

REGULAMENTO



CAMPEONATO PAULISTA DE FLAG 2017

DAS REGRAS

As regras que serão utilizadas durante a disputa do Campeonato Paulista de Flag 2017 estão descritas no “Livro de Regras de Flag Football da APFA – versão 2017”. Como livro complementar será adotado o Livro de Regras vigente da IFAF. Em caso de conflito de regras entre o Livro da IFAF e o Livro de Regras de Flag Football da APFA, prevalecerá o estabelecido por esta Associação.

O Livro de Regras de Flag Football da APFA pode ser encontrado para *download* no site da Associação (<http://apfaonline.com.br>) e também no site do Campeonato (<http://opaulistadeflag.com.br>).

1. PROCESSO DE INSCRIÇÃO

Para uma equipe estar apta a participar do Campeonato Paulista de Flag 2017 ela deve estar devidamente associada, em dia com suas obrigações junto à APFA e seu diretor ter assinado o termo de compromisso fornecido pela Associação.

1.1 PROCESSO DE INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

1.1.1 TAXA DE PRÉ-INSCRIÇÃO

Consideram-se pré-inscritas no campeonato as equipes que pagaram a taxa de pré-inscrição estipulada pela APFA até a data limite. O não pagamento da taxa automaticamente desqualifica a equipe.

A taxa de pré-inscrição no campeonato serve para reservar a vaga da equipe na competição e como uma reserva de emergência, para o caso de algum custo extra não calculado no orçamento do ano.

1.1.2 TAXA DE PARTICIPAÇÃO

Esta taxa visa cobrir todos os gastos referentes a:

1. Pagamento de arbitragem (valor do jogo e alimentação);
2. Custos de descolamento de árbitros;
3. Custos de premiação.

No valor desta taxa não estão inclusos os custos com alimentação, transporte das equipes e também não inclui organização de cada rodada, devendo estes ser providenciados por cada uma das equipes, baseado em suas necessidades.

A taxa de participação no Campeonato Paulista de Flag 2017 será de R\$ 2.530,00 (dois mil, quinhentos e trinta reais).

O valor da taxa de participação poderá ser pago à vista até a data da primeira rodada ou em 1 (uma) parcela no valor de R\$ 290,00 (duzentos e noventa reais) + 7 (parcelas) no valor de R\$ 320,00 (trezentos e vinte reais) cada uma. Em ambas as opções, a equipe que atrasar um ou mais pagamentos estará sujeita a sanções específicas previstas no Código Disciplinar.

As parcelas terão vencimento no dia 25 de cada mês, a começar por fevereiro e deverão ser depositadas na seguinte conta:

CAIXA FEDERAL

Agência: 3601

Operação: 013

Conta Poupança: 3817-0

Rodrigo Luis Bianchi

CPF: 338.670.598-70

IMPORTANTE: Sempre que for efetuado o pagamento de uma parcela, o responsável pela equipe deve enviar por e-mail o comprovante do depósito para o Departamento Financeiro da APFA, sob cuidados do **Sr. Rodrigo Bianchi**, através do e-mail: financeiro@paulistadeflag.com.br.

O não pagamento de uma parcela até a data de seu vencimento ou do valor total acarretará em punições de acordo com o Código Disciplinar vigente da Associação.

1.1.3 DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA DA EQUIPE

Além de estarem em dia com suas obrigações junto à APFA, as equipes, por meio de seu diretor responsável, devem enviar até dia **10/03/2017** (data de postagem) pelo correio a seguinte documentação, com firma reconhecida em cartório:

Termo de responsabilidade e compromisso da equipe;

Termo de cessão de direitos de imagem.

O modelo destes termos estará disponível nos canais de comunicação da APFA, nos fóruns internos da Associação e ainda poderá ser enviado por email a cada diretor que solicitar.

Os dados para envio da documentação são:

A/C Sr. Eber Paulo de Freitas Barros

Rua Evaldo Calabrez, nº88, Guaianases, São Paulo-SP CEP 08410-070

O Diretor responsável pela equipe deve também manter atualizado seus dados e de seu time no sistema online da APFA.

1.2 PROCESSO DE INSCRIÇÃO DOS ATLETAS

Para que um atleta esteja apto a participar do Campeonato Paulista de Flag 2017, ele deve estar registrado no sistema online da Associação e sua equipe deve estar em dia com suas obrigações.

O sistema está disponível em: <http://paulistadeflag.com.br/pms>

As informações de *login* serão enviadas para o diretor responsável de cada equipe.

O vínculo de cada atleta com sua equipe se dá pelo regimento interno de cada agremiação, tendo o diretor responsável se certificado de que todos os atletas estão em perfeitas condições de saúde para a prática esportiva e que aqueles que ainda não completaram 18 (dezoito) anos possuem autorização de seu responsável legal para praticar o esporte.

OBSERVAÇÃO: o sistema permitirá a inclusão de atletas suspensos pela Associação, porém orientamos aos diretores que chequem no Código Disciplinar todas as implicações que relacionar e/ou utilizar um atleta suspenso durante uma partida pode ter.

1.3 IDENTIFICAÇÃO PESSOAL DO ATLETA (CARTEIRINHA)

Após o cadastro online de todos os seus jogadores, o responsável pela equipe receberá um conjunto contendo uma carteirinha para cada jogador. Ela é um documento de identificação pessoal intransferível e imprescindível.

Cada atleta é responsável pela guarda e manutenção da mesma.

Cada atleta deve apresentá-la ao delegado da partida antes do início do jogo, que fará a conferência e anotar o número da camisa de cada atleta. Sem a apresentação deste documento o jogador não será relacionado para a partida e, portanto, não poderá jogar.

1.4 IDADE MÍNIMA

A idade mínima para inscrição de um atleta é de 16 (dezesesseis) anos completos até a data de início do Campeonato, ou seja, o dia da primeira rodada oficial. Adota-se o mesmo critério para a inscrição de atletas na janela de inscrição.

Caso contrário, o atleta não estará autorizado a participar da competição, mesmo mediante apresentação de exames médicos ou autorização dos pais.

1.5 PRAZO PARA INSCRIÇÃO DOS ATLETAS

O prazo de inscrição dos atletas irá das 0h00 de 01/03/2017 até 23h59 do dia 15/03/2017. Os atletas inscritos nesse período estarão aptos a atuar durante toda a temporada regular desde que não sejam removidos da lista durante a janela de inscrições do meio da temporada.

A janela de inscrição para novos atletas será iniciada após o terceiro jogo da temporada regular de cada time. Nesse período, o diretor responsável pela equipe terá até 15 dias antes de seu quarto jogo pela temporada regular para realizar a inscrição dos novos atletas.

1.6 LIMITAÇÕES DE ELENCO

Cada equipe deverá inscrever no sistema um mínimo de 20 (vinte) atletas para uma temporada, e não há limite máximo para o número de inscrições. Porém, para participar de uma partida, a equipe deve relacionar um mínimo de 10 (dez) e um máximo de 40 (quarenta) atletas.

1.7 TRANSFERÊNCIA DE ATLETAS

Um atleta poderá atuar por uma, e somente uma, equipe durante a temporada. Considera-se que o atleta tenha atuado se o mesmo tiver assinado lista de presença de atletas no dia do jogo pela equipe em questão.

Exceções:

1. Caso ele ainda não tenha atuado por nenhuma equipe, ele ainda tem o direito de se transferir para outra equipe, mediante comunicado oficial perante a Liga e seus dirigentes, declarando que as duas equipes estão de acordo com a transferência do mesmo.
2. Caso uma equipe pré-inscrita extinga-se oficialmente antes do início do campeonato, ou desista da participação, o atleta tem direito de ser inscrito por outra equipe, desde que ela esteja em dia com suas obrigações e antes do prazo para as inscrições se encerrar.

1.8 INSCRIÇÃO DE ATLETAS ESTRANGEIROS

As equipes não poderão inscrever na APFA atletas estrangeiros que já tenham participado de algum time profissional de futebol americano (NFL, CFL, *Arena Football*, etc.), seja como titular, reserva, *practice squad*, *training camp*, etc.

Será permitida a inscrição e utilização de jogadores estrangeiros com experiência em *College Football* (NCAA, NAIA, etc.) desde que respeitadas as seguintes regras:

1. Só poderão ser inscritos, relacionados e utilizados 2 (dois) jogadores estrangeiros com experiência em *college football*.
2. Os jogadores estrangeiros com experiência em *college football* não poderão atuar em campo ao mesmo tempo.

Jogadores estrangeiros, sem experiência profissional ou em *college football* podem ser inscritos, sem limites.

1.9 EQUIPES EM DÉBITO COM A ASSOCIAÇÃO:

As equipes que possuem débitos perante a APFA (Associação Pró-Futebol Americano) terão seus atletas, inscritos na temporada onde a dívida foi contraída, congelados

para inscrições por qualquer outra equipe, até que a mesma regularize sua situação e quite toda a dívida.

As equipes que desejarem inscrever atletas de equipes que se encaixem nestas características, deverão verificar a situação do mesmo. Caso contrário, sofrerão punição por escalarem atletas irregulares.

2. DO JOGO

2.1 LINHAS DE GOL

As linhas de gol devem ser estabelecidas nas duas pontas do campo de jogo, e cada time deve ter oportunidades de avançar a bola para cruzar a linha de gol adversária correndo, lançando ou chutando a bola.

2.2 TIME VENCEDOR E PLACAR FINAL

Os times devem receber pontos de acordo com as regras e, a menos que um time desista da partida, o time com o maior placar ao final do jogo, incluindo períodos extras, será declarado vencedor.

Em caso de desistência ou abandono da partida, será declarada vitória ao time restante pelo placar de W.O., e derrota ao time desistente, pelo mesmo placar. Além disso, o time desistente poderá sofrer sanções disciplinares, de acordo com o Código Disciplinar.

O *referee* deve preencher o placar final na súmula da partida sob a supervisão de, pelo menos, um capitão de cada equipe.

2.3 TEMPO DE JOGO

Cada partida será composta por 4 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos cada. Ao final do primeiro e do terceiro períodos, as equipes devem inverter a posição de campo. Ao final do segundo período deve haver um intervalo obrigatório de 10 (dez) minutos.

2.4 SUPERVISÃO

O jogo deve ser realizado sob a supervisão de 4 (quatro) árbitros, sendo um deles o *referee*, e também de um delegado da partida, que fará a verificação dos requisitos mínimos para a rodada, registrando qualquer ocorrência fora do padrão; a verificação dos atletas relacionados de cada equipe; e anotação de todas as ocorrências do jogo.

A escala de árbitros e delegado é definida pela APAEFA, e será divulgada sempre com no mínimo 3 (três) dias de antecedência para a partida.

2.5 CAPITÃES DE TIME

Cada time deve designar não mais do que 3 (três) jogadores como capitães, e um jogador deve falar por seu time sempre que for lidar com os árbitros. Não deve haver mais do que três capitães de cada time no cara ou coroa.

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

Qualquer jogador ou membro da comissão técnica está apto a solicitar um *timeout* de time.

2.6 PESSOAS SUJEITAS ÀS REGRAS

Todos os jogadores, substitutos, jogadores substituídos, técnicos, treinadores, *cheerleaders*, banda, mascotes, fotógrafos, narradores de estádio, operadores dos sistemas de áudio e vídeo e qualquer pessoal afiliado aos times ou instituições estão sujeitos às regras e são governados pelas decisões dos árbitros.

Entende-se por pessoal afiliado as pessoas autorizadas a permanecerem nas áreas de times.

2.7 OBRIGAÇÕES DO TIME MANDANTE

2.7.1 LOCAL DA RODADA

As equipes responsáveis pelo mando da rodada deverão, antes do início da competição, enviar à APFA o nome do local e o endereço onde pretende sediar sua rodada. Essas e outras informações necessárias serão repassadas para as equipes pela Associação.

O local indicado deve conter:

- Um campo gramado, pintado de acordo com as medidas oficiais deste regulamento;
- Materiais de apoio (postes, pylons, indicadores de down, etc.) de acordo com o disposto neste regulamento;
- Vestiários para as equipes e os árbitros;
- Uma mesa e uma cadeira para o delegado da partida.

Caso ocorra algum problema com o local da partida, a equipe deverá avisar a APFA sobre o acontecido (apresentando um documento explicando o ocorrido) com 20 (vinte) dias de antecedência, e também providenciar um novo local e garantias de que a rodada não terá nenhum problema. Caso atrase ou não avise com a antecedência solicitada, a equipe será multada. Exceção poderá ser feita a casos extremos, com justificativas plausíveis, e serão julgadas pela Diretoria Executiva da APFA.

2.7.2 PRIMEIROS SOCORROS

A equipe que sedia a rodada deve disponibilizar 1 (uma) ambulância com ao menos um paramédico, que deve estar presente antes do início da rodada e permanecer no local durante todo o tempo, até o seu final. Ou disponibilizar 1 (um) profissional da área da saúde (médico, paramédico, biomédico, enfermeiro ou fisioterapeuta), com um kit de primeiros socorros completos, e 1 (um) carro para transporte presente durante todo o período de realização da rodada; neste caso, a equipe sede deverá apresentar o profissional da área de saúde e o carro para transporte ao delegado antes do início da rodada.

A APFA, entretanto, recomenda fortemente que tanto ambulância como o profissional da área de saúde estejam presentes durante toda a rodada.

A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância ou do profissional da área de saúde e o carro, no local de jogo. Caso eles não estejam no local em até 30 (trinta) minutos após o horário previsto para o início da partida, o delegado deve anunciar o W.O. contra a equipe mandante, sendo a aplicação e efetivação desta penalidade imediata.

Durante uma partida, caso a ambulância ou a equipe de primeiros socorros deixe o local para remover um atleta ou torcedor do evento, o jogo deve ser paralisado

imediatamente pelo delegado, e deve-se aguardar o retorno da ambulância para a retomada da partida. Se, depois de decorridos 30 (trinta) minutos de espera, a ambulância não retornar ao local da rodada, o delegado da partida pode deliberar por aguardar mais 30 minutos ou decretar a suspensão do jogo, que deverá ser remarcado para outra data e/ou local oportunos, e seu reinício se dará com o mesmo placar e a partir do minuto/quarto em que foi suspenso.

2.7.3 HIDRATAÇÃO

A equipe mandante deve fornecer 10 (dez) litros de água mineral lacrada para a equipe de arbitragem. As equipes visitantes deverão arcar com sua própria hidratação.

2.8 OBRIGAÇÕES DO TIME VISITANTE

Nos jogos fora de casa, as equipes devem chegar ao local do jogo com, no mínimo, 1 (uma) hora de antecedência para o horário marcado de início da partida para realização de todos os procedimentos pré-jogo (conferência de documentos, preparação física, vestimenta, etc.).

2.9 OBRIGAÇÕES DE AMBAS AS EQUIPES

Ambas as equipes devem apresentar, no dia do jogo, no mínimo, 10 (dez) atletas em condição de jogo.

Entende-se por estarem em condição de jogo:

1. Atletas devidamente associados à APFA, inscritos pelas respectivas equipes através do sistema de cadastro online, e com a carteirinha da Associação em mãos para que possa ser realizada a conferência e registrada a sua presença;
2. Atletas devidamente uniformizados, passados pela conferência de equipamento e recebido a autorização do delegado antes do início do jogo;

2.9.1 PREENCHIMENTO DA SÚMULA DA PARTIDA

Os representantes de cada equipe devem se reunir após o fim da partida para tomar ciência e preencher a parte que lhes cabe da súmula. O preenchimento pode ser feito

integralmente na presença de um representante de cada equipe e também de um membro da equipe de arbitragem.

Primeiramente, os árbitros devem relatar tudo o que acharem necessário, para que depois os representantes das equipes coloquem suas observações. Todos devem verificar todas as páginas do documento após ele ter sido preenchido, e assinar em cada parte que lhes cabe.

3.DO CAMPO

3.1 DIMENSÕES

O campo deve ser de grama natural ou sintética, e ter uma área retangular, com dimensões, linhas, zonas, gols e *pylons* conforme indicado e nomeado no diagrama de campo anexo a este regulamento (Pág. 23).

3.1.1 LINHAS DE CAMPO

As linhas de campo deverão ser pintadas a cada 5 metros, e não devem tocar a linha lateral.

Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 (dez) centímetros de espessura, de um material branco, não tóxico, que não lesione os olhos ou pele, preferencialmente tinta. Está proibido o uso de cal para realizar a pintura de todas as marcações do campo.

Exceção: As linhas laterais e de fundo podem ser mais largas, podendo medir até 40 (quarenta) centímetros.

3.1.2 NÚMEROS DE METRAGEM

Números de metragem brancos são obrigatórios nos dois lados do campo. Os números devem medir entre 1,5m (um metro e cinquenta centímetros) de altura por 1m (um metro) de largura cada, com a base dos números situada a 3m (três metros) das linhas laterais.

3.1.3 SETAS DIRECIONAIS

Setas direcionais brancas, ao lado dos números de metragem (exceto na linha de meio campo) indicando a direção da linha de gol mais próxima são obrigatórias. A seta é um triângulo de base de 45cm (quarenta e cinco centímetros) e dois lados de 60 (sessenta) centímetros cada.

3.1.4 HASH MARKS

As *hash marks* centrais são obrigatórias e devem estar posicionadas no centro da largura do campo, ao longo de todo o seu comprimento, posicionadas a cada 1 (um) metro. Deverão ter 1 (um) metro de comprimento cada.

As *hash marks* laterais terão 60 cm de comprimento e se distanciarão 10 cm das linhas laterais.

A linha que marca o local do ponto extra (*hash marks* centrais no metro 3 [três] de cada lado do campo) deve possuir o dobro do tamanho ou uma marca em “X”.

3.1.5 ÁREA DE TIME

As áreas de time devem ter início a 2 (dois) metros da linha lateral. E devem se estender por todo o comprimento do campo, terminando a 10 (dez) metros de cada *endzone*.

A área entre a linha lateral e o início da área de time é chamada *coaching box*. Apenas técnicos identificados e jogadores em processo de substituição tem autorização para permanecer nela.

3.2 GOLS

Cada gol deve ter duas traves verticais brancas ou amarelas, se estendendo a pelo menos 5 (cinco) metros acima do chão com uma trave horizontal da mesma cor unindo as duas, cujo topo deve estar a 2,5 (dois e meio) metros do chão e deve ter 5 (cinco) metros de comprimento.

Cada gol deve ser posicionado imediatamente após o fim da linha de fundo.

Para um esquema de montagem do gol, conforme os padrões exigidos pela APFA, consulte o diagrama de gol anexo a este regulamento (Pág. 24).

3.3 PYLONS

Pylons flexíveis de 4 (quatro) lados medindo 10 (dez) centímetros de largura por 10 (dez) centímetros de comprimento, com altura total de 45 (quarenta e cinco) centímetros são obrigatórios nas 8 (oito) interseções das linhas laterais com as linhas das *endzones*.

Os *pylons* devem ser vermelhos ou laranjas. Para um esquema de montagem dos *pylons*, conforme os padrões exigidos pela APFA, consulte o diagrama de gol anexo a este regulamento (Pág. 25).

3.4 CORRENTE DE METRAGEM E INDICADOR DE DOWN

A corrente de metragem é obrigatória e deve possuir dois bastões de, pelo menos, 1,8m (um metro e oitenta centímetros) de altura, unidos por uma corrente ou corda ou material semelhante. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 (dez) metros de distância quando a corrente que os une estiver completamente esticada.

É obrigação da equipe de arbitragem conferir e testar o material antes do início da partida para garantir sua precisão e segurança.

O indicador de descida é obrigatório, deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 1,5 metros de altura, com números visíveis de 1 a 4 no topo, de forma a poder ser visto por árbitros, atletas e público. Também deve ser operado a aproximadamente 1,5 metros atrás da linha lateral.

Para um esquema de montagem da corrente de metragem e do indicador de descida, conforme os padrões exigidos pela APFA, consulte o diagrama de corrente de metragem e indicador de *down* anexo a este regulamento (Pág. 26).

4. DA ESTRUTURA

São itens básicos de compõem a estrutura mínima obrigatória para sediar uma partida da APFA:

1. Local de jogo preparado conforme o item 2.7.1 deste regulamento, nas dimensões exatas do diagrama;

2. Separação entre o campo de jogo e público. Deve ser feita por pelo menos, uma fita de contenção em locais onde não houver arquibancada e/ou alambrado.
3. Ambulância com Socorrista ou Tenda de Primeiros socorros com profissional da área de saúde devidamente equipado com kits para primeiros socorros e um carro para transporte presente durante todo o período de realização da rodada.
4. Vestiários para as equipes e árbitros, devidamente identificados.
5. Placar manual ou eletrônico.

5. DA BOLA

5.1 ESPECIFICAÇÕES

A bola oficial utilizada em competições da APFA é da marca Wilson, modelo Ultra.

5.2 ADMINISTRAÇÃO

Cada equipe deve levar para o jogo ao menos duas bolas, conforme especificação da APFA, em condições de jogo. As bolas devem ser testadas e aprovadas pelo *referee* antes do início da partida.

É de responsabilidade de cada equipe a preservação da integridade e segurança de suas bolas.

Caso uma equipe não leve nenhuma bola em condição de jogo para a partida, ela deve, obrigatoriamente, aceitar jogar com a bola da outra equipe. Caso contrário será aplicado W.O. contra a equipe que se recusou a jogar.

6. EQUIPAMENTOS

6.1 NUMERAÇÃO

Todos os jogadores devem ser numerados de 1 a 99.

Os números devem ser feitos em algarismos arábicos totalmente visíveis nas camisas com, no mínimo, 30 (trinta) centímetros de altura, tanto na frente quanto nas costas e devem ser de cor contrastante com as da camisa.

Todos os jogadores de um time devem ter o mesmo estilo e cor de números na frente e atrás.

Qualquer número precedido de 0 (zero) é ilegal.

É proibido mudar de número durante uma partida para enganar o adversário.

Exceção: Caso uma camisa rasgue durante a partida, o jogador deve ser orientado a trocá-la pelo *referee*. Caso não haja outra camisa com o mesmo número disponível o jogador deve comunicar ao delegado da partida o novo número para ser relacionado na súmula.

6.2 CORES CONTRASTANTES

Toda equipe inscrita deve ter obrigatoriamente dois jogos de camisa, sendo um predominantemente branco e outro predominantemente colorido.

Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa predominantemente branca e uma colorida. O mandante tem preferência por escolher a cor do uniforme que utilizará e deve comunicar ao adversário, antecipadamente, sua decisão.

6.3 EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO

Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios:

1. Camisa com mangas.
2. Shorts ou calça de mesmo modelo, cor e desenho para todos os jogadores.

Obs.: Marcas e pequenos detalhes não serão considerados para veto no caso dos shorts ou calças, e sim detalhes, desenhos e afins que diferenciem muito do modelo padrão do restante da equipe. *Exemplo: uma equipe tem o padrão de shorts todo pretos, então um dos atletas apresentando shorts todo preto com o logotipo pequeno e discreto de uma marca estará liberado; já um shorts todo preto com uma faixa na lateral não estará liberado.*

3. Cinto com duas *flags*, de mesmo modelo, cor e tamanho para todos os jogadores.
4. Protetor bucal para todos os jogadores em campo;

6.4 FLAGS

Todas as equipes devem possuir, ao menos, um jogo completo de *flags* de acordo com as especificações do campeonato para utilizar durante uma partida.

As *flags* devem ser feitas de cadarço sarjado sintético (**PP Webbing**), presas com velcro ao cinto, e devem possuir 5 (cinco) centímetros de largura por 35 (trinta e cinco) centímetros de comprimento. Devem ser de cor única para todos os jogadores, e contrastante com as cores da camisa e dos shorts/calça da equipe. As flags devem ter seus velcros virados para o lado de fora, e não podem estar enroladas.

Todos os jogadores devem utilizar *flags* idênticas.

6.5 EQUIPAMENTO ILEGAL

Nenhum jogador utilizando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade de um jogador deve ser decidida pelo *umpire*.

Antes do início da partida as equipes devem se perfilar para vistoria completa pela equipe de arbitragem.

Equipamentos ilegais incluem, mas não se restringem, aos seguintes:

1. Bonés, chapéus, capacetes.
2. *Shoulder pad* e protetor de costela.
3. Luvas com partes ou revestidas de metal.
4. Qualquer objeto pontiagudo que se projete para fora da roupa do jogador.
5. Brincos, anéis, correntes e pulseiras.
6. Acessórios que dificultem a retirada das *flags* ou usados para escondê-las.

Caso um jogador entre em campo, durante uma partida, com um equipamento ilegal a equipe sofrerá punição com a perda de um *timeout*.

O uso de toalhas será permitido, desde que a mesma esteja para dentro da bermuda/calça do atleta, não atrapalhando assim na retirada das flags. Caso contrário será aplicada falta por proteção de flag.

7. DO SISTEMA DE DISPUTA

O Campeonato Paulista de Flag 2017 será disputado pelas equipes a seguir:

1. Agudos Diamonds
2. Americana Weavers
3. Atibaia SuperChargers
4. Avaré Scorpions
5. Bauru Badgers
6. Bauru Gorillas
7. Brasil Devilz
8. Brokenstones Football
9. Caniballs Football Club
10. Cruzeiro Guardians
11. Diadema Diamond
12. Ducks Football
13. Guaratinguetá White Cranes
14. Jundiaí Flag Football
15. Karakas Strongbears
16. Lençóis Paulista Readers
17. Mackenzie Mohawks
18. Marginals Football
19. Metodista Skulls
20. Mogi Desbravadores
21. Mogi Guaçu Snake's River
22. Monte Alto Dinos
23. Palmeiras Locomotives
24. Piracicaba Cane Cutters
25. Politécnic Rats
26. Ponte Preta Gorilas
27. São Carlos Bulldogs
28. São Paulo Tigers
29. Silver Knights Football
30. Taubaté Big Donkeys
31. UFABC Green Reapers
32. UNASP Roosters
33. Unicamp Eucalyptus

A divisão das equipes se dará em 2 (duas) conferências: Caipira e Metropolitana. E em 5 (cinco) divisões conforme o especificado a seguir:

7.1 CONFERÊNCIA CAIPIRA

7.1.1 DIVISÃO NORTE

TIME	CIDADE
Mogi Guaçu Snake's River	Mogi Guaçu
Monte Alto Dinos	Monte Alto
São Carlos Bulldogs	São Carlos
UNASP Roosters	Eng. Coelho

7.1.2 DIVISÃO SUL

TIME	CIDADE
Americana Weavers	Americana
Ducks Football	Tietê
Jundiaí Flag Football	Jundiaí
Piracicaba Cane Cutters	Piracicaba

7.1.3 DIVISÃO OESTE

TIME	CIDADE
Agudos Diamonds	Agudos
Avaré Scorpions	Avaré
Bauru Bagders	Bauru
Bauru Gorillas	Bauru
Lençóis Paulista Readers	Lençóis Paulista

7.1.4 DIVISÃO LESTE

TIME	CIDADE
Atibaia SuperChargers	Atibaia
UNICAMP Eucalyptus	Campinas
Ponte Preta Gorilas	Campinas
Taubaté Big Donkeys	Taubaté

7.2 CONFERÊNCIA METROPOLITANA

7.2.1 DIVISÃO NORTE

TIME	CIDADE
Brasil Devilz	São Paulo
Mackenzie Mohawks	São Paulo
Metodista Skulls	São Paulo
Silver Knights Football	São Paulo

7.2.2 DIVISÃO LESTE

TIME	CIDADE
Cruzeiro Guardians	Cruzeiro
Guaratinguetá White Cranes	Guaratinguetá
Karakas Strong Bears	Carapicuíba
Mogi Desbravadores	Mogi das Cruzes

7.2.3 DIVISÃO OESTE

TIME	CIDADE
Caniballs Football	São Paulo
Marginals Football	São Paulo
Politécnica Rats	São Paulo
São Paulo Tigers	São Paulo

7.2.4 DIVISÃO SUL

TIME	CIDADE
Brokenstones Football	São Paulo
Diadema Diamond	Diadema
Palmeiras Locomotives	São Paulo
UFABC Green Reapers	Santo André

7.3 TEMPORADA REGULAR

As equipes participantes do Campeonato Paulista de Flag farão 6 (seis) jogos na temporada regular, compostos por:

1. Todos os adversários dentro de sua própria divisão em turno único (3 jogos; ou 4, no caso específico da Divisão Oeste da Conferência Caipira).
2. Partidas definidas pelo *Power Ranking*, sendo 2 (duas) contra adversários de sua própria conferência e 1 (uma) contra adversários da outra conferência.

Os jogos ocorrerão durante os meses de março a setembro, utilizando as datas estipuladas no Calendário de Jogos anexo.

A temporada regular tem início em 19 de março de 2017 e se encerra em 08 de outubro de 2017.

7.4 PLAYOFFS

Em cada conferência, 8 equipes avançarão para os *playoffs*. O campeão de cada divisão garante vaga nos playoffs. As vagas remanescentes são distribuídas entre as equipes de melhor campanha dentro de cada conferência, independente da divisão da qual fazem parte.

Uma vez fechada a classificação de cada conferência, os classificados serão posicionados de acordo com sua campanha, recebendo “seeds” de #1 a #8, sendo:

- De #1 a #4: os campeões de divisão, sendo #1 o de melhor campanha entre eles e #4 o de pior campanha entre eles.
- De #5 a #8: os demais times com as melhores campanhas na conferência, excluindo-se os campeões da divisão; sendo #5 o de melhor campanha entre eles e #8 o de pior campanha entre eles.

As partidas serão realizadas obrigatoriamente sob mando e responsabilidade do melhor “seed” da rodada, ou seja, na “casa” do melhor classificado entre os participantes da rodada. Caso apresente justificativa plausível que impeça a realização desta regra, o mando será oferecido ao “seed” seguinte, e assim por diante, até voltar ao melhor “seed”, que não poderá mais negar a sua realização.

7.4.1 WILD CARD 1

O *wild card 1* é a primeira fase eliminatória dos *playoffs* e nele jogam as 4 (quatro) equipes com as piores campanhas dentre os classificados de cada conferência para os *playoffs*. Estes jogos serão disputados sob responsabilidade do seed #5. Em ambas as conferências, os confrontos seguem o mesmo padrão:

Wild Card jogo 1 – seed #5 x seed #8

Wild Card jogo 2 – seed #6 x seed #7

7.4.2 WILD CARD 2

O *wild card 2* é a segunda fase eliminatória dos *playoffs* e nele jogam as duas equipes vencedoras do *Wild Card 1* e as equipes de seeds #3 e #4. Estes jogos serão realizados sob responsabilidade do seed #3. Em ambas as conferências os confrontos seguem o mesmo padrão:

Wild Card jogo 3 – seed #3 x vencedor do WC 1 de menor seed.

Wild Card jogo 4 – seed #4 x vencedor do WC 1 de maior seed.

7.4.3 SEMIFINAIS

Os confrontos das semifinais serão disputados entre os vencedores das partidas de *Wild Card 2* e os dois melhores colocados na primeira fase (seeds #1 e #2). Estes jogos serão disputados sob responsabilidade do seed #1. Em ambas as conferências os confrontos seguem o mesmo padrão:

Semifinal 01 – seed #1 x vencedor do WC 2 com o menor seed.

Semifinal 02 – seed #2 x vencedor do WC 2 com o maior seed.

7.4.4 CAIPIRA E METROPOLIS BOWLS

Disputarão o Caipira e Metropolis Bowl as equipes que vencerem os confrontos das semifinais. A partida será realizada sob responsabilidade da equipe vencedora de melhor seed.

7.4.5 SAMPA BOWL

Os campeões de cada conferência disputarão a final estadual, denominada Sampa Bowl, para decidir quem será o Campeão Paulista da temporada 2017.

Por 2017 ser um ano ímpar, o mando do Sampa Bowl será da equipe Campeã do Caipira Bowl, tendo a equipe Campeã do Metropolis Bowl fazer a viagem até o local definido pela equipe caipira.

7.5 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Os critérios de desempate adotados pela APFA para o Campeonato Paulista de Flag são:

1. Vitória no confronto direto (em caso de empate envolvendo mais de duas equipes, este critério será desconsiderado sob quaisquer circunstâncias).
2. Melhor campanha dentro da divisão (ou seja, a % de vitórias dentro de sua divisão).
3. Força de tabela – a mais forte prevalece sobre as demais (Força de Tabela será medida pela soma das vitórias de todos os adversários de cada time envolvido no empate, sendo que o maior índice indica uma tabela mais forte).
4. Saldo de pontos.
5. Pontos marcados.
6. Pontos sofridos.
7. Sorteio.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1 WALK OVER

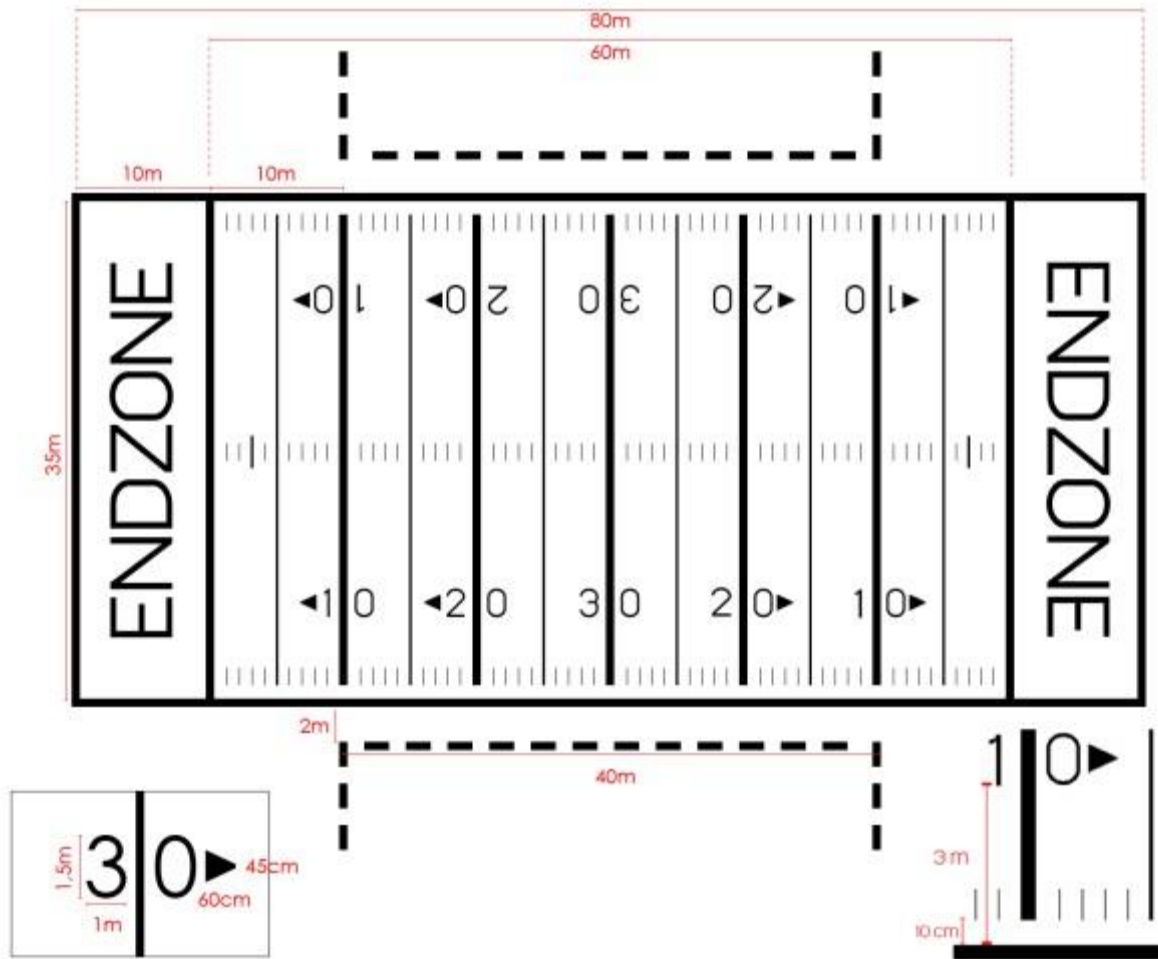
Caso ocorra um *walk over* (W.O.) o placar será 35x00 contra a equipe que provocou o W.O.. Em caso de reincidência nesta regra, a equipe será excluída do restante da competição.

8.2 CASOS OMISSOS

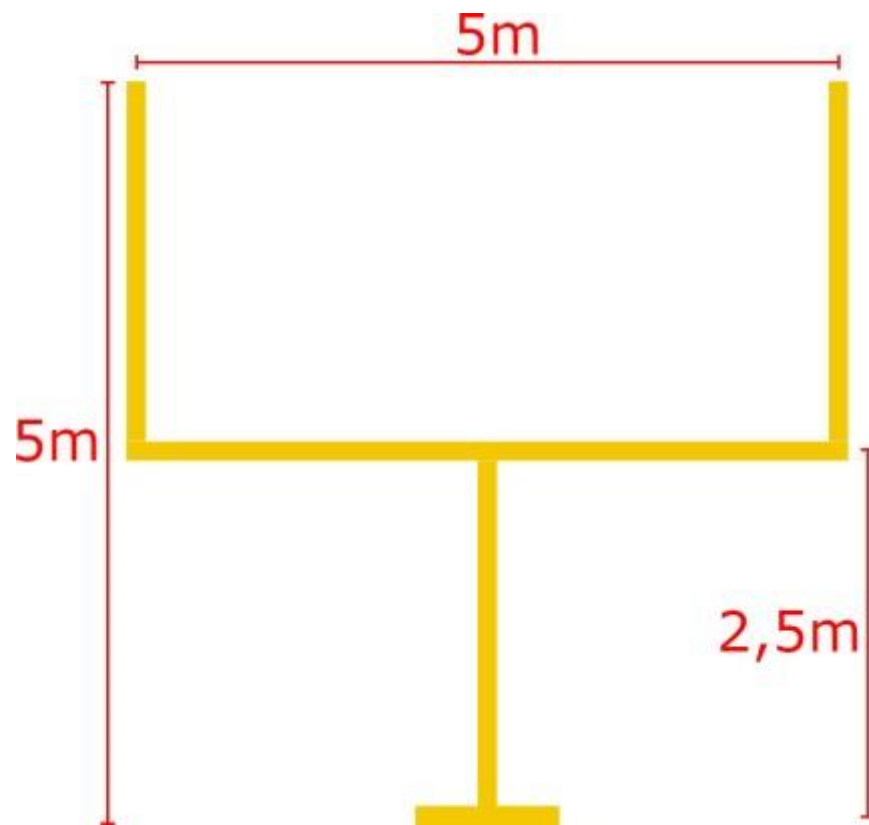
A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da Diretoria Executiva da APFA, podendo ser, ou não, julgados pela Comissão Disciplinar quando necessário.

9. DIAGRAMAS

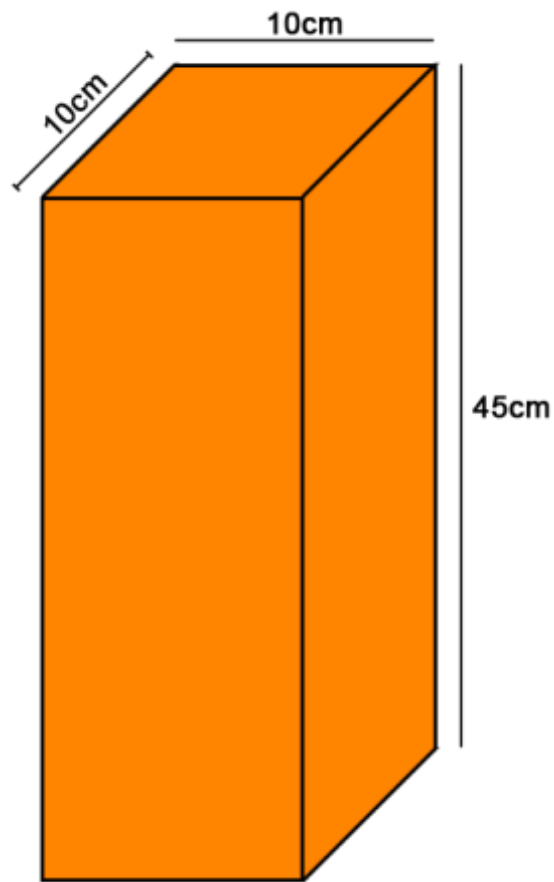
9.1 DIAGRAMA DE CAMPO



9.2 DIAGRAMA DE GOL



9.3 DIAGRAMA DE PYLON



9.4 DIAGRAMA DE CORRENTE DE METRAGEM E INDICADOR DE DOWN

