



REGULAMENTO

Campeonato Mineiro de Flag 5x5

2024

CAPÍTULO 1. DA INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

Art. 1.º - Para se inscrever na Campeonato Mineiro de Flag 5x5 2024, cada equipe deverá:

- a) Se comprometer a cumprir com todas as regras e regulamentos;
- b) 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;
- c) Pagar as taxas previstas no ANEXO 1;
- d) 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 receberão 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.

Parágrafo Único: Define-se como sistema oficial do Campeonato Mineiro de Flag 5x5 2024 a plataforma SporTI, obedecendo-se as regras de uso, termo de serviços e sessões estabelecidas pela empresa para uso de sua plataforma.

CAPÍTULO 2. DAS REGRAS DE JOGO

Art. 2º - Serão utilizadas as regras de jogo da IFAF 2023 traduzidas, adaptadas e disponibilizadas pela Confederação Brasileira de Futebol Americano (CBFA), conforme o livro “Regras Internacionais Flag Football 5x5 2024”.



CAPÍTULO 3. DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES

Art. 3.º - Só poderão ser inscritos no Campeonato Mineiro de Flag 5x5 2024, atletas e comissão técnica que:

- a) Tiverem seu cadastro preenchido no sistema oficial da Campeonato Mineiro Flag Football de Futebol Americano 2024 5x5 na plataforma Sport TI
- b) Aceitar ao sistema, o “Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem”, que será enviado a todos os atletas via e-mail. Só será necessário responder o e-mail caso o atleta não concorde com os termos, feito isso ele será automaticamente desligado do campeonato, permanecendo apenas os atletas que concordam com os mesmos. No caso de jogadores menores de 18 anos, o “Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos de Imagem” deverá ser impresso, assinado pelos pais ou responsáveis e entregue ao delegado no primeiro jogo do campeonato;
- c) Os valores referentes a cadastro de jogadores e staff junto a plataforma Sport TI é de responsabilidade da equipe.

Parágrafo Primeiro: Caso um atleta já inscrito deseje trocar para outra equipe, será possível a solicitação da transferência via sistema até a data limite de inscrição, havendo consentimento do atleta e comunicação oficial à Federação Mineira de Futebol Americano. Todas as transferências de atletas devem obedecer ao “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.

Parágrafo Segundo: Em caso de transferência de comissão técnica entre equipes, é facultativa a comunicação para a Federação Mineira de Futebol Americano.

Parágrafo Terceiro: Caso seja constatada má fé da equipe em cadastrar membro de comissão técnica sem consentimento, será aplicada multa na equipe no valor de R\$ 1.000,00 (Mil Reais), a ser publicada através de resolução.

Art. 4.º - Fica determinado que todas as equipes deverão inscrever para a Campeonato Mineiro de Flag 5x5 2024, no mínimo 8 (sete) atletas e no máximo 15 atletas.

Art. 5.º - A idade mínima para a inscrição de um jogador é de 16 (dezesseis) anos completos até a data 31 de dezembro de 2024.

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 data de realização da competição) 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. 6.º - O prazo para a inscrição no campeonato do número mínimo de atletas vai até às 23h59min (horário de Brasília) do dia 16/02/2024.

§ 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, devem ser comunicadas com 48 horas de antecedência de sua validade.



§2º: Penalidades: Utilizar um jogador com inscrição irregular e/ou suspenso. Perda de jogo por WO e multa de R\$ 5.000,00.

Art. 7.º - Só será permitida a permanência na lateral de cada equipe, de jogadores uniformizados e membros de comissão técnica e staff devidamente identificados.

Parágrafo 1º: Os membros da comissão técnica e staff não poderão estar com o mesmo uniforme dos jogadores e deverão usar roupas de cores contrastantes.

Parágrafo 2º: 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. 8.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.

§ 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. 9º - Cada equipe deverá disponibilizar 1 (hum) auxiliar de campo para o marcador de jardagem, o mesmo deve ser identificado com uniformes ou coletes em cores contrastantes que serão fornecidos pela organização.

Art.10º - A comissão técnica deverá obedecer às mesmas regras dos atletas referentes aos art. 6º e art. 3º, sendo vedada a permanência em campo na sideline sem as devidas documentações.

Parágrafo Único: A equipe que for flagrada em desacordo com o estabelecido no Art. 11º, não apresentado ou adulterando documentação para menores de idade será penalizada com multa de R\$ 5.000,00

CAPÍTULO 4. DO JOGO

Time vencedor e Placar Final

Art. 11º - O jogo termina e o placar é final, quando o árbitro principal assim declarar.

Supervisão

Art. 12º - O jogo deve ser jogado sob a supervisão de um delegado e no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) árbitros. Caberá a FEMFA disponibilizar os delegados para acompanhar toda a competição.

§ 1º Arbitragem e delegado devem se apresentar no local da realização da competição com 1(uma) hora de antecedência a realização da primeira partida.

Parágrafo Único: Se em até 15 minutos para realização da partida o delegado não estiver presente a FEMFA deverá indicar um substituto.

Art. 13º - As equipes de arbitragem serão designadas pela FEMFA.

Capitães de Times



Art. 14º - Cada time deve designar para o referee até dois jogadores como capitães.

§ 1º: Apenas os dois 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. 15º - As equipes devem se apresentar no local do jogo com no mínimo 30 (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 camisa na partida), comissão técnica e staff relacionados para a partida, munidos do seu respectivo documento de identidade oficial com foto, respectivo documento de autorização para comissão técnica e atletas menores de idade (apenas em seu primeiro jogo) e comprovante de vacinação de todos os integrantes que permanecerão em campo.

§ 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 10 minutos após o horário oficial de início para que ambas as equipes estejam posicionadas para o início. Passando esse tempo de 10 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 10 minutos completos de atraso, considerando o tempo de 30 minutos 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 participantes do Campeonato Mineiro de Flag 5x5 2024 são responsáveis igualmente pelo cumprimento do regulamento e disponibilização dos recursos para a realização da competição.

§ 4º: É de responsabilidade das equipes participantes cederem pessoas de sua delegação quando solicitado pelo referee da partida para portar o marcador de descidas. Quaisquer penalidades por descumprimento aos termos do regulamento são aplicadas igualmente em todas as equipes participantes da competição.

Art. 16º - A organização da competição 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 competição 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.

a) A competição 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.

b) O referee da partida deve, antes do seu início, manter contato com os organizadores 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;

d) É obrigatório à organização 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. 17º - A hidratação será fornecida pela organização da competição, além de mesa ou qualquer superfície não rente ao chão, que proporcione maior facilidade para a distribuição de água entre os atletas.

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.

CAPÍTULO 5. DA BOLA

Especificações

Art. 19º - As bolas devem seguir as seguintes especificações:

- a) No Campeonato Mineiro de Flag Football 5x5 2024 - MASCULINO, a bola deve ser de tamanho e modelo oficial, não necessariamente de couro, deve estar cheia e pronta para jogo.
- b) No Campeonato Mineiro de Flag Football 5x5 2024 - FEMININO, a bola deve ser de tamanho juvenil (youth size), não necessariamente de couro, deve estar cheia e pronta para jogo. Não serão aceitas bolas de tamanho infantil (junior size).
- c) Caso duas equipes que se enfrentam não apresentarem pelo menos 1 bola dentro dos padrões, será declarado W.O. duplo.
- d) A bola da competição deverá ser fornecida pelas próprias equipes. A FEMFA NÃO fornecerá bolas para a disputa dos jogos

Administração e Aplicação

Art. 20º - Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas, de acordo com as características

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. 21º - 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. 22º - Marcar uma bola indicando a preferência de qualquer jogador ou qualquer situação é proibido.

CAPÍTULO 6. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração

Art. 23º - Todos os jogadores devem ser numerados de 0 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.



Art. 24º - 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. 25º - 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, 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. 26º - Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa de cor escura e uma de cor clara (preferencialmente branca).

Parágrafo Primeiro: As equipes devem comparecer a competição com dois jogos de camisas disponíveis e contrastantes entre si, sendo uma clara e outra escura. É de escolha do mandante da partida qual camisa o time irá utilizar.

Parágrafo Segundo: Fica proibido o uso de bermuda/short em cor não contrastante à Flag utilizada, bem como a presença de listras horizontais que possam confundir a arbitragem ou os jogadores adversários de sua visualização.

Penalidade: Multa de R\$ 1.000,00 (mil reais) pelo descumprimento deste artigo.

Art. 27º - 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. 28º – Flags, calças e meias podem conter o logotipo do time e o número do jogador.

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

Art. 29º - 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. 30º - Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados:

- a) Cinto de flag, fixado firmemente.
- b) 2 flags de 5x38cm, sem alterações ou cortes, que deverão ser mantidas uma de cada lado do quadril do(a) jogador(a), apontando para baixo e para fora, de cor única e contrastante com a bermuda/short do uniforme, permitindo sua retirada;
- c) Camisa com ou sem mangas, desde que idêntica a todos os atletas da equipe em campo.
- d) Calças de cores e desenho idênticos.
- r) Meias de cores predominantes idênticas (logo do fabricante não descaracteriza a meia para sua utilização)

Art. 31º - Os cintos das flags devem ser fixados firmemente. As flags deverão ser mantidas um em cada lado do quadril do(a) jogador(a), apontando para baixo e para fora, de cor única e contrastante com o restante do uniforme.



§ 1º - As flags devem ter 2 polegadas (5 cm) x 15 polegadas (38 cm), sem alterações ou cortes.

§ 2º - NÃO Serão permitidas flags fixadas com velcro

§ 3º Se um jogador não estiver usando o equipamento obrigatório de acordo com todos os itens do artigo 47, deve ser cobrado um timeout do time e o jogador não deve voltar a jogar até que esteja de acordo com os itens.

§ 4º: O uso do protetor bucal é OPCIONAL ao atleta. Caso seja utilizado é proibido o uso de protetor bucal na cor branca, vermelha ou transparente, pois dificulta identificação em caso de perda da consciência.

§ 5º - Atletas que deliberadamente alterem suas flags ou cinto serão desqualificados.

Equipamento Ilegal

Art. 32º - Nenhum jogador usando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade do equipamento de um jogador deve ser decidida pelo Referee. 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 Referee;
- 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) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos;

m) Joias, brincos, pulseiras, piercings ou anéis que possam comprometer a integridade física do atleta ou de seus oponentes, a serem avaliados pelo Referee da partida;

Art. 33º - 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. 34º - 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 que apresentarem comprovação antes do início da partida).

CAPÍTULO 7. DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 35º - Os jogos do Campeonato Mineiro de Flag 5x5 serão realizados entre os dias 23 e 24 de Fevereiro de 2024, como sede em Juiz de Fora - MG UFMG. O Campeonato Mineiro de Flag Football terá seus jogos no formato de chaveamento dividido em duas categorias: MASCULINO e FEMININO onde, obrigatoriamente, somente pessoas do sexo masculino participam da categoria MASCULINO e pessoas do sexo feminino participam da categoria FEMININO. A disputa será eliminatória com a primeira etapa definida através de sorteio. As demais etapas serão definidas através de embates entre vencedores e perdedores, até a disputa entre 1 e 2 lugares conforme Anexo 3 deste regulamento.

§ 1º - A definição de jogos será feita através de sorteio, realizado em data agendada pela FEMFA a até 15 (quinze) dias antes do início da competição com a presença de um representante de cada equipe e um representante FEMFA.

§ 2º - Ao final de cada partida, cada equipe deverá votar em 2 (dois) MVP de seu adversário, sendo um de ataque e um de defesa.

§ 3º - Ao final da competição será entregue premiação respectivamente ao primeiro, segundo e terceiro lugar MASCULINO e FEMININO.

§ 4º - Caberá ao comitê gestor eleger o MVP da Competição, sendo eleitos 1(hum) MVP masculino e 1(hum) MVP feminino de ataque e defesa respectivamente. O MVP deverá ser eleito dentre aqueles indicados pelas equipes após o final de cada partida.

Parágrafo Único – Caso o número de equipes em disputa não esteja previsto no Anexo 3 deste regulamento, caberá ao comitê gestor adequar o sistema, desde que deste seja resultante um 1º, um 2º e um 3º lugar respectivamente.

CAPÍTULO 8. DAS DESPESAS DA COMPETIÇÃO

Art. 36º As despesas da competição serão custeadas pelas taxas de inscrição do campeonato, divulgada e paga através do sistema oficial do Campeonato Mineiro de Flag Football 2024.



Artigo Único: A FEMFA pode comercializar e explorar comercialmente o Campeonato Mineiro de Flag Football 2024.

CAPÍTULO 9. DA DERROTA POR W.O.

Art. 37º - Caso ocorra um W.O. por quaisquer dos motivos elencados neste regulamento, o placar do jogo será de 35 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. 38º - Caso as equipes deixem, comparecer ao campeonato, 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.

CAPÍTULO 10. ADIAMENTO E INTERRUPÇÃO DAS PARTIDAS

Art. 39º - A critério da arbitragem são motivos relevantes para a interrupção de um jogo os seguintes fatos:

- I. Mau estado do campo que torne a partida impraticável ou perigosa;
- II. Iluminação inadequada;
- III. Falta de garantia momentânea à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- IV. Conflitos ou distúrbios momentâneos no campo, tais como invasão de campo, arremesso de objetos etc.
- V. Chuva de raios ou outros fenômenos naturais relevantes.
- VI. Uso de instrumentos sonoros, tais como baterias musicais, bandas, apitos, buzinas, megafones, caixas de som que de alguma forma atrapalhem o andamento da partida.

Art. 40º A critério da arbitragem são motivos relevantes para a suspensão definitiva de um jogo os seguintes:

- I. Falta de garantia irremediável à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- II. Conflitos ou distúrbios graves no campo, decorrentes de invasão de campo, arremesso de objetos etc.

Art. 41º - Caso o árbitro principal da partida julgue que não há condições de continuar, seja por fatores internos ou externos ao campo de jogo, ele tem o poder de interrompê-la a qualquer momento.

- I. Se o tempo da partida tiver alcançado 50% ou mais do total do tempo efetivo, a mesma se dará por encerrada, conservando o placar no momento da interrupção.



II. Se a interrupção da partida se der antes dos 50% tempo efetivo, a partida será remarcada, e continuará do ponto que foi interrompida.

Parágrafo único - Para os jogos começando perto do por sol aconselhamos que o intervalo da partida tenha uma duração menor para não ser interrompido por falta de iluminação.

Art. 42º - A decisão do árbitro é exclusiva, única e deve ser acatada pelas equipes.

Art. 43º - 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 38º, deste regulamento.

CAPÍTULO 11. DOS DIREITOS DA FEMFA

Art. 44º - 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 Flag Football 5x5, 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.

CAPÍTULO 12. DOS DIREITOS DAS EQUIPES

Art. 45º - Os direitos sobre os itens abaixo, pertencem aos times participantes da Campeonato Mineiro de Flag Football 5x5:

- a) Espaços de patrocínio nos seus uniformes;
- b) Licenciamento individual das suas marcas.

CAPÍTULO 13. DOS DEVERES DA FEMFA



Art. 46º – 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.

CAPÍTULO 14. DOS DEVERES DAS EQUIPES

Art. 47º - São obrigações das equipes a utilização, em todas as peças publicitárias de divulgação dos jogos, dos logotipos oficiais da FEMFA e/ou do Campeonato, de acordo com informações e arquivos disponibilizados pela mesma;

Pagamento das Multas

Art. 48º - 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.

§ 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. 49º – 60% de todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante o Campeonato Mineiro de Flag Football 5x5 2024 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. 50º - A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da FEMFA e do Comitê Disciplinar.

CAPÍTULO 15. COMITE GESTOR

Art. 51º - O Comitê Gestor é o órgão administrativo para deliberação de assuntos omissos no regulamento, julgamento de equipes, jogadores e comissão técnica, assim como qualquer pessoal ou membro ligado as equipes participantes.

Art. 52º - O Comitê Gestor será formado por um membro indicado por cada equipe, um membro da arbitragem e um representante da FEMFA. Todos os membros possuem direito a voto dentro das deliberações atribuídas ao comitê, com exceção em que sua equipe estiver sendo julgada. Em caso de empate nas votações, cabe ao presidente (ou representante apontado) da FEMFA o voto de desempate.

Art 53º - Atribuições que modifiquem itens do regulamento somente serão aprovadas com a maioria absoluta dos votos (100% dos votos favoráveis). Equipes inadimplentes junto a FEMFA não tem direito a voto.



Art. 54º - O comitê 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. 55º Qualquer irregularidade pode ser apresentada para deliberação por pelo comitê, desde que feita por representante de cada uma das equipes, representante da arbitragem ou pela FEMFA.

Art. 56º Qualquer denúncia deve ser apresentada com até 1 hora ao final de cada partida.

Art. 57º: Todos os casos de ejeção deverão ser analisados pelo comitê disciplinar.

Art. 58º O órgão máximo para recursos de não concordância com as decisões do Comitê Gestor é o Tribunal de Justiça Desportiva.

§ 1º: Jogadores ejetados dentro do primeiro tempo de jogo, podem atuar na partida seguinte normalmente, desde que não tenha sua pena agravada pelo comitê gestor.

§ 2º: Jogadores ejetados dentro do segundo tempo de jogo, ficam suspensos no primeiro tempo do jogo seguinte, podendo atuar no segundo tempo, desde que não tenha sua pena agravada pelo comitê gestor.



Campeonato Mineiro de Flag

Football 5x5 2024

Anexo 1

Taxas de Inscrição no Campeonato:

Fica definido o valor de R\$ 150,00 (Cento e sessenta reais) por atleta para inscrição no Campeonato Mineiro de Flag Football 5x5 mais taxas da plataforma (R\$ 10,00). O pagamento deve ser feito via sistema oficial no momento da inscrição da equipe no campeonato.

A Plataforma Sport TI <http://sporti.com.br/> ficará responsável pela inscrição de times e atletas, bem como a cobrança eletrônica dos valores estipulados para inscrição.

Fica estabelecido o dia 16/02/2024 como data final para inscrição de jogadores.

Súmulas:

A Súmula será feita por delegado indicado pela FEMFA como consta no regulamento. Como opção aos times participantes fica estabelecido que podem anexar observações à súmula principal em até 1 hora após o final da partida.



Campeonato Mineiro de Flag

Football 5x5 2024

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 flag football é um esporte de baixo contato, porém 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 Flag Football 5x5 2024.

Belo Horizonte, ____ de _____ de 2024.

Nome completo Atleta: _____

RG Atleta: _____

Assinatura Atleta: _____

Nome completo Responsável legal: _____

RG Responsável Legal: _____

Assinatura Responsável Legal: _____



Campeonato Mineiro de Flag

Football 5x5 2024

Anexo 3

Sistema de disputa Campeonato Mineiro de Flag Football 5x5 2024

O campeonato será disputado em sistema de grupos precedido de semifinal e final conforme tabela abaixo:

O sistema de desempate fica definido nesta ordem:

- Vitorias
- Derrotas
- Saldo Pontos
- Pontos Feitos
- Pontos Contra
- Aproveitamento
- Empate

Caso ocorram mudanças no formato da competição que alterem o número de jogos, as equipes deverão custear a diferença de valores até 5 dias antes do início da competição.

Mudanças que aumentem o número de partidas devem ser previamente aprovadas pelo responsável da arbitragem da competição, evitando possíveis transtornos ou ausência do número mínimo de árbitros necessários.