

O MARAVILHOSO REGULAMENTO

DA COPA LILY PARR - VERSÃO NOVEMBRO/2026

Todos os jogos terão 15 minutos, exceto as semifinais, final e o troféu socorro.
As **semifinais e a final** terão dois tempos de 10 minutos, totalizando **20 minutos**.
O **troféu socorro** terá 2 tempos de 5 minutos, totalizando **10 minutos**.

São três grupos de 4 times, totalizando 12 times.

O campeonato terá fase de grupos e mata-mata. Será disputado da seguinte maneira: os times se enfrentam dentro de seus respectivos grupos na primeira fase e se classificam **os DOIS melhores de CADA GRUPO e os dois melhores terceiros colocados.**

Os dois últimos times da classificação geral **disputarão o troféu Socorro.**

- **Fase mata-mata:** Os 8 times da fase de grupos irão para as quartas-de-final, os vencedores vão para as semifinais e os vencedores da semi vão para as finais.

- **Quartas de final: os confrontos serão definidos por SORTEIO.**
  Sim, isso mesmo! Igual a Champions League!!!
  Vamos colocar os 8 classificados num pote e sortear os confrontos.

- **Troféu Socorror:** Os 2 times que ficarem em último na classificação geral da Lily Parr irão para a final do glorioso Troféu Socorro.
- O PERDEDOR DO TROFÉU SOCORRO É DECLARADO, PORTANTO, **O CAMPEÃO AO CONTRÁRIO E VENCEDOR DO TROFÉU SOCORRO**!
  O vencedor DA PARTIDA ganhará medalhas de participação e o perdedor do jogo de pior time não ganha nada. Segue em frente que tem outros troféu.

  Em caso de empate na fase mata-mata, o jogo irá para a disputa **serão 3 pênaltis de cada lado e depois alternados**.

Critérios de desempate

Pontos, vitórias, saldo de gols, gols pró e cartões, nesta ordem. Em caso de empate total, a vantagem é do time vencedor do confronto direto na fase de grupos.
Em caso de empate total **entre 3 ou mais times: sorteio.**

Escalações das equipes
São seis na linha, uma goleira e cinco reservas.

Regras básicas
A- Laterais e escanteios devem ser cobrados com as mãos. Caso sejam cobrados com os pés, será anotada reversão.

A1 - É permitido cobrar lateral direto para a goleira e esta poderá receber a bola com as mãos nesse caso. (*essa é uma regra com selo Copa Lily Parr® de qualidade e não está nas regras oficiais do Society*).

B- Qualquer recuo com os pés em que o goleiro use as mãos, será marcado tiro livre indireto. É permitido em toques de cabeça e lançamentos de lateral.

B1 – Em caso de saída de bola, paralisação por defesa ou tiro de meta, a reposição poderá ser feita das seguintes formas:

- com a mão pela goleira
- com os pés pela goleira ou outra jogadora do time contanto que a bola seja posicionada em uma das quinas da área

A bola pode ser lançada para qualquer área do campo, inclusive após a linha central, mas não pode atingir a pequena área adversária.

B2 – O gol de goleira só será validado nos seguintes casos:

a) quando a goleira bater falta ou pênalti;
b) após a goleira receber o passe de alguma companheira de time (recuo) ou interceptar a adversária com o pé.

C- As substituições são ilimitadas.

C2 – Substituições precisam ser feitas pela lateral do campo.

C2.1 – A jogadora substituída precisa **sair completamente** de **quadra** para que a nova jogadora entre em seu lugar. Em caso da substituta e a substituída se encontrarem em campo ao mesmo tempo, nenhuma jogada será considerada válida.

C3 – Se um time sofrer desfalques que o impeçam de entrar em quadra completo, o time poderá optar por jogar incompleto ou não jogar, dando WO.

C3.1 – Em caso do time incompleto decida jogar, o time adversário precisa deslocar uma de suas jogadoras para o banco de reservas, para que haja um equilíbrio. A Lily Parr preza o fair play e a paz no futebol.

C3.2 – Não será permitida a entrada de jogadoras novas nos times da Copa Lily Parr no dia do campeonato, mesmo em caso de desfalques no time.

C4 – Em caso de lesão da goleira, o time precisa deslocar alguém da linha para o gol e essa posição pode ser revezada jogo a jogo, caso o time queira

D – Os cartões ficam a critério dos árbitros. Dois cartões amarelos resultam em um jogo de punição, um vermelho também. O cartão amarelo não remove a jogadora de quadra nesse torneio. [**Atenção: o cartão vermelho resulta na retirada da jogadora do jogo, sem substituição**]. **A depender da gravidade da atitude que resultou no cartão vermelho, a jogadora será banida imediatamente do torneio.**

D1 - **Condutas anti-desportivas serão analisadas e julgadas pela comissão arbitral e capitãs logo após o término da partida. Lembrando sempre que a expulsão do campeonato pode ser aplicada, dependendo do caso.**

E – Bola na rede do teto resulta em lateral.

E1 - É proibido dar carrinho em caso de disputa de bola.

E2 - Todo carrinho em disputa de bola gerará um cartão vermelho imediato.

F – A saída de bola não pode ser um chute direto. Precisa ser um passe.

G – A distância da barreira em faltas deve ser de 5 passos.

H – **3 pênaltis de cada lado e depois alternados** em todas partidas do mata-mata, inclusive o Troféu SOCORROR.

I - Mesários e árbitros podem, a qualquer momento, checar a lista de jogadores e pedir a comprovação da identidade dos atletas inscritos, a fim de evitar que pessoas que não estavam na lista entrem para jogar.

J – Situações não previstas no regulamento deverão ser discutidas pelo juiz com as capitãs — ainda que durante o jogo — a fim de serem tomadas as decisões mais justas possíveis.

K - É permitido comemorar gols tirando a camisa, beijando alguém, dando cambalhota, o que seu coração mandar. Nada disso gera cartão.

K1 - Comemorar com dancinhas e coreografias é ainda melhor.

L - É permitido beber em quadra - desde que a bebida esteja em um copo **plástico**. Garrafas de **plástico** também são permitidas. **Garrafas de VIDRO NÃO serão permitidas dentro de quadra.**

M - É permitido fumar em quadra, **porém se a cinza do cigarro cair no chão da quadra, será anotado pênalti para o time adversário**. Se queimar alguém durante a partida, será aplicado cartão vermelho.

N - Adereços como óculos, boné, colares, dentaduras, bóias, ursos de pelúcia, fones de ouvido, fantasia completa de dinossauro e outras coisas similares são permitidas. Contamos com o bom senso geral para que ninguém se machuque e/ou machuque as colegas nos jogos.

N2 - É necessário remover brincos e piercings ou cobri-los com esparadrapo, para evitar sair do jogo sem um pedaço da orelha.

O - Não será permitido jogar com chuteira de campo (de travas metálicas ou de borracha). Somente será permitido jogar com chuteiras modelo society (grama sintética) ou futsal (sem travas). Caso alguma atleta seja identificada com chuteiras modelo campo (com travas), a atleta será convidada a se retirar do jogo e calçar outro modelo de chuteiras adequadas para o gramado sintético.

P – **O voto conjunto das capitãs determinará a decisão final sobre qualquer assunto não previsto no regulamento, sem quaisquer intervenções de jogadores extra Copa Lily Parr. Somente as capitãs poderão votar em assuntos não previstos.**