas reuniões técnicas periódicas

Pena: suspensão de 01 a 03 rodadas.

CAPÍTULO XII – PUNIÇÕES: COMISSÃO TÉCNICA

(Art.42º) Todos os membros da Comissão Técnica são passíveis as sanções previstas neste artigo.

A) Membro da Comissão com 3º cartão amarelo.

Pena: 01 jogo automático.

B) Membro da Comissão Técnica que for expulso.

Pena: punição de 01 a 03 rodadas mais multa de R\$100,00 (cem reais).
Reincidência punições dobradas.

C) Membro da Comissão Técnica que for expulso e não cumprir a pena prevista pela Liga:

Pena: multa de R\$200,00 (duzentos reais) e punição de até 360 dias.

D) Membro da Comissão Técnica que cometer agressão ao árbitro.

Pena: multa de R\$500,00 (quinhentos reais) e punição de 360 dias.

Parágrafo Único: Qualquer membro da Comissão Técnica que for expulso não poderá atuar mais na rodada devendo aguardar julgamento. Caso o mesmo atue será enquadrado no art.42 item B.

CAPÍTULO XIII – DISPOSIÇÕES GERAIS

(Art.43º) Desistência:

Se alguma categoria ou equipe desistir da competição, todos os seus jogos realizados, permanecerão com os resultados inalterados, e conseqüentemente perderá pelo escore de 3x0 todos os seus compromissos não realizados. Além das sanções previstas no artigo 39º letras B e C.

(Art.44º) Atribuições ao representante legal:

- Levar ao conhecimento o Regulamento Geral 2022 para comissão técnica, atletas e demais pessoas envolvidas na competição;
- Fazer-se presente ou representado nos jogos em casa ou fora de casa, se responsabilizando pela organização do evento juntamente com o adversário;
- Fazer-se presente ou representando nas reuniões da SULICAMPE.

(Art.45º) Aspectos disciplinares:

É de inteira responsabilidade da arbitragem registrar em súmula de jogo qualquer desvio de conduta de atletas e dirigentes credenciados e demais participantes (quando identificados) antes, durante e depois do evento (jogo). Os quais serão avaliados e julgados pelos auditores da Comissão Disciplinar.

(Art.46º) Exceções à regra de jogo para categoria SUB-10(2012):

- Bola com tamanho, peso e circunferência específicos, marca DALPONTE T4.
- Os escanteios nas categorias citadas acima serão cobrados EM UMA LINHA MÉDIA entre a linha da lateral e a da grande área;
- A reposição de bola, após a bola sair a linha de fundo (tiro de meta) deverá ser efetuada pelo goleiro sendo que o mesmo deverá repor a bola utilizando a linha da grande área para colocar e repor a bola em jogo.
- Todos os atletas poderão ser substituídos e retornar ao jogo novamente, sendo que poderão somente fazê-lo, utilizando 7 (sete) momentos autorizados no jogo.

(Art.47º) Casos omissos:

Esse Regulamento geral será regido pelas regras oficiais da C.B.F. e aspectos singulares previstos nesta competição. Casos omissos a esse Regulamento Geral serão avaliados pela Diretoria Executiva da SULICAMPE e auditores da Comissão Disciplinar.

Atenciosamente,

ORNEIDE AFONSO TONDIN

Diretor Executivo