



## REGULAMENTO DO CAMPEONATO MINEIRO DE FUTEBOL AMERICANO 2018 MINAS BOWL

### CAPÍTULO 1. DA INSCRIÇÃO DA EQUIPE NO CAMPEONATO

Art. 1.º - Para se inscrever no Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2018, organizado pela Federação Mineira de Futebol Americano (FEMFA), cada equipe deverá:

1. Ser filiada à FEMFA;
2. Se comprometer a cumprir com todas as regras e regulamento;
3. Não possuir quaisquer débitos perante a FEMFA, inclusive aqueles referentes a multas e/ou taxas provenientes de participações anteriores em eventos organizados pela FEMFA;
4. Estar ativa enquanto equipe filiada;
  - 4.1. Enviar estatuto da equipe;
  - 4.2. Enviar ata de posse da atual diretoria;
  - 4.3. Ter sua taxa anual de federação quitada, no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais);
5. Seguir o cronograma de pagamento:
  - 5.1. **12/01** - Pagamento do valor de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais) e envio do comprovante de pagamento para [contato@femfa.com.br](mailto:contato@femfa.com.br), referentes à taxa de inscrição no campeonato;
  - 5.2. **31/01** - Pagamento do valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e envio do comprovante de pagamento para [contato@femfa.com.br](mailto:contato@femfa.com.br), referentes à taxa anual de federação da equipe;
  - 5.3. **15/02** - Inscrição de, no mínimo, 30 (trinta) atletas e pagamento da referida taxa anual de federação, no valor de R\$ 30,00 para cada atleta.



Parágrafo Primeiro: o não cumprimento dos itens 5.1, 5.2 ou 5.3 deste artigo caracterizam a não conclusão da inscrição da equipe e, portanto, remoção automática da mesma do processo de inscrição, sem direito a ressarcimento dos valores já pagos.

Parágrafo Segundo: no caso da remoção de uma equipe do processo de inscrição os valores já recebidos serão revertidos integralmente para a FEMFA.

## CAPÍTULO 2. DAS REGRAS DE JOGO

Art. 1º - Serão utilizadas as regras de jogo do "Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano para o Brasil - Edição 2016", disponibilizado pela Diretoria de Arbitragem da FEMFA..

## CAPÍTULO 3. DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES E MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA E STAFF

Art. 1.º - Só poderão ser inscritos no Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2018, **atletas federados** na FEMFA.

Parágrafo único: O atleta para ser considerado federado deve estar em dia com suas obrigações junto à FEMFA, incluindo o pagamento da **taxa anual de federação** no valor de R\$ 30,00 (trinta reais).

Art. 2.º - Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 30 (trinta) atletas até o dia **15 de fevereiro de 2018**.

Art. 3.º - Só serão considerados inscritos os jogadores que:

- a) Tiverem seu cadastro devidamente preenchido e a planilha padrão de inscrições enviada para o email **contato@femfa.com.br** até o dia de sua inscrição;



- b) Anexarem à sua inscrição dentro do limite do período de inscrições, devidamente assinado, o “Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem” e, no caso de jogadores menores de 18 anos, o “Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem” assinado pelos pais ou responsáveis legais;
- c) Estejam inscritos em apenas uma Equipe participante;
- d) Pelo período de sua duração, disputar apenas o Campeonato Mineiro de Futebol Americano, não podendo disputar simultaneamente qualquer outra competição de futebol americano *full pads* por outra equipe.

Art. 4.º - A idade mínima para a inscrição de um jogador é de 16 (dezesesseis) anos completos até a data de sua inscrição.

Art. 5.º - O prazo para a inscrição dos jogadores no campeonato (e pagamento de suas referidas taxas) vai até às **18 horas do dia 16 de março de 2018**.

Art 6.º - Cada equipe participante poderá inscrever no máximo 2 atletas estrangeiros, podendo atuar em campo simultaneamente e em qualquer dos times de ataque, defesa ou especialistas.

Art. 7º - O não cumprimento dos prazos para as inscrições ensejará a **EXCLUSÃO** da equipe no torneio, sem devolução dos valores já pagos.

Art. 8º - Caso uma equipe, até 07 (sete) dias antes da sua estréia no campeonato, vier a desistir de disputar o torneio, sofrerá a retenção de 50% (cinquenta por cento) dos valores já pagos.

Parágrafo único: A desistência com prazo inferior a 07 (sete) dias da estréia do campeonato acarretará em W.O. e devidas penalidades.



Art. 9.º - Para estarem aptos a participar de partidas dos Playoffs, os atletas estrangeiros precisam estar devidamente inscritos e terem participado de pelo menos 2 (duas) partidas da Temporada Regular.

Parágrafo Único: entenda-se por “participar”, o atleta estar relacionado na súmula de jogo e presente em campo, na condição de atleta.

Penalidades:

Utilizar um jogador com inscrição irregular e/ou suspenso.

Perda de jogo por WO e multa de R\$ 3.000,00.

Art. 10.º - Para participar de uma partida, as equipes deverão relacionar um mínimo de 25 (vinte e cinco) e um máximo de 53 (cinquenta e três) jogadores.

Parágrafo Primeiro: as equipes deverão informar até às 23h59 da terça-feira que antecede cada partida, o nome, número e posição de todos os atletas relacionados para jogar, em formulário próprio, cedido pela FEMFA.

Parágrafo Segundo: as equipes poderão ainda relacionar até 12 (doze) pessoas para permanecer na sua lateral, entre membros da comissão técnica e staff, sendo que contam para o quadro de staff: coaches, médicos, fisioterapeutas, massagistas, enfermeiros, preparadores físico, garotos da água, dentre outros.

Penalidades:

Enviar a lista após às 23h59 da terça-feira:

Multa: R\$ 500,00, pagamento deverá ser feito via depósito à FEMFA até 1h antes do início da partida, com apresentação do comprovante de pagamento.

Art. 11.º - Só será permitida a permanência na lateral dos jogadores e membros de comissão técnica e staff relacionados para a partida de acordo com o Art. 10.º deste regulamento.



Parágrafo único: Os membros da comissão técnica e staff não poderão estar com o mesmo uniforme dos jogadores relacionados.

Art. 12.º – O árbitro principal (referee) poderá autorizar o acesso à lateral a profissionais, tais como a fotógrafos e membros da imprensa, desde que isso não interfira no bom andamento da partida.

Parágrafo Primeiro: os profissionais de que trata o caput do artigo deverão estar devidamente identificados por uniforme ou credenciais.

Parágrafo Segundo: a área de atuação destes profissionais será irrestrita, desde que não atrapalhe o bom andamento da partida.

Art. 13.º - Além dos jogadores e membros da comissão técnica e staff, a equipe mandante deverá disponibilizar 3 auxiliares para carregar o “pirulito” e marcadores de descidas e corrente de contagem de jardas.

Penalidades:

Não apresentar auxiliares para “pirulito” e marcador de descidas.

Perda de jogo por WO e multa de R\$ 3.000,00.

### CAPÍTULO 3. DO JOGO

Art. 1.º - O jogo termina e o placar é final quando o referee assim declarar.

Art. 2.º - O jogo deve ser jogado sob a supervisão de no mínimo cinco e no máximo sete árbitros: sendo um referee, um umpire, um linesman, um line judge, um back judge, um field judge e um side judge. O uso do field judge e side judge é opcional.

Parágrafo Primeiro: Qualquer uma das equipes pode solicitar à Diretoria de Arbitragem, com antecedência mínima de 15 dias para a realização da partida,



uma equipe de 7 árbitros, arcando com o ônus da diferença da taxa de arbitragem, deslocamento e ajuda de custo para os dois árbitros adicionais.

Parágrafo Segundo: em jogos de pós temporada (Playoffs) será obrigatório a supervisão de sete árbitros.

Art. 3.º - As equipes de arbitragem serão designadas pelo Diretor de Arbitragem da FEMFA.

Art. 4.º - 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 fazer uso de um pedido de tempo de time.

Art. 5.º - Todos os jogadores, membros da comissão técnica e staff, cheerleaders, banda, mascotes, narradores, operadores dos sistemas de áudio e vídeo e/ou qualquer pessoa ligada à equipe estão sujeitos às regras e são governados pelas decisões dos árbitros.

Parágrafo único: é obrigação da equipe mandante fazer conhecer às pessoas de que trata o caput deste artigo, o teor do mesmo.

Art. 6.º - As equipes (mandantes e visitantes) devem se apresentar no local do jogo com no mínimo 01 (uma) hora de antecedência munidos com a relação oficial de atletas e staff da partida e seus respectivos documentos de identidade com foto.



Parágrafo Único: É de responsabilidade da equipe manter contato com o delegado da partida para informar eventuais atrasos, localização ou tempo previsto para sua chegada.

Penalidades:

Multa de R\$ 200,00 (duzentos reais) para atrasos não justificados.

Art 7.º - Em casos de atraso de qualquer uma das equipes, o delegado da partida poderá declarar contra a equipe infratora após vencido o prazo de 01 (uma) hora do horário previsto de início da partida.

Penalidades:

Atraso superior a 01 (hora) em relação ao horário previsto da partida.

Perda de jogo por WO e multa de R\$ 3.000,00.

Art. 8.º - A equipe mandante da partida deverá disponibilizar 01 (uma) ambulância com médico e/ou socorrista, que deve estar presente no mínimo 01 (uma) hora antes do início previsto da partida e permanecer no local até o apito final do árbitro.

Penalidade:

A falta de ambulância com médico e/ou socorrista no horário marcado para o início da partida resultará em WO contra o time mandante.

Multa de R\$ 3.000,00 (três mil reais).

Art. 9.º - A presença de uma ambulância no local da partida, é responsabilidade do MANDANTE e visa proporcionar um pronto-atendimento especializado em caso de lesões. A FEMFA entende que a segurança dos atletas, torcedores e demais pessoas envolvidas em uma partida, é um item fundamental no esporte e esclarece os procedimentos que devem ser observados pelo delegado da partida sobre a ambulância:



- a) A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância. Ela deve estar no início da partida e pode sair após o encerramento. Caso a ambulância não esteja no local no horário marcado para seu início, o referee deve considerar que a ambulância não estava disponível e encerrar a partida decretando vitória do time VISITANTE por W.O., sendo que time MANDANTE será julgado de acordo com as regras estabelecidas.
- b) Em qualquer caso de remoção, o período máximo de ausência da ambulância é de 1 hora. Decorrido o prazo de 1 hora da paralisação da partida para remoção, caso a ambulância não retorne local da partida para seu reinício, o referee deve considerar que a ambulância não estava disponível e encerrar a partida decretando vitória do time VISITANTE por W.O., sendo o time MANDANTE julgado de acordo com as regras estabelecidas.
- c) A remoção deverá ocorrer para hospital recomendado pelo profissional de saúde responsável pelo atendimento.
- d) Recomenda-se às equipes que façam a contratação de duas ambulâncias para ficarem exclusivamente à disposição da partida, prevenindo os problemas decorrentes do uso da ambulância para atendimento de outras ocorrências durante a partida, e ou longas interrupções .

**Penalidade:**

Em caso de remoção e transcorrido o prazo de 1 hora da paralisação da partida, a falta de ambulância com médico e/ou socorrista para o reinício da partida resultará em multa contra o time mandante.

Multa de R\$ 3.000,00 (três mil reais).

Caso tenham sido transcorridos 3/4 completos da partida, a mesma será declarada como encerrada com o resultado atual.

Caso tenham sido transcorridos menos que 3/4 completos da partida, será aplicado também o WO contra a equipe mandante.



Art. 10.º - É recomendado disponibilizar segurança pública (polícia militar) ou privada (empresa especializada em serviço de segurança) exclusivamente para o evento, segundo a legislação vigente.

Art. 11.º - É recomendado que o MANDANTE disponibilize narração com sistema de "Public Announcer" ao vivo, para orientar o público presente.

Art. 12.º - É responsabilidade do MANDANTE fornecer hidratação para o time visitante, 30 minutos antes do início previsto da partida, que deverá ser de no mínimo 100 (cem litros) litros de água mineral lacrados e 5kg de gelo.

Parágrafo único: A água deve ser entregue juntamente com recipientes de, no máximo, 2L. Deverá também fornecer recipiente para gelo e água.

Penalidades:

A falta de hidratação para o time VISITANTE resultará em WO contra o time MANDANTE.

Multa de R\$ 3.000,00 (três mil reais).

Art. 13.º - Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, que deverá ser de no mínimo 20 (vinte) litros de água mineral lacrados.

Parágrafo único: A água deve ser entregue juntamente com recipientes de, no máximo, 2L. Deverá também fornecer recipiente para gelo e água.

Penalidades:

A falta de hidratação para a equipe de arbitragem resultará em WO contra o time MANDANTE.

Multa de R\$ 3.000,00 (três mil reais).



Art. 14.º – É obrigação da equipe MANDANTE, gravar os jogos conforme padrão estabelecido na "CARTILHA DE FILMAGEM" deste regulamento e disponibilizá-los via YouTube em até 4 (quatro) dias úteis após a realização da partida.

Penalidades:

Multa de R\$ 1.000,00 (um mil reais) para o vídeo que não apresentar o padrão estabelecido na CARTILHA DE FILMAGEM;

Multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) no caso de ausência de vídeo;

Multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) por atraso no envio do vídeo mais R\$ 200,00 (duzentos reais) a cada novo atraso de 24h (vinte e quatro) após findo o prazo inicial;

Parágrafo único: equipes reincidentes em quaisquer dos itens citados nesse artigo receberão um acréscimo de 100% nas multas aplicadas, a partir da segunda multa.

Art. 15 - 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 Primeiro: a FEMFA pode intermediar, sem exclusividade, a venda online de ingressos, por meio de plataforma própria ou de terceiros, desde que mantidos os preços e demais condições estabelecidas pela equipe mandante;

Parágrafo Segundo: 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, limitados a 12 (doze) não-jogadores.

Parágrafo Terceiro: Para evitar cobranças indevidas, o time visitante deve informar, ao time mandante, no momento da chegada ao local do jogo, a lista de membros da comissão técnica e staff.



## CAPÍTULO 4 . CARTILHA DE FILMAGEM

- a) Os jogos deverão ser gravados e enviados em HD, com resolução mínima de 720p (1280 x 720);
- b) A câmera deverá estar posicionada a uma altura de no mínimo 5 (cinco) metros, favorecendo a captação do maior número de jogadores em campo possível;
- c) Não deverá haver “zoom”, câmera lenta ou qualquer outro recurso que modifique a imagem do jogo;
- d) Os vídeos devem ser editados, mantendo-se cerca de 3 a 5 segundos antes do início de cada jogada (snap) e após o fim das jogadas, cortando-se apenas os intervalos entre as jogadas;
- e) O vídeo final deve conter:
  - O placar do jogo, que deve ser atualizado à medida em que as pontuações ocorrem;
  - O quarto em que o jogo se encontra (tempo);
  - Arte do placar e inserts, conforme orientação da FEMFA;

## CAPÍTULO 5. DO CAMPO

Art. 1º - O campo deve seguir as normas e orientações do Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano para o Brasil - Edição 2016.

Parágrafo Primeiro: Será anexado a esse regulamento a versão mais recente do Livro de Regras disponibilizada até o momento de início do campeonato.

Parágrafo Segundo: O campo não poderá ter, em hipótese alguma, menos que 80 (oitenta) jardas mais as zonas de pontuação (end zones) de 8 (oito) jardas cada.



Parágrafo Terceiro: é expressamente proibido a utilização de cal, talco ou material tóxico para a marcação das linhas de campo. É permitido apenas o uso de material atóxico, como tinta latex diluída em água.

Art. 2º - É responsabilidade da equipe mandante garantir o padrão do campo conforme a cartilha PADRÃO DE CAMPO E PINTURA, anexo à este regulamento.

Art. 3º - A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de, pelo menos, 1,80 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.

Art. 4º - O Indicador de Descida (downs) deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 1,80 metros de altura, operado oposta à cabine de imprensa.

Art. 5º - É proibido colocar qualquer tipo de propaganda nas Correntes de Jardagem e nos Indicadores de Descida. Exceções são nomes ou logos do fabricante dos materiais.

Art. 6º - 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 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 controle do jogo pelo referee. A determinação final e ações corretivas devem ser responsabilidade do referee.



Art. 7º - Nenhum material ou aparelho deve ser usado para melhorar ou piorar a superfície de jogo ou outras condições, caso dê a um jogador ou um time uma vantagem.

Art. 8º – Caso sinta necessidade, o referee pode solicitar qualquer melhora no campo de jogo, necessária para uma administração apropriada e segura do jogo.

Parágrafo Único: O mandante do jogo terá 30 minutos para corrigir itens fora do padrão estabelecido, e ou itens solicitados pelo referee. Transcorrido esse período e caso a irregularidade não seja solucionada, o referee deverá decretar o jogo encerrado e vitória para o time VISITANTE por WO.

Penalidades:

Não apresentar campo de jogo conforme especificado.

WO contra o time MANDANTE e multa de R\$3.000,00.

## CAPÍTULO 6. DA ESTRUTURA

Art. 1º - Os locais dos jogos devem dispor de:

- a) Separação entre o campo e a arquibancada;
- b) Caso seja cobrado ingresso, acomodação para no mínimo 200 pessoas sentadas;
- c) 02 (dois) vestiários (time A, time B), mínimo de 3 chuveiros por vestiário.
- d) 01 vestiário para a arbitragem;
- e) Banheiros masculino e feminino para o público presente;
- f) Placar manual ou eletrônico visível para a torcida;

Penalidades:

Multa de R\$ 100,00 (cem reais) para descumprimento de cada item acima, com exceção do vestiário para o visitante, que acarretará em uma multa de R\$500.



## CAPÍTULO 7. DA BOLA

Art. 1º - Os itens referentes à bola devem respeitar o disposto no Livro de Regras disponibilizado pela Diretoria de Arbitragem da FEMFA.

## CAPÍTULO 8. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Art. 1º - A disposição dos números dos jogadores devem respeitar o disposto no Livro de Regras 2017 recomendado pela CBFA.

Art. 2º - É proibido mudar de número durante uma partida para enganar os adversários.

Art. 3º - Se uma camisa 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.

Art. 4º - Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa de cor escura e uma de cor clara (preferencialmente branca)

Parágrafo único: para evitar problemas de falha de comunicação, ambas as equipes devem sinalizar à FEMFA até às 23:59h da terça-feira anterior à partida a cor do uniforme que irão jogar, sendo a prioridade de escolha para a equipe mandante. Caso haja conflito de cores, caberá à FEMFA decidir qual uniforme cada equipe deverá utilizar.

Art. 5º - Uma camisa deve ser majoritariamente de determinada cor ou combinação de cores, sendo os números do jogador obrigatoriamente de cores contrastantes com o restante da camisa (números do jogador).



Parágrafo Primeiro: são permitidas informações adicionais na camisa, desde que não impeçam a boa identificação dos números dos jogadores, tais como: nome do jogador, nome e logotipo do time, logotipos dos patrocinadores, bandeiras da Unidade Federativa ou do Brasil etc.

Art. 6º – Capacetes, calças e meias podem ter o logo do time e do(s) seu(s) patrocinador(es) e número do jogador.

Art. 7º - Qualquer outro item de equipamento pode ter somente a logo de seu fabricante e informações de segurança.

Art. 8º - Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados:

- 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 pedido de tempo (timeout), a menos que o jogador ignore o aviso.
- b) Jogadores de um time devem usar capacetes da mesma cor e desenho, e máscaras da mesma cor;
- c) Proteção de ombros (shoulder pads);
- d) Protetor bucal;
- e) Uma camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro.
- f) Calças de cores e desenho idênticos.
- g) Meias de cores e desenho idênticos.

Parágrafo único: nessa edição do Campeonato Mineiro não será obrigatório o uso do equipamento *7-pieces*. Fica registrado que esse regulamento segue orientação da IFAF (International Federation of American Football) em relação ao uso do equipamento obrigatório.



*Nota: Se um jogador não estiver usando o equipamento obrigatório de acordo com todos os itens do artigo 50, os árbitros devem informar os jogadores irregulares, sem cobrar um pedido de tempo (timeout). Caso o jogador ignore o aviso o árbitro deve cobrar um timeout do time infrator, aplicar falta de 15 jardas e o jogador não deve voltar a jogar até que esteja de acordo com os itens.*

Art. 9º - 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 e/ou Referee. 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 sem cobertura de espuma de pelo menos ½ polegada de espessura ou material alternativo com a mesma espessura e propriedades físicas similares, dos dois lados e 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:



- a. Maiores do que  $\frac{1}{2}$  polegadas (medidas da ponta da trava até a sola);
  - b. Feitas de material quebradiço ou frágil;
  - c. Sem um sistema de travamento eficiente;
  - d. Com superfícies abrasivas ou cortantes;
  - e. Com travas totalmente de ferro e/ou alumínio;
- f) Chuteiras de travas fixas:
- a. Maiores do que  $\frac{1}{2}$  polegadas (medidas da ponta da trava até a sola);
  - b. Feitas de material quebradiço ou frágil;
  - c. Com superfícies abrasivas ou cortantes;
  - d. Com travas totalmente de ferro e/ou alumínio;
  - e. Fita ou bandagem nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos, a menos que usada para proteger uma lesão e especificamente sancionada pelo *umpire*.
- 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) Camisas ou o exterior de proteções que melhorem o contato com a bola ou adversário.
- j) 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.
- k) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos.
- l) É permitido o uso de viseiras transparentes.

Parágrafo Único: Exceções (1) Toalhas de 4x12 polegadas; (2) Aquecedores de mãos em jogos no frio.

Art. 10º - 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.

Art. 11 - É 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. 1º – O sistema de disputa do CAMPEONATO MINEIRO 2018 será definido pela FEMFA após a confirmação das equipes participantes, em conjunto com as mesmas, sendo divulgado posteriormente a resolução SISTEMA DE DISPUTA, que será considerada parte integrante deste regulamento.

Art. 2º - O mando de campo dos Playoffs pertence ao time de melhor campanha na fase regular.

Art. 3º - O mando de campo da final, o MINAS BOWL, pertence a FEMFA, que poderá cedê-lo ao finalista de melhor campanha ou indicar qualquer cidade e estádio em território estadual para a realização da partida, desde que ofereça condições de transporte, hospedagem e alimentação para ambas as equipes finalistas, e desde que a indicação seja realizada até um dia após da realização da última semifinal.

Art. 4º - Um time pode solicitar o adiamento de um jogo que realizaria como mandante, desde que comprovadamente por motivo fortuito, que impossibilite sua realização, em até 48 (quarenta e oito) horas anteriores ao seu início.

Penalidades:

O adiamento de um jogo após este prazo resultará em multa de R\$ 3.000,00 (três mil reais) contra o time em questão.



Parágrafo Primeiro: A equipe que deu causa ao adiamento terá o prazo de uma semana (a contar da data da informação do adiamento) para indicar uma nova data para a partida.

Parágrafo Segundo: A nova data da partida será definida em comum acordo entre a FEMFA e as equipes envolvidas. Caso não seja possível a remarcação, será aplicado o WO contra a equipe solicitante.

Art. 5º - Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos fica definido que o jogo é suspenso e que:

a) 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;

b) 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 FEMFA podem decidir pelo encerramento do jogo, mantido o placar parcial.

c) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado.

Art. 6º - Caso uma equipe deixe de organizar uma partida em casa ou deixe de viajar para jogar uma partida fora, sem comprovar a ocorrência de caso fortuito e/ou força maior, será considerada derrotada por WO e será automaticamente eliminada do campeonato.

Penalidade:

Multa no valor de R\$ 5.000,00.

Art. 7º - Caso ocorra um WO, por qualquer dos motivos previstos neste regulamento, o placar do jogo será de 49 x 00 contra a equipe que o motivou.



## CAPÍTULO 10. DISPOSIÇÕES GERAIS

Direitos da FEMFA:

Art. 1º - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem única e exclusivamente à FEMFA:

a) Negociação de espaços de patrocínio nas laterais e fundos do campo, correspondente a 50% total do espaço publicitário disponível.

b) Espaços de patrocínio dos uniformes da equipe de arbitragem;

c) Venda dos direitos de imagem e transmissão dos jogos;

d) Propagandas nas transmissões dos jogos;

e) 'Naming rights' relacionados ao campeonato, tais como: 'title sponsor' do campeonato, dos Playoffs, do Minas Bowl e de outros eventos correlatos;

f) Venda de ingressos pela internet, sem exclusividade, por meio de plataforma própria ou de terceiros, desde que mantidos preços e demais condições estabelecidas pelo mandante de cada jogo, com o devido repasse à equipe mandante.

g) Negociações coletivas com possíveis fornecedores oficiais, tais como: de viagens, uniformes, bolas, equipamentos de jogo, softwares, entre outros itens, desde que respeitados os contratos vigentes de cada equipe;

h) Negociação de licenciamento coletivo das marcas das equipes, desde que utilizadas apenas em associação com as marcas da FEMFA ou CAMPEONATO MINEIRO, mantido o direito de licenciamento individual para cada equipe.

Parágrafo Primeiro: a FEMFA pode abrir mão de quaisquer dos direitos acima e cedê-los individualmente às equipes, desde de que esta solicitação ocorra formalmente por ofício.

Parágrafo Segundo: Todos os valores arrecadados com negociações comerciais específicas para a CAMPEONATO MINEIRO DE FUTEBOL AMERICANO serão revertidos para um fundo de aplicação exclusiva no próprio



Campeonato, em benefício de todos os times, coletivamente, a critério da Diretoria da FEMFA, seja na edição 2018 ou em edições posteriores.

Parágrafo Terceiro: Caso a FEMFA opte, os direitos dispostos na alínea “c” podem ser cedido em frações, a ser decidido em conjunto com a equipe solicitante.

Art. 2º - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem aos times participantes do Campeonato Mineiro de Futebol Americano:

- a) Espaço de patrocínio nas laterais e fundos do campo, correspondente a 50% do total do espaço publicitário disponível.
- b) Espaços de patrocínio nos seus uniformes;
- c) Bilheteria dos jogos;
- d) Licenciamento individual das suas marcas.

Art. 3º – São obrigações da FEMFA:

- a) Utilização da nomenclatura e logotipos oficiais das equipes, de acordo com informações e arquivos disponibilizados pelas mesmas.
- b) Divulgação do Campeonato por meio de assessoria de imprensa e mídias sociais próprias.
- c) Definição da escala de arbitragem dos jogos.
- d) Fornecimento da premiação do campeonato:
  - 1 Troféu de campeão e 1 troféu de vice-campeão;
  - 65 medalhas de campeão e 65 medalhas de vice-campeão;
  - 1 Troféu de MVP (most valuable player);

Art. 4º – São obrigações das equipes:

- a) divulgação dos seus jogos como mandante nas suas mídias sociais;
- b) utilização, em todas as peças publicitárias de divulgação dos jogos, bem como nos ingressos, dos logotipos oficiais da FEMFA e do CAMPEONATO MINEIRO



DE FUTEBOL AMERICANO, de acordo com informações e arquivos disponibilizados pela mesma.

c) utilização, em backdrops para entrevistas, dos logotipos oficiais da FEMFA e do CAMPEONATO MINEIRO DE FUTEBOL AMERICANO, de acordo com informações e arquivos disponibilizados pela mesma.

d) sessão de, no máximo, 20 (vinte) convites de cortesia para cada jogo para a FEMFA e seus parceiros, desde que solicitados com antecedência mínima de 24h.

e) preencher e enviar a FEMFA, no prazo máximo de 72h após a realização da partida, borderô, de acordo com modelo seguido pela FEMFA, indicando número de ingressos disponibilizados e vendidos, por cada tipo, bem como os valores pagos a título de cachê e deslocamento de arbitragem.

f) realizar nos jogos em que for mandante o pagamento dos valores referentes ao cachê e deslocamento da equipe de arbitragem.

Parágrafo Único: Em caso de descumprimento do disposto neste artigo, a agremiação poderá ser penalizada com multa no valor de R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

Art. 5º - Todas as multas previstas neste Regulamento devem ser pagas à FEMFA em no máximo 10 (dez) dias úteis após publicação oficial da decisão da comissão disciplinar.

Parágrafo Primeiro: As multas que não forem pagas dentro do prazo de que fala o caput deste artigo sofrerão acréscimo de R\$ 50 (cinquenta reais) e juros de 1% ao mês.

Parágrafo Segundo: Todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes ocorridas durante o CAMPEONATO MINEIRO DE FUTEBOL AMERICANO serão revertidos para a FEMFA, que definirá por critérios próprios o percentual a ser destinado à equipe prejudicada, caso exista.



Parágrafo Terceiro: a FEMFA realizará prestações de contas bimestrais sobre os recursos do fundo de que fala o Parágrafo Segundo, acima, bem como sobre a adimplência ou inadimplência das equipes infratoras.

Art. 6º - A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da Diretoria da FEMFA.