

---

## **Regulamento do Futebol Peladeiro**

1. **HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO DOS CAMPOS:** Das 07:00 às 23:00 horas.
  - 1.1 As “peladas” oficiais serão organizadas e realizadas nos seguintes dias e horários:
    - \* Terça e quinta – 19:30 até 22 horas ( sorteio às 19.15 horas)
    - \* Sábado e Domingo - 09:00 até 12 horas (sorteio às 08:45 horas )
    - \* Quarta – 19:00 até 23:00 horas (Jogos Amistosos Equipe MBC Categoria Veterano) e as 21:00 horas ( Jogos Amistosos Equipe MBC Categoria Adulto)
    - \* **Contra Equipes Convidadas**
  - 1.2 Em horário noturno, face a necessidade de iluminação, a utilização dos campos só será permitida com a presença mínima de 10(dez) sócios em campo, mediante a apresentação da Carteira de Associado.
  - 1.3 Os demais jogos serão realizados diariamente, durante o horário de funcionamento do clube, exceto nos dias e horários destinados às aulas de futebol e aos jogos das equipes do Marina Barra Clube contra terceiros. Estes horários serão determinados pela diretoria de esportes, de acordo com as necessidades de atendimento aos sócios.
2. **DOS PARTICIPANTES E DOS TIMES**
  - 2.1 Somente os sócios maiores de 18 (dezoito) anos poderão participar dos jogos e ou “pelada”, conforme cláusula 1.1 acima. De 16 (dezesesseis) até 18 (dezoito) anos, exclusive, somente se autorizados pelos pais.
  - 2.2 Os times serão organizados por sorteio 15 minutos antes do horário marcado para início dos jogos. Cada equipe terá 7 (sete) atletas no campo menor e 9 (nove) atletas no campo maior;
    - 2.2.1 É obrigatória a presença física de todos os inscritos no local do sorteio (campo) caso contrário só poderá ser colocado no quadro no momento que se faça presente no local.
  - Obs : O jogador que desistir de sua vaga no sorteio, colocará o nome no quadro como último.
  - 2.3 Completa-se uma vaga no time desfalcado, obrigatoriamente, observando-se a ordem do sorteio ou de chegada ( a que prevalecer no dia ), o sócio pode abrir mão do seu direito de preferência e será chamado o sócio seguinte na ordem, no caso de todos os presentes se negarem a completar a equipe, torna-se obrigatório o último do quadro a completar a mesma.
    - 2.3.1 O sócio que não estiver presente e ou desistir de participar, no início do jogo, seu nome irá para o último lugar do quadro.
    - 2.3.2 Em caso de contusão de um atleta, completa-se a equipe seguindo à ordem do sorteio e/ou chegada, o atleta que completou a equipe poderá optar em continuar na mesma ou voltar à posição do quadro. O contundido se quiser retornar a jogar, após o termino de sua partida, será inscrito no final do quadro.
    - 2.3.3 Em caso de desistência e /ou abandono, após o início da partida, completa-se a equipe idem ao item (2.3.2).

- 2.3.4 Serão permitidos convidados dos sócios nas peladas, nos dias e horários regulamentados pela Diretoria Executiva de acordo com a proposta do Diretor Adjunto de Futebol.
- 2.3.5 O convidado da pelada obedecerá ainda o Regulamento de Convidados do Marina Barra Clube.
- 2.3.6 O sócio responsável pelo convidado responderá pela conduta e disciplina deste.
  
- 2.4 Só poderá haver realização de jogos amistosos do MBC contra equipes convidadas, com a presença do Coordenador de Futebol Society (ou seu substituto) – A - Adulto e B - Veterano) e, ainda, que os atletas do MBC sejam sócios.
  
- 2.4.1 As equipes do Marina Barra Clube serão compostas apenas por Associados e tão somente estas realizarão jogos amistosos contra clubes, condomínios, empresas, etc convidados e devidamente identificados.
- 2.4.2 A não assiduidade nos jogos amistosos pelos sócios convidados, sem aviso ou justificativa prévia ao encarregado do Futebol Society, poderá resultar no impedimento da participação destes em jogos futuros, a critério da Gerência de Esportes;
- 2.5 Os sócios que quiserem atuar como goleiros, só poderão fazê-lo na hora que o time no qual foi sorteado jogar e com consentimento do mesmo;
- 2.6 O sócio também poderá atuar como goleiro em caso de contusão ou falta de um e/ ou ambos os goleiros;
- 2.7 O sócio atuará como goleiro em outro jogo que não seja do seu time de sorteio, somente com aprovação do time que irá jogar;
- 2.8 Todo sócio que quiser atuar como goleiro deverá ter seu próprio material (camisa de goleiro e luva).

### 3. **DOS JOGOS**

- 3.1 A duração dos jogos será de 20 (vinte) minutos corridos, sem acréscimos, em qualquer dos campos.
- 3.2 O time vencedor de sua primeira partida permanecerá em campo para mais uma partida.
- 3.3 O time que vencer duas partidas seguidas ou vencer a primeira e empatar a segunda sairá de campo para dar lugar a duas novas equipes para o próximo jogo e sua equipe será inscrita novamente no quadro, imediatamente após a última equipe que lá estiver;
- 3.4 Em caso de empate sairão de campo as duas equipes retornando para o quadro prevalecendo a ordem anterior,
  - 3.4.1 No caso de empate, entre uma equipe que está jogando sua segunda partida, contra uma equipe que joga sua primeira partida, sairão ambas de campo, dando-se prioridade para completar os atletas da equipe que jogou sua primeira partida.

### 4. **DA REGRA BÁSICA DO JOGO**

- 4.1 Prevalecem as regras oficiais do futebol, adaptadas as dimensões do futebol Society, considerando-se as seguintes exceções principais:

\* Não há impedimento;

\* A barreira formada para cobrança de faltas , distará:

6 Metros da bola, no campo menor (seis passos)

7 Metros da bola, no campo maior (sete passos)

- 4.2 \* A cobrança de faltas com tiro livre direto só poderá ser feita do campo de defesa do cobrador, exceto a penalidade máxima e a cobrança de escanteio.

## 5. DA PARTE DISCIPLINAR

- 5.1 Todos os sócios estão sujeitos ao presente regulamento quando participarem das competições internas, externas, ou mesmo jogos entre si;

- 5.2 Os jogadores integrantes dos times, quando da realização dos jogos, poderão ser punidos pelo juiz ou por quem for investido de suas prerrogativas ou responsável pelo futebol com as seguintes penalidades:

\* CARTÃO AMARELO: 3 minutos fora do jogo.

\* CARTÃO AZUL: Suspensão da partida corrente podendo ser inscrito no final do quadro;

\* CARTÃO VERMELHO: Suspensão automática de qualquer outro jogo do dia. Por questão disciplinar

este caso será analisado pela Gerência de Esportes.

- 5.2.1 Todo sócio terá direito de defesa ou reclamação, bastando preencher a súmula que ficará com o responsável pelo futebol. Citando sócios com testemunhas do ocorrido para que seja analisado pela Gerência de Esportes;

- 5.2.2 A partir do terceiro cartão vermelho o assunto será encaminhado a Diretoria do Clube, assim como, as penalidades serão em dobro em cada reincidência. Informamos que quaisquer faltas graves ocorridas na área do Departamento Esportivo, serão encaminhadas para análise da Diretoria do Clube.

## 6. DAS NORMAS GERAIS

- 6.1.1 É obrigatório a apresentação da carteira social ou autorização da Gerência de Esportes para a prática do futebol.

- 6.1.2 Não é permitido o uso de chuteiras com travas e tampouco jogar descalço.

- 6.1.3 Somente é permitido jogar as “peladas” oficiais, conforme cláusula 1.1, com o uso obrigatório da camisa oficial do clube (vermelha ou azul), bem como com calção e meias. As pessoas que não estiverem jogando deverão permanecer fora do alambrado.

- 6.1.4 É proibido fumar ou jogar guimbas de cigarro dentro ou nas proximidades do alambrado, bem como entrar em campo portando copos, garrafas ou assemelhados.

- 6.1.5 Os casos não previstos e as dúvidas serão dirimidas pelo responsável ou seu substituto legal,

Regulamento aprovado em Fevereiro de 2008