



14º TORNEIO DE FUTEBOL SUÍÇO

**Sindicato dos Trabalhadores nas Indústrias
da Construção e do Mobiliário de Umuarama**

2026



REGULAMENTO GERAL

Art. 1º – O TORNEIO DE FUTEBOL TEM POR FINALIDADE:

A congregação de associados e integrantes da categoria, o fortalecimento dos laços de amizade e a camaradagem sadiamente disputada.

As equipes e as pessoas a elas vinculadas, que participarão do TORNEIO, serão consideradas conhecedoras deste regulamento, e assim submeter-se-ão sem reserva alguma a todas as suas disposições e às consequências que delas possam emanar.

O SINTRICOMU não se responsabilizará por qualquer lesão, fraturas ou escoriações que por ventura possam ocorrer no transcurso do TORNEIO, ficando as equipes responsáveis por seus atletas.

II – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 2º – É de competência do SINTRICOMU a coordenação e julgamento dos jogos, as equipes inscritas, não poderão impugnar ou desclassificar os jogadores.

§ 1º Em caso de denúncia referente à utilização de jogador irregular, a Comissão Organizadora notificará o responsável da equipe para que apresente a documentação comprobatória até a realização do próximo jogo pela equipe notificada. O não atendimento da notificação, bem como a comprovação da irregularidade, implicará na imediata eliminação da equipe do torneio. Além disso, todos os atletas inscritos serão penalizados com suspensão, ficando impossibilitados de participar do próximo torneio promovido pelo SINTRICOMU.

Art. 3º – FORMA DE DISPUTA:

§ 1º - As fases terão o formato classificatório (mata-mata), disputada em jogo único, com tempo total de 30 minutos, dividido em dois tempos de 15 minutos. Quando a partida terminar empatada, haverá cobrança de 3 penalidades alternadas para cada equipe. Se persistir o empate, haverá novas cobranças alternadas até que se conheça o vencedor.

III – DAS INSCRIÇÕES DE EQUIPES E ATLETAS:

Art. 4º - As equipes serão compostas pelos filiados em dias com as obrigações estatutárias das categorias representados pelo SINTRICOMU sendo da Construção Civil, Moveleira (estofados, marcenarias, serrarias e beneficiamento de madeira em geral), Artefatos de cimentos, Pré - Moldados, Instalações Elétricas, Mármore e Granitos, Pintura e Gesso. (Serão aceitos os prestadores de serviços para o sindicato de cabeleireiros)

Art. 5º - Cada equipe deverá inscrever o mínimo de 08 (oito) e no máximo 15 (quinze) atletas.

Art. 6º - A equipe que incluir em uma partida atleta que estiver jogado em outra equipe, ou que não esteja regularmente inscrito será desclassificado e ficará suspenso do próximo torneio realizado pelo SINTRICOMU.

Paragrafo Segundo: Serão admitidas as substituições de atletas na ficha de inscrição ate o dia do torneio antes do começo do jogo e desde que tenha tempo suficiente e que não prejudique os andamentos dos jogos.

Art. 7º - Para a inscrição de atletas será obrigatório o nome completo do jogador.

§ 1º Será admitido o jogador que seja proprietário de empresa e ainda jogados de categoria diferenciada, na qual tenha a preponderância representada pelo SINTRICOMU, desde que tenha trabalhadores filiados ao sindicato e quites com as contribuições devidas e cabeleireiros que prestam serviços ao sindicato.

§ 3º- A inscrição deverá ser efetuada até o dia 15/08/2026 (sábado) na sede administrativa do SINTRICOMU na Rua Japurá, 3247 em Umuarama/PR antes dos sorteios que ocorrerá neste dia as 09h00min, os sorteios serão por chaves em todas as fases, bem como serão definidas as regras, sendo importante o comparecimento de um representante da equipe para dar sugestões e tirar dúvidas.

IV – DO EQUIPAMENTO

Art. 8º - As equipes deverão se apresentar para os jogos devidamente uniformizados.

Art. 9º - RECOMENDA -SE OS SEGUINTE EQUIPAMENTOS:

- 1) Camisas padronizadas e numeradas; (obrigatório)
- 2) Calções padronizados;
- 3) Meias padronizadas;
- 4) Chuteira sem cravos.

Art. 10º - O goleiro deverá usar obrigatoriamente camisa diferente das demais.

Art. 11º - É proibido aos jogadores durante a realização das partidas, utilizar: brincos, pircing, anéis, correntes, e qualquer outro objeto de mesma natureza.

Art. 12º - Somente se ocorrer igualdade de uniformes em um jogo, será realizado sorteio.

V – DA COMPETIÇÃO

Art. 13º - Os jogos terão duração de 30 minutos, divididos em dois períodos iguais de 15 minutos sem intervalo.

Art. 14º - Cada equipe será composta por 08 jogadores.

Paragrafo Primeiro: Será obrigatório apresentação da CTPS (carteira de trabalho, física ou digital) ou extrato do FGTS retirado no caixa eletrônico com timbro da C.E.F, tíquete de cartão ponto, juntamente com documento com foto no ato dos jogos junto á comissão organizadora.

Paragrafo segundo: Caso o jogador inscrito esteja sem o registro na CTPS (carteira de trabalho) será admitido com o limite de 1 (um) ano desde que o ultimo contrato de trabalho esteja formalizado em empresa da categoria e ainda não esteja trabalhando em outra empresa a qual o SINDICATO não representa.

Somente permanecerão no banco de reservas atletas reservas, técnico, massagista, todos devidamente identificados na mesa e inscrito em sumula.

Parágrafo Único - O técnico e o massagista não precisam necessariamente pertencer à categoria, podendo ser substituídos a qualquer momento, mediante prévia comunicação a comissão organizadora.

Art. 15º - O número mínimo de jogadores para o início ou continuação de uma partida será de 05 atletas.

Art. 16º - Não haverá limite no número de substituições.

Art. 17º - As substituições de jogadores poderão ser feitas em qualquer tempo do jogo e não serão anotadas na súmula do jogo e deverão seguir o local indicado para substituição. Caso contrário, poderá este atleta ser advertido com cartão amarelo.

Art. 18º - O jogador substituído poderá retornar ao jogo.

Art. 19º - Os jogos serão realizados em dias e horários determinados pela tabela oficial, com tolerância de 30 minutos para a primeira partida do torneio.

Art. 20º - A equipe que não estiver em campo no horário determinado, devidamente uniformizado e em condições de jogo será desclassificada.

VI – DAS EXPULSÕES E DO NÃO COMPARECIMENTO.

Art. 21º - O jogador expulso de uma partida com o cartão vermelho por infrações leves ficará suspenso da próxima partida automaticamente.

§ 1º O time que ficou no chapel será considerado como jogo jogado para a questão de expulsões de jogadores por infrações leves.

§ 2º O jogador expulso por briga ficará suspenso dos próximos torneios por 2 (dois) anos.

Art. 22º - Atletas, técnicos ou representantes de equipe, inscritos em determinado time, mesmo não uniformizados, poderão ser citados na súmula de jogo e penalizados se necessário.

Art. 23º - Qualquer equipe que infringir o regulamento, em consequência prejudicar a classificação final de terceiros, será automaticamente eliminada do torneio.

Parágrafo único: A equipe que se sentir prejudicada por alguma infração deste regulamento, terá o tempo de 30 minutos para acionar a comissão organizadora e representar seu pedido, caso contrário, não serão aceitos recursos posteriores a este tempo. A equipe que jogar com outro na qual esteja irregular, caso perca, e após constatar a irregularidade terá como ganho a partida, não alterando os jogos já realizados.

VII – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:

Art. 24º - Os jogos serão dirigidos por árbitros contratado pelo SINTRICOMU.

Art. 25º - O árbitro é a autoridade competente para adiar ou suspender um jogo, se houver motivo de relevância.

Art. 26º - O árbitro escalado pela coordenação de arbitragem não poderá ser impugnado pelas equipes.

Art. 27º - Na hipótese do não comparecimento do árbitro para dirigir a partida, a escolha poderá recair em outra pessoa, escolhida de comum acordo pelos capitães das equipes que jogarão e o representante da comissão presente.

Art. 28º - A PREMIAÇÃO DO CAMPEONATO DE FUTEBOL SUÍÇO SERÁ:

- Troféu e medalhas para o 1º, 2º e 3º lugar (15 quilos de carnes e 1 (um) barril de chopp de 50 lts a cada equipe vencedora), caso queira realizar a confraternização entre os jogadores será fornecido (um dia) para o time no quiosque da sede campestre do SINTRICOMU sem custos;

- Troféu para o atleta craque da final;

- Troféu para o goleiro destaque da final;

Art. 29º - O critério para eleger o goleiro e o craque da final, será eleito pela comissão organizadora, capitães, técnico e árbitros da final.

Parágrafo único – Em caso de empate entre dois goleiros, o prêmio será concedido ao goleiro da equipe vencedora da partida final.

Art. 30º - Para apuração do artilheiro serão considerados todos os jogos, inclusive as finais, ainda se persistir empate será decidido nas disputas de 3 (três) pênalti, se persistir o empate, haverá novas cobranças alternadas até que se conheça o vencedor.

§ 1º - As faltas de campo serão punidas das seguintes formas:

- cartão amarelo: advertência;

- cartão vermelho: o jogador é expulso e não poderá ser substituído.

§ 2º - O atleta que acumular 2 (dois) cartão amarelo em jogos distintos cumprirá suspensão automática de 01 jogo.

Art. 31º - Somente os atletas, técnicos e representantes das equipes poderão permanecer no banco de reservas.

§1º- Não serão permitidos aos atletas inscritos no torneio ou torcidas, permanecerem atrás do gol e na área destinada aos árbitros e mesários, durante a realização dos jogos.

§2º- O atleta expulso não poderá ficar no banco de reservas, e nem atrás do gol.

§3º- O atleta que transgredir este artigo estará sujeito às penalidades a serem analisados pela comissão.

Art. 32º - Ao representante legal do SINTRICOMU se reserva no direito, com anuência ou não das equipes, em adiar uma partida programada pela tabela oficial do torneio, por interesse da competição, ou mediante solicitação formal de uma ou ambas as equipes, desde que satisfeitas as seguintes condições:

1 – Por motivo de falecimento de algum atleta no dia do jogo ou no dia anterior;

2 – Por motivo de doença em mais de 04 atletas ou falecimento, mediante atestado médico (desde que a quantidade de ausências seja superior a 04);

3- Acidente com mais de 03 membros da equipe;

4- Catástrofes da natureza (chuva torrencial, granizo, etc.);

§1º – No dia do sorteio será formada uma comissão de esportes composta por um representante de cada time, sendo que os assuntos relacionados ao torneio serão decididos somente por os membros da comissão.

Art. 33º - Cobrança de pênalti:

- a) O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.
- b) O atleta estando no banco de reservas só poderá executar ou defender uma cobrança de pênalti, após ter entrado no campo pela zona de substituição.
- c) O goleiro não poderá sair da área com a bola nas mãos.

Observações finais:

O goleiro não poderá realizar o tiro de meta com os pés;

Arremesso lateral deveser realizado com as mãos!

A comissão Organizadora.