

1. DO HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO DOS CAMPOS: Das 7h às 22h45min.
- a. As “peladas” oficiais serão organizadas e realizadas nos seguintes dias e horários:
 - Terças e Quintas-Feiras – 19h30 até 22h00 (sorteio às 19h30min00s);
 - Sábados e Domingos – 9h00 até 12h00 (sorteio às 08h45min00s);
 - Quartas-Feiras – 19h00 até 22h45min (Jogos amistosos equipe MBC categoria veterano) e as 21h00 horas (Jogos amistosos equipe MBC categoria adulto)

*Contra equipes convidadas

b. 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.

c. 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 MBC 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

a. Somente os sócios maiores de 18 (dezoito) anos poderão participar dos jogos e ou “pelada”, conforme cláusula 1 acima. De 16 (dezesesseis) até 18 (dezoito) anos, exclusive, somente se autorizados pelos pais.

b. Os times serão organizados por sorteio dirigido pela coordenação de futebol society respeitando os seguintes critérios: Idade, Posição e Nível Técnico 15 minutos antes do horário marcado para o início dos jogos.

Cada equipe terá 7 (sete) atletas nos campos menores e 8 (oito) atletas no campo maior;

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 terá seu nome colocado no final do quadro.

c. Completa-se uma vaga no time desfalcado, obrigatoriamente, observando-se a ordem do sorteio ou da 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.

d. O sócio que não estiver presente e ou desistir de participar, no início do jogo, seu nome irá para o último lugar do quadro.

i. Em caso de contusão de um atleta, completa-se a equipe seguindo a ordem do sorteio e ou chegada, e 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 término de sua partida, será inscrito no final do quadro.

- ii. Em caso de desistência e/ou abandono, após o início da partida, completa-se a equipe conforme acima descrito.
- iii. Serão permitidos convidados dos sócios nas peladas às Terças-Feiras, Quintas-Feiras e Sábados (Exceto Feriados).
- iv. O convidado da pelada obedecerá ao Regulamento de Convidados do MBC.
- v. O sócio responsável pelo convidado responderá pela conduta e disciplina deste.
 - e. Só se realizarão os jogos amistosos no MBC contra equipes convidadas, com a presença do coordenador de Futebol Society (ou seu substituto) – A – (Adulto) e B – (Veterano), ainda que sejam os atletas sócios do MBC.
- vi. As equipes do MBC serão compostas apenas por Associados e tão somente estas realizarão jogos amistosos contra clubes, condomínios, empresas e etc... convidados e devidamente identificados.
- vii. A não assiduidade nos jogos amistosos pelos sócios convocados, sem aviso ou justificativa prévia ao encarregado do Futebol Society, poderá resultar no impedimento da participação deste em jogos futuros, a critério da Gerência de Esportes.
 - e. Os sócios que quiserem atuar como goleiros, só poderão fazê-lo na hora que o time no qual foi sorteado jogar e com o consentimento deste.
 - f. O sócio também poderá atuar como goleiro em caso de contusão ou falta de um e ou ambos os goleiros.
 - g. O sócio atuará como goleiro em outro jogo que não seja do seu time de sorteio, somente com aprovação do time que jogará:
 - h. Todo sócio que quiser atuar como goleiro deverá ter seu próprio material (camisa de goleiro e luva).

3. DOS JOGOS

A duração dos jogos será de 20 (vinte) minutos corridos, sem acréscimos, em qualquer dos campos.

Ao início de cada partida realiza-se o sorteio para a escolha de campo ou bola.

- a. O time vencedor de sua primeira partida permanecerá em campo para mais uma partida.
- b. O time que vencer 02 (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.
- c. Em caso de empate, sairão de campo as duas equipes retornando para o quadro prevalecendo à ordem anterior.
- i. 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 outra equipe, aos atletas da equipe que jogou sua primeira partida.

4. DA REGRA BÁSICA DO JOGO

a. Prevalecem as regras oficiais do futebol, adaptadas às dimensões do futebol society, considerando-se as seguintes exceções principais:

- Não há impedimento;
- A formação da barreira, na cobrança de faltas, distará 06(seis) metros da bola, no campo menor (seis passos) e 07(sete) metros da bola no campo maior (sete passos).

b. 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

a. Todos os sócios estão sujeitos ao presente regulamento quando participarem das competições internas, externas, ou mesmo em jogos entre si.

b. 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 (três) minutos fora do jogo;

Obs.: o mesmo atleta poderá receber o cartão amarelo várias vezes na mesma partida, sempre cumprindo 03 (três) minutos para cada cartão recebido.

- **CARTÃO AZUL:** Suspensão da partida corrente e inscrito no final do quadro.

Após 03 (três) minutos da suspensão, completa-se a equipe com o primeiro do quadro.

- **CARTÃO VERMELHO:** Suspensão automática, inclusive de qualquer outro jogo do dia, sem que se complete a equipe com outro atleta, na partida que ocorreu a suspensão. Por questão disciplinar este caso será analisado pela Diretoria Esportiva.

i. Todo sócio que vier a ser punido terá direito de defesa, bastando registrar no livro de ocorrências que fica na Gerência Esportiva e, querendo, poderá citar sócios como testemunhas do ocorrido para que o caso venha a ser analisado pela Diretoria Esportiva.

ii.

iii. Dependendo da gravidade que resultou na aplicação do Cartão Vermelho, o caso será encaminhado à Diretoria Executiva para as medidas disciplinares cabíveis.

iv.

6. DAS NORMAS GERAIS

É obrigatória a apresentação da carteira social ou autorização da Gerência de Esportes para a prática do futebol

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

ii. É somente permitido jogar as “peladas” oficiais, conforme cláusula 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.

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

iv. Dúvidas e situações não previstas serão dirimidas pelo responsável ou seu substituto legal.

Este Regulamento foi aprovado pelo Conselho de Administração em reunião realizada em 21/12/2017