



---

## REGULAMENTO DO FUTEBOL RECREATIVO

Marília, 31 de Março de 1995.

Marília Country Club, vem através deste regulamento fazer valer todas as regras descritas abaixo, com novos adendos nos itens, 01 e 04 a partir de 31 de Janeiro de 1998.

**ITEM: 01 - DAS INSCRIÇÕES:**

Para se inscrever aos jogos o sócio terá que ter mais de quinze (15) anos apresentar-se na mesa do representante, dizer o seu

nome e conferir se o mesmo foi anotado. Ninguém poderá inscrever o nome de outro sócio.

Jogador inscrito que não estiver presente quando iniciarem-se a escolha dos times será suspenso por 30 dias das atividades esportivas do clube.

**ITEM: 02 - HORARIO:**

Fica estipulado o horário para a inscrição:

Sábado: até às 14H;

Domingo e Feriado: período da manhã até as 08H, período da tarde até as 15H ( sem precedentes).

**ITEM: 03 - FORMAÇÃO DE EQUIPE:**

A formação das equipes serão feitas por sorteio para escolha dos capitães, que terão a função de formar sua equipe.

**ITEM: 04 - UNIFORME:**

Os participantes terão que apresentar-se uniformizados: um calção inteiramente branco, e outro inteiramente azul, um par de meião

inteiramente branco e outro inteiramente azul, chuteira e camiseta branca. ( somente o colete é fornecido pelo clube).

Obs.: não será permitido ao inscrito participar com relógio, pulseira, bermuda, etc.

**ITEM: 05 - NÚMERO DE JOGADORES:**

O numero de jogadores por equipes não poderá ser inferior a 09 e nem ultrapassar a 12, salvo em condições a serem resolvidas pelo

representante em função dos inscritos se adequarem ao número de equipes.

**ITEM: 06 - SUBSTITUIÇÃO:**

Não será permitido substituição de jogadores de linha em hipótese alguma. (Apenas o goleiro poderá ser substituído em caso de contusão confirmada).

**ITEM: 07 - TEMPO DE JOGO:**

Fica estabelecido dois tempos de 25 minutos quando houver até 08 equipes. Quando ultrapassar a este limite, caberá ao

representante a definição do tempo de cada partida para que todos possam participar dos jogos.

**ITEM: 08 - ORDEM DOS JOGOS:**

4 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.

C x D - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.

5 - Equipes A x B - Campo 1 - um tempo de 25 minutos.

C x - Campo 1 - ganhador de A x B - um tempo de 25 minutos.

C x - Campo 1 - perdedor de A x B - um tempo de 25 minutos .

D x E - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.

6 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.

C x D - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.

E x F - No campo que o representante dos jogos determinar em dois tempos de 25 minutos.

7 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.

C x D - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.

E x F - Campo 2 - um tempo de 25 minutos.

G x - Campo 2 - ganhador de E x F - um tempo de 25 minutos.



- G x - Campo 2 - perdedor de E x F - um tempo de 25 minutos.  
8 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 15 minutos.  
C x D - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
E x F - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
G x H - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
9 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
C x D - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
E x F - Campo 1 - um tempo de 25 minutos.  
G x - Campo 1 - ganhador de E x F - um tempo de 25 minutos.  
G x - Campo 1 - perdedor de E x F - um tempo de 25 minutos.  
H x I - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
10 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
C x D - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
E x F - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
G x H - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
I x J - No campo que o representante dos jogos determinar (dois tempos 25 minutos).  
11 - Equipes A x B - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
C x D - Campo 2 - dois tempos de 25 minutos.  
E x F - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
G x H - Campo 1 - dois tempos de 25 minutos.  
I x J - Campo 2 - um tempo de 25 minutos.  
K x - Campo 2 - ganhador de I x J - um tempo de 25 minutos.  
K x - Campo 2 - perdedor de I x J - um tempo de 25 minutos.

OBS.: Em caso de empate quando houver o triangular o critério para saber quem jogará com a equipe que está aguardando será:

CRITÉRIO 1 : Número de escanteios.

CRITÉRIO 2 : Pênaltis alternados em 1 x 1 até que haja a diferença de um gol.

**ITEM: 09 – ARBITRAGEM:**

Os árbitros terão toda a autoridade para tomar qualquer atitude dentro de cada partida, seguindo as regras de futebol, sendo que

após o encerramento das mesmas passarão suas anotações para o representante.

Fica estabelecido a risca da grande área como delimitação para a lei do impedimento.

**ITEM: 10 – CARTÃO VERMELHO:**

Fica estabelecido que o jogador que receber cartão vermelho ficará suspenso por 1 sábado e 1 Domingo ou 1 Domingo e 1 feriado ou 1 feriado e 1 Sábado.

**ITEM: 11 – CARTÃO AMARELO:**

O jogador que receber a advertência com o cartão amarelo, cumprirá uma punição, que será a saída imediata do jogo por um período

de três minutos. O jogador que receber 3 cartões amarelo dentro de 90 dias deverá cumprir suspensão idêntica a do cartão

vermelho. No caso de cartões consecutivos o sócio será julgado por uma comissão.

**ITEM: 12 – DISCIPLINA:**

Os casos de agressões físicas ou verbais, atitudes anti-desportivas, brigas, etc., serão levados a Diretoria para que sejam tomadas

as medidas necessárias para que a prática desportiva seja uma integração e companheirismo entre os seus participantes.