

**REGULAMENTO DO  
CAMPEONATO BRASILEIRO  
DE FUTEBOL AMERICANO  
LIGA BFA - 4ª EDIÇÃO**





## REGULAMENTO DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL AMERICANO

### Liga BFA – 4ª Edição

A Liga BFA é o Campeonato Brasileiro de Futebol Americano, organizado pela Associação dos Clubes de Futebol Americano do Brasil, inscrita no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas sob o número 29.791.075/0001-10.

As regras de jogo válidas para os campeonatos organizados pela ACFA estão no documento baseado no Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano IFAF, publicado em separado a este regulamento.

O torneio masculino é disputado por pessoas do sexo masculino, e o torneio feminino é disputado por pessoas do sexo feminino.

Para qualquer divergência entre o Regulamento e o Livro de Regras, vale este Regulamento.

Um comitê de gestão da Liga BFA, composto pelo Presidente da ACFA e direção executiva será responsável por acompanhar e garantir o cumprimento deste Regulamento. A direção executiva é formada pelo Diretor Executivo, Diretor Esportivo, Diretor Administrativo e Financeiro e Diretor de Comunicação.

Além do comitê de gestão, serão mantidos em atividade os comitês de trabalho da ACFA, formados por membros indicados pelas equipes associadas, para debater soluções inerentes à Liga BFA e ao Futebol Americano praticado no Brasil. Estes comitês são formados através do cumprimento do regimento interno da ACFA.

## SEÇÃO 1 – DAS INSCRIÇÕES E UTILIZAÇÃO DE JOGADORES

### Das inscrições

1. Os requisitos para a participação das equipes na 4ª Edição da Liga BFA são:
  - a. Possuir cadastro no CNPJ;
  - b. Cadastro completo até 17 de abril de 2022 de ao menos 40 jogadores que tenham efetuado o pagamento da taxa individual de inscrição da presente Edição da Liga BFA no sistema utilizado pela BFA, conforme orientação do comitê de gestão;
    - i. Para equipes femininas, a quantidade mínima é de 25 atletas;
  - c. Termo de responsabilidade e concessão do direito de imagem assinado eletronicamente por cada jogador, através do sistema utilizado pela Liga BFA, conforme orientação do comitê de gestão;

Parágrafo primeiro: todos os atletas com 17 anos completos até o último dia do ano anterior ao ano de disputa da presente edição da Liga BFA podem se inscrever.

Parágrafo segundo: uma equipe que formalizar sua desistência da competição a partir do dia 01 de abril de 2022 terá seus jogos definidos como WO, será multada em R\$ 5.000,00 e excluída desta edição e da edição seguinte da Liga BFA.



2. A taxa de inscrição será individual por atleta e os valores serão de acordo com Orçamento apresentado pelo comitê de gestão aos membros da ACFA.

Inscrição Individual: R\$ 110,00 por atleta

Parágrafo primeiro: uma equipe que não tenha a quantidade mínima de atletas cadastrados e com obrigações em dia (taxa paga e termo de responsabilidade e cessão de imagem assinados) até 17 de abril de 2022 de acordo com o item 1 deste regulamento, será multada administrativamente em R\$ 500,00 e terá o prazo prorrogado em 10 dias para cadastrar a quantidade mínima de atletas.

Parágrafo segundo: a partir do vencimento deste prazo prorrogado, se a equipe não tiver cadastrado a quantidade mínima de atletas, será considerada desistente da 4ª Edição da Liga BFA, sendo punida com multa administrativa de R\$ 5.000,00 e exclusão desta e da próxima edição da Liga BFA.

3. As inscrições de atletas terão início em 18 de março de 2022 e serão encerradas em 05 de agosto de 2022.
4. Os dados necessários para a inscrição de atletas são:
  - a. Nome Completo
  - b. RG
  - c. CPF
  - d. Data de Nascimento
  - e. E-mail
  - f. Peso
  - g. Altura
  - h. Posição

Parágrafo único: as equipes devem inscrever seus membros de Comissão Técnica e equipes de apoio no sistema, com as mesmas informações dos atletas. Apenas atletas pagam taxa de inscrição.

5. Para estar apto a jogar uma partida, o atleta deve ser inserido no sistema e deve aceitar os termos eletronicamente com pelo menos 10 dias de antecedência ao jogo, além de efetuar o pagamento da taxa individual de inscrição na 4ª Edição da Liga BFA também com os mesmos 10 dias de antecedência ao jogo, contados de forma corrida e não incluindo a data da partida (Exemplo: jogo dia 28/05 – prazo final para efetuar o pagamento, ser inserido no sistema e aceitar o termo eletronicamente é 23h59 do dia 18/05).
6. Um jogador somente poderá jogar uma edição da Liga BFA por uma única equipe. Não será possível a transferência de qualquer jogador após o mesmo ter assinado alguma súmula por outra equipe em jogos da mesma edição da Liga BFA.
7. A Súmula da partida será gerada sempre na quarta-feira que antecede o jogo, diretamente do sistema utilizado pelo comitê de gestão da Liga BFA.



8. O delegado de cada evento será indicado pelo comitê de gestão até a quarta-feira anterior à realização da partida, e suas funções estão destacadas neste Regulamento.

9. Não há um número máximo de atletas que possam ser inscritos por equipe no campeonato.

Parágrafo único: para cada partida, as equipes poderão escalar um máximo de 99 atletas, sendo a definição dos atletas feita a partir do sistema utilizado pela BFA, conforme orientação do Comitê de gestão.

10. Para que a partida possa ser iniciada, é necessário que cada equipe tenha um mínimo de 25 jogadores aptos a assinar a súmula. Caso uma das equipes não apresente 25 jogadores aptos a assinar a súmula até 30 minutos antes do horário marcado para a partida, o delegado deverá prorrogar o prazo para até 30 minutos após o horário marcado para início da partida, e a equipe em questão deverá pagar multa administrativa de R\$ 1.500,00 por atrasar o início da partida.

Parágrafo primeiro: para a modalidade feminina, a equipe deve apresentar pelo menos 20 atletas aptas a assinar a súmula.

Parágrafo segundo: caso uma equipe não apresente o número mínimo de atletas aptos a assinar a súmula dentro dos 30 minutos após o horário marcado para início da partida, o delegado da partida deverá aplicar o W.O. contra esta equipe.

Penalidades por não apresentar número mínimo de jogadores para a partida até 30 minutos após o horário marcado para início: W.O. nesta partida e nas seguintes, multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão desta edição da Liga BFA e perda da vaga na próxima edição da Liga BFA.

11. É permitida a permanência de até 20 pessoas por equipe na lateral de campo na condição de Comissão Técnica e Staff, vestidas com uniformes padronizados e diferentes dos uniformes dos jogadores em campo.

12. Um jogador somente poderá entrar em campo se estiver devidamente inscrito e se tiver assinado a súmula daquela partida. Caso seja constatado que um jogador não inscrito entrou em campo, será considerada a utilização de jogador irregular.

Parágrafo único: o jogador deve assinar a súmula até 15 minutos antes do horário marcado para o início da partida ou no intervalo de jogo. Caso um jogador devidamente inscrito entre em campo antes de ter assinado a súmula do jogo, a equipe será punida com multa administrativa de R\$ 500,00 para cada jogador infrator.

13. Para estarem aptos a participar de partidas dos Playoffs os atletas devem ter assinado a súmula de, no mínimo, metade das partidas da equipe na temporada regular. Em caso de número ímpar de jogos, arredonda-se o mínimo para cima. (Exemplo: 3 jogos na temporada regular – mínimo de 1,5 jogos com súmula assinada – mínimo alterado para 2 jogos com súmula assinada).

14. Penalidades por utilizar um jogador irregular: punição da equipe com W.O. na partida em questão e multa administrativa de R\$ 2.500,00.



15. Em casos de W.O., será considerado que todos os atletas da equipe vencedora que foram relacionados para a partida assinaram a súmula.

*Da inscrição e utilização de jogadores estrangeiros*

16. Jogadores estrangeiros inscritos na BFA serão ranqueados de acordo com sua experiência no futebol americano, seguindo os critérios abaixo:
- Jogadores estrangeiros com experiência na NFL (EUA), e CFL (Canadá) receberão 7 pontos no ranking. Entende-se por experiência na NFL e/ou CFL ter participado do roster de pré temporada, temporada regular ou playoffs;
  - Jogadores estrangeiros com experiência na XFL e AAF, ambas dos EUA, receberão 6 pontos no ranking. Entende-se por experiência nessas ligas ter participado do roster de pré temporada, temporada regular ou playoffs;
  - Jogadores estrangeiros com experiência nas divisões 1 e 2 da NCAA (EUA) receberão 5 pontos no ranking;
  - Jogadores estrangeiros com experiência na divisão 3 da NCAA (EUA), Junior College (EUA), High School (EUA), ONEFA (México), CONADEIP D1 (México), Canada Usports e NAIA (EUA) receberão 4 pontos no ranking;
  - Jogadores estrangeiros com experiência na GFL1 (Alemanha), X-League (Japão), LFA (México), CEFL (Europa), European League of Football (ELF) e outras divisões do Canadá receberão 3 pontos no ranking;
  - Jogadores estrangeiros sem qualquer experiência citada nos itens não serão pontuados, equivalendo-se, nesse caso, a jogadores brasileiros.

Parágrafo primeiro: para casos de jogadores com experiência que se encaixe em mais de uma categoria, será considerado o maior valor, não ocasionando soma.

17. O processo de inscrição de jogadores estrangeiros se dará da seguinte maneira:
- A equipe requisita uma Licença de jogo para o atleta através do documento "Licença para Jogadores Estrangeiros";
  - A Diretoria Esportiva calcula a pontuação informada e, caso não haja inconsistência, envia à equipe a licença aprovada por e-mail. Caso haja inconsistência, a diretoria esportiva entrará em contato com a diretoria da Equipe para informar a pontuação correta do jogador.
  - Em caso de a licença ser negada a equipe apresenta defesa em até 3 dias.

Parágrafo primeiro: jogadores estrangeiros devem ser inscritos com pelo menos 20 dias de antecedência das partidas que pretendem disputar, não podendo participar da partida caso este prazo não seja cumprido. O prazo de 20 dias deve ser contado de forma corrida e não incluindo o dia do jogo.

Cada equipe pode inscrever jogadores estrangeiros que somem, juntos, o total de 12 pontos no ranking.



Parágrafo primeiro: caso seja constatado que houve utilização de jogador estrangeiro não apto a assinar a súmula, ou que tenham assinado a súmula jogadores que, juntos, somam mais do que os pontos previstos neste artigo, serão aplicadas as penalidades da utilização de jogador irregular.

## SEÇÃO 2 – OPERAÇÕES DE JOGO

18. Devem ser respeitadas todas as definições do Livro de Regras citado neste regulamento, publicado em separado a este documento, considerando as exceções destacadas a seguir:

- a. Pinturas de propagandas no campo são permitidas, desde que não sobreponham pinturas e marcações indicativas (números, linhas de 5 jardas, hashmark etc.).
- b. Não é obrigatória uma área branca sólida entre a linha lateral e a linha dos técnicos.
- c. Os números de jardas brancos, de seis pés (1,83 m) de altura e quatro pés (1,22 m) de largura, com o topo dos números a nove jardas (8,23 m) das linhas laterais, são obrigatórios, e não apenas recomendados;
- d. As setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo indicando a direção da linha de gol mais próxima são obrigatórias, e não apenas recomendadas. A seta é um triângulo com base de 18 polegadas (46 cm) e dois lados de 36 polegadas (91 cm) cada.
- e. Não é obrigatório pintar as linhas limitadoras citadas no Artigo 3 do Livro de Regras.
- f. É obrigatório pintar, dos dois lados do campo, uma linha a seis pés (1,83 m) da linha lateral, entre as linhas de jarda 25, para limitar a área de time.
- g. Os postes dos gols não precisam ser acolchoados. Caso sejam, a propaganda neste ponto é liberada.
  - I. Na falta de um dos postes de gol, ou na impossibilidade de utilização de um dos postes de gol, a arbitragem seguirá o Livro de Regras e a equipe mandante será multada administrativamente em R\$ 2.000,00;
  - II. Na falta dos dois postes de gol, o jogo não pode ser realizado e a equipe mandante será punida com WO na partida em questão e nas próximas, multa de R\$ 5.000,00 e exclusão da próxima edição da Liga BFA;
  - III. Em casos de reincidência, a multa será de R\$ 3.000,00 para a falta de um dos postes de gol.
  - IV. Em caso de inutilização de um ou dos dois postes de gol durante a partida, a arbitragem seguirá o livro de regras.
  - V. Os postes de gol devem ter uma barra horizontal a 3,05 metros de altura com relação ao chão, e duas barras verticais com altura



suficiente para que a arbitragem consiga determinar um chute como válido. Em dúvida, o Referee define se a altura é suficiente.

- i. Penalidade: para cada poste com altura insuficiente para determinar um chute como válido, será aplicada uma multa de R\$ 500,00.
  - h. A propaganda é liberada nos materiais das correntes de jardagem e indicador de descida. Caso a Liga BFA forneça o material de campo, este deverá ser obrigatoriamente utilizado sem alterações.
19. O campo de jogo deve ser pintado de acordo com o Manual de Pintura de Campo da Liga BFA.

Parágrafo único: penalidades referentes à pintura do campo e sua montagem:

- a. Considerando que são 4 conjuntos de hashmarks, sendo 2 centrais e 2 laterais, cada conjunto com pintura incompleta acarreta uma multa administrativa de R\$ 750,00. Considera-se que cada conjunto deve ter a quantidade de hashmarks equivalente ao tamanho em jardas do campo;
- b. A pintura das hashmarks centrais em distância diferente de 60 pés das laterais acarreta uma multa administrativa de R\$ 300,00;
- c. Caso os marcadores decorativos cubram as marcações de jogo, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00;
- d. Caso os números não sejam pintados em todas as posições, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 500,00;
- e. Caso os números sejam pintados em tamanhos diferentes do obrigatório, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00;
- f. Caso os números sejam pintados a uma distância diferente da indicada, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00;
- g. Caso as setas direcionais não sejam pintadas em todas as posições, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00;
- h. Caso as setas direcionais sejam pintadas em tamanhos diferentes do indicado, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00;
- i. Caso não sejam pintadas todas as linhas de 5 jardas, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 1.500,00;
- j. Caso as linhas de área de time não estejam pintadas, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 500,00.
- k. Caso as linhas de área de time estejam pintadas fora do que está estabelecido neste regulamento, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00.
- l. Caso não haja 8 pylons nos cantos das endzones de acordo com o Artigo 6 do Livro de Regras, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00.



m. Caso o mandante não forneça a corrente de jardagem e/ou o indicador de descida até o horário marcado para o início do jogo, a partida não será realizada e será decretado o W.O. contra a equipe mandante. A penalidade para este caso é de W.O. na partida em questão e nas seguintes, multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão desta edição da Liga BFA e perda da vaga na próxima edição da Liga BFA.

20. O time mandante deve apresentar o campo de jogo pronto para o início da partida com pelo menos uma hora e dez minutos de antecedência ao horário marcado para a partida.

Parágrafo primeiro: entende-se por campo de jogo pronto para o início da partida o campo pintado com as linhas laterais, linhas de fundo, linhas de gol e linhas de 10 em 10 jardas. As falhas em pintura dos outros itens e montagem de campo estão sujeitas às penalidades já citadas no regulamento.

Parágrafo segundo: caso a equipe mandante não entregue o campo pronto dentro do prazo estabelecido, o delegado pode prorrogar o prazo por mais 30 minutos, ficando a equipe mandante sujeita a entregar o campo pronto até 40 minutos do horário marcado para a partida.

Parágrafo terceiro: caso a equipe mandante não entregue o campo pronto dentro do novo prazo, o delegado pode prorrogar o prazo por mais 40 minutos, ficando a equipe mandante sujeita a entregar o campo pronto no horário marcado para a partida.

Penalidade: caso o campo não seja entregue para o jogo com uma hora e dez minutos de antecedência para a partida, será aplicada uma multa de R\$ 1.000,00. Caso o campo não seja entregue a 40 minutos do horário marcado para a partida, será aplicado um acréscimo de R\$ 500,00 na multa anterior. Caso o campo não seja entregue no horário marcado para a partida, o delegado deverá prorrogar o início da partida em 15 minutos e a multa passa a ser de R\$ 2.000,00. Caso o campo não seja entregue para o jogo dentro deste novo prazo, a multa passa a ser de R\$ 2.500,00 e o campo deve ser entregue até 30 minutos após o horário marcado para a partida. A partida só pode ser iniciada com o campo de jogo entregue. O delegado deverá relatar tudo em súmula e o caso será analisado pelo comitê de gestão, que definirá a necessidade de punições além das multas. Caso o campo não seja entregue neste prazo, o mandante tem mais 30 minutos para entregar o campo e a multa passa para R\$ 3.000,00. Caso o campo não seja entregue neste prazo, será aplicado o WO sobre o mandante nesta partida e nas seguintes, multa de R\$ 5.000,00 e exclusão da próxima edição da Liga BFA.

21. O time mandante deve disponibilizar o campo de jogo para aquecimento da equipe visitante por um intervalo de pelo menos 40 minutos, sendo este intervalo iniciado no máximo no horário que antecede em 55 minutos o início da partida.

Parágrafo único: em casos de estádios que proíbam a utilização do campo de jogo antes da partida para aquecimento, é necessário que seja disponibilizado um espaço com superfície similar à superfície do campo de jogo e em tamanho adequado para a realização do aquecimento da equipe visitante. Qualquer espaço disponível para aquecimento de jogo deverá ser dividido entre as duas equipes, seja em espaço ou em tempo de duração.



Penalidade: caso a equipe visitante não tenha acesso ao espaço para aquecimento de acordo com este artigo, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 1.000,00.

22. A equipe mandante deverá indicar 3 pessoas para operação da corrente de jardagem e indicador de descida. Essas 3 pessoas devem se apresentar ao delegado da partida com pelo menos 40 minutos de antecedência ao início da mesma.

Parágrafo primeiro: caso a equipe mandante não apresente 3 pessoas para estas funções até 40 minutos antes do horário marcado para o início da partida, deverá disponibilizar 3 jogadores que tenham assinado a súmula.

Parágrafo segundo: os operadores de corrente e contador de descidas deverão vestir o uniforme fornecido pela Liga BFA e, na falta deste, deverão vestir camisa neutra, sem logotipo ou nome das equipes envolvidas na partida, ou colete de cor diferente das utilizadas pelas equipes na partida.

### Credenciamento

23. Somente será permitida a permanência na área de time e dentro do campo a jogadores e integrantes da comissão técnica e staff desde que os jogadores estejam escalados para a partida e os membros de comissão técnica e staff estejam devidamente identificados e uniformizados (uniformes diferentes dos atletas). Imprensa credenciada deve permanecer fora destas áreas.

Parágrafo único: o acesso à imprensa deve ser controlado pela equipe mandante e todos os credenciados devem respeitar as áreas de time e campo de jogo, devendo permanecer atrás das placas de publicidade, quando houver.

24. A autorização e controle de acesso às cabines é responsabilidade da equipe mandante, enquanto organizadora do evento.

### Equipamentos de comunicação

25. A utilização de equipamentos de comunicação por membros da comissão técnica de uma equipe entre a lateral de campo e as cabines é permitida, desde que os dois times tenham direito à mesma estrutura física (acesso às cabines).

Parágrafo primeiro: o equipamento usado é de responsabilidade de cada equipe.

Parágrafo segundo: a equipe mandante deve orientar a equipe visitante sobre o espaço disponível para que as equipes realizem essa comunicação.

26. A comunicação por ponto eletrônico ou rádio entre lateral de campo e jogadores dentro de campo é proibida.

### Arbitragem

27. O jogo deve ser supervisionado por no mínimo 7 árbitros. As equipes de arbitragem serão designadas pelo comitê de gestão.

Parágrafo primeiro: em casos que apresentem dificuldade para escalação de 7 árbitros, o comitê de gestão poderá optar pela escalação de 5 árbitros. Um exemplo



de caso de dificuldade para escalar 7 árbitros é a falta de árbitros disponíveis no local do jogo ou nas cidades que costumam disponibilizar arbitragem para este local.

Parágrafo segundo: o comitê de gestão informará a escala de arbitragem até a sexta-feira anterior ao jogo.

28. As taxas de arbitragem devem ser pagas pela equipe mandante, em valores estabelecidos pelo comitê de gestão e de acordo com o procedimento determinado pelo comitê de gestão.

Parágrafo primeiro: o comitê de gestão consolidará os valores de arbitragem de cada local em conjunto com a Comissão de Arbitragem.

Parágrafo segundo: o comitê de gestão enviará às equipes uma tabela de valores de taxa de arbitragem e possibilidades de deslocamento de arbitragem para cada cidade.

Parágrafo terceiro: casos de deslocamento não previstos serão resolvidos pelo comitê de gestão.

#### Obrigações do time mandante

29. Disponibilizar pelo menos 01 (uma) ambulância Tipo B (veículo destinado ao transporte de pacientes até o hospital) com ao menos um socorrista, equipamento adequado para estabilização e remoção de pessoas (prancha e estabilizadores de membros e de coluna cervical) e material básico de primeiros socorros, que deve estar presente no estádio pelo menos 30 minutos antes do início da partida e permanecer no local até o final do evento.

Parágrafo primeiro: a partida somente poderá ser iniciada com a presença da ambulância. Caso a ambulância não esteja no local até 30 minutos antes do horário marcado para o início do jogo, o delegado deverá prorrogar o prazo em 15 minutos e a equipe será multada em R\$ 300,00. Caso a ambulância não chegue até o horário marcado para o início do jogo, o delegado deverá prorrogar o prazo em 30 minutos e a equipe mandante será multada em mais R\$ 500,00. Caso a ambulância não chegue dentro deste prazo, será considerada a falta de ambulância e será aplicada a penalidade citada neste item.

Parágrafo segundo: caso a ambulância deixe o local da partida, o jogo deve ser paralisado imediatamente pelo delegado do evento, e só poderá ter continuidade com a presença da ambulância. O delegado fica responsável por acompanhar remotamente a localização da ambulância e reportar ao árbitro principal da partida. O prazo para retorno da ambulância é de 45 minutos. Caso a ambulância esteja a caminho do estádio, o prazo pode ser prorrogado em mais 45 minutos.

Parágrafo terceiro: a decisão sobre a necessidade de remoção na ambulância é do médico e/ou socorrista responsável pela ambulância.

Parágrafo quarto: não é obrigatório que a ambulância tenha acesso ao campo, mas deve haver acesso à maca que fará o transporte do jogador até a ambulância. Caso a ambulância não tenha acesso ao campo, os profissionais de saúde e seus equipamentos devem ficar no campo de prontidão para qualquer atendimento que seja necessário, e o veículo deve ficar estacionado em frente ao portão de acesso



do estádio mais próximo ao campo ou com maior facilidade para deslocamento da maca. A garantia dessas condições é responsabilidade da equipe mandante.

Parágrafo quinto: para estádios que não disponibilizem acesso ao gramado para a ambulância, a equipe mandante deverá elaborar um plano de ação de remoção de acidentados.

Penalidade: a falta de ambulância resultará em W.O. contra o time mandante na partida em questão e nas seguintes, multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão desta edição da Liga BFA e perda da vaga na próxima edição da Liga BFA.

30. Fornecer para a equipe visitante o total de 100 (cem) litros de água mineral, 20 (vinte) quilogramas de gelo filtrado e mesa ou qualquer superfície que não seja rente ao chão que proporcione maior facilidade para a distribuição de água entre os membros da equipe visitante.

Parágrafo primeiro: todo o material de hidratação do visitante deve ser fornecido com pelo menos 45 minutos de antecedência ao horário marcado para o início da partida.

Parágrafo segundo: a água deve ser fornecida em embalagens lacradas com o indicativo de “água mineral” e o gelo deve ser fornecido em sacos fechados com o indicativo de que são feitos com água filtrada.

Parágrafo terceiro: a partida não poderá ser iniciada enquanto não for fornecido o material de hidratação para a equipe visitante.

Parágrafo quarto: a equipe mandante tem até 30 minutos após o horário marcado para o início da partida para fornecer o material de hidratação. Passado este prazo, o delegado deve decretar o W.O. contra a equipe mandante.

Penalidade: W.O. contra o time mandante na partida em questão e nas seguintes, multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão desta edição da Liga BFA e perda da vaga na próxima edição da Liga BFA.

Penalidade: Atrasar o fornecimento do material completo de hidratação conforme o parágrafo primeiro deste item do regulamento: multa administrativa de R\$ 500,00

31. Fornecer para a equipe de arbitragem o total de 10 (dez) litros de água em copos e/ou garrafas, já refrigerados ou em recipiente isolado termicamente (cooler/isopor com gelo).

Parágrafo primeiro: todo o material de hidratação da equipe de arbitragem deve ser fornecido com pelo menos 45 minutos de antecedência ao horário marcado para o início da partida.

Parágrafo segundo: a equipe mandante pode fornecer bebedouro isolado termicamente que facilite o enchimento de copos e/ou garrafas por parte da equipe de arbitragem ao invés de fornecer copos e/ou garrafas de água já refrigerados.

Parágrafo terceiro: a partida não poderá ser iniciada enquanto não for fornecido o material de hidratação para a equipe de arbitragem.



Parágrafo quarto: a equipe mandante tem até 30 minutos após o horário marcado para o início da partida para fornecer o material de hidratação. Passado este prazo, o delegado deve decretar o W.O. contra a equipe mandante.

Penalidade: W.O. contra o time mandante na partida em questão e nas seguintes, multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão desta edição da Liga BFA e perda da vaga na próxima edição da Liga BFA.

Penalidade: Atrasar o fornecimento do material de hidratação de acordo com o parágrafo primeiro deste item do regulamento: multa administrativa de R\$ 500,00

32. A cobrança de ingressos para o evento é responsabilidade do organizador do evento, que deve informar formalmente à Liga BFA, através do e-mail [esportivo@ligabfa.com.br](mailto:esportivo@ligabfa.com.br), a quantidade de pagantes e presentes na partida.
33. Não deve haver cobrança de ingressos de jogadores escalados para a partida e membros da comissão técnica da equipe visitante que estejam inscritos na BFA, nem de árbitros escalados para a partida e nem do delegado da partida.
34. O time mandante deve realizar o play by play da partida na plataforma do sistema utilizado pela BFA, de acordo com orientação do Comitê de gestão, podendo ser recomendado que o play by play seja executado no perfil da equipe na plataforma *Twitter*, seguindo as orientações do Manual de Execução de Play by Play a ser fornecido pelo comitê de gestão.

Parágrafo primeiro: a equipe mandante deverá indicar uma pessoa responsável pela realização do play by play, com um smartphone com acesso à internet. Essa pessoa deve se apresentar ao delegado com pelo menos 35 minutos de antecedência ao horário marcado para o início da partida.

Parágrafo segundo: caso a equipe não apresente uma pessoa para esta função, deverá disponibilizar um dos jogadores que assinou súmula.

Parágrafo terceiro: o play by play é obrigatório quando a equipe não realizar transmissão ao vivo da partida. Caso a transmissão seja interrompida, a equipe deve iniciar o play by play imediatamente.

Parágrafo quarto: as plataformas Instagram e Facebook não são válidas para a realização do play by play da partida. Caso o play by play seja executado por uma destas plataformas, será aplicada multa de R\$ 350,00.

#### Obrigações do time visitante

35. Nos jogos fora de casa, as equipes devem chegar ao local do jogo com no mínimo 2 horas de antecedência ao horário marcado para o início da partida.

Parágrafo único: é obrigação das equipes manter contato com o delegado do evento em caso de atraso, e este prorrogará o prazo para chegada da equipe em mais 90 minutos.

Penalidade: caso a equipe visitante chegue no local do jogo com menos de 30 minutos de antecedência para o jogo, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 500,00. Casos de força maior serão avaliados após o jogo.



### Obrigações de ambas as equipes

36. Todos os jogadores devem apresentar documento oficial original válido com foto ao delegado para poderem assinar a súmula da partida.
37. Respeitar o protocolo da partida:
- a. 1h35min antes do jogo: o delegado fará a coleta de assinaturas dos jogadores da equipe visitante
  - b. 1h20min antes do jogo: o delegado fará a coleta de assinaturas dos jogadores da equipe mandante
  - c. 0h15min antes do jogo: entrada do visitante em campo
  - d. 0h11min antes do jogo: entrada do mandante em campo
  - e. 0h07min antes do jogo: execução do hino nacional (não é necessário alinhar no meio do campo, as equipes podem alinhar em suas próprias laterais)
  - f. 0h04min antes do jogo: árbitros e capitães no centro do campo para sorteio
  - g. 0h01min antes do jogo: times especiais em campo e alinhados, prontos para o kickoff

Parágrafo único: o protocolo pode sofrer alterações em virtude de demandas específicas de cada equipe, que devem comunicar o comitê de gestão com pelo menos 7 dias de antecedência ao jogo.

### **SEÇÃO 3 – DA ESTRUTURA DO EVENTO**

38. Os locais dos jogos devem dispor de:
- a. Separação obrigatória entre o campo e a arquibancada ou entre o campo e o público presente no mesmo nível do campo.
  - b. Mínimo de 3 seguranças facilmente identificáveis.
  - c. Vestiário para o time visitante, com pelo menos três chuveiros, pelo menos um vaso sanitário e pelo menos uma pia, além de espaço para a troca de roupa da equipe.

O vestiário deve ter porta com fechadura ou cadeado e a chave deve ser disponibilizada ao representante da equipe visitante com pelo menos 2 horas de antecedência ao horário marcado para o início da partida. Ao final da partida, os representantes das duas equipes devem fazer a vistoria do vestiário e a equipe visitante deve entregar a chave do vestiário para o representante da equipe mandante.

Caso não seja possível trancar o vestiário, a equipe mandante deve disponibilizar um segurança para atuar exclusivamente no controle de acesso ao vestiário durante todo o evento.



*Para jogos da Conferência Sul, é obrigatório que pelo menos um chuveiro do vestiário seja de água quente*

- d. Vestiário para a equipe de arbitragem, com pelo menos um chuveiro, pelo menos um vaso sanitário e pelo menos uma pia, além de espaço para a troca de roupa da equipe

O vestiário deve ter porta com fechadura ou cadeado e a chave deve ser disponibilizada ao representante da equipe de arbitragem com pelo menos 1 hora de antecedência ao horário marcado para o início da partida. Ao final da partida, os representantes das duas equipes (arbitragem e mandante) devem fazer a vistoria do vestiário e a equipe de arbitragem deve entregar a chave do vestiário para o representante da equipe mandante.

Caso não seja possível trancar o vestiário, a equipe mandante deve disponibilizar um segurança para atuar exclusivamente no controle de acesso ao vestiário durante todo o evento.

*Para jogos da Conferência Sul, é obrigatório que pelo menos um chuveiro do vestiário seja de água quente*

- e. Placar manual ou eletrônico visível ao público

*Penalidades: para cada item descumprido será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00.*

- f. Narração ou Anunciante em tempo real, em sistema de som potente o suficiente para que todos os presentes possam acompanhar é uma recomendação.

### Filmagem dos jogos

39. É de responsabilidade da equipe mandante gravar os jogos de acordo com o Manual de Filmagem elaborado pela Liga BFA e subir o arquivo original em uma pasta compartilhada em sistema de nuvem, conforme orientação do comitê de gestão, até 23h59min da quarta feira após o jogo.

Penalidades:

- a) O atraso na disponibilização do vídeo original em pasta compartilhada até 23h59min da sexta feira posterior ao jogo acarreta uma multa administrativa de R\$ 500,00
- b) A não disponibilização do vídeo original em pasta compartilhada até 23h59min da sexta feira posterior ao jogo acarreta uma multa administrativa de R\$ 1.000,00

40. É responsabilidade da equipe editar e disponibilizar o vídeo na plataforma YouTube, até 23h59min da quarta feira após o jogo e enviar o link do vídeo para [esportivo@ligabfa.com.br](mailto:esportivo@ligabfa.com.br).

Penalidades:



- a) O atraso na publicação do vídeo até 23h59min de quarta feira posterior ao jogo acarreta uma multa administrativa de R\$ 200,00 por dia de atraso.
- b) A não publicação do vídeo antes das 23h59min da sexta feira posterior ao jogo acarreta uma multa administrativa de R\$ 1.000,00

41. O vídeo disponibilizado no YouTube deve respeitar os seguintes requisitos:

- a. Título padronizado do vídeo: Liga BFA 4ª Edição – Mandante x Visitante – Conferência – dia/mês/ano

Exemplo: Liga BFA 4ª Edição – Reptiles 21 x 18 Piratas – Conferência Sudeste – 26/06/2021

- b. Deve ser disponibilizado em HD, com resolução mínima de 1280 x 720p
- c. A câmera deverá ser posicionada a uma altura mínima de 5 metros do campo de jogo, favorecendo a captação do maior número possível de jogadores em campo
- d. Não deverá haver zoom excessivo, câmera lenta ou qualquer outro recurso que modifique a imagem do jogo (Exemplo: GoPro)
- e. Os vídeos devem ser editados mantendo-se aproximadamente 3 a 5 segundos antes do início de cada jogada e 3 a 5 segundos após o apito final de cada jogada, cortando-se apenas o intervalo entre cada jogada
- f. Todas as jogadas devem ser filmadas e inseridas no vídeo, inclusive aquelas em que ocorrem faltas antes do snap
- g. Todos os anúncios de faltas realizados pelo árbitro principal devem ser filmados e inseridos na edição final
- h. O vídeo final deve conter:
  - i. o placar do jogo enviado pela Liga BFA, atualizado conforme as pontuações ocorrem
  - ii. o quarto em que o jogo se encontra
  - iii. logo da Liga BFA

Parágrafo único: o Comitê de gestão disponibilizará o arquivo a ser utilizado como placar para a publicação dos vídeos dos jogos

Penalidades: cada item anterior descumprido acarreta uma multa administrativa de R\$ 300,00

42. Os vídeos devem ser de livre acesso a qualquer pessoa na internet, e não em links privados.

#### **SEÇÃO 4 – DA BOLA DE JOGO**

43. As bolas devem seguir as especificações do Livro de Regras.



Parágrafo único: nos jogos da modalidade feminina a bola a ser usada é a de tamanho menor, popularmente chamada de *tamanho youth*.

44. É responsabilidade de cada equipe apresentar pelo menos 3 bolas para a disputa da partida
45. Todas as bolas devem ser entregues ao árbitro principal da partida com pelo menos 30 minutos de antecedência ao horário marcado para o início da partida, e sempre que solicitado.

Parágrafo primeiro: caso uma bola não seja aprovada pelo árbitro, a equipe pode iniciar o jogo com apenas 2 bolas.

Parágrafo segundo: caso a equipe não apresente o número mínimo de bolas ao árbitro dentro do prazo, este é aumentado em 30 minutos, podendo a equipe apresentar as bolas até o horário marcado para o início da partida, e será aplicada multa de R\$ 300,00. Caso este prazo não seja cumprido, a multa passa para R\$ 500,00 e o prazo é aumentado em 30 minutos. Caso este último prazo não seja cumprido, o delegado decretará WO contra a equipe.

Caso seja aplicado o WO por não apresentação de bolas para o jogo, a equipe será multada em R\$ 2.000,00 além da multa já citada, valores que deverão ser pagos até 10 dias após o WO.

## SEÇÃO 5 – UNIFORMES E EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

46. Todas as equipes devem apresentar ao comitê de gestão, dentro do prazo determinado pelo mesmo, imagens dos uniformes que utilizarão durante a temporada.

Parágrafo primeiro: cada equipe deve possuir um uniforme com camisa predominantemente branca ou de cor clara próxima ao branco e outro uniforme com camisa predominantemente escura, contrastante com o uniforme claro.

Parágrafo segundo: os uniformes devem ser aprovados pelo comitê de gestão, que fará a avaliação de cada modelo para definir se estão dentro das regras.

Parágrafo terceiro: os uniformes devem seguir as orientações do Manual de padronização de uniformes disponibilizado pela Liga BFA.

Parágrafo quarto: apenas uniformes de fornecedores cadastrados serão aceitos para a disputa da Liga BFA. Os fornecedores podem realizar o cadastro junto à Liga BFA através do e-mail [administrativo@ligabfa.com.br](mailto:administrativo@ligabfa.com.br).

47. O comitê de gestão, em conjunto com todas as equipes, fará a escala de uniformes para os jogos e sempre deverá haver contraste entre os uniformes das equipes em campo.
48. A preferência de escolha pelo uniforme claro ou escuro é da equipe mandante, ficando o visitante obrigado a utilizar o uniforme contrastante.
49. Caso as equipes entrem em acordo pela inversão das cores, devem comunicar o comitê de gestão até a quarta feira anterior ao jogo



## 50. Penalidades:

- a. Caso uma equipe se apresente para o jogo com uniforme diferente do comunicado antecipadamente, mas isso não atrapalhe a diferenciação de jogadores dos dois times em campo, a equipe que usou o uniforme errado será advertida formalmente. Este caso só se configura se uma equipe jogar com o uniforme claro e a outra equipe jogar com um uniforme de tons escuros contrastantes com o tom claro.

Em caso de reincidência, a equipe será multada em R\$ 1.000,00;

- b. Caso uma equipe se apresente para o jogo com uniforme diferente do comunicado antecipadamente e isso atrapalhe a diferenciação de jogadores dos dois times em campo, a equipe será multada em R\$ 2.000,00. Este caso se configura quando as duas equipes jogam com uniformes do mesmo tom, seja ele claro ou escuro.
  - c. Caso o referee considere que a falta de contraste não impede a realização da partida, deverá seguir o que manda o livro de regras para as punições no início de cada período.
  - d. Caso o referee considere que as cores dos uniformes 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\$ 3.000,00.
  - e. Caso uma equipe jogue com uniformes não aprovados pela Liga BFA, será multada em R\$ 3.000,00. Em caso de reincidência, a equipe será excluída da Liga BFA.
51. É recomendado que as camisas das equipes tenham o logotipo da Liga BFA na parte central frontal da gola ou na barra da camisa, próximo à cintura.
52. As meias fazem parte do uniforme e devem seguir cores padronizadas para todos os jogadores da equipe
53. As calças de jogo devem ser da mesma cor predominante, podendo haver variações de logotipos de fornecedores de material esportivo
54. Os capacetes de jogo devem obrigatoriamente seguir o mesmo padrão para toda a equipe
55. Sugere-se que artigos e acessórios utilizados pelos atletas sigam uma das cores padrão do time (camisas e calças de compressão, armbands, toalhas etc.). Esse não é um item obrigatório, mas sugerido pelo comitê de gestão para uma melhor imagem dos uniformes das equipes nos jogos do campeonato.

### Equipamento obrigatório

56. A orientação do Livro de Regras sobre as proteções de quadris, coxas e joelhos torna-se uma recomendação, não sendo um item obrigatório, mas sugerido pelo comitê de gestão.



57. Viseiras devem ser totalmente transparentes e devem sempre ser autorizadas pela arbitragem.
58. A arbitragem pode sempre solicitar a saída de campo de algum jogador por uso de equipamento ilegal ou inadequado.
59. Todos os demais itens relacionados a equipamentos utilizados por atletas devem seguir o Livro de Regras.

## **SEÇÃO 6 – DO SISTEMA DE DISPUTA**

60. O campeonato é disputado em um torneio masculino e um torneio feminino.

Parágrafo único: as equipes jogam entre si, de acordo com tabela e formato de disputa divulgados pelo comitê de gestão, para definir os times de cada conferência que disputarão os playoffs regionais (jogos eliminatórios até haver um campeão de conferência). As finais de conferência definirão os campeões de conferência.

61. Em caso de empate no número de vitórias, a classificação das equipes, dentro dos grupos, como também dentro de cada conferência, se dará pelos seguintes critérios, na ordem abaixo:
  - a. No caso de empate entre duas equipes:
    - i. vitória no confronto direto
    - ii. maior força de tabela
    - iii. menor número de pontos cedidos
  - b. No caso de empate entre mais de duas equipes, ou caso duas equipes empatadas não tenham se enfrentado:
    - i. Maior força de tabela entre as equipes empatadas
    - ii. Maior número de vitórias nos confrontos entre as equipes empatadas
    - iii. Menor número de pontos cedidos
    - iv. Sorteio

Parágrafo primeiro: para a conferência nordeste que possui equipes separadas em grupos A, B e C, a força de tabela será definida como a soma dos pontos de seus adversários, sendo que os times do grupo A valem 3 pontos, os times do grupo B valem 2 pontos e os times do grupo C valem 1 ponto cada. Em caso de empate nessa pontuação, a força de tabela segue os critérios do próximo parágrafo.

Parágrafo segundo: para as demais conferências que não possuem equipes divididas em grupos A, B e C, a força de tabela de cada equipe é definida como a soma das vitórias de todos os adversários da equipe na temporada regular, dividido pela soma da quantidade de jogos de cada adversário. A soma das vitórias dos adversários é feita para cada confronto realizado.



Parágrafo terceiro: para desempate de mais de uma equipe devem ser aplicados os critérios do item acima, um a um. A cada aplicação dos critérios, define-se o ranking entre as equipes e então os critérios de desempate voltam a ser aplicados do início.

Exemplo:

*Times A, B e C se enfrentaram na temporada regular e ficaram com o seguinte recorde: Time A (3-1); Time B (3-1); e Time C (3-1)*

*Times empatados em número de vitórias, aplica-se o critério de força de tabela:*

*Time A e B continuam empatados em força de tabela, e o time C tem uma força de tabela menor.*

*Como as equipes A e B continuam empatadas, há a definição de que as equipes A e B estão à frente da equipe C, e é necessário desempatar as equipes A e B.*

*Devem ser aplicados os critérios novamente do início, pois a situação passa a ser de duas equipes empatadas. Durante a temporada regular a equipe B venceu a equipe A e, portanto, por confronto direto, a classificação fica:*

*1º - Time B; 2º - Time A; 3º - Time C.*

62. O sistema de disputa se dará da seguinte forma:

### **Conferencia Norte**

#### **Equipes Participantes**

Manaus FA/AM  
Lobos Vingadores/PA  
Remo Lions/PA  
São Luis Sharks/MA

#### **Temporada Regular**

Grupo único com todas as equipes fazendo 3 jogos durante a fase regular.

#### **Playoffs**

##### *Final*

1º Colocado x 2º Colocado

O mando de campo na final será da equipe Manaus FA caso a equipe se classifique em 1º ou 2º durante a fase regular, caso o Manaus não se classifique o mando de campo será da equipe de melhor campanha durante a fase regular.



## **Conferencia Nordeste**

### **Equipes Participantes**

#### **Grupo A**

João Pessoa Espectros/PB  
Recife Mariners/PE  
Ceará Caçadores/CE  
America Bulls/RN

#### **Grupo B**

Cavalaria 2 de Julho/BA  
Santa Cruz Pirates/PE  
UFERSA Petroleiros/RN  
Natal Scorpions/RN  
Recife Apaches/PE  
Fortaleza Tritões/CE

#### **Grupo C**

Carrancas FA/PE  
Maceió Marechais/AL  
Segipe Redentores  
Santana Redbulls/BA  
São Bento Snakes/PB  
Jangadeiros FA/AL

### **Temporada Regular**

Todas as equipes farão 4 jogos e disputam classificação dentro dos seus grupos.

### **Playoffs**

1º Colocado Grupo A – Tem vaga direta na semi-final da conferencia  
2º Colocado Grupo A – Tem vaga direta na semi-final da conferencia

### ***Wildcard***

Wildcard 1 / 3º Colocado Grupo A x 2º Colocado Grupo B  
Wildcard 2 / 1º Colocado Grupo B x 1º Colocado Grupo C

### ***Semi-Final***

Semi-Final 1 / 1º Colocado Grupo A x Vencedor Wildcard 1  
Semi Final 2 / 2º Colocado Grupo A x Vencedor Wildcard 2

### ***Final***

Vencedor Semi-Final 1 x Vencedor Semi-Final 2

O mando de campo na final será da equipe de melhor campanha na temporada regular considerando a classificação dos grupos, sendo prioridade para o Grupo A, em seguida o Grupo B e por ultimo o Grupo C.



### **Conferencia Centro-Oeste**

#### **Equipes Participantes**

Sorriso Hornets/MT  
Cuiabá Arsenal/MT  
Tubarões do Cerrado/DF

#### **Temporada Regular**

Grupo único com todas as equipes fazendo 4 jogos durante a fase regular.

#### **Playoffs**

##### *Final*

1º Colocado x 2º Colocado

O mando de campo na final será da equipe de melhor campanha durante a fase regular.

### **Conferencia Sudeste**

#### **Equipes Participantes**

Galo FA/MG  
America Locomotiva/MG  
Vasco Almirantes/RJ  
America Big Riders/RJ  
Macaé Oilers/RJ  
Palmeiras Locomotive/SP

#### **Temporada Regular**

Grupo único com todas as equipes fazendo 4 jogos durante a fase regular.

#### **Playoffs**

##### *Semi-Final*

Semi-Final 1 / 1º Colocado x 4º Colocado  
Semi-Final 2 / 2º Colocado x 3º Colocado

##### *Final*

Vencedor Semi-Final 1 x Vencedor Semi-Final 2

O mando de campo na final será da equipe de melhor campanha durante a fase regular.



## **Conferencia Sul**

### **Equipes Participantes**

Moon Howlers/PR  
Timbó Rex/SC  
Joinville Gladiators/SC  
Jaraguá Breakers/SC  
Itajaí Almirantes/SC  
São José Istepôs/SC  
Porto Alegre Pumpkins/RS  
Canoas Bulls/RS  
Bulldogs FA/RS  
União da Serra/RS  
Santa Maria Soldiers/RS

### **Temporada Regular**

Grupo único com todas as equipes fazendo 4 jogos durante a fase regular.

### **Playoffs**

1º Colocado – Tem vaga direta na semi-final da conferencia  
2º Colocado – Tem vaga direta na semi-final da conferencia

### ***Wildcard***

Wildcard 1 / 3º Colocado x 6º Colocado  
Wildcard 2 / 4º Colocado x 5º Colocado

### ***Semi-Final***

Semi-Final 1 / 1º Colocado x Vencedor Wildcard 2  
Semi-Final 2 / 2º Colocado x Vencedor Wildcard 1

### ***Final***

Vencedor Semi-Final 1 x Vencedor Semi-Final 2

O mando de campo na final será da equipe de melhor campanha durante a fase regular.

## **BFA Feminina**

### **Equipes Participantes**

Portuguesa FA/SP  
Brasilia Pilots/DF  
Coldkillers/PR  
Curitiba Silverhawks/PR

### **Temporada Regular**

Grupo único com todas as equipes fazendo 3 jogos durante a fase regular.



## Playoffs

### *Super Final Feminina*

1º Colocado x 2º Colocado

O mando de campo na final será da equipe de melhor campanha durante a fase regular.

63. Na Liga BFA Masculina, os cinco campeões de conferência avançam para a fase chamada Playoffs Nacionais, composta por um jogo de wildcard entre o campeão do Norte e o campeão do Centro-Oeste, com mando do campeão do Centro-Oeste, e duas semifinais, compostas pelos campeões das demais conferências e pelo vencedor do jogo eliminatório. Em seguida, os vencedores das semifinais se enfrentam no Brasil Bowl.

64. O mando de campo para as semifinais nacionais segue os critérios estabelecidos desde a primeira edição da Liga BFA, em 2017, e está explicado no Anexo I.

O critério de mando de campo para as semifinais femininas também está no Anexo I.

Parágrafo primeiro: para esta edição, os mandos de campo das semifinais nacionais serão da seguinte maneira:

- a. Campeão Sudeste recebe o Campeão Nordeste
- b. Campeão Centro-Oeste/Norte recebe o Campeão Sul

Parágrafo segundo: para esta edição, a preferência de local para realização do Brasil Bowl segue a seguinte ordem:

- i. Nordeste
- ii. Sul
- iii. Centro-Oeste/Norte
- iv. Sudeste

65. Em casos de W.O., será considerado o placar de 49 a 0.

## **SEÇÃO 7 – DO AGENDAMENTO DE JOGOS**

66. Jogos em estádios sem iluminação artificial não podem ter seu início marcado para qualquer horário após 14h30min, para evitar riscos de interrupção da partida por falta de iluminação natural. Caso a paralização do jogo venha a acontecer por falta de iluminação natural, o ocorrido deve ser relatado pelo delegado em súmula e o caso será analisado pelo comitê de gestão.

Parágrafo primeiro: em locais onde se aplique o horário brasileiro de verão, jogos em estádios sem iluminação artificial podem ter seu início marcado para até 15h30min.

Parágrafo segundo: em jogos com horário marcado para início após as 14h30min, a



interrupção por mais de 60 minutos por falta de iluminação artificial acarretará suspensão da partida e o caso será analisado pelo comitê de gestão. Caso as duas equipes decidam aguardar mais tempo além dos 60 minutos, devem comunicar o delegado, que deverá manter a partida em espera até o retorno da energia, podendo qualquer uma das equipes solicitar a suspensão.

Parágrafo terceiro: o horário que a equipe mandante pode escolher para início da partida deve respeitar os seguintes limites:

- a. Caso o visitante seja de uma cidade a menos de 300 km do local do jogo, o início da partida deve ser entre 10h de sábado e 16h de domingo;
- b. Caso o visitante seja de uma cidade entre 300 e 600 km do local do jogo, o início da partida deve ser entre 14h de sábado e 15h de domingo;
- c. Caso o visitante seja de uma cidade entre 600 e 900 km do local do jogo, o início da partida deve ser entre 15h de sábado e 13h de domingo;
- d. Caso o visitante seja de uma cidade entre 900 e 1200 km do local do jogo, o início da partida deve ser entre 16h de sábado e 10h de domingo;
- e. Caso o visitante seja de uma cidade entre 1200 e 1500 km do local do jogo, o início da partida deve ser entre 18h de sábado e 10h de domingo;

Caso as duas equipes entendam que o horário pode ser diferente do determinado neste item do regulamento, devem comunicar o Comitê de gestão para a validação do horário.

67. As equipes devem mandar seus jogos em estádios que fiquem a, no máximo, 150 km de distância de suas cidades sedes. As cidades sedes são as mesmas utilizadas pelas equipes na edição anterior da Liga BFA.

Parágrafo único: caso a equipe queira mandar seu jogo em um estádio fora desse raio, deverá fazer a solicitação ao comitê de gestão, que consultará a equipe visitante para tomar a decisão.

68. As datas que serão divulgadas pelo comitê de gestão indicam o final de semana em que a partida será realizada. Os mandantes devem informar ao comitê de gestão a data, horário e cidade em que o jogo será realizado com 4 semanas de antecedência.

Parágrafo único: caso a equipe não informe o dia e horário dentro do prazo, será estabelecido como padrão o horário de 14h de sábado.

69. A definição do estádio da partida deve ser informada com no mínimo 3 semanas de antecedência.

70. Caso a equipe mandante faça qualquer alteração de estádio para realização da partida fora do prazo, esta deverá arcar com as despesas extras da equipe visitante e da equipe de arbitragem, ocasionadas pela mudança e comprovadas por documentos.

71. Alterações de datas de jogos devem ser solicitadas ao comitê de gestão, que deverá verificar a disponibilidade das duas equipes envolvidas e da equipe de arbitragem para tomar sua decisão.

72. Um time pode solicitar ao Comitê de gestão o adiamento, por motivo de força maior, de um jogo, com até 48h de antecedência ao horário marcado para o início da



partida. O caso será analisado pelo comitê de gestão.

73. Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos, fica definido que o jogo é suspenso e que a situação será analisada pelo comitê de gestão. Para efeitos práticos em campo, fica definido que:
- a. Em caso de transcorridos menos de  $\frac{3}{4}$  do jogo, ele é suspenso e o restante da partida pode ser remarcado para uma nova data, conforme definição do Comitê de gestão
  - b. Em caso de transcorridos mais de  $\frac{2}{4}$  e menos de  $\frac{3}{4}$  completos do jogo e o placar apontar uma diferença igual ou superior a 35 pontos, será decretado o encerramento do jogo
  - c. Em caso de transcorrido mais de  $\frac{3}{4}$  do jogo, ele é dado por encerrado.

## **SEÇÃO 8 – FUNÇÕES DO DELEGADO**

74. O comitê de gestão publicará para todas as equipes o nome dos delegados de cada partida até a quarta feira anterior ao jogo.
75. O Delegado será remunerado pela Liga BFA conforme o orçamento da edição corrente.
76. O delegado deve chegar ao local do jogo com pelo menos 2 horas de antecedência ao horário marcado para início da partida.
77. O delegado deverá levar para a partida a súmula e o checklist impressos, que serão enviados por e-mail pelo comitê de gestão até a quinta-feira anterior ao jogo.
78. O delegado deverá fazer todas as conferências indicadas no checklist antes da partida.
79. O delegado deverá coordenar a assinatura da súmula pelos jogadores, verificando o documento oficial original com foto de cada um.
80. O delegado deverá preencher a súmula com as ocorrências de jogo, de acordo com a orientação do comitê de gestão.
81. O delegado deverá coletar as assinaturas das equipes e da arbitragem após o jogo em súmula.
82. O delegado deverá fazer cumprir o regulamento da Liga BFA, sempre considerando o bom andamento do evento.
83. O delegado deverá fotografar todas as páginas da súmula e enviar eletronicamente para o comitê de gestão, de acordo com orientação do mesmo, no prazo máximo de 2 horas após a partida.
84. O delegado será orientado pelo comitê de gestão sobre os procedimentos a serem realizados no dia do jogo.

## **SEÇÃO 9 – DAS TRANSMISSÕES**

85. As transmissões das partidas podem ser:



a. Transmissões Oficiais BFA

A BFA arcará com todos os custos e logística de operação da transmissão, e as inserções de patrocinadores na transmissão serão divididas entre BFA, Equipe Mandante e Equipe Visitante de acordo com o estabelecido no Manual de Transmissão de Jogos BFA.

b. Transmissões Independentes das Equipes

A equipe arcará com todos os custos e logística de operação da transmissão, e as inserções de patrocinadores na transmissão serão divididas entre BFA, Equipe Mandante e Equipe Visitante de acordo com o estabelecido no Manual de Transmissão de Jogos BFA.

86. As transmissões realizadas na televisão, seja por iniciativa da Liga BFA ou das equipes, serão tratadas de forma diferenciada quanto às questões comerciais, devendo ser definidas de acordo com a negociação da Liga BFA com a emissora.

87. A divisão de inserções comerciais nas transmissões citadas nos itens anteriores, quando não se tratar de transmissões na televisão, será de acordo com o ANEXO II – Transmissões.

88. As Transmissões Oficiais BFA e as Transmissões Independentes das Equipes serão executadas em, no mínimo, 1 câmera com zoom, placar na tela em tempo real, narrador e comentarista.

89. Os direitos de transmissão de todos os jogos da BFA pertencem à Associação dos Clubes de Futebol Americano do Brasil, tendo, esta, a preferência em transmitir três partidas por final de semana na categoria de Transmissão Oficial BFA.

90. Parágrafo primeiro: qualquer equipe pode solicitar o direito de transmitir seus jogos ao comitê de gestão, e se a partida não estiver no cronograma das Transmissões Oficiais BFA, não haverá problema na cessão.

Parágrafo segundo: a BFA não está obrigada a transmitir as partidas, mas se coloca na posição de preferência para transmitir os jogos em que demonstrar interesse dentro dos prazos estabelecidos nesta seção do Regulamento.

91. O comitê de gestão fará a prestação de contas específica de cada transmissão.

Parágrafo único: o lucro gerado para a BFA através das transmissões deverá ser utilizado na execução da própria BFA, a critério do comitê de gestão, sempre com a devida prestação de contas.

92. Dentro do caráter comercial da venda de espaços publicitários nas transmissões, fica o comitê de gestão responsável por regular o pagamento de comissões aos responsáveis pela captação de recursos.

Parágrafo único: todos os valores devem ser depositados na conta bancária da Associação dos Clubes, indicada pelo comitê de gestão, que fará os devidos repasses de comissões, sempre apresentando as prestações de contas.

93. Transmissões executadas com telefones celulares, sem estabilização, sem placar na tela, narração, comentários e outros recursos, não serão consideradas Transmissões Oficiais BFA e nem Transmissões Independentes das Equipes, e somente poderão ser realizadas com aprovação do comitê de gestão. A BFA pode



solicitar a suspensão ou encerramento de uma transmissão que não atenda a qualidade mínima desejada.

94. O comitê de gestão deve informar todas as equipes o desejo de realizar a Transmissão Oficial BFA de uma partida com pelo menos 30 dias de antecedência.
95. As equipes que desejarem realizar uma Transmissão Independente de Equipe devem informar o comitê de gestão com pelo menos 21 dias de antecedência.

## **SEÇÃO 10 – DISPOSIÇÕES GERAIS**

### *Sobre a aplicação de multas*

96. As notificações das multas serão publicadas pelo comitê de gestão até o sexto dia útil após a realização da partida e serão enviadas por e-mail para o representante da equipe penalizada.
97. Os recursos das penalidades aplicadas devem ser encaminhados por e-mail para [administrativo@ligabfa.com.br](mailto:administrativo@ligabfa.com.br) até 3 dias úteis após finalizado o prazo para publicação das multas, de acordo com orientação do comitê de gestão.
98. O comitê de gestão fará a análise dos recursos das multas e dará o resultado até 3 dias úteis após finalizado o prazo para apresentação de recurso.
99. Todas as multas administrativas previstas neste regulamento devem ser pagas à Associação dos Clubes de Futebol Americano do Brasil, organizadora da Liga BFA, dentro do prazo estabelecido pelo comitê de gestão e na conta bancária indicada pelo comitê de gestão.

Parágrafo primeiro: uma equipe penalizada não poderá disputar nenhuma partida enquanto não tiver negociado todos os valores pendentes com o comitê de gestão. Em caso de inadimplência no momento de uma partida, a Liga BFA poderá decretar o W.O., multa administrativa de R\$ 5.000,00, exclusão desta edição da Liga BFA e perda da vaga na próxima edição da Liga BFA.

100. Todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante a disputa da BFA serão contabilizados e utilizados diretamente no campeonato, a critério do comitê de gestão, seja na edição corrente ou nas posteriores.

Parágrafo único: o comitê de gestão realizará prestações de contas mensais sobre todos os valores arrecadados e gastos, bem como sobre a inadimplência ou inadimplência das equipes.

### *Publicidade em campo*

101. As placas de publicidade colocadas no campo são de responsabilidade das equipes mandantes, sendo obrigatória a cessão para a BFA de espaço para 2 placas de 7 metros de comprimento por 1 metro de altura, na lateral oposta às câmeras de transmissão e mais uma placa atrás de cada gol, nas mesmas dimensões.

Parágrafo único: no Brasil Bowl, as placas de publicidade em volta do campo são de direito da BFA, da equipe mandante e da equipe visitante, em proporções de acordo com o Manual de Pintura e Montagem de Campo BFA.

102. No Brasil Bowl, a pintura de campo é responsabilidade da BFA e os direitos sobre



patrocínios pintados no gramado também

### Casos disciplinares

103. Os casos disciplinares serão tratados por uma comissão disciplinar conforme determinação do comitê de gestão.

### Casos omissos

104. A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade do comitê de gestão, que tratará todos os assuntos com transparência e correção.



## **ANEXO I – CRITÉRIOS DE MANDO DE CAMPO**

Quando não especificado no modelo de disputa, o mando de campo será da equipe de melhor campanha na temporada regular.

Semifinais Nacionais:

*(Mandante x Visitante)*

1. Campeão Centro-Oeste/Norte x Campeão Sul
2. Campeão Sudeste x Campeão Nordeste

Local de realização do Brasil Bowl de acordo com os vencedores das semifinais nacionais:

1. Nordeste
2. Sul
3. Centro-Oeste/Norte
4. Sudeste

As semifinais femininas serão disputadas entre as quatro equipes com melhor classificação na temporada regular.

- a. Semifinal 1: 1º x 4º
- b. Semifinal 2: 2º x 3º

O mando de campo da Super Final Feminina é da equipe com melhor campanha na temporada regular.



## **ANEXO II – TRANSMISSÕES**

As inserções disponíveis para as transmissões estão listadas a seguir. As placas de campo são da equipe mandante.

Para as transmissões, tanto para as oficiais da BFA como as independentes das equipes, ficam estabelecidas as inserções conforme o roteiro a seguir:

### **PRÉ JOGO**

- Transmissão aberta 15 minutos antes do jogo
  - Vídeo de abertura da transmissão
- Narrador e comentarista dão as boas vindas
- Narrador anuncia a entrada do visitante em campo
  - Inserção pré 1 - vídeo 30 segundos
- Entrada do visitante em campo
- Narrador anuncia a entrada do mandante em campo
  - Inserção pré 2 - vídeo 30 segundos
- Entrada do mandante em campo
- Execução do Hino Brasileiro
- Aúncio do coin toss
  - Inserção pré 3 - vídeo 30 segundos
- Coin Toss
- Preparação para kickoff
  - Inserção pré 4 - vídeo 30 segundos
- Kickoff

### **DURANTE O JOGO**

Time Outs

Inserções possíveis: 12

Time Out Mandante: TOM

Time Out Visitante: TOV



*os time outs são numerados de 1 a 6, sendo os 3 primeiros no primeiro tempo e os 3 últimos no segundo tempo. É possível que não sejam usados todos os timeouts*

- Inserção TOM1 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOM2 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOM3 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOM4 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOM5 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOM6 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOV1 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOV2 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOV3 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOV4 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOV5 - vídeo 30 segundos
  - Inserção TOV6 - vídeo 30 segundos
- 2 minute warning
    - uma parada no primeiro tempo e outra no segundo tempo*
    - Inserção 2M1 - vídeo 30 segundos
    - Inserção 2M2 - vídeo 30 segundos
  - Virada de quarto
    - uma parada no primeiro tempo e outra no segundo tempo*
    - *Inserção VQ1 - vídeo 30 segundos*
    - *Inserção VQ2 - vídeo 30 segundos*
  - Replay
    - vinheta rápida sempre que houver um replay, com quantidade variável a cada jogo*
    - *Inserção RP - vinheta 1 segundo*

## **INTERVALO DO JOGO**

- Inserções do intervalo
- *Entrevista Coach Mandante – 1 minuto*
  - *Inserção INT1 - vídeo 30 segundos*



- *Inserção INT2 - vídeo 30 segundos*
- *Inserção INT3 - vídeo 30 segundos*
- *Inserção INT4 - vídeo 30 segundos*
- *Comentários e destaques do primeiro tempo – 3 minutos*
  - *Inserção INT5 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT6 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT7 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT8 - vídeo 30 segundos*
- *Vídeo da melhor jogada do primeiro tempo – 2 minutos*
  - *Inserção INT9 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT10 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT11 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT12 - vídeo 30 segundos*
- *Melhores momentos do primeiro tempo – 4 minutos*
  - *Inserção INT13 - vídeo 30 segundos*
  - *Inserção INT14 - vídeo 30 segundos*

## **PÓS JOGO**

- Comentários pós jogo - 3 minutos
- Narrador anuncia que vai mostrar a tabela
  - vinheta tabela - 3 segundos
- Mostra tabela e fala dos próximos jogos
  - vinheta tabela - 3 segundos
- Comentários sobre a jogada da partida - 1 minuto
- Jogada da partida
  - vinheta JP - 5 segundos
- Vídeo da jogada da partida
  - vinheta JP - 5 segundos



- Comentários sobre coaches e jogadores - 2 minutos
- Entrevistas
  - vinheta entrevistas - 2 segundos
- Entrevista coach perdedor - 2 minutos
- Entrevista coach vencedor - 2 minutos
  - vinheta entrevistas - 2 segundos
- Narrador anuncia que vão divulgar o MVP
  - vinheta MVP - 5 segundos
- Entrevista MVP - 2 minutos
- Entrega do Prêmio MVP - 1 minuto
  - vinheta MVP - 5 segundos
- Agradecimentos
  - Vídeo de encerramento – 15 segundos

Para o caso de Transmissões Oficiais BFA, as inserções serão distribuídas da seguinte maneira:

**BFA:**

- Vídeo de abertura da transmissão
- Pré 3
- Pré 4
- TOM1
- TOM2
- TOM4
- TOV1
- TOV2
- TOV4
- 2M1
- 2M2
- VQ1
- VQ2
- INT1
- INT 2



- INT 5
- INT 6
- INT 9
- INT 10
- RP
- Vinheta tabela
- Vinheta JP
- Vinheta entrevistas
- Vinheta MVP
- Vídeo de encerramento

#### **MANDANTE**

- Pré2
- TOM3
- TOM5
- TOM6
- INT3
- INT7
- INT11
- INT13

#### **VISITANTE**

- Pré1
- TOV3
- TOV5
- TOV6
- INT4
- INT8
- INT12
- INT14

Para o caso de Transmissões Independentes das Equipes, as inserções serão distribuídas da seguinte maneira:

#### **BFA:**

- Vídeo de abertura da transmissão
- Pré 3
- Pré 4



- INT1
- INT 2
- INT 5
- INT 6
- INT 9
- INT 10
- Vinheta tabela
- Vinheta JP
- Vinheta entrevistas
- Vinheta MVP
- Vídeo de encerramento

#### **MANDANTE**

- Pré2
- TOM1
- TOM2
- TOM3
- TOM4
- TOM5
- TOM6
- 2M1
- 2M2
- VQ1
- VQ2
- INT3
- INT7
- INT11
- INT13
- RP

#### **VISITANTE**

- Pré1
- TOV1
- TOV2
- TOV3
- TOV4



- TOV5
- TOV6
- INT4
- INT8
- INT12
- INT14

### **Outras inserções**

Inserções além das citadas neste Anexo V podem ser feitas a critério do executante da transmissão: no caso de Transmissão Oficial BFA, o executante é a BFA; no caso de Transmissão Independente da Equipe, o executante é a Equipe.

### **Conteúdo a ser exibido nas inserções**

O material, seja vídeo, áudio, imagem estática, ou qualquer outra mídia que venha a ser exibida na transmissão como inserção, tem sua produção sob responsabilidade do interessado: no caso de Transmissão Oficial BFA, o interessado é a BFA; no caso de Transmissão Independente da Equipe, o interessado é a Equipe.

Quando houver Transmissão Oficial BFA, as equipes envolvidas devem enviar o material para as inserções a que tem direito com pelo menos 10 dias de antecedência ao jogo.

Quando houver Transmissão Independente da Equipe, a BFA e a equipe visitante devem enviar o material para as inserções a que tem direito com pelo menos 10 dias de antecedência ao jogo.

### **Propaganda no placar da transmissão**

O placar da transmissão deverá ser sempre o indicado pelo Comitê Gestor, e a propaganda é livre para o executante da transmissão, dentro do espaço determinado para tal.