

REGULAMENTO COMPLEMENTAR DO CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO 2018

As regras de jogo válidas para a disputa do Campeonato Paranaense de Futebol americano são as da IFAF traduzidas e adaptadas pela CBFA, excetuando-se a “Regra 1”. Caso haja conflito entre as regras do livro da IFAF com este Regulamento, prevalecerá o estabelecido no Regulamento do Campeonato Paranaense de 2018.

SEÇÃO 1. DAS INSCRIÇÕES

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

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

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

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

a assinatura do responsável legal com firma por semelhança.

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

Art.3. A taxa de inscrição por equipe será de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais) acompanhada de uma Nota Promissória no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), em nome da própria equipe.

Paragrafo primeiro: há a possibilidade de parcelamento para casos especiais e este deverá ser solicitado à FPFA.

Parágrafo segundo: a nota promissória deverá ser enviada a FPFA em até 03 dias após a inscrição da equipe. O prazo para inscrição da equipe será até o dia 09/02/2018.

Art.4. O prazo para inscrição dos jogadores para a primeira rodada encerra-se às 23h59min do dia 21/02/2018 (Quarta-Feira).

Parágrafo único: A título de taxa individual de federação de atleta, será cobrado o valor de R\$ 50,00 por atleta e de R\$ 25,00 por membro da comissão técnica federados à FPFA. Este valor deverá ser pago à FPFA até a data limite de 21/02/2018, respeitada a regra dos arts. 5º e 6º.

Art.5. Será aberta uma nova janela de inscrições do período de uma semana que antecede o início da terceira rodada. A data da terceira janela de inscrições será do dia 26 de março a 02 de abril de 2018.

Art.6. Cada equipe deverá filiar e inscrever um mínimo de 30 jogadores na primeira parte da temporada de 2018, ou seja, até a data limite de 21/02/2018 conforme a regra do art. 5º. Não há limite máximo de inscrição de jogadores por equipe.

Parágrafo único. Após o dia 02 de abril de 2018, fim da janela de inscrições, o sistema será fechado definitivamente para novas inscrições.

Art.7. Todos os jogadores e membros da comissão técnica devidamente inscritos estarão aptos a participar das partidas, devendo, as equipes, relacionarem até 10 pessoas para compor o staff.

Parágrafo primeiro: A Lista de Staffs inscritos para uma partida deverá ser enviada ao grupo de emails até, no máximo, às 12h00 da quinta-feira anterior ao final de semana da realização da partida.

Parágrafo segundo: Por “participar de uma partida” entende-se assinar a súmula.

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

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

Penalidade: Não enviar lista no prazo estipulado no parágrafo primeiro do artigo 7º, Multa Administrativa de R\$ 100,00.

Art.8. Um jogador ou membro de comissão técnica somente poderá defender uma única equipe durante a temporada.

Parágrafo primeiro: 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.

Parágrafo segundo: 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: Multa de R\$ 500,00 à equipe do infrator e imediata desfederação do atleta ou membro de comissão técnica da FPFA e, conseqüente, exclusão do campeonato.

Art.9. Jogadores inscritos não poderão trocar de equipe durante a temporada corrente;

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

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

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

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

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

Art.13. Será permitida a inscrição, utilização e relação de jogadores estrangeiros desde que respeitadas as seguintes regras:

Parágrafo Primeiro. 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;

Parágrafo Segundo. 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 parágrafo primeiro.
- b) Não há restrição para a relação de atletas descritos na alínea c do parágrafo primeiro.

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

Parágrafo Quarto. Para estar apto à disputa do Paraná Bowl o jogador terá que participar de, no mínimo, duas partidas incluindo a temporada regular e os playoffs.

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

SEÇÃO 2. DO JOGO

Linhas de Gol

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

Time vencedor e Placar Final

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

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

Tempo e sistema de jogo

Art.17. O jogo será realizado em 4 períodos de 12 minutos cada. Ao final

do 2o período, haverá intervalo de 15 minutos. Permanecendo empatado o jogo ao final dos 4 quartos, será realizado Overtime de acordo com as regras da IFAF.

Parágrafo único: Será adotada a Mercy Rule conforme regras da IFAF, a qual afirma que, se a diferença no placar for maior do que 34 pontos, será adotado um relógio corrido, parando somente nas situações específicas determinada pela regra. Para o campeonato de 2018 a Mercy Rule somente será adotada no quarto quarto de jogo, durante os demais quartos de jogo o relógio correrá normalmente, independentemente do placar.

Supervisão

Art.18. O jogo deve ser realizado sob a supervisão de cinco a oito árbitros: um referee, um umpire, um linesman, um line judge, um back judge, um field judge, um side judge e um delegado. O uso do back judge, field judge e side judge é opcional.

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

Art.19. As taxas de arbitragem serão de R\$70,00 (Setenta reais), R\$ 90,00 (noventa reais), R\$ 120,00 (cento e vinte reais) ou R\$ 160,00 (cento e sessenta reais) por árbitro e de acordo com sua classificação e serão de responsabilidade da FPFA.

Parágrafo primeiro. 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.

Parágrafo primeiro. A equipe mandante deverá providenciar pelo menos uma pessoa apta que será responsável pela filmagem do evento. Antes do início do campeonato, a FPFA enviará uma cartilha a ser seguida

sobre os padrões, sistemas e regras da filmagem.

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

Parágrafo segundo. 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.

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

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

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

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

Paragrafo Quinto: 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 (cem reais).

Capitães de Times

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

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

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

Pessoas Sujeitas às Regras

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

Parágrafo primeiro. 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;

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

Paragrafo segundo: 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.

Paragrafo terceiro: 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.

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

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

Art.25. Fornecer hidratação para a equipe visitante, que deverá ser de no mínimo 60 (sessenta) litros de água mineral lacrada para cada time. Em caso de esgotados os 60 litros, a equipe mandante deverá continuar a prover a hidratação da equipe visitante.

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

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

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

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

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

Art.28. A forma de cobrança de ingresso para os jogos é de

responsabilidade única e exclusiva da equipe mandante, assim como as responsabilidades legais e fiscais sobre a cobrança;

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

Obrigações do Time Visitante

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

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

Obrigação de ambas as equipes

Art.30. Apresentar documento de identificação com foto ao delegado e assinar súmula do jogo.

Parágrafo primeiro: 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.

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

Penalidades para não apresentação de no mínimo 25 jogadores portando documentos. Multa Administrativa de R\$ 5.000,00 e W.O.

SEÇÃO 3. DO CAMPO

Dimensões

Art.31. O campo deve ser de grama natural e ter uma área retangular com dimensões, linhas, zonas, gols e pylons conforme indicado e

nomeado no diagrama em anexo

- a) Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 centímetros de largura, de um material branco ou amarelo, não tóxico, que não lesione os olhos ou pele (Exceções: Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que 10 centímetros, podem ter 10 a 40 centímetros de largura).
- b) Marcadores brancos ou contrastantes de decoração (ex. logos, nomes de time, emblemas, eventos, etc.) são permitidos nas endzones, mas não devem estar a menos de 1 metro de qualquer linha.
- c) Cores contrastantes nas endzones podem tocar qualquer linha.
- d) Linhas de 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 (cem 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 50) indicando a direção da linha de gol mais próxima são obrigatórias. A seta é um triângulo com base de 45 centímetros e dois lados de 60 centímetros cada.

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

i) As duas linhas de meio (hash marks) estão a 18 metros das laterais. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter 60 centímetros de comprimento.

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

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

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

Marcação das Áreas Delimitadoras

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

Linhas Limitadores

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

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

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

- d) O controle do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.
- e) Redes de treino de chute devem ficar atrás da área de time.

Gols

Art.34. 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 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 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 do 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 publico, de no mínimo 1,20m de altura, a partir do chão, haverá a necessidade de colocação de uma faixa de contenção zebrada, bem como um segurança a cada 20 jardas, uniformizados e facilmente identificáveis, para cada lado do campo que nao possua barreira física.
- b) Caso a equipe mandante opte pela cobrança do acesso ao jogo deverá, obrigatoriamente, dispor de acomodação para, no mínimo, 150

pessoas sentadas;

c) No mínimo 02 (dois) vestiários (time visitante e arbitragem), com no mínimo dois chuveiros quentes para a equipe visitante e no mínimo um chuveiro quente para a equipe de arbitragem. O vestiário da equipe mandante é opcional;

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

d) Placar manual ou eletrônico;

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

e) Fornecer, no mínimo 10 lugares para que a equipe visitante possa sentar.

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

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

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

SEÇÃO 5. DA BOLA

Especificações

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

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

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

Administração e Aplicação

Art.42. Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas, de acordo

com as características do artigo 41.

SEÇÃO 6. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração

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

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

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

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

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

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

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

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

Paragrafo primeiro: Serão aceitas, no máximo, de 10 (dez) alterações de

números no momento da conferência da lista de jogadores pelo Delegado da partida.

Cores Contrastantes

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

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

Parágrafo primeiro: É recomendado as camisas terem o logotipo da FPFA 4 (quatro) centímetros estampado na parte da frente da gola.

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

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

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

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

Equipamento Obrigatório

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

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

b) Proteção de ombros.

- c) Uma camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro.
- d) Calças e meias de cores e desenhos uniformes.
- e) Uso de protetor bucal para todos os atletas, com exceção dos quarterbacks.
- f) Uso de seven pieces para todos os atletas. Excepcionalmente para o campeonato de 2018, os protetores de joelhos serão opcionais.

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.

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, deve ser cobrado um timeout do time.

Parágrafo Primeiro: 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.

Parágrafo Segundo: 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.

Parágrafo Terceiro: 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 Doze equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2018 serão divididas em três Divisões de 04 times: Divisão Norte, Divisão Leste e Divisão Oeste.

Ao final da temporada regular (03 rodadas), as equipes serão classificadas segundo seus próprios resultados e os critérios de desempate previstos neste regulamento, sendo tabeladas em SEED 1 ao SEED 12, sendo essa classificação levada em consideração durante todos os jogos dos playoffs.

As equipes se enfrentam dentro das suas Divisões durante a temporada regular. Os dois melhores times classificados de suas divisões se classificam aos PLAYOFFS.

Os SEEDs de 1 a 3 serão, obrigatoriamente, os campeões de cada divisão. Os SEEDs de 4 a 6 serão, obrigatoriamente, os segundos lugares de cada divisão. As demais equipes serão classificadas, segundo seus resultados nos SEEDs de 7 a 12.

As duas melhores classificadas durante a temporada regular, conforme o SEED geral de classificação (todas as 12 equipes) segundo os critérios previstos neste regulamento, garantem vaga direta para a semifinal (SEED 1 e SEED 2).

As outras quatro equipes classificadas disputarão o Wild Card em cruzamento olímpico (SEED 3 X SEED 6 e SEED 4 X SEED 5). Os vencedores dessas partidas se classificam para as semifinais, sendo que o melhor SEED classificado no WC enfrentará o SEED 2 e o pior SEED classificado no WD enfrentará o SEED 1, respeitando o critério de cruzamentos olímpicos. O mando dos jogos será sempre do maior SEED.

Os vencedores das partidas semifinais disputarão o Paraná Bowl.

Parágrafo único: Dos dois times classificados para a FINAL, o melhor classificado durante a temporada regular mais a partida da SEMIFINAL terá os privilégios de escolha concedidos ao Paraná Bowl.

DIVISÃO NORTE:

Paraná HP – Curitiba-PR; Guardian Saints – Curitiba-PR; Moon Howlers – São José dos Pinhais-PR; União Snakes – União da Vitória-PR.

DIVISÃO LESTE:

Coritiba Crocodiles – Curitiba-PR; Curitiba Lions – Curitiba-PR; Brown Spiders – Curitiba-PR; Street Dogs – Campo Largo-PR.

DIVISÃO OESTE:

Francisco Beltrão Red Feet – Francisco Beltrão-PR; Foz do Iguaçu Black Sharks – Foz do Iguaçu-PR; Maringá Pyros – Maringá-PR; Guarapuava Darkwolves – Guarapuava-PR.

Fase Classificatória:

Art.53. As 12 equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2018 disputarão os jogos dentro de suas Divisões na temporada regular que ocorrerão durante o período de 24 de fevereiro a 15 de abril.

Fase Final:

Art.54. Sistema de Playoffs com wild card conforme descrito no artigo 52, sendo os jogos realizados no período de 05 a 20 de maio.

Parágrafo Primeiro: O mando de campo do Paraná Bowl X compete à

FPFA com data provável de 10 de junho de 2018 a depender da confirmação da disponibilidade do local.

Parágrafo Segundo: Será realizado o Pinhão Bowl II, também com mando da FPFA, entre dois convidados da FPFA na data provável de 09 de junho.

Dos Critérios de Desempate

Art. 55. Os critérios de desempate adotados pela FPFA são:

1. Maior número de vitórias;
2. Maior número de vitórias em confronto direto;
3. Força da Vitória definido como a maior soma de vitórias dos adversários dos quais venceu;
4. Força de Tabela definido como a maior soma de vitórias de todos os adversários;
5. Saldo de pontos no confronto direto;
6. Saldo de pontos total;
7. Sorteio.

Art. 56. Todos os jogos estão previamente marcados para o Sábado ou Domingo conforme tabela do campeonato e disponibilidade da equipe de arbitragem.

Parágrafo primeiro: O valor das premiações oferecidas pelo campeonato será definido até o dia 04 de maio de 2018, último dia útil que antecede aos Playoffs.

Da Tabela do Campeonato

TABELA CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO 18

24/02 - 14H - CURITIBA/PR



03/03 - 14H - FOZ DO IGUAÇU/PR



03/03 - 14H - FCO. BELTRÃO/PR



04/03 - 09H - CURITIBA/PR



10/03 - 14H - CURITIBA/PR



11/03 - 14H - CURITIBA/PR



17/03 - 14H - UNIÃO DA VITÓRIA/PR



17/03 - 14H - MARINGÁ/PR



TABELA CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO 18

18/03 - 14H - CURITIBA/PR



24/03 - 14H - GUARAPUAVA/PR



24/03 - 14H - Balsa Nova/PR



25/03 - 14H - CURITIBA/PR



07/04 - 14H - UNIÃO DA VITÓRIA/PR



07/04 - 14H - FCO. BELTRÃO/PR



08/04 - 14H - CURITIBA/PR



TABELA CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO 18

14/04 - 14H - MARINGÁ/PR



14/04 - 14H - CURITIBA/PR



15/04 - 14H - CURITIBA/PR



WILD CARD
05/05 E 06/05

- SEED 3 (TERCEIRO NA QUALIFICAÇÃO GERAL)*  SEED 6 (SEXTO NA QUALIFICAÇÃO GERAL)
- SEED 4 (QUARTO NA QUALIFICAÇÃO GERAL)*  SEED 5 (QUINTO NA QUALIFICAÇÃO GERAL)

SEMIFINAIS
19/05 E 20/05

- SEED 1 (PRIMEIRO COLOCADO GERAL)*  MENOR SEED DO WILD CARD
- SEED 2 (SEGUNDO COLOCADO GERAL)*  MAIOR SEED DO WILD CARD

PINHÃO BOWL II

09/06

CONVIDADO DA FPFA 1  CONVIDADO DA FPFA 2

PARANÁ BOWL X

10/06

VENCEDOR SEMIFINAL 1  VENCEDOR SEMIFINAL 2

* MANDANTE DA PARTIDA
SEED 1 E SEED 2 - BYE WEEK

Do Adiamento e Interrupção dos Jogos

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

Parágrafo único: Nem a FPFA nem o time mandante 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.

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

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

- a) Caso a interrupção tenha sido resultante da falta de iluminação artificial, a arbitragem concederá um prazo de 30 (trinta) minutos para que a condição de jogo seja reestabelecida;
- b) Em caso de transcorrido menos de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é suspenso e o restante da partida remarcada para uma nova data;
- c) Se neste caso o placar apontar uma diferença igual ou superior a 30 pontos, os dois times diretamente envolvidos, em conjunto com a Diretoria da FPFA podem decidir pelo encerramento do jogo;
- d) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado;

Do W.O

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

SEÇÃO 8. DISPOSIÇÕES GERAIS

Direitos da FPFA:

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

- a) Espaços de patrocínio das áreas de jogo, laterais das 50J ou centro do campo e na região das 10 Jardas, bem como pintura do centro e das endzones;
- b) Espaços de patrocínio dos uniformes do grupo de arbitragem. Esse espaço poderá ser cedido para eventual associação dos árbitros mediante termo ou contrato firmado entre as partes;
- c) Venda dos direitos de imagem e transmissão dos jogos;
- d) Propagandas nas transmissões dos jogos. Excepcionalmente, no ano de 2018, esses espaços de quotas serão divididos em 50% para a FPFA e 50% para o mandante do jogo, cada qual buscará seus contratos. Se houver patrocinadores conflitantes, prevalecerá o da FPFA;

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

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

Direitos dos Times:

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

- a) Espaços de patrocínio dos uniformes;
- b) Espaços fora das áreas de jogo e, excepcionalmente no ano de 2018, 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, desde que não exista conflitos com patrocinadores da FPFA.

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 2018.

Croqui do Campo de Futebol Americano

(Ver anexo)