



REGULAMENTO

Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022

CAPÍTULO 1. DA INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

Art. 1.º - Para se inscrever na Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022 (CMFA2022) cada equipe deverá:

- a) Ser filiada à FEMFA.
- b) Se comprometer a cumprir com todas as regras e regulamentos;
- c) Não possuir quaisquer débitos perante a Federação Mineira de Futebol Americano, inclusive aqueles referentes a multas e/ou taxas decorrentes de condenações do TJD-FEMFA ou de participações anteriores em eventos organizados ou cancelados por essas instituições;
- d) Pagar as taxas previstas no ANEXO 1;
- e) Equipes que eventualmente possuam ou venham a contrair débito com a FEMFA, deverão assinar termo de reconhecimento de dívida, especificando o prazo e condições de parcelamento para quitação do débito. Fica acordado ainda que caso a equipe deixe de honrar o compromisso, a mesma receberá uma notificação para que quite o débito no prazo de 48 (quarenta e oito) horas, sob pena de ser eliminada da competição, não cabendo qualquer tipo de recurso.

CAPÍTULO 2. DAS REGRAS DE JOGO

Art. 2º - Serão utilizadas as regras de jogo da IFAF 2022 traduzidas, adaptadas e disponibilizadas pela **Associação Nacional de Árbitros de Futebol Americano do Brasil (ANAFAB)**, conforme o "Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano para o Brasil".

CAPÍTULO 3. DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES

Art. 3.º - Só poderão ser inscritos no Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022 atletas que:

- a) Estejam vinculados, através de registro no software oficial da Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022, à equipe que deseja inscrevê-lo na competição;
- b) Não estejam vinculados a outras equipes dentro do estado de Minas Gerais, a partir do momento de sua inscrição no Campeonato Mineiro 2022.

Parágrafo Único: Caso tenha um atleta inscrito por outra equipe, será possível a solicitação da transferência via sistema até a data limite de inscrição, havendo consentimento do atleta e da equipe em que o atleta esteja vinculado. Todas as transferências de atletas devem obedecer o "Regulamento Nacional de Registro e Transferência de Atletas do Futebol Americano e de Bandeiras". Caso seja constatada má fé da equipe em cadastrar o atleta sem consentimento, será aplicada multa na equipe no valor de R\$ 1.000,00 (Mil Reais), a ser publicada através de resolução. A equipe poderá ser inclusive eliminada do torneio. Jogador nessas condições é considerado "jogador irregular", com penas previstas no Art.7 §2º deste regulamento.

§ 1º: Esquema vacinal Covid 19

- a) Estejam com o esquema vacinal de ao menos uma dose contra COVID 19 em até 10 dias da data da competição. Será pedido a plataforma que o comprovante possa ser enviado



juntamente com a inscrição, e na súmula já constar a liberação do atleta apto a jogo. Caso a plataforma não for possível este recurso, o documento deverá ser apresentado ao delegado de partida antes do início.

b) Atletas que não comprovarem vacinação serão obrigados a entregar ao delegado de partida de cada jogo, um certificado para Negativo Covid de até 72 horas de validade. Caso o atleta não comprove a vacinação ou o teste negativo, ele estará inapto para participação

Art. 4.º - Fica determinado que todas as equipes deverão inscrever para a Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022, no mínimo 40 (quarenta) atletas.

Fica obrigatório que a equipe faça o cadastro de "Todos" os integrantes da equipe diretamente e indiretamente envolvidos, como coaches, profissionais e qualquer integrante de apoio a equipe. Na sumula terá o nome e documento dos mesmos para comprovação de número de pessoas atingidas diretamente como pede a Lei de Incentivo ao Esporte. Foi pedido a plataforma que tenha discriminado na inscrição, Atletas, Staff e Outros.

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

- a) Tiverem seu cadastro preenchido no sistema oficial da Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022 plataforma Sport TI
- b) Anexarem ao Sistema, devidamente assinado, o "Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem", disponível no próprio sistema. No caso de jogadores menores de 18 anos, o "Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem" deverá imprimir e ser assinado pelos pais ou responsáveis;
- c) Os valores referentes a cadastro de jogadores e staff junto a plataforma Sport TI é de responsabilidade da equipe.

Parágrafo Único: O termo de responsabilidade poderá ser preenchido eletronicamente pelo atleta, caso o sistema oficial tenha essa função, exceto menores de 18 anos que além disso deverão imprimir e os pais ou responsáveis deverão assinar e entregar ao delegado da primeira partida em que este atleta venha a participar.

Art. 6.º - A idade mínima para a inscrição de um jogador é de 16 (dezesseis) anos completos até a data 31 de dezembro de 2022.

Parágrafo primeiro: Caso descumpra o art. 6º e/ou seu parágrafo primeiro será considerado como inscrição irregular, estando sujeito às suas penalidades previstas no Artº7 §2º..

Parágrafo segundo: Atletas com 18 anos incompletos (Validade ano do nascimento) devem assinar o termo de autorização fornecido pela FEMFA e entregar ao delegado da primeira partida em que este atleta venha a participar.

Parágrafo terceiro: Para cada atleta com 18 anos incompletos que atuar em partida do campeonato sem o termo de autorização assinado, será aplicada a equipe multa de R\$ 300,00 (trezentos reais)

Art. 7.º - O prazo para a inscrição no campeonato vai até às 23h59min (horário de Brasília) do dia 25/03/2022, sem possibilidade de janelas

§ 1º: A FEMFA, poderá emitir ofício que reduza ou aumente o prazo para inscrição de novos atletas na edição do torneio, comunicados e aprovados pelos times participantes. Toda alteração realizada no prazo de inscrição de atletas, deve ser comunicada com 48 horas de antecedência de sua validade.

§2º: Penalidades: Utilizar um jogador com inscrição irregular e/ou suspenso. Multa de R\$ 5.000,00.

Art. 8.º - Só será permitida a permanência na lateral de cada equipe, de jogadores uniformizados e membros de comissão técnica e staff devidamente identificados.



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

Parágrafo Dois: Será cobrado multa de R\$ 50,00 (cinquenta reais) por membro de comissão ou staff que não estejam identificados com uniforme específico ou crachá de identificação.

Art. 9.º – Está autorizado o acesso à lateral a profissionais, tais como a fotógrafos e membros da imprensa, desde que os mesmos estejam credenciados e com identificação a vista, contanto que isso não interfira no bom andamento da partida.

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

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

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

Art. 10º - A equipe sede deverá disponibilizar 3 (três) auxiliares de campo, sendo 1 (um) para carregar o marcador de descidas e 2 (dois) para o marcador de jardagem. Os mesmos devem ser identificados com uniformes ou coletes em cores contrastante com os das equipes em jogo.

§1º: Penalidades: Não atender os requisitos mínimos exigidos do quesito auxiliares no horário estipulado. Multa de R\$ 1.000,00.

Art. 11º - O Campeonato Mineiro de Futebol Americano custeado por projeto de Lei de Incentivo Esportivo Municipal, Estadual ou Federal, não será cobrado taxa de inscrição do Campeonato para Atletas e Equipes e **não será permitido a cobrança de ingressos para entrada nos jogos.**

Art. 12º - A equipe mandante deverá disponibilizar equipamento de som profissional nas dependências do local do jogo com no mínimo 3 microfones para a equipe de narração, comentaristas e árbitros,

§1º: Penalidades: Não atender os requisitos mínimos exigidos do quesito som profissional no horário estipulado, multa de R\$ 1.000,00.

Art. 13º - A equipe mandante deverá disponibilizar local adequado para os profissionais da equipe de transmissão ao vivo dos jogos como cabine de transmissão, bem como local adequado para as câmeras, e disponibilizar uma internet de fácil acesso com no mínimo 50 MB de Download e 50 MB de Upload dedicados e estável.

§1º: Penalidades: Não atender os requisitos mínimos exigidos do quesito internet no que impossibilite a transmissão ao vivo. Multa de R\$ 2.000,00.

CAPÍTULO 4. DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGADORES COM EXPERIÊNCIA INTERNACIONAL

Art. 14º - Jogadores estrangeiros registrados no Campeonato Mineiro de Futebol Americano serão ranqueados de acordo com sua experiência prévia no futebol americano, de acordo com os critérios abaixo:

a) Jogadores estrangeiros com experiência na NFL (National Football League) e CFL (Canadian Football League) receberão 12 (doze) pontos no ranking;



b) Jogadores estrangeiros com experiência em campeonato universitários nos Estados Unidos (incluindo todas as divisões da NCAA, National Collegiate Athletic Association, da NAIA, National Association of Intercollegiate Athletics, entre outras associações) receberão 6 pontos no ranking;

c) Jogadores estrangeiros com experiência no high-school dos Estados Unidos, em outras ligas universitárias, semi-profissionais e profissionais adultas, da América do Norte, Europa, Ásia e Oceania receberão 5 pontos no ranking.

d) Jogadores estrangeiros com experiência em campeonatos adultos na América Central, América do Sul ou África e em campeonatos juvenis (até 20 anos) em qualquer outro país que não Estados Unidos, receberão 2 pontos no ranking.

e) Jogadores estrangeiros sem experiência prévia no futebol americano não serão pontuados, equivalendo-se, nesse caso, a jogadores brasileiros.

Parágrafo Único: A utilização dos atletas estrangeiros por cada partida deverá ser limitada a um máximo acumulado de 12 (Doze) pontos no ranking.

§ 1º: Em caso de jogadores cuja experiência se encaixe em mais de um dos critérios acima, sua pontuação no ranking será igual ao maior valor, não ocasionando soma.

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

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

CAPÍTULO 5. DO JOGO

Time vencedor e Placar Final

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

Supervisão

Art. 16º - O jogo deve ser jogado sob a supervisão de um delegado e no mínimo 5 (cinco) e no máximo 8 (oito) árbitros. Cada equipe sede deverá disponibilizar para a FEMFA os dados com nome completo, telefone celular e email de dois possíveis delegados até o dia 27/02/2022 para a formação do grupo de delegados do Campeonato Mineiro 2022, onde terão treinamento específico para um preenchimento completo da sumula das partidas.

§ 1º Arbitragem e delegado devem se apresentar no local da realização da partida com uma hora e trinta minutos de antecedência a realização da partida.

Parágrafo Primeiro: Será cobrado o valor de R\$ 100,00 reais por dia a equipe que deixar de apresentar os nomes dos delegados ou apresentar fora do prazo.

Parágrafo Segundo: Será cobrado o valor de R\$ 200,00 (duzentos reais) da equipe mandante, a cada 30 minutos de atraso do delegado da partida.

Parágrafo Terceiro: Se em até 30 minutos para realização da partida o delegado não estiver presente a equipe mandante deverá indicar um substituto

Art. 17º - As equipes de arbitragem serão designadas pela FEMFA.

Capitães de Times



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

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

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

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

Obrigações de todas equipes

Art. 19º - As equipes devem se apresentar no local do jogo com no mínimo 1h30 (uma e trinta minutos) de antecedência do horário oficial de início da partida, munidos com a relação oficial de atletas presentes para a partida (contendo o número da jersey na partida), comissão técnica e staff relacionados para a partida, munidos do seu respectivo documento de identidade oficial com foto.

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

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

Penalidades Multa de R\$ 300,00 (trezentos reais) para cada 30 minutos completos de atraso, considerando o tempo de 1h30min de antecedência estipulado no artigo 16º. Em caso de derrota por WO, a multa é de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

§ 3º: As equipes que estiverem escaladas para qualquer etapa da Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022 são responsáveis igualmente pelo cumprimento do regulamento e disponibilização dos recursos para a realização da etapa. Quaisquer penalidades por descumprimento aos termos do regulamento são aplicadas igualmente em todas as equipes responsáveis pela rodada.

Art. 20º - A equipe Mandante deve disponibilizar no mínimo 1 (uma) ambulância com médico e/ou socorrista, que devem estar presentes no mínimo 30 (trinta) minutos antes do início da partida e permanecer no local até o seu final.

Parágrafo Primeiro: Fica sugerido a utilização de UTI Móvel para realização das partidas, caso não seja possível é necessário que a ambulância possua aparelho desfibrilador.

Penalidade Multa de R\$ 100,00 (cem reais) para cada 15 (quinze) minutos completos de atraso, considerando o tempo de 1h de antecedência estipulado no artigo 20º. O prazo de tolerância para chegada da ambulância é de 30 (trinta) minutos antes do horário previsto para o início da partida.

Parágrafo Segundo: A falta de ambulância com médico e/ou socorrista, ou a presença apenas do médico e/ou socorrista ou ambulância, após o período de tolerância para o início da partida resultará em multa e W.O. contra a equipe mandante. Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

- a) A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância. Ela deve estar no início da partida e só deve sair após o encerramento, exceto em caso de atendimento relacionado à partida. Caso a ambulância não esteja no local após o período de tolerância para seu início, o referee deve considerar que a ambulância não estava disponível e encerrar a partida decretando derrota por WO para equipe mandante.
- b) O referee da partida deve, antes do seu início, manter contato com os times responsáveis pela ambulância, e estabelecer o período máximo de ausência da mesma, em qualquer caso de remoção, registrando tempo em súmula;
- c) Em caso de ausência momentânea da ambulância, a partida deve ser paralisada até a substituição ou retorno do recurso. Esta paralisação deverá ser de no máximo 30 minutos.
- d) É obrigatório às equipes que façam a contratação da ambulância para ficarem exclusivamente



à disposição da partida, prevenindo os problemas decorrentes do uso da ambulância para atendimento de outras ocorrências durante a partida.

Art. 21º - Equipe mandante deverá apresentar ofício protocolado junto à Polícia Militar, informando sobre a realização do evento, devendo entregar uma cópia ao delegado da partida. Disponibilizar, caso exigido em legislação local, segurança pública (polícia militar) ou privada (empresa especializada em serviço de segurança) exclusivamente para o evento.

Parágrafo Único: É de responsabilidade da equipe sede informar com 7 (sete) dias de antecedência a FEMFA, a forma de como será feito o controle de acesso ao campo e demais dependências do local onde será realizada a partida.

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

Art. 22º - A equipe mandante deve fornecer hidratação com trinta minutos de antecedência ao início da partida para todas as equipes, que deverá ser de no mínimo 80 (oitenta) litros de água mineral e 10 (dez) kg de gelo. Além de mesa ou qualquer superfície não rente ao chão, que proporcione maior facilidade para a distribuição de água entre os atletas.

§ Único: Caso o fornecimento da água seja feito em garrafas ou galões com capacidade maior que 1500ml, é obrigatório o fornecimento de copos descartáveis. Em caso de garrafas ou galões com capacidade maior que 5000ml é obrigatório o fornecimento de reservatório com torneira ou qualquer outro dispositivo que facilite o manuseio e consumo da água.

Parágrafo Único: O atraso no fornecimento de água e gelo devem ser informados em súmula pelo delegado da partida.

Penalidades Multa de R\$ 200,00 (duzentos reais) a cada 20 (vinte) minutos para o fornecimento de água e gelo para as equipes.

Art. 23º - A equipe mandante deve fornecer hidratação para a equipe de arbitragem com 30 minutos de antecedência ao início da partida, que deverá ser de no mínimo 20 (vinte) litros de água.

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

Penalidades Multa de R\$ 200,00 (duzentos reais) a cada 20 (vinte) minutos para o fornecimento de água para a equipe de arbitragem.

Art. 24º - É de responsabilidade da equipe mandante, instalar e exibir ao meio do campo para fins de visualização na transmissão as Placas e Back Drops disponibilizados pela FEMFA com relação aos parceiros. Esta estrutura deverá deixar estas Placas e Back Drops de forma limpa, esticada, visível e apresentável, em estrutura se possível metálica. Estes itens serão fornecidos pela FEMFA em material Lonil, e após os jogos devem ser devolvidos para que sejam usados nas outras partidas do campeonato.

03 placas de 7 metros de comprimento x 1 metro de altura, 01 Back Drop com 2,50 metros de largura por 2,00 metros de altura

CAPÍTULO 6. DO CAMPO

Art. 25º Dimensões, Pintura e Demarcações Dimensões e marcações de campo devem seguir o Livro de Regras.

Art. 26º - O campo deve ser de grama natural e/ou sintética e ter uma área retangular com dimensões oficiais, linhas, zonas, gols e pylons.



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

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

Se a dimensão do campo for reduzida, todas as outras dimensões, devem ser adequadas na mesma proporção, inclusive a corrente de jardagem.

§ 3º: Vale destacar que para campos com 80 jardas, obrigatoriamente cada jarda deve ser usada em tamanho padrão (9,14 m), ou seja, campos com 80 jardas com jardas em tamanho mínimo serão considerados irregulares.

§ 4º: Devem seguir as regras abaixo:

- a) Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 centímetros de largura, (Exceções: Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que 10 centímetros, linhas de gol podem ter 10 ou 20 centímetros de largura);
- b) Marcadores brancos ou contrastantes de decoração (ex. logos, nomes de time, emblemas, eventos, etc., inclusive propaganda) são permitidos nas endzones, desde que pintados no gramado e não devem estar a menos de quatro pés de qualquer linha;
- c) Marcadores decorativos em cores contrastantes são permitidos dentro do campo de jogo, mas não devem sobrepor as linhas de jarda, linhas de gol ou laterais;
- d) Propaganda é proibida apenas dentro do campo de jogo e coaching box.
- e) Para a pintura do campo, deve-se utilizar de tinta atóxica solúvel em água preferencialmente Branca (É permitido a utilização de cores que sejam contrastante ao campo). A utilização de outros materiais, desde que em acordo com o regulamento, deve ser questionada a FEMFA que irá validar junto ao Comitê Disciplinar e após aprovação irá comunicar aos adversários, a equipe de arbitragem, ao Delegado da partida e demais envolvidos. Esses pedidos devem ser feitos com pelo menos 72h de antecedência, para que possa ser verificada a total segurança para a saúde de árbitros, atletas e demais membros das equipes, permanecendo sujeita às sanções acima;
- f) São obrigatórios números de jardas no campo, de até 1,82 m e 1,22 m de largura, com o topo dos números a 9 jardas das laterais;
- g) São obrigatórias setas direcionais ao lado dos números de campo (exceto no 50). A seta é um triângulo com base de 1,52 m e dois lados de 91 cm cada;
- h) As duas linhas de meio (hashmarks) estão a 18,30 metros das laterais. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter 60 cm de comprimento.

Penalidades Multa de R\$ 200,00 (duzentos reais), por alínea descumprida, com exceção da alínea “e”.

§ 5º: É terminantemente proibida a utilização de produto tóxico, cal virgem, cal hidratado, talco químico, talco industrial ou assemelhados, ou ainda qualquer outro material capaz de ocasionar lesões nos olhos ou pele. Caso haja descumprimento da alínea “e” juntamente com o presente parágrafo, será decretada derrota a favor do time visitante, além de multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), e não realização da partida.

Obs: Caberá à comissão de arbitragem, junto ao delegado da partida verificar todos os itens e relatar em súmula.

Marcação das Áreas Delimitadoras

Art. 27º - As medições devem ser feitas a partir das partes internas das marcações delimitadoras. A largura total de cada linha de gol deve estar dentro das endzones.

Linhas Limitadoras

Art. 28º - Linhas limitadoras devem ter 10 cm de largura e podem ser brancas ou amarelas.

- a) Ninguém fora das áreas de time deve estar dentro das linhas limitadoras.
- b) Coaching box é a área entre as linhas limitadoras e as linhas de técnicos, entre as jardas-20,



- os técnicos são autorizados a ficar somente nessas áreas;
- c) Marcar as áreas, entre as jardas-20 (coaching box) é uma necessidade para controle de jogo.

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

Gols

Art. 29º - Cada gol deve ter duas traves verticais brancas ou amarelas se estendendo a, pelo menos, 6,1 metros acima do chão com uma trave horizontal branca ou amarela unindo as duas, cujo topo deve estar a 3,05 metros do chão. As partes internas das traves verticais devem estar no mesmo plano vertical da parte interna da linha de fundo.

- a) Além da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas estejam a 5,48 metros de distância uma da outra;
- b) As traves verticais não devem ter qualquer material decorativo (Fitas, para indicar a direção do vento, laranjas ou vermelhas de 0,10 metros por 1,06 metros são permitidas.);
- c) A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo;
- d) Se as traves tiverem tamanhos diferentes ou estiverem tortas, deverão ser avaliadas pela equipe de arbitragem se tem condições de uso.

Parágrafo Único: É permitido a utilização de apenas uma das traves.

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

Pylons

Art. 30º - Pylons flexíveis de 4 lados 10 x 10 cm com altura total de 45 cm, que pode incluir um espaço de 5 cm entre a parte de baixo do pylon e o campo, são obrigatórios. Eles devem ser vermelhos ou laranjas e posicionados na parte de dentro das oito interseções das linhas laterais com as linhas de gol e de fundo. Os pylons que marcam as interseções entre as linhas de fundo e as extensões das linhas de meio devem ser posicionados a três pés das linhas de fundo.

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

Corrente de Jardagem e Indicadores de descida

Art. 31º - A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de, pelo menos, 1,52 metros de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 jardas de distância quando a corrente estiver completamente esticada. Antes do jogo, o linesman deve testar, medir e aprovar a Corrente de Jardagem para garantir sua precisão e segurança. Parágrafo único: Não é permitida a utilização de material plástico, elástico ou que possa se modificar durante a partida, para contagem de jardas, recomenda-se que seja utilizada corrente de ferro com elos.

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

Art. 32º - O Indicador de Descida (marcador de downs) deve ser montado em um bastão de pelo menos, 1,52 metros de altura, operado aproximadamente 1,80 metros, além da linha lateral oposta à cabine de imprensa.

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

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais paralelo as laterais, na lateral oposta à cabine de imprensa, exceto em estádios onde a área total de campo não permitir;
- b) Todos os bastões da Corrente de Jardagem e do Indicador de descidas devem ter pontas "cegas";
- c) É proibido colocar qualquer tipo de propaganda nas Correntes de Jardagem e nos Indicadores de Descida. Exceções são nomes ou logos do fabricante dos materiais;
- d) Os marcadores de jardagem e descidas devem ter preferencialmente a cor laranja, fica proibido utilização de material na mesma cor da equipe mandante, exceto laranja, para facilitar a visualização dos locutores, público e adversários.



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

Marcadores e Obstruções

Art. 33º - Todos os marcadores e obstruções dentro da superfície do campo devem ser posicionados ou montados de maneira a evitar qualquer possibilidade de ferir jogadores. Isso inclui qualquer coisa perigosa para qualquer pessoa nas linhas limitadoras. O referee deve mandar remover qualquer obstrução ou marcadores perigosos localizados dentro das linhas limitadoras.

Parágrafo Primeiro: Qualquer marcador ou obstrução dentro da superfície do campo, mas fora das linhas limitadoras que oferecerem qualquer perigo devem ser reportados ao controle do jogo pelo referee. A determinação final e ações corretivas devem ser responsabilidade do controle de jogo.

Parágrafo Segundo: Caso o referee entenda que qualquer obstrução ou marcador que não possam ser removidos possam ferir os jogadores, a partida deve ser declarada encerrada e declarada vitória do visitante.

Áreas do Campo

Art. 34º - Nenhum material ou aparelho deve ser usado para melhorar ou piorar a superfície de jogo ou outras condições, caso dê a um jogador ou um time uma vantagem.

Art.35º - Caso sinta necessidade, o referee pode solicitar qualquer melhora no campo de jogo, necessária para uma administração apropriada e segura da partida.

CAPÍTULO 7. DA ESTRUTURA

Art. 36º - Os locais dos jogos devem dispor de:

- a) Separação entre o campo e a arquibancada;
- b) Acomodação para no mínimo 200 pessoas sentadas;
- c) 2 (dois) vestiários com no mínimo 3 chuveiros para time A e time B, além de uma sala ou vestiário para a arbitragem;
- d) Placar manual ou eletrônico;

Parágrafo Único: A falta de qualquer um destes itens, devem ser relatados em súmula pelo delegado da partida.

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

CAPÍTULO 8. DA BOLA

Especificações

Art. 37º - As bolas devem seguir as seguintes especificações:

- a) Nova ou seminova. (Uma bola seminova é uma bola que não se alterou, não se deformou e mantém as propriedades e qualidades de uma bola nova);
- b) Cobertura feita de quatro painéis de couro ou couro sintético áspero sem dobras que não as costuras;
- c) Uma costura principal de oito laçadas;
- d) Cor natural marrom;
- e) Em conformidade com os tamanhos máximo e mínimo indicados na regra de jogo;
- f) Infladas à pressão de 12 1/3 a 13 1/3 psi (pounds por polegada quadrada);
- g) Peso de 14 a 15 onças (396,89g a 425,24g);
- h) A bola não pode ser alterada. Isso inclui qualquer substância de secagem da bola. Aparelhos de secagem mecânica não são permitidos próximos às laterais ou às áreas de time;
- i) Propaganda é proibida na bola

§ 1º É de responsabilidade da equipe mandante fornecer as bolas para realização da partida.



a) Multa de R\$ 200,00 (duzentos reais) pelo não fornecimento de bolas para a partida.

§ 2º: Cada equipe poderá usar sua bola de preferência para o tipo de jogada, para lançamento e para chute.

§ 3º: Caso a bola utilizada não seja de couro legítimo, sendo assim de material composto, fica pré-definida a calibragem constante na bola em questão, como a mínima e máxima aceitável.

Administração e Aplicação

Art. 38º - Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas, de acordo com as características do regulamento

Art. 39º.

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

- a) Todas as medições devem ser feitas depois da bola legalmente inflada;
- b) A circunferência longa deve ser medida em volta das pontas da bola, mas não sobre o laço;
- c) A circunferência curta deve ser medida em volta da bola, sobre a válvula e sobre o laço.

Art. 40º - Caso haja necessidade de medição, a equipe de arbitragem deve verificá-la com um medidor de pressão e bomba.

Parágrafo Único: O medidor de pressão é de responsabilidade da equipe de arbitragem.
Penalidades Multa de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais).

Parágrafo Único: Durante a partida inteira, qualquer time pode usar uma bola nova ou seminova de sua escolha quando em posição, contanto que a bola encontre as especificações exigidas e foram medidas e testadas de acordo com a regra.

Art. 41º - Todas as bolas devem ser entregues ao referee para teste no mínimo 30 minutos antes do início da partida e sempre que solicitado por ele.

Art. 42º - Marcar uma bola indicando a preferência de qualquer jogador ou qualquer situação é proibido, exceto para diferenciar bolas de passe e de chute.

CAPÍTULO 9. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração

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

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

Penalidade: Deve ser cobrado da equipe multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) pelo descumprimento das especificações dos números em uniformes.

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

Parágrafo único: O único caso em que pode ser usado os números 0 (zero) e 00 (zero zero) para as camisas de reposição.

Penalidade: Atleta que estiver utilizando os números 0 (zero) e 00 (zero zero) com exceção para caso de reposição de camisas, deve ser retirado de campo e cobrado um time-out de sua equipe.



Art. 44º - É proibido mudar de número durante uma partida para enganar a arbitragem e os adversários.

Penalidades: Se o atleta de alguma equipe fizer isso, será considerado atleta em condição irregular, o que acarretará em WO contra sua equipe. Multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

Art. 45º - Se uma camisa rasgar durante uma partida, a ponto de ficar inutilizável ou ilegível o número, o jogador poderá trocá-la por outra de mesmo número, por uma camisa de número 0 (zero), 00 (zero zero) ou por uma camisa com um número que não tenha sido usada por outro jogador durante a partida em questão, desde que informe a mudança para a arbitragem, que deve fazer constar em súmula.

Cores Contrastantes

Art. 46º - Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa de cor escura e uma de cor clara (preferencialmente branca).

Parágrafo Único: As equipes devem informar com 10 (dez) dias de antecedência as cores dos seus uniformes, sendo a preferência de escolha da equipe mandante.

Penalidade: Multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) pelo descumprimento deste artigo.

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

Art. 48º – Capacetes, calças e meias podem conter o logotipo do time e o número do jogador.

§ 1º: Todos os atletas devem utilizar capacetes, meias e calças da mesma cor.

Art. 49º - Qualquer outro item de equipamento pode ter somente a logo de seu fabricante e informações de segurança.

Penalidade: Se um jogador não estiver usando o equipamento obrigatório de acordo com todos os itens do artigo 45, deve ser cobrado um *timeout* do time e o jogador não deve voltar a jogar até que esteja de acordo com os itens.

.

Equipamento Obrigatório

Art. 50º - Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados:

- a) Capacete com uma máscara (facemask) um protetor de queixo (chin strap) de dois, quatro ou seis pontos de segurança. Não prender o protetor de queixo é uma violação. Os árbitros devem informar os jogadores que tiverem protetores de queixo soltos, sem cobrar um pedido de tempo (*timeout*), a menos que o jogador ignore o aviso. Jogadores de um time devem usar capacetes da mesma cor e desenho, e máscaras da mesma cor.
- b) Proteção de ombros (shoulder pads).
- c) Protetor bucal.
- d) Camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro.
- e) Calças de cores e desenho idênticos. O uso obrigatório de 5 picles e sendo opcional o uso de 7 picles..
- f) Meias de cores predominantes idênticos (logo do fabricante não descaracteriza a meia para sua utilização)

§ 1º: Se um jogador não estiver usando o equipamento obrigatório de acordo com todos os itens do artigo 46, deve ser cobrado um *timeout* do time e o jogador não deve voltar a jogar até que esteja de acordo com os itens.

§ 2º: Por questões de segurança é proibido o uso de protetor bucal na cor branca, vermelha ou transparente, pois dificulta identificação em caso de perda da consciência.

Equipamento Ilegal

Art. 51º - Nenhum jogador usando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade do equipamento de um jogador deve ser decidida pelo umpire. Equipamentos ilegais incluem os seguintes:

- a) Equipamento usado por um jogador, incluindo membros artificiais, que ofereçam perigo aos outros jogadores. Um membro artificial não pode dar nenhuma vantagem competitiva a seu usuário. Se necessário, um membro artificial deve ser acolchoado para ter as características de contato de um membro natural.
- b) Substâncias rígidas, abrasivas nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos de qualquer jogador, a menos que coberta por espuma de pelo menos ½ polegada de espessura, ou um material alternativo da mesma espessura e de propriedades físicas similares. Superfícies rígidas somente são permitidas, se cobertas, para proteger lesões. Protetores de mãos e braços (gesso coberto ou talas) são permitidos apenas para proteger fraturas ou luxações.
- c) Protetores de coxas de substâncias rígidas, a menos que tenha todas as superfícies cobertas por material similar a espuma que tenha pelo menos ¼ de polegada de espessura na superfície externa e 1/8 de polegada de espessura na superfície interna e nas bordas; Caneleiras sem cobertura de espuma de pelo menos ½ polegada de espessura ou material alternativo com a mesma espessura e propriedades físicas similares, dos dois lados e bordas; joelheiras terapêuticas ou preventivas, a menos que usadas por baixo da calça e totalmente cobertas.
- d) Metal ou qualquer substância rígida se projetando para fora das roupas de um jogador.
- e) Travas removíveis de chuteiras: 1. Maiores do que ½ polegadas (medidas da ponta da trava até a sola); 2. Feitas de material quebradiço ou frágil; 3. Sem um sistema de travamento eficiente; 4. Com superfícies abrasivas ou cortantes; 5. Feitas com metal.
- f) Chuteiras de travas fixas: 1. Maiores do que ½ polegadas (medidas da ponta da trava até a sola); 2. Feitas de material quebradiço ou frágil; 3. Com superfícies abrasivas ou cortantes; 4. Feitas com metal.
- g) Fita ou bandagem nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos, a menos que usada para prevenir ou proteger uma lesão e especificamente sancionada pelo umpire;
- h) Acessórios que tendem a esconder a bola por uma cor semelhante;
- i) Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outro material derrapante aplicado ao equipamento ou corpo de um jogador, roupas ou acessórios que afetem a bola ou adversários (Exceção: Sombra de olhos em bastão e eye stickers);
- j) Camisas ou o exterior de proteções que melhorem o contato com a bola ou adversário;
- k) Qualquer máscara que não as feitas de material inquebrável com pontas curvas, coberta de material resistente para evitar quebras ou abrasões que coloquem os jogadores em risco;
- l) Acessórios aos uniformes;
- m) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos;
- n) É permitido o uso de viseiras 100% translúcidas, não sendo permitida a utilização de viseiras coloridas, reflexivas ou fumê, com exceção de casos clínicos, comprovados com documentação que deve ser entregue ao delegado da partida e anexa a súmula. .

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

Art. 52º - Nenhum jogador usando equipamentos ilegais tem permissão para jogar. Se o equipamento ilegal for descoberto por um árbitro, deve ser cobrado um timeout do time e o atleta só poderá retornar, quando estiver com equipamento considerado legal.

Parágrafo Único: Exceção: Se o equipamento se tornar ilegal devido ao jogo, o jogador deve sair da partida até que seu equipamento seja corrigido, mas o time não perderá um timeout.

Aparelhos de Sinais Proibidos

Art. 53º - É proibido equipar jogadores com qualquer aparelho eletrônico, mecânico ou outro aparelho de sinal com objetivo de comunicação com qualquer fonte (Exceção: aparelho auditivo recomendado medicamente do tipo amplificador de som para jogadores com deficiência auditiva).



CAPÍTULO 10. DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 54º - O Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022 será disputado por 8 equipes e dividido em duas etapas: Etapa Gerais e Etapa Minas.

O primeiro torneio, a Etapa Minas, contará com 6 participantes, que serão divididos em 2 chaves com 3 times em cada. Na fase de grupos, uma equipe enfrenta as outras duas da sua chave. Os 1º colocado de cada chave avança diretamente para a semi-final, enquanto os 2º e 3º colocados de cada grupo fazem um jogo de wildcard em chaveamento cruzado. Os dois vencedores do wildcard avançam para a semi-final para enfrentar os 1º colocados da fase de grupos, e quem perder na rodada de wildcard está eliminado do campeonato. Os vencedores das semifinais se enfrentam no jogo-título Gerais Bowl, mas os times derrotados também garantem classificação para a próxima etapa.

A segunda etapa, a Etapa Minas, terá início com 6 equipes, e sua disposição depende da classificação da Etapa Gerais. Os dois finalistas do último Campeonato Mineiro, realizado em 2019, Galo FA e América Locomotiva, conquistaram o direito de ingressar diretamente na segunda etapa. Galo e América começam o campeonato na rodada de Wildcard da etapa Minas, enfrentando os dois times derrotados nas semifinais da etapa Gerais. Campeão e vice do Gerais Bowl, por sua vez, se classificam direto para cada uma das semifinais da etapa Minas, e enfrentam os vencedores da rodada de Wildcard. Os vencedores de cada semifinal realizam o jogo-título Minas Bowl.

Na rodada de Wildcard da Etapa Gerais, os 2º colocado enfrenta os 3º colocados da chave oposta. Após essa etapa, todos os confrontos serão definidos por ranqueamento. Portanto, na semifinal da Etapa Gerais, o 1º colocado de melhor campanha na fase de grupos enfrentará o time de pior campanha que avançar na rodada de Wildcard, e vice-versa na outra perna da semifinal.

Da mesma forma, o Wildcard da Etapa Minas será disputado entre o atual campeão mineiro, Galo FA, contra o time de pior campanha (na fase de grupos) derrotado na semifinal da Etapa Gerais. Na perna oposta do chaveamento, o atual vice-campeão mineiro, América Locomotiva, enfrentará o time de melhor campanha derrotado na semifinal da Etapa Gerais. Na semifinal da Etapa Minas, o campeão do Gerais Bowl enfrentará o vencedor do Wildcard disputado pelo América, enquanto o vice-campeão do Gerais Bowl enfrentará o vencedor do Wildcard disputado pelo Galo.

Parágrafo Único - O sistema de desempate caso o ocorra.

Se uma ou mais equipes terminarem empatadas em número de vitórias, derrotas e empates ao final da fase de classificação, serão obedecidos os critérios de desempate conforme sistema da FEMFA:

- Saldo de pontos
- Pontos marcados
- Touchdowns marcados
- Sorteio

As fases Wild Card e Semi Finais terão que ser realizadas sempre no mesmo fim de semana, um jogo sábado e um jogo domingo, e é vedado que os jogos ocorram no mesmo dia, salvo se for estabelecido com os participantes em organizar rodada dupla em um único local e data.

DAS DESPESAS POR RODADA

Art. 55º As despesas da rodada são de responsabilidade da equipe mandante.

Art. 56º Os jogos finais Gerais Bowl e Minas Bowl são de direito da FEMFA, que pode realizar sua organização como melhor convir.

Artigo Único: A FEMFA pode comercializar e explorar comercialmente as finais do Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022.



DA DERROTA POR W.O.

Art. 57º - Caso ocorra um W.O. por quaisquer dos motivos elencados neste regulamento, o placar do jogo será de 49 x 00, contra a equipe que o motivou.

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

Art. 58º - Caso as equipes deixem, de organizar uma etapa ou deixem de viajar para jogar uma partida fora de casa, sem comprovar a ocorrência de caso fortuito e/ou força maior, será considerada derrotada por WO.

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

ADIAMENTO E INTERRUÇÃO DAS PARTIDAS

Art. 59º - Um time pode solicitar o adiamento de um jogo de temporada regular que realizaria como mandante, desde que comprovadamente por motivo fortuito, que impossibilite sua realização, em até 14 (catorze) dias anteriores ao dia marcado para a partida, solicitação esta que será analisada em até 24h do protocolo, do pedido.

Para jogos de playoffs, esse prazo será de 7 (sete) dias.

Parágrafo Único: Uma partida pode ser adiada em um período de até 24 horas de sua realização nos casos de desastres naturais, condições climáticas ou qualquer outra de ordem natural que coloque em risco a segurança de atletas. Nestes casos fica estabelecido o prazo de 10 (dez) dias para remarcação e realização da partida.

Penalidades: O adiamento de um jogo após este prazo resultará em multa de R\$ 3.000,00 (três mil reais) para a equipe mandante e deverá arcar com as custas do transporte da equipe adversária, caso a mesma não consiga remarcar a viagem, ou já esteja viajando com destino ao anterior local do jogo.

§ 1º: A equipe que deu causa ao adiamento terá o prazo de uma semana, a contar da data da informação do adiamento, para indicar uma nova data para a realização da partida, num prazo máximo de uma semana antes da próxima partida de qualquer uma das equipes envolvidas no jogo adiado.

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

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

Art. 60º - Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos fica definido que o jogo é suspenso e que:

- a) Em caso de transcorrido até 3/4 (três quartos) do jogo, e o placar apresentar uma diferença inferior a 30 pontos, o jogo deverá ser suspenso e o restante da partida remarcada para uma nova data;
- b) Se neste caso o placar apontar uma diferença igual ou superior a 30 pontos, o jogo será dado por encerrado e será mantido o placar de momento.
- c) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado e será mantido o placar de momento.

Art. 61º - Caso uma equipe abandone a partida, no transcorrer da mesma, sem motivo justo, entenda-se sem que qualquer dos itens dispostos neste regulamento tenha sido descumprido, será considerado W.O. contra a equipe que abandonar a partida e a mesma estará sujeita a penalidade prevista no artigo deste regulamento.

Direitos da FEMFA

Art. 61º - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem a FEMFA:

- a) Espaços de patrocínio nas laterais e fundos do campo, correspondente a 20% total do espaço



- publicitário disponível;
- b) Espaços de patrocínio dos uniformes da equipe de arbitragem;
 - c) Venda dos direitos de imagem e transmissão dos jogos;
 - d) Propagandas nas transmissões dos jogos;
 - e) Naming rights' relacionados ao campeonato, tais como: 'title sponsor' do campeonato, e de outros eventos correlatos;
 - f) Negociações coletivas com possíveis fornecedores oficiais, tais como: de viagens, uniformes, bolas, equipamentos de jogo, entre outros itens, desde que respeitados os contratos vigentes de cada equipe;
 - g) Negociação de licenciamento coletivo das marcas das equipes, desde que utilizadas apenas em associação com as marcas da Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022, mantido o direito de licenciamento individual para cada equipe.

Parágrafo Único: A FEMFA pode abrir mão quaisquer dos direitos acima e cedê-los individualmente às equipes desde que informado com 10 dias de antecedência e publicados em documento oficial.

Direitos das equipes

Art. 62º - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem aos times participantes da Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022:

- a) Espaço de patrocínio nas laterais e fundos do campo, correspondente a 80% do total do espaço publicitário disponível, divididos igualmente as equipes em jogo na rodada.
- b) Espaços de patrocínio nos seus uniformes;
- c) Bilheterias dos jogos, são das equipes mandantes.
- d) Licenciamento individual das suas marcas.

Deveres da FEMFA

Art. 63º – São obrigações da FEMFA:

- a) Utilização da nomenclatura e logotipos oficiais das equipes, de acordo com informações e arquivos disponibilizados pelas mesmas;
- b) Divulgação do Campeonato por meio de site, assessoria de imprensa e mídias sociais próprias.

Deveres das equipes

Art. 64º - São obrigações das equipes:

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

Pagamento das Multas

Art. 65º - Todas as multas previstas neste Regulamento devem ser pagas à FEMFA em no máximo 10 (dez) dias úteis após publicação oficial da decisão do Comitê Gestor.

Parágrafo Único: A equipe que se sentir prejudicada por qualquer decisão referente a aplicação de penalidades e multas tem até 5 dias úteis para apresentar recurso ao Comitê Gestor ou TJD.

§ 1º: As multas que não forem pagas dentro do prazo de que fala o caput deste artigo sofrerão



acréscimo de R\$ 100,00 (cem reais) e juros de 1% ao mês, sobre o valor final, ficando impossibilitada de jogar a próxima partida, até a quitação de eventuais valores em aberto. Caso alguma equipe chegue ao fim da fase regular com débitos em aberto a mais de 48h da última partida, e estiver classificada para a final, perderá automaticamente a vaga, passando ao melhor classificado.

§ 2º: As multas poderão ser pagar através de depósito bancário.

§ 3º: As quitações de penalidades devem ser publicadas em documento oficial emitido pela FEMFA.

Art. 66º – 60% de todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante a Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022 serão contabilizados e revertidos para um fundo de aplicação exclusiva na própria competição, a critério da FEMFA, sendo de responsabilidade da mesma definir sua destinação.

Casos Omissos

Art. 67º - A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da FEMFA e do Comitê Disciplinar.

CAPÍTULO 11. DENÚNCIAS E IRREGULARIDADES

Art. 68º - A FEMFA é o órgão administrativo para deliberação de assuntos omissos no regulamento, de equipes, jogadores e comissão técnica, assim como qualquer pessoal ou membro ligado as equipes participantes.

Art. 69º - A FEMFA formará uma equipe de conselheiros compostos por um membro indicado por cada equipe, um membro da arbitragem e a diretoria da FEMFA. Todos os conselheiros poderão opinar dentro das deliberações e demandas apresentadas.

Art. 70º - A FEMFA tem o prazo de 72 horas para deliberar e decidir sobre qualquer irregularidade apresentada em súmula ou apresentada via denúncia pelo representante de uma das equipes participantes.

Art. 71º Qualquer irregularidade pode ser apresentada para deliberação, desde que feita por representante de cada uma das equipes, representante da arbitragem ou pela FEMFA.

Art. 72º Qualquer denúncia deve ser apresentada com até 72 horas ao final de cada rodada.

Art. 73º: Todos os casos de ejeção deverão ser analisados pela FEMFA conforme a Sumula, serão utilizadas as regras de jogo da IFAF 2022 traduzidas, adaptadas e disponibilizadas pela **Associação Nacional de Árbitros de Futebol Americano do Brasil (ANAFAB)**, conforme o “Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano para o Brasil”.

Art. 74º O órgão máximo para recursos de não concordância com as decisões da FEMFA é o Tribunal de Justiça Desportiva.

§ 1º: Jogadores ejetados dentro do primeiro tempo de jogo, podem atuar na partida seguinte normalmente, mas podem ter sua pena agravada pelo TJD.

§ 2º: Jogadores ejetados dentro do segundo tempo de jogo, ficam suspensos no primeiro tempo do jogo seguinte, podendo atuar no segundo tempo, mas podem ter sua pena agravada pelo TJD.

Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2019

Anexo 1

“Contrapartida Social Obrigatória - Atividades com crianças de escolas públicas”

Realizar gratuitamente atividades paralelas ao projeto. Serão realizados treinos abertos e apresentações demonstrativas da modalidade Futebol Americano, com alunos de escolas públicas. Ao menos 2 atividades durante o a execução do projeto, mas que podem ser aumentadas conforme a demanda.

Será feita lista de presença conforme modelo disponível no endereço eletrônico incentivo.esportes.mg.gov.br, e parceria formal com a escola pública em questão.”

Treino aberto com alunos de escolas públicas da cidade sede Gerais Bowl e Minas Bowl

Artigo 1 – Fica estipulado que a Contrapartida Social Obrigatória a ser inserida na Lei de Incentivo será realizada em 2 etapas, uma no Gerais Bowl e uma no Minas Bowl, preferencialmente realizada no período manhã, ou no dia anterior ao evento.

As equipes finalistas serão responsáveis no planejamento e execução deste projeto, apresentar toda documentação que comprove os 2 eventos obrigatórios. Os documentos obrigatórios são:

- Documento que comprove parceria entre a Escola Pública e as equipes para envio dos alunos no dia e local estipulado
- Documento com toda a programação, horários, local, e atletas/organizadores participantes.
- Documento com lista das crianças participantes com nome completo e escola

A parceria pode ser estendida para outras escolas incluindo privadas e outras instituições.



Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022

Anexo 2

TERMO DE RESPONSABILIDADE, ACORDO DE IMPLICAÇÃO DE RISCOS, AUTORIZAÇÃO E CONCESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM

Todos os atletas inscritos em equipes na competição, em razão da participação, declaram estar cientes de que o futebol americano é um esporte de contato, que pode ocasionar lesões, razão pela qual assumem qualquer responsabilidade pelos acidentes pessoais que possam vir a ocorrer, isentando completamente a organização do campeonato, seu comitê gestor, diretores de times, membros da comissão técnica, jogadores, patrocinadores e parceiros envolvidos, da responsabilidade de ressarcimento por qualquer tipo de dano à pessoa, seja ele físico, estético, material, moral e/ou financeiro que por ventura eu possa sofrer no decorrer da competição. Assumem toda e qualquer consequência advinda dos seus atos praticados no período de duração da competição. Estão cientes de que o atendimento médico e/ou primeiros socorros dependem sempre das condições do local onde os mesmos se encontrarem. Declaram ainda não serem portadores de nenhuma moléstia, doença ou incapacidade que possa aumentar os riscos de atividades desenvolvidas, ou mesmo impedir de realizá-las. Reconhecem que estão autorizando a participação deste campeonato, voluntariamente, com o conhecimento de que o esporte praticado envolve grande possibilidade de riscos físicos. ASSIM SENDO, ASSUMEM A RESPONSABILIDADE PELO PRÓPRIO BEM ESTAR E ACEITAM QUALQUER RISCO DE EVENTOS IMPREVISTOS, ACIDENTES, LESÕES QUE POSSAM GERAR SEQUELAS PERMANENTES OU TRANSITÓRIAS, INJÚRIAS, TRAUMAS, DANOS, PERDAS, PREJUÍZOS OU MORTE. CONCORDAM QUE ESTÃO TOTALMENTE SUBMETIDOS A ESSE TERMO DE RESPONSABILIDADE E DE IMPLICAÇÃO DE RISCOS, SENDO INTENÇÃO PRÓPRIA ASSUMIR TODA A RESPONSABILIDADE E RISCOS DA COMPETIÇÃO E LIBERAR OS ORGANIZADORES DE TODA E QUALQUER RESPONSABILIDADE PERMITIDA POR LEI. OS PROCURADORES, REPRESENTANTES LEGAIS, ADMINISTRADORES E/OU HERDEIROS DOS ATLETAS ESTÃO OBRIGADOS A HONRAR, RESPEITAR E FAZER CUMPRIR ESSAS DECLARAÇÕES. Autorizam, ainda, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretroatável, a utilização da imagem e voz para a fixação em obras audiovisuais para os meios de comunicação oficiais da organização e seus parceiros, tais como canais de televisão aberta e/ou fechada e suas variações online, além de peças de divulgação estáticas, físicas e/ou digitais. Após terem lido este TERMO DE RESPONSABILIDADE, ACORDO DE IMPLICAÇÃO DE RISCOS, AUTORIZAÇÃO E CONCESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM E tendo compreendido seus termos, entendem que estão desistindo dos direitos substanciais por meio da inscrição na competição, a qual fazem livre e voluntariamente, sem qualquer coerção.

Eu, _____, CPF nº: _____, Responsável legal do atleta _____, de CPF nº _____ declaro estar ciente de todo o conteúdo do TERMO DE RESPONSABILIDADE, ACORDO DE IMPLICAÇÃO DE RISCOS, AUTORIZAÇÃO E CONCESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, aceitando as condições propostas no texto, autorizando o atleta a participar do Campeonato Mineiro de Futebol Americano 2022.

Belo Horizonte, ____ de _____ de 2022.

Nome completo Atleta: _____

RG Atleta: _____

Assinatura Atleta: _____

Nome completo Responsável legal: _____

RG Responsável Legal: _____

Assinatura Responsável Legal: _____