



REGULAMENTO DO CAMPEONATO PAULISTA DE FUTEBOL AMERICANO – SPFL 2020

As regras de jogo válidas para a disputa da SPFL são as da IFAF, traduzidas e adaptadas pela ANAFAB (em sua versão 2019). Caso haja conflito entre as regras do livro de regras com este Regulamento, prevalecerá o estabelecido no Regulamento da SPFL 2020.

Um Comitê Gestor, formado por 01 (UM) representante de cada EQUIPE, será o responsável por acompanhar e garantir o cumprimento deste Regulamento.

Os representantes que compõem o Comitê Gestor para 2020 são:

SÉRIE DIAMANTE

CORINTHIANS STEAMROLLERS: Ricardo Trigo
EMPYREO LEME LIZARDS: Lucas Gerarde Neri
INTER DE LIMEIRA TOMAHAWK: Nikolas Piva Brigatto
OCELOTS FUTEBOL AMERICANO: Guilherme Lourenço
RIO PRETO WEILERS: Matheus Cesar Camargo
SANTOS TSUNAMI: Antônio Soares Junior
SÃO PAULO STORM: Helton Generoso
SPARTANS FOOTBALL : Rodrigo Feo
TATUAPÉ MONSTERS: Vinicius Bovolon
GUARANI INDIANS: Ricardo Leite Moura
SCELTA GUARDIANS: Rafael Lima
SÃO JOSÉ JETS: Márcio Guilhermino

SÉRIE OURO

PONTE PRETA GORILAS: José Roberto Savietto Junior
SÃO BERNARDO AVENGERS: Diego Sebastião Santos Quirino
TATUAPÉ BLACK PANTHERS: Renan Rodrigo Silva Ribeiro
VIKINGS FUTEBOL AMERICANO: Cassio Massahiro Murakami
BARÕES DE RIBEIRÃO PRETO: André Rigobelo Pinto
MONTE ALTO RIPPERS:
PRUDENTE THUNDERS: André Eloy Alves da Silva
FRANCA CARRASCOS: Marcos Soares Costa
LUSA ACADEMY: Rodrigo Guimarães
STEAMROLLERS DESENVOLVIMENTO: Ricardo Trigo
SANTO ANDRÉ WEREWOLVES: Erick Bertolini
SÃO ROQUE FIGHTERS: Diego Zumkeller Garcia



SÉRIE PRATA

ABC CORSÁRIOS ALL BLACKS: Eduardo Gomes

TATUAPÉ MONSTERS DESENVOLVIMENTO:

ARARAS BLACK HAWKS: Eduardo Bueno

CARAGUÁ GHOST SHIP: Eduardo Frois

CRUZEIRO GUARDIANS: Bruno Monção

ASSIS CAPTAIN: Rafael Chiampi

SEÇÃO 1. DAS INSCRIÇÕES

Art.1. Inscrição dos Times para o Campeonato

As fichas de inscrições para os times interessados em participar do Campeonato Paulista da SPFL no ano de 2020 serão recebidas até o dia 20 de dezembro de 2019.

Parágrafo Único: após esta data, o time que solicitar desistência de sua participação no Torneio, deverá pagar multa de R\$ 10.000,00 (Dez mil reais) para a organização do Campeonato.

Art.2. Inscrição dos Jogadores

Os documentos necessários para a filiação dos jogadores que estarão aptos a jogar no campeonato são:

- a) Cadastro completo do jogador no sistema da SPFL, conforme orientação divulgada pelo Comitê Gestor;
- b) Regulamento do Campeonato, Código Disciplinar, Termo de responsabilidade e concessão do direito de imagem preenchido e assinado, com upload feito no sistema da SPFL. No caso de atletas menores de 18 anos e maiores de 16, o termo deve ser assinado pelos pais e/ou responsáveis, com firma reconhecida.
- c) Pagamento da inscrição do atleta, em valor definido pelo Comitê Gestor, devidamente efetuado e comprovado junto ao sistema, respeitada a antecedência prevista no art. 2o deste regulamento.

Parágrafo único: Todos os atletas inscritos devem ter, no mínimo, 16 anos completos na data de inscrição;

Art.3. A taxa de inscrição para o ano de 2020 será:



- Para Série Diamante, de R\$ 120,00 (Cento e vinte reais), que poderá ser dividido em até 3 parcelas no boleto ou 5 parcelas no cartão de crédito

- Para Séries Ouro e Prata, de R\$ 60,00 (Sessenta reais), que poderá ser dividido em até 2 parcelas no boleto ou 4 parcelas no cartão de crédito

Parágrafo Primeiro: A taxa de inscrição do atleta, descontando-se taxas administrativas, tais como das operadoras de cartão de crédito e plataforma online de pagamentos, será direcionada para a própria SPFL, para custear as despesas referentes ao próprio campeonato.

Parágrafo Segundo: Não haverá mais repasses para as equipes por parte da SPFL, ficando à critério de cada uma das equipes cobrar individualmente suas taxas e /ou mensalidades.

Parágrafo Terceiro: Para se inscrever e estar apto para jogar o Campeonato SPFL 2020, o atleta deverá estar quite com a anuidade do exercício anterior.

Art.4. O prazo para inscrição dos jogadores na Série Diamante na primeira etapa encerra-se às 23h59min do dia 05/03/2020 (quinta-feira). A segunda etapa de inscrições iniciará em 18/04/2020, e o prazo limite para inscrições será em 02/05/2020.

Art. 4.1 . O prazo para inscrição dos jogadores na Série Ouro na primeira etapa encerra-se às 23h59min do dia 19/03/2020 (quinta-feira). A segunda etapa de inscrições iniciará em 18/04/2020, e o prazo limite para inscrições será em 02/05/2020.

Art. 4.2 . O prazo para inscrição dos jogadores na Série Prata na primeira etapa encerra-se às 23h59min do dia 30/03/2020 (segunda-feira). A segunda etapa de inscrições iniciará em 18/04/2020, e o prazo limite para inscrições será em 02/05/2020.

Art.5. Cada equipe deverá filiar um mínimo de 45 jogadores para a primeira rodada da temporada de 2020, ou seja, até a data limite, conforme a regra do art. 4o . Não há limite máximo de inscrição de jogadores por equipe.

Parágrafo único: apesar de não haver limite de quantidade de atletas inscritos no campeonato, uma equipe só poderá utilizar um máximo de 60 atletas em cada partida.

Art.6. Para participar de uma partida, as equipes deverão relacionar um mínimo de 30 jogadores e até 12 pessoas para compor a comissão técnica/staff.

Parágrafo Único: os membros de comissão técnica e staff também deverão estar inscritos em sistema, sem cobrança da anuidade, para fins de cadastro e que tenham dado ciência das regras e cessão de direito de imagem da Competição.



Art.7 Um jogador somente poderá jogar por uma única equipe durante a temporada e não participar de outro campeonato concomitantemente.

Art.8. Para estarem aptos a participar de partidas dos Playoffs, os atletas precisam ter participado de pelo menos metade (50%, com arredondamento para cima) das partidas da equipe na Temporada Regular.

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

Penalidades por utilizar um jogador com inscrição irregular: a equipe será punida com W.O., e deverá pagar multa administrativa de R\$ 5.000, além de estar suspensa do campeonato.

Da inscrição e utilização de jogadores estrangeiros

Art.9. Poderão se inscrever para jogar o Campeonato SPFL 2020, na Série Diamante, até 02 (dois) Jogadores estrangeiros , de origem: da América do Norte (USA, Canadá), América Central (México), Europeia (Alemanha, França e Polônia) e/ou Asiática (Japão).

Parágrafo Único: Nas demais Séries, Ouro e Prata, não serão permitidas inscrições para jogadores estrangeiros descritos no Artigo 09 deste regulamento.

Art.10. A utilização dos atletas estrangeiros de outras nacionalidades, será livre.

Penalidade: caso seja constatado pelo Comitê Gestor que uma equipe utilizou um jogador estrangeiro irregular, ou ultrapasse o limite de jogadores estrangeiros definido no Art.8, tal equipe será punida com W.O., deverá pagar multa de R\$ 5.000, será excluída da competição 2020.

SEÇÃO 2. DA TRANSFERÊNCIA DE JOGADORES

Da Transferência de Jogadores

A SPFL visando um maior equilíbrio entre as equipes e objetivando que os times que nela estejam deem assim, preferência às categorias de base e formação de novos atletas, constituem as regras abaixo.

Art. 11 - Haverá duas janelas anuais para serem efetuadas as transferências de jogadores entre as equipes, sendo uma em Janeiro e outra em Julho.

Parágrafo Único: Cada equipe da Liga só poderá ceder 2 (dois) atletas por janela para qualquer outro time da Liga.

Art. 12 – Janelas de Transferência:



Parágrafo Primeiro: A cada janela de transferência (Janeiro e Julho), as equipes com interesse em receber algum jogador em seu elenco, deverão enviar até o dia 15 do mês, a lista com os nomes e a sua ordem de preferência para a Secretaria da SPFL.

Parágrafo Segundo: A SPFL após receber a lista de todos os times interessados, montará a tabela de transferências, de acordo com a classificação.

Parágrafo Terceiro: Terá prioridade de escolha, o último time na classificação geral do Campeonato anterior. A ordem será do último até o primeiro colocado, em duas rodadas. Acabando-se a primeira rodada de escolhas, repete-se a ordem, respeitando a classificação.

Parágrafo Quarto: Até o dia 18 do mês, a SPFL divulgará aos times interessados, se as transferências solicitadas poderão ser realizadas pela taxa simples, ou acrescidas da multa, caso ultrapasse a regra do Art.12, obedecendo sempre a ordem de classificação.

Parágrafo Quinto: Até o dia 20, os times interessados respondem se vão efetivar ou não as transferências solicitadas.

Parágrafo Sexto: O pagamento das taxas e multas deverá ser feita até o dia 30 do mês.

Art. 13 – O valor da taxa de transferência simples será de R\$ 750,00 (Setecentos e cinquenta reais) à SPFL por atleta selecionado..

Parágrafo Primeiro - A inscrição do atleta na liga pelo novo time ficará condicionada à apresentação do comprovante de pagamento da transferência.

Parágrafo Segundo – Do valor pago, serão distribuídos:

- R\$ 250,00 (Duzentos e Cinquenta Reais) para a própria SPFL, para seus custos administrativos de transferência;
- R\$ 500,00 (Quinhentos Reais) para o time que cedeu o atleta.

Art. 14 – A partir da transferência do 3º atleta, o time solicitante além da taxa de transferência simples, pagará também o valor da multa de R\$ 5.000,00 (Cinco mil Reais) a cada jogador extra.

Parágrafo Único: Do valor pago, serão distribuídos:

- R\$ 500,00 (Quinhentos Reais) para a própria SPFL, para seus custos administrativos;
- 4.500,00 (Quatro mil e Quinhentos Reais) para o time que cedeu o 3º jogador.

Art. 15 - Os times poderão selecionar livremente atletas de outras equipes fora da Liga (comunicando o responsável da equipe do atleta), em cada uma das janelas de transferência.

Parágrafo Único: Em âmbito nacional, os times da SPFL deverão respeitar às regras da CBFA.



Art. 16 - Os técnicos, membros de comissão técnica e staff não fazem parte desta seção, e podem mudar de equipes livremente, desde que não faça mudanças e alterações durante a temporada e represente duas equipes diferentes na mesma competição.

Art. 17 - O não cumprimento de qualquer uma das regras de transferência desta seção, ocasionará ao time infrator, multa de R\$ 5.000,00 (Cinco mil reais) a ser paga até a próxima rodada ou em até 15 dias corridos da penalidade, em período off season.

Parágrafo Único: o não pagamento da multa excluirá a equipe da Competição durante 4 (quatro) anos. A equipe só poderá retornar, após cumprir a carência do afastamento e quitar todos os débitos perante a Competição.

Art. 18 –Exceções à Regra de Transferência

Parágrafo Primeiro: Casos em que o atleta comprovadamente, por motivos pessoais, de trabalho ou estudo, mude de cidade e fique impossibilitado de treinar e competir com seu time de origem, o time mais próximo do local onde ele se encontra, poderá acolher o jogador, apenas pela taxa SPFL, independentemente se já tenham saído 2 ou mais jogadores do time de origem. Os documentos a serem apresentados são: comprovante de residência, comprovação de matrícula da Instituição de Ensino ou Contrato/Carteira de Trabalho. Em caso de má fé na apresentação dos documentos, a equipe ficará suspensa do Campeonato por 2 (anos) e pagará multa de R\$ 5.000,00 (Cinco mil reais).

Parágrafo Segundo: Nos casos em que o time não deseje mais um determinado atleta em seu elenco, a equipe emitirá um documento oficial pré-estabelecido pela Liga, assinado pelo seu representante legal do time e da SPFL. Desta maneira, um outro time poderá acolher o jogador, apenas pela taxa SPFL na próxima janela de transferência, independentemente se já tenham saído 2 ou mais jogadores do time de origem. Faz-se necessário, uma cópia deste documento entregue à Secretaria da SPFL e para haver a consumação da transferência, o atleta deverá estar com sua taxa de anuidade quitada.

Parágrafo Terceiro: O tempo de expiração da inscrição do atleta em uma equipe é de 01 ano (12 meses), após último jogo oficial que tenha constado em súmula em qualquer campeonato do território nacional. Após este período, estará disponível para qualquer equipe na próxima janela de transferência, sem necessidade de pagamento de taxas ou multa, desde que esteja quite com a taxa de anuidade da SPFL.

Parágrafo Quarto: O jogador que atuou por uma equipe da SPFL, transferiu-se para uma equipe não pertencente à liga e decide retornar para qualquer outra equipe da SPFL, que não seja a de origem, entra na regra de transferência pela última equipe pertencente à Liga que o atleta atuou. Em caso de retorno, para a mesma equipe, não será considerada como transferência.



- a) Em caso de inadimplência com a SPFL, quitar os débitos previamente, sem direito à anistia;
- b) O atleta não considerará-se inscrito enquanto não houver o pagamento da taxa de anuidade pendente.

Art. 19 – Junção ou Fusão Entre Times da SPFL

As equipes poderão juntar ou fundir-se entre si, para um melhor desempenho dentro e fora de campo, observando-se as seguintes regras:

- a) Comunicar a SPFL com antecedência mínima de 90 dias;
- b) Pagar a taxa sem multa de R\$ 750,00 (Setecentos reais) por jogador incorporado para a SPFL.

SEÇÃO 3. OPERAÇÕES DE JOGO

A realização dos jogos será de responsabilidade da SPFL em conjunto com o time ANFITRIÃO. Cada time deverá ser responsável por pelo menos UM (um) mando de jogo, na fase regular do Campeonato.

Estrutura de campo

Art. 20. Devem ser respeitadas todas as definições do Livro de Regras 2017, disponibilizado pela Corpo de Arbitragem da SPFL em relação aos itens listados abaixo:

- Do campo de jogo, gols, capitães de times, time vencedor e placar final, tempo de jogo.

Exceção: pinturas de propaganda no campo de jogo são permitidas, contanto que não sobreponham pinturas e marcações indicativas (números, linhas de 5 jardas, hashmarks, etc).

Art. 21. Para a função de carregar o pirulito e o contador de descidas, a equipe ANFITRIÃO deve indicar três pessoas, que serão orientadas pela arbitragem antes e durante a partida.

Credenciamento

Art. 22. O delegado do evento será indicado pelo Comitê Gestor da SFPL.

Art. 23. 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.

Art. 24. Além destes já citados, o delegado do evento poderá autorizar acesso ao campo e cabine de transmissão para no máximo mais 10 (dez) pessoas de cada equipe e membros da



imprensa devidamente credenciados para o evento, identificando-as em súmula de acordo com sua função e número de documento (RG ou CPF) e disponibilizando credencial da SPFL.

Arbitragem

Art. 25. O jogo deve ser realizado sob a supervisão de no mínimo cinco e no máximo oito árbitros. As equipes de arbitragem serão designadas pelo Corpo de Arbitragem da SPFL;

Art. 26. As taxas de arbitragem devem ser pagas pela SPFL, em valores pré-estabelecidos com a equipe de arbitragem local. Quando necessário, os custos de deslocamento de árbitros para a cidade onde será realizado o jogo, também são de responsabilidade da SPFL.

Art. 27. Será adotada a Mercy Rule, a qual afirma que, no intervalo de uma partida, se a diferença entre as equipes for maior de 35 pontos, a arbitragem suspende as pausas no cronômetro que marca o tempo de jogo até que a diferença de pontos seja menor ou igual a 35 pontos, ou até o final da partida. O cronômetro só será paralisado em casos de pontuação, time-outs ou no final de um período.

Obrigações da SPFL

Art.28. Disponibilizar 01 (uma) ambulância 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.

Parágrafo primeiro: A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância.

Parágrafo segundo: Caso a ambulância deixe o local da partida, esta deve ser paralisada imediatamente pelo delegado do evento, aguardando o retorno da ambulância, para a continuação da partida.

Art.29. Fornecer hidratação para os times, que deverá ser de no mínimo 60 (Sessenta) litros de água mineral e 10 kg de gelo, além de mesa ou qualquer superfície não rente ao chão que proporcione maior facilidade para a distribuição de água entre as equipes.

Parágrafo Único: O recipiente térmico, copos ou garrafas para armazenamento e distribuição ficará a cargo de cada time.

Art.30. Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, que deverá ser de no mínimo 5 (cinco) litros de água.

Art.31. Jogos em estádios sem iluminação artificial não podem ter seu início marcado para após às 15:00, para evitar riscos de interrupção da partida por falta de iluminação. Caso isso venha a acontecer, o ocorrido deve constar em súmula, e o caso analisado pelo Comitê Gestor do campeonato.

Art.32. A SPFL deverá realizar atualização online do jogo através de “play by play”, a ser divulgado na ferramenta ou rede social de sua escolha. Exceção: Caso seja realizada transmissão online do jogo, o play by play não será necessário.



Obrigações dos Times

Art.33. Os times devem chegar ao local do jogo com no mínimo 2h (duas) horas de antecedência.

Parágrafo único: é obrigação das equipes manter contato com o delegado do evento em caso de atraso. Caso uma das equipes não se reporte em campo em até 30 minutos (tolerância máxima) após o horário previsto para o início da partida, W.O. será decretado contra a equipe atrasada.

Penalidades para atrasos:

- Dentro da tolerância estabelecida - Multa Administrativa de R\$ 500,00 (quinhentos reais).
- Atrasos superiores à tolerância máxima informada no Artigo 24 - a equipe atrasada será penalizada tendo WO decretado contra si, e deverá pagar multa administrativa de R\$ 5.000,00.

Art.34. Apresentar documento de identificação com foto ao delegado e assinar súmula do jogo.

Penalidades para não apresentação de no mínimo 30 jogadores portando documentos: W.O. e multa administrativa de R\$ 5.000,00.

SEÇÃO 4. DA ESTRUTURA DO EVENTO

Os artigos abaixo, que dizem a respeito sobre todos os itens para a execução e estrutura do evento, tais como, estrutura de campo, gravação do jogo, etc são de execução e responsabilidade de todos os membros da SPFL.

Art 35. Os locais dos jogos devem dispor de:

- a) Separação obrigatória entre o campo e a arquibancada;
- b) Mínimo de três seguranças uniformizados e facilmente identificáveis;
- c) Dispor de acomodação para, no mínimo, 100 pessoas sentadas;
- d) Mínimo de 02 (dois) vestiários (time visitante e arbitragem), com no mínimo dois chuveiros para a equipe visitante e no mínimo um chuveiro para a equipe de arbitragem. O vestiário da equipe anfitriã é opcional.
- e) Placar manual ou eletrônico;
- f) Disponibilizar narração ou sistema "Public Announcer" ao vivo.

Parágrafo Primeiro: MARCAÇÕES DE CAMPO

O campo deve ser de grama natural ou artificial (padrão FIFA) 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, 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) 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.
 - f) 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.
 - g) 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.
 - h) 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.
- Nota: Os campos podem ser reduzidos em, no máximo, 10 jardas. A redução deve ser feita do meio do campo.

Parágrafo Segundo: LINHAS DELIMITADORAS

As linhas limitadoras devem ter 10 centímetros de largura e podem ser branca ou 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.
- d) Redes de treino de chute devem ficar atrás da área de time.

Parágrafo Terceiro: FIELD GOAL

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.

- 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.

Parágrafo Quarto: PYLONS

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.

Parágrafo Quinto: Corrente de Jardagem e Indicadores de Down

A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de, pelo menos, 2 metros de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 jardas de distância quando a corrente estiver completamente esticada. Antes do jogo, o head linesman deve testar e aprovar a Corrente de Jardagem para garantir sua precisão e segurança.

O Indicador de Down deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 2 metros de altura e operado na linha lateral oposta à cabine de imprensa.

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais devem ser operados 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.

Parágrafo Sexto: Marcadores de Jardas e Obstruções

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.



a) 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, que deve relatar tudo na súmula.

Art. 36. É de responsabilidade da SPFL providenciar a gravação e/ou transmissão dos jogos e posterior divulgação em suas redes sociais.

Da venda de Ingressos

Art. 37. A forma de cobrança de ingresso para os jogos é de responsabilidade única e exclusiva da SPFL, assim como as responsabilidades legais e fiscais sobre a cobrança.

Art. 38. Cada time participante será responsável pela venda da cota mínima de: 280 (Duzentos e oitenta) para Série Prata, 350 (Trezentos e cinquenta) para Série Ouro e 550 (Quinhentos e cinquenta) ingressos durante a fase regular do Campeonato.

Parágrafo Primeiro: Não haverá cobrança de entrada para jogadores, comissão ou quaisquer pessoas inscritas nas súmulas da partida, nem de árbitros e delegados.

Parágrafo Segundo: Não haverá cobrança de entrada para jogadores e comissão técnica em outros jogos do Campeonato, mediante apresentação da Carteirinha de Filiação da SPFL ou RG mediante lista de presença.

SEÇÃO 5. DA BOLA DE JOGO

Art. 39. As bolas devem seguir as especificações do Manual de Arbitragem.

Art. 40. O times ficarão responsáveis para disponibilizar aos seus jogadores bolas legais que deseje utilizar em sua posse de bola. 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 tenham sido medidas e testadas de acordo com a regra.

Parágrafo único: 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.

SEÇÃO 6. UNIFORMES E EQUIPAMENTOS DE JOGADORES

Definição de uniformes

Art. 41. Todas as equipes devem ter disponíveis pelo menos 2 (dois) jogos de uniforme, sendo um deles com jersey com a cor branca predominante.



Parágrafo primeiro: Em todos os jogos, apenas uma das equipes poderá utilizar o uniforme onde o branco ou o preto predomine.

Parágrafo segundo: Todas as equipes deverão informar ao Comitê Gestor do Campeonato as cores de seu uniforme que utilizarão durante o Campeonato. Essa informação será compartilhada com todas as equipes, para que tomem conhecimento, e programem o uso de uniforme contrastante.

Parágrafo Terceiro: O atleta que se apresente ao jogo, sem conformidade com o restante da equipe, incluindo Jersey, calça, capacete e meia deverá ser excluído do jogo.

Parágrafo Quarto: caso uma equipe se apresente para o jogo com uniforme diferente do registrado, acarretará em multa administrativa no valor de R\$ 2.000 (dois mil reais). Caso o referee da partida julgue que as cores não são contrastantes, de modo a impedir a realização do jogo, a equipe que tiver descumprido o regulamento será penalizada com W.O, e multa administrativa de R\$ 5.000.

Art. 42. As meias fazem parte do uniforme, devendo seguir cores padronizadas para todos os jogadores das equipes.

Art. 43. As calças de jogo devem obrigatoriamente seguir o mesmo padrão para toda a equipe.

Art. 44. Os capacetes de jogo devem obrigatoriamente seguir o mesmo padrão para toda a equipe.

Art. 45. Sugere-se que artigos e acessórios utilizados pelos atletas devem seguir uma das cores padrão do time (camisas e calças de compressão, armbands, toalhas, etc). Esse não é um item obrigatório, mas sugerido pelo Comitê Gestor, para uma melhor imagem dos uniformes das equipes nos jogos do campeonato.

Equipamento Obrigatório

Art. 46. A orientação do livro de regra sobre proteções para membros inferiores (quadril, cóccix, joelho e coxas) torna-se uma recomendação, não sendo item obrigatório, mas sugerido pelo Comitê Gestor.

Art. 47. Todos os demais itens relacionados a equipamentos utilizados por atletas devem seguir as regras do Livro de Regras 2017 recomendado pelo Comitê Gestor da SPFL.

SEÇÃO 7. DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 48. O campeonato é dividido em Séries e Grupos, conforme Anexo A – Forma de Disputa

Art. 49. Em caso de empate no número de pontos e vitórias, a classificação das equipes, dentro dos grupos, se dará pelos seguintes critérios, na ordem abaixo:



- a) No caso de empate entre duas equipes: vitória no confronto direto;
- b) No caso de empate entre mais de duas equipes, ou caso duas equipes empatadas não tenham confronto direto para desempate:
 - 1. Maior número de vitórias nos confrontos entre as equipes empatadas;
 - 2. Maior saldo de pontos nos confrontos entre as equipes empatadas;
 - 3. Sorteio.

Parágrafo primeiro: a força de tabela de cada equipe de que trata o item b.1 acima é definida como a soma das vitórias de todos os adversários (cada adversário só pode ser considerado uma única vez) da equipe na temporada regular, dividido pela soma quantidade de jogos de cada adversário.

Parágrafo segundo: para desempate entre mais de uma equipe, devem ser aplicados os critérios do item “b” acima, um a um. Ao passo que forem sendo definidas as equipes classificadas, os critérios de desempate voltam a ser aplicados desde o item “a”.

Art. 50. Um time pode solicitar ao Comitê Gestor o adiamento de um jogo, desde que comprovadamente por motivo fortuito, que impossibilite sua realização, em até 72 (setenta e duas) horas, anteriores ao seu início.

Parágrafo Primeiro: A data para adiamento deverá ser acordada com o time adversário

Parágrafo Segundo: O time solicitante deverá arcar custos da SPFL ou do time adversário gerados por este adiamento, caso sejam comprovados.

Parágrafo Terceiro: O adiamento de um jogo após este prazo resultará em multa administrativa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) contra o time em questão e mais as despesas do time adversário e SPFL.

Art. 51. Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos, fica definido que o jogo é suspenso e que:

- a) Em caso de transcorrido menos de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é suspenso e o restante da partida pode ser remarcada para uma nova data, conforme definição do Comitê Gestor;
- b) Se neste caso o placar apontar uma diferença igual ou superior a 30 pontos, será decretado o encerramento do jogo;
- c) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado;

Art. 52. Caso ocorra um WO, o placar do jogo será de 49 a 00.



Art. 53. As datas previstas na tabela do anexo B indicam o final de semana em que a partida será realizada. O Comitê Gestor junto com os times, divulgarão data, horário e cidade em que serão realizados os jogos com no mínimo 14 dias de antecedência.

Art. 54. Alterações de datas na tabela podem ser solicitadas pelos times ao Comitê Gestor, que deverá, em contato com as equipes envolvidas determinar a viabilidade da alteração da data do jogo.

SEÇÃO 8. DISPOSIÇÕES GERAIS

Pagamento das Multas

Art. 55. Todas as multas previstas neste Regulamento devem ser pagas à SPFL em no máximo 10 (dez) dias úteis após publicação oficial da decisão do Comitê Gestor, à vista, sem possibilidade de parcelamentos.

Parágrafo Primeiro: As multas que não forem pagas dentro do prazo de que fala o caput deste artigo sofrerão acréscimo de R\$ 50 (cinquenta reais) e juros de 3% ao mês.

Parágrafo segundo: Uma equipe penalizada não poderá disputar nenhuma partida enquanto não tiver quitado todas as multas pendentes (que estejam fora do vencimento estabelecido no Artigo 43), sob a penalidade de ter um W.O. decretado contra si, multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão do Campeonato 2019, e impedimento de participar da edição de 2020.

Art.56. Todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante o Campeonato Paulista serão contabilizados e revertidos para um fundo de aplicação exclusiva no próprio Campeonato, a critério do Comitê Gestor, seja na edição 2019 ou em edições posteriores.

Parágrafo Único: o Comitê Gestor realizará prestações de contas mensais sobre os recursos do fundo de que fala o caput deste artigo, bem como sobre a adimplência ou inadimplência das equipes infratoras aos representantes legais das equipes.

Casos Omissos

Art.57. A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade do Comitê Gestor.



ANEXO A

FORMA DE DISPUTA SÉRIE DIAMANTE – 1ª divisão

SERIE DIAMANTE

GRUPO A	GRUPO B
WEILERS	CORINTHIANS
OCELOTS	STORM
TSUNAMI	TOMAHAWK
LIZARDS	MONSTERS
SPARTANS	JETS
GUARDIANS	GUARANI

As equipes de cada grupo jogarão entre si, seguindo a tabela, para definir os times que disputarão os playoffs .

Será adotado o sistema de pontos corridos. As primeiras equipes de cada grupo, classificam-se automaticamente para a semifinal.

As equipes que ficarem em segundo e terceiro lugar, disputam a outra vaga para a semifinal, conforme segue diagrama abaixo:

WILD CARD

27 ou 28 DE JUNHO

JOGO 1: **SEGUNDO LUGAR GRUPO A** X **TERCEIRO LUGAR GRUPO B**

JOGO 2: **SEGUNDO LUGAR GRUPO B** X **TERCEIRO LUGAR GRUPO A**

SEMIFINAIS

04 OU 05 DE JULHO



JOGO 1: **PRIMEIRO LUGAR GRUPO A** X VENCEDOR JOGO WILD CARD 1

JOGO 2 : **PRIMEIRO LUGAR GRUPO B** X VENCEDOR JOGO WILD CARD 2

Parágrafo único: embora os confrontos entre as equipes nas semifinais do Torneio estejam pré definidos, conforme planejamento da tabela. Fica determinado a obrigatoriedade de confrontos inéditos relacionados ao campeonato vigente. Os confrontos só serão alterados em caso em que ocorra um caso **unânime** de confrontos inéditos nas **DUAS PARTIDAS** de semifinal, caso contrário, segue o pré definido no diagrama acima.

FINAL

18 OU 19 DE JULHO

VENCEDOR SEMIFINAL 1 X VENCEDOR SEMIFINAL 2



FORMA DE DISPUTA SÉRIE OURO – 2ª divisão

SERIE OURO

GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E
PONTE PRETA	SÃO ROQUE	BAROES DE R. PRETO
VIKINGS	AVENGERS	PRUDENTE THUNDERS
WEREWOLVES	PANTHERS	FRANCA CARRASCOS
STEAMROLLERS DESENV.	PORTUGUESA ACADEMY	MONTE ALTO RIPPERS

As equipes de cada grupo jogarão entre si, seguindo a tabela. Serão 2 grupos da região metropolitana de São Paulo e um do interior.

Será adotado o sistema de pontos corridos, numa tabela única, independente dos grupos. As duas equipes melhores colocadas, na ponta da tabela, classificam-se automaticamente para a semifinal. A 3ª equipe com melhor pontuação, enfrenta a equipe na 6ª posição. A equipe 4ª colocada, enfrenta a que estiver na 5ª colocação, conforme diagrama abaixo:

WILD CARD

A DEFINIR

JOGO 1: **3º LUGAR NO GRUPO GERAL** X **6º LUGAR NO GRUPO GERAL**

JOGO 2: **4º LUGAR NO GRUPO GERAL** X **5º LUGAR NO GRUPO GERAL**

SEMIFINAIS

04 OU 05 DE JULHO

JOGO 1: **2º LUGAR NO GRUPO GERAL** X VENCEDOR JOGO WILD CARD 1

JOGO 2 : **1º LUGAR NO GRUPO GERAL** X VENCEDOR JOGO WILD CARD 2



FINAL

18 OU 19 DE JULHO

VENCEDOR SEMIFINAL 1 X VENCEDOR SEMIFINAL 2

FORMA DE DISPUTA SÉRIE PRATA – 3ª divisão



As equipes de cada grupo jogarão entre si, seguindo a tabela, para definir os times que disputarão os playoffs .

Será adotado o sistema de pontos corridos. As primeiras equipes de cada grupo, classificam-se automaticamente para a semifinal.

As equipes que ficarem em segundo e terceiro lugar, disputam a outra vaga para a semifinal, conforme segue diagrama abaixo:

WILD CARD

DATA: A DEFINIR

JOGO 1: **2º LUGAR NO GRUPO F** X **3º LUGAR NO GRUPO G**

JOGO 2: **3º LUGAR NO GRUPO F** X **2º LUGAR NO GRUPO G**



SEMIFINAIS

DATA :A DEFINIR

JOGO 1: 1º LUGAR NO GRUPO F X VENCEDOR JOGO WILD CARD 1

JOGO 2 : 1º LUGAR NO GRUPO G X VENCEDOR JOGO WILD CARD 2

FINAL

11 OU 12 DE JULHO

VENCEDOR SEMIFINAL 1 X VENCEDOR SEMIFINAL 2

SPFL