



JOGOS INTERCLUBES - ACIREMA

FUTEBOL SUIÇO

REGULAMENTO – 2026

1. Dos inscritos:

1.1 Cada agremiação poderá inscrever no máximo 25 (vinte e cinco) atletas em sua equipe e 2 (dois) integrantes de comissão técnica. Poderão participar apenas 18 (dezoito) atletas e 2 (dois) integrantes da comissão técnica em cada partida.

§ 1º - A responsabilidade pela inscrição dos atletas e de suas condições cabe à equipe e não à organização da competição, sendo ressaltado que não caberá à organização cientificar ou verificar a regularidade dos atletas previamente à inscrição.

§ 2º - Todo atleta participante deverá realizar seu cadastro no sistema Amistosos através do site – www.amistosos.com.br na aba “cadastrar atleta”.

§ 3º A inscrição dos atletas e membros da comissão técnica deverá ser realizada com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas do início da competição por meio do link disponibilizado pela organização com antecedência mínima de 07 (sete) dias do início da competição.

§ 4º - Apenas será considerada válida a inscrição do atleta se regularmente preenchidos todos os campos de documentação constantes no link, incluindo, mas não se restringindo à:

- a) Nome Completo;
- b) CPF;
- c) RG;
- d) Data de Nascimento;
- e) Foto atualizada;
- f) Telefone:

§ 5º - Após a inscrição de atletas, apenas será possível exclusão ou substituição no caso de lesão devidamente comprovada à organização, respeitado o prazo disposto no §3º.

§ 6º - Será possível a inscrição de novos atletas, respeitado o limite disposto na cláusula 1.1, com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas da próxima partida da equipe, até a data limite de 48 (quarenta e oito) horas antes do início do último jogo da primeira fase.

§ 7º - Como a súmula será impressa e os atletas inscritos de forma antecipada, não será permitido inscrição de atletas na hora do jogo. Seguimos o prazo do disposto no § 6º.

§ 8º - Atletas regularmente inscritos até a data limite supramencionada poderão participar das fases eliminatórias mesmo que não tenham participado de partidas da fase de grupos.

§ 9º - A idade mínima para o atleta participar da modalidade futebol suíço é de 15 anos completos.

2. Das partidas:

2.1 - É obrigação das equipes estar adequadamente uniformizadas para os jogos, mantendo um padrão de logos, fontes e cores em camisa e cores em shorts.

§ 1º - Não será permitido o uso de coletes como uniformes de jogo.

§ 2º - Será permitido o uso de camisas e shorts térmicos, desde que todas as camisas térmicas dos jogadores de linha da equipe sejam da mesma cor, sendo dispensado esse requisito para goleiros, cabendo à arbitragem a verificação de regularidade, não existindo necessidade de semelhança para shorts térmicos;

§ 3º - As equipes deverão possuir dois jogos de uniformes de cores diversas.

§ 4º - Caso a arbitragem verifique impossibilidade das equipes se enfrentarem devido a semelhança dos uniformes, haverá um sorteio e a equipe vencida terá 20 (vinte) minutos para apresentar-se novamente apta, sob pena de ser declarado W.O.

§ 5º - Não existe equipe mandante na presente competição, inexistindo preferência quanto a eventual semelhança de uniformes.

§ 6º - Não será permitida a utilização de shorts com bolsos.

§ 7º - Caberá exclusivamente às equipes as tratativas para evitar correspondência de uniformes.

§ 8º - Na eventualidade da equipe precisar utilizar um jogador de linha no gol, o atleta não poderá utilizar colete ou camisa do avesso, bem como o número não poderá estar previamente registrado em súmula. Não sendo cumpridos os requisitos acima, a equipe será punida com derrota técnica por 3x0.

§ 9º - Será permitido o uso de meias por cima dos meiões, desde que sejam todos os itens da mesma cor. Todavia, não será permitido o uso de apenas meias.

§ 10º - Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, piercing, alargadores, ou qualquer tipo de metal que possa ser um risco à integridade física do atleta que faz uso e de seu adversário.

§11º - Será permitido o uso de aliança em dedos da mão, desde que esteja devidamente coberta com esparadrapo.

§ 12º - Não é necessária padronização de logos e fontes dos goleiros com os atletas de linha, sendo necessário apenas que exista diferenciação de cores com os demais atletas de linha, bem como naturalmente a numeração do goleiro deverá ser exclusiva.

§ 13º - As partidas serão conduzidas por 1 (um) árbitros e 1 (um) representante de campo.

§ 14º – No recuo de bola através do lateral, o goleiro **não** pode pegar a bola com as mãos.

§ 15º - Esta liberado a “manobra” do goleiro soltar a bola com as mãos no tiro de meta na cabeça de seu atleta e receber de volta em forma de recuo, para poder quebrar com os pés.

§ 16º – O uso da caneleira não é obrigatório, fica facultativa a cada atleta.

§ 17º - Em cada período do jogo, a partir da 6ª falta será cobrado tiro livre direto da marca dos 12 metros. (6 metros da área).

2.3 - Todo atleta deve apresentar documentação de identificação original (cópia colorida autenticada também será aceita). Serão aceitos como documentos:

- a) CI/RG;
- b) CNH;
- c) Carteira de trabalho;
- d) Carteira funcional (EX. OAB);
- e) Certificado de reservista;
- f) Passaporte;
- g) Carteira de identificação emitida pela organização; (disponível no link de inscrição, desde que impressa colorida e plastificada).

§ 1º - Será aceita documento de identificação digital expedida pelo órgão de certificação competente, mediante a atualização do cadastro do atleta junto à organização com a inserção de foto atualizada. Não serão aceitos *printscreens* ou *PDFs*, de modo que a documentação apenas será considerada válida após a apresentação do documento no aplicativo de certificação competente.

§ 2º - A equipe que tiver Jogadores que participarem da partida sem a apresentação do documento de identificação serão penalizadas por meio de aplicação de – (menos) 3 (três) pontos para a equipe infratora, independentemente do resultado da partida e independente de seu tempo de participação.

§ 3º - Os documentos necessariamente deverão ser entregues ao representante da **arbitragem antes do apito inicial da partida**. Caso o atleta não entregue o documento ou não esteja presente dentro do campo antes do apito inicial, **poderá ingressar na partida a qualquer momento**, desde que, entregue o documento de identificação para representante da partida para registro em súmula.

§ 4º - Na hipótese de o atleta não entregar documento de identificação idôneo, não poderá ingressar na partida, sob pena do disposto no parágrafo §2º acima.

2.6 – Para iniciar o jogo, cada equipe deve ter em campo, no mínimo 5 (cinco) atletas, sob pena de W.O.

§ Único - Caso a equipe encerre a partida com 3 (três) atletas aptos a jogar, será considerada perdedora por derrota técnica. Nesses casos a equipe não terá penas de eliminação, bem como o placar final da partida será de 3x0 para o time não infrator.

2.7 – Em caso de derrota técnica, serão contabilizados os gols para tabela de artilheiros, cartões e relatórios previstos em súmula, independente do resultado final de 3x0.

§ Único – Caso o resultado da partida encerrada por derrota técnica seja de diferença superior a 3 gols em favor da equipe não infratora, será mantido o resultado.

3. Tempo de jogo:

3.1 - Os jogos terão 60 (sessenta) minutos de duração, dividido em 2 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos.

§ 1º – Haverá tolerância de 30 (trinta) minutos para o primeiro jogo, onde o horário inicial é de 19:15, para início máximo as 19:45. Após o período de carência, a equipe em atraso sofrerá punição de W.O.

4. Suspensões e punições:

4.1 - O atleta que receber 3 (três) cartões amarelos, 2 (dois) cartões azuis ou 1 (um) cartão vermelho (cabará julgamento de acordo com relatório do árbitro), estará automaticamente suspenso da próxima partida. Os cartões amarelos **NÃO** serão zerados para segunda fase.

§ 1º – Caso o atleta que já tem dois cartões amarelos, na sequência dos jogos/rodadas, tome seu terceiro amarelo e no mesmo jogo tomar um cartão vermelho, o atleta irá cumprir dois jogos de suspensão. Um jogo pelo terceiro amarelo e um jogo pelo cartão vermelho.

4.2 - Em caso de eliminação (seja por W.O ou por alguma irregularidade), todos os jogos antecedentes à punição serão válidos exceto o último jogo da equipe infratora, situação na qual a equipe rival será beneficiada com vitória pelo placar de 3x0.

§ 1º - Os jogos ainda não realizados serão considerados W.O (3x0) a favor da equipe não infratora.

4.3 - Os atletas ou membros da Comissão Técnica que se envolverem em tumultos, agressões físicas consumadas ou tentadas, ofensas à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pela COMISSÃO DISCIPLINAR.

4.4 – Comissão disciplinar é formada por integrantes dos clubes, tendo direito a 1 (um) voto durante qualquer julgamento, que não envolva sua equipe ou interesse direto. Para todo e qualquer caso que necessitar julgamento, serão convocados os integrantes (dirigentes escolhidos pelo clube) mesmo que não estejam participando da modalidade. Serão desqualificados da convocação para o julgamento representantes do clubes que tiverem ligação direta com o jogo/situação e/ou tenham interesse direto por algum benefício naquele julgamento.

5. Formula de disputa;

5.1 – FEMININO - Com 3 equipes;

i) Jogam entre si e temos o campeão direto por melhor campanha, de acordo com os critérios;

- 1º - Número de pontos;
- 2º - Saldo de gols geral;
- 3º - menor número de cartões amarelos;
- 4º - menor número de cartões vermelho;
- 5º - melhor ataque;
- 6º - melhor defesa;
- 7º - sorteio.

5.2 – CATEGORIA 60+ com 6 equipes (ano corte 1966 - O atleta com 59 anos, e irá completar 60 no ano de 2026 está apto a jogar); Goleiros com 10 anos a menos, nascidos até 1976, estão aptos a jogar;

§ 1º Dois grupo com 3 equipes, jogando cruzado (grupo A x grupo B), classificando as 4 melhores equipes no ranqueamento geral para as semifinais;

§ 2º - Ao final da fase de grupo as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

- 1º geral x 4º geral (jogo 1)
- 2º geral x 3º geral (jogo 2)

Os vencedores dos confrontos se enfrentam na final. Os 1º e 2º colocados na fase de grupo jogam a favor do empate nas semifinais.

Em caso de empate na final, o campeão será definido através da disputa de 3 penalidades máxima. Permanecendo o empate, pênaltis alternados até o chegarmos a um vencedor.

Critérios para ranqueamento e classificação;

- 1º - Pontos ganhos;
- 2º - Confronto direto;
- 3º - Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;
- 4º - menor número de cartões vermelhos;
- 5º - menor número de cartões azuis;
- 6º - menor número de cartões amarelos;
- 7º - sorteio.

5.3 – CATEGORIA 50+ com 7 equipes (ano corte 1976 – O atleta com 49 anos, e irá completar 50 no ano de 2026 está apto a jogar); Goleiros com 10 anos a menos, nascidos até 1986, estão aptos a jogar;

§ 1º Dois grupo com 3 e 4 equipes, jogando cruzado (grupo A x grupo B), classificando as duas primeiras colocadas de cada grupo para as semifinais;

§ 2º - Ao final da fase de grupo as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

1º do grupo A x 2º do grupo A (jogo 1)

1º do grupo B x 2º do grupo B (jogo 2)

Os vencedores dos confrontos se enfrentam na final. Os 1º e 2º colocados na fase de grupo jogam a favor do empate nas semifinais.

Em caso de empate na final, o campeão será definido através da disputa de 3 penalidades máxima. Permanecendo o empate, pênaltis alternados até o chegarmos a um vencedor.

5.4 – CATEGORIA 40+ com 9 equipes (ano corte 1986 - O atleta com 39 anos, e irá completar 40 no ano de 2026 está apto a jogar); Goleiros com 10 anos a menos, nascidos até 1996, estão aptos a jogar;

§ 1º - Dois grupos, com 4 e 5 equipes, jogando dentro do grupo, classificando as duas melhores equipes de cada grupo para as semifinais;

§ 2º - Ao final da fase de grupo as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

1º do grupo A x 2º do grupo B (jogo 1)

2º do grupo A x 1º do grupo B (jogo 2)

Os vencedores dos confrontos se enfrentam na final. Os 1º e 2º colocados na fase de grupo jogam a favor do empate nas semifinais.

Em caso de empate na final, o campeão será definido através da disputa de 3 penalidades máxima. Permanecendo o empate, pênaltis alternados até o chegarmos a um vencedor.

Critérios de desempate para classificação dentro do grupo;

1º - Confronto direto;

2º - Saldo de gols geral;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões azuis;

5º - menor número de cartões amarelos;

6º - melhor ataque;

7º - melhor defesa;

8º - sorteio.

5.4 – CATEGORIA 30+ com 12 equipes (ano corte 1996 - O atleta com 29 anos, e irá completar 30 no ano de 2026 está apto a jogar); Goleiros com 10 anos a menos, nascidos até 2006, estão aptos a jogar;

§ 1º - Três grupos, com 4 equipes, jogando dentro do grupo, classificando as duas primeiras colocadas de cada grupo e as duas melhores terceiras colocada (índice técnico) geral para as quartas de finais;

§ 2º - Ao final da fase de grupo as quartas de finais serão disputadas da seguinte forma;

1ª do grupo A x 2º do índice técnico (jogo 1)

1ª do grupo C x 2ª. Do grupo A (jogo 2)

2ª do grupo B x 2ª. Do grupo C (jogo 3)

1ª do grupo B x 1º do índice técnico (jogo 4)

§ 3º - Ao final das quartas de finais, as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4

Critérios de desempate para classificação dentro do grupo;

1º - Confronto direto;

2º - Saldo de gols geral;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões azuis;

5º - menor número de cartões amarelos;

6º - melhor ataque;

7º - melhor defesa;

8º - sorteio.

Critérios para o índice técnico (melhores segundos colocados geral);

1º pontos

2º - Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões azuis;

5º - menor número de cartões amarelos;

6º - saldo de gols;

7º - sorteio.

Em todas as fases eliminatórias na categorias 30+, em caso de empate a decisão será decidida nos pênaltis. Sendo **3 penalidades** máxima inicialmente, permanecendo o empate, pênaltis alternados até o chegarmos a um vencedor.

5.3 – CATEGORIA sub 30 (data limite de ano de nascimento – 31 dezembro de 1996); Goleiros com 10 a menos, nascidos até 1986, estão aptos a jogar; Goleiros com idade livre para jogarem.
com 6 equipes;

§ 1º Dois grupo com 3 equipes, jogando cruzado (grupo A x grupo B), classificando as 4 melhores equipes no ranqueamento geral para as semifinais;

§ 2º - Ao final da fase de grupo as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

1º geral x 4º geral (jogo 1)

2º geral x 3º geral (jogo 2)

Os vencedores dos confrontos se enfrentam na final. Os 1º e 2º colocados na fase de grupo jogam a favor do empate nas semifinais.

Em caso de empate na final, o campeão será definido através da disputa de 3 penalidades máxima. Permanecendo o empate, pênaltis alternados até o chegarmos a um vencedor.

Critérios para ranqueamento e classificação;

1º - Pontos ganhos;

2º - Confronto direto;

3º - Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;

4º - menor número de cartões vermelhos;

5º - menor número de cartões azuis;

6º - menor número de cartões amarelos;

7º - sorteio.

6. Da comissão disciplinar

6.1 – Compete a comissão disciplinar, organizada por integrantes dos clubes, para que de maneira célere e simples, analise e julgue as pessoas físicas que infringirem os regulamentos.

6.2 - Os processos serão instaurados da seguinte maneira:

§ 1º - A comissão organizadora encaminhará relatório/termo de encaminhamento das partidas para a apuração de eventual irregularidade/responsabilização/punição;

§ 2º - Exclusivamente as equipes (clubes) poderão propor denúncia de qualquer natureza, no prazo

de 48 (quarenta e oito) horas após os fatos relatados. Onde devem enviar em forma de documento a

denúncia, juntamente com as provas. Não serão aceitas denúncias sem as devidas provas para comissão analisar.

§ 3º - Quem apresenta as provas é a denunciante e não a comissão organizadora.

§ 4º - Após o envio dos documentos citados nos parágrafos anteriores, será dada ciência a parte contrária/interessados para que no prazo de 48 (quarenta e oito horas), ofereçam resposta/defesa, juntando as provas que julgarem necessárias. O protocolo da manifestação do acusado será efetivado por meio de envio de e-mail para professorpretodu@gmail.com

§ 6º - Com ou sem a resposta citada acima, a comissão irá julgar a demanda, de maneira fundamentada no prazo de 5 (cinco) dias úteis. A publicação da decisão será realizada no grupo dos coordenadores.

§ 7º - Da decisão do § 5º não caberá recurso.

6.5 - Brigas generalizadas, são passíveis de eliminação direta da presente competição, sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado na cláusula 6.2, bem como os atletas identificados na súmula da partida serão julgados pela comissão disciplinar.

§ 1º – A equipe que conseguir singularizar os atletas infratores poderá usar as eu favor para redução de pena, desde que em consonância com a denúncia/relato do árbitro.

§ 2º - Caso seja verificada agressão ou tentativa a qualquer oficial de arbitragem ou autoridade da comissão organizadora, o infrator será automaticamente eliminado da presente competição e de outras organizadas pela “Amistosos Eventos”, sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado na cláusula 6.2, e sem prejuízo das demais sanções citadas na cláusula 6.7. A punição da equipe será decidida pela comissão organizadora mediante análise do caso concreto.

6.6 – As equipes respondem sobre as atitudes dos seus torcedores, e serão submetidas a análise e julgamento por qualquer ato de sua torcida, seja racismo, preconceito, ofensas a arbitragem, agressões físicas a qualquer pessoa, invasões de quadra, e demais atitudes que incorrem ao esporte.

6.7 – As sanções da comissão disciplinar poderão ser as seguintes, as quais poderão ser adequadas, cumuladas e/ou diminuídas em julgamento pelo juízo arbitral;

- a) Advertência;
- b) Ação Social de doação de caixas de leite (contendo ao menos 12 – doze – unidades cada) para qualquer instituição de caridade da cidade de Maringá-PR ou região. A quantidade de caixas de leite será determinada pelo comissão de acordo com a gravidade da situação, considerando o mínimo de 1 (uma) e o máximo de 10 (dez).
- c) Multa pecuniária de R\$ 50,00 (cinquenta reais) à R\$ 200,00 (duzentos reais) para atletas e de R\$ 100,00 (cem reais) à R\$ 1.000,00 (um mil reais) para equipes. O valor será determinado pela comissão de acordo com a gravidade da situação;
- d) Suspensão da torcida do time de 1 (uma) à 6 (seis) partidas. A duração da suspensão será determinada pela comissão de acordo com a gravidade da situação
- e) Suspensão do atleta de 1 (uma) à 4 (três) partidas. A duração da suspensão será determinada pela comissão de acordo com a gravidade da situação;

- f) Suspensão do atleta da competição;
- g) Suspensão do atleta uma ou mais edições da competição;
- h) Exclusão da equipe da competição;
- i) Suspensão por tempo indeterminado do atleta da competição.
- j) Perda do mando de jogo para a sequência da competição.

6.8 – O árbitro é a autoridade máxima da partida, de modo que o relato em súmula possui presunção de veracidade, cabendo à equipe interessada fazer prova em contrário, mediante apresentação de toda e qualquer documentação que entenda ser de seu interesse, incluindo, mas não se limitando a:

- a) Fotos;
- b) Prints;
- c) Depoimentos assinados de terceiros e/ou envolvidos;
- d) Vídeos;

7. Adequações finais;

7.1 – Fica definido que em casos de chuva nos dias dos jogos, os clubes sedes devem se posicionar quanto à manutenção da rodada em seus campos, até as 14hs. A partir daí, fica aberta a possibilidade de outro clube se prontificar a receber os jogos e a rodada ter alteração de local. Horário limite de cancelamento da rodada será às 17hs.

7.2 – O presente documento regulamentará todas as categorias da modalidade futebol suíço nos jogos interclubes da Acirema, e todas as equipes participantes exaram sua total e inequívoca ciência de seu teor por meio da assinatura digital do presente regulamento;

7.3 - Os casos omissos ou conflitantes a esse regulamento serão discutidos e resolvidos pela comissão organizadora juntamente a comissão disciplinar, respeitando sempre os princípios inerentes à justiça desportiva.

Amistosos Eventos
09/07/2026