

REGULAMENTO DO CAMPEONATO CATARINENSE DE FUTEBOL AMERICANO DE 2018

CAPÍTULO 1

DAS REGRAS DE JOGO

Art. 1 – O campeonato catarinense de Futebol Americano utilizará as regras de jogo da IFAF/NCAA traduzidas e adaptadas pela AFAB, a partir da "Regra 2", naquilo que não for alterado, modificado ou substituído no presente regulamento.

CAPÍTULO 2

DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES E MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA E STAFF

- Art. 2 A equipe interessada na participação do Campeonato Catarinense de Futebol Americano de 2018 deverá estar em dia com suas obrigações perante a Federação Catarinense de Futebol Americano FCFA.
- Art. 3 Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 25 (vinte e cinco) e um máximo de 100 (cem) integrantes entre jogadores, membros de comissão técnica e staff para o campeonato.
- Art. 4 Os documentos necessários para a inscrição dos jogadores e dos membros da comissão técnica e staff são:
- a) Ficha de Inscrição que deverá ser preenchida pelas equipes através do Sistema HCoach Manager, disponibilizado para todos os times que participam do Campeonato;
- b) No caso de jogadores e/ou membros da comissão técnica e staff menores de 18 anos, o "Termo de Responsabilidade" deverá ser assinado pelos pais e/ou responsáveis, devendo ser reconhecida firma da respectiva assinatura.
- Art. 5 Para a inscrição na categoria adulto o atleta deverá ter no mínimo 16 (dezesseis) anos completos ou a completar no ano da competição;
- Art. 6 Somente poderão participar do Campeonato atletas e membros de comissão técnica que estejam federados à Federação Catarinense de Futebol Americano FCFA.

Parágrafo único – Os atletas e membros de comissão técnica deverão estar em dia com suas anuidades perante a Federação Catarinense de Futebol Americano – FCFA.

- Art. 7 As inscrições de atletas poderão ser feitas até as 23h59min do dia 10/03/2018 para novos atletas, sem experiência no esporte.
- Art. 8 Quem estiver devidamente inscrito no campeonato, jogadores, comissão técnica e staff, poderá participar de uma partida.



Art. 9 – Só será permitida a permanência na sideline dos jogadores membros da comissão técnica e staff que estiverem devidamente relacionados para a partida.

Parágrafo Único: Nenhum outro membro da equipe poderá permanecer na sideline durante a realização de uma partida.

Art. 10 – Além dos jogadores e membros da comissão técnica e staff, o referee poderá autorizar o acesso ao campo a fotógrafos, membros da imprensa, autoridades locais, etc., desde que isso não interfira no bom andamento da partida.

Art. 11 – Jogadores que tenham sido inscritos por uma equipe não poderão ser inscritos por outra equipe (troca de equipe), ainda que não tenham sido relacionados para nenhuma partida pela equipe anterior.

CAPÍTULO 3

DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGADORES ESTRANGEIROS

Art. 12 – As equipes não poderão inscrever no campeonato catarinense de Futebol Americano de 2018 jogadores estrangeiros que já tenham participado de algum time da NFL (National Football League), seja como titular ou reserva.

Art. 13 – Jogadores estrangeiros serão ranqueados de acordo com sua experiência prévia no futebol americano, de acordo com os critérios abaixo:

- a) jogadores estrangeiros com experiência em campeonato universitários nos Estados Unidos (incluindo todas as divisões da NCAA, National Collegiate Athletic Association, da NAIA, National Association of Intercollegiate Athletics, entre outras associações) receberão 8 (oito) pontos no ranking.
- b) jogadores estrangeiros com experiência no high-school dos Estados Unidos, em outras ligas universitárias, semi-profissionais e profissionais adultas, do México, do Canadá, Europa, Ásia e Oceania receberão 5 (cinco) pontos pontos no ranking.
- c) jogadores estrangeiros com experiência em campeonatos adultos na América Central, América do Sul ou África e em campeonatos juvenis (até 20 anos) em qualquer outro país que não Estados Unidos, receberão 1 (um) ponto no ranking.
- d) jogadores estrangeiros sem experiência prévia no futebol americano não serão pontuados, equivalendo-se, nesse caso, a jogadores brasileiros.

Parágrafo Primeiro: Em caso de jogadores cuja experiência se encaixe em mais de um dos critérios acima, sua pontuação no ranking será igual ao maior valor, não ocasionando soma.

Parágrafo Segundo: A pontuação de que fala o caput do artigo será dada no momento do registro dos jogadores na FCFA ou outra federação e poderá ser alterada caso o atleta adquira experiência diferente daquela do momento do primeiro registro.



Art. 14 – A utilização dos atletas estrangeiros por cada partida deverá ser limitada a:

a) um máximo acumulado de 16 (dezesseis) pontos no ranking de que fala o artigo 14.

CAPÍTULO 4

DO JOGO

Time vencedor e Placar Final

Art. 15 – O jogo termina e o placar é final quando o referee assim declarar.

Parágrafo Único: Durante Fase Regular será admitido o resultado de empate, não sendo necessário a realização de overtime.

Supervisão

Art. 16 – O jogo deve ser jogado sob a supervisão de cinco a sete árbitros: um referee, um umpire, um linesman, um line judge, um back judge, um field judge e um side judge. O uso do back judge, field judge e side judge é opcional entre eles, mas respeitando o mínimo de 5 árbitros.

Parágrafo Primeiro: As equipes de arbitragem serão designadas pela Diretoria de Arbitragem da FCFA.

Parágrafo segundo: Em cada partida do campeonato catarinense de Futebol Americano, os times envolvidos na partida (mandante e visitante) custearão o deslocamento da arbitragem para partida, sendo 50% pago por cada equipe, já a taxa de arbitragem será paga pela FCFA.

Capitães de Times

Art. 17 — Cada time deve designar para o referee não mais do que quatro jogadores como capitães, e somente estes deverão falar com os árbitros.

Parágrafo Primeiro: Apenas os quatro capitães de cada time devem participar do cara-ou-coroa.

Parágrafo Segundo: A decisão de um capitão em campo sobre qualquer opção oferecida a seu time é irrevogável.

Parágrafo Terceiro: Qualquer jogador pode pedir um timeout de time.

Parágrafo Quarto: Os capitães deverão assinar a súmula do jogo juntamente com os árbitros, havendo divergência nos relatos deverá solicitar ao árbitro a sua oposição.

Parágrafo Quinto: No caso de divergência no relato da súmula, os responsáveis pelas equipes deverão formalizar, comprovar e apresentar denúncia perante a comissão disciplinar.

Pessoas Sujeitas às Regras



Art. 18 – Todos os jogadores, membros da comissão técnica e staff, cheerleaders, banda, mascotes, narradores, operadores dos sistemas de áudio e vídeo e/ou qualquer pessoa da equipe estão sujeito às regras e são governados pelas decisões dos árbitros.

Obrigações das equipes

Art. 19 – As equipes (mandantes e visitantes) devem se apresentar no local do jogo com no mínimo 01h30min de antecedência.

Parágrafo Único: Somente estarão aptos para atuarem por seus respectivos times nas partidas os atletas e comissão técnica que assinarem a relação de atletas da súmula de jogo com antecedência de 30 minutos.

No caso de infração, a equipe será penalizada com Advertência e em caso de reincidência aplica-se multa de 1 (uma) da mensalidade.

Obrigações da Equipe Mandante

Art. 20 – Disponibilizar 01 (uma) ambulância com motorista, socorrista e enfermeiro, que deve estar presente no momento do início da partida e permanecer no local até o seu final.

Parágrafo primeiro: No caso de não haver ambulância no horário marcado para início da partida, não poderá a mesma se iniciar.

Parágrafo segundo: O referee concederá 15 minutos de tolerância para que chegue a ambulância, não havendo chego até o limite da tolerância será decretado o WO.

Parágrafo terceiro: No caso de lesão ou necessidade de atendimento da equipe da ambulância, o enfermeiro irá avaliar o estado do atleta e a necessidade de imediata remoção para pronto atendimento. Caso haja possiblidade de aguardar os bombeiros ou samu, a ambulância permanecerá em campo e a partida poderá continuar.

Parágrafo quarto: No caso da equipe da ambulância entender pela pronta remoção do atleta, o jogo será paralisado pelo tempo de 1h, podendo o referee prorrogar por mais 30 minutos.

Parágrafo quinto: Caso não retorne a ambulância no prazo estipulado no parágrafo quarto deste artigo, o referee poderá declarar o fim da partida.

No caso de infração, a falta de ambulância resultará em WO contra o time mandante e Multa de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais).

Art. 21 – Disponibilizar segurança privada (empresa especializada em serviço de segurança), no mínimo 3 (três) Seguranças devidamente identificados, no local dos jogos;

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) mensalidade.

Art. 22 – Fornecer hidratação para as equipes, que deverá ser de no mínimo 80 (oitenta) litros de água para o time visitante, devendo a embalagem encontrar-se lacrada;



No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

Art. 23 — Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, que deverá ser de no mínimo 10 (dez) garrafas de água de 500ml, assim como frutas, cadeiras, uma mesa para preenchimento de súmula e espaço apropriado.

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

- Art. 24 Ceder espaço seguro e apropriado para que a equipe da FCFA possa gravar os jogos e disponibilizá-los no Canal da FCFA no Youtube, site e Redes Sociais, assim como:
- a) A equipe mandante deverá disponibilizar local apropriado, no lado oposto da torcida ou arquibancada, para entrada do veículo de transmissão dos jogos.
- a.1) Ter acesso aos veículos de transmissão por via que não represente risco de atolamentos a veículo com peso de até 1600kg. O Portão de acesso deve ter no mínimo 3.20m de altura.
- a.2) O local da transmissão deve ser livre de mato, poças de água e animais preferencialmente em terreno firme para a ancoragem da van para posicionamento de andaimes e barraca.
- b) Em situações que por decisão da FCFA não for utilizado a Unidade Móvel o time deverá fornecer andaime de 6 metros de altura em conformidade com a NBR6494. Não será aceito piso em madeira. O andaime deve estar devidamente estaiado em pelo menos 2 pontos.
- c) Deverá disponibilizar um ponto de energia exclusivo para equipe de transmissão, no local de acomodação do veículo de transmissão.
- c.1) O ponto elétrico monofásico de 20A até a 100 metros conforme as normas técnicas aplicáveis preferencialmente em tomada tipo "steck" 2p+t de 32A. Em casos extremos poderá ser feito a ligação direta no barramento desde que executada pelo eletricista local no ato da conexão e desconexão. Caso não seja possível a execução caberá ao time a locação de gerador em conformidade com os requisitos. Bem como despesas recorrentes ao mesmo (transporte e diesel).
- c) É de responsabilidade do mandante a disponibilização de ponto para fixação da antena de recepção do sinal de internet de acordo com especificações do prestador.
- d) O sistema de som será fornecido pela equipe da FCFA, com o custo de 400,00 (quatrocentos reais) por jogo para o time mandante.

Narrador local: será disponibilizado junto ao local de transmissão um microfone s/ fio p o narrador do estádio. O posicionamento do mesmo ficará a cargo do time e caso haja necessidade de grande deslocamento o mesmo deve ser alinhado com a FCFA.

- e) Deverá ser fornecido a FCFA 2 mesas e 5 cadeiras para a transmissão.
- f) A veiculação de publicidade voltada para câmera está atrelada a aceitação da FCFA evitando assim conflito de interesses com patrocinadores da federação.
- g) Na dúvida consultar a equipe gestora do campeonato da FCFA.



No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

Art. 25 — A opção pela cobrança de ingressos nos jogos, bem como a sua forma de cobrança é de responsabilidade única e exclusiva da equipe mandante, assim como as responsabilidades legais e fiscais sobre a cobrança.

Parágrafo único: Em hipótese alguma poderá ser cobrado ingresso dos jogadores e membros da comissão técnica e staff da equipe adversária que estiverem relacionados para a partida, assim como da arbitragem e membros da FCFA que estiverem em serviço.

CAPÍTULO 5

DO CAMPO

Dimensões

Art. 26 – O campo deve ser de grama natural ou sintética e ter uma área retangular com dimensões, linhas, zonas, gols e pylons.

- a) Todas as linhas do campo devem ser feitas com no mínimo de 10 (dez) centímetros de largura, com tinta branca solúvel em água.
- 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 (um) metro de qualquer linha.
- c) Cores contrastantes nas endzones podem tocar qualquer linha.
- d) 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.
- e) Linhas de gol podem ser de uma cor contrastante às linhas brancas.
- f) Propaganda é proibida no campo sem autorização da FCFA.

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, no entanto, o logo comercial não pode estar no campo.

No caso de infração, será penalizado com advertência e em caso de reincidência multa de 1 (uma) da mensalidade.

g) Números de jardas brancos, no campo, de até 2 metros de altura e 1,2 metros de largura, com o topo dos números a 9 jardas das laterais.



- h) Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto no 50) indicando a direção da linha de gol mais próxima.
- i) As duas linhas de meio (hash marks) estão entre 17 (dezessete) a 19 (dezenove) metros das linhas laterais mais próxima. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter de 50 (cinqüenta) à 70 (setenta) centímetros de comprimento, são obrigatórios.

No caso de infração dos itens obrigatórios, será penalizado com multa de 1 (uma) mensalidade.

Nota: Os campos devem ser de no mínimo 90 metros de comprimento.

Marcação das Áreas Delimitadoras

Art. 27 — 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. 28 – Linhas limitadoras devem ter mínimo de 10 (dez) 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-25. Essa área é a coaching box a qual deverá ser demarcada a pelo menos 4 metros de distância da linha lateral do campo.
- c) Marcar as áreas entre das jardas-25 (coaching box) é uma necessidade para controle de jogo. No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.
- d) Nenhum pessoal de imprensa, incluindo jornalistas, pessoal de rádio e televisão ou seus equipamentos deve estar na área de time ou na coaching box, e nenhum pessoal de imprensa pode se comunicar com pessoas dentro da área de time ou coaching box. Em estádios onde a área de time se estende até as arquibancadas, uma área de passagem deve ser criada para a imprensa se movimentar de uma ponta do campo à outra nas duas laterais.
- e) O controle do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.
- f) Redes de treino de chute devem ficar atrás da área de time.

Gols

Art. 29 — Cada gol 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 de 2,95 à 3,15 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. No caso de infração, será penalizado com multa de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais).

- a) Além da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas estarem de 5,4 à 5,6 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 são permitidas).
- c) A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo.
- d) Os gols devem ser acolchoados com material flexível do chão até uma altura de, pelo menos, 2 metros.

Pylons

Art. 30 – Pylons flexíveis de 4 lados 10x10 centímetros com altura mínima de 30 centímetros, que pode incluir um espaço de 0,5 centímetros 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.

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

Corrente de Jardagem e Indicadores de Down

Art. 31 — A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de, pelo menos, 1,8 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 linesman deve testar e aprovar a Corrente de Jardagem para garantir sua precisão e segurança.

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

Art. 32 – O Indicador de Down deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 1,8 metros de altura, operado aproximadamente da linha lateral oposta à cabine de imprensa ou a torcida.

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais devem ser operados a, aproximadamente, na lateral oposta à cabine de imprensa ou torcida.
- b) Correntes de Jardagem e Indicadores de Down extras e não oficiais, 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 material é permitida em cada indicador.



Marcadores e Obstruções

Art. 33 — Todos os marcadores 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 limitadores. 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 controle do jogo pelo referee. A determinação final e ações corretivas devem ser responsabilidade do controle de jogo.

Áreas do Campo

Art. 34 — Nenhum material ou aparelho deve ser usado para melhorar ou piorar a superfície de jogo ou outras condições, dando a um jogador ou um time uma vantagem.

Art. 35 – O referee deve pedir qualquer melhora no campo, necessária para uma administração apropriada e segura do jogo.

CAPÍTULO 6

DA ESTRUTURA

Art. 36 – Os locais dos jogos devem dispor de:

- a) Separação entre o campo e a arquibancada; No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.
- b) Acomodação para no mínimo 100 pessoas sentadas;
- c) 02 (dois) vestiários (time A, time B) e uma sala ou vestiário para a arbitragem;

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

d) Placar manual ou eletrônico;

No caso de infração, será penalizado com multa de 1 (uma) da mensalidade.

CAPÍTULO 7

DA BOLA

Especificações



Art. 37 – A bola deve seguir as seguintes especificações: a) Nova ou seminova. (Uma bola seminova é uma bola que não se alterou e mantém as propriedades e qualidades de uma bola nova). b) Cobertura feita de quatro painéis de couro ou couro sintético áspero sem dobras que não as costuras. Diagrama mostrando o eixo longitudinal de uma bola padrão. c) Um costura principal de oito laçadas. d) Cor natural marrom. e) A bola não pode ser alterada. Isso inclui qualquer substância de secagem da bola. Aparelhos de secagem mecânica não são permitidos próximos às laterais ou às áreas de time. f) Logos de futebol americano profissional são proibidos. g) Propaganda é proibida na bola [Exceção: Nome e logo do fabricante da bola]. NOTA: O uso de qualquer outro tipo de bola não será permitido.

Administração e Aplicação

Art. 38 – Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas.

Art. 39 – O time da casa é responsável por disponibilizar no mínimo 03 (três) bolas legais.

No caso de infração, por falta de bolas em condições de uso resultará em WO contra o time mandante e multa de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais).

a) O time visitante pode disponibilizar bolas legais que deseje usar enquanto em posse da bola, se as bolas disponibilizadas pelo time da casa não forem aceitáveis. b) Durante a partida inteira, qualquer time pode usar uma bola nova ou seminova de sua escolha quando em posição, contanto que a bola encontre as especificações exigidas.

Art. 40 – Marcar uma bola indicando a preferência de qualquer jogador ou qualquer situação é proibido.

CAPÍTULO 8

JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração

Art. 41 – Todos os jogadores devem ser numerados de 1 a 99.

- a) Os números devem ser feitos em algarismos arábicos totalmente visíveis nas camisa, 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. Parágrafo único: Exceção: Pode ser usado o número 0 (zero) ou 00 (zero zero) para as camisas de reposição. c) Números em qualquer outra parte do uniforme devem estar de acordo com os números obrigatórios da frente e trás das camisas.

Art. 42 — 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), 00 (zero zero) ou por uma camisa com um número que não tenha sido usada por outro jogador durante a partida em questão, desde que informe a mudança para a arbitragem, que deve fazer constar em súmula.



Cores Contrastantes

Art. 43 – Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa clara e uma escura.

Art. 44 – Uma camisa deve ter no mínimo 70% de uma determinada cor, sendo os outros 30% reservados para as cores contrastantes obrigatórias (números do jogador) 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);

Art. 45 – Um capacete deve ter obrigatoriamente o logotipo de seu fabricante, informações de segurança.

Parágrafo Único: Um capacete pode ter opcionalmente o logotipo do time e do número do jogador nos capacetes.

No caso de infração, será penalizado com advertência e em caso de reincidência multa de 1 (uma) da mensalidade, por capacete.

Art. 46 — Qualquer outro item de equipamento pode ter somente a logo de seu fabricante e informações de segurança.

Equipamento Obrigatório

Art. 47 — Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados a fim de diminuir a proteção: a) Capacete com uma máscara e um protetor de queixo de 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. Jogadores de um time devem usar capacetes da mesma cor e desenho, e máscaras da mesma cor. b) Proteção de ombros. c) Protetor bucal.

Parágrafo único: Exceção: O Quarterback. a) Uma camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro. b) Calças de cores e desenho idênticos. c) Meias de cores e desenho idênticos.

Equipamento llegal

Art. 48 – Nenhum jogador usando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade do equipamento de um jogador. 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 ½ 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 ¼ de polegada de espessura na superfície externa e 1/8 de polegada de espessura na superfície interna e nas bordas; Caneleiras, joelheiras terapêuticas ou preventivas, a menos que usadas por baixo da calça ou meião 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 ½ 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 ½ polegadas (medidas da ponta da trava até a sola). 2. Feitas de material quebradiço ou frágil. 3. Com superfícies abrasivas ou cortantes.
- g) Fita ou bandagem nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos, a menos que usadas para proteger uma lesão e especificamente sancionada pelo umpire.
- h) Acessórios que tendem a esconder a bola por uma cor semelhante.
- j) 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).
- k) Camisas ou o exterior de proteções que melhorem o contato com a bola ou adversário.
- 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.
- j) Acessórios aos uniformes.

Parágrafo Único: Exceções (1) Toalhas; (2) Aquecedores de mãos em jogos no frio. k) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos.

Art. 49 – Nenhum jogador usando equipamentos ilegais tem permissão para jogar. Se o equipamento ilegal for descoberto por um árbitro, deve ser cobrado um timeout do time.

Parágrafo Único: Exceção: Se o equipamento se tornar ilegal devido ao jogo, o jogador deve sair da partida até que seu equipamento seja corrigido, mas o time não perderá um timeout.

Aparelhos de Sinais Proibidos

Art. 50 - 'e proibido equipar jogadores com qualquer aparelho eletrônico, mecânico ou outro aparelho de sinal com objetivo de comunicação com qualquer fonte (Exceção: aparelho auditivo recomendado medicamente do tipo amplificador de som para jogadores com deficiência auditiva).

CAPÍTULO 9



DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 51 — A forma de disputa será detalhada no termo aditivo que será apresentado aos times inscritos na competição.

CAPÍTULO 10

DISPOSIÇÕES GERAIS

Direitos da FCFA:

Art. 52 – Os direitos abaixo pertencem a FCFA, com possiblidade de cessão aos times, desde que com prévia autorização da FCFA:

- a) Os espaços de patrocínio das áreas de jogo pertencem a FCFA;
- b) Espaços de patrocínio dos uniformes do grupo de arbitragem;
- c) Venda dos direitos de imagem e transmissão dos jogos;
- d) Propagandas nas transmissões dos jogos;

Parágrafo primeiro: As equipes podem colocar placas ou anúncios de seus apoiadores, patrocinadores, etc., desde que não estejam direcionadas para a transmissão do jogo.

Parágrafo segundo: Nenhum time pode assinar contratos oferecendo estes espaços citados.

Direitos dos Times:

- Art. 53 Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem aos times associados à FCFA:
- a) Espaços de patrocínio dos uniformes;
- b) Espaços fora das áreas de jogo, desde que não apareçam na transmissão;
- c) Bilheterias dos jogos, com exceção do artigo 64, parágrafo único.

Disposições Finais:

- Art. 54 Este regulamento não exclui outras regulamentações que venham fazer parte do Campeonato Catarinense, termo aditivo ao regulamento e o Código da Justiça Desportiva.
- Art. 55 A decisão em relação a casos omissos a este regulamento será julgado pelo Grupo Gestor do campeonato catarinense de Futebol Americano de 2018.



Art. 56 — Para efeitos de cálculos de penalidade e multas o valor da mensalidade praticado pela FCFA, é de R\$ 300,00 (trezentos Reais).

Art. 57 — Nos casos de infrações disciplinares serão julgadas pela COMISSÃO DISCIPLINAR onde aplicarão as penalidades constantes no presente regulamento, assim como as do Código Brasileiro da Justiça Desportiva.

Parágrafo único: O atleta, membro de comissão técnica ou staff que for ejetado, excluído ou expulso da partida perderá a condição de jogo para a próxima partida (suspensão automática), salvo se vir a ser julgado antes da próxima partida e for absolvido.

Art. 58 – A comissão disciplinar é soberana na tomada de decisões sobre regulamento, penalidades e outros casos apresentados para julgamento.

Art. 59 – Os locais de disputa dos jogos das semi finais e finais serão decididos pelo Grupo Gestor do campeonato catarinense de Futebol Americano no decorrer do campeonato.

Parágrafo único: Os direitos da final serão exclusivamente da FCFA, inclusive bilheteria da partida.

Art.60 – O campeonato terá 6 categoria de MVP's, sendo:

- MVP do jogo/campeonato
- MVP de ataque
- MVP de OL
- MVP de defesa
- MVP de DL
- MVP de ST

Art.61 – A escolha dos MVP's, será realizada no final de cada partida, onde o time indicara os MVP's de sua própria equipe.

Art.62 – A decisão da escolha dos MVP's levará em consideração:

- 1 Número de indicações que o atleta teve;
- 2 O fator disciplinar do atleta no campeonato;
- 3 Estatísticas colhidas pela FCFA;

Art.63 – No caso de favorecimento/direcionamento de votos, a FCFA poderá intervir na escolha dos MVP's a seu critério.

Art.64 – Em havendo empate em todas as situações, a equipe gestora da FCFA votará pelo desempate.



FEDERAÇÃO CATARINENSE DE FUTEBOL AMERICANO CNPJ 12.556.102/0001-77

Rua Sargento Jones Artur Senabio, n. 57, Apto 102, bairro Fortaleza, CEP 89.055-230 - Blumenau/SC Fone (047) 9969-0047

Anexo do regulamento do XIII Campeonato Catarinense de Futebol Americano

Art. 1 – A forma de disputa ficou definida em um único grupo, onde cada equipe disputara 4 partidas que serão definidas por sorteio, respeitando um critério de nivelamento da equipes.

Art. 2 - O nivelamento das equipes ficou definido como:

Nível 1 – Equipes BFA: Timbó Rex, Jaraguá Breakers e São José Istepos. Nível 2 – Equipes LNFA, Copa Sul e demais campeonatos: Gaspar Black Hawks, Itajaí Dockers, Corupa Buffalos, Tubarão Predadores.

Parágrafo primeiro: os confrontos serão sorteados seguindo o critério de que as equipes de Nível 1 farão dois jogos contra equipes de Nível 1 e dois jogos contra equipes de Nível 2, já as Equipes de Nível 2 farão dois jogos contra equipes Nível 2 e dois jogos contra equipes Nível 1.

Parágrafo segundo: O mando de jogo será definido por sortejo, pela organização.

Parágrafo Terceiro: uma equipe de nível 2 jogará contra 3 equipes nível 2, tendo em vista a diferença de quantidade de equipes nível 1 e nível 2.

Art. 3 – Os critérios de desempate para classificação geral adotados pelo Grupo Gestor da Copa Sul são:

- 1) Maior número de vitórias;
- 2) Maior número de empates;
- 3) Confronto direto;
- 4) Menor número de pontos sofridos;
- 5) Maior número de pontos feitos;
- 6) Sorteio;

Art. 4 – A classificação para segunda fase (mata–mata) será da seguinte maneira:



FEDERAÇÃO CATARINENSE DE FUTEBOL AMERICANO CNPJ 12.556.102/0001-77

Rua Sargento Jones Artur Senabio, n. 57, Apto 102, bairro Fortaleza, CEP 89.055-230 - Blumenau/SC Fone (047) 9969-0047

Parágrafo primeiro: Classificam-se para segunda fase da competição as 4 equipes com melhor campanha no campeonato.

Parágrafo segundo: Os cruzamentos das 4 equipes classificadas serão de definidos do primeiro colocado contra o quarto colocado e o segundo colocado contra o terceiro colocado.

Art. 5 – As semifinais serão disputadas nos dias 23/06/2018 no jogo da semifinal 1 e 24/06/2018 no jogo da semifinal 2, podendo ser alterado conforme necessidade.

Parágrafo único: O mando de campo das semi-finais pertence aos times com melhor classificação na primeira fase.

Art. 6 – A final será disputada no dia 07/07/2018, podendo ser alterada conforme necessidade.

Parágrafo único: O mando da parida pertence a Federação, campo de disputa será definido pela organização do campeonato e comunicado com antecedência.

Art. 7 – Os jogos devem respeitar as datas definidas pela FCFA, e todos os jogos devem iniciar as 14h30min.

Art. 8 – Jogos sorteados e tabela definida com datas marcadas.

CATARINENSE 2018				
JOGO	MANDANTE	VISITANTE	DATA	
SEMANA 1				
1	PREDADORES	ISTEPOS	17/mar	
2	DOCKERS	REX	18/mar	
	BLACK			
BYE	HAWKS	BREAKERS	BUFFALOS	
SEMANA 2				



FEDERAÇÃO CATARINENSE DE FUTEBOL AMERICANO CNPJ 12.556.102/0001-77

Rua Sargento Jones Artur Senabio, n. 57, Apto 102, bairro Fortaleza, CEP 89.055-230 - Blumenau/SC Fone (047) 9969-0047

3	BREAKERS	BUFFALOS	24/mar	
		BLACK		
4	REX	HAWKS	08/abr	
BYE	DOCKERS	ISTEPOS	PREDADORES	
	S	EMANA 3		
5	ISTEPOS	BREAKERS	14/abr	
6	BUFFALOS	DOCKERS	15/abr	
		BLACK		
BYE	REX	HAWKS	BREAKERS	
SEMANA 4				
7	PREDADORES	DOCKERS	28/abr	
	BLACK			
8	HAWKS	ISTEPOS	29/abr	
BYE	REX	BUFFALOS	BREAKERS	
	S	EMANA 5		
9	REX	BREAKERS	05/mai	
10	BUFFALOS	PREDADORES	12/mai	
BYE				
SEMANA 6				
		BLACK		
11	DOCKERS	HAWKS	26/mai	
12	BREAKERS	PREDADORES	27/mai	
BYE				
SEMANA 7				
13	ISTEPOS	REX	09/jun	
	BLACK			
14	HAWKS	BUFFALOS	10/jun	
BYE				
SEMI FINAL 1				
1			23/jun	
SEMI FINAL 2				
1			24/jun	
FINAL				
3			07/jul	