



REGULAMENTO

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES GERAIS	05
1. INSCRIÇÕES DAS EQUIPES.....	05
1.1 Prazo de inscrição.....	05
1.2 Desistência	05
1.3 Taxa de inscrição.....	05
1.4 Utilização da taxa de inscrição	05
2. INSCRIÇÕES DE ATLETAS.....	06
2.1 Prazo de Inscrição	06
2.2 Lista de Inscritos	06
2.3 Idade Mínima e Termo de Responsabilidade	06
2.4 Dados para Inscrição	06
2.5 Número de Inscritos por equipe	06
2.6 Participação de atletas	06
3. INSCRIÇÕES DA COMISSÃO TÉCNICA/STAFF.....	07
4. DISPOSIÇÕES PARA O DIA DE JOGO.....	07
4.1 Número de atletas por equipe	07

4.2 Uniformes	07
4.3 Horário de Apresentação	07
4.4 Tolerância e W.O	08
4.5 Súmulas e Lista de inscritos	08
4.6 Organização da Sideline	08
5. JANELA PARA NOVAS INSCRIÇÕES.....	08
6. ARBITRAGEM.....	08
6.1 Número de árbitros.....	09
6.2 Mercy Rule	09
6.3 Comunicação eletrônica.....	09
6.4 Ejeção de Atleta	09
6.5 Interrupção/Suspensão de jogo	09
7. ESTRUTURA DA RODADA	10
7.1 Vestiários	10
7.2 Estrutura do campo	10
7.3 Tamanho do campo	10
7.4 Pintura do campo	10
7.5 Field Goal	11
7.6 Pylons.....	12
7.7 Correntes de Jardagem e Indicador de Down	12
7.8 Marcadores de Jardas e Obstruções.....	13
7.9 Placar.....	13
7.10 Narrador e Sistema de som.....	13
7.11 Ambulância	13
7.12 Hidratação para as equipes.....	13
7.13 Hidratação para a arbitragem	13

7.14 Horário de início dos jogos.....	15
8. FILMAGEM	14
9. MATERIAIS DE JOGO E EQUIPAMENTOS	14
9.1 Proteção.....	14
9.2 Bolas	14
10. DISPOSIÇÕES GERAIS	14
10.1 Pagamento das multas.....	14
10.2 Arrecadação das multas.....	14
10.3 Casos omissos	15
10.4 Mando da Final	15
11. SISTEMA DE DISPUTA.....	15
11.1 Primeira Fase.....	15
11.2 Casos de empate	15
11.3 Segunda Fase	15
12. CALENDÁRIO DE JOGOS	16

CONSIDERAÇÕES GERAIS

As regras de jogo válidas para a disputa da Taça 9 de Julho 2025 são as da IFAF, traduzidas e adaptadas pela ANAFAB (em sua versão 2024). Caso haja conflito entre as regras do Livro de Regras com este Regulamento, prevalecerá o estabelecido no Regulamento da Taça 9 de Julho 2025. Uma Comissão Organizadora, formada por um representante de cada equipe, mais o idealizador da competição, será responsável por acompanhar e garantir o cumprimento deste Regulamento.

1. INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

1.1 Prazo de inscrição

O prazo máximo para cada equipe confirmar sua participação no campeonato é 15/07/2025. A confirmação deve ser feita no grupo da Comissão Organizadora.

1.2 Desistência

Após a data mencionada acima, a equipe que solicitar desistência de sua participação no campeonato, deverá pagar multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para a Comissão Organizadora e cumprir suspensão de 2 (dois) anos da competição.

1.3 Taxa de Inscrição da equipe

A valor para participação da Taça 9 de Julho 2025 é de R\$3.337,00 (três mil, trezentos e trinta e sete reais) por equipe. O valor deverá ser pago à conta da Comissão Organizadora da seguinte forma:

1ª Parcela de R\$500,00 dia 15/07/25

2ª Parcela de R\$1.112,33 dia 15/08/25

3ª Parcela de R\$1.112,33 dia 15/09/25

4ª Parcela de R\$1.112,33 dia 15/10/25

A exceção é o Avaré Lions, que fará o pagamento em parcela única, no valor de R\$3.337,00 (três mil, trezentos e trinta e sete reais), com vencimento dia 29/08/2025

1.4 Utilização da taxa de inscrição

O valor total arrecado com a taxa de inscrição das equipes será utilizado para duas finalidades, exclusivamente: pagamento da equipe de arbitragem e premiação. Fica combinado entre os times envolvidos que o pagamento de deslocamento da equipe de arbitragem, será dividido entre todos na semana da rodada após a definição dos locais dos jogos.

2. INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

2.1 Prazo de Inscrição de Atletas

O prazo limite para inscrição dos atletas é dia 31/07/25. Após este prazo, novos atletas só podem ser inscritos após o **SEGUNDO** jogo da equipe na Temporada Regular.

2.2 Valor de inscrição por atleta (Carteirinha)

Será confeccionada uma carteirinha para cada jogador, que deverá ser apresentada obrigatoriamente no dia do jogo. Ela terá o custo de R\$15,00 por atleta. A conferência da carteirinha será feita antes da partida por um representante da equipe adversária e um representante da equipe de arbitragem, sem que atrapalhe o início do jogo no horário estabelecido.

2.3 Idade Mínima e Termo de Responsabilidade

Todos os atletas inscritos devem ter, no mínimo, 15 anos completos na data de inscrição. Os atletas maiores de 15 e menores de 18 anos, devem apresentar Termo de Responsabilidade, preenchido e assinado pelos pais e/ou responsáveis, com firma reconhecida e em formato PDF, até o início da competição. O arquivo do Termo de Responsabilidade será para a respectiva equipe do atleta, sendo assim, fica de inteira responsabilidade das equipes o controle de idade de seus atletas.

2.4 Dados para Inscrição

As equipes devem mandar uma lista com o nome COMPLETO, RG´ e número da camisa (não obrigatório) e foto 3x4 dos atletas que irão participar do campeonato até dia 31/07/25.

2.5 O número de inscritos por equipe

Cada equipe deve inscrever, no mínimo, 30 atletas. Não há quantidade máxima para a inscrição de atletas.

2.6 Participação de atletas

Um atleta somente poderá jogar por uma única equipe durante a Taça 9 de Julho 2025.

3. INSCRIÇÕES DA COMISSÃO TÉCNICA/STAFF

Cada equipe pode inscrever, no máximo, 10 integrantes para a Comissão Técnica e/ou Staff. A inscrição deve ser feita no mesmo arquivo de inscrição dos atletas e o prazo máximo é 31/07/2025. Portanto, será expressamente proibido mais do que 10 pessoas não uniformizadas para jogo na sideline.

4. DISPOSIÇÕES PARA O DIA DE JOGO

4.1 Número de atletas por equipe

Para que uma equipe esteja apta ao jogo, a mesma deve apresentar o mínimo de 25 atletas devidamente equipados e uniformizados para a conferência de inscrição.

4.2 Uniformes

Cada equipe deve ter pelo menos 1 (um) jogo de uniforme para participar da competição. Calça padronizada na mesma cor, meião padronizado da mesma cor, capacetes pintados na mesma cor e camisa da mesma cor e modelo devidamente numerada.

Todos os itens do vestuário (capacete, camiseta, calça e meia ou meião) devem seguir um padrão entre todos do mesmo time.

Não será permitida a utilização de capacete fora do padrão, ou seja, com cores diferentes, incluindo a grade de proteção.

O atleta que se apresentar em desconformidade em relação aos demais colegas de time, será desqualificado da partida. Na semana anterior à partida, a Comissão Organizadora definirá que cor de uniforme cada time utilizará, para que não haja conflito de cores.

4.3 Horário de Apresentação

Cada equipe deverá se apresentar no gramado de jogo para conferência de documentos com, pelo menos, 60 minutos de antecedência.

4.4 Tolerância e W.O.

O tempo máximo que uma equipe poderá atrasar para o início do jogo é de 30 (trinta) minutos, contados a partir do horário oficial da partida. Caso contrário, será aplicado o W.O contra a equipe infratora e será considerado o placar de 49x00 para a outra equipe. A multa para a equipe que cometer W.O. será de R\$ 2.000,00 (dois mil reais), além de suspensão da Taça 9 de Julho por 2 (dois) anos, a contar do pagamento da multa.

4.5 Súmula

As súmulas serão disponibilizadas pela Comissão Organizadora antecipadamente e **caberá ao anfitrião responsável pela rodada** imprimi-las e entregá-las a equipe de arbitragem, com o mínimo de 60 minutos antes do início do jogo. A súmula deve ser assinada pelos responsáveis de cada equipe e pelo responsável da equipe de arbitragem. É responsabilidade da equipe anfitriã enviar as súmulas digitalizadas no grupo da Comissão Organizadora até a terça-feira seguinte à rodada.

4.6 Organização da Sideline

Só será permitida a permanência na sideline e dentro de campo, de jogadores e integrantes da Comissão Técnica/Staff, desde que devidamente inscritos na competição. O acesso de Profissionais da imprensa e autoridades políticas/sociais ao campo é permitido, desde que não atrapalhem o andamento da partida.

5. JANELA PARA NOVAS INSCRIÇÕES

Cada equipe poderá inscrever novos atletas somente após o **SEGUNDO** jogo da equipe na Temporada Regular. Para isso, a Comissão Organizadora deve ser informada e o solicitante se responsabilizar pelo envio dos dados desse novo atleta. Caso a Comissão Organizadora constate a participação de um novo atleta que não foi inscrito, a equipe infratora será desqualificada e pagará multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

6. ARBITRAGEM

6.1 Número de árbitros

Cada partida deverá ser realizada sob a supervisão mínima de 5 árbitros, os quais devem ser contratados pela Comissão Organizadora.

A equipe da final deverá contar com 5 árbitros, podendo ser acordado entre a FEFASP e os times uma equipe com 7 árbitros. Os custos de 2 árbitros a mais devem ser divididos entre as equipes finalistas, caso optem por esta opção.

6.2 Mercy Rule

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

6.3 Comunicação Eletrônica

Todas as equipes da Taça 9 de Julho poderão usar o recurso de comunicação eletrônica entre jogadores e treinadores, seja por ponto eletrônico ou recursos similares.

6.4 Ejeção de atleta

Em casos de ejeção, o jogador ou treinador ejetado precisa cumprir um período de quatro quartos completos como suspensão, excluindo da soma o quarto onde o mesmo seja ejetado. A ejeção de um atleta no último jogo da fase regular NÃO o isenta do cumprimento da suspensão na Final.

6.5 Interrupção / Suspensão de jogo

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

a) Em caso de transcorrido menos de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é suspenso e o restante da partida pode ser remarcada para uma nova data, conforme definição da Comissão Organizadora;

- b) Se neste caso, o placar apontar uma diferença igual ou superior a 30 pontos, será decretado o encerramento do jogo;
- c) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado.
- d) O empate é válido na Temporada Regular.

7. ESTRUTURA DA RODADA

A organização de cada rodada é de responsabilidade da equipe anfitriã. Inclusive a contratação de ambulância, pintura, água e equipe.

7.1 Vestiários

O local das partidas deve ter, no mínimo, 2 (dois) vestiários (time visitante e arbitragem), com no mínimo 02 (dois) chuveiros nos vestiários das equipes e 1 (um) chuveiro no vestiário da arbitragem. A multa para infrações relacionadas à vestiários é de R\$ 2.000,00 (dois mil reais)

7.2 Estrutura do campo

O campo de jogo deve ser de grama natural ou artificial e possuir separação **obrigatória** em relação à arquibancada.

7.3 Tamanho do campo

O campo de jogo deve ter as seguintes dimensões:

- a) Comprimento: mínimo 87,8 metros (96 jardas) e máximo 109,7 metros (120 jardas)
- b) Largura: 48,92 metros (53,5 jardas)

7.4 Pintura do campo

A pintura do campo deve ser feita com material branco, não tóxico, que não lesione os olhos ou pele. Além disso, a pintura deve seguir fielmente o Manual de Pintura da BFA 2018, disponibilizado pela Comissão Organizadora. Algumas observações a respeito da pintura:

- 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, podendo ter de 10 a 40 centímetros de largura).

- b) Marcadores brancos ou contrastantes de decoração (ex. logos, nomes de time, emblemas, eventos, etc.) são permitidos nas endzones, mas não devem estar a menos de 1 metro de qualquer linha.
- c) Cores contrastantes nas endzones podem tocar qualquer linha.
- d) Linhas de gol podem ser de uma cor contrastante às linhas brancas.
- e) Marcadores decorativos em cores contrastantes são permitidos dentro do campo de jogo, mas não devem sobrepor as linhas de jarda, linhas de gol ou laterais.
- f) Números de jardas brancos nos dois lados do campo, de 1,3 a 1,8 metros de altura e de 1 a 1,2 metros de largura, com o topo dos números a 8 metros das laterais, são obrigatórios.
- g) Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto no 50) indicando a direção da linha de gol mais próxima são obrigatórias. A seta é um triângulo com base de 45 centímetros e dois lados de 60 centímetros cada.
- h) As duas linhas de meio (hash marks) estão a 18 metros das laterais. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter 60 centímetros de comprimento.
- i) As linhas limitadoras devem ter 10 centímetros de largura e podem ser brancas ou amarelas
- j) Ninguém fora das áreas de time deve estar dentro das linhas limitadoras.
- k) Técnicos são autorizados às áreas entre as linhas limitadoras e as linhas de técnicos, entre as jardas 20. Essa área é a coaching box, desde que respeitem o espaço necessário para o árbitro de linha poder exercer o seu trabalho.

7.5 Field Goal

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

- a) Além da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas estarem a 5,64 metros de distância uma da outra.
- b) A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo
- c) As traves verticais não devem ter qualquer material decorativo, exceto fitas amarelas, laranjas ou vermelhas, de 3cm x 30cm, para indicar a direção do vento, as quais são permitidas.

7.6 Pylons

Pylons flexíveis de 4 lados 10cm x10cm, com altura total de 45 centímetros, que pode incluir um espaço de 5 cm entre a parte de baixo do pylon e o campo, são obrigatórios. Eles devem ser vermelhos ou laranjas e posicionados na parte de dentro das oito interseções das linhas laterais com as linhas de gol e de fundo.

7.7 Correntes de Jardagem e Indicador de Down

A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de, pelo menos, 2 metros de altura. As partes internas dos bastões devem estar exatamente 10 jardas de distância quando a corrente estiver completamente esticada. Antes do jogo, o árbitro deve testar e aprovar a corrente de jardagem para garantir sua precisão e segurança. O Indicador de Down deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 2 metros de altura e operado na linha lateral oposta à cabine de imprensa. Os operadores para a corrente de jardagem e indicador de down são de responsabilidade da equipe anfitriã. Algumas observações:

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais devem ser operados na lateral oposta à cabine de imprensa, exceto em estádios onde a área total de campo não permitir.
- b) Correntes de Jardagem e Indicadores de Down extras e não oficiais, operados a 1,8 metros além da lateral oposta são opcionais.
- c) Todos os bastões da Corrente de Jardagem e do Indicador de Down devem ter pontas cegas.

d) O mandante deve disponibilizar 3 pessoas para fazer o marcador de down e pirulitos

7.8 Marcadores de Jardas e Obstruções

Todos os marcadores de jardas e obstruções dentro da superfície do campo devem ser posicionados ou montados de maneira a evitar qualquer possibilidade de ferir jogadores. Isso inclui qualquer coisa perigosa para qualquer pessoa nas linhas limitadoras. O referee deve mandar remover qualquer obstrução ou marcadores perigosos localizados dentro das linhas limitadoras. Qualquer marcador ou obstrução dentro da superfície do campo, mas fora das linhas limitadoras que oferecerem qualquer perigo devem ser reportados ao delegado do jogo pelo referee. A determinação final e ações corretivas devem ser de responsabilidade do delegado da partida, que deve relatar tudo na súmula.

7.9 Placar

É obrigatório que haja placar manual ou eletrônico nos jogos.

7.10 Narrador e sistema de som

A narração e sistema de som ambiente são opcionais.

7.11 Ambulância

É responsabilidade da equipe anfitriã disponibilizar 1 (uma) ambulância com ao menos 1 (um) socorrista, que deve estar presente 30 (trinta) minutos antes do início de cada partida e permanecer no local até o fim do evento. A partida só poderá ser iniciada com a presença da ambulância. Caso a ambulância deixe o local, a partida deve ser paralisada imediatamente pelo delegado e só será reiniciada com a volta da ambulância.

7.12 Hidratação para as equipes

É responsabilidade de cada equipe a hidratação de seu time.

7.13 Hidratação da Arbitragem

É responsabilidade da equipe anfitriã disponibilizar 10 (dez) litros de água mineral e 5 (cinco) quilos de gelo para a equipe de arbitragem, além de mesa ou qualquer superfície não rente ao chão que proporcione maior

facilidade para a distribuição de água entre os árbitros. Também é necessário distribuir copos ou garrafas para a arbitragem.

7.14 Horário de início dos jogos

Jogos em estádios sem iluminação artificial não podem ter seu início marcado para depois das 15:00, com o objetivo de evitar riscos de interrupção da partida por falta de iluminação.

8. FILMAGEM

É obrigatória a filmagem dos jogos. A equipe mandante tem a opção de escolha. O vídeo deve ser enviado **editado** até 2 dias após o jogo. O vídeo será disponibilizado no Youtube da FEFASP.

9. MATERIAIS DE JOGO E EQUIPAMENTOS

9.1 Proteção

As proteções (pads) para membros inferiores (quadril, cóccix, joelho e coxas) são opcionais, mas recomendadas pela Comissão Organizadora. Calça, Shoulder, Helmet e protetor bucal colorido são itens obrigatórios, Protetor bucal transparente é proibido.

9.2 Bolas

Cada equipe deve, 30 (trinta) minutos antes da partida iniciar, apresentar aos árbitros 2 (duas) bolas em perfeito estado para a prática do jogo.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1 Pagamento das Multas

Todas as multas previstas neste Regulamento devem ser pagas à Comissão Organizadora da Taça 9 de Julho em, no máximo, 10 (dez) dias úteis após a publicação oficial da decisão da Comissão Organizadora, à vista, sem possibilidade de parcelamento. Enquanto a equipe devedora não quitar a dívida, fica impedida de participar de qualquer campeonato organizado pela FEFASP até a sua quitação.

10.2 Arrecadação das multas

Todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante a Taça 9 de Julho serão contabilizados e revertidos para um caixa exclusivo do próprio campeonato, e serão utilizados a critério da FEFASP, seja em 2025 ou em edições futuras.

10.3 Casos omissos

A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da Comissão Organizadora.

10.4 Mando Final

O local da Final é de escolha da FEFASP.

10.5 Deslocamento da arbitragem

Fica combinado entre todas as equipes participantes que os valores referentes ao deslocamento da equipe de arbitragem, serão divididos e pagos na semana da rodada.

11. SISTEMA DE DISPUTA

A Taça 9 de Julho 2025 contará com 4 equipes, em um único grupo.

INDIANS, GORILLAS, KRAKENS E LIONS

11.1 Fase Regular

As equipes jogarão entre si, seguindo a tabela. O sistema será o de pontos corridos. Os dois melhores fazem a final.

11.2 Casos de empate

Em casos de empate dentro do grupo na primeira fase, adotar-se-á os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:

- a) confronto direto;
- b) equipe com maior saldo de pontos;
- c) equipe com maior número de pontos marcados;

11.3 Final

A final será realizada dia ou dia 07/12 ou 14/12, a ser definido com as equipes finalistas. O campo para realização da **FINAL** deve ter **OBRIGATORIAMENTE** 120 jardas, sendo 10 jardas para cada endzone e as 100 jardas do campo de jogo. No dia da final, caso a equipe de arbitragem constatare que o campo não tem as 120 jardas obrigatórias, a partida **não** será realizada. Será remarcada uma nova data, com inversão de mando e todos os custos da rodada não realizada cobrados da equipe inicialmente mandante.

12. CALENDÁRIO DE JOGOS

TABELA								
07/set	Leme	Indians	x	Lions		Gorilas	x	Krakens
MANDANTE INDIANS e GORILAS								
19/out	Avaré	Lions	x	Gorilas		Krakens	x	Indians
MANDANTE LIONS								
16/nov	São Vicente	Krakens	x	Lions		Indians	x	Gorilas
MANDANTE KRAKENS								
14/dez	Mando FEFASP	1o	x	2o				