



SUPER LIGA OFICIAL CARTÓRIOS SP DE FUTEBOL SOCIETY



ORGANIZAÇÃO:



Associação dos Notários e Registradores do Estado de São Paulo



Colégio Notarial do Brasil
Seção São Paulo





achē



vivo



SIEMENS

1) Regras

Banco de reservas

- as substituições são ilimitadas e não é necessário paralisar o jogo para fazê-las;
- as substituições devem ocorrer sempre pela zona correta (próximo à linha do meio de campo);
- todos os técnicos e jogadores devem estar registrados na súmula;

- atletas no banco e membro da comissão técnica também podem receber cartões;
- atletas e membros da comissão técnica expulsos ou suspensos não podem permanecer no banco;
- cada equipe tem direito a um tempo técnico (1 minuto) por período de jogo.

Faltas individuais e coletivas

- sempre que um atleta comete uma falta ela é computada na súmula de forma individual (para o atleta) e coletiva (para a equipe);
- caso um atleta cometa 5 faltas durante o jogo, ele está excluído da partida. Essa contagem não é zerada em momento algum;
- já a contagem de faltas coletivas é zerada entre o primeiro e segundo tempos. Caso uma equipe atinja o limite de 5 faltas coletivas, a partir da 6ª infração o adversário irá cobrar em forma de *shoot out* (ver vídeo).

<https://www.youtube.com/watch?v=IrL0iaX4CRo>

Palavrões, provocações e ofensas

- comemorar lances de jogo com palavrões, gestos e ofensas são atos passíveis de cartão amarelo mesmo que não sejam fisicamente direcionadas a ninguém.

Goleiro

- não pode arremessar, chutar ou lançar a bola até a área adversária caso esteja dentro de sua área (reversão);
- não pode sair jogando para si próprio;
- o único recuo de bola para o goleiro que é permitido, é com a cabeça desde que não caracterize antijogo;
- o tiro de meta pode ser cobrado de 2 formas:
 - 1) o goleiro arremessando a bola com a mão ou;
 - 2) em forma de chute, por qualquer jogador.

Cartões

- amarelo - o atleta advertido deve ser substituído imediatamente, permanecendo 2 minutos no banco de reservas cronometrados pelo mesário e com a bola em jogo. Após esses 2 minutos, o atleta advertido pode retornar a campo. O mesário irá avisá-lo do término dos 2 minutos.
- vermelho - o atleta é expulso e deve deixar o campo. A equipe ficará com um jogador a menos por 2 minutos cronometrados pelo mesário e com a bola em jogo. Depois desse período, a equipe poderá ser completada com um novo jogador. O jogador expulso deverá ficar do lado de fora da quadra.

Caneleiras

- o seu uso é obrigatório a todos os jogadores em quadra;

Outros

- o técnico deve estar calçando sapato, tênis ou chuteira;
- o consumo de bebidas alcoólicas e de cigarro no interior das quadras é proibido;
- carrinhos mesmo que “limpos” são passíveis de cartão amarelo.

Arbitragem

- qualidade da FF7SP;
- adaptação jogadores x árbitros;
- árbitro entra no jogo:
 - jogo calmo = árbitro calmo;
 - jogo tenso = árbitro tenso (mais erros);
- cerca de 80% dos cartões são por reclamação;
- o capitão deve ser o mais ponderado;

Arbitragem

- qualidade da FF7SP;
- adaptação jogadores x árbitros;
- árbitro entra no jogo:
 - jogo calmo = árbitro calmo;
 - jogo tenso = árbitro tenso (mais erros);
- cerca de 80% dos cartões são por reclamação;
- o capitão deve ser o mais ponderado;
- **nossa promessa: eles vão errar!**

1) Regras

2) Regulamento

3) Dicas e outros

Dúvidas?

2) Regulamento

Regulamento

- os jogos terão as seguintes durações: Regionais São Paulo, Campinas e Ribeirão Preto 20x20 minutos. Regional São José do Rio Preto 15x15 minutos. Final estadual tempo único de 20 minutos
- haverá tolerância de **apenas 10 minutos em cada jogo**;
- 7 jogadores em campo (6+1);
- 5 jogadores em campo (4+1) é a quantidade mínima para que o jogo tenha início. Diferente da regra (6+1);

- o time é responsável pelo comportamento da torcida;
- jogador suspenso ou expulso também deve ter boas condutas;
- na regional São Paulo e na final estadual, os cartões serão somados da seguinte forma:
2 amarelos ou 1 vermelho = suspensão de 1 partida;



Importante: 1 cartão não elimina outro. Exemplo:



- na regional São Paulo e na final estadual, os cartões não zeram entre as fases;
- sob critério da Sportiva, más condutas de jogadores na última rodada da sua equipe poderão gerar gancho(s) na edição seguinte;

Times inscritos

São Paulo - 10 (10 times disputam 3 vagas)



Sorocaba - 1



São José dos Campos - 1



Ribeirão Preto - 2 (2 times disputam 1 vaga)



Campinas - 2 (2 times disputam 1 vaga)



São J. R. Preto - 3 (3 times disputam 1 vaga)



Disputas nas regionais

Regional São Paulo

10 equipes

Grupo A



Grupo B



Grupo C



Cada equipe do grupo A joga contra as outras do mesmo grupo. As equipes do grupo B jogarão contra as equipes do grupo C. Ao término da fase de grupos, classificam-se as 4 melhores para a fase as semifinais baseado numa tabela única de pontuação.

1) Regras

2) Regulamento

3) Dicas e outros

Regional Campinas

2 times disputam 1 jogo e o vencedor joga a final estadual

Regional Riberião Preto

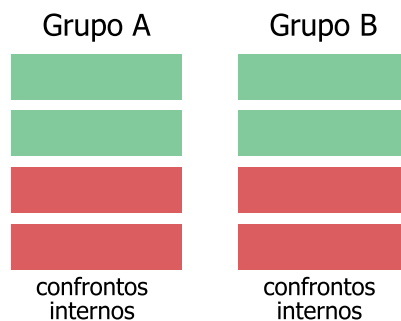
2 times disputam 1 jogo e o vencedor joga a final estadual

Regional São José do Rio Preto

3 times disputam 1 triangular e o vencedor joga a final estadual

Final estadual - Rio Claro - 26/junho

8 equipes



Cada equipe joga contra as outras do mesmo grupo, classificando-se as 2 melhores de cada grupo para a fase semifinal.

Critério de desempate em todas as situações: maior número de vitórias, melhor saldo de gols, maior número de gols pró, menor número de vermelhos, menor número de amarelos e sorteio.

Inscrição de jogadores

- listas podem ser atualizadas até quarta-feira que antecedem a rodada diretamente comigo pelo rogerio@sportiva.com.br;
- enviar e-mail e aguardar minha confirmação de recebimento;

Apresentação de documentos nos dias de jogos

- RG (original ou cópia autenticada), CNH, passaporte ou documentos de aplicativos oficiais. Carteiras de trabalho, fotos de documentos, boletins de ocorrência indicando furto, roubo ou perda de documentos não serão aceitos.

Uniformes:

- as camisas devem ser idênticas e numeradas. Não é permitido o uso de esparadrapos, fitas, tintas ou qualquer outro artifício para alterar o número original da camisa ou incluir algum número;
- shorts com a mesma cor predominante (se numerados, deverão ter o mesmo número da camisa);
- meias com a mesma cor predominante;
- as camisas dos goleiros deverão ser de cores diferentes das camisas dos jogadores de linha.

1) Regras

2) Regulamento

3) Dicas e outros

Dúvidas?

3) Dicas e outros

Ambulância

- só será usada em casos gravíssimos ou em situações que acarretem risco de morte;
- remoção obrigatória x omissão de socorro;

Fisioterapeuta

- realiza um pronto atendimento inicial;
- ele só entra com a autorização do árbitro;

W.O.

- multa de R\$ 1.000 para instituição de caridade;

No dia do jogo

- chegue pelo menos 30 minutos antes de começar o seu jogo;
- se possível já vá uniformizado;
- esqueceu as caneleiras ou meiões? A Sportiva vende por R\$ 20.

Assinatura de súmulas após o fim do jogo:

- capitão deve conferir tudo antes de assinar;
- caso haja erro, conversar com arbitragem;
- se estiver ok, deve-se assinar;
- depois de assinada, não podemos mudar nada nela por se tratar de um documento oficial.

Um campeonato bacana depende da cooperação de todos, jogando limpo, respeitando as regras, o regulamento, sendo leal aos adversários e não proporcionando WO.

DESEJAMOS A TODOS BONS JOGOS!

