

REGULAMENTO COMPLEMENTAR DO CAMPEONATO PARANAENSE DE FUTEBOL AMERICANO MASCULINO 2024

As regras de jogo válidas para a disputa do Campeonato Paranaense de Futebol americano são as da IFAF traduzidas e adaptadas pela CBFA, excetuando-se a “Regra 1”. Caso haja conflito entre as regras do livro da IFAF com este Regulamento, prevalecerá o estabelecido no Regulamento do Campeonato Paranaense de Futebol Americano Masculino 2024.

SEÇÃO 1. DAS INSCRIÇÕES

Art.1. Os documentos necessários para a filiação dos jogadores e membros da comissão técnica que estarão aptos a participar do campeonato são:

- a) Cadastro completo do jogador e do membro da comissão técnica com foto padronizada no sistema online escolhido pela FPFA;
- b) Os documentos referentes a inscrição do campeonato estarão disponíveis para download no sistema escolhido.
- c) Termo de responsabilidade e concessão do direito de imagem preenchido e assinado, que deve ser upado e aceito no sistema quando da inscrição (no caso de atletas/membros da comissão técnica menores de 18 anos o termo deve ser assinado pelos pais e/ou responsáveis, com firma reconhecida);
- d) Pagamento da federação do atleta ou membro da comissão técnica devidamente efetuado e comprovado junto à FPFA respeitada a antecedência prevista no art. 5º.

Parágrafo único: Só poderão ser inscritos no campeonato atletas e membros da comissão técnica federados junto à FPFA.

Art.2. A idade mínima para a inscrição de um jogador ou de um membro da comissão técnica ou do Staff é de 16 anos. Os atletas e membros da comissão técnica entre 16 e 18 (incompletos) anos deverão apresentar o termo com a assinatura do responsável legal com firma por semelhança.

§1º. Os atletas e membros da comissão técnica emancipados deverão apresentar e anexar o Termo de Emancipação para validar o ato jurídico da assinatura do Termo da FPFA.

§2º. Somente poderão ser inscritos no Campeonato Paranaense de Futebol Americano Masculino, atletas nascidos com sexo biológico masculino.

§3º. É de responsabilidade das equipes o cadastramento dos dados dos atletas, comissão técnica e staff no sistema.

§4º atletas, comissão técnica, staffs deverão ser cadastrados pelas equipes no sistema, e confirmação de inscrição será feita pela FPFA também pelo sistema após envio dos comprovantes de pagamento e demais documentos obrigatórios.

Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

Art.3. A taxa de inscrição por equipe será de **R\$ 2.000,00 (dois reais)** acompanhada de uma Nota Promissória no valor de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**, em nome da própria equipe.

§1º. Há a possibilidade de parcelamento em duas vezes e este deverá ser solicitado à FPFA, sendo a primeira parcela devida até 30 de janeiro e segunda até 10 de fevereiro.

§2º. A nota promissória deverá ser enviada a FPFA em até 30 dias após a inscrição da equipe.

§3º O prazo para inscrição dos jogadores e de comissão técnica será até o dia 19/02/2024 e da equipe até 05/01/2024

Art.4. O prazo para inscrição dos jogadores para a primeira rodada iniciará às 00:01 do dia 05/01/2024 e encerra-se às 23h59min do dia 19//02/2024, conforme janela de inscrição e transferência da CBFA no sistema a ser decidido pela FPFA.

§1º. A título de taxa individual de federação de atleta, será cobrado o valor de **R\$ 100,00 por atleta** e de **R\$ 50,00 por membro da comissão técnica** federados à FPFA. Este valor deverá ser pago à FPFA até a data limite de 19/02/2024, respeitada a regra dos artigos 5º e 6º.

§2º Além da taxa federativa é devida o valor de R\$ 50,00 para cada integrante, comissão técnica ou jogador no valor de R\$ 50,00 como inscrição no campeonato.

Art.5. Será aberta uma nova janela de inscrições no período próximo a terceira e quarta rodada. A data da janela de inscrições será do dia 22 a 24 de abril de 2024. (próximos a terceira e quarta rodada).

Para participar do Bowl é necessário ter pelo menos assinado a súmula em 2 partidas.

Art.6. Cada equipe deverá filiar e inscrever um mínimo de 35 jogadores na primeira parte da temporada de 2024, ou seja, até a data limite de 19/02/2024 conforme a regra do art. 4º. Não há limite máximo de inscrição de jogadores por equipe.

Parágrafo único. Após o dia 24 de abril de 2024, fim da janela de inscrições, o sistema será fechado definitivamente para novas inscrições.

Art.7. Todos os membros da comissão técnica devidamente inscritos estarão aptos a participar das partidas, devendo ser incluídos para a partida no sistema. Todos os atletas da equipe participante deverão estar devidamente escalados no sistema a ser decidido pela FPFA.

§1º. A escalação dos jogadores e a Lista da comissão técnica e dos Staffs inscritos para uma partida deverá, respectivamente, ser realizada no sistema a ser decidido pela FPFA até, no máximo, às 12h da quinta-feira anterior ao final de semana da realização da partida.

Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

§2º. Por “participar de uma partida” entende-se assinar a súmula.

§3º. A FPFA somente poderá aceitar a Lista de Jogadores, Comissão Técnica e Staffs das equipes que não estiverem com pendências financeiras relativas ao cumprimento deste Regulamento e desde que devidamente inscrito e cadastrado no sistema da FPFA.

§4º O não envio da lista pelo sistema, até a quinta feira que antecede a partida, acarretará em imediato ofício ao TJD a fim de aplicar a legislação cabível, haja vista os transtornos que causam na organização do campeonato, além de eventuais cominações desportivas da partida.

Penalidade: Não quitar as multas pendentes junto à FPFA ou sanções impostas pelo TJD-PR-FA ou STJD-CBFA antes da rodada subsequente resultará em **WO**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas decorrentes do descumprimento do regulamento.

Penalidade: Não realizar a escalação dos jogadores, comissão técnica e/ou staff no prazo estipulado no §1º. do artigo 7º ou não realizar dentro do sistema da FPFA resultará em **WO** e multa administrativa de **R\$ 600,00 (seiscentos reais)** Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.8. Um jogador ou membro de comissão técnica somente poderá defender uma única equipe durante a temporada. As janelas e regras de transferências de equipes editadas pela CBFA deverão ser respeitadas.

§1º. Jogadores ou membros de comissão técnica inscritos por qualquer equipe participante do Campeonato não poderão figurar na lista de Staff de equipe diversa a que o inscreveu.

§2º. O jogador ou membro de comissão técnica federado na FPFA não poderá se inscrever em outra federação estadual durante o período do Campeonato Paranaense.

§3º Caso o jogador jogue por outra equipe será considerado como jogador irregular, sendo encaminhado as informações para o TJD-PR.

Penalidades §§s 1º, e 2º. Multa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)** à equipe infratora e imediato cancelamento da federação do atleta ou membro de comissão técnica da FPFA e, conseqüente, exclusão do campeonato. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§4º. O membro da comissão técnica inscrito na primeira fase do campeonato poderá converter sua inscrição para jogador da mesma equipe, na janela de inscrições, desde que efetive o pagamento da diferença e requeira a devida regularização no sistema indicado pela FPFA.

Art.9. Jogadores inscritos não poderão trocar de equipe durante o Campeonato Paranaense. Deverão ser observadas as regras de transferências editadas pela CBFA;

§1º Caso o jogador jogue por outra equipe será considerado como jogador irregular, sendo encaminhado as informações para o TJD-PR.

Art.10. Só será permitida a permanência na sideline e dentro de campo de jogadores e integrantes da comissão técnica/staff desde que escalados para a partida e devidamente identificados com apresentação de documento de identificação oficial ao Delegado.

Art.11. Além destes já citados, o Delegado poderá autorizar acesso ao campo e cabine de transmissão para no máximo mais 10 (dez) pessoas, identificando-as em súmula de acordo com sua função e número de documento (RG ou CPF) e disponibilizando credencial da FPFA.

Penalidades: Utilizar um jogador com inscrição irregular e/ou suspenso resultará em sanção a ser aplicada pelo TJDFa nos termos da lei nacional vigente, independente da Sanção Administrativa de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**.

DA INSCRIÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGADORES ESTRANGEIROS COM EXPERIÊNCIA EM COLLEGE FOOTBALL

Art.12. As equipes não poderão inscrever na FPFA jogadores estrangeiros que já tenham participado como atleta de algum time profissional de futebol americano, seja como titular, reserva, practice squad, training camp.

Art.13. Será permitida a inscrição, utilização e relação de jogadores estrangeiros descritos no artigo 12 desde que respeitadas as seguintes regras:

§1º. Sobre a inscrição junto à FPFA:

- a) Poderão ser inscritos 02 (dois) jogadores estrangeiros com experiência em College Football ou High School Estadunidense, e;
- b) Poderão ser inscritos 03 (três) jogadores estrangeiros com experiência em qualquer outro College ou High School não estadunidense, e;
- c) Poderão ser inscritos livremente jogadores estrangeiros nascidos na América do Sul e estrangeiros que não tenham a experiência descrita no artigo 12;

§2º. Sobre a relação de atletas para o jogo:

- a) Poderão ser relacionados para cada partida, apenas 3 atletas conforme descrito nos itens a e b do §1º.
- b) Não há restrição para a relação de atletas descritos na alínea c do §1º.

§3º. Os jogadores estrangeiros que preencham os requisitos descritos nas alíneas a e b do §1º, não poderão jogar no time de ataque e de defesa na mesma partida. No entanto, é permitida cumulação da utilização dos jogadores no time de especialistas exceto em situações de times de Punt Chute, Field Goal e Extra-Point.

§4º. Estará apto à disputa do Paraná Bowl aquele que participar de, no mínimo, duas partidas incluindo a temporada regular e os playoffs.

§5º. Caso o jogador tenha deixado de participar de, no mínimo, 02 partidas da temporada regular por motivo de lesão devidamente comprovada, deverá solicitar uma autorização para que o jogador possa participar da final. Os casos serão analisados pela Diretoria da FPFA.

SEÇÃO 2. DO JOGO

Linhas de Goal

Art.14. 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 a bola ou chutando.

Time vencedor e Placar Final

Art.15. 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 no fim do jogo, incluindo períodos extras, será o vencedor.

Art.16. O jogo termina e o placar é final quando o Referee assim declarar.

Tempo e sistema de jogo

Art.17. O jogo será realizado em 4 períodos de 12 minutos cada. Ao final do 2º período, haverá intervalo de 15 minutos. Permanecendo empatado o jogo ao final dos 4 quartos, será realizado overtime de acordo com as regras da IFAF.

Parágrafo único: Será adotada a Mercy Rule conforme regras da IFAF, a qual afirma que, se a diferença no placar for maior do que 34 pontos, será adotado um relógio corrido, parando somente nas situações específicas determinada pela regra. Para o campeonato de 2024 a Mercy Rule será adotada no jogo inteiro.

Supervisão

Art.18. O jogo deve ser realizado sob a supervisão de sete a nove árbitros: um Referee, um Umpire, um Linesman, um Line Judge, um Back Judge, um Field Judge, um Side Judge, um Center Judge, um Operador de Relógio e um Delegado. O uso do Center Judge, Operador de Relógio é opcional.

Parágrafo único: Equipes de arbitragem serão designadas pela organização arbitral da FPFA.

Art.19. As taxas de arbitragem serão aquelas publicadas no site da FPFA em documento devidamente expedido pela entidade representativa dos árbitros de futebol americano do Estado do Paraná. As taxas, o deslocamento e a alimentação serão de responsabilidade da FPFA.

Parágrafo único. O delegado será indicado pela FPFA. Custos como transporte, hospedagem e alimentação relacionados a este serão de responsabilidade da FPFA.

Art.20. Todos os jogos do Campeonato deverão ser filmados. Os direitos de transmissão dos jogos são reservados à FPFA, conforme termo de inscrição assinado, podendo os direitos de transmissão serem cedidos às equipes mediante acordo entre as partes.

§1º. A equipe mandante deverá providenciar pelo menos uma pessoa apta que será responsável pela filmagem do evento, a qual inclusive deverá assinar a súmula. Antes do início do campeonato, a FPFA enviará uma cartilha a ser seguida sobre os padrões, sistemas e regras da filmagem.

Penalidade: Multa Administrativa de **R\$ 1.000,00 (mil reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§2º. A FPFA, a sua escolha, poderá designar uma equipe de transmissão dos jogos. A seleção dos jogos a serem transmitidos ficará a critério da Diretoria da FPFA em conjunto com eventual patrocinador.

§3º. A divisão dos espaços para quotas de patrocínio obedecerá ao informativo ilustrado da FPFA a ser enviado para as equipes, ficando já estabelecido que o espaço lateral do centro do campo (50 Jardas) e os espaços laterais na altura das 10 Jardas serão reservados aos patrocinadores do Campeonato e à FPFA. Os espaços laterais das linhas de 30 Jardas serão destinados para a equipe mandante vender suas cotas.

Penalidade: a utilização indevida do espaço reservado à FPFA acarretará multa administrativa no valor da quota comercializada. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§4º. Os espaços de publicidade na transmissão serão divididos igualmente entre Federação e a equipe mandante. Eventual patrocinador do jogo deverá encaminhar o material necessário à transmissão da propaganda com antecedência mínima de três dias.

Penalidade: a utilização indevida do espaço reservado à FPFA acarretará multa administrativa no valor da quota comercializada. O não envio do material no prazo assinalado importa em não transmissão da propaganda. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§5o. Quando o jogo não for escolhido para transmissão pela FPFA os direitos de transmissão da partida serão automaticamente cedidos ao time mandante, devendo ser respeitados os requisitos mínimos de transmissão definidos na Cartilha de Transmissão da FPFA.

Art.21. Não é permitido o consumo de bebidas alcoólicas ou cigarro na sideline por quaisquer dos partícipes do evento.

Penalidade: Multa Administrativa **R\$ 500,00 (duzentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Capitães de Times

Art.22. Cada time deve designar ao Referee não mais do que quatro jogadores como capitães, e um jogador deve falar por seu time sempre que for lidar com os árbitros. Não deve haver mais do que quatro capitães de cada time no cara-ou-coroa.

§1º. A decisão de um capitão em campo sobre qualquer opção oferecida a seu time é irrevogável.

§2º. Qualquer jogador pode pedir um timeout de time. Pessoas Sujeitas às Regras.

Art.23. Todos os jogadores, substitutos, jogadores substituídos, técnicos, treinadores, cheerleaders uniformizadas, banda uniformizada, mascotes, narradores de estádio, operadores dos sistemas de áudio e vídeo e qualquer pessoal afiliado aos times ou instituições estão sujeitos às regras e à legislação esportiva, sendo governados pelas decisões dos árbitros e do TJD. Pessoal afiliado são as pessoas autorizadas às áreas de time.

§1º. A comemoração dos personagens do jogo após a realização de uma pontuação está liberada sob as seguintes condições: a) não poderá exceder o tempo de bola parada; b) não seja, de qualquer forma, ofensiva à qualquer equipe, pessoa, torcida, mascote, etc. presentes, ou não, nas dependências do campo/evento; c) não poderá utilizar, muito menos, danificar o campo ou material utilizado para a realização da partida ou mesmo os materiais de publicidade; d) não poderá ter cunho sexual; e) as situações extremas serão punidas normalmente com conduta antidesportiva conforme a regra e interpretação dos árbitros da partida, sendo passível de encaminhamento ao TJD.

Obrigações do Time Mandante

Art.24. Disponibilizar 01 (uma) ambulância (equipada com desfibrilador) com, ao menos um socorrista, que deve estar presente 30 minutos antes do início da partida e permanecer no local até o final do evento;

§1º. A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância, caso a ambulância não esteja no local em até 30 minutos após o horário marcado, o delegado deve anunciar o WO contra a equipe mandante.

§2º. Nos casos em que a ambulância deixe o local da partida para atender outras ocorrências, o delegado deverá decretar o WO contra a equipe mandante.

§3º. Caso a ambulância deixe o local da partida para remover um atleta ou torcedor do evento, a partida deve ser paralisada imediatamente pelo delegado, aguardando o retorno da ambulância, para a continuação da partida.

§4º. A decisão da remoção do atleta caberá a uma comissão formada pelo socorrista, delegado da partida e o Referee, sendo vedada a interferência de qualquer membro vinculado às equipes participantes da partida.

Penalidades: A falta de ambulância resultará em WO contra o time mandante e Multa Administrativa de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.25. Fornecer hidratação para a equipe visitante, que deverá ser de no mínimo **100 (cem)** litros de água mineral lacrada para cada time.

Em caso de esgotados os 100 litros, a equipe mandante deverá continuar a prover a hidratação da equipe visitante.

Parágrafo único: Fornecer 10 kg de gelo para a equipe visitante.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.26. Fornecer hidratação para a equipe de arbitragem, que deverá ser de no mínimo 10 (dez) litros de água lacrada;

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.27. Confecção de material de divulgação do evento-jogo de acordo com padrão a ser fornecido pela FPFA.

Art.28. A forma de cobrança de ingresso para os jogos é de responsabilidade única e exclusiva da equipe mandante, assim como as responsabilidades legais e fiscais sobre a cobrança;

Parágrafo único: Não haverá cobrança de entrada para jogadores, comissão ou qualquer pessoa inscrita na lista, bem como de árbitros, delegados, diretores da FPFA, integrantes do TJDFa e da Comissão Disciplinar.

Obrigações do Time Visitante

Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

Art.29. Nos jogos fora de casa, os times devem chegar ao local do jogo com no mínimo 1h30 (uma hora e 30 minutos) de antecedência,

Penalidades para atraso: Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Obrigação de ambas as equipes

Art.30. Apresentar documento de identificação original com foto ao delegado ou sua carteirinha digital da FPFA com QRCode e assinar súmula do jogo.

§1º. O jogador, membro da comissão técnica ou staff que chegar após o início da partida somente poderá assinar a súmula e participar da partida após o final do segundo quarto de jogo, ou seja, no intervalo da partida.

§2º. Como início da partida será considerado a entrada das equipes em campo. Nenhum jogador poderá ingressar na partida durante a Cerimônia de Execução dos Hinos.

Penalidades para não apresentação de no mínimo 25 jogadores portando documentos.

Multa Administrativa de **R\$ 5.000,00 e W.O.** Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

SEÇÃO 3. DO CAMPO

Dimensões

Art.31. O campo deve ser de grama natural ou sintético, ambos de qualidade que não haja risco a integridade física dos atletas, e ter uma área retangular com dimensões, conforme indicado neste regulamento (anexo diagrama) e Livro IFAF 2024, linhas, zonas, goals e pylons conforme indicado e nomeado no diagrama em anexo

- a) Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 centímetros de largura, de um material branco ou amarelo, não tóxico, que não lesione os olhos ou pele (Exceções: Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que 10 centímetros, podem ter 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 goal podem ser de uma cor contrastante às linhas brancas.
- e) Propaganda é proibida no campo de jogo, salvo se, comprovadamente, não puder, de qualquer forma, machucar os atletas e demais personagens da partida.

Parágrafo único: Exceções: (1) Permitido em qualquer jogo da temporada quando o patrocinador está ligado ao nome do jogo, (2) logo da entidade e, (3) Se uma entidade comercial estiver pagando por direitos do nome do estádio, esse nome pode ser pintado no campo. O logo comercial só poderá estar no campo se demonstrada sua ineficácia de quaisquer danos aos personagens da partida.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 1000,00 (mil reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

f) Marcadores decorativos em cores contrastantes são permitidos dentro do campo de jogo, mas não devem sobrepor as linhas de jarda, linhas de goal ou laterais.

g) 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.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 300,00 (trezentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

h) 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. Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

i) 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. Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

j) Os campos podem ser reduzidos em, no máximo, 20 jardas sendo permitido apenas 3 opções de tamanho de campo a ser utilizado: 100 jardas além das endzones; 90 jardas além das endzones e 80 jardas além das endzones. Caso necessária, a redução do campo deve ser feita do meio do campo. Desta maneira, o meio do campo se situaria em 3 possíveis posições: 1- Na marca de 50yd no caso de um campo de 100yd; 2- Na marca de 45yd no caso de um campo de 90yd; e 3- Na marca de 40yd no caso de um campo de 80yd. O tamanho da jarda poderá, também, ser adaptado desde que esteja no intervalo de 0,87cm a 0,91cm, e que se repita ao longo do campo. Caso o tamanho do campo seja de 80jardas além das endzones, não será permitida alteração no tamanho da jarda e, portanto, 1 jarda deverá ter exatos 0,91cm. Independente

do tamanho do campo de jogo as endzones sempre deverão ter 9,10 metros (10 jardas de 0,91 cm).

k) Fica terminantemente proibido o uso de pó de cal na pintura, sob pena de WO, inclusive a multa pecuniária.

Marcação das Áreas Delimitadoras

Art.32. As medições devem ser feitas a partir das partes internas das marcações delimitadoras. A largura total de cada linha de gol deve estar dentro das endzones.

Linhas Limitadores

Art.33. Linhas limitadoras devem ter 10 centímetros de largura e podem ser amarelas.

- a) Ninguém fora das áreas de time deve estar dentro das linhas limitadoras.
- b) Técnicos são autorizados às áreas entre as linhas limitadores e as linhas de técnicos, entre as jardas 20, e a 1,83m da linha lateral. Essa área é a coaching box.
- c) Marcar as áreas dentre as jardas 20 ou jardas 30 é uma necessidade para controle de jogo, é obrigatório a área técnica estar de 3 a 5 metros da linha lateral.
Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 300,00 (trezentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.
- d) O controle do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.
- e) Redes de treino de chute devem ficar atrás da área de time.

Goals Posts

Art.34. Cada goal post 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.

Penalidades: A falta das traves resultará em WO contra o time mandante e multa administrativa de **R\$ 2.000,00 (dois mil reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

- 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) As traves verticais não devem ter qualquer material decorativo (Exceção: Fitas, para indicar a direção do vento, laranjas ou vermelhas de 3-por-30 centímetros são permitidas).

Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attivà – CEP 80620-010

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

c) A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo.

Pylons

Art.35. Pylons flexíveis de 4 lados 10x10 centímetros 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.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 50,00 (cinquenta reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Corrente de Jardagem e Indicadores de Down

Art.36. A Corrente de Jardagem deve possuir dois bastões de pelo menos, 2 metros de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 jardas de distância quando a corrente estiver completamente esticada. Antes do jogo, o head linesman deve testar e aprovar a Corrente de Jardagem para garantir sua precisão e segurança.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.37. O Indicador de Down deve ser montado em um bastão de pelo menos, 2 metros de altura, operado aproximadamente 1,8 metros além da linha lateral oposta à cabine de imprensa.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

- a) A Corrente de Jardagem e Indicador de Down oficiais devem ser operados a, aproximadamente, 1,8 metros além das laterais, 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) Propaganda é proibida nas Correntes de Jardagem e nos Indicadores de Down. Uma marca ou logo do fabricante dos materiais é permitida em cada indicador.

Marcadores de Jardas e Obstruções

Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attività – CEP 80620-010

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

Art.38. 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.

Parágrafo único: 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 de jogo.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Áreas do Campo

Art.39. O referee ou o delegado devem pedir qualquer melhora no campo, necessária para uma administração apropriada e segura do jogo.

SEÇÃO 4. DA ESTRUTURA

Art.40. Os locais dos jogos devem dispor de:

- a) Obrigatória a separação entre o campo e a arquibancada, bem como a necessidade de no mínimo três seguranças uniformizados e facilmente identificáveis. Caso não tenha uma barreira física entre o campo de jogo e o público, de no mínimo 1,20m de altura, a partir do chão, haverá a necessidade de colocação de uma faixa de contenção zebreada, bem como um segurança a cada 20 jardas, uniformizados e facilmente identificáveis, para cada lado do campo que não possua barreira física;
- b) Caso a equipe mandante opte pela cobrança do acesso ao jogo deverá, obrigatoriamente, dispor de acomodação para, no mínimo, 150 pessoas sentadas;
- c) No mínimo 02 (dois) vestiários (uma para arbitragem e um para a equipe visitante), com no mínimo dois chuveiros quentes para a equipe visitante e no mínimo um chuveiro quente para a equipe de arbitragem. O vestiário da equipe mandante é opcional;

Os vestiários precisam estar liberados, limpo, em condições de uso. Recomenda-se alguma superfície elevada para suprir as necessidades da equipe (cadeira, banco, mesa). Penalidades: Multa de **R\$ 100,00 (cem reais)**.

Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

d) Placar manual ou eletrônico (quando o placar eletrônico tiver cronômetro regressivo, o operador deverá ser um árbitro indicado pela Comissão de Arbitragem FPFA);

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

e) Fornecer, no mínimo 10 lugares para que a equipe visitante possa sentar, dentro da área técnica.
Penalidade: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

f) Fornecer, no mínimo, de 03 quilos de gelo durante toda a partida para utilização em caso de lesões.

Penalidade: Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

SEÇÃO 5. DA BOLA

Especificações

Art.41. Cada time deverá disponibilizar, para cada jogo, no mínimo, três bolas com medidas oficiais da forma do livre de regras da IFAF, e somente estas poderão ser utilizadas durante toda a partida, tanto para jogo normal quanto para times especiais.

a) A preservação da integridade e da segurança das bolas de jogo é de responsabilidade da equipe mandante.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 300,00 (trezentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Administração e Aplicação

Art.42. Os árbitros da partida devem testar e aprovar as bolas, de acordo com as características do artigo 41.

SEÇÃO 6. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração

Art. 43. Todos os jogadores devem ser numerados de 0 a 99.

- a) Os números devem ser feitos em algarismos arábicos totalmente visíveis nas camisas de 20 centímetros e 25 centímetros de altura atrás, de cor(es) em contraste com as da camisa. Todos os jogadores de um time devem ter o mesmo estilo e cor de números na frente e atrás.
- b) Qualquer número precedido de zero (0) é ilegal.
- c) Números em qualquer outra parte do uniforme devem estar de acordo com os números obrigatórios da frente e trás das camisas. Em caso de morte ou lesão catastrófica ou doença, uma pessoa pode ser homenageada por uma insígnia de até 3 centímetros de diâmetro que exiba o número, nome ou iniciais da pessoa homenageada no uniforme ou capacete.
- d) Os jogadores da linha de ataque deverão usar números no intervalo de 50 a 79.

Art.44. É proibido mudar de número durante uma partida para enganar os adversários.

Parágrafo único: Se uma camisa se rasgar durante uma partida, o jogador poderá trocá-la por outra de mesmo número, ou por uma camisa com um número usada por outro jogador durante a partida em questão; neste caso o delegado da partida deverá ser comunicado da troca, respeitando a regra do artigo 43.

Penalidades: Multa Administrativa de **R\$ 300,00 (trezentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.45. Os jogadores deverão informar o número da camisa com a qual irão jogar mediante sistema da FPFA de forma antecipada até o momento da escalação dos jogadores para o jogo.

Cores Contrastantes

Art.46. Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma camisa branca e uma de cor mais escura. No campeonato de 2024 a camiseta branca poderá ser substituída por camiseta clara desde que com contraste suficiente com a da equipe adversária.

Art.47. Uma camisa deve ter no mínimo 70% de uma determinada cor, sendo os outros 30% reservados para as cores contrastantes obrigatórias (números do jogador, insígnia da entidade) e opcionais (nome do jogador, nome do time, logotipo do time, insígnia da conferência, mascote, logotipo do jogo, insígnia memorial, logotipos dos patrocinadores, bandeira do Brasil);

§1º: É recomendado as camisas terem o logotipo da FPFA 4 (quatro) centímetros estampados na parte da frente da gola.

§2º: O número nos tamanhos e padrões da IFAF, bem como a meia fazem parte do uniforme, devendo a cor ser padrão para todos os jogadores das equipes, portanto ela deve estar visível por todos em campo, pela arbitragem e pela equipe de transmissão.

§3º: Casos em que a equipe possua algum patrocinador ou acordo contratual que viole o percentual do caput do artigo, o uniforme poderá ser utilizado desde que respeite o contraste necessário a viabilizar a transmissão e o bom andamento do jogo. O uniforme terá que ser avaliado pela Diretoria da FPFA.

Multa Administrativa de **R\$ 500,00 (quinhentos reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento em qualquer item dos uniformes citados acima

Art.48. Tanto o capacete quanto a facemask devem obrigatoriamente seguir o mesmo padrão para toda a equipe.

Multa Administrativa de **R\$ 100,00 (cem reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Equipamento Obrigatório

Art.49. Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados a fim de aumentar a proteção:

- a) Capacete com uma máscara e um protetor de queixo de dois, quatro ou seis pontos de segurança. Não prender o protetor de queixo é uma violação. Os árbitros devem informar os jogadores que tiverem protetores de queixo soltos, sem cobrar um timeout, a menos que o jogador ignore o aviso;
- b) Proteção de ombros;
- c) Uma camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro;
- d) Calças e meias de cores e desenhos uniformes;
- e) Uso de protetor bucal para todos os atletas, com exceção dos quarterbacks;
- f) Recomenda-se o uso de seven pieces e fica obrigatório o uso de five pieces (as opcionais serão somente as do joelho).

Parágrafo único: Caso o atleta não esteja portador qualquer dos itens obrigatórios não poderá participar da partida.

Equipamento Ilegal

Art.50. Nenhum jogador usando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade do equipamento de um jogador deve ser decidida pelo Umpire. Equipamentos ilegais incluem o seguinte:

a) Equipamento usado por um jogador, incluindo membros artificiais, que ofereçam perigo aos outros jogadores. Um membro artificial não pode dar nenhuma vantagem competitiva a seu usuário. Se necessário, um membro artificial deve ser acolchoado para ter as características de contato de um membro natural;

b) Substâncias rígidas, abrasivas nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos de qualquer jogador, a menos que coberta por espuma de pelo menos 1/2 polegada de espessura, ou um material alternativo da mesma espessura e de propriedades físicas similares. Superfícies rígidas somente são permitidas, se cobertas, para proteger lesões;

Protetores de mãos e braços (gesso coberto ou talas) são permitidos apenas para proteger fraturas ou luxações;

c) Protetores de coxas de substâncias rígidas, a menos que tenha todas as superfícies cobertas por material similar a espuma que tenha pelo menos 1/4 de polegada de espessura na superfície externa e 1/8 de polegada de espessura na superfície interna e nas bordas; joelheiras terapêuticas ou preventivas, a menos que usadas por baixo da calça e totalmente cobertas;

d) Metal ou qualquer substância rígida se projetando para fora das roupas de um jogador;

e) Travas removíveis de chuteiras: 1. Maiores do que 1/2 polegadas (medidas da ponta da trava até a sola). 2. Feitas de material quebradiço ou frágil. 3. Sem um sistema de travamento eficiente. 4. Com superfícies abrasivas ou cortantes;

f) Chuteiras de travas fixas: 1. Maiores do que 1/2 polegadas (medidas da ponta da trava até a sola). 2. Feitas de material quebradiço ou frágil. 3. Com superfícies abrasivas ou cortantes;

g) Acessórios que tendem a esconder a bola por uma cor semelhante;

h) Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outro material derrapante aplicado ao equipamento ou corpo de um jogador, roupas ou acessórios que afetem a bola ou adversários (Exceção: Sombra de olhos);

i) Qualquer máscara que não as feitas de material inquebrável com pontas curvas, coberta de material resistente para evitar quebras ou abrasões que coloquem os jogadores em risco. As viseiras serão permitidas exclusivamente em material transparente;

j) Acessórios não condizentes a prática do esporte (brincos, anéis, correntes, pulseira);

k) Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos;

l) Não serão considerados equipamento ilegal o uso de: viseira transparente (incolor) e luvas coloridas;

Parágrafo único: Exceções (1) Toalhas de 10x30 centímetros (desde que nas cores do uniforme da equipe.); (2) Aquecedores de mãos em jogos no frio.

Art.51. Nenhum jogador usando equipamentos ilegais tem permissão para jogar. Se o equipamento ilegal for descoberto por um árbitro ou se tornar ilegal no decorrer da partida, o jogador deve sair de campo para regularizá-lo e, somente, depois de aprovado pela arbitragem poderá retornar.

Penalidade: Aplicação de uma falta de conduta antidesportiva da sideline. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§1º: Os equipamentos de comunicação somente serão permitidos entre estatísticos fora de campo com a sideline (jogador ou comissão técnica).

É expressamente proibida qualquer comunicação dentro das quatro linhas de jogo com os atletas.

Penalidade: Aplicação de uma falta de conduta antidesportiva da sideline. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§3º: O jogador ou membro da comissão ou staff expulso de campo não poderá, de qualquer forma, participar da partida.

Penalidade: Aplicação de uma falta de conduta antidesportiva da sideline e perda de um timeout. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

SEÇÃO 7. DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.52. As equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2024 serão divididas em duas Conferências: Tibagi e Ivaí.

A competição terá duas fases distintas: primeira fase, onde teremos os confrontos das equipes dentro de suas conferências e os playoffs, que já iniciam na fase de semifinais até os Bowls.

PRIMEIRA FASE: confrontos das equipes dentro de suas conferências

CONFERÊNCIA TIBAGI: Será composta por CORITIBA CROCODILLES, PARANÁ CLUBE GUARDIAN SAINTS, MARINGÁ PYROS, PONTA GROSSA PHANTOMS, CASCAVEL OLYMPIANS e JEC GLADIATORS.

CONFERÊNCIA IVAI: Será composta por BROWM SPIDERS, LEC BRISTLEBACKS HP ACADEMY, CURITIBA LIONS e FRANCISCO BELTRÃO RED FEET

- Os times jogarão em jogo único todos contra todos, dentro de suas conferências na forma exposta no presente regulamento.
- Os Seeds serão decididos por conferência. Classificam-se aos playoffs os três melhores seeds (definidos conforme critérios abaixo) de cada uma das conferências. Os dois melhores Seeds de cada conferência avançam direto para a Semifinal do Paraná Bowl e os seeds 2 e 3 de cada conferência para a rodada de Wildcard.
- Os Seed #1 de cada conferência terão o mando da Semifinal e aguardam os dois vencedores do Wildcard para compor a Semifinal do Paraná Bowl. Entre os dois primeiros lugares será definido Seed#1 e Seed#2 conforme os critérios de desempate. Também seguindo os critérios de desempates, o pior Seed vencedor da rodada de WC pega o Seed#1 e o melhor Seed vencedor da rodada de WC pega o Seed#2.
- Os perdedores da rodada de WC se classificam para disputar o Pinhão Bowl com mando a ser escolhido pela FPFA conforme critérios discricionários que levará em conta o histórico de locais, a conveniência e oportunidade. Os finalistas do Pinhão também serão classificados como melhor seed e menor seed para as escolhas dentro da final (lado de campo, vestiário, etc.).
- Os vencedores da Semifinal fazem o Paraná Bowl com mando a ser escolhido discricionariamente pela FPFA tendo a prerrogativa das escolhas dentro da final da equipe finalista de melhor seed.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

Para a definição de todos os #seeds; os critérios de desempate serão definidos na seguinte ordem:

- 1. Menor número de derrotas;
- 2. Confronto direto; (somente quando houver 2 times empatados)
- 3. Força de vitória;
- 4. Número de pontos sofridos;
- 5. Saldo de pontos;
- 6. Número de pontos feitos;
- 7. Sorteio.

Entende-se por **FORÇA DE VITÓRIA** a soma das vitórias e empates das equipes que cada time enfrentou e venceu ou empatou. Por exemplo, Time A venceu equipes com recorde 1-3, 3-1, e 2-2. Time B venceu duas equipes 1-3, e uma 3-1. As equipes

vencidas pelo Time A somam 6 vitórias, enquanto as do Time B somam 5. Time A é seed #1, Time B é seed #2. E assim decide a classificação.

SEGUNDA FASE: Playoffs.

Para definição da **rodada de Wildcard**:

- Os times classificados nas Seed #2 e Seed #3 de cada conferência estarão classificados para a rodada de Wildcard.
 - **WC1: Seed #2 Tibagi x Seed #3 Ivaí.** Mando do Seed #2 da Conferência
 - **WC2: Seed #2 Ivaí x Seed #3 Tibagi.** Mando do Seed #2 da Conferência

Playoffs Paraná Bowl: Semifinais:

- **Semifinal 1: Seed #1 x Pior Seed vencedor do WC.** Mando do **Seed #1 (os Seeds aqui mencionados são da classificação geral)**
- **Semifinal 2: Seed #2 x Melhor Seed vencedor do WC.** Mando do **Seed #2 (os Seeds aqui mencionados são da classificação geral)**

BOWLS.

- **Pinhão Bowl: Perdedor do WC x Perdedor do WC.** Mando **FPFA.**
- **Paraná Bowl: Vencedor SF1 x Vencedor SF2.** Mando **FPFA.**

TERCEIRA FASE: Pinhão Bowl e Paraná Bowl.

Pinhão Bowl: As equipes perdedoras da Rodada de WC serão convidadas a disputar o **Pinhão Bowl**. O jogo será preferencialmente sediado fora de Curitiba e região metropolitana quando as equipes forem de fora de Curitiba e região. Caso ambas as equipes sejam de Curitiba e região, será dada preferência para a equipe da região metropolitana. Em caso de ambas serem de Curitiba, a preferência fica com a equipe de melhor Seed #. As penalidades e ocorrências na organização da partida nos mandos de jogos durante a temporada regular serão levadas em consideração para a escolha do Campo. O Mando será da Federação Paranaense de Futebol Americano e os privilégios de escolha (por exemplo: sideline, vestiários) concedidos ao Pinhão Bowl será dado a equipe com melhor Seed#.

Paraná Bowl: Os **vencedores das semifinais** estarão classificados para a final. Os privilégios de escolha concedidos ao Paraná Bowl serão dados a equipe com melhor Seed#. Ressalvando que o mando de jogo do Paraná Bowl é da Federação Paranaense de Futebol Americano

Primeira Fase:

Art.53. As equipes participantes do Campeonato Paranaense de 2024 disputarão os jogos dentro de suas Conferências na temporada regular que ocorrerão durante o período de 02/março a 19/maio.

Playoffs:

Art. 54. Os playoffs serão realizados respeitando-se os critérios de confrontos e mandos de campo, conforme descrito no Art. 52. O Pinhão Bowl será realizado no dia 16/junho. As semifinais do Paraná Bowl serão nos dias 15-16/junho. O Paraná Bowl será realizado no dia 07/julho.

Parágrafo único: O mando de campo do Pinhão Bowl e do Paraná Bowl competem à FPFA com data provável de 16 de junho (fim de semana) e 07 de julho (fim de semana), respectivamente, a depender da confirmação da disponibilidade dos locais ou de acordo com as equipes participantes dos Bowls.

Art. 55. Todos os jogos estão marcados para o Sábado ou Domingo é necessário a confirmação do local do jogo pela equipe mandante, comunicando a FPFA até dez dias antes do início do campeonato em razão da necessidade do agendamento da equipe de arbitragem e das transmissões.

§1º. O time mandante somente poderá alterar o dia e horário da partida em consenso com a equipe visitante e com a comissão de arbitragem. Em caso de discordâncias, o pedido de alteração pelo mandante será avaliado e decidido pela diretoria da FPFA, inclusive com possibilidade de reparação de eventuais danos comprovados pela equipe visitante e/ou pela diretoria da FPFA.

§1º. A decisão da FPFA é irrecorrível.

Da Tabela do Campeonato

A tabela com as informações completas está anexa ao presente regulamento.

JOGO	DATA	MANDANTE	X	VISITANTE	FASE
1	02/03	CROCODILES	X	GLADIATORS	REGULAR
2	03/03	BROWN SPIDERS	X	RED FEET	REGULAR
3	03/03	PYROS	X	OLYMPIANS	REGULAR
4	09/03	PRGS	X	PHANTOMS	REGULAR
5	10/03	LEC BRISTLEBACKS	X	HP ACADEMY	REGULAR
6	17/03	RED FEET	X	CURITIBA LIONS	REGULAR
7	23/03	GLADIATORS	X	PRGS	REGULAR
8	24/03	HP ACADEMY	X	BROWN SPIDERS	REGULAR
9	24/03	OLYMPIANS	X	CROCODILES	REGULAR
10	06/04	CURITIBA LIONS	X	LEC BRISTLEBACKS	REGULAR
11	07/04	PHANTOMS	X	PYROS	REGULAR
12	13/04	PRGS	X	CROCODILLES	REGULAR

13	14/04	HP ACADEMY	X	RED FEET	REGULAR
14	21/04	GLADIATORS	X	PHANTOMS	REGULAR
15	21/04	LEC BRISTLEBACKS	X	BROWN SPIDERS	REGULAR
16	28/04	OLYMPIANS	X	PRGS	REGULAR
17	04/05	CURITIBA LIONS	X	HP ACADEMY	REGULAR
18	04/05	PYROS	X	GLADIATORS	REGULAR
19	05/05	RED FEET	X	LEC BRISTLEBACKS	REGULAR
20	18/05	BROWN SPIDERS	X	CURITIBA LIONS	REGULAR
21	19/05	CROCODILLES	X	PYROS	REGULAR
22	19/05	PHANTOMS	X	OLYMPIANS	REGULAR
23	01/06	SEED 2 TIBAGI	X	SEED 3 IVAI	WILD CARD
24	02/06	SEED 2 IVAI	X	SEED 3 TIBAGG	WILD CARD
25	15/06	SEED 1	X	SEED 2 WC	SEMIFINAL PRBOWL
26	16/06	SEED 2	X	SEED 1 WC	SEMIFINAL PRBOWL
27	16/06	SEED 3 WC	X	SEED 4 WC	PINHÃO BOWL
28	06/07	VENCEDOR JOGO 25	X	VENCEDOR JOGO 26	PRBOWL
	07/07				

Do Adiamento e Interrupção dos Jogos

Art.56. Um time pode solicitar o adiamento de um jogo, desde que comprovadamente por motivo fortuito ou de força maior, que impossibilite sua realização, em até 48 (quarenta e oito) horas, anteriores ao seu início;

§1º. A FPFA e o time mandante não arcarão com quaisquer custos de transporte da equipe visitante resultante desse adiamento.

Penalidades: O adiamento de um jogo após este prazo resultará em multa administrativa de **R\$ 2.000,00 (dois mil reais)** contra o time em questão, mais os demais danos comprovados pela equipe visitante. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

§2º. Se a equipe penalizada optar por não remarcar o jogo, será aplicado um WO e multa administrativa de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**. Além de ofício ao TJD a fim de aplicar as medidas jusdesportivas, haja vista o descumprimento do regulamento.

Art.57. Em casos de interrupção de jogos por motivos fortuitos ou de força maior, fica definido que o jogo é suspenso e que:

- Caso a interrupção tenha sido resultante da falta de iluminação artificial, a arbitragem concederá um prazo de 30 (trinta) minutos para que a condição de jogo seja reestabelecida;

Avenida República Argentina, 1228 – sala 804 – Torre Attivà – CEP 80620-010

CNPJ: 11.773.040/0001-92

www.fpfa.com.br

- b) Em caso de transcorrido menos de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é suspenso e o restante da partida remarcada para uma nova data;
- c) Se neste caso o placar apontar uma diferença igual ou superior a 30 pontos, os dois times diretamente envolvidos, em conjunto com a Diretoria da FPFA podem decidir pelo encerramento do jogo;
- d) Em caso de transcorrido mais de 3/4 (três quartos) do jogo, ele é dado por encerrado;

Do W.O

Art.58. Caso ocorra um WO, o placar do jogo será de 49 x 00.

SEÇÃO 8. DISPOSIÇÕES GERAIS

Direitos da FPFA:

Art.59. Os direitos abaixo, pertencem a FPFA:

- a) Espaços de patrocínio das áreas de jogo, laterais das 50 Jardas ou centro do campo e na região das 10 Jardas, bem como pintura do centro e das endzones;
- b) Espaços de patrocínio dos uniformes do grupo de arbitragem. Esse espaço poderá ser cedido para eventual associação dos árbitros mediante termo ou contrato firmado entre as partes;
- c) Venda dos direitos de imagem e transmissão dos jogos;
- d) Propagandas nas transmissões dos jogos. Excepcionalmente, no ano de 2024, cada time mandante terá direito a expor um de seus patrocinadores na transmissão, desde que as quotas totais não sejam comercializadas pela FPFA. Se houver patrocinadores conflitantes, prevalecerá o da FPFA;

Nota: Os times associados à FPFA poderão usar os espaços discriminados neste item, desde que obtenham prévia autorização da FPFA. Nenhum time pode assinar contratos oferecendo estes espaços citados sem a concordância da FPFA. Em caso de conflito de patrocinadores, prevalecerá o da FPFA.

Nota: O tamanho das faixas será padronizado 5 X 1 metros.

Direitos dos Times:

Art.60. Os direitos abaixo, pertencem aos times associados à FPFA:

- a) Espaços de patrocínio dos uniformes;
- b) Espaços fora das áreas de jogo e, excepcionalmente no ano de 2024, nas laterais na altura das 30 Jardas;

c) Bilheterias dos jogos;

d) Demais espaços cedidos mediante termo ou contrato pela FPFA.

Parágrafo único: Em caso de não utilização dos espaços pela FPFA, os direitos automaticamente pertencem à equipe mandante.

Casos Omissos:

Art.61. A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da Diretoria da FPFA.

Art. 62. O Tribunal de Justiça Desportiva deverá julgar os casos respeitando os prazos prescricionais contidos no CBJD, não havendo suspensão de prazos ao final do campeonato de 2023.

Art. 63. Também faz parte do presente regulamento o manual de filmagem, o manual do uso do sistema, o croqui do campo e outros regulamentos e decretos disponíveis no site da FPFA referente ao Campeonato Paranaense de Futebol Americano 2024.

Art. 64. As equipes comprometem-se a cumprir integralmente o presente Regulamentos, inclusive ficando sujeitas as penas nele previstos.