

Do Clube

O horário de chegada para a pelada é fixado às 07:00 de cada domingo, no Clube Náutico. É fundamental que todos colaborem para manter o clube limpo, utilizando o banheiro de forma organizada, evitando sujeira e apagando as luzes após o uso. Também é essencial não deixar lixos, garrafas ou copos espalhados pelo ambiente. A disciplina e a organização do grupo permitem que o horário de utilização seja estendido, beneficiando todos os participantes.

Dos Companheiros

O respeito entre os colegas é prioridade máxima. Todos devem evitar jogadas violentas ou atitudes que possam colocar em risco a integridade física dos participantes. Discussões são naturais do futebol, mas o combinado é que tudo o que acontece em quadra permanece ali. Cabe a cada um se empenhar para evitar conflitos, pedir desculpas quando necessário, agir com honestidade nas decisões durante o jogo e prezar pelo bem-estar dos demais. Essas atitudes garantem um ambiente saudável e harmônico para todos.

Das Regras das Partidas

As partidas somente são realizadas quando há pelo menos 10 jogadores, divididos em dois times — laranja e preto — definidos por sorteio entre os 10 primeiros que chegarem prontos para jogar. Caso o décimo jogador a chegar não esteja devidamente calçado, perderá sua vaga para o próximo da fila. O tempo mínimo de cada partida é de 10 minutos corridos, podendo ser estendido caso a bola não saia de jogo; gols e faltas não encerram a partida. Para controle do tempo, se a partida inicia às 07:30, ela só pode ser encerrada após as 07:41, garantindo que nunca dure menos de 10 minutos, sendo comum arredondar o tempo final para cima.

O time vencedor permanece em quadra, enquanto o perdedor dá lugar ao próximo time de fora. Em caso de empate, define-se por sorte, geralmente par ou ímpar, qual equipe permanecerá. Caso um time vença duas partidas consecutivas, pode jogar a terceira, mas é proibido que atue em quatro partidas seguidas; após a terceira, deve obrigatoriamente sair. Se houver oito ou mais jogadores aguardando fora da quadra, em caso de empate, ambos os times deixam o campo, dando lugar aos times de fora. Caso seja a terceira partida consecutiva de um time e haja oito ou mais fora, aplicam-se regras específicas para garantir a rotatividade dos jogadores.

Jogadores que chegam com a partida em andamento só podem entrar se o time de fora estiver incompleto. Se o jogador chega e assiste a partida inteira desde o início, tem prioridade para jogar antes dos que já participaram. Não é permitido

que um jogador de fora escolha substituir alguém de dentro da quadra, a menos que não haja pessoas suficientes aguardando.

Das Regras de Quadra

Não é permitido ao goleiro segurar com as mãos a bola recuada claramente com os pés por um companheiro; desvios não intencionais não se enquadram nessa restrição. Caso o goleiro coloque intencionalmente a mão em uma bola direcionada ao gol estando fora de sua área, a infração será punida com tiro livre direto do local ou, se for muito distante, a cobrança será feita da linha pontilhada (10 metros) em direção ao gol.

Qualquer toque de mão, acidental ou proposital, de jogadores de linha é considerado falta, inclusive se a mão estiver colada ao corpo, atrás das costas ou sem intenção. Se ocorrer dentro da área, a infração resulta em pênalti. A decisão sobre o toque de mão cabe ao próprio infrator, sendo esperado que haja honestidade para o cumprimento adequado da regra.

Não há costume de exigir distanciamento rigoroso em cobranças de laterais e escanteios, mas, conforme a regra, o adversário deve posicionar-se na marcação central entre a primeira trave e a marca do escanteio, longe do cobrador. Nas laterais, o adversário deve manter pelo menos 5 passos de distância, e se o batedor solicitar espaço, o adversário deve obrigatoriamente ceder.

Quanto à marcação de faltas, quem define se houve infração é quem sofreu o contato (“pediu, parou”). Embora discussões sejam comuns, a regra determina que o pedido de falta deve ser aceito. Como não há árbitro, prevalece o bom senso dos participantes para garantir o espírito esportivo.

Das Autorias de Gols e Assistências

Considera-se assistência toda ação proposital ou premeditada que origine o gol de um companheiro, como passes, chutes rebatidos pelo goleiro, bolas na trave ou chutes que desviam em outro jogador antes do gol. A autoria do gol é atribuída ao jogador que faz o toque final na bola, seja de forma intencional ou acidental. O gol contra é registrado quando um adversário altera o curso de uma bola que não teria o gol como destino; nesses casos, não se contabiliza assistência.

Regras Gerais do Grupo (Sujeito a Banimento)

É obrigatório o uso de chuteiras ou tênis sem travas. Salvo para recém-chegados ou convidados, é necessário o uso dos coletes preto e laranja. Todos devem informar previamente, até a sexta-feira anterior, a presença no domingo; a ausência de aviso por duas semanas consecutivas resulta em banimento do grupo. O pagamento da mensalidade, no valor de R\$ 20,00, deve ser feito até o dia

10 de cada mês; dois meses em atraso acarretam banimento. Constantes atrasos, brigas, problemas e contestações fora de campo também podem levar ao banimento.

O grupo realiza churrascos ocasionais, geralmente dois por ano, utilizando o saldo do caixa para aluguel do espaço e compra de carne; quem não aceitar esse critério é banido. Para aquisição de materiais como bola e rede, pode ser feita uma vaquinha; a doação é voluntária, mas criticar a vaquinha sob argumento de existir dinheiro em caixa é motivo de banimento, pois esse dinheiro não é destinado a esse fim.