

REGULAMENTO COMPLEMENTAR DO CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO 2019

As regras de jogo válidas para a disputa do Campeonato Paranaense de Futebol americano são as da IFAF traduzidas e adaptadas pela CBFA, excetuando-se a “Regra 1”. Caso haja conflito entre as regras do livro da IFAF com este Regulamento, prevalecerá o estabelecido no Regulamento do Campeonato Paranaense de 2019.

SEÇÃO 1. DAS INSCRIÇÕES

Art.1. Os documentos necessários para a filiação dos jogadores e membros da comissão técnica que estarão aptos a participar do campeonato são:

- a) Cadastro completo do jogador e do membro da comissão técnica com foto padronizada no sistema online escolhido pela FPFA;
- b) Termo de responsabilidade e concessão do direito de imagem preenchido e assinado, que deve ser upado e aceito no sistema quando da inscrição (no caso de atletas/membros da comissão técnica menores de 18 anos o termo deve ser assinado pelos pais e/ou responsáveis, com firma reconhecida);
- c) Pagamento da federação do atleta ou membro da comissão técnica devidamente efetuado e comprovado junto à FPFA respeitada a antecedência prevista no art. 5o.

Parágrafo único: Só poderão ser inscritos no campeonato atletas e membros da comissão técnica federados junto à FPFA.

Art.2. A idade mínima para a inscrição de um jogador ou de um membro da comissão técnica é de 16 anos. Os atletas e membros da comissão técnica entre 16 e 18 (incompletos) anos deverão apresentar o termo com a assinatura do responsável legal com firma por semelhança.

Parágrafo único: Os atletas e membros da comissão técnica emancipados deverão apresentar e anexar o Termo de Emancipação para validar o ato jurídico da assinatura do Termo da FPFA.

Art.3. A taxa de inscrição por equipe será de **R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais)** acompanhada de uma Nota Promissória no valor de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**, em nome da própria equipe.

§1º. Há a possibilidade de parcelamento para casos especiais e este deverá ser solicitado à FPFA.

§2º. A nota promissória deverá ser enviada a FPFA em até 30 dias após a inscrição da equipe. O prazo para inscrição da equipe será até o dia 31/12/2018.

Art.4. O prazo para inscrição dos jogadores para a primeira rodada encerra-se às 23h59min do dia 31/01/2019, conforme janela de inscrição e transferência da CBFA no sistema FAManager.

Parágrafo único. A título de taxa individual de federação de atleta, será cobrado o valor de **R\$ 50,00 por atleta** e de **R\$ 25,00 por membro da comissão técnica** federados à FPFA. Este valor deverá ser pago à FPFA até a data limite de 31/01/2019, respeitada a regra dos artigos 5o e 6o.

Art.5. Será aberta uma nova janela de inscrições do período de uma semana que antecede o início dos playoffs (fase de quartas de final). A data da janela de inscrições será do dia 06 a 15 de maio de 2019.

Art.6. Cada equipe deverá filiar e inscrever um mínimo de 30 jogadores na primeira parte da temporada de 2019, ou seja, até a data limite de 31/01/2019 conforme a regra do art. 5o. Não há limite máximo de inscrição de jogadores por equipe.

Parágrafo único. Após o dia 15 de maio de 2019, fim da janela de inscrições, o sistema será fechado definitivamente para novas inscrições.

Art.7. Todos os membros da comissão técnica devidamente inscritos estarão aptos a participar das partidas. Apenas 53 jogadores, devidamente escalados no sistema FAManager, estarão aptos a participar das partidas.

§1º. Para a fase de grupos do campeonato (1ª e 2ª fases), aos times que participarão das Divisões Norte, Oeste e Leste, só será permitido escalar cinco atletas que foram inscritos e participaram de ao menos 01 (um) jogo da BFA (Divisão Principal) no ano de 2018.

§2º. A escalação dos 53 jogadores e a Lista de Staffs inscritos para uma partida deverá, respectivamente, ser realizada no FAManager e enviada ao grupo de e-mails até, no máximo, às 12h da quinta-feira anterior ao final de semana da realização da partida.

§3º. Por “participar de uma partida” entende-se assinar a súmula.

§4o. A FPFA somente poderá aceitar a Lista de Jogadores, Comissão Técnica e Staffs das equipes que não estiverem com pendências financeiras relativas ao cumprimento deste Regulamento.

Penalidade: Não quitar as multas pendentes junto à FPFA ou sanções impostas pelo TJDFa ou STJDCBFA antes da rodada subsequente resultará em **WO**.

Penalidade: Não realizar a escalação dos 53 jogadores no prazo estipulado no §2º. do artigo 7o resultará em **WO**. Não enviar o e-mail com a lista de staffs incidirá a multa administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

Art.8. Um jogador ou membro de comissão técnica somente poderá defender uma única equipe durante a temporada. As janelas e regras de transferências de equipes editadas pela CBFA deverão ser respeitadas.

§1º. Jogadores ou membros de comissão técnica inscritos por qualquer equipe participante do Campeonato não poderão figurar na lista de Staff de equipe diversa a que o inscreveu.

§2º. O jogador ou membro de comissão técnica federado na FPFA não poderá se inscrever em outra federação estadual durante o período do Campeonato Paranaense.

Penalidades §§s 1º, e 2º. Multa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)** à equipe do infrator e imediato cancelamento da federação do atleta ou membro de comissão técnica da FPFA e, conseqüente, exclusão do campeonato.

§3º. O membro da comissão técnica inscrito na primeira fase do campeonato poderá converter sua inscrição para jogador da mesma equipe, na janela de inscrições, desde que efetive o pagamento da diferença e requeira a devida regularização no FManager.

Art.9. Jogadores inscritos não poderão trocar de equipe durante o Campeonato Paranaense. Deverão ser observadas as regras de transferências editadas pela CBFA;

Art.10. Só será permitida a permanência na sideline e dentro de campo de jogadores e integrantes da comissão técnica/staff desde que inscritos na partida e devidamente identificados com apresentação do RG ao Delegado.

Art.11. Além destes já citados, o Delegado poderá autorizar acesso ao campo e cabine de transmissão para no máximo mais 10 (dez) pessoas, identificando-as em súmula de acordo com sua função e número de documento (RG ou CPF) e disponibilizando credencial da FPFA.

Penalidades: Utilizar um jogador com inscrição irregular e/ou suspenso resultará em sanção a ser aplicada pelo TJDFa nos termos da lei nacional vigente, independente da Sanção Administrativa de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**.

DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGADORES ESTRANGEIROS COM EXPERIÊNCIA EM COLLEGE FOOTBALL

Art.12. As equipes não poderão inscrever na FPFA jogadores estrangeiros que já tenham participado como atleta de algum time profissional de futebol americano, seja como titular, reserva, practice squad, training camp.

Art.13. Será permitida a inscrição, utilização e relação de jogadores estrangeiros descritos no artigo 12 desde que respeitadas as seguintes regras:

§1º. Sobre a inscrição junto à FPFA:

- a) Poderão ser inscritos 02 (dois) jogadores estrangeiros com experiência em College Football ou High School Estadunidense, e;
- b) Poderão ser inscritos 03 (três) jogadores estrangeiros com experiência em qualquer outro College ou High School não estadunidense, e;
- c) Poderão ser inscritos livremente jogadores estrangeiros nascidos na América do Sul e estrangeiros que não tenham a experiência descrita no artigo 12;

§2º. Sobre a relação de atletas para o jogo:

a) Poderão ser relacionados para cada partida, apenas 3 atletas conforme descrito nos itens a e b do §1º.

b) Não há restrição para a relação de atletas descritos na alínea c do §1º.

§3º. Os jogadores estrangeiros que preencham os requisitos descritos nas alíneas a e b do §1º, não poderão jogar no time de ataque e de defesa na mesma partida. No entanto, é permitida cumulação da utilização dos jogadores no time de especialistas exceto em situações de times de Punt Chute, Field Goal e Extra-Point.

§4º. Estará apto à disputa do Paraná Bowl aquele que participar de, no mínimo, duas partidas incluindo a temporada regular e os playoffs.

§5º. Caso o jogador tenha deixado de participar de, no mínimo, 02 partidas da temporada regular por motivo de lesão devidamente comprovada, deverá solicitar uma autorização para que o jogador possa participar da final. Os casos serão analisados pela Diretoria da FPFA.

SEÇÃO 2. DO JOGO

Linhas de Goal

Art.14. As linhas de gol devem ser estabelecidas nas duas pontas do campo de jogo, e cada time deve ter oportunidades de avançar a bola para cruzar a linha de gol adversária correndo, lançando a bola ou chutando.

Time vencedor e Placar Final

Art.15. Os times devem receber pontos de acordo com as regras e, a menos que um time desista da partida, o time com o maior placar no fim do jogo, incluindo períodos extras, será o vencedor.

Art.16. O jogo termina e o placar é final quando o Referee assim declarar.

Tempo e sistema de jogo

Art.17. O jogo será realizado em 4 períodos de 12 minutos cada. Ao final do 2º período, haverá intervalo de 15 minutos. Permanecendo empatado o jogo ao final dos 4 quartos, será realizado overtime de acordo com as regras da IFAF.

Parágrafo único: Será adotada a Mercy Rule conforme regras da IFAF, a qual afirma que, se a diferença no placar for maior do que 34 pontos, será adotado um relógio corrido, parando somente nas situações específicas determinada pela regra. Para o campeonato de 2019 a Mercy Rule será adotada no jogo inteiro.

Supervisão

Art.18. O jogo deve ser realizado sob a supervisão de cinco a nove árbitros: um Referee, um Umpire, um Linesman, um Line Judge, um Back Judge, um Field Judge, um Side Judge, um Center Judge, um Operador de Relógio e um Delegado.

O uso do Center Judge, Back Judge, Field Judge, Operador de Relógio e Side Judge é opcional.

Parágrafo único: Equipes de arbitragem serão designadas pela organização arbitral da FPFA.

Art.19. As taxas de arbitragem serão de **R\$ 100,00 (cem reais)**, **R\$ 120,00 (cento e vinte reais)** ou **R\$ 160,00 (cento e sessenta reais)** por árbitro e de acordo com sua classificação e serão, bem como o deslocamento e alimentação, de responsabilidade da FPFA.

Parágrafo único. O delegado será indicado pela FPFA. Custos como transporte, hospedagem e alimentação relacionados a este serão de responsabilidade da FPFA.

Art.20. Todos os jogos do Campeonato deverão ser filmados. Os direitos de transmissão dos jogos são reservados à FPFA, conforme termo de inscrição assinado, podendo os direitos de transmissão serem cedidos às equipes mediante acordo entre as partes.

§1º. A equipe mandante deverá providenciar pelo menos uma pessoa apta que será responsável pela filmagem do evento. Antes do início do campeonato, a FPFA enviará uma cartilha a ser seguida sobre os padrões, sistemas e regras da filmagem.

Penalidade: Multa Administrativa de **R\$ 1.000 (mil reais)**.

§2º. A FPFA, a sua escolha, poderá designar uma equipe de transmissão dos jogos. A seleção dos jogos a serem transmitidos ficará a critério da Diretoria da FPFA em conjunto com eventual patrocinador.

§3º. A divisão dos espaços para quotas de patrocínio obedecerá ao informativo ilustrado da FPFA a ser enviado para as equipes, ficando já estabelecido que o espaço lateral do centro do campo (50 Jardas) e os espaços laterais na altura das 10 Jardas serão reservados aos patrocinadores do Campeonato e à FPFA. Os espaços laterais das linhas de 30 Jardas serão destinados para a equipe mandante vender suas cotas.

Penalidade: a utilização indevida do espaço reservado à FPFA acarretará multa administrativa no valor da quota comercializada.

§4º. Os espaços de publicidade na transmissão serão divididos igualmente entre Federação e a equipe mandante. Eventual patrocinador do jogo deverá encaminhar o material necessário à transmissão da propaganda com antecedência mínima de três dias.

Penalidade: a utilização indevida do espaço reservado à FPFA acarretará multa administrativa no valor da quota comercializada. O não envio do material no prazo assinalado importa em não transmissão da propaganda.

§5o. Quando o jogo não for escolhido para transmissão pela FPFA os direitos de transmissão da partida serão automaticamente cedidos ao time mandante, devendo ser respeitados os requisitos mínimos de transmissão definidos na Cartilha de Transmissão da FPFA.

Art.21. Não é permitido o consumo de bebidas alcoólicas ou cigarro na sideline por quaisquer dos partícipes do evento.

Penalidade: Multa Administrativa **R\$ 200,00 (duzentos reais)**.

Capitães de Times

Art.22. Cada time deve designar ao Referee não mais do que quatro jogadores como capitães, e um jogador deve falar por seu time sempre que for lidar com os árbitros. Não deve haver mais do que quatro capitães de cada time no cara-ou-coroa.

§1º. A decisão de um capitão em campo sobre qualquer opção oferecida a seu time é irrevogável.

§2º. Qualquer jogador pode pedir um timeout de time. Pessoas Sujeitas às Regras.

Art.23. Todos os jogadores, substitutos, jogadores substituídos, técnicos, treinadores, cheerleaders uniformizadas, banda uniformizada, mascotes, narradores de estádio, operadores dos sistemas de áudio e vídeo e qualquer pessoal afiliado aos times ou instituições estão sujeitos às regras e à legislação esportiva, sendo governados pelas decisões dos árbitros e do TJD. Pessoal afiliado são as pessoas autorizadas às áreas de time.

§1º. A comemoração dos personagens do jogo após a realização de uma pontuação está liberada sob as seguintes condições: a) não poderá exceder o tempo de bola parada; b) não seja, de qualquer forma, ofensiva à qualquer equipe, pessoa, torcida, mascote, etc. presentes, ou não, nas dependências do campo/evento; c) não poderá utilizar, muito menos, danificar o campo ou material utilizado para a realização da partida ou mesmo os materiais de publicidade; d) não poderá ter cunho sexual; e) as situações extremas serão punidas normalmente com conduta antidesportiva conforme a regra e interpretação dos árbitros da partida, sendo passível de encaminhamento ao TJD.

Obrigações do Time Mandante

Art.24. Disponibilizar 01 (uma) ambulância (equipada com desfibrilador) com, ao menos um socorrista, que deve estar presente 30 minutos antes do início da partida e permanecer no local até o final do evento;

§1º. A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância, caso a ambulância não esteja no local em até 30 minutos após o horário marcado, o delegado deve anunciar o WO contra a equipe mandante.

§2º. Nos casos em que a ambulância deixe o local da partida para atender outras ocorrências, o delegado deverá decretar o WO contra a equipe mandante.

§3º. Caso a ambulância deixe o local da partida para remover um atleta ou torcedor do evento, a partida deve ser paralisada imediatamente pelo delegado, aguardando o retorno da ambulância, para a continuação da partida.

§4º. A decisão da remoção do atleta caberá a uma comissão formada pelo socorrista, delegado da partida e o Referee, sendo vedada a interferência de qualquer membro vinculado às equipes participantes da partida.

Penalidades: A falta de ambulância resultará em WO contra o time mandante e Multa Administrativa de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**.

Art.25. Fornecer hidratação para a equipe visitante, que deverá ser de no mínimo **60 (sessenta)** litros de água mineral lacrada para cada time.

Em caso de esgotados os 60 litros, a equipe mandante deverá continuar a prover a hidratação da equipe visitante.

Parágrafo único: Fornecer 10 kg de gelo para a equipe visitante.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**.

Art.26. Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, que deverá ser de no mínimo 10 (dez) litros de água lacrada;

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**.

Art.27. Confecção de material de divulgação do evento-jogo de acordo com padrão a ser fornecido pela FPFA.

Art.28. A forma de cobrança de ingresso para os jogos é de responsabilidade única e exclusiva da equipe mandante, assim como as responsabilidades legais e fiscais sobre a cobrança;

Parágrafo único: Não haverá cobrança de entrada para jogadores, comissão ou qualquer pessoa inscrita na lista, bem como de árbitros, delegados, diretores da FPFA, integrantes do TJDFPA e da Comissão Disciplinar.

Obrigações do Time Visitante

Art.29. Nos jogos fora de casa, os times devem chegar ao local do jogo com no mínimo 1h30 (uma hora e 30 minutos) de antecedência,

Penalidades para atraso: Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**.

Obrigações de ambas as equipes

Art.30. Apresentar documento de identificação com foto ao delegado ou sua carteirinha digital da FPFA com QRCode e assinar súmula do jogo.

§1º. O jogador, membro da comissão técnica ou staff que chegar após o início da partida somente poderá assinar a súmula e participar da partida após o final do segundo quarto de jogo, ou seja, no intervalo da partida.

§2º. Como início da partida será considerado a entrada das equipes em campo. Nenhum jogador poderá ingressar na partida durante a Cerimônia de Execução dos Hinos.

Penalidades para não apresentação de no mínimo 25 jogadores portando documentos.

Multa Administrativa de **R\$ 5.000,00 e W.O.**

SEÇÃO 3. DO CAMPO

Dimensões

Art.31. O campo deve ser de grama natural e ter uma área retangular com dimensões, linhas, zonas, goals e pylons conforme indicado e nomeado no diagrama em anexo

- a) Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 centímetros de largura, de um material branco ou amarelo, não tóxico, que não lesione os olhos ou pele (Exceções: Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que 10 centímetros, podem ter 10 a 40 centímetros de largura).
- b) Marcadores brancos ou contrastantes de decoração (ex. logos, nomes de time, emblemas, eventos, etc.) são permitidos nas endzones, mas não devem estar a menos de 1 metro de qualquer linha.
- c) Cores contrastantes nas endzones podem tocar qualquer linha.
- d) Linhas de goal podem ser de uma cor contrastante às linhas brancas.
- e) Propaganda é proibida no campo de jogo, salvo se, comprovadamente, não puder, de qualquer forma, machucar os atletas e demais personagens da partida.

Parágrafo único: Exceções: (1) Permitido em qualquer jogo da temporada quando o patrocinador está ligado ao nome do jogo, (2) logo da entidade e, (3) Se uma entidade comercial estiver pagando por direitos do nome do estádio, esse nome pode ser pintado no campo. O logo comercial só poderá estar no campo se demonstrada sua ineficácia de quaisquer danos aos personagens da partida. Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 1000,00 (mil reais)**.

- f) Marcadores decorativos em cores contrastantes são permitidos dentro do campo de jogo, mas não devem sobrepor as linhas de jarda, linhas de goal ou laterais.
- g) Números de jardas brancos nos dois lados do campo, de 1,3 a 1,8 metros de altura e de 1 a 1,2 metros de largura, com o topo dos números a 8 metros das laterais, são obrigatórios.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

h) Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto no 50) indicando a direção da linha de gol mais próxima são obrigatórias. A seta é um triângulo com base de 45 centímetros e dois lados de 60 centímetros cada.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 50,00 (cinquenta reais)**.

i) As duas linhas de meio (hash marks) estão a 18 metros das laterais. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter 60 centímetros de comprimento. Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

j) Os campos podem ser reduzidos em, no máximo, 10 jardas sendo permitido apenas 3 opções de tamanho de campo a ser utilizado: 100 jardas além das endzones; 90 jardas além das endzones e 80 jardas além das endzones. Caso necessária, a redução do campo deve ser feita do meio do campo. Desta maneira, o meio do campo se situaria em 3 possíveis posições: 1- Na marca de 50yd no caso de um campo de 100yd; 2- Na marca de 45yd no caso de um campo de 90yd; e 3- Na marca de 40yd no caso de um campo de 80yd. O tamanho da jarda poderá, também, ser adaptado desde que esteja no intervalo de 0,87cm a 0,91cm. Caso o tamanho do campo seja de 80jardas além das endzones, não será permitida alteração no tamanho da jarda e, portanto, 1 jarda deverá ter exatos 0,91cm.

k) Fica terminantemente proibido o uso de pó de cal na pintura, sob pena de WO, inclusive a multa pecuniária.

Marcação das Áreas Delimitadoras

Art.32. As medições devem ser feitas a partir das partes internas das marcações delimitadoras. A largura total de cada linha de gol deve estar dentro das endzones.

Linhas Limitadores

Art.33. Linhas limitadoras devem ter 10 centímetros de largura e podem ser amarelas.

- a) Ninguém fora das áreas de time deve estar dentro das linhas limitadoras.
- b) Técnicos são autorizados às áreas entre as linhas limitadores e as linhas de técnicos, entre as jardas 20. Essa área é a coaching box.
- c) Marcar as áreas dentre as jardas 20 ou jardas 30 é uma necessidade para controle de jogo, é obrigatório a área técnica estar de 3 a 5 metros da linha lateral.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

d) O controle do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.

e) Redes de treino de chute devem ficar atrás da área de time.

Goals Posts

Art.34. Cada goal post deve ter duas traves verticais brancas ou amarelas se estendendo a, pelo menos, 6 metros acima do chão com uma trave horizontal branca ou amarela unindo as duas, cujo topo deve estar a 3 metros do chão. As partes internas das traves verticais devem estar no mesmo plano vertical da parte interna da linha de fundo.

Penalidades: A falta das traves resultará em WO contra o time mandante e multa administrativa de **R\$ 2.000,00 (dois mil reais)**.

- a) Além da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas estarem a 5,64 metros de distância uma da outra.
- b) As traves verticais não devem ter qualquer material decorativo (Exceção: Fitas, para indicar a direção do vento, laranjas ou vermelhas de 3-por-30 centímetros são permitidas).
- c) A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo.

Pylons

Art.35. Pylons flexíveis de 4 lados 10x10 centímetros com altura total de 45 centímetros, que pode incluir um espaço de 5 cm entre a parte de baixo do pylon e o campo, são obrigatórios. Eles devem ser vermelhos ou laranjas e posicionados na parte de dentro das oito interseções das linhas laterais com as linhas de gol e de fundo.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 50,00 (cinquenta reais)**.

Corrente de Jardagem e Indicadores de Down

Art.36. A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de pelo menos, 2 metros de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 jardas de distância quando a corrente estiver completamente esticada. Antes do jogo, o head linesman deve testar e aprovar a Corrente de Jardagem para garantir sua precisão e segurança.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

Art.37. O Indicador de Down deve ser montado em um bastão de pelo menos, 2 metros de altura, operado aproximadamente 1,8 metros além da linha lateral oposta à cabine de imprensa.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais devem ser operados a, aproximadamente, 1,8 metros além das laterais, na lateral oposta à cabine de imprensa, exceto em estádios onde a área total de campo não permitir.

- b) Correntes de Jardagem e Indicadores de Down extras e não oficiais, operados a 1,8 metros além da lateral oposta são opcionais.
- c) Todos os bastões da Corrente de Jardagem e do Indicador de Down devem ter pontas cegas.
- d) Propaganda é proibida nas Correntes de Jardagem e nos Indicadores de Down. Uma marca ou logo do fabricante dos materiais é permitida em cada indicador.

Marcadores de Jardas e Obstruções

Art.38. Todos os marcadores de jardas e obstruções dentro da superfície do campo devem ser posicionados ou montados de maneira a evitar qualquer possibilidade de ferir jogadores. Isso inclui qualquer coisa perigosa para qualquer pessoa nas linhas limitadoras. O referee deve mandar remover qualquer obstrução ou marcadores perigosos localizados dentro das linhas limitadoras.

Parágrafo único: Qualquer marcador ou obstrução dentro da superfície do campo, mas fora das linhas limitadoras que oferecerem qualquer perigo devem ser reportados ao delegado do jogo pelo referee. A determinação final e ações corretivas devem ser de responsabilidade do delegado de jogo.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

Áreas do Campo

Art.39. O referee ou o delegado devem pedir qualquer melhora no campo, necessária para uma administração apropriada e segura do jogo.

SEÇÃO 4. DA ESTRUTURA

Art.40. Os locais dos jogos devem dispor de:

- a) Obrigatória a separação entre o campo e a arquibancada, bem como a necessidade de no mínimo três seguranças uniformizados e facilmente identificáveis. Caso não tenha uma barreira física entre o campo de jogo e o público, de no mínimo 1,20m de altura, a partir do chão, haverá a necessidade de colocação de uma faixa de contenção zebreada, bem como um segurança a cada 20 jardas, uniformizados e facilmente identificáveis, para cada lado do campo que não possua barreira física;
- b) Caso a equipe mandante opte pela cobrança do acesso ao jogo deverá, obrigatoriamente, dispor de acomodação para, no mínimo, 150 pessoas sentadas;
- c) No mínimo 02 (dois) vestiários (time visitante e arbitragem), com no mínimo dois chuveiros quentes para a equipe visitante e no mínimo um chuveiro quente para a equipe de arbitragem. O vestiário da equipe

Rua Pernambuco, 1990 - Vila Guaira - CEP: 80.630-160 - Curitiba - Paraná

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

mandante é opcional;

Penalidades: Multa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

d) Placar manual ou eletrônico (quando o placar eletrônico tiver cronômetro regressivo, o operador deverá ser um árbitro indicado pela Comissão de Arbitragem FPFA);

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

e) Fornecer, no mínimo 10 lugares para que a equipe visitante possa sentar.
Penalidade: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

f) Fornecer, no mínimo, de 03 quilos de gelo durante toda a partida para utilização em caso de lesões.

Penalidade: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

SEÇÃO 5. DA BOLA

Especificações

Art.41. Cada time deverá disponibilizar, para cada jogo, três bolas oficiais da marca Wilson, modelo "NFL", e somente estas poderão ser utilizadas durante toda a partida, tanto para jogo normal quanto para times especiais.

a) A preservação da integridade e da segurança das bolas de jogo é de responsabilidade da equipe mandante.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 300,00 (trezentos reais)**.

Administração e Aplicação

Art.42. Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas, de acordo com as características do artigo 41.

SEÇÃO 6. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração

Art. 43. Todos os jogadores devem ser numerados de 1 a 99.

a) Os números devem ser feitos em algarismos arábicos totalmente visíveis nas camisas de 20 centímetros e 25 centímetros de altura atrás, de cor(es) em contraste com as da camisa. Todos os jogadores de um time devem ter o mesmo estilo e cor de números na frente e atrás.

b) Qualquer número precedido de zero (0) é ilegal.

c) Números em qualquer outra parte do uniforme devem estar de acordo com os números obrigatórios da frente e trás das camisas. Em caso de morte ou lesão catastrófica ou doença, uma pessoa pode ser homenageada por uma insígnia de até 3 centímetros de diâmetro que exiba o número, nome ou iniciais da pessoa homenageada no uniforme ou capacete.

d) Os jogadores da linha de ataque deverão usar números no intervalo de 50 a 79.

Art.44. É proibido mudar de número durante uma partida para enganar os adversários.

Parágrafo único: Se uma camisa se rasgar durante uma partida, o jogador poderá trocá-la por outra de mesmo número, por uma camisa de número 0 (zero) ou por uma camisa com um número usada por outro jogador durante a partida em questão; neste caso o delegado da partida deverá ser comunicado da troca.

Art.45. Os jogadores deverão respeitar o número da camisa com a qual foram inscritos e só poderão alterá-lo no decorrer do campeonato, mediante ofício enviado a diretoria da FPFA.

Parágrafo único: Serão aceitas, no máximo, de 10 (dez) alterações de números no momento da conferência da lista de jogadores pelo Delegado da partida.

Cores Contrastantes

Art.46. Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa clara e uma escura.

Art.47. Uma camisa deve ter no mínimo 70% de uma determinada cor, sendo os outros 30% reservados para as cores contrastantes obrigatórias (números do jogador, insígnia da entidade) e opcionais (nome do jogador, nome do time, logotipo do time, insígnia da conferência, mascote, logotipo do jogo, insígnia memorial, logotipos dos patrocinadores, bandeira do Brasil);

§1º: É recomendado as camisas terem o logotipo da FPFA 4 (quatro) centímetros estampados na parte da frente da gola.

§2º: A meia faz parte do uniforme, devendo a cor ser padrão para todos os jogadores das equipes.

Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**.

Art.48. Tanto o capacete quanto a facemask devem obrigatoriamente seguir o mesmo padrão para toda a equipe.

Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

Equipamento Obrigatório

Art.49. Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados a fim de aumentar a proteção:

a) Capacete com uma máscara e um protetor de queixo de dois, quatro ou seis pontos de segurança. Não prender o protetor de queixo é uma violação. Os árbitros devem informar os jogadores que tiverem protetores de queixo soltos, sem cobrar um timeout, a menos que o jogador ignore o aviso;

- b) Proteção de ombros;
- c) Uma camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro;
- d) Calças e meias de cores e desenhos uniformes;
- e) Uso de protetor bucal para todos os atletas, com exceção dos quarterbacks;
- f) Uso de seven pieces.

Equipamento Ilegal

Art.50. Nenhum jogador usando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade do equipamento de um jogador deve ser decidida pelo Umpire. Equipamentos ilegais incluem o seguinte:

a) Equipamento usado por um jogador, incluindo membros artificiais, que ofereçam perigo aos outros jogadores. Um membro artificial não pode dar nenhuma vantagem competitiva a seu usuário. Se necessário, um membro artificial deve ser acolchoado para ter as características de contato de um membro natural;

b) Substâncias rígidas, abrasivas nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos de qualquer jogador, a menos que coberta por espuma de pelo menos 1/2 polegada de espessura, ou um material alternativo da mesma espessura e de propriedades físicas similares. Superfícies rígidas somente são permitidas, se cobertas, para proteger lesões;

Protetores de mãos e braços (gesso coberto ou talas) são permitidos apenas para proteger fraturas ou luxações;

c) Protetores de coxas de substâncias rígidas, a menos que tenha todas as superfícies cobertas por material similar a espuma que tenha pelo menos 1/4 de polegada de espessura na superfície externa e 1/8 de polegada de espessura na superfície interna e nas bordas; joelheiras terapêuticas ou preventivas, a menos que usadas por baixo da calça e totalmente cobertas;

d) Metal ou qualquer substância rígida se projetando para fora das roupas de um jogador;

e) Travas removíveis de chuteiras: 1. Maiores do que 1/2 polegadas (medidas da ponta da trava até a sola). 2. Feitas de material quebradiço ou frágil. 3. Sem um sistema de travamento eficiente. 4. Com superfícies abrasivas ou cortantes;

f) Chuteiras de travas fixas: 1. Maiores do que 1/2 polegadas (medidas da ponta da trava até a sola). 2. Feitas de material quebradiço ou frágil. 3. Com superfícies abrasivas ou cortantes;

g) Acessórios que tendem a esconder a bola por uma cor semelhante;

Rua Pernambuco, 1990 - Vila Guaira - CEP: 80.630-160 - Curitiba - Paraná

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

- h) Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outro material derrapante aplicado ao equipamento ou corpo de um jogador, roupas ou acessórios que afetem a bola ou adversários (Exceção: Sombra de olhos);
- i) Qualquer máscara que não as feitas de material inquebrável com pontas curvas, coberta de material resistente para evitar quebras ou abrasões que coloquem os jogadores em risco. As viseiras serão permitidas exclusivamente em material transparente;
- j) Acessórios não condizentes a prática do desporto (brincos, anéis, correntes, pulseira);
- k) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos;
- l) Não serão considerados equipamento ilegal o uso de: viseira transparente (incolor) e luvas coloridas;

Parágrafo único: Exceções (1) Toalhas de 10x30 centímetros; (2) Aquecedores de mãos em jogos no frio.

Art.51. Nenhum jogador usando equipamentos ilegais tem permissão para jogar. Se o equipamento ilegal for descoberto por um árbitro ou se tornar ilegal no decorrer da partida, o jogador deve sair de campo para regularizá-lo e, somente, depois de aprovado pela arbitragem poderá retornar.

§1º: Os equipamentos de comunicação somente serão permitidos entre estatísticos fora de campo com a sideline (jogador ou comissão técnica).

É expressamente proibida qualquer comunicação dentro das quatro linhas de jogo com os atletas.

Penalidade: Aplicação de uma falta de conduta antidesportiva da sideline.

§3º: O jogador ou membro da comissão expulso de campo não poderá, de qualquer forma, participar da partida.

Penalidade: Aplicação de uma falta de conduta antidesportiva da sideline e perda de um timeout.

SEÇÃO 7. DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.52. As equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2019 serão divididas em quatro Divisões: Divisão Norte, Divisão Oeste, Divisão Leste e Divisão Elite.

A competição terá três fases distintas: primeira fase, onde teremos os confrontos das equipes dentro de suas divisões, segunda fase, com um jogo único de Wild Card, e os playoffs, que já iniciam na fase de quartas de final até os Bowls.

A primeira fase terá confrontos das equipes somente dentro de suas divisões. As divisões Leste e Oeste possuem 4 equipes, enquanto as divisões Norte e Elite possuem três. Serão três rodadas na primeira fase, sendo que cada equipe será

mandante de pelo menos um jogo e será também visitante em pelo menos um jogo. Nos grupos com 4 equipes será decidido em sorteio a equipe que será mandante em dois jogos.

Os dois primeiros colocados de suas divisões avançam para próxima fase, com exceção da Divisão Elite, onde os times se enfrentam apenas para definição dos Seeds #1, #2 e #3. Os campeões das divisões Oeste, Norte e Leste avançam como Seeds #4, #5 e #6, com desempate a ser definido em critério que será apresentado adiante. Os segundos colocados das divisões Oeste, Norte e Leste avançam como Seeds #7, #8 e #9, seguindo os mesmos critérios de desempate citados acima.

Na segunda fase, Wild Card, o Seed #8 recebe o #9 para que o vencedor avance para os playoffs.

A partir de então teremos início dos Playoffs, com a equipe de melhor Seed sempre jogando em casa e enfrentando a equipe de menor Seed respectivamente. Logo, na fase de quartas de final teremos: #1 vs #8, #2 vs #7, #3 vs #6 e #4 vs #5. Nas semifinais teremos o time de melhor Seed enfrentando o de menor Seed e o time com segundo melhor Seed enfrentando o time com o terceiro melhor Seed.

As equipes de melhor Seed eliminadas na fase de quartas de final jogarão o Pinhão Bowl.

Os vencedores das semifinais se enfrentam no Paraná Bowl.

§1º: o Pinhão Bowl será preferencialmente sediado fora de Curitiba e região metropolitana. Caso ambas as equipes sejam de fora de Curitiba e região, a equipe de melhor Seed terá os privilégios de escolha concedidos ao Pinhão Bowl. Caso ambas as equipes sejam de Curitiba e região, será dada preferência para a equipe da região metropolitana. Em caso de ambas serem de Curitiba, a preferência fica com a equipe de melhor Seed.

§2º: Dos dois times classificados para a FINAL, o time de melhor Seed terá os privilégios de escolha concedidos ao Paraná Bowl.

DIVISÃO NORTE:

Bristolbacks – Londrina/PR; Street Dogs – Campo Largo/PR; Darkwolves – Guarapuava/PR.

DIVISÃO LESTE:

Guardians Saints, Curitiba – PR; Curitiba Lions, Curitiba - PR; Moon Howlers, Curitiba – PR; HP Tigers, Curitiba/PR.

DIVISÃO OESTE:

Olympians, Cascavel – PR; Red Feet, Francisco Beltrão – PR; Black Sharks, Foz do Iguaçu/PR; Indians, São Miguel do Oeste/ SC.

DIVISÃO ELITE:

Brown Spiders, Curitiba/PR; Curitiba Crocodiles, Curitiba/ PR; Pyros, Maringá/PR.

Primeira Fase:

Art.53. As 14 equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2019 disputarão os jogos dentro de suas Divisões na temporada regular que ocorrerão durante o período de 23/fevereiro a 21/abril.

Segunda Fase (Mata-Mata):

Art.54. Sistema eliminatório com confrontos entre as equipes classificadas das divisões Norte, Oeste, Central e Leste, conforme descrito no Art. 52. Esta fase será realizada entre os dias 13 e 28/abril.

Palyoffs:

Art. 55. Os playoffs serão realizados sempre tendo a equipe de melhor Seed como mandante, enfrentando a equipe de menor Seed respectivamente, conforme descrito no Art. 52. Às quartas de final serão realizadas entre os dias 18 e 19/maio. As semifinais nos dias 1 e 2/junho. O Pinhão Bowl será realizado no dia 8 ou 9/junho. O Paraná Bowl será realizado no dia 16/junho.

Parágrafo único: O mando de campo do Paraná Bowl compete à FPFA com data provável de 16 de junho de 2019 a depender da confirmação da disponibilidade do local.

Dos Critérios de Desempate

Art. 56. Os critérios de desempate se distinguem em dois momentos. Para primeira fase, dentro de suas divisões, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

1. Maior número de vitórias;
2. Maior número de empates;
3. Maior número de vitórias em confronto direto;
4. Número de pontos sofridos na primeira fase;
5. Saldo de pontos na primeira fase;
6. Sorteio.

Parágrafo único. Para definição dos Seeds #4 ao #6 das equipes campeãs de divisão e, também, definição dos Seeds #7 ao #9, será adotado o seguinte critério: as equipes das Divisões Leste e Oeste terão seu melhor resultado da competição desconsiderado para fins de definição de Seed, igualando todas as equipes das Divisões Norte, Oeste e Leste com 2 jogos. Após a exclusão desse resultado, serão definidos os Seeds da seguinte forma:

1. Maior número de vitórias;

2. Maior número de empates;
3. Maior número de vitórias em confronto direto;
4. Número de pontos sofridos na primeira fase;
5. Saldo de pontos na primeira fase;
6. Força de calendário – calcula-se este coeficiente com o número de vitórias das equipes que enfrentou dividido pelo número de jogos disputados por estas mesmas equipes.
7. Sorteio.

Art. 57. Todos os jogos estão marcados para o Sábado ou Domingo é necessário a confirmação do dia do jogo pela equipe mandante, comunicando a FPFA até dez dias antes do início do campeonato em razão da necessidade do agendamento das transmissões.

Da Tabela do Campeonato

| Semana 1 - 23 e 24 Fev, 9 e 10 Mar | |
|------------------------------------|-----------------|
| Red Feet | Indians |
| Olympians | Black Sharks |
| HP Tigers | Guardian Saints |
| Lions | Moon Howlers |
| Darkwolves | Street Dogs |
| | |
| Semana 2 - 23 a 31 de Mar | |
| Indians | Olympians |
| Black Sharks | Red Feet |
| Street Dogs | Bristelbacks |
| Guardian Saints | Lions |
| Moon Howlers | HP Tigers |
| Pyros | Brown Spiders |
| | |
| Semana 3 - 6 a 21 Abr | |
| Red Feet | Olympians |
| Indians | Black Sharks |
| Bristelbacks | Darkwolves |
| HP Tigers | Lions |
| Guardian Saints | Moon Howlers |
| Brown Spiders | Crocodiles |
| | |
| Semana 4 - 20 ou 21 Abr | |
| Crocodiles | Pyros |
| | |

| Wild Card - 04 ou 05 Mai | |
|----------------------------|----------|
| Wild | Card |
| | |
| Playoffs - 18 e 19 Mai | |
| #1 Elite | #8 ou #9 |
| #2 Elite | #7 |
| #3 Elite | #6 |
| #4 | #5 |
| | |
| Semifinais - 1 e 2 Jun | |
| # Maior | # Menor |
| 2# Maior | 2# Menor |
| | |
| Pinhão Bowl 8 ou 9 Jun | |
| # Maior | # Menor |
| | |
| Paraná Bowl - 15 ou 16 Jun | |
| # Maior | # Menor |

Do Adiamento e Interrupção dos Jogos

Art.57. Um time pode solicitar o adiamento de um jogo, desde que comprovadamente por motivo fortuito, que impossibilite sua realização, em até 48 (quarenta e oito) horas, anteriores ao seu início;

§1º. A FPFA e o time mandante não arcarão com quaisquer custos de transporte da equipe visitante resultante desse adiamento.

Penalidades: O adiamento de um jogo após este prazo resultará em multa administrativa de **R\$ 2.000,00 (dois mil reais)** contra o time em questão, mais os demais danos comprovados pela equipe visitante.

§2º. Se a equipe penalizada optar por não remarcar o jogo, será aplicado um WO e multa administrativa de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**.

Art.58. Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos, fica definido que o jogo é suspenso e que:

- a) Caso a interrupção tenha sido resultante da falta de iluminação artificial, a arbitragem concederá um prazo de 30 (trinta) minutos para que a condição de jogo seja reestabelecida;
- b) Em caso de transcorrido menos de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é suspenso e o restante da partida remarcada para uma nova data;

- c) Se neste caso o placar apontar uma diferença igual ou superior a 30 pontos, os dois times diretamente envolvidos, em conjunto com a Diretoria da FPFA podem decidir pelo encerramento do jogo;
- d) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado;

Do W.O

Art.59. Caso ocorra um WO, o placar do jogo será de 49 x 00.

SEÇÃO 8. DISPOSIÇÕES GERAIS

Direitos da FPFA:

Art.60. Os direitos abaixo, pertencem a FPFA:

- a) Espaços de patrocínio das áreas de jogo, laterais das 50J ou centro do campo e na região das 10 Jardas, bem como pintura do centro e das endzones;
- b) Espaços de patrocínio dos uniformes do grupo de arbitragem. Esse espaço poderá ser cedido para eventual associação dos árbitros mediante termo ou contrato firmado entre as partes;
- c) Venda dos direitos de imagem e transmissão dos jogos;
- d) Propagandas nas transmissões dos jogos. Excepcionalmente, no ano de 2019, esses espaços de quotas serão divididos em 50% para a FPFA e 50% para o mandante do jogo, cada qual buscará seus contratos. Se houver patrocinadores conflitantes, prevalecerá o da FPFA;

Nota: Os times associados à FPFA poderão usar os espaços discriminados neste item, desde que obtenham prévia autorização da FPFA. Nenhum time pode assinar contratos oferecendo estes espaços citados sem a concordância da FPFA. Em caso de conflito de patrocinadores, prevalecerá o da FPFA.

Nota: O tamanho das faixas será padronizado 5 X 1 metros.

Direitos dos Times:

Art.61. Os direitos abaixo, pertencem aos times associados à FPFA:

- a) Espaços de patrocínio dos uniformes;
- b) Espaços fora das áreas de jogo e, excepcionalmente no ano de 2019, nas laterais na altura das 30 Jardas;
- c) Bilheterias dos jogos;
- d) Demais espaços cedidos mediante termo ou contrato pela FPFA.

Parágrafo único: Em caso de não utilização dos espaços pela FPFA, os direitos automaticamente pertencem à equipe mandante.

Casos Omissos:

Art.62. A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da Diretoria da FPFA.

Art. 63. O Tribunal de Justiça Desportiva deverá julgar os casos respeitando os prazos prescricionais contidos no CBJD, não havendo suspensão de prazos ao final do campeonato de 2019.