



REGULAMENTO



2025



REGULAMENTO DO CAMPEONATO PERNAMBUCANO – FEFAPE – TEMPORADA 2025

O Campeonato Pernambucano é organizado pela a FEFAPE, CNPJ 20.334.118/0001-63 que elege o seu Vice-Presidente Leonardo Frago Breckenfeld, como presidente do campeonato.

As regras de jogo válidas para a disputa do Campeonato Pernambucano 2025 são as do Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano IFAF 2025, publicado em separado a este regulamento.

Para qualquer divergência entre o regulamento e o Livro de Regras, vale este Regulamento.

Um Comitê Gestor, formado por representantes das equipes participantes e um Presidente, será responsável por acompanhar e garantir o cumprimento deste Regulamento.

SEÇÃO 1 – DAS INSCRIÇÕES E UTILIZAÇÃO DE JOGADORES

Das inscrições

1. Os requisitos para a participação das equipes no Campeonato Pernambucano são:
 - a. Cadastro completo de ao menos 35 jogadores no sistema utilizado pela FEFAPE, conforme orientação do Comitê Gestor;
 - b. Termo de responsabilidade e concessão do direito de imagem assinado eletronicamente por cada jogador, através do sistema utilizado pela FEFAPE, conforme orientação do Comitê Gestor;

Parágrafo único: Todos os atletas inscritos devem ter 16 anos completos na data de inscrição. Exceções podem ser adotadas com autorização expressa de pais e responsáveis com assinaturas devidamente reconhecidas em cartório.

2. A taxa de inscrição será de R\$ 100,00 e será direcionada para cobrir despesas do campeonato, de acordo com Orçamento apresentado pelo Presidente e anexo a este Regulamento.
3. A inscrição deverá ser realizada através do link <https://cheers.com.br/evento/federacao-pernambucana-de-futebol-americano-fefape-20815>
4. As inscrições de atletas terão início no dia 01/02/2025 e se encerram as 00h do dia 11/04/2025. Porém, todas as equipes devem possuir no dia 20/03/2025 um mínimo de 10 atletas inscritos para o campeonato. Caso esse prazo não seja cumprido a equipe será punida com uma multa de R\$ 300,00 (trezentos reais).
5. A Súmula da partida será gerada sempre até o dia anterior da partida e enviada diretamente para o delegado da partida.

Não há um número máximo de atletas inscritos por equipe no campeonato.

6. Para que a partida possa ser iniciada, é necessário que cada equipe tenha um mínimo de 30 jogadores aptos a assinar a súmula. Caso uma das equipes não apresente 30 jogadores aptos a assinar a súmula até 15 minutos antes do horário marcado para a partida, o delegado poderá prorrogar o prazo para até 60 minutos após o horário marcado para início da partida, e a equipe em questão deverá



pagar multa administrativa de R\$ 300,00 por atrasar o início da partida.

Parágrafo Único: caso a equipe não apresente seus 30 jogadores aptos a assinar a súmula dentro dos 60 minutos após o horário marcado para início da partida, a equipe mandante pode solicitar o W.O. contra o visitante.

Penalidades por não apresentar número mínimo de jogadores para a partida até 60 minutos após o horário marcado para início: W.O. nesta partida.

7. É permitida a permanência de até 25 pessoas por equipe na lateral de campo na condição de Comissão Técnica e Staff.
8. Um jogador somente poderá entrar em campo se estiver devidamente inscrito e se tiver assinado a súmula daquela partida. Caso seja constatado que um jogador não inscrito entrou em campo, será considerada a utilização de jogador irregular.
9. Um jogador somente poderá jogar por uma única equipe durante a temporada. Não será possível a transferência de qualquer jogador após o mesmo ter assinado alguma súmula por outra equipe.
10. Para estarem aptos a participar de partidas dos Playoffs os atletas devem ter assinado a súmula de, no mínimo, metade das partidas da equipe na temporada regular.
11. Penalidades por utilizar um jogador irregular: punição da equipe com W.O. na partida em questão.
12. Em casos de W.O., será considerado que todos os atletas da equipe vencedora que foram relacionados para a partida assinaram a súmula.

Da inscrição e utilização de jogadores estrangeiros

13. Não é permitido a inscrição de jogadores estrangeiros. São considerados estrangeiros jogadores nascidos nas seguintes localidades: América do Norte, Europa e Japão, caso o atleta não tenha nascido em uma dessas localidades por regra será equivalente a brasileiro.

SEÇÃO 2 – OPERAÇÕES DE JOGO

14. Devem ser respeitadas todas as definições do Livro de Regras e Interpretações do Futebol Americano IFAF 2025, publicado em separado a este Regulamento, considerando as exceções destacadas neste regulamento.



Estrutura de campo

Exceção: pinturas de propagandas no campo são permitidas, desde que não sobreponham pinturas e marcações indicativas (números, linhas de 5 ou 10 jardas, hashmark etc).

Exceção: não é obrigatória uma área branca sólida entre a linha lateral e a linha dos técnicos.

Exceção: os números de jardas brancos, de seis pés (1,83 m) de altura e quatro pés (1,22 m) de largura, com o topo dos números a nove jardas (8,23 m) das linhas laterais, são obrigatórios, e não apenas recomendados;

Exceção: as setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo indicando a direção da linha de gol mais próxima são obrigatórias, e não apenas recomendadas. A seta é um triângulo com base de 18 polegadas (46 cm) e dois lados de 36 polegadas (91 cm) cada.

Exceção: não é obrigatório pintar as linhas limitadoras citadas no Artigo 3 do Livro de Regras.

Exceção: é obrigatório pintar, dos dois lados do campo, uma linha a seis pés (1,83 m) da linha lateral, entre as linhas de jarda 25, para limitar a área de time.

Exceção: os postes dos gols não precisam ser acolchoados. Caso sejam, a propaganda neste ponto é liberada.

Exceção: na falta de postes de gol, a partida não será realizada e será decretado o W.O. contra a equipe mandante.

Exceção: a propaganda é liberada nos materiais das correntes de jardagem e indicador de descida.

Penalidades:

- a. Considerando que são 4 conjuntos de hashmarks, sendo 2 centrais e 2 laterais, cada conjunto com pintura incompleta acarreta uma multa administrativa de R\$ 100,00. Considera-se que cada conjunto deve ter a quantidade de hashmarks igual ao tamanho em jardas do campo;
- b. A pintura das hashmarks centrais em distância diferente de 60 pés (18,29m) das laterais acarreta uma multa administrativa de R\$ 100,00;
- c. Caso os marcadores decorativos cubram as marcações de jogo, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 100,00;
- d. Caso os números não sejam pintados em todas as posições, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 100,00;
- e. Caso as setas direcionais não sejam pintadas em todas as posições, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 100,00;



- f. Caso as linhas de área de time não estejam pintadas ou estejam pintadas fora do que está estabelecido neste regulamento, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 100,00.
 - g. Caso não haja 8 pylons nos cantos das endzones de acordo com o Artigo 6 do Livro de Regras, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 100,00.
 - h. Caso o mandante não forneça a corrente de jardagem e/ou o indicador de descida, a partida não será realizada e será decretado o W.O. contra a equipe mandante.
15. A equipe mandante deverá indicar 3 pessoas para operação da corrente de jardagem e indicador de descida. Essas 3 pessoas devem se apresentar ao delegado da partida com pelo menos 30 minutos de antecedência ao início da mesma.

Parágrafo único: caso a equipe mandante não apresente 3 pessoas para estas funções até 15 minutos antes do horário marcado para o início da partida, deverá disponibilizar 3 jogadores que tenham assinado a súmula.

Credenciamento

- 16. O delegado de cada evento será indicado pelo mandante em até 2 (dois) anteriores à realização da partida, e suas funções estão destacadas neste Regulamento.
- 17. Somente será permitida a permanência na sideline e dentro de campo de jogadores e integrantes da comissão técnica e staff desde que os jogadores estejam inscritos na partida e os membros de comissão técnica e staff estejam devidamente identificados.
- 18. A autorização e controle de acesso às cabines é responsabilidade da equipe mandante, enquanto organizadora do evento.

Arbitragem

- 19. O jogo deve ser supervisionado por no mínimo 5 árbitros. As equipes de arbitragem serão designadas pela Gestão de Arbitragem da FEFAPE.

Parágrafo: A final, deverá ser supervisionada por, no mínimo, 7 árbitros.

- 20. As taxas de arbitragem devem ser pagas pelo comitê gestor conforme orçamento apresentado anteriormente.
- 21. Quando o placar apontar uma diferença de 28 pontos ou mais, a Mercy Rule será aplicada, se o placar voltar para uma diferença menor do que 28 pontos o relógio volta a correr normalmente.



Obrigações do Time Mandante

22. Disponibilizar pelo menos 01 (uma) ambulância com ao menos um socorrista, equipamento adequado para estabilização e remoção de pessoas e material básico de primeiros socorros, que deve estar presente no estádio 30 minutos antes do início da partida e permanecer no local até o final do evento.

Parágrafo primeiro: a partida somente poderá ser iniciada com a presença da ambulância. Caso a ambulância não esteja no local entre 30 minutos antes do jogo e o horário marcado para o início da partida, o delegado deverá prorrogar o prazo em 30 minutos e a equipe será multada em R\$ 100,00. Caso a ambulância não chegue dentro deste prazo, será considerada a falta de ambulância e será aplicada a penalidade citada neste item.

Parágrafo segundo: caso a ambulância deixe o local da partida, o jogo poderá prosseguir caso o delegado da partida identifique que existe no local ao menos um socorrista, equipamento adequado para estabilização e remoção de pessoas, material básico de primeiros socorros e um veículo disponível para remoção.

Parágrafo terceiro: a decisão sobre a necessidade de remoção na ambulância é do médico e/ou socorrista responsável pela ambulância.

Parágrafo quarto: não é obrigatório que a ambulância tenha acesso ao campo, mas deve haver acesso à maca que fará o transporte do jogador até a ambulância.

Penalidade: a falta de ambulância resultará em W.O. contra o time mandante na partida em questão.

23. Fornecer para a equipe visitante o total de 100 (cem) litros de água mineral, 40 (quarenta) quilogramas de gelo e mesa ou qualquer superfície não rente ao chão que proporcione maior facilidade para a distribuição de água entre a equipe visitante.

Parágrafo único: todo o material de hidratação do visitante deve ser fornecido com pelo menos 30min de antecedência ao horário marcado para o início da partida.

Penalidades:

- a. Deixar de fornecer a quantidade mínima de água para a equipe visitante: multa administrativa de R\$ 200,00.
 - b. Deixar de fornecer a quantidade mínima de gelo para a equipe visitante: multa administrativa de R\$ 200,00.
 - c. Deixar de fornecer superfície para apoio: multa administrativa de R\$ 100,00.
 - d. Atrasar o fornecimento do material: multa administrativa de R\$ 100,00
24. Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, podendo ser a própria água utilizada pela a equipe.

Penalidades:

- a. Deixar de fornecer água para a equipe de arbitragem: multa administrativa de R\$ 100,00.



25. A cobrança de ingressos para o evento é responsabilidade do organizador do evento.
26. Não deve haver cobrança de ingressos de jogadores e membros da comissão técnica da equipe visitante, nem de árbitros e nem do delegado da partida.
27. Jogos em estádios sem iluminação artificial não podem ter seu início marcado para qualquer horário após 14h30min, para evitar riscos de interrupção da partida por falta de iluminação. Caso a paralisação do jogo venha a acontecer por falta de iluminação natural, o ocorrido deve ser relatado pelo delegado em súmula e o caso será analisado pelo Comitê Gestor.

Parágrafo primeiro: em casos onde se aplique o horário brasileiro de verão, jogos em estádios sem iluminação artificial podem ter seu início marcado até 15h30min.

Parágrafo segundo: em jogos com horário marcado para início após as 14h30min, a interrupção por mais de 60 minutos por falta de iluminação artificial acarretará em suspensão da partida e o caso será analisado pelo Comitê Gestor. Caso as duas equipes decidam aguardar mais tempo além dos 60 minutos, devem comunicar o delegado, que deverá manter a partida em espera até o retorno da energia, podendo qualquer uma das equipes solicitar a suspensão.

28. O time mandante deve apresentar o campo de jogo pronto para o início da partida com pelo menos 30 minutos de antecedência ao horário marcado para a partida.

Parágrafo primeiro: entende-se por campo de jogo pronto para o início da partida o campo pintado com as linhas laterais, linhas de fundo, linhas de gol, linhas de 10 em 10 jardas e postes de gol. A falha em pintura dos outros itens está sujeita às penalidades já citadas no regulamento.

Parágrafo segundo: caso a equipe mandante não entregue o campo pronto dentro do prazo estabelecido, o delegado pode prorrogar o prazo por mais 30 minutos, ficando a equipe mandante sujeita a entregar o campo pronto no horário marcado para a partida.

Penalidade: caso o campo não seja entregue para o jogo com 30 minutos de antecedência para a partida, será aplicada uma multa de R\$ 200,00. Caso o campo não seja entregue no horário marcado para a partida, o delegado deverá prorrogar o início da partida em 30 minutos e a multa passa a ser de R\$ 400,00. Caso o campo não seja entregue para o jogo dentro deste novo prazo, a multa passa a ser de R\$ 600,00. A partida só pode ser iniciada com o campo de jogo entregue. O delegado deverá relatar tudo em súmula e o caso será analisado pelo Comitê Gestor, que definirá a necessidade de punições além das multas.

29. O time mandante deve disponibilizar o campo de jogo para aquecimento da equipe visitante por um intervalo de pelo menos 40 minutos, sendo este intervalo iniciado no máximo no horário que antecede em 1 hora o início da partida.

Penalidade: caso a equipe visitante não tenha acesso ao campo de acordo com este artigo, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 200,00.

Obrigações do time visitante

30. Nos jogos fora de casa, as equipes devem chegar ao local do jogo com no mínimo 1 hora de antecedência ao horário marcado para o início da partida.



Parágrafo único: é obrigação das equipes manter contato com o delegado do evento em caso de atraso, e este prorrogará o prazo para chegada da equipe em mais 90 minutos.

Penalidade: caso a equipe visitante chegue no local do jogo com menos de 1 hora de antecedência para o jogo, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 300,00.

Obrigações de ambas as equipes

31. Todos os jogadores devem apresentar documentação original com foto ao delegado para poderem assinar a súmula da partida.

SEÇÃO 3 – DA ESTRUTURA DO EVENTO

32. Os locais dos jogos devem dispor de:

- a. Separação obrigatória entre o campo e a arquibancada.
- b. Mínimo de 3 seguranças uniformizados e facilmente identificáveis (em caso de venda de ingressos).
- c. Caso a equipe opte por cobrar ingressos, o estádio deverá comportar o mínimo de 200 pessoas sentadas
- d. Vestiário para o time visitante, com pelo menos 2 chuveiros, pelo menos 1 vaso sanitário e pelo menos uma pia, além de espaço para a troca de roupa da equipe.
- e. Uma sala para a equipe de arbitragem.
- f. Placar manual ou eletrônico visível ao público (é apenas uma recomendação).

Penalidades: para cada item descumprido será aplicada uma multa administrativa de R\$ 200,00.

Filmagem dos jogos

33. É responsabilidade da equipe mandante gravar os jogos, editar e disponibilizar o vídeo na plataforma YouTube, até 23h59min da quarta feira após o jogo.

34. O nome do vídeo disponibilizado deve respeitar os seguintes requisitos:

- a. Pernambucano FEFAPE 2025 – Mandante x Visitante

Exemplo: Pernambucano FEFAPE 2025 – Recife Mariners 00 x 00 PE Imortais

- b. Deve ser disponibilizado em HD, com resolução mínima de 1280 x 720p
- c. A câmera deverá ser posicionada a uma altura mínima de 5 metros do campo de jogo, favorecendo a captação do maior número de jogadores em campo possível



- d. Não deverá haver zoom, câmera lenta ou qualquer outro recurso que modifique a imagem do jogo
- e. Os vídeos devem ser editados mantendo-se aproximadamente 3 a 5 segundos antes do início de cada jogada e 3 a 5 segundos após o final de cada jogada, cortando-se apenas o intervalo entre cada jogada.
- f. Todas as jogadas devem ser filmadas e inseridas no vídeo, inclusive aquelas em que ocorrem faltas antes do snap
- g. O vídeo final deve conter:
 - i. o placar do jogo, atualizado conforme as pontuações ocorrem
 - ii. o quarto em que o jogo se encontra

Parágrafo único: o Comitê Gestor disponibilizará o arquivo a ser utilizado como placar para a publicação dos vídeos dos jogos

35. Penalidades:

- a. Cada item anterior descumprido acarreta uma multa administrativa de R\$ 200,00
- b. O atraso na publicação do vídeo até 23h59min da quarta feira posterior ao jogo acarreta uma multa administrativa de R\$ 250,00
- c. A não publicação do vídeo antes das 23h59min da sexta feira posterior ao jogo acarreta uma multa administrativa de R\$ 500,00

SEÇÃO 4 – DA BOLA DE JOGO

- 36. As bolas devem seguir as especificações do Livro de Regras.
- 37. É responsabilidade da equipe mandante fornecer pelo menos 3 bolas para a disputa da partida
- 38. A equipe visitante pode solicitar que sejam usadas suas próprias bolas quando seu ataque estiver em campo ou quando tiver que executar algum chute durante o jogo
- 39. Todas as bolas devem ser entregues ao árbitro principal da partida para teste antes do início da partida e sempre que solicitado.

SEÇÃO 5 – UNIFORMES E EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

- 40. Todas as equipes devem apresentar ao Comitê Gestor, dentro do prazo determinado pelo mesmo, imagens dos uniformes que utilizarão durante a temporada.

Parágrafo primeiro: cada equipe deve possuir um uniforme com camisa predominantemente branca ou de cor clara próxima ao branco e um uniforme com camisa predominantemente escura, contrastante com o uniforme claro.



41. O Comitê Gestor, em conjunto com todas as equipes, fará a escala de uniformes para os jogos e sempre deverá haver uma das equipes com o uniforme predominantemente claro jogando contra uma equipe com o uniforme predominantemente escuro.
42. A preferência de escolha pelo uniforme claro ou escuro é da equipe mandante, ficando o visitante obrigado a utilizar o uniforme contrastante.
43. Caso as equipes entrem em acordo pela inversão das cores, devem comunicar o Comitê Gestor até a quarta feira anterior ao jogo
44. Penalidades:
 - a. Caso uma equipe se apresente para o jogo com uniforme diferente do comunicado antecipadamente, será aplicada uma multa administrativa de R\$ 200,00.
 - b. Caso o referee considere que as cores dos uniformes não são contrastantes, de modo a impedir a realização do jogo, a equipe que tiver descumprido o regulamento será penalizada com W.O.
45. As meias fazem parte do uniforme e devem seguir cores padronizadas para todos os jogadores da equipe.
46. As calças de jogo devem ser da mesma cor predominante, podendo haver variações de logotipos de fornecedores de material esportivo.
47. Os capacetes de jogo devem obrigatoriamente seguir o mesmo padrão para toda a equipe.
48. Sugere-se que artigos e acessórios utilizados pelos atletas devem seguir uma das cores padrão do time (camisas e calças de compressão, armbands, toalhas etc). Esse não é um item obrigatório, mas sugerido pelo Comitê Gestor para uma melhor imagem dos uniformes das equipes nos jogos do campeonato.

Equipamento obrigatório

49. A orientação do Livro de Regras sobre as proteções de quadris, coxas e joelhos torna-se uma recomendação, não sendo um item obrigatório, mas sugerido pelo Comitê Gestor.
50. Todos os demais itens relacionados a equipamentos utilizados por atletas devem seguir o Livro de Regras.

SEÇÃO 6 – DO SISTEMA DE DISPUTA

51. Em caso de empate no número de vitórias, a classificação das equipes, dentro dos grupos, se dará pelos seguintes critérios, na ordem abaixo:



- a. No caso de empate entre duas equipes: vitória no confronto direto
- b. No caso de empate entre mais de duas equipes, ou caso duas equipes empatadas não tenham se enfrentado:
 - i. Saldo de Pontos
 - ii. Pontos Sofridos
 - iii. Pontos Feitos
 - iv. Sorteio

Parágrafo único: para desempate de mais de uma equipe devem ser aplicados os critérios do item acima, um a um. Ao passo que forem sendo definidas as equipes classificadas, os critérios de desempate voltam a ser aplicados do início.

52. O campeonato será em sistema de todos contra todos. Com cada equipe deixando de enfrentar 1 equipe, conforme tabela apresentada e aprovada pela as equipes.
53. A Final será entre o 1º Colocado x o 2º Colocado com o mando de campo do 1º Colocado.
54. Um time pode solicitar ao Comitê Gestor o adiamento, por motivo de força maior, de um jogo, com até 48h de antecedência ao horário marcado para o início da partida. O caso será analisado pelo Comitê Gestor.
55. Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos, fica definido que o jogo é suspenso e que:
 - a. Em caso de transcorridos menos de $\frac{3}{4}$ do jogo, ele é suspenso e o restante da partida pode ser remarcada para uma nova data, conforme definição do Comitê Gestor
 - b. Se neste caso o placar apontar uma diferença igual ou superior a 21 pontos, será decretado o encerramento do jogo
 - c. Em caso de transcorrido mais de $\frac{3}{4}$ do jogo, ele é dado por encerrado.
56. Em casos de W.O., será considerado o placar de 28 a 0.
57. As equipes devem mandar seus jogos em estádios que fiquem a, no máximo, 250 km de distância de suas cidades sedes.



Parágrafo único: caso a equipe queira mandar seu jogo em um estádio fora desse raio, deverá fazer a solicitação ao Comitê Gestor, que consultará a equipe visitante para tomar a decisão.

58. A definição do estádio da partida deve ser informada com no mínimo 2 semanas de antecedência.
59. Caso a equipe mandante faça qualquer alteração de estádio para realização da partida fora do prazo, esta deverá arcar com as despesas extras da equipe visitante e da equipe de arbitragem, ocasionadas pela mudança.
60. Alterações de datas de jogos devem ser solicitadas ao Comitê Gestor, que deverá verificar a disponibilidade das duas equipes envolvidas e da equipe de arbitragem para tomar sua decisão.

SEÇÃO 7 – FUNÇÕES DO DELEGADO

61. A equipe mandante deve enviar o contato do Delegado para o comitê gestor até 2 (dois) dias antes da realização da partida.
62. O Delegado será remunerado em R\$ 100,00, pagos pelo Comitê Gestor, conforme o orçamento do Campeonato Pernambucano.
63. O delegado deve chegar ao local do jogo com pelo menos 2 horas de antecedência ao horário marcado para início da partida.
64. O delegado deverá levar para a partida a súmula e o checklist impressos, que serão enviados por email pelo Comitê Gestor até o dia anterior ao jogo.
65. O delegado deverá fazer todas as conferências indicadas no checklist antes da partida.
66. O delegado deverá coordenar a assinatura da súmula pelos jogadores, verificando o documento original com foto de cada um.
67. O delegado deverá preencher a súmula com as ocorrências de jogo, de acordo com a orientação do Comitê Gestor.
68. O delegado deverá coletar as considerações e assinaturas das equipes e da arbitragem após o jogo em súmula.
69. O delegado deverá fazer cumprir o regulamento do Campeonato Pernambucano 2024, sempre considerando o bom andamento do evento.
70. O delegado deverá fotografar todas as páginas da súmula e enviar eletronicamente para o Comitê Gestor, de acordo com orientação do mesmo, no prazo máximo de 2 horas após a partida.



SEÇÃO 8 – DISPOSIÇÕES GERAIS

Sobre a aplicação de multas

71. As notificações das multas serão publicadas pelo Comitê Gestor até o sexto dia útil após a realização da partida e serão enviadas por email/whatsapp para o representante da equipe penalizada.
72. Os recursos das penalidades aplicadas devem ser encaminhados por email/whatsapp até 3 dias úteis após a publicação das multas, de acordo com orientação do Comitê Gestor.
73. O Comitê Gestor fará a análise dos recursos das multas e dará o resultado final até 3 dias úteis após a solicitação do recurso.
74. Todas as multas administrativas previstas neste regulamento devem ser pagas à FEFAPE, inscrita no CNPJ 20.334.118/0001-52 organizador do Campeonato Pernambucano que deverá fazer a prestação de contas as equipes participantes no final da mesma;

Parágrafo primeiro: as multas que não forem pagas dentro do prazo estabelecido pelo Comitê Gestor sofrerão um acréscimo de R\$ 50,00 e juros simples de 3% ao mês.

Parágrafo segundo: uma equipe penalizada não poderá disputar nenhuma partida enquanto não tiver quitado todos os valores pendentes, de acordo com negociação com o Comitê Gestor. Em caso de inadimplência no momento de uma partida, poderá ter o W.O. decretado contra si.

75. Todos os valores arrecadados com o pagamento de multas decorrentes de infrações das equipes e ocorridas durante a disputa do Campeonato Pernambucano 2024 serão contabilizados e utilizados diretamente no campeonato, a critério do Comitê Gestor, seja na edição corrente ou nas posteriores.
76. Todas as penalidades aplicadas são passíveis de recurso, que deve ser formalizado por email/whatsapp.
77. As placas de publicidade colocadas no campo são de responsabilidade das equipes mandantes.

Casos disciplinares

78. Os casos disciplinares serão tratados pelo Comitê Gestor, que pode convocar um Comitê Disciplinar.

Casos omissos

79. A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade do Comitê Gestor, que tratará todos os assuntos com transparência e correção.



ANEXO 1

ORÇAMENTO

RECEITAS

Projeção de 160 Atletas Inscritos – R\$ 16.000,00

Total – R\$ 16.000,00

DESPESAS

Taxa Administrativa Cheers – R\$ 1.600,00

Arbitragem Temporada Regular – R\$ 4.000,00

Arbitragem Final – R\$ 1.400,00

Deslocamentos/Alimentação de Arbitragem – R\$ 1.850,00

Delegados – R\$ 500,00

Ambulancias – R\$ 4.000,00

Premiações – R\$ 2.500,00

Total – R\$ 15.850,00

ANEXO II

TABELA

Rodada 1

12/04 ou 13/04 – Caruaru Wolves x Tropa Campina
12/04 ou 13/04 – Pernambuco Imortais x Recife Mariners

Rodada 2

26/04 ou 27/04 – Tropa Campina x Recife Mariners
26/04 ou 27/04 - Pernambuco Imortais x Caruaru Wolves

Final

1º Colocado x 2º Colocado