



## **REGULAMENTO DA LIGA NACIONAL DE FUTEBOL AMERICANO 2018 – LNFA 2018**

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

**Art. 1.º** - Para se inscrever na Liga Nacional de Futebol Americano (LNFA) 2018, organizado pelas equipes, através de um Office, cada equipe deverá:

- a)** Ser filiada à Federação Estadual da unidade federativa onde está sediada (no caso de não existir Federação ou a mesma não ser filiada ou vinculada junto à CBFA, este item é dispensável);
- b)** Se comprometer a cumprir com todas as regras e regulamentos;
- c)** Não possuir quaisquer débitos perante as federações estaduais filiadas ou vinculadas, à CBFA, a BFA ou a própria LNFA, inclusive aqueles referentes a multas e/ou taxas decorrentes de participações anteriores em eventos organizados ou cancelados por essas instituições;
- d)** Pagar a taxa de inscrição de acordo com o ANEXO 1;
- e)** Equipes que eventualmente possuam ou venham a contrair débito com a LNFA, deverão assinar termo de reconhecimento de dívida, especificando o prazo e condições de parcelamento para quitação do débito. Fica acordado ainda que caso a equipe deixe de honrar o compromisso, a qualquer tempo, a mesma estará eliminada da competição, não cabendo qualquer tipo de recurso.

**Parágrafo Único:** Desde a edição 2018 da Liga Nacional, as equipes que disputam o torneio, são definidas por critérios pré-estabelecidos pelo Office da LNFA, podendo ter consultado ou não as federações estaduais.

### **CAPÍTULO 2. DAS REGRAS DE JOGO**

**Art. 2º** - Serão utilizadas as regras de jogo da **IFAF 2018** traduzidas, adaptadas e disponibilizadas pela **Associação Nacional de Árbitros de Futebol Americano do Brasil (ANAFAB)**, conforme o “Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano para o Brasil”.

### **CAPÍTULO 3. DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES E MEMBROS DA**



## COMISSÃO TÉCNICA E STAFF

**Art. 3.º** - Só poderão ser inscritos na Liga Nacional 2018, atletas que:

- a) Comprovem o pagamento da taxa de anuidade, no valor de R\$ 40,00;
- b) Estejam vinculados, através de registro no software oficial da LNFA, à equipe que deseja inscrevê-lo na competição;
- c) Não tenham sido inscritos no ano de 2018 por outra equipe, na BFA ou na Liga Nacional.

**Parágrafo Único:** Por tratar do mesmo sistema (BFA e LNFA), poderão realizar a transferência entre equipes de ambas competições. Caso tenha um atleta inscrito em ambas competições, a situação será apurada e enquanto não houver uma resolução, o atleta estará impedido de atuar, caso seja constada má fé da equipe da LNFA em cadastrar o atleta sem consentimento, será aplicada multa na equipe, a ser pré-estipulada pelo Office, a ser publicada através de resolução, dependendo da gravidade do caso a equipe podendo ser inclusive eliminada do torneio. Jogador nessas condições é considerado “jogador irregular”, com penas previstas neste regulamento.

**Art. 4.º** - Cada equipe deverá inscrever no **mínimo 40** (quarenta) e no **máximo 99** (noventa e nove), **atletas** para a temporada, além de **até 10** (dez) **membros para comissão técnica**.

**§ 1º:** Fica determinado que para as próximas edições da Liga Nacional, será aumentado gradualmente a quantidade mínima de atletas para cada equipe, sendo **45 atletas para 2019 e 50 atletas para 2020**.

**§ 2º:** Fica determinado que para cada partida, as equipes **deverão relacionar no mínimo 30** (trinta) e **no máximo 99** (noventa e nove) **atletas**, que não estejam usando numeração repetida, ressaltando que no **mínimo 30** (trinta) **ATLETAS** (sem considerar comissão técnica) devem assinar a súmula, **qualquer número abaixo disso, será considerado W.O.** e multa equivalente, contra a equipe que descumprir este parágrafo.

**§ 3º:** Fica determinado que todas as equipes deverão inscrever para a Liga Nacional 2018, no mínimo:

- a) 10 (dez) atletas categoria sub21, ou seja, nascidos a partir de 1997, sendo



obrigatoriamente 4 (quatro) destes nascidos a partir de 1998 (sub20).

**Art. 5.º** - Só serão considerados inscritos os jogadores que:

- a) Tiverem seu cadastro completamente preenchido no sistema oficial da LNFA;
- b) Anexarem ao Sistema, devidamente assinado, o “*Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem*”, disponível no próprio sistema. No caso de jogadores menores de 18 anos, o “*Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem*” deverá imprimir e ser assinado pelos pais ou responsáveis;
- c) Pagar o valor da inscrição pré-determinado pelo Office.

**Parágrafo Único:** O termo de responsabilidade poderá ser preenchido eletronicamente pelo atleta, caso o sistema oficial, tenha essa função, exceto menores de 16 que além disso deverão imprimir e os pais ou responsáveis deverão assinar.

**Art. 6.º** - A idade mínima para a inscrição de um jogador é de 16 (dezesseis) anos completos até a data da final da Liga Nacional 2018.

**§ 1º:** Caso descumpra o art. 6º e/ou seu parágrafo primeiro será considerado como inscrição irregular, estando sujeito as suas penalidades previstas neste regulamento.

**Art. 7.º** - O prazo para a inscrição de novos jogadores no campeonato vai até às 23h59min (horário de Brasília) do dia 06/08/2018.

**§ 1º:** Só poderão participar de determinada partida jogadores inscritos até às 23h59min (horário de Brasília) da terça-feira anterior a data de realização da partida.

**§ 2º:** O Office da LNFA, poderá emitir ofício que reduza ou aumente o prazo para inscrição de novos atletas na edição do torneio.

**Art. 8.º** - Para estarem aptos a participar de partidas dos Playoffs, os atletas precisam ter participado de pelo menos 2 (duas) partidas da Temporada Regular.

**Parágrafo Único:** entenda-se por “participar”, a assinatura da súmula, mesmo que o atleta não tenha entrado em campo.

**Art. 9.º** - Só poderão ser inscritos na Liga Nacional 2018, membros de comissão técnica e staff das equipes, registrados na LNFA e que:



- a) Comprovem o pagamento da taxa de anuidade, no valor de R\$40,00;
- b) Estejam vinculados, através de registro no software oficial da LNFA, à equipe que deseja inscrevê-lo na competição;

§ 1º: As equipes poderão relacionar até 15 (quinze) pessoas por jogo para permanecer em sua lateral, entre membros da comissão técnica e staff. Todos eles deverão utilizar credencial padrão, a ser disponibilizada pela LNFA, contendo: nome, foto e função.

§ 2º: As equipes poderão inscrever até 5 (cinco) pessoas para atuar como staff, sem custo ao time, para trabalhar em sua lateral. A partir do sexto integrante, será cobrado valor, como para um atleta ou membro de CT. Esse Staff em hipótese alguma poderá ser um atleta.

§ 3º: Em momento algum poderá ser trocado algum dos membros, sem custo, porém a equipe poderá inscrever staff a qualquer momento da competição, até o limite de 15 (quinze) pessoas ao todo.

**Art. 10.º** - Só será permitida a permanência na lateral de cada equipe, de jogadores uniformizados e membros de comissão técnica e staff portando credencial oficial.

**Parágrafo Único:** Os membros da comissão técnica e staff não poderão estar com o mesmo uniforme dos jogadores e deverão usar roupas de cores contrastantes.

**Art. 11.º** – Está autorizado o acesso à lateral a profissionais, tais como a fotógrafos e membros da imprensa, desde que os mesmos estejam credenciados, contanto que isso não interfira no bom andamento da partida.

§ 1º: Os profissionais de imprensa, deverão estar devidamente identificados utilizando roupas que não sejam da mesma cor das equipes e portando credenciais próprias do veículo a que pertencem, ou fornecidas pela Federação local ou equipe mandante.

§ 2º: A área de atuação destes profissionais será sempre fora do limite de 20 jardas do campo, a menos que autorizados pelo técnico principal de cada equipe a permanecerem dentro do limite das 20 jardas de sua própria lateral.

§ 3º: Quem irá fiscalizar se tudo está sendo cumprido será o delegado da partida.

**Art. 12º** - A equipe mandante deverá disponibilizar 3 (três) auxiliares de campo, sendo 1 (hum) para carregar o marcador de descidas e 2 (dois) para o marcador de jardagem.



**Penalidades:**

Utilizar um jogador, staff ou membro de comissão técnica, com inscrição irregular e/ou suspenso. Perda de jogo por WO e multa de R\$ 5.000,00.

**CAPÍTULO 4. DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO.**

**DE JOGADORES ESTRANGEIROS**

**Art. 13º** - Jogadores estrangeiros registrados na LNFA serão ranqueados de acordo com sua experiência prévia no futebol americano, de acordo com os critérios abaixo:

- a) Jogadores estrangeiros com experiência na NFL (National Football league) e CFL (Canadian Football League) receberão 8 (oito) pontos no ranking;
- b) 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 5 pontos no ranking;
- c) Jogadores estrangeiros com experiência no high-school dos Estados Unidos, em outras ligas universitárias, semi-profissionais e profissionais adultas, da América do Norte, Europa, Ásia e Oceania receberão 4 pontos no ranking.
- d) 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 ponto no ranking.
- e) Jogadores estrangeiros sem experiência prévia no futebol americano não serão pontuados, equivalendo-se, nesse caso, a jogadores brasileiros.

§ 1º: 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.

§ 2º: A pontuação de que fala o caput do artigo será dada no momento do registro dos jogadores na LNFA e poderá ser alterada caso o atleta adquira experiência diferente daquela do momento do primeiro registro.

§ 3º: A LNFA é obrigada a seguir, em suas competições oficiais, o Regulamento de Transferências Internacionais da IFAF para registro de atletas estrangeiros. Só serão permitidas, portanto, inscrições de atletas estrangeiros em consonância com o referido documento.



§ 4º: As equipes são obrigadas a informar no ato da inscrição todos os atletas com experiência entre alíneas “a” e “d”.

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

a) Um máximo acumulado de 15 (quinze) pontos no ranking de que fala o artigo 13º.

§ 1º: Cada equipe pode ter até 22 pontos no total, porém poderá utilizar somente 15 pontos por partida.

§ 2º: Comissão técnica que não entre em campo, ou seja, não seja atleta e coach, não entra no ranking de pontuação citado no artigo 13º.

## **CAPÍTULO 5. DO JOGO**

### **Time vencedor e Placar Final**

**Art. 15º** - O jogo termina e o placar é final, quando o árbitro principal assim declarar.

### **Supervisão**

**Art. 16º** - O jogo deve ser jogado sob a supervisão de um delegado e no mínimo 5 (cinco) e no máximo 8 (oito) árbitros: sendo um referee, um umpire, um linesman, um line judge, um back judge, um field judge, um side judge e um center judge. O uso do center judge é opcional. O delegado da partida será determinado pelo Office da LNFA, porém cada equipe mandante deverá disponibilizar para o Office os dados com nome completo, telefone celular e email de dois possíveis delegados até o dia 20 de julho de 2018.

§ 1º: Qualquer uma das equipes pode solicitar ao Office da LNFA, com antecedência mínima de 15 dias para a realização da partida, uma equipe de 8 árbitros, arcando com o ônus da diferença da taxa de arbitragem, e o deslocamento e ajuda de custo para o árbitro adicional será a cargo da LNFA.

§ 2º: Em jogos de pós temporada (Playoffs) será obrigatório a supervisão de 7 (sete) árbitros, exceto a final que será obrigatório 8 (oito) árbitros.

§ 3º: Em partidas de temporada regular, em caso de necessidade encontrada a critério da LNFA, podem ser utilizados apenas 5 árbitros.

**Art. 17º** - As equipes de arbitragem serão designadas pelo Office da Liga Nacional da Futebol Americano, tendo analisado a proposta mais vantajosa para as equipes



associadas à Liga.

### **Capitães de Times**

**Art. 18º** - Cada time deve designar para o referee quatro jogadores como capitães.

§ 1º: Apenas os quatro capitães de cada time devem participar do cara-ou-coroa.

§ 2º: A decisão de um capitão em campo sobre qualquer opção oferecida a seu time é irrevogável.

§ 3º: Qualquer jogador da equipe pode fazer uso de um pedido de tempo (timeout).

### **Pessoas Sujeitas às Regras**

**Art. 19º** - Todas as pessoas envolvidas na realização da partida, jogadores, membros da comissão técnica, staff, cheerleaders, banda, mascotes, narradores, operadores dos sistemas de áudio e vídeo, além de qualquer pessoa ligada às equipes 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.

### **Obrigações de todas equipes**

**Art. 20º - As equipes** (mandantes e visitantes) devem se apresentar no local do jogo com no **mínimo 1h30** (uma e trinta minutos) **de antecedência** do horário oficial de início da partida, munidos com a relação oficial de atletas presentes para a partida (contendo o número da jersey na partida), comissão técnica e staff relacionados para a partida, munidos do seu respectivo documento de identidade oficial com foto.

§ 1º: É de responsabilidade das equipes manter contato com o delegado da partida para informar eventuais atrasos, localização ou tempo previsto para sua chegada.

§ 2º: No caso de atraso de qualquer das equipes, o delegado da partida poderá aguardar no máximo 30 minutos após o horário oficial de início para que ambas as equipes estejam posicionadas para o início. Passando esse tempo de 30 minutos, o delegado, em conversa com a equipe de arbitragem poderão decretar W.O. da equipe que não está em campo.

### **Penalidades**

Multa de R\$ 300,00 (trezentos reais) para cada 30 minutos completos de atraso, considerando o tempo de 1h30min de antecedência estipulado no artigo 20º.

Em caso de derrota por WO, a multa é de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).



### **Obrigações da Equipe Mandante**

**Art. 21º** - Disponibilizar no mínimo 1 (uma) ambulância com médico e/ou socorrista, que devem estar presentes no mínimo 1 (uma) hora antes do início da partida e permanecer no local até o seu final.

### **Penalidade**

Multa de R\$ 300,00 (trezentos reais) para cada 20 (vinte) minutos completos de atraso, considerando o tempo de 1h de antecedência estipulado no artigo 21º.

A falta de ambulância com médico e/ou socorrista, ou a presença apenas do médico e/ou socorrista ou ambulância, no horário marcado para o início da partida resultará em multa e W.O. contra a equipe mandante. Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

**§ 1º:** A presença de uma ambulância no local da partida visa proporcionar um pronto-atendimento especializado, em caso de lesões. A LNFA 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)** Nenhuma equipe pode efetuar aquecimento sem a presença da ambulância nas dependências da partida;
- b)** A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância. Ela deve estar no início da partida e só deve sair após o encerramento, exceto em caso de atendimento relacionado à partida. 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.;
- c)** O referee da partida deve, antes do seu início, manter contato com o time mandante (responsável pela ambulância), e estabelecer o período máximo de ausência da mesma, em qualquer caso de remoção, registrando tempo em súmula;
- d)** Em caso de ausência momentânea da ambulância, a partida poderá transcorrer normalmente, desde que seja disponibilizada pelo mandante uma equipe de socorristas e equipamentos básicos para pronto atendimento, imobilizações e





estabilizações de membros inferiores e superiores e colares cervicais;

- e) É obrigatório às equipes que façam a contratação da ambulância para ficarem exclusivamente à disposição da partida, prevenindo os problemas decorrentes do uso da ambulância para atendimento de outras ocorrências durante a partida.

**Art. 22º** - Disponibilizar segurança pública (polícia militar) ou privada (empresa especializada em serviço de segurança) exclusivamente para o evento, segundo a legislação vigente, não podendo o contingente ser inferior a 3 (três) agentes de segurança.

#### **Penalidades**

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

**Art. 23º** - Disponibilizar narração ou sistema anúncio ao vivo.

#### **Penalidades**

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

**Art. 24º** - Fornecer hidratação para o time visitante, que deverá ser de no **mínimo 80 (oitenta) litros de água mineral e 10 (dez) kg de gelo**. Além de mesa ou qualquer superfície não rente ao chão, que proporcione maior facilidade para a distribuição de água entre os atletas.

#### **Penalidades**

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

**Art. 25º** - Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, que deverá ser de no mínimo 20 (vinte) litros de água.

**Parágrafo único:** A equipe de arbitragem poderá optar por utilizar da água com as equipes mandante e visitante, porém deverá relatar em súmula a dispensa.

#### **Penalidades**

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

**Art. 26º** - Gravar os jogos conforme parágrafo abaixo, editar e enviar por completo o vídeo no software HUDL, na falta do HUDL deve ser postado em link público no youtube, no prazo de 3 dias após o jogo.



**§ 1º:** A gravação deverá obedecer aos seguintes critérios:

- a)** As partidas deverão ser gravadas e disponibilizadas em HD, com resolução mínima de 720p (1280 x 720);
- b)** A câmera deverá estar posicionada a uma altura de no mínimo 3 (três) metros, favorecendo a captação do maior número de jogadores em campo possível;
- c)** O recurso de “zoom” pode ser utilizado, desde que pela equipe contratada para a transmissão da partida, bem podem ser usados os recursos de câmera lenta ou qualquer outro que modifique a imagem do jogo, entretanto para o vídeo a ser entregue ao Office somente o zoom será permitido;
- d)** Os vídeos devem ser editados, mantendo-se pelo menos de 3 a 5 segundos antes do início de cada jogada (snap) e também entre 3 e 5 segundos, 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;
- f)** É proibido utilizar somente o placar final estático durante toda o jogo.

**§ 2º:** Será considerado dentro do prazo o vídeo que tiver sido postado e repassado o link em local a ser indicado pela LNFA, até às 23h59min do terceiro dia após o término da partida;

**§ 3º:** O dia que aconteceu a partida será descartado para contagem dos três dias de prazo.

**§ 4º:** Caso a equipe visitante ou a LNFA solicite o vídeo completo, sem cortes ou edições, a equipe mandante, que gravou a partida, é obrigada a ceder o mesmo. Porém fica acordado entre as partes, que poderão utilizar o vídeo apenas para uso interno, reservando a disponibilização pública via internet, apenas para o vídeo oficial, divulgado pelo mandante.

#### **Penalidades**

- a)** Multa de R\$ 300,00 (trezentos reais) para o vídeo que faltar algum dos pré-requisitos citados;
- b)** Multa de R\$ 300,00 (trezentos reais) para o vídeo que contiver algum dos pré-requisitos proibidos em highlights como câmera lenta;



- c) Multa de R\$ 300,00 (trezentos reais) por atraso no envio do vídeo completo, e mais R\$ 100,00 (cem reais) a cada 24h (vinte e quatro) após findo o prazo inicial;
- d) A equipe mandante que não gravar a partida, receberá multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

§ 5º: Equipes reincidentes em quaisquer dos itens citados no neste artigo receberão um acréscimo de 50% nas multas aplicadas, a partir da segunda multa.

**Art. 27º** - 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.

§ 1º: A LNFA 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;

§ 2º: Em hipótese alguma poderá ser cobrado ingresso da arbitragem, dos jogadores, membros da comissão técnica e staff da equipe adversária que estiverem relacionados para a partida, respeitando os limites impostos no Art. 9º e seus parágrafos.

§ 3º: Para evitar cobranças indevidas, pode ser solicitado a equipe visitante, documento com foto de todos os membros da CT e staff, na chegada ao local da partida.

§ 4º: Atletas não relacionados, mas inscritos na LNFA 2018, em posse de carteirinha provisória ou definitiva, poderão entrar gratuitamente para acompanhar a partida da arquibancada.

## **CAPÍTULO 6. DO CAMPO**

### **Dimensões, Pintura e Demarcações**

Dimensões e marcações de campo devem seguir o Livro de Regras.

**Art. 28º** - O campo deve ser de grama natural e/ou sintética e ter uma área retangular com dimensões oficiais, linhas, zonas, gols e pylons.

§ 1º: O campo deverá ter preferencialmente 100 (cem) jardas e não menos que 80 jardas, mais as zonas de pontuação (endzones) de 10 (dez) jardas cada.

§ 2º: De acordo com as regras oficiais da IFAF, seção 2, artigo primeiro, uma jarda da IFAF corresponde a 91,4 cm, mas pode ser reduzida a um mínimo de 86,7 cm, e apenas se for necessário para adequação do campo de jogo às dimensões disponíveis no estádio.



Se a dimensão do campo for reduzida, todas as outras dimensões, devem ser adequadas na mesma proporção, inclusive a corrente de jardagem. A única área de deve permanecer com a medida oficial das jardas são as zonas de pontuação (endzones).

§ 3º: Vale destacar que para campos com 80 jardas, obrigatoriamente cada jarda deve ser usada em tamanho padrão (9,14 m), ou seja, campos com 80 jardas, em tamanho mínimo, serão considerados irregulares. Para campos com 90 e 100 jardas, pode ser usada a jarda mínima citada (86,7 cm).

### **Penalidade**

Não será permitida a realização de jogos em campos com menos de 73,12 metros mais as zonas de pontuação com 9,14 metros cada. A equipe mandante se infringir a regra sofrerá o W.O. e receberá a multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

§ 3º: Devem seguir as regras abaixo:

- a) Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 centímetros de largura, (Exceções: Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que 10 centímetros, linhas de gol podem ter 10 ou 20 centímetros de largura);
- b) Marcadores brancos ou contrastantes de decoração (ex. logos, nomes de time, emblemas, eventos, etc., inclusive propaganda) são permitidos nas endzones, desde que pintados no gramado e não devem estar a menos de quatro pés de qualquer linha;
- c) 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;
- d) Propaganda é proibida apenas dentro do campo de jogo e coaching box.
- e) Para a pintura do campo, deve-se utilizar de tinta branca atóxica solúvel em água. A utilização de outros materiais, desde que em acordo com o regulamento, deve ser questionada ao Office que irá validar junto ao Comitê Disciplinar e após aprovação ira comunicar aos adversários, a equipe de arbitragem, ao Delegado da partida e demais envolvidos. Esses pedidos devem ser feitos com pelo menos 72h de antecedência, para que possa ser verificada a total segurança para a saúde de árbitros, atletas e demais membros das equipes, permanecendo sujeita às sanções acima;



- f) São obrigatórios números de jardas brancos no campo, de até 1,82 m e 1,22 m de largura, com o topo dos números a 9 jardas das laterais;
- g) São obrigatórias setas direcionais brancas ao lado dos números de campo (exceto no 50). A seta é um triângulo com base de 1,52 m e dois lados de 91 cm cada;
- h) As duas linhas de meio (hashmarks) estão a 18,30 metros das laterais. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter 60 cm de comprimento.

### **Penalidades**

Multa de R\$ 200,00 (duzentos reais), por alínea descumprida, com exceção da alínea “e”, É terminantemente proibida a utilização de produto tóxico, cal virgem, cal hidratado, talco químico, talco industrial ou assemelhados, ou ainda qualquer outro material capaz de ocasionar lesões nos olhos ou pele, irá proporcionar ao time mandante derrota por W.O. e multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), além da não realização da partida, caberá à comissão de arbitragem, junto ao delegado da partida verificar todos os itens e relatar em súmula e levar ao julgamento no CD.

### **Marcação das Áreas Delimitadoras**

**Art. 29º** - 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 Limitadoras**

**Art. 30º** - Linhas limitadoras devem ter 10 cm de largura e podem ser brancas ou amarelas.

- a) Ninguém fora das áreas de time deve estar dentro das linhas limitadoras.
- b) Coaching box é a área entre as linhas limitadoras e as linhas de técnicos, entre as jardas-20, os técnicos são autorizados a ficar somente nessas áreas;
- c) Marcar as áreas, entre as jardas-20 (coaching box) é uma necessidade para controle de jogo.

### **Penalidades**

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



## **Gols**

**Art. 31º** - Cada gol deve ter duas traves verticais brancas ou amarelas se estendendo a, pelo menos, 6,1 metros acima do chão com uma trave horizontal branca ou amarela unindo as duas, cujo topo deve estar a 3,05 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.

Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

- a) Além da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas estarem a 5,48 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 10 cm por 1,06 metros são permitidas);
- c) A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo;
- d) Se as traves tiverem tamanhos diferentes ou estiverem todas, deverão ser avaliadas pela equipe de arbitragem se tem condições de uso, caso seja autorizado, será cobrada multa por descumprimento de alínea.

## **Penalidades**

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

Caso a arbitragem indique que é impossível realizar a partida por irregularidades com as traves, será considerada a regra como falta de traves, Art 31º.

## **Pylons**

**Art. 32º** - Pylons flexíveis de 4 lados 10 x 10 cm com altura total de 45 cm, 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. Os pylons que marcam as interseções entre as linhas de fundo e as extensões das linhas de meio devem ser posicionados a três pés das linhas de fundo.



### **Penalidades**

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

### **Corrente de Jardagem e Indicadores de descida**

**Art. 33º** - A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de, pelo menos, 1,52 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, medir e aprovar a Corrente de Jardagem para garantir sua precisão e segurança.

**Parágrafo único:** Não é permitida a utilização de material plástico, elástico ou que possa se modificar durante a partida, para contagem de jardas, recomenda-se que seja utilizada corrente de ferro com elos.

### **Penalidades**

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

**Art. 34º** - O Indicador de Descida (marcador de downs) deve ser montado em um bastão de pelo menos, 1,52 metros de altura, operado aproximadamente 1,80 metros, além da linha lateral oposta à cabine de imprensa.

**Parágrafo único:** É expressamente proibida a utilização de papel para indicação de down.

### **Penalidades**

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

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais devem ser operados a, aproximadamente, 1,80 metros além das laterais, na lateral oposta à cabine de imprensa, exceto em estádios onde a área total de campo não permitir;
- b) Todos os bastões da Corrente de Jardagem e do Indicador de descidas devem ter pontas “cegas”;
- c) 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;
- d) Os marcadores de jardagem e descidas devem ter preferencialmente a cor laranja, fica proibido utilização de material na mesma cor da equipe mandante, exceto laranja, para facilitar a visualização dos locutores, público e adversários.



### **Penalidades**

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

### **Marcadores e Obstruções**

**Art. 35º** - 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 controle de jogo.

### **Áreas do Campo**

**Art. 36º** - 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. 37º** - Caso sinta necessidade, o referee pode solicitar qualquer melhora no campo de jogo, necessária para uma administração apropriada e segura da partida.

## **CAPÍTULO 7. DA ESTRUTURA**

**Art. 38º** - 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) 2 (dois) vestiários com no mínimo 3 chuveiros para time A e time B, além de uma sala ou vestiário para a arbitragem;
- d) Cabine de imprensa (fixa ou móvel), com capacidade para as equipes de narração e filmagem dos jogos;
- e) Placar manual ou eletrônico;

### **Penalidades**

Multa de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) para cada item acima.





## CAPÍTULO 8. DA BOLA

### Especificações

**Art. 39º** - As bolas devem seguir as seguintes especificações:

- a) Nova ou seminova. (Uma bola seminova é uma bola que não se alterou, não se deformou 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;
- c) Uma costura principal de oito laçadas;
- d) Cor natural marrom;
- e) Em conformidade com os tamanhos máximo e mínimo indicados na regra de jogo;
- f) Infladas à pressão de 12 1/3 a 13 1/3 psi (pounds por polegada quadrada);
- g) Peso de 14 a 15 onças (396,89g a 425,24g);
- h) 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;
- i) Propaganda é proibida na bola [Exceção: Nome e logo do fabricante da bola, naming rights do torneio negociado pela LNFA ou escudo da equipe].

§ 1º: Cada equipe poderá usar sua bola de preferência para o tipo de jogada, para lançamento e para chute.

§ 2º: Caso a bola utilizada não seja de couro legítimo, sendo assim de material composto, fica pré-definida a calibragem constante na bola em questão, como a mínima e máxima aceitável.

### Penalidades

Não será permitido o uso de qualquer outro tipo de bola, a equipe que não disponibilizar para a partida, bola com as especificações deste artigo, perderá a partida por W.O.

Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

### Administração e Aplicação

**Art. 40º** - Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas, de acordo com as características do Art 39º.



**Parágrafo Único:** O seguinte procedimento deve ser adotado para medição de uma bola:

- a) Todas as medições devem ser feitas depois da bola legalmente inflada;
- b) A circunferência longa deve ser medida em volta das pontas da bola, mas não sobre o laço;
- c) O diâmetro longo deve ser medido com um compasso de calibre de uma ponta à outra, mas não da depressão da ponta;
- d) A circunferência curta deve ser medida em volta da bola, sobre a válvula e sobre o laço.

**Art. 41º** - Caso haja necessidade de medição, o time mandante deve disponibilizar uma bomba e um medidor de pressão.

#### **Penalidades**

Multa de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais).

**Art. 42º** - A equipe mandante é responsável por disponibilizar no mínimo de 2 (duas) bolas, em conformidade com o Art. 39º, caso seja necessário.

#### **Penalidades**

A falta de bolas em condições de uso resultará em W.O. contra o time mandante.

Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

- a) O time visitante pode disponibilizar bolas legais que deseje usar enquanto em posse da bola.
- 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 e foram medidas e testadas de acordo com a regra.

**Art. 43º** - Todas as bolas devem ser entregues ao referee para teste no mínimo 30 minutos antes do início da partida e sempre que solicitado por ele.

**Art. 44º** - Marcar uma bola indicando a preferência de qualquer jogador ou qualquer situação é proibido, exceto para diferenciar bolas de passe e de chute.



## **CAPÍTULO 9. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR**

### **Numeração**

**Art. 45º** - Todos os jogadores devem ser numerados de 1 a 99.

- a) Os números devem ser feitos em algarismos arábicos, totalmente visíveis nas camisas de 8 polegadas na frente e 10 polegadas de altura atrás, de cor (es) em contraste com as da camisa. Todos os jogadores de um time devem ter a mesma fonte de escrita, o mesmo estilo e cor de números na frente e atrás;
- b) Qualquer número precedido de zero (0) é ilegal.

**Parágrafo único:** O único caso em que pode ser usado os números 0 (zero) e 00 (zero zero) para as camisas de reposição, conforme os Arts. 46º e 47º.

**Art. 46º** - É proibido mudar de número durante uma partida para enganar a arbitragem e os adversários.

### **Penalidades**

Se o atleta de alguma equipe fizer isso, será considerado atleta em condição irregular, o que acarretará em WO contra sua equipe.

Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

**Art. 47º** - Se uma camisa rasgar durante uma partida, a ponto de ficar inutilizável ou ilegível o número, 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. 48º** - Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa de cor escura e uma de cor clara (preferencialmente branca).

**§ 1º:** No momento da inscrição do campeonato as equipes devem informar à LNFA, com fotos, as cores predominantes dos uniformes A e B (camisa e calça).

**§ 2º:** Todas as equipes devem possuir no mínimo 2 (dois) uniformes, cujas camisas sejam de cores distintas, sendo um de cor escura e outro de cor clara, preferencialmente branca.



**Art. 49º** - 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. 50º** – Capacetes, calças e meias podem conter o logotipo do time e o número do jogador.

**§ 1º:** Os capacetes podem ter patrocínios apenas na parte de trás, desde que não ocupem 100% da área.

**§ 2º:** Todos os atletas devem utilizar capacetes, meias e calças da mesma cor.

**Art. 51º** - Qualquer outro item de equipamento pode ter somente a logo de seu fabricante e informações de segurança.

### **Equipamento Obrigatório**

**Art. 52º** - Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados:

- a) Capacete com uma máscara (facemask) um protetor de queixo (chin strap) 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. Jogadores de um time devem usar capacetes da mesma cor e desenho, e máscaras da mesma cor.
- b) Proteção de ombros (shoulder pads).
- c) Protetor bucal.
- d) Camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro.
- e) Calças com 7 pads (seven pieces) de cores e desenho idênticos.
- f) Meias de cores e desenho idênticos.

**§ 1º:** Se um jogador não estiver usando o equipamento obrigatório de acordo com todos os itens do artigo 52, deve ser cobrado um timeout do time e o jogador não deve voltar a jogar



até que esteja de acordo com os itens.

§ 2º: Antes de iniciar a partida, os jogadores deverão ficar perfilados em sua sideline e os árbitros irão conferir se todos os atletas estão utilizando os seven pieces.

§ 3º: Todos os atletas devem utilizar capacetes, jerseys, meias e calças da mesma cor.

§ 4º: Por questões de segurança é proibido o uso de protetor bucal na cor vermelha, pois dificulta identificação de sangue na boca do atleta, em caso de perda da consciência.

### **Equipamento Ilegal**

**Art. 53º** - 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 os seguintes:

- 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:
  - 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;
  5. Feitas com metal.
- 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;
  4. Feitas com metal.
- g) Fita ou bandagem nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos, a menos que usada para proteger uma lesão e especificamente sancionada pelo *umpire*;
- h) Acessórios que tendem a esconder a bola por uma cor semelhante;
- i) 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 em bastão e eye stickers);
- j) Camisas ou o exterior de proteções que melhorem o contato com a bola ou adversário;
- k) 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;
- l) Acessórios aos uniformes;
- m) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos;
- n) É permitido o uso de viseiras 100% translúcidas, não sendo permitida a utilização de viseiras coloridas, reflexivas ou fumê.

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

**Art. 54º** - 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 e o atleta só poderá retornar, quando estiver com equipamento considerado legal.

**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. 55º** - 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 10. DO SISTEMA DE DISPUTA**

**Art. 56º** - A Liga Nacional de Futebol Americano, será disputada por **53 equipes**, divididas em duas macrorregiões denominadas **CONFERÊNCIA**, quatro grupos regionais, entitulado **DIVISÕES** (Centro-Oeste, Norte, Sudeste e Sul), que por sua vez subdivididas ao todo em 10 grupos, sendo 3 dele no Norte e Centro-Oeste com 5 equipes cada e 7 grupos no Sul e Sudeste com 4 equipes cada. A relação das equipes, suas divisões e tabela completa com jogos, será disponibilizada no documento conhecido como “Tabela Liga Nacional 2018”.

**Parágrafo Único:** A região Nordeste não participa por decisão única e exclusiva dos dirigentes das entidades locais. Seu torneio é gerido de maneira distintas, assim como são tratados seus negócios, comunicação, finanças e qualquer item relacionados ao seu torneio.

#### **FASES E DENOMINAÇÕES**

**Art. 57º** – O **CAMPEONATO** será dividido em 6 fases, sendo a primeira fase denominada **TEMPORADA REGULAR**, a partir da segunda fase, teremos os playoffs, composto por **WILD CARD, SEMIFINAIS DE DIVISÃO, FINAIS DE DIVISÃO, BOWLS e SUPER BOWL**. A super **FINAL** do **CAMPEONATO** é denominada **SUPER BOWL**.

**Parágrafo Único:** A Divisão Norte não terá acesso à BFA – Brasil Futebol Americano, por não existir uma Conferência local, no torneio indicado.

#### **TEMPORADA REGULAR**

**Art. 58º** - Teremos 2 formatos distintos. Durante a temporada regular nas Divisões CO e N, cada equipe jogará 4 partidas dentro de seu grupo, enquanto os grupos SE e S possuem 3 partidas dentro do grupo e 1 confronto intergrupo, sendo 2 jogos na condição de mandante e 2 jogos na condição de visitante.



**Parágrafo Único:** Em nenhuma hipótese o time pode conceder o seu mando de jogo para outra equipe ou mandar jogo na casa do seu adversário, salvo se ele costumeiramente tenha provas que manda seus jogos no citado campo.

**Art. 59º** - A classificação das equipes dentro de cada grupo como também dentro de cada Divisão será feita pelo número de vitórias, do maior para o menor.

### **CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

**Art. 60º** - Em caso de empate no número de vitórias, a classificação das equipes, dentro dos grupos, como também dentro de cada Conferencia se dará pelos seguintes critérios, na ordem abaixo:

- a) No caso de empate entre **duas equipes que se enfrentaram**: vitória no confronto direto;
- b) No caso de **duas equipes que não se enfrentaram**:
  - 1) Maior **FORÇA DE TABELA**, entre as equipes empatadas;
  - 2) Menor número de touchdowns sofridos;
  - 3) Menor número de pontos sofridos;
  - 4) Maior saldo de pontos;
  - 5) Sorteio;
- c) No caso de empate entre **mais de duas equipes**:
  - 1) Maior **FORÇA DE TABELA**, entre as equipes empatadas;
  - 2) Caso as equipes tenham se enfrentado, maior número de vitórias nos confrontos entre as equipes empatadas;
  - 3) Menor número de touchdowns sofridos nos confrontos entre as equipes empatadas;
  - 4) Caso as equipes tenham se enfrentado, maior saldo de pontos nos confrontos entre as equipes empatadas;
  - 5) Sorteio;

**§ 1º:** A **FORÇA DE TABELA** de cada equipe é definida pela porcentagem obtida da razão entre o número total de vitórias pelo número total de partidas disputadas, de todos os adversários enfrentados por ela, na temporada regular. Exemplo: Equipe A enfrentou 4 adversários (B, C, D e E), cada equipe teve a seguinte campanha: B 3 vitórias e 1 derrota,





C 1 vitória e 3 derrotas, D 0 vitória e 4 derrotas e E 2 vitórias e 2 derrotas, logo somados teremos 6 vitórias e 10 derrotas, então o cálculo do percentual se dará com 6 (vitórias) / 16 (jogos) = 0,375, essa é a força de tabela.

**§ 2º:** Para desempate entre mais de duas equipes, devem ser aplicados os critérios do item “c”, deste artigo, um a um, até que seja possível determinar uma equipe melhor classificada do que as demais. Posteriormente, feito o desempate, aos demais voltam a ser aplicados desde o item “a” para as demais equipes.

**Art. 61º** - Após o término dos jogos da temporada regular, classificam-se para pós temporada, ou seja, fase de playoffs:

- a) Os times que terminarem a fase regular em PRIMEIRO e SEGUNDO LUGAR em cada grupo dentro de cada Divisão, obedecido ao disposto nos artigos 60 e 61.

**Parágrafo único:** Os mandantes das partidas das de playoffs serão as equipes melhores classificadas na fase regular.

## **PLAYOFFS**

**Art. 62º – WILD CARD.** Classificam-se 8 equipes da região Sudeste e 6 equipes da região Sul. As equipes do SE são ordenadas em seeds de #1 a #8, considerando os 4 primeiros os campeões de grupo e os 4 últimos os segundos colocados, fazendo confrontos cruzados. As 6 equipes classificadas do Sul, serão ordenadas em seeds de #1 a #6, no qual os 3 primeiros serão os campeões de grupo e os 3 últimos serão os segundos colocados, os seeds #1 e #2 ficarão em bye nesta rodada, enquanto os outros fazem confronto cruzado. Esta fase será disputada em confronto único, conforme abaixo disposto:

- a) **Jogo 6 (J6):** #1 SE contra #8 SE, com mando do seed #1;
- b) **Jogo 7 (J7):** #2 SE contra #7 SE, com mando do seed #2;
- c) **Jogo 8 (J8):** #3 SE contra #6 SE, com mando do seed #3;
- d) **Jogo 9 (J9):** #4 SE contra #5 SE, com mando do seed #4;
- e) **Jogo 10 (J10):** #3 S contra #6 S, com mando do seed #3;
- f) **Jogo 11 (J11):** #4 S contra #5 S, com mando do seed #4;

**Parágrafo Único:** Os vencedores de cada partida de Wild Card classificam-se para a fase



de Semifinais de Divisão.

**Art. 63º – SEMIFINAIS DE DIVISÃO.** Estarão classificados para a fase Quartas de Final, as equipes vencedoras dos jogos 6, 7, 8, 9, 10 e 11 e se juntarão as equipes das Divisões Norte e as equipes de bye do Sul. Essas equipes farão jogo único dispostos na seguinte ordem:

- a) Jogo 1 (J1):** 1º do Grupo A contra 2º do Grupo B (Divisão Norte), com mando do 1º colocado;
- b) Jogo 2 (J2):** 1º do Grupo B contra 2º do Grupo A (Divisão Norte), com mando do 1º colocado;
- c) Jogo 12 (J12):** Vencedor de J6 contra vencedor J9 (Divisão Sudeste), com mando do melhor seed, entre os vencedores;
- d) Jogo 13 (J13):** Vencedor de J7 contra vencedor J8 (Divisão Sudeste), com mando do melhor seed, entre os vencedores;
- e) Jogo 14 (J14):** seed #1 contra vencedor de J10 (Divisão Sul), com mando de seed #1;
- f) Jogo 15 (J15):** seed #2 contra vencedor de J11 (Divisão Sul), com mando de seed #2.

**Art. 64º – FINAIS DE DIVISÃO.** Estarão classificados para a fase Finais de Divisão, as equipes vencedoras dos jogos 1, 2, 12, 13, 14 e 15, mais as equipes que terminaram a fase regular em 1º e 2º colocados do Grupo C (Centro-Oeste). As equipes farão jogo único dispostos na seguinte ordem:

- a) Jogo 3 (J3):** Vencedor de J1 x Vencedor de J2 (Divisão Norte), com mando do melhor seed, entre os vencedores;
- b) Jogo 4 (J4):** 1º C contra 2º C (Divisão Centro-Oeste), com mando do 1º colocado;
- c) Jogo 16 (J16):** Vencedor de J12 x Vencedor de J13 (Divisão Sudeste) com mando do melhor seed, entre os vencedores;
- d) Jogo 17 (J17):** Vencedor de J14 x Vencedor de J15 (Divisão Sul) com mando do melhor seed, entre os vencedores.

**§ 1º:** Os vencedores dos confrontos das Divisões Centro-Oeste, Sul e Sudeste serão



considerados Campeões de suas respectivas Divisões, e conquistarão a vaga para as Conferências Centro-Oeste, Sul e Sudeste da BFA.

§ 2º: O vencedor da Divisão Norte também será considerado Campeão da Divisão Norte, porém sem direito a vaga na BFA.

§ 3º: As equipes vencedoras dos confrontos 3 e 4 estarão classificadas para o Brazilian Bowl, já os vencedores dos confrontos 16 e 17 estarão classificadas para o Nacional Bowl.

**Art. 65º - BOWLS** – As equipes vencedoras dos Bowls serão declaradas CAMPEÃS DE CONFERÊNCIA DA LIGA NACIONAL 2017.

- a) **Jogo 5 (J5):** Vencedor de J3 x Vencedor de J4;
- b) **Jogo 18 (J18):** Vencedor de J16 x Vencedor de J17.

**Parágrafo Único:** Os mandos de campo dos Bowls serão definidos pelo Office da LNFA e comunicado através de resolução.

**Art. 66º - SUPER BOWL** – As equipes vencedoras dos Bowls estarão classificadas para a Super Final.

- a) **Jogo 19 (J19):** Vencedor de J5 x Vencedor de J18.

**Parágrafo Único:** O mando de campo do Super Bowl será da LNFA.

#### **ADIAMENTO E INTERRUÇÃO DAS PARTIDAS**

**Art. 67º** - Um time pode solicitar o adiamento de um jogo de temporada regular que realizaria como mandante, desde que comprovadamente por motivo fortuito, que impossibilite sua realização, em até **14 (catorze) dias anteriores** ao dia marcado para a partida, solicitação esta que será analisada em até 24h do protocolo, do pedido. Para jogos de playoffs, esse prazo será de 5 (cinco) dias.

#### **Penalidades:**

O adiamento de um jogo após este prazo resultará em multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) para a equipe mandante que ainda deverá arcar com as custas do transporte da equipe adversária, caso a mesma não consiga remarcar a viagem, ou já esteja viajando com destino ao anterior local do jogo.



**§ 1º:** 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 realização da partida, num prazo máximo de uma semana antes da próxima partida de qualquer uma das equipes envolvidas no jogo adiado.

**§ 2º:** Se a equipe penalizada (mandante) optar por não remarcar o jogo, será aplicado um W.O. e multa equivalente.

**§ 3º:** Para ser ressarcido do custo anterior de transporte, a equipe visitante deve apresentar comprovantes de pagamento do transporte e contrato de serviço de transporte.

**Art. 68º** - Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos fica definido que o jogo é suspenso e que:

- a) Em caso de transcorrido até 3/4 (três quartos) do jogo, e o placar apresentar uma diferença inferior a 30 pontos, o jogo deverá ser 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, o jogo será dado por encerrado e será mantido o placar de momento.
- c) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado e será mantido o placar de momento.

**Art. 69º** - Caso uma equipe abandone a partida, no transcorrer da mesma, sem motivo justo, entenda-se sem que qualquer dos itens dispostos neste regulamento tenha sido descumprido, será considerado W.O. contra a equipe que abandonar a partida e a mesma estará sujeita a penalidade prevista no artigo 70º, deste regulamento.

#### **DA DERROTA POR W.O.**

**Art. 70º** - Caso ocorra um W.O. por quaisquer dos motivos elencados neste regulamento, o placar do jogo será de 49 x 00, contra a equipe que o motivou.

**Parágrafo Único:** Caso seja necessário utilizar o critério de desempate, ao fim da temporada regular, contabilizando os touchdowns, a equipe beneficiada pelo W.O. não terá anotado nenhum touchdown na partida em questão, portanto será feita uma média de touchdowns anotados nas demais partidas, que seja adicionado na soma total, para



chegar à um desempate.

**Art. 71º** - Caso uma equipe deixe de organizar uma partida em casa ou deixe de viajar para jogar uma partida fora de casa, sem comprovar a ocorrência de caso fortuito e/ou força maior, será considerada derrotada por WO.

#### **Penalidade**

Para as hipóteses elencadas no caput deste artigo, além da perda da partida, a equipe deverá pagar multa no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais). A equipe ainda será automaticamente eliminada do campeonato e suspensa de competições oficiais organizadas pela LNFA ou canceladas pela CBFA, pelo período de 1 (um) ano, após o término da competição vigente.

#### **Do Ascenso**

**Art. 72º** – A forma de acesso para a divisão superior (BFA – Brasil Futebol Americano) se dará da seguinte forma:

- a) O Campeão da Divisão Centro-Oeste;
- b) O Campeão da Divisão Sul;
- c) O Campeão da Divisão Sudeste.

**Parágrafo Único:** O Campeão da Divisão Norte não tem acesso a BFA – Brasil Futebol Americano.

## **CAPÍTULO 11. DISPOSIÇÕES GERAIS**

#### **Direitos da LNFA**

**Art. 73º** - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem a LNFA:

- a) 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 Brazilian Bowl, Nacional Bowl e Super 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 dos valores nominais dos ingressos à equipe mandante.
- g) Negociações coletivas com possíveis fornecedores oficiais, tais como: de viagens, uniformes, bolas, equipamentos de jogo, 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 LIGA NACIONAL, mantido o direito de licenciamento individual para cada equipe.

**Parágrafo Único:** A LNFA pode abrir mão quaisquer dos direitos acima e cedê-los individualmente às equipes.

### **Direitos das equipes**

**Art. 74º** - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem aos times participantes da Liga Nacional:

- 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) Bilheterias dos jogos;
- d) Licenciamento individual das suas marcas.

### **Deveres da LNFA**

**Art. 75º** – São obrigações da LNFA:

- 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 site, assessoria de imprensa e mídias sociais próprias.

### **Deveres das equipes**



**Art. 76º** - São obrigações das equipes:

- a) Divulgação dos seus jogos como mandante no seu site, mídias sociais e afins;
- b) Utilização, em todas as peças publicitárias de divulgação dos jogos, bem como nos ingressos, dos logotipos oficiais da LNFA, de acordo com informações e arquivos disponibilizados pela mesma;
- c) Sessão de até 20 (vinte) convites de cortesia de cada jogo, para a LNFA e seus parceiros, desde que solicitados com antecedência mínima de 24h, fica a critério da LNFA repassar a quem for de seu interesse essas cortesias, desde que não efetue a venda das cortesias;
- d) Preencher e enviar a LNFA, no prazo máximo de 48h após a realização da partida, borderô, de acordo com modelo seguido pela LNFA, indicando número de ingressos disponibilizados e vendidos, por cada tipo, bem como os valores pagos de taxa de arbitragem e delegados das partidas;
- e) Quando mandante, em uma partida de temporada regular, comunicar o endereço para realização da partida, com **antecedência mínima de 10 dias para o jogo**.

### **Penalidade**

O descumprimento das alíneas deste artigo é prevê multa no valor de R\$ 300,00 (trezentos reais). Caso o descumprimento da alínea “e”, acarrete em gasto extra pela equipe visitante o prejuízo será arcado pelo mandante, mediante comprovação com notas fiscais.

### **Pagamento das Multas**

**Art. 77º** - Todas as multas previstas neste Regulamento devem ser pagas à LNFA em no máximo 10 (dez) dias corridos após publicação oficial da decisão do Comitê Disciplinar.

**§ 1º:** As multas que não forem pagas dentro do prazo de que fala o caput deste artigo sofrerão acréscimo de R\$ 100,00 (cem reais) e juros de 3% ao mês, sobre o valor final, ficando impossibilitada de jogar a próxima partida, até a quitação de eventuais valores em aberto. Caso alguma equipe chegue ao fim da fase regular com débitos em aberto a mais de 48h da última partida, e estiver classificada para os playoffs, perderá automaticamente a vaga, passando ao melhor classificado na divisão.

**§ 2º:** As multas poderão ser pagar através de depósito bancário ou via boleto bancário



emitido pelo Office, com custo do boleto pago pela equipe multada.

**Art. 78º** – 90% de todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante a Liga Nacional serão contabilizados e revertidos para um fundo de aplicação exclusiva na própria Liga Nacional, a critério do Office da Liga Nacional, sendo de responsabilidade do CEO da LNFA definir sua destinação.

**Parágrafo Único:** A LNFA realizará prestações de contas bimestrais sobre os recursos do fundo de que fala o caput deste artigo, bem como sobre a adimplência ou inadimplência das equipes infratoras, portanto ao aceitar este regulamento, todas as equipes participantes estão cientes e concordam com a divulgação entre as equipes da Liga, sobre eventuais débitos adquiridos.

#### **Casos Omissos**

**Art. 79º** - A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade do CEO da LNFA.





**LNFA 001/2018 – 1º de maio de 2018. Aos gestores das equipes participantes da Liga Nacional 2018**

**Assunto:** Taxas de inscrição no campeonato, registro e renovação de filiação.

Prezados, a Liga Nacional de Futebol Americano – LNFA – através desta circular informa que:

1. Equipes que possuem débito em aberto com a CBFA, referente a qualquer edição passada dos torneios sob sua chancela, terá recusada sua inscrição na Liga Nacional. Todas as pendências administrativas devem ser negociadas e quitadas conforme acordado com a CBFA, no prazo estipulada pela mesma, assim que a for disponibilizada conta jurídica e documentação.

2. O valor para inscrição de **atletas, técnicos e staff será de R\$ 40,00 por pessoa**. Esse pagamento poderá ser realizado pela equipe, via depósito de valor integral (todos os inscritos em sistema), através de conta corrente jurídica, da LNFA ou via boleto bancário com taxa de emissão paga pelo inscrito.

3. O Office definiu que o valor para inscrição por time na Liga Nacional 2018, será no valor de **R\$ 2.300,00 (dois mil e trezentos reais)** ficou acordado que as equipes irão efetuar os pagamentos das custas de arbitragem (cachê).

Os valores pagos nos itens 2 e 3, compreendem os gastos com:

- Todos os deslocamentos de arbitragem para as partidas (traslado + ajuda de custo para alimentação e hospedagem, quando necessário);
- Pagamento dos delegados/representante e seus deslocamentos, quando necessário;
- Troféus e medalhas para finalistas de cada Divisão, Conferência e Super Bowl;
- Toda a arbitragem durante as partidas de playoffs;
- Marketing e comunicação da LNFA;
- Despesas administrativas do Office.

5. Escala de arbitragem será supervisionada pelo CEO da Liga Nacional e Diretor de Competições, caso haja algum nomeado.

6. Todas as equipes que forem participar da Liga Nacional 2018, devem imprimir a ficha de ciência do regulamento e seu representante legal deve assinar esta página, como forma de firmar o compromisso e aceitação do regulamento em sua integralidade. Este documento, após scaneado deve ser enviado para [ceo@liganacionalfa.com.br](mailto:ceo@liganacionalfa.com.br) com cópia para [coo@liganacionalfa.com.br](mailto:coo@liganacionalfa.com.br)

7. Os dados para pagamento em conta serão.

Favorecido: Liga Nacional de Futebol Americano  
CNPJ: 28.398.646/0001-98



Banco: Itaú  
Agência: 0522  
Conta Corrente: 22728-9