

## REGULAMENTO COMPLEMENTAR DO CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO MASCULINO 2022

As regras de jogo válidas para a disputa do Campeonato Paranaense de Futebol americano são as da IFAF 2022 traduzidas e adaptadas pela CBFA, excetuando-se a “Regra 1”. Caso haja conflito entre as regras do livro da IFAF 2022 com este Regulamento, prevalecerá o estabelecido no Regulamento do Campeonato Paranaense de Futebol Americano Masculino 2022.

### 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.

§1º. 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.

§2º. Somente poderão ser inscritos no Campeonato Paranaense de Futebol Americano Masculino, atletas nascidos com sexo biológico masculino.

**Art.3.** A taxa de inscrição por equipe será de **R\$ 1.500,00 (um 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, podendo ou não ser aceito por esta entidade, a seu exclusivo critério.

§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 28/01/2022.

**Art.4.** O prazo para inscrição dos jogadores para a primeira rodada iniciará às 00:01 do dia 19/02/2020 e encerra-se às 23h59min do dia 15/03/2020, conforme janela de inscrição e transferência da CBFA no sistema a ser decidido pela FPFA.

Parágrafo único. A título de taxa individual de federação de atleta, será cobrado o valor de **R\$ 70,00 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 15/03/2022, 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 wild card). A data da janela de inscrições será do dia 23 a 30 de maio de 2022.

**Art.6.** Cada equipe deverá filiar e inscrever um mínimo de 30 jogadores na primeira parte da temporada de 2022, ou seja, até a data limite de 15/03/2022 conforme a regra do art. 5º. Não há limite máximo de inscrição de jogadores por equipe.

Parágrafo único. Após o dia 30 de maio de 2022, 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. Todos os atletas aptos da equipe participante deverão estar devidamente escalados no sistema a ser decidido pela FPFA.

§1º. A escalação dos jogadores, assim como a lista da comissão técnica e de staffs inscritos para uma partida deverá, respectivamente, ser realizada no sistema a ser decidido pela FPFA e enviada ao grupo de e-mails até, no máximo, às 12h da quinta-feira anterior ao final de semana da realização da partida.

§2º. Poderão ser escalados no sistema, no mínimo 25 jogadores e no máximo 53.

§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 §1º.: Não realizar a escalação dos jogadores no prazo estipulado no §1º. do artigo 7º resultará em WO. Não enviar o e-mail com a lista de atletas, comissão técnica e staffs, incidirá a multa administrativa de **R\$ 200,00 (duzentos reais)**.

Penalidade §4º.: Não quitar as multas pendentes junto à FPFA ou sanções impostas pelo TJD-PR-FA ou STJD-CBFA antes da rodada subsequente resultará em WO.

**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.

**Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010**

**CNPJ: 11.773.040/0001-92**

**[www.fpfa.com.br](http://www.fpfa.com.br)**

§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 infratora 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 sistema indicado pela FPFA.

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

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)**.

**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 de documento de identificação oficial ao Delegado.

**Art.11.** Cada time terá um limite de 20 pessoas escaladas no sistema, entre CT e staff, para permanecer na sua área de time, além dos membros do time (até 53 jogadores) em uniforme completo (uniforme completo é definido como equipado de acordo com as regras e pronto para jogar).

## **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 Gol 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. Estará apto à disputa do Paraná Bowl aquele que participar de, pelo menos 1 partida incluindo a temporada regular e os playoffs, podendo inclusive ter sido inscrito na janela do regulamento

## SEÇÃO 2. DO JOGO

### Linhas de Gol

**Art.14.** As linhas de gol devem ser estabelecidas nas duas pontas opostas 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 2022.

Parágrafo único: Será adotada a Mercy Rule conforme regras da IFAF 2022, 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 2022 a Mercy Rule será adotada no jogo inteiro.

### **Supervisão**

**Art.18.** O jogo deve ser realizado sob a supervisão de seis 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, bem como de um Delegado.

§1º. Competirá à Comissão de Arbitragem da FPFA designar as equipes de arbitragem para cada partida individualmente.

§2º. Via de regra, as partidas serão supervisionadas por equipes de arbitragem de 07 Árbitros. Admitir-se-á, excepcionalmente, equipes de arbitragem com 06, 08 ou 09 Árbitros, observado o disposto no §1º deste artigo.

**Art.19.** As taxas de arbitragem serão estabelecidas de acordo com tabela apresentada pela equipe de arbitragem e serão aprovadas em Assembleia. Os valores, bem como o deslocamento e alimentação dos árbitros serão 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 §1º: Multa Administrativa de **R\$ 1.000,00 (um 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, 45 ou 40 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 §3º: 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 §4º: 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 de cada vez 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.

### **Pessoas sujeitas às regras**

**Art.23.** Todos os jogadores, 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 até o horário previsto para início da partida, 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 100 (cem) litros de água mineral lacrada para cada time.

Em caso de esgotados os 100 litros, a equipe mandante deverá continuar a prover a hidratação da equipe visitante.

Parágrafo único: Fornecer 10 kg de gelo para a equipe visitante e, no mínimo, de 03 quilos de gelo para utilização do médico/socorrista em caso de lesões.

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 em copos individuais e lacrados ou garrafas de no máximo 500 ml.

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 TJDFa e da Comissão Disciplinar.

### **Obrigações de ambas as equipes**

**Art.29.** 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)**.

**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: A não apresentação de no mínimo 25 jogadores portando documentos de identificação acarretará em 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, gols e pylons conforme indicado e nomeado no diagrama em anexo/site da FPFA.

- 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 gol 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 gol 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 meio do campo) 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 a partir do meio do campo. Desta maneira, o meio do campo se situaria em 3 possíveis posições: 1- Na marca de 50 no caso de um campo de 100 jardas; 2- Na marca de 45 no caso de um campo de 90 jardas; e 3- Na marca de 40 no caso de um campo de 80 jardas. 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 80 jardas além das endzones, não será permitida alteração no tamanho da jarda e, portanto, 1 jarda deverá ter exatos 0,91cm.

k) As duas endzones devem ter 10, 9 ou 8 jardas. A medida de uma endzone deve ser igual a da outra. Desta forma, o menor campo possível é de 96 jardas, e o maior, 120 jardas totais.

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

### **Marcação das Áreas Delimitadoras**

**Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010**

**CNPJ: 11.773.040/0001-92**

**[www.fpfa.com.br](http://www.fpfa.com.br)**

**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 ou 30. 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.

### **Gol Post**

**Art.34.** Cada gol 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 zebraada, 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 apropriados e prontos para uso (time visitante e arbitragem), com no mínimo 02 chuveiros quentes e 01 vaso sanitário com descarga para a equipe visitante e no mínimo 01 chuveiro quente e 01 vaso sanitário com descarga para a equipe de arbitragem. O vestiário da equipe mandante é opcional;

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

#### **SEÇÃO 5. DA BOLA**

##### **Especificações**

**Art.41.** Cada time deverá disponibilizar, para cada jogo, três bolas com medidas oficiais da forma do livro de regras da IFAF 2022, 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)**.

**Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attivita – CEP 80620-010**

**CNPJ: 11.773.040/0001-92**

**[www.fpfa.com.br](http://www.fpfa.com.br)**

## 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 0 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, tal como 00, 07 ou 09.

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 à 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 branca e uma de cor mais escura. No campeonato de 2022 a camiseta branca poderá ser substituída por camiseta clara desde que com contraste suficiente com a da equipe adversária.

**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,

**Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010**

**CNPJ: 11.773.040/0001-92**

**[www.fpfa.com.br](http://www.fpfa.com.br)**

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 de 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 do uniforme;
- e) Uso de protetor bucal para todos os atletas, com exceção dos quarterbacks;
- f) Recomenda-se o uso de seven pieces porém será obrigatório o uso de, no mínimo, five pieces (Protetores de joelho devem ser cobertos pelas calças. Nenhum equipamento de proteção pode ser usado fora das calças).

### **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;

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 esporte (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

**Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010**

**CNPJ: 11.773.040/0001-92**

**[www.fpfa.com.br](http://www.fpfa.com.br)**

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 2022 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.

**PRIMEIRA FASE: confrontos das equipes dentro de suas divisões.**

**DIVISÃO ELITE:** Será composta por Curitiba Crocodiles (**CCR**), Brown Spiders (**BSP**), Paraná HP (**PHP**).

- Os times da Divisão Elite, estarão automaticamente classificados aos Playoffs e se enfrentarão apenas para definição de colocação.
- As equipes se enfrentarão em turno único e com mando alternado, o mando será definido de acordo com o Power Ranking da FPFA, sendo assim a equipe melhor posicionada recebe no seu mando a pior posicionada, a partir disto é organizada a alternância dos mandos dos jogos dentro da divisão.
- De acordo com a classificação dentro da divisão, os times serão definidos: Primeiro colocado: Seed #1 e classificado direto à Semifinal 1. Segundo colocado: Seed #2 e classificado direto à Semifinal 2. Terceiro colocado: Seed #3 e classificado para Wild Card 2.
- Os Seed #1 e Seed #2 avançam direto para a Semifinal.
- Seed #3 se classifica para o Wild Card como visitante.

**DIVISÃO NORTE:** Será composta por Maringá Pyros (**MPY**) e Londrina Bristlebacks (**LBR**). A divisão será disputada no sistema **QUALIFYNING** melhor de 3 partidas.



- O primeiro mando será da equipe do Maringá Pyros (MPY) e o segundo do Londrina Bristlebacks (LBR).
- Caso a mesma equipe vença os dois primeiros jogos, não haverá a necessidade de realização do terceiro, e ela será declarada campeã da Divisão Norte 2022.
- Caso haja a necessidade de um terceiro jogo, o mando será da equipe mais bem colocada no Power Ranking da FPFA, no caso Maringá Pyros (MPY).
- Nenhuma partida terminará com o resultado de empate, será usado o regulamento da IFAF 2022 ao qual somos subordinados, para definir o vencedor da partida.
- O vencedor do QUALIFYNING avança para o Wild Card e sua posição será de acordo com os critérios que serão descritos logo à frente.

**DIVISÃO OESTE:** Será composta por Cascavel Olympians (**COL**) e São Miguel Indians (**SMI**). A divisão será disputada no sistema **QUALIFYING** melhor de 3 partidas.

- O primeiro mando será da equipe do Cascavel Olympians (COL) e o segundo do São Miguel Indians (SMI).
- Caso a mesma equipe vença os dois primeiros jogos, não haverá a necessidade de realização do terceiro, e ela será declarada campeã da Divisão Oeste 2022.
- Caso haja a necessidade de um terceiro jogo, o mando será da equipe mais bem colocada no Power Ranking da FPFA, no caso Cascavel Olympians (COL).
- Nenhuma partida terminará com o resultado de empate, será usado o regulamento da IFAF 2022 ao qual somos subordinados, para definir o vencedor da partida.
- O vencedor do QUALIFYNING avança para o Wild Card e sua posição será de acordo com os critérios que serão descritos logo à frente.

**DIVISÃO LESTE:** Será composta por Guardian Saints (**GSA**) e Curitiba Lions (**CLI**). A divisão será disputada no sistema **QUALIFYING** melhor de 3 partidas.

- O primeiro mando será da equipe do Guardian Saints (GSA) e o segundo do Curitiba Lions (CLI).
- Caso a mesma equipe vença os dois primeiros jogos, não haverá a necessidade de realização do terceiro, e ela será declarada campeã da Divisão Leste 2022.
- Caso haja a necessidade de um terceiro jogo, o mando será da equipe mais bem colocada no Power Ranking da FPFA, no caso Guardian Saints (GSA).

- Nenhuma partida terminará com o resultado de empate, será usado o regulamento da IFAF 2022 ao qual somos subordinados, para definir o vencedor da partida.
- O vencedor do QUALIFYNING avança para o Wild Card e sua posição será de acordo com os critérios que serão descritos logo à frente.

#### **CRITÉRIOS DE DESEMPATE:**

Para a definição dos **Seed #4, Seed #5 e Seed #6**; os critérios de desempate serão definidos na seguinte ordem:

1. Menor número de derrotas;
2. Saldo de pontos;
3. Número de pontos sofridos;
4. Número de pontos feitos;
5. Sorteio.

Para definição de **Playoffs Pinhão Bowl**:

- Os times das Divisões Leste, Oeste e Norte; eliminados na fase de classificação, serão classificados em Seed #7, Seed #8, Seed #9.
- Os critérios de classificação serão definidos na seguinte ordem:
  1. Maior número de vitórias;
  2. Saldo de pontos;
  3. Número de pontos sofridos;
  4. Número de pontos feitos;
  5. Sorteio.
- Os times classificados como Seed #7 e Seed #8 irão para o chaveamento do Pinhão Bowl, enfrentando nas semifinais desta chave as equipes derrotadas nos jogos de Wild Card.
- O mando de jogo das semifinais do Pinhão Bowl será definido por sorteio.

#### **SEGUNDA FASE: Wild Card e Playoffs.**

##### **Wild Card:**

- **WC 1: Seed #4 x Seed #6.** Mando do **Seed #4.**
- **WC 2: Seed #5 x Seed #3.** Mando do **Seed #5.**

**Playoffs Pinhão Bowl:** Semifinais:

- **Semifinal 1:** Perdedor **WC 1 x Seed #7**. Mando definido por **sorteio**.
- **Semifinal 2:** Perdedor **WC 2 x Seed #8**. Mando definido por **sorteio**.

**Playoffs Paraná bowl:** Semifinais.

- **Semifinal 1:** **Seed #1** x Vencedor **WC 1**. Mando do **Seed #1**.
- **Semifinal 2:** **Seed #2** x Vencedor **WC 2**. Mando do **Seed #2**.

### **TERCEIRA FASE: Pinhão Bowl e Paraná Bowl.**

**Pinhão Bowl:** As equipes vencedoras das semifinais do chaveamento do **Pinhão Bowl**, se classificarão ao evento. O jogo 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 #

**Paraná Bowl:** Os **vencedores das semifinais** estarão classificados para a final, os privilégios de escolha concedidos ao Paraná Bowl será dado a equipe com melhor Seed #.

#### **DIVISÃO NORTE:**

Bristelbacks – Londrina/PR; Pyros – Maringá/PR

#### **DIVISÃO LESTE:**

Guardians Saints, Curitiba – PR; Curitiba Lions, Curitiba - PR

#### **DIVISÃO OESTE:**

Olympians, Cascavel – PR; São Miguel do Oeste/ SC.

#### **DIVISÃO ELITE:**

Brown Spiders, Curitiba/PR; Curitiba Crocodiles, Curitiba/ PR; Paraná HP, Curitiba/PR.

#### **Primeira Fase:**

**Art.53.** As 09 equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2022 disputarão os jogos dentro de suas Divisões na temporada regular que ocorrerão durante o período de 19/março a 21/maio.

#### **Segunda Fase (Mata-Mata):**

**Art.54.** Sistema eliminatório com confrontos entre as equipes classificadas das divisões Norte, Oeste, Leste e Elite, conforme descrito no Art. 52. Esta fase será realizada entre os dias 04-05/junho.

#### **Playoffs:**

**Art. 55.** Os playoffs serão realizados respeitando-se os critérios de confrontos e mandos de campo, conforme descrito no Art. 52. As semifinais do Pinhão Bowl serão nos dias 18-19/junho. O Pinhão Bowl será realizado no dia 02/julho. As semifinais do Paraná Bowl serão nos dias 25-26/junho. O Paraná Bowl será realizado no dia 10/julho.

Parágrafo único: O mando de campo do Pinhão Bowl e do Paraná Bowl competem à FPFA com data provável de 02 de julho e 10 de julho de 2022, respectivamente, a depender da confirmação da disponibilidade dos locais ou de acordo com as equipes participantes dos Bowls.

#### **Dos Critérios de Desempate**

**Art. 56.** Os critérios de desempate são os previstos no artigo 52, podendo, a critério da diretoria da FPFA serem complementados pelos seguintes critérios:

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.

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

§1º. O time mandante somente poderá alterar o dia e horário da partida em consenso com a equipe visitante e com a comissão de arbitragem. Em caso de discordâncias, o pedido de alteração pelo mandante será avaliado e decidido pela diretoria da FPFA, inclusive com possibilidade de reparação de eventuais danos comprovados pela equipe visitante e/ou pela diretoria da FPFA.

#### **Da Tabela do Campeonato**

CLASSIFICAÇÃO					
Jogo	Data	Horário	Divisão	Confronto	Local
1	19/03 - Sab	15:00	Norte	MPY x LBR	Mando da equipe posicionada à esquerda
2	27/03 - Dom	14:00	Leste	GSA x CLI	Mando da equipe posicionada à esquerda
3	20/03 - Dom	14:00	Elite	CCR x PHP	Mando da equipe posicionada à esquerda
4	02/04 - Sab	14:00	Oeste	COL x SMI	Mando da equipe posicionada à esquerda
5	09/04 - Sab	14:00	Leste	CLI x GSA	Mando da equipe posicionada à esquerda
6	10/04 - Dom	14:00	Elite	BSP x CCR	Mando da equipe posicionada à esquerda
7	23/04 - Sab	14:00	Norte	LBR x MPY	Mando da equipe posicionada à esquerda
8	30/04 - Sab	14:00	Oeste	SMI x COL	Mando da equipe posicionada à esquerda
9	07/05 - Sab	14:00	Elite	PHP x BSP	Mando da equipe posicionada à esquerda
10	08/05 - Dom	14:00	Leste	GSA x CLI	Mando da equipe posicionada à esquerda
11	14/05 - Sab	14:00	Norte	MPY x LBR	Mando da equipe posicionada à esquerda
12	21/05 - Sab	14:00	Oeste	COL x SMI	Mando da equipe posicionada à esquerda
WILD CARD					
Jogo	Data	Horário	Fase	Confronto	Local
13	04/06 - Sab	14:00	WC 1	Seed #4 x Seed #6	Jogo com mando do Seed #4.
14	05/06 - Dom	14:00	WC 2	Seed #5 x Seed #3	Jogo com mando do Seed #5.
PLAYOFFS PINHÃO BOWL					

Jogo	Data	Horário	Fase	Confronto	Local
15	18/06 - Sab	14:00	PBSF 1	Perdedor WC1 x Seed # 7	O mando será definido por sorteio.
16	19/06 - Dom	14:00	PBSF 2	Perdedor WC2 x Seed # 8	O mando será definido por sorteio.
<b>PLAYOFFS PARANÁ BOWL</b>					
Jogo	Data	Horário	Fase	Confronto	Local
17	25/06 - Sab	14:00	Semifinal 1	Seed #1 x Vencedor WC1	Jogo com mando do Seed #1.
18	26/06 - Dom	14:00	Semifinal 2	Seed #2 x Vencedor WC 2.	Jogo com mando do Seed #2.
<b>PINHÃO BOWL</b>					
Jogo	Data	Horário	Fase	Confronto	Local
19	02/07 - Sab	14:00	Bowl	Vencedor PBSF 1 x Vencedor PBSF 2	á definir
<b>PARANÁ BOWL</b>					
Jogo	Data	Horário	Fase	Confronto	Local
20	10/07	14:00	Bowl	#Maior x #Menor	Equipe com maior Seed será considerada mandante, o mando do jogo é da FPFA

### Do Adiamento e Interrupção dos Jogos

**Art.57.** Um time pode solicitar o adiamento de um jogo, desde que comprovadamente por motivo fortuito ou de força maior, 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 ou de força maior, 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 50 Jardas 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 2022, 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:**

**Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010**

**CNPJ: 11.773.040/0001-92**

**[www.fpfa.com.br](http://www.fpfa.com.br)**



**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 2022, 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 2020.