



REGULAMENTO CAMPEONATO PERNAMBUCANO DE FLAG FOOTBALL 2025

CAPITULO 1

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. Este regulamento foi elaborado pela **FEFAPE, CNPJ 20.334.118/0001-63**, organizadora do evento e cancelado pela **FENEFF, CNPJ 55.869.435/0001-69** no objetivo de estimular a prática esportiva e seus valores, fomentar a prática do Flag Football em território estadual, organizar, gerenciar e incentivar a organização de competições e proporcionar o crescimento da qualidade técnica.
- 1.2. Fair play. Todos os atletas têm o direito de competir no esporte sabendo que eles e seus concorrentes estão limpos e que a integridade do nosso esporte seja sempre protegida.
- 1.3. Ética esportiva com base no espírito esportivo, tolerância, honestidade e integridade na disputa, responsabilidade em seus atos dentro e fora de campo e respeito aos companheiros, oponentes, oficiais de arbitragem, treinadores, colaboradores.
- 1.4. Este regulamento é estruturado respeitando a seguinte base legal:
 - a. Código de Ética (FEFAPE)
 - b. Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD)
 - c. Código Brasileiro Antidoping (ABCD)
 - d. Normas gerais da Federação Internacional de Futebol Americano (IFAF)
 - e. Livro de Regras IFAF 2023 traduzidos para português.

CAPITULO 2

DOS PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS

- 2.1. Estimular a prática esportiva e seus valores.
- 2.2. Valorização da ética desportiva e o fair play.
- 2.3. Prevenir e combater comportamentos antidesportivos, violência, dopagem, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação.

- 2.4. Disseminar o flag football no Estado de Pernambuco como fonte de lazer e valioso instrumento de formação de crianças e adolescentes.
- 2.5. Incentivar e apoiar o esporte feminino.
- 2.6. Incentivar o surgimento de novos talentos para o Flag Football e futebol;
- 2.7. Oferecer aos atletas e técnicos a oportunidade de participar de jogos que irão colaborar na formação de novos talentos e ídolos para o futebol americano brasileiro;
- 2.8. Oferecer aos dirigentes, ferramentas para organização e estruturação de times e campeonatos;
- 2.9. Oferecer a oportunidade de um desenvolvimento técnico de alto nível para atletas.
- 2.10. O compromisso pessoal de cada uma das equipes com o aprimoramento técnico de seus atletas, contribuindo para o crescimento do número de atletas em condições de servir à seleção brasileira.
- 2.11. São princípios e pressupostos para o atender aos objetivos atendimento aos princípios fundamentais da competição edição 2025:
 - a. Respeito ao público e aos órgãos envolvidos com a competição.
 - b. O respeito recíproco entre as equipes.
 - c. A ética e a boa-fé nas relações esportivas e institucionais.
 - d. Pontualidade e seriedade no cumprimento das obrigações pessoais e institucionais.
 - e. A adoção prévia de toda e qualquer medida para assegurar o sucesso e o desenvolvimento regular da competição.
 - f. O compromisso de cada uma das equipes com o aprimoramento técnico de seus atletas, contribuindo para o crescimento do número de atletas em condições de servir à seleção brasileira.

CAPITLO 3

DOS PRINCIPIOS DE ORGANIZAÇÃO

- 3.1. O Campeonato Pernambucano de Flag Football 5x5 edição 2025 é um campeonato estadual de Flag Football, modalidade 5x5, feminino e masculino organizado pela FEFAPE e chancelado FENEFF.
- 3.2. São atribuições da FEFAPE:
 - a. Organizar e dirigir o Campeonato Pernambucano mediante sorteios e confecção das tabelas;
 - b. Adotar normas técnicas e medidas administrativas para melhor

andamento da competição;

- c. Criar um Comitê Organizacional
- d. Organizar uma Reunião Técnica na semana anterior à competição (presencial ou por vídeo) com representantes dos times e arbitragem.
- e. Divulgar resultados e classificação das equipes;
- f. Realizar julgamentos disciplinares em primeira instância.

3.3. O registro e a inscrição de atletas.

3.4. Os oficiais de arbitragem serão designados pela a FEFAPE.

CAPITULO 4

DO REGISTRO E INSCRIÇÕES DE EQUIPES

- 4.1. Poderão participar da Campeonato Pernambucano de Flag Football 5x5 edição 2025 equipes e atletas filiados à FEFAPE, que estejam regulares com a taxa federativa 2025, e que tenham efetuado sua inscrição e filiação dentro dos prazos estipulados pela organização. Além de equipes convidadas pela a FEFAPE, podendo as mesmas serem de outros estados, como forma de incentivo a região.
- 4.2. As equipes em débito com a FEFAPE não poderão participar do Campeonato Pernambucano de Flag Football 2025, bem como seus/suas atletas.
- 4.3. O processo de inscrição, registro de times e pagamentos será feito atravésdo link <https://cheers.com.br/evento/federacao-pernambucana-de-futebol-americano-fefape-20815>
- 4.4. Todas as equipes têm direito de se candidatar a uma vaga na disputa da competição.
- 4.5. Para garantir a participação na competição, os times deverão:
 - a) Comunicar previamente a FEFAPE.
 - b) Fazer a inscrição individual do atleta e o pagamento da Taxa de Inscrição pelo link informado no Artigo 4.3

Caso a equipe desista da participação, o valor não será reembolsado.

4.6. A taxa de inscrição serve para o pagamento das despesas elencadas abaixo:

- a. Arbitragem;
- b. Aluguel e manutenção do campo (tinta para marcação, iluminação etc.);
- c. Premiação (troféus e medalhas)
- d. Hidratação;
- e. Filmagem;
- f. Demais gastos operacionais.

4.7. A descrição detalhada dos itens acima que deverão ser pagos pela FEFAPE.

CAPITULO 5

DO REGISTRO E INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

- 5.1. Poderão participar do Campeonato Pernambucano 5x5 edição 2025, os atletas sem pendências, registrados e filiados à FEFAPE, ou convidados, que estejam completando 14 anos em 2025 (Nascidos em 2007).
- 5.2. O processo de inscrição, registro de atletas, e pagamentos será feito através do link informado no artigo 4.3.
- 5.3. As equipes deverão possuir em seu elenco um mínimo de 8 atletas para o feminino e 12 atletas para desenvolvimento e elite devidamente inscritos e com a taxa de inscrição paga até o dia **14/03/2025**.
- 5.4. A equipe poderá adicionar ou substituir jogadores nesta lista até o dia **21/03/2025**, desde que os novos jogadores não tenham sido inscritos na lista de outra equipe participante.
- 5.5. Uma vez inscrito nessa lista, os jogadores pertencerão exclusivamente àquela equipe até o fim da temporada, e não será possível a sua transferência durante a competição para nenhuma outra, mesmo que seja uma equipe variante da mesma instituição.
- 5.6. Cada time poderá levar apenas 15 atletas por jogo.

CAPITULO 6

DA FINALIDADE DA COMPETIÇÃO E DA PREMIAÇÃO

6.1. Finalidade da competição:

- a. O Campeonato Pernambucano de Flag Football 2025 visa oferecer às equipes a oportunidade de uma disputa estadual para a evolução técnica e competitiva da equipe e exposição da marca.
- b. Oferecer aos atletas a possibilidade de uma disputa em alto nível, desenvolvimento técnico, visibilidade para um dia representarem a Seleção Brasileira.
- c. A competição oferecerá aos atletas e técnicos, a oportunidade de participar de jogos que irão colaborar na formação de novos talentos e ídolos para o Flag Football brasileiro.

6.2. Premiação:

- d. Às equipes classificadas em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3ª (terceiro) .
- e. Serão oferecidos um troféu e medalhas de posse definitiva a cada equipe classificada em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) apenas medalhas.
- f. Serão oferecidos troféus ou certificados individuais aos atletas eleitos MVPs.

CAPITULO 7

DA RESPONSABILIDADE CIVIL

- 7.1. As equipes e seus atletas serão responsáveis pelos seus atestados médicos de aptidão para a prática esportiva, emitido por médico.
- 7.2. Ao proceder à inscrição, todas as equipes deixam explícito que seus atletas e comissão técnica encontram-se em perfeitas condições de saúde e conforme as Leis vigentes no País, isentando assim a FEFAPE de qualquer responsabilidade.
- 7.3. É obrigatório o preenchimento da AUTORIZAÇÃO DE CESSÃO DE USO DE IMAGEM E PARTICIPAÇÃO. O termo deverá ser

devidamente preenchido e assinado e na data estipulada.

CAPITULO 8

DO SISTEMA DE DISPUTA

8.1. Qualquer regra não prevista em regulamento, será definida e decidida pela FEFAPE.

8.2. Critérios de Pontuação

A classificação será através do sistema de pontos. Em cada jogo, deverá ser atribuído às equipes participantes a seguinte pontuação:

- a. Vitória = 3 pontos
- b. Empate = 1 ponto
- c. Derrota = 0 pontos

- d. W.O = 0 pontos, sujeito a eliminação da competição e/ou multa R\$ 500,00 (quinhentos reais).

8.3. Critérios de desempate

- a. Havendo empate na contagem de pontos entre duas equipes, em qualquer fase da competição, proceder-se-á ao desempate utilizando o seguinte critério:
 - 1. Confronto direto entre as equipes empatadas, considerando-se apenas os resultados dos jogos disputados entre elas.
 - 2. Melhor saldo de pontos dos placares dos jogos das equipes empatadas, considerando apenas os oponentes em comum; entende-se por saldo de pontos o resultado da subtração do total de pontos sofridos do total de pontos convertidos pela equipe;
 - 3. Menor número de pontos sofridos (pontos permitidos) dos placares dos jogos realizados na etapa;
 - 4. Não se resolvendo a situação de empate, utilizar-se-á o sorteio.

- b. Havendo empate na contagem de pontos entre três ou mais equipes,

em qualquer fase da competição, proceder-se-á ao desempate utilizando o seguinte critério:

1. Será feita uma reclassificação levando-se em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipes empatadas; sendo mais bem classificada a equipe que obteve o maior número de vitórias nos confrontos entre as equipes empatadas, na fase onde ocorrer o empate.
2. Melhor saldo de pontos nos placares dos jogos entre equipes empatadas na fase onde ocorrer o empate; Ex: equipes A, B e C terminaram empatadas em um grupo que conta ainda com equipes E e D. Os resultados com as equipes E e D são descartados, levando-se em consideração apenas os confrontos entre AxB, AxC e BxC.
3. Menor número de pontos sofridos, levando-se em consideração os placares dos jogos entre equipes empatadas, como no exemplo do item acima, na fase onde ocorrer o empate.
4. Melhor saldo de pontos, levando-se em consideração todos os jogos realizados pelas equipes até o momento.
5. Não se resolvendo a situação de empate, será realizado sorteio.
6. Se em qualquer estágio, usando os critérios acima, um empate múltiplo é reduzido a um empate envolvendo apenas duas equipes, o procedimento aplicado será o descrito no critério de desempate entre duas equipes.
7. Estas regras são válidas para toda e qualquer etapa; toda e qualquer situação.

8.4. Walk Over (WO)

- a. Em caso de derrota por número insuficiente de atletas (mínimo de 4 atletas em campo), se no momento do encerramento do jogo por tal motivo a equipe com o efetivo reduzido estiver à frente no marcador, o resultado será de 21 x 0 (vinte e um a zero) para a equipe oponente. Se tal equipe estiver atrás no marcador, entretanto, o placar será mantido.

- b. No caso de derrota por desistência, o placar será de 21x0 (vinte e um a zero) para a equipe oponente, sendo passível de multa.
- c. Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelas regras oficiais, a equipe presente será declarada vencedora por W.O., pela contagem de 21x0 (vinte e um a zero). A outra equipe não terá nenhum ponto computado. A equipe de arbitragem e o delegado são os únicos responsáveis pela aplicação do W.O. observando qualquer intempérie considerada justificável pela organização. A equipe oponente não poderá contestar essa decisão.
- d. A equipe que cometer dois W.Os durante a competição (soma de todas as etapas) será automaticamente eliminada da competição e todos os resultados obtidos por ela, na fase em questão, serão anulados e desconsiderados para efeito de pontos ganhos. O W.O. será de responsabilidade do oficial de arbitragem principal da partida, observando qualquer fator externo e em contato com a organização da etapa.
- e. Caso o não comparecimento seja das duas equipes, não serão computados pontos para nenhuma delas e será declarado W.O. duplo.
- f. Será concedida uma tolerância de 15 (quinze) minutos após o horário previsto para o início do jogo apenas para as equipes que estiverem envolvidas no 1º jogo do dia, nas partidas seguintes não haverá esta tolerância.

8.5. Formatos

Elite

Elite A	Elite B
Mariners	Carracas
Imortais	Octopus
Wolves	Espectros

ELITE
Todos contra todos dentro do grupo
1º e 2º de cada grupo passam para a semifinal
3º de cada grupo joga a semifinal do desenvolvimento
Derrotado da Semifinal do desenvolvimento enfrenta o 2ª do Desenvolvimento na disputa do 3º lugar do desenvolvimento

Desenvolvimento

Desenvolvimento
Mariners Dev
Carrancas Dev
Imortais Dev
Wolves Dev

Desenvolvimento
Todos contra todos na fase regular
1ª passa direto para a final
3º de cada grupo da elite faz a semifinal
2º da fase regular faz a disputa de 3º lugar contra o derrotado da semifinal

Feminino

Feminino
Mariners Fem
Wolves Fem
Atenas Fem

Feminino
Todos contra todos

CAPITULO 9

DA ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

9.1. Uniformes utilizados em jogo

- a. Todas as equipes devem possuir dois jogos de camisas de cores

diferentes e contrastantes, um jogo de camisas brancas e um jogo de camisas escuras, ambos os modelos com a mesma numeração para todos os atletas. Exceção: Caso a diretoria da FEFAPE encaminhe antecipadamente a escala de uniformes das partidas, poderá alguma equipe não necessitar de um segundo uniforme, por possuir um uniforme que já se difere de todos os outros da competição.

- b. A organização poderá determinar previamente os uniformes das equipes em formato de escala, tendo o time mandante do jogo a preferência sobre a cor do uniforme.
- c. A numeração dos atletas poderá ser de 0 (zero) a 99 (noventa e nove). Números a partir do 1 (um) precedidos de 0 (zero) são ilegais. O número de camisa de cada atleta deve ser informado no momento da inscrição e anterior a cada etapa do circuito, após a qual não poderá sofrer qualquer alteração.
- d. Atletas de uma equipe devem usar camisas da mesma cor, modelo e com numeração entre 0 e 99. A camisa deve ser de comprimento padrão, com algarismos arábicos contrastantes de pelo menos 6 polegadas (15 cm) de altura nas costas e colocada por dentro das calças. Camisas não podem ser grudadas com fitas auto adesivas ou similares, ou amarradas de qualquer forma.
- e. Os atletas devem usar shorts ou calças do mesmo modelo e de uma mesma e única cor sólida exceto para marcas logotipos ou números na frente de cada perna com o tamanho máximo 4x4 polegadas (10x10 cm) sem bolsos, botões de pressão ou cliques. Os atletas não podem usar fitas auto adesivas (ou similares), ou amarrações para cumprir esta regulamentação.
- f. Se os shorts ou calças, ou bermudas forem numerados deverão ter obrigatoriamente o mesmo número da camisa do atleta e toda a equipe deverá cumprir a mesma regulamentação.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso do descumprimento das regras do item Uniforme o(s) atleta(s) em desconformidade será(ão) obrigado(s) a se retirar da partida e

só poderão voltar com autorização da arbitragem ou da organização da competição, com o item em questão trocado. Caso toda a equipe esteja em desconformidade e não haja atletas o suficiente para a continuidade da

partida, será aplicado o W.O. Estas penalidades são aplicáveis apenas no momento da partida. Caso uma equipe esteja em desconformidade, mas o caso não seja contestado na hora por nenhuma equipe nem pela arbitragem, não haverá penalidade posterior. O oficial de arbitragem principal e o delegado da partida são os únicos responsáveis por essa verificação, não cabendo à equipe oponente qualquer tipo de contestação.

9.2. Flags utilizadas em jogo

- a. Os cintos de flags devem ser fixados firmemente e conter bases para 2 flags (pop-flags) idênticas. Todo esforço deve ser feito para manter uma flag em cada lado do quadril do atleta.
- b. As flags devem ter 2 polegadas (5 cm) x 15 polegadas (38 cm) e não devem ser alteradas ou cortadas. As bases não devem ser coladas ou alteradas de qualquer forma que não apontem as flags para baixo e para fora.
- c. As flags devem ser claramente visíveis, com todas as cores contrastantes em relação à cor do calção/short/legging, penderem livremente e não devem ser cobertas com qualquer parte do uniforme do atleta.
- d. As Flags podem conter personalização desde que sigam o item anterior e o Guia de Contraste para Flags, exposto no Anexo I do Livro de Regras de Flag Football 2023.
- e. Atletas que manipularem deliberadamente as suas flags, serão desqualificados do jogo.
- f. Cada uma das equipes é responsável por suas flags.
- g. Caso uma equipe se apresente sem pelo menos 5 flags dentro dos padrões será declarado W.O.

9.3. Das bolas utilizadas nos jogos

- a. No campeonato masculino, a bola deve ser nova ou quase nova com tamanho padrão (adulto) regular, peso e pressão, sem qualquer alteração. Não precisa ser de couro.
- b. No campeonato feminino, a bola deve ser de tamanho juvenil (Tamanho Youth, TDY). Não precisa ser de couro. Não serão aceitas bolas de tamanho infantil (Junior Size).
- c. As bolas da competição deverão ser fornecidas pelas próprias equipes.

- d. Caso duas equipes que se enfrentam não apresentarem pelo menos 1 bola dentro dos padrões, será declarado W.O. duplo.

9.4. Dos protetores bucais utilizados nos jogos

- a. O protetor bucal não é obrigatório, porém fortemente recomendado. Se um protetor bucal for usado, ele deve ser de cor visível, não branca e sem nenhuma parte se estendendo para fora da boca.

9.5. Equipamentos Ilegais

- a. Calçados com travas maiores que 0,5 polegada (1,25 cm), afiados ou pontiagudos de qualquer maneira, ou feitas de qualquer material metálico.
- b. Qualquer tipo de ombreira, capacete ou proteção de cabeça de material rígido e/ou não maleável.
- c. Qualquer tipo de protetor que coloque em risco outros atletas (por exemplo, joelheiras de ponta afiada).
- d. Óculos que não sejam feitos de material inquebrável.
- e. Joias devem ser removidas ou cobertas completamente.
- f. Acessórios de uniformes, como toalhas ou aquecedores de mãos.
- g. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou no atleta, roupa ou acessório que afete a bola ou oponentes.
- h. Quaisquer dispositivos eletrônicos, mecânicos ou outros dispositivos de sinal para comunicação com a comissão técnica ou outra pessoa.
- i. É permitido o uso de produtos ortopédicos, tais como joelheiras, ombreiras, munhequeiras, desde que não haja partes rígidas que coloquem em risco os outros atletas.

CAPITULO 10

DA SUSPENSÃO E INTERRUPÇÃO DE JOGOS

- 10.1. O oficial de arbitragem, desde que entra no campo, é a única autoridade competente para determinar, por motivo relevante, a interrupção ou a suspensão definitiva do jogo. Quando ocorrerem interrupções prolongadas, por motivos relevantes, o oficial de arbitragem deve decidir as medidas a serem tomadas a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.
- 10.2. A critério da arbitragem são motivos relevantes para a interrupção de um jogo os seguintes fatos:
- a. Mau estado do campo que torne a partida impraticável ou perigosa;
 - b. Iluminação inadequada;
 - c. Falta de garantia momentânea à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
 - d. Conflitos ou distúrbios momentâneos no campo, tais como invasão de campo, arremesso de objetos, etc.
 - e. Chuva de raios ou outros fenômenos naturais relevantes (será utilizado como base o apêndice b - Guia de Arbitragem e Administração do Jogo para uso em Tempestade de Raios, do Livro de Regras de Futebol Americano 2024 - Versão Brasileira).
 - f. Uso de instrumentos sonoros, tais como baterias musicais, bandas, apitos, buzinas, megafones, caixas de som que de alguma forma atrapalhem o andamento da partida.
- 10.3. A critério da arbitragem são motivos relevantes para a suspensão definitiva de um jogo os seguintes:
- a. Falta de garantia irremediável à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- Conflitos ou distúrbios graves no campo, decorrentes de invasão de campo, arremesso de objetos, etc.
- 10.4. Caso o oficial de arbitragem 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.
- 10.5. 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.
- 10.6. Se a interrupção da partida se der antes dos 50% tempo efetivo, a partida será remarcada, e continuará do ponto que foi interrompida.

- 10.7. Para os jogos começando perto do pôr do sol, aconselhamos que a “notificação de dois minutos” e o intervalo da partida tenham uma duração menor para não ser interrompido por falta de iluminação.
- 10.8. A decisão do oficial de arbitragem é exclusiva, única e deve ser acatada pelas equipes.
- 10.9. No caso da impossibilidade de se realizar as finais, disputas de 3º ou 5º lugar, por motivos de falta de luz, tempestade ou quaisquer outras razões de força maior indicadas pelos oficiais de arbitragem, ou pela CBFA, a classificação final deverá ser feita conforme os critérios de pontuação mencionados no parágrafo VIII, item 8.9, já mencionados. Caso haja empate, seguir os critérios de desempate do item 8.9.

CAPITULO 11

DA ARBITRAGEM

- 11.1. Todos os jogos serão dirigidos por pelo menos 4 (quatro) oficiais de arbitragem (podendo ser 3, em casos de limitação de oficiais na região e/ou custo elevado com logística).
- 11.2. Os oficiais de arbitragem devem possuir a certificação ativa.
- 11.3. Quando atuarem, os oficiais de arbitragem deverão estar uniformizados com: camisa listrada preto e branca, ou totalmente preta, boné, bermuda ou calça pretas e tênis/chuteiras predominantemente pretos.
- 11.4. Os oficiais de arbitragem receberão as taxas de arbitragem conforme a tabela.
- 11.5. É obrigatória a presença de um sumulista em cada jogo.
- 11.6. É obrigatória a presença de um delegado responsável pelo evento.

CAPITULO 12

SEDE

- 12.1. A FEFAPÉ pode escolher qualquer cidade do estado de PERNAMBUCO como sede para o campeonato. O de 2025 será disputado na cidade de Olinda/PE, no CT dos Amigos, conforme já divulgado para as equipes.

CAPITULO 13

DAS SEDES

13.1. Qualquer cidade do estado de Pernambuco, representada por uma ou mais equipes, poderá se candidatar a sediar a partir de 2026.

13.2. Para se candidatar, as equipes deverão apresentar uma proposta, dentro do prazo limite estipulado, seguindo as exigências do regulamento e comissão organizadora.

13.3. A cidade candidata deve apresentar um Comitê Organizador, mínimo de 2 (duas) pessoas, que assinarão o termo de compromisso e se responsabilizarão pela realização do evento e pelo cumprimento das exigências.

13.4. A organização da cidade sede é responsável pelo envio das súmulas oficiais dos jogos digitalizadas com os campos devidamente preenchidos até uma semana após o torneio. As súmulas e documentos oficiais devem ser colocados pela representante da organização na plataforma X. O não envio acarretará uma multa de R\$ 500,00 (Quinhentos reais) e o dinheiro será revertido para a organização de amistosos, camps e ou regional. A inadimplência acarretará a desclassificação automática da(s) equipe(s) da competição. Os atletas estarão também bloqueados para transferências.

13.5. Os valores de transporte devem ser pagos aos oficiais de arbitragem ou à associação que os representa com pelo menos 5 dias de antecedência.

13.6. Eventuais atrasos serão passíveis de multa imposta pela comissão da FEFAPE.

CAPITULO 14

DA FILMAGEM DOS JOGOS

14.1. A FEFAPE é responsável pelo controle, rodízio e montagem de estrutura para filmagem dos jogos.

CAPITULO 15

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

15.1. O calendário e as tabelas de jogos deverão ser rigorosamente cumpridos, somente alterando-se datas ou horários de jogos por motivo de força maior.

15.2. As equipes participantes são obrigadas a cumprir todas as normas deste regulamento e outras normas complementares que forem adotadas pela comissão.

15.3. Será criado um Comitê Organizacional Regional (CORE)

15.4. As equipes deverão participar da Reunião Técnica na semana anterior à competição (presencial ou por vídeo).

15.5. O presente regulamento poderá ser alterado ao longo do ano, a qualquer momento, pela FEFAPE. Mas, suas alterações só entrarão em vigor para casos futuros (ou seja, não são retroativos) e após cinco dias de sua publicação nos grupos de managers.

ANEXO I

INFORMAÇÕES

GERAIS

Caso seja necessária, a hospedagem das delegações será realizada em hotel ou alojamento contratado pelas próprias equipes.

No caso de alojamento em escolas, as próprias equipes deverão levar, para cada um de seus membros, os seguintes itens: colchão, roupa de cama, cobertor, travesseiro, itens de higiene pessoal. Não é recomendável levar equipamentos eletrônicos e de valor. A responsabilidade total destes equipamentos é do proprietário dos mesmos.

ANEXO II

Diretrizes Contra Discriminação, Racismo, Homofobia e Preconceito:

Reiteramos nosso compromisso inabalável com a igualdade e a diversidade em todas as esferas do esporte. Qualquer forma de discriminação, racismo, homofobia e/ou preconceito será investigada e tratada com extrema seriedade.

Em caso de comprovação irrefutável ou flagrante de tais comportamentos, as punições serão aplicadas de forma automática e rigorosa. Isso pode incluir a desqualificação imediata do atleta e/ou equipe envolvida.

ANEXO III

TABELAS

Campo 1			
07:30	Wolves Fem	x	Mariners Fem
08:45	Mariners	x	Imortais
10:00	Mariners	x	Wolves
11:15	Imortais	x	Wolves
12:30		x	
14:00	Semi-Final	x	Semi-Final
15:15	Semi-Final	x	Semi-Final
16:30	Disputa 3º	x	Disputa 3º
17:45	Final	x	Final

Campo 2			
07:30	Carrancas Dev	x	Wolves Dev
08:45	Wolves Dev	x	Mariners Dev
10:00	Carrancas Dev	x	Imortais Dev
11:15	Imortais Dev	x	Wolves Dev
12:30		x	
14:00	Carrancas Dev	x	Mariners Dev
15:15	Semi-Final (Dev)	x	Semi-Final (Dev)
16:30	Final (Dev)	x	Final (Dev)

Campo 3 - Domingo			
07:30	Mariners Dev	x	Imortais Dev
08:45	Octopus	x	Espectros
10:00	Espectros	x	Carrancas
11:15	Octopus	x	Carrancas
12:30		x	
14:00	Wolves Fem	x	Atenas Fem
15:15	Mariners Fem	x	Atenas Fem
16:30	Disputa 3º (Dev)	x	Disputa 3º (Dev)

Escala de Uniformes

Horario	Uniforme	TIME 1	x	TIME 2	Uniforme	Campo
07:30	Laranja	Wolves Fem	x	Mariners Fem	Branco	Campo 1
08:45	Azul	Mariners	x	Imortais	Branco	Campo 1
10:00	Azul	Mariners	x	Wolves	Laranja	Campo 1
11:15	Branco	Imortais	x	Wolves	Laranja	Campo 1
07:30	Verde	Carrancas Dev	x	Wolves Dev	Laranja	Campo 2
08:45	Laranja	Wolves Dev	x	Mariners Dev	Branco	Campo 2
10:00	Branco	Carrancas Dev	x	Imortais Dev	Azul	Campo 2
11:15	Azul	Imortais Dev	x	Wolves Dev	Laranja	Campo 2
14:00	Verde	Carrancas Dev	x	Mariners Dev	Branco	Campo 2
07:30	Branco	Mariners Dev	x	Imortais Dev	Azul	Campo 3
08:45	Branco	Octopus	x	Espectros	Preto	Campo 3
10:00	Preto	Espectros	x	Carrancas	Branco	Campo 3
11:15	Azul	Octopus	x	Carrancas	Branco	Campo 3
14:00	Laranja	Wolves Fem	x	Atenas Fem	Roxo	Campo 3
15:15	Branco	Mariners Fem	x	Atenas Fem	Roxo	Campo 3

PS – Uniformes das fases finais serão definidos no dia do evento pela a FEFAPE.