

REGULAMENTO



PAULISTA DE FLAG

CAMPEONATO PAULISTA DE FLAG 2024

MASCULINO 5x5

ÍNDICE

DAS REGRAS.....	4
1. INSCRIÇÃO	4
1.1 Das taxas de inscrição	4
1.1.1 TAXA DE ENTRADA.....	4
1.1.2 TAXA DE PARTICIPAÇÃO	4
1.1.3 VALOR DA TAXA DE PARTICIPAÇÃO	4
1.2 Das documentações necessárias	5
1.2.1 DOCUMENTOS A SEREM ENTREGUES PARA A APFA.....	5
1.2.1.1 TERMO DE RESPONSABILIDADE E CESSÃO DE DIREITOS.....	5
1.2.1.2 TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA MENORES DE IDADE.....	6
1.2.2 DOCUMENTOS QUE FICAM COM AS EQUIPES.....	6
1.3 Do processo de inscrição dos atletas.....	6
1.3.1 DA INSCRIÇÃO DOS ATLETAS.....	7
1.3.2 DA PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS NAS PARTIDAS	7
1.3.3 DOS IMPEDIMENTOS.....	7
1.3.4 DA ESCALAÇÃO DOS ATLETAS	7
1.4 Da idade mínima.....	7
1.5 Das limitações de elenco	8
1.6 Das transferências de atletas.....	8
1.7 Da inscrição de atletas estrangeiros	8
1.8 Da comissão técnica e <i>staff</i>	9
2. DO JOGO	10
2.1 do time vencedor e placar final	10
2.2 DA SUPERVISÃO	10
2.3 Dos pedidos de contestação de jogadas	10
2.4 do cancelamento.....	11
2.5 das pessoas sujeitas às regras	11
3. ESTRUTURA PARA SEDIAR RODADA.....	12
3.1 Do local da rodada	12
3.2 Dos primeiros socorros	12
3.3 Da hidratação.....	13
3.4 Da pintura do campo	13
3.5 Dos vestiários	13
3.6 Do espaço para o público	14
3.7 DA PRAÇA DE JOGO.....	14
3.8 Do placar.....	14
3.9 Da gravação em vídeo.....	15
3.9.1 ESTRUTURA DE FILMAGEM	15
3.9.2 DISPOSIÇÕES GERAIS	15
3.10 Definição de sideline	15

3.11 Outros	16
3.12 TRANSMISSÃO AO VIVO DOS JOGOS	16
4. OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES	17
4.1 Da pontualidade.....	17
4.2 Dos atletas.....	17
4.3 Do preenchimento da súmula	17
4.4 Da bola.....	18
4.5 equipamentos especiais.....	18
4.6 Protetor bucal.....	18
4.7 NUMERAÇÃO DAS CAMISAS	18
4.8 CORES DAS CAMISAS.....	19
4.9 HASHMARKS	19
5. SISTEMA DE DISPUTA	20
5.1 Da conferência Caipira	20
5.2 DA CONFERÊNCIA METROPOLIS.....	20
5.3 DA TEMPORADA REGULAR	21
5.4 DOS PLAYOFFS.....	21
5.4.1 <i>WILD CARD</i> CAIPIRA	22
5.4.2 <i>WILD CARD</i> METROPOLIS.....	22
5.4.3 SEMIFINAL - CAIPIRA.....	22
5.4.4 Semifinal - metropolis	22
5.4.5 Caipira <i>Bowl</i> e Metropolis <i>Bowl</i>	22
5.4.6 Sampa <i>Bowl</i>	22
5.5 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE.....	23
6. disposições gerais	24
6.1 Do <i>Walk over</i>	24
6.2 Das ejeções e suspensão automática.....	24
6.3 Do consumo de bebida alcoólica	24
6.4 Dos Casos omissos	24
6.5 DAS MULTAS.....	24
7. diagramas	25
7.1 Diagrama de pylon.....	25
7.2 Diagrama DO indicador de down.....	25
7.3 Diagrama de marcador de metros.....	26
7.4 Diagrama do placar	26
7.5 Montagem do campo de jogo.....	27
8. CRONOGRAMA.....	28

LISTA DAS ATUALIZAÇÕES

Descrição	Item
Atualizada a versão do Livro de Regras	Regras
Informações sobre a taxa de entrada	1.1.1
Atualização do valor da taxa de participação	1.1.3
Cobrança de multa e juros em caso de atraso de pagamento	1.1.3 - §2
Atualização de informações referente a inscrição de atletas	1.3
Dados bancários para transferência de atletas	1.6
Definição do que é considerado liga profissional	1.7
Especificações quanto aos prazos para informar o local da rodada	3.1
Atualizações das condições para ambulância/socorrista	3.2
Atualização das informações de fornecimento água para arbitragem/delegados	3.3
Atualização estrutura filmagem	3.9.1
Especificações sobre <i>sideline</i> compartilhada	3.10
Correção do texto referente a atleta ou manager que chegar atrasado.	4.1
Atualização sobre preenchimento de súmulas	4.3
Atualização sobre fornecimento de bolas	4.4
Correção do texto sobre uso de protetor bucal	4.6
Atualização sobre numeração de uniformes	4.7
Atualização sobre demarcação de <i>hashmarks</i> na pintura do campo.	4.9
Atualização das informações sobre o sistema de disputa da fase regular e playoffs	5
Definição do valor para multas e sua aplicação automática.	6.5
Correção do diagrama do campo	7.5
Atualização do cronograma anual	8

DAS REGRAS

As regras que serão utilizadas durante a disputa do Campeonato Paulista de Flag 2024 estão descritas no “**Livro de Regras Internacionais – IFAF Flag Football 5x5 – versão 2023**”.

O Livro de Regras de Flag *Football* e todos os outros documentos podem ser encontrados para download no site do Campeonato <http://paulistadeflag.com.br>.

1. INSCRIÇÃO

Para uma equipe estar apta a participar do Campeonato Paulista de Flag 2024, em qualquer modalidade, ela deve estar devidamente associada, não possuir débitos de qualquer natureza e em dia com suas obrigações junto à APFA.

1.1 DAS TAXAS DE INSCRIÇÃO

1.1.1 TAXA DE ENTRADA

Para o ano de 2024 não será cobrada taxa de entrada para confirmação.

1.1.2 TAXA DE PARTICIPAÇÃO

A taxa de participação visa cobrir todos os gastos referentes a:

- Pagamento de arbitragem (valor do jogo e transporte);
- Custos de premiação;
- Custos para organização do Sampa *Bowl*;
- Serviços dos delegados das partidas;
- Impostos;
- Serviços de contabilidade;
- Filmagens dos jogos;
- Hospedagem do site e email;
- Atualização e manutenção do site e mídias sociais da APFA.

No valor desta taxa não estão inclusos os custos com alimentação, transporte das equipes e não inclui organização das rodadas, devendo estes serem providenciados por cada uma das equipes, baseado em suas necessidades. Exceto o Sampa *Bowl* em que a organização será de responsabilidade da APFA.

1.1.3 VALOR DA TAXA DE PARTICIPAÇÃO

A taxa de participação no Campeonato Paulista de Flag 2024 será de **R\$ 4.810,00 (Quatro mil e oitocentos e dez reais)**.

O valor da taxa de participação deverá ser pago em um único pagamento no valor integral ou nas seguintes formas descritas abaixo:

1. 9 parcelas no valor de R\$ 534,45 (quinhentos e trinta e quatro reais e quarenta e cinco centavos), sendo a primeira parcela paga até o dia 29/02, as parcelas de 2 a 8 até o dia 30 de cada mês subsequente, e a parcela 9 até o dia 06/10, último domingo antes do início dos playoffs;

2. 8 parcelas no valor de R\$ 601,25 (seiscentos e um reais e vinte e cinco centavos), sendo as parcelas de 1 a 7 até o dia 30 de cada mês subsequente, e a parcela 8 até o dia 06/10, último domingo antes do início dos playoffs;

3. 7 parcelas de R\$ 687,15 (seiscentos e oitenta e sete reais e quinze centavos), a primeira parcela deverá ser paga até o dia 30/03, e as demais parcelas até o dia 30 de cada mês subsequente.

Se houver condições, a equipe pode negociar outras formas de pagamento, pagando uma entrada maior, ou parcelando em menos vezes.

Os valores deveram ser transferidos na conta da APFA com os seguintes dados:

Chave Pix: 32.959.130/0001-42

Banco Cora

APFA - Associação Pro-futebol Americano

Sempre que um pagamento for efetuado, o(a) responsável pela equipe deve enviar por e-mail o comprovante do depósito para o Diretor Financeiro da APFA, através do e-mail: financeiro@paulistadeflag.com.br. É importante também identificar a equipe para qual o depósito foi feito.

§ 1º - A equipe que atrasar uma parcela, terá até a data do vencimento da próxima parcela para entrar em contato e/ou responder contato da liga para regularizar o valor em atraso, caso não ocorra a regularização, após a data de vencimento da 2ª parcela em atraso, a equipe sofrerá um W.O automático na próxima partida.

§ 2º - Após o vencimento o valor da parcela será acrescido em 2% de multa e 2% de juros ao mês.

1.2 DAS DOCUMENTAÇÕES NECESSÁRIAS

1.2.1 DOCUMENTOS A SEREM ENTREGUES PARA A APFA

Além de estarem em dia com suas obrigações junto à APFA, as equipes, por meio de seu diretor(a) responsável, devem ter assinado os seguintes documentos:

- Termo de responsabilidade e cessão de direitos.
- Termo de responsabilidade para menores de idade.

1.2.1.1 TERMO DE RESPONSABILIDADE E CESSÃO DE DIREITOS

Em 2024 o termo será assinado eletronicamente, seguindo todas as diretrizes técnicas para que essa assinatura seja considerada juridicamente válida. Para isso o diretor(a) responsável pela equipe deverá enviar os dados abaixo para o email presidente@paulistadeflag.com.br, até a data estipulada para cada modalidade:

- Nome da equipe;
- Nome completo do diretor(a) que assinará o documento;
- CPF;
- RG;
- Data de nascimento;

- Email.

O diretor(a) que for responsável por mais de 1 modalidade, assinará apenas 1 documento para todas as modalidades sob sua responsabilidade, para tal o mesmo deve informar no corpo do email se representa todas as modalidades ou não.

1.2.1.2 TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA MENORES DE IDADE

Para os casos de atletas menores de 18 anos, o termo de isenção de responsabilidade deve ser assinado eletronicamente pelos pais ou responsável legal.

Para os casos em que o responsável possui certificado digital, deve-se enviar os logs de assinatura junto com o termo de autorização, porém se o responsável não possuir certificado digital, deve enviar solicitação a APFA através do e-mail presidente@paulistadeflag.com.br com os seguintes dados para emissão do documento:

- Nome completo do pai ou responsável legal;
- CPF;
- Data de nascimento do responsável;
- Telefone do responsável;
- Email do responsável;
- Nome completo do menor;
- CPF do menor.

1.2.2 DOCUMENTOS QUE FICAM COM AS EQUIPES

A APFA recomenda que todas as equipes tenham em posse, atualizados anualmente, os seguintes documentos:

- Termo de responsabilidade, com atestado clínico para a prática de esportes;
- Termo de cessão de direitos de imagem;

Estes documentos devem ser assinados por cada atleta, ou pelos seus responsáveis legais, caso seja menor de 18 anos. Esta documentação é importante para respaldar a equipe de possíveis ocorrências.

1.3 DO PROCESSO DE INSCRIÇÃO DOS ATLETAS

Para que um atleta esteja apto a participar do Campeonato Paulista de Flag 2024, ele deve estar registrado na Associação e sua equipe deve estar em dia com suas obrigações.

O cadastramento dos atletas será realizado de forma on-line por um sistema que será disponibilizado pela APFA. O cadastro ficará aberto, porém a escalação só será possível até a quinta-feira da semana de cada rodada para efeitos de geração de súmula e será aberto novamente na segunda após a realização da rodada. Os atletas poderão ser inseridos no sistema até o dia 21/09/2024.

§ 1º - Para que um atleta na modalidade 5x5 esteja habilitado a jogar os playoffs, o mesmo deverá ter jogado pelo menos 2 rodadas e 4 jogos, entende-se por jogar, ter a presença confirmada pelo delegado na súmula das partidas.

O vínculo de cada atleta com sua equipe se dá pelo regimento interno de cada agremiação, tendo o diretor(a) responsável se certificado de que todos os atletas estão em perfeitas condições de saúde para a prática esportiva e que aqueles que ainda não

completaram 18 (dezoito) anos possuem autorização de seu responsável legal para praticar o esporte.

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

1.3.1 DA INSCRIÇÃO DOS ATLETAS

Só serão considerados inscritos os jogadores que:

- a) Tiverem seu cadastro completamente preenchido no sistema oficial da APFA;

1.3.2 DA PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS NAS PARTIDAS

Só serão considerados aptos para participarem das partidas, os jogadores que:

- a) Estejam devidamente inscritos, conforme item anterior.
- b) Assinem a súmula em posse do delegado e apresentem documento com foto e numeração de camisa correspondente que comprove a veracidade das informações inseridas pelo dirigente da equipe.

Obs: Caso haja necessidade de troca de numeração de camisa, o atleta deverá se apresentar ao delegado e informar a substituição.

1.3.3 DOS IMPEDIMENTOS

As equipes inadimplentes com a APFA estarão numa **lista cinza**, na qual constará os CPFs dos atletas de equipes devedoras e estes serão impedidos de atuarem em competições APFA até o total acerto da dívida.

A equipe inadimplente também terá sua participação bloqueada mediante pagamento da dívida.

Os atletas de equipes com pendências com a APFA poderão atuar se, e somente se, acertarem as dívidas com a APFA que será dividida proporcionalmente ao número de atletas inscritos na equipe com pendência. Equipes e atletas devem procurar a Diretoria da APFA para regularizar a situação.

1.3.4 DA ESCALAÇÃO DOS ATLETAS

A escalação de cada equipe por partida deverá seguir os critérios relacionados abaixo:

- a) Conferir a numeração do uniforme que cada atleta escalado irá utilizar na partida;
- b) O número máximo permitido de atletas escalados por partida é 20;
- c) O número máximo permitido de membros de comissão técnica e staff relacionados por partida é de 5 (cinco) pessoas;

1.4 DA IDADE MÍNIMA

Para inscrição de atletas menores de 18 anos deve-se sempre observar as seguintes restrições. A idade mínima para um atleta estar apto a jogar é de 16 (dezesesseis)

anos completos até a data do primeiro jogo do atleta, ou seja, ele deve completar 16 anos no máximo até o dia de seu primeiro jogo no campeonato. É de responsabilidade da equipe atentar-se para que o atleta nessas condições não seja relacionado nem participe de uma partida sem antes cumprir esse requisito.

1.5 DAS LIMITAÇÕES DE ELENCO

Cada equipe deverá inscrever no sistema um mínimo de 4 (quatro) atletas para uma temporada, e não há limite máximo para o número de inscrições. Porém, para participar de uma partida, a equipe deve relacionar um mínimo de 4 (quatro) e um máximo de 20 (vinte) atletas.

1.6 DAS TRANSFERÊNCIAS DE ATLETAS

Um atleta poderá se transferir para outra equipe desde que cumpra os seguintes requisitos:

- Não tenha assinado a súmula em mais de 2 (dois) jogos na competição;
- Que a equipe que o receba esteja no período de inscrição de atletas (“janela de transferências”);
- A equipe que o receba pague e comprove o pagamento da taxa de transferência, no valor de R\$ 50,00 (cinquenta reais) por atleta;
- Faça a solicitação da transferência por e-mail (cadastro@paulistadeflag.com.br) com no mínimo 10 (dez) dias de antecedência para o próximo jogo da equipe para a qual deseja se transferir.
- Que ambas as equipes estejam concordes com a transferência.

A transferência será executada pelo Diretor de Sistemas da APFA apenas após o cumprimento dos requisitos supracitados. Os diretores(as) das equipes envolvidas devem aguardar o *ok* do diretor para relacionarem ou não o atleta na próxima partida.

O pagamento da referida taxa deve ser feito via PIX, na conta jurídica da APFA.

Chave Pix: 32.959.130/0001-42

Banco Cora

APFA - Associação Pro-futebol Americano.

O comprovante do pagamento deve ser enviado ao Diretor de Sistemas da APFA, via e-mail: cadastro@paulistadeflag.com.br.

As equipes devem respeitar os seguintes limites para as transferências: receber no máximo 3 (três) atletas e ceder no máximo 3 (três) atletas por equipe. Uma vez transferido, o atleta não poderá se transferir novamente na temporada, seja para a equipe de origem ou para qualquer outra.

1.7 DA INSCRIÇÃO DE ATLETAS ESTRANGEIROS

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

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

- Só poderão ser inscritos, relacionados e utilizados 2 (dois) jogadores estrangeiros com experiência em *college football*;

- Os jogadores estrangeiros com experiência em *college football* não poderão atuar em campo ao mesmo tempo.

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

Entende-se por liga profissional, qualquer liga de flag ou futebol americano que não tenha vinculação com campeonatos entre universidades.

1.8 DA COMISSÃO TÉCNICA E STAFF

Só poderão ser inscritos no Paulista de Flag 2024, membros de comissão técnica e staff das equipes, registrados na APFA e que:

1. Estejam vinculados, através de registro na APFA, à equipe que deseja inscrevê-lo na competição;
§ 1º: As equipes poderão relacionar até 5 (cinco) pessoas por jogo para permanecer em sua lateral, entre membros da comissão técnica e staff.
2. Só será permitida a permanência na lateral de cada equipe, de jogadores uniformizados e membros de comissão técnica e *staff* portando credencial oficial.
Parágrafo Único: Os membros da comissão técnica e *staff* não poderão estar com o mesmo uniforme dos jogadores e deverão usar roupas de cores contrastantes.
3. Está autorizado o acesso a lateral a profissionais, tais como a fotógrafos e membros da imprensa, desde que os mesmos estejam credenciados, contanto que isso não interfira no bom andamento da partida.
§ 1º: Os profissionais de imprensa, deverão estar devidamente identificados utilizando roupas que não sejam da mesma cor das equipes e portando credenciais próprias do veículo a que pertencem, ou fornecidas pela Federação local ou equipe mandante.
§ 2º: Quem irá fiscalizar se tudo está sendo cumprido será o delegado da partida.

2. DO JOGO

2.1 DO TIME VENCEDOR E PLACAR FINAL

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

§ 1º. Em caso de desistência ou abandono da partida, será declarada vitória ao time restante pelo placar de *W.O.*, e derrota ao time desistente, pelo mesmo placar. Além disso, o time desistente poderá sofrer sanções disciplinares, de acordo com o Código Disciplinar.

§ 2º. O time desistente não poderá ser favorecido pelo placar de *W.O.*, caso isso ocorra caberá a Comissão Disciplinar aplicar sanções a equipe.

§ 3º. Caso uma equipe, durante o decorrer de uma partida, tenha menos de 4 (quatro) jogadores em condições de jogo, será decretada desistência em desfavor dela, e aplicada vitória pelo placar de *W.O.* para a equipe restante.

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

2.2 DA SUPERVISÃO

O jogo deve ser realizado sob a supervisão de 3 (três) árbitros, sendo um deles o *referee*, e também de um delegado, que fará a verificação dos requisitos mínimos para a rodada, registrando qualquer ocorrência fora do padrão; a verificação dos atletas relacionados de cada equipe e anotação de todas as ocorrências do jogo.

2.3 DOS PEDIDOS DE CONTESTAÇÃO DE JOGADAS

As equipes poderão contestar marcações de jogadas, entretanto deverão se atentar a algumas condições:

1. Esses pedidos serão sempre feitos após a partida;
2. As revisões não terão como objetivo anular uma partida ou marcação, mas servirá como avaliação da arbitragem, a APAEFA se utilizará das solicitações para reciclagem e melhor preparação dos árbitros;
3. A solicitação só será aceita com o correto preenchimento do formulário para contestação de marcação;
4. A solicitação deve conter o link do vídeo do jogo sem nenhum tipo de edição;
5. A solicitação deve ser sempre embasada nas regras, caso algum dos campos do formulário não esteja preenchido, a mesma será desconsiderada;
6. Cada representante será responsável por contestar marcações de sua equipe, caso alguém queira contestar marcação de outra equipe, a mesma será desconsiderada de imediato.

2.4 DO CANCELAMENTO

O cancelamento de jogos e rodadas só ocorrerá em casos de força maior como greves e paralizações que incorram em restrições a nível estadual (nos estados participantes do campeonato), ou a nível federal, que impossibilitem a realização das rodadas.

Em outros casos, deverá ser formalizado pedido junto a APFA, com o mínimo de 45 dias de antecedência, esse pedido será avaliado pela Diretoria e a equipe solicitante se responsabilizará pelos custos gerados do cancelamento e realização da rodada em nova data.

2.5 DAS PESSOAS SUJEITAS ÀS REGRAS

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

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

3. ESTRUTURA PARA SEDIAR RODADA

3.1 DO LOCAL DA RODADA

Toda equipe devidamente inscrita e apta a disputar o campeonato deverá sediar ao menos 1 (uma) rodada do Campeonato. Por sediar entende-se organizar toda a estrutura descrita nos itens e subitens da seção 3 deste Regulamento.

As equipes deverão informar, com no mínimo 40 (quarenta) dias de antecedência, o local onde sediará a rodada. Caso ocorra algum problema com o local da partida, a equipe deverá, com 20 (vinte) dias de antecedência, avisar a APFA sobre o acontecido (apresentando um documento explicando o ocorrido), e também providenciar um novo local e garantias de que a rodada não terá nenhum problema. Exceção será feita a casos extremos, com justificativas plausíveis a serem julgadas pela Diretoria Executiva da APFA.

Não será aceito sediar rodada em local distante mais de 30km do local de origem da equipe sede, sem aviso prévio de 40 (quarenta) dias. Para a conferência Metropolis considera-se local de origem a Grande São Paulo.

Para as equipes da **cidade** de São Paulo não será aceito rodada em local distante mais de 80km do local de origem da equipe sede, sem o aviso prévio de 40 (quarenta) dias.

Caso a equipe responsável por sediar a rodada não informe o local da partida dentro do prazo sem apresentar justificativa a Diretoria Administrativa da APFA, além da obrigação de sediar a rodada, será penalizada com multa.

3.2 DOS PRIMEIROS SOCORROS

A equipe que sedia rodada deve disponibilizar 1 (uma) ambulância com, ao menos, um paramédico, que deve estar presente antes do início do jogo e permanecer no local durante todo o tempo, até o seu final. Ou disponibilizar 1 (uma) enfermeira/socorrista, com um kit de primeiros socorros completos, e 1(um) carro para transporte presente durante todo o período de realização da partida, o carro deve ser identificado junto ao delegado da rodada e será registrado em súmula.

A APFA, entretanto, recomenda que tanto ambulância como tenda com enfermeira estejam presentes durante toda a rodada. No caso da tenda e/ou enfermeiro/socorrista estiverem distantes do campo, a equipe que sedia rodada deve garantir o pronto atendimento, avisando-o o mais rápido possível.

O kit de primeiros socorros deve conter obrigatoriamente os seguintes itens:

- 1 embalagem de soro fisiológico a 0,9%;
- 1 solução antisséptica para feridas, como álcool iodado ou clorexidina;
- Gazes esterilizadas de vários tamanhos;
- 3 ataduras e 1 rolo de esparadrapo;
- Luvas descartáveis, idealmente sem látex;
- 1 embalagem de algodão;
- 1 tesoura sem ponta;
- 1 embalagem de curativo tipo band-aid;
- 1 termômetro;
- 1 frasco de colírio lubrificante;
- Pomada para queimadura, como Nebacetin ou Bepantol;
- Paracetamol, ibuprofeno ou cetirizina;

- Spray de anti-inflamatório ou de frio.

A partida só pode ser iniciada com a presença da ambulância, ou da enfermeira/socorrista e o carro, no local de jogo, tendo sido eles devidamente apresentados ao delegado da rodada. Será tolerado atraso de até 30 (trinta) minutos após o horário previsto para o início da partida, atrasos de 31 minutos a 1 hora o time sede da rodada receberá como penalidade multa automática conforme definido nesse regulamento. Persistindo o atraso o valor da multa será duplicado a cada hora de atraso. Tendo como limite o horário de início da próxima partida (se houver), nesse caso o delegado deve anunciar a suspensão da partida, que deverá ser remarcada para outra data e/ou local oportunos, e seu reinício se dará com o mesmo placar e a partir do minuto/quarto em que foi suspenso.

Os custos da continuação dessa partida serão de responsabilidade da equipe sede da rodada, como forma de multa.

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

Para a retomada da partida a equipe sede da rodada deverá se responsabilizar pelos custos para a continuação da partida.

Nos casos em que o socorrista da rodada não acompanhe a ambulância, permanecendo no local, pode-se identificar novo veículo para transporte, não tendo assim prejuízo de paralisação para a partida.

3.3 DA HIDRATAÇÃO

A equipe que sedia a rodada deve fornecer no mínimo 12 litros de água mineral lacrada a equipe de arbitragem e no mínimo 4 litros de água mineral lacrada para cada delegado em serviço na rodada. Para as equipes visitantes o local onde a rodada acontecerá deverá fornecer ao menos 1 ponto (torneira) com água.

3.4 DA PINTURA DO CAMPO

O campo de jogo deve conter as dimensões, características e materiais de apoio citados no item “Dimensões do campo” no livro de regras 2023, e deve ser pintado conforme as instruções no item “7.5 Montagem do campo de jogo” deste regulamento.

3.5 DOS VESTIÁRIOS

O local da rodada deve possuir, no mínimo, 2 vestiários em condições de uso, ou seja, limpos, iluminados e com banheiro. Toda equipe que usá-lo deve zelar por mantê-lo nas mesmas condições em que o encontrou.

Nos casos em que o local não tiver vestiários, ou os mesmos não estejam em condições de uso, será relatado em súmula pelo delegado da partida e a equipe sede passará por processo disciplinar.

Por condições de uso deve-se entender que o local deve ter pelo menos 1 vaso sanitário em condições de uso, 1 chuveiro ou ducha em condições de uso, portas e janelas para manter a privacidade de cada equipe durante a preparação para a partida, essas estruturas devem ser averiguadas e anotadas em súmula pelo delegado da rodada.

3.6 DO ESPAÇO PARA O PÚBLICO

O espaço para o público não é item obrigatório. Pode ser uma arquibancada, bancos, espaço aberto, morro, encosta, etc., porém, se houver, deve existir uma separação entre este espaço e o campo de jogo, como alambrado, cerca ou mesmo uma fita de contenção. Independentemente de como será a separação entre campo de jogo e espaço para o público, ele deverá respeitar a praça de jogo, descrita no item seguinte.

É importante ressaltar que cada equipe é responsável pelos atos de sua torcida, cabendo a ela disciplinar previamente suas atitudes para que não haja problemas relativos à segurança de todas as pessoas presentes no local da rodada.

3.7 DA PRAÇA DE JOGO

O termo praça de jogo é definido como o local onde acontecerá a partida, sendo composta pelo campo onde ocorre o jogo, as *sidelines*, áreas técnicas e áreas de filmagem.

A praça de jogo será delimitada da seguinte maneira:

- Lateralmente: um raio de 10 metros, a partir da área técnica;
- Fundos: um raio de 4 metros, a partir do final das *endzones*.

As delimitações serão obrigatórias, independentemente de onde estejam posicionados grades, parapeitos, alambrados ou qualquer outro separador de terrenos.

3.8 DO PLACAR

O placar é item obrigatório e deve estar visível ao público, se houver espaço para o público, ou visível aos jogadores dentro de campo, caso não haja espaço para o público. Pode ser manual ou eletrônico, e a responsabilidade pela sua operação é da equipe que sedia a rodada.

O placar deve ter as seguintes medidas, conforme o diagrama que consta no anexo ao final deste regulamento:

- 1,2m (1 metro e 20 centímetros) de largura;
- 0,80m (80 centímetros) de altura.
- As logos ou nomes das equipes devem estar em uma folha A3 (para cada equipe);
- Os números do placar devem estar cada um em 1 folha A4;
- O número referente ao período deve estar em 1 folha A4 e ser de uma cor diferente dos números do placar.

3.9 DA GRAVAÇÃO EM VÍDEO

3.9.1 ESTRUTURA DE FILMAGEM

É obrigação da equipe que sedia a rodada ceder um espaço para que a filmagem seja feita, deve também disponibilizar andaime com 3 metros de altura, com uma plataforma metálica própria para andaimes a 2 metros de altura que preencha todo o vão do andaime, e deve ser de 1,5m x 1,5m, deixando um guarda corpo de 1 metro, e que fique posicionado à 3 metros de distância da área técnica e no centro das dimensões do campo de jogo.

A plataforma deve ser metálica, rígida e própria para andaimes para que seja encaixada na estrutura, sendo proibida a utilização de madeiras adaptadas, para evitar que os vídeos sejam comprometidos por conta de uma estrutura instável, não colocando em risco a integridade física do responsável pela filmagem.

Caso o parágrafo acima não seja cumprido, o profissional responsável pela filmagem não irá subir para realizar a filmagem da rodada, e a equipe sede sofrerá multa, conforme anotações em súmula.

Deverá também ser disponibilizado 1 extensão de energia em pleno funcionamento no andaime para suporte a câmera que será usada.



FIGURA 1 - MODELO DE ANDAIME E PLATAFORMA PERMITIDOS

3.9.2 DISPOSIÇÕES GERAIS

A APFA reserva-se no direito de usar as imagens das filmagens para estudo dos árbitros, estudo de caso da Comissão Disciplinar e ações de marketing que promovam a Liga e/ou o campeonato.

3.10 DEFINIÇÃO DE SIDELINE

A preferência de escolha da *sideline* é da equipe mandante da partida, exceto caso a mesma tenha chegado à praça de jogo com menos de 1 hora de antecedência e a equipe visitante tenha chegado antes desse horário e já tenha se posicionado em uma lateral.

É vedado as equipes colocarem *sideline* compartilhada ao montarem os campos de jogos, quando não houver opção a equipe deve consultar a APFA com no mínimo 10 dias de antecedência, apresentando alguma contenção para não permitir que 2 comissões técnicas se misturem na *sideline*.

3.11 OUTROS

Outros itens como sistema de som, narrador, mascote, telão, *cheerleaders*, fogos de artifício, etc. não são itens obrigatórios. Entretanto, a APFA incentiva o uso de tudo o que for valorizar o espetáculo do esporte e atrair público para os jogos.

Caso a equipe que sedia a rodada utilize-se de algum item citado aqui, deve comunicar à equipe de arbitragem antes do início da rodada.

3.12 TRANSMISSÃO AO VIVO DOS JOGOS

A APFA incentiva a transmissão ao vivo dos jogos, porém, para isso a liga deve ser informada com no mínimo 1 semana de antecedência ao jogo e a transmissão deverá ser realizada pelos canais oficiais da APFA (youtube, instagram, etc.).

4. OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES

4.1 DA PONTUALIDADE

Todas as equipes devem se apresentar ao local do jogo com, no mínimo, 1 (uma) hora de antecedência para o horário marcado de início da partida, para que sejam realizados de todos os procedimentos pré-jogo.

A partida deve ser iniciada no horário marcado pela APFA, com todos os procedimentos pré-jogo realizados (conferência de documentos, conferência de equipamentos e informações da súmula). Não será permitido atrasar o início da partida por qualquer motivo que não seja de organização da rodada ou da equipe de arbitragem.

Em caso de atraso justificado, o delegado da partida pode solicitar ao *referee* que aguarde 15 minutos após o horário marcado para início da partida. Após decorrido este tempo, o *referee* deve decretar o *W.O.* em favor da equipe restante.

Em caso de ambas as equipes atrasarem, o delegado da partida pode solicitar ao *referee* que aguarde 15 minutos após o horário marcado para início da partida. Após decorrido este tempo, o *referee* deve decretar o *W.O.* em desfavor de ambas as equipes.

§ 4º. A atleta, diretor(a), técnico(a) ou qualquer membro de equipe que chegar após o início da partida deve se apresentar ao delegado para conferência de documentos, e só poderá atuar na partida após o término do 1º (primeiro) tempo. Não será permitida a participação da atleta, diretor(a), técnico(a) ou qualquer membro de equipe que chegar durante ou após o intervalo da partida.

4.2 DOS ATLETAS

Ambas as equipes devem apresentar, no horário marcado para a partida, o mínimo de quatro (quatro) atletas em condição de jogo.

Entende-se por estarem em condição de jogo os atletas que estejam:

- Devidamente associados à APFA, inscritos pelas respectivas equipes, e com documento oficial com foto em mãos para que possa ser realizada a conferência;
- Relacionados na listagem de cada equipe, com número da camisa inserido pelo delegado no sistema da súmula;
- Corretamente uniformizados, passados pela conferência de equipamento e recebido a autorização do delegado antes do início do jogo.

4.3 DO PREENCHIMENTO DA SÚMULA

Durante a partida, o delegado da rodada registrará os requisitos obrigatórios disponíveis no local e os acontecimentos mais importantes da partida, como pontuações, ejeções e outros solicitados pelo *referee*.

Após o fim de cada partida, o delegado consultará a arbitragem as equipes para o preenchimento do relatório pós jogo e assinaturas. Estes dados constituirão a parte de registro da súmula.

Os representantes das equipes envolvidas e da arbitragem terão 48 horas após o final da partida para enviar novas considerações via formulário próprio que será disponibilizado aos mesmos. Após este prazo, não serão aceitas modificações na súmula da partida.

O relatório pós jogo é de suma importância. Nele, as equipes e os árbitros poderão fazer todos os apontamentos sobre a partida que acharem pertinente.

4.4 DA BOLA

Cada equipe deve levar para o jogo ao menos duas bolas, conforme especificação detalhada no livro de regras (Regra 1 - Seção 2), em condições de jogo. As bolas devem ser testadas e aprovadas pelo *referee* antes do início da partida. É de responsabilidade de cada equipe a preservação da integridade e segurança de suas bolas.

Caso uma das equipes queira questionar a arbitragem quanto a pressão das bolas, a mesma deve fornecer um equipamento de calibragem para averiguação, caso a equipe não tenha o devido equipamento, o arbitro dará a palavra final se a(s) bola(s) tem condições de jogo.

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

4.5 EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

A liberação para o uso de equipamentos especiais para deficientes deverá ser solicitada a Diretoria da APFA para análise, sendo o prazo máximo para o pedido de 30 dias de antecedência da primeira partida da equipe no campeonato.

A liberação para o uso de óculos especiais terá procedimento de verificação conduzido pela arbitragem antes de cada partida.

Está liberado o uso de *headguard* (protetor de cabeça), por se tratar de proteção não rígida.

4.6 PROTETOR BUCAL

O uso de protetor bucal será facultativo, porém a APFA reforça a importância do seu uso, uma vez que é extremamente essencial para proteção de todas as atletas presentes no campo.

O protetor bucal deve ser de cor visível, não branca e sem nenhuma parte se estendendo além de 0,5 polegadas (1,25cm) para fora da boca.

4.7 NUMERAÇÃO DAS CAMISAS

Todos os jogadores devem ser numerados de 0 a 99.

Os números devem ser feitos em algarismos arábicos totalmente visíveis nas camisas com 15 (quinze) centímetros de altura, tanto na frente quanto nas costas, e devem ser de cor contrastante com as da camisa.

Todos os jogadores de um time devem ter o mesmo estilo e cor de números na frente e nas costas, o número no uniforme deve obrigatoriamente ter preenchimento de cor e essa cor deve contrastar com a cor da camisa.

Qualquer número precedido de 0 (zero) é ilegal.

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

Exceção: Caso uma camisa rasgue durante a partida, o jogador deve ser orientado a trocá-la pelo *referee*. Caso não haja outra camisa com o mesmo número disponível o

jogador deve comunicar ao delegado da partida o novo número para ser relacionado na súmula.

Não é permitido a utilização de numeração igual por 2 ou mais atletas de uma mesma equipe, na mesma partida.

4.8 CORES DAS CAMISAS

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

Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, sendo uma equipe com camisa predominantemente branca e outra equipe com camisa predominantemente colorida. O mandante tem preferência por escolher a cor do uniforme que utilizará e deve comunicar ao adversário, com antecedência de até 5 dias úteis ao jogo.

4.9 HASHMARKS

É obrigatória a utilização de *hashmarks* na pintura do campo, a fim de facilitar as marcações da arbitragem e posicionamento da bola, o diagrama da pintura das *hashmarks* se encontra no item “7.5 Montagem do campo de jogo”. O não cumprimento deste item será devidamente anotado em súmula pelo delegado e a equipe sofrerá multa automática.

5. SISTEMA DE DISPUTA

O Campeonato Paulista de *Flag Football* Masculino 2024 será disputado pelas equipes a seguir:

1	<i>Brokenstones</i>	10	<i>Rampage Flag</i>
2	<i>Caniballs Football Club</i>	11	<i>São Bernardo Avengers</i>
3	<i>Capivaras Flag Football</i>	12	<i>São José Jets</i>
4	<i>Cronos Football</i>	13	<i>Silver Knights Football</i>
5	<i>Diadema Diamond</i>	14	<i>Six Spartans Football A</i>
6	<i>Guaratinguetá White Cranes</i>	15	<i>Six Spartans Football B</i>
7	<i>Locomotives</i>	16	<i>Taubaté Football</i>
8	<i>Mooça Destroyers</i>	17	<i>UNASP SP Dogs</i>
9	<i>Piracicaba Cane Cutters</i>	18	<i>UNASP Roosters</i>

As equipes serão divididas em 2 (duas) conferências (Caipira e Metrópolis), conforme o especificado a seguir:

5.1 DA CONFERÊNCIA CAIPIRA

TIME	CIDADE
<i>Atibaia Super Chargers</i>	Atibaia
<i>Cani-B Flag Football</i>	São Paulo
<i>Capivaras Flag Football</i>	Votorantim
<i>Gatos Football</i>	São José dos Campos
<i>Guaratinguetá White Cranes</i>	Guaratinguetá
<i>Piracicaba Cane Cutters</i>	Piracicaba
<i>RP Alligators</i>	Ribeirão Preto
<i>São José Jets</i>	São José dos Campos
<i>Spartans Football B</i>	São Paulo
<i>Taubaté Football</i>	Taubaté
<i>UNASP Roosters</i>	Engenheiro Coelho

5.2 DA CONFERÊNCIA METRÓPOLIS

TIME	CIDADE
<i>AD Vikings</i>	São Paulo
<i>Brokenstones Football</i>	São Paulo
<i>Caniballs Football</i>	São Paulo
<i>Diadema Diamond</i>	São Paulo
<i>Mooça Destroyers</i>	São Paulo
<i>Palmeiras Locomotives</i>	São Paulo
<i>Politécnica Rats</i>	São Paulo
<i>São Bernardo Avengers</i>	São Bernardo do Campo
<i>Silverknights Football</i>	São Paulo

<i>Spartans Football A</i>	São Paulo
<i>UNASP Dogs</i>	São Paulo

5.3 DA TEMPORADA REGULAR

As equipes participantes do Campeonato Paulista de *Football* farão 08 (oito) jogos na temporada regular, compostos por:

1. Na divisão vale 4 equipes jogaram 5 jogos contra equipes da sua própria divisão, 2 jogos interdivisão e 1 jogo interconferência;
2. Ainda na divisão vale 2 equipes faram 5 jogos dentro da sua própria divisão, 1 jogo interdivisão e 2 jogos interconferência;
3. Na divisão interior todas as equipes jogaram 4 jogos dentro da sua própria divisão, 2 jogos interdivisão e 2 jogos interconferência;
4. Na divisão metropolitana 4 equipes jogaram 5 jogos contra equipes da sua própria divisão, 2 jogos interdivisão e 1 jogo interconferência;
5. Ainda na divisão metropolitana 2 equipes faram 5 jogos dentro da sua própria divisão, 1 jogo interdivisão e 2 jogos interconferência;
6. Na divisão capital todas as equipes jogaram 4 jogos dentro da sua própria divisão, 2 jogos interdivisão e 2 jogos interconferência;
7. Os confrontos interconferência foram definidos de acordo com o ranking do ano anterior;
8. Os jogos das equipes que não participaram do campeonato no ano anterior foram ordenados aleatoriamente entre si.

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

A temporada regular tem início em 14 de abril de 2024 e se encerra em 29 de setembro de 2024.

5.4 DOS PLAYOFFS

Em cada conferência, 6 equipes avançarão para os playoffs, os líderes de cada divisão irão automaticamente para a semifinal.

As equipes de *seeds* #2 e #3 de cada divisão se enfrentam no *Wildcard* e a equipe vencedora avança para a semifinal.

Os vencedores da fase semifinal se enfrentam na final de conferência, e a equipe campeã garante vaga para a disputa do *Sampa Bowl*.

As equipes participantes de uma rodada dos playoffs (com exceção do *Sampa Bowl*) poderão, dentro de um prazo, manifestar seu interesse em sediar a rodada, mediante comunicado à APFA com o local dos jogos.

Este prazo será até as 23:59 horas do dia seguinte ao último jogo da temporada regular (para a semifinal) ou da rodada dos playoffs (para as rodadas seguintes). A prioridade é da equipe que possuir o melhor *seed* entre as classificadas. Caso nenhuma equipe manifeste o interesse, o mando será obrigatoriamente da equipe de pior *seed* da rodada.

A fase de Playoffs está prevista para iniciar em 13 de outubro de 2024 e terminará com a realização do *Sampa Bowl*, em 08 de dezembro de 2024, caso ocorram alterações, as mesmas serão divulgadas com antecedência.

5.4.1 WILD CARD CAIPIRA

O *Wild card* é a primeira fase eliminatória dos *playoffs* e nele jogam as 2 (duas) equipes classificadas com a segunda e terceira melhor campanha de cada divisão, que seguem:

Wild card Divisão Interior: Seed #2 x Seed #3

Wild card Divisão Vale: Seed #2 x Seed #3

5.4.2 WILD CARD METROPOLIS

O *Wild card* é a primeira fase eliminatória dos *playoffs* e nele jogam as 2 (duas) equipes classificadas com a segunda e terceira melhor campanha de cada divisão, que seguem:

Wild card Divisão Metropolitana: Seed #2 x Seed #3

Wild card Divisão Capital: Seed #2 x Seed #3

5.4.3 SEMIFINAL - CAIPIRA

Os confrontos das semifinais serão disputados entre os vencedores das partidas de *Wild card* e os líderes de divisão.

Assim sendo, os confrontos seguem o seguinte padrão:

Semifinal 01:

seed #1 (Divisão Interior) x vencedor do *Wildcard*.

Semifinal 02:

seed #1 (Divisão Vale) x vencedor do *Wildcard*.

5.4.4 SEMIFINAL - METROPOLIS

Os confrontos das semifinais serão disputados entre os vencedores das partidas de *Wild card* e os líderes de divisão.

Assim sendo, os confrontos seguem o padrão abaixo:

Semifinal 01:

seed #1 (Divisão Metropolitana) x vencedor do *Wildcard*.

Semifinal 02:

seed #1 (Divisão Capital) x vencedor do *Wildcard*.

5.4.5 CAIPIRA BOWL E METROPOLIS BOWL

Disputarão o *Caipira Bowl* e *Metropolis Bowl* as equipes que vencerem os confrontos das semifinais.

5.4.6 SAMPA BOWL

Os campeões de cada conferência disputarão a final estadual, denominada *Sampa Bowl*, para decidir quem será o Campeão Paulista Masculino da temporada 2024.

A partida será realizada no interior do estado, sendo o mando do *Sampa Bowl* de responsabilidade da APFA, tendo as equipes que se deslocarem até o local da partida.

5.5 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

1. Vitória no confronto direto (Em caso de empate envolvendo mais de duas equipes, será considerado apenas a “varrida” no confronto. Ou seja, a equipe que tiver derrotado todas as demais equipes empatadas).
2. Para empate dentro da mesma divisão, prevalecerá a melhor campanha (ou seja, a % de vitórias considerando apenas os jogos contra times de sua divisão).
3. Força de tabela – a mais forte prevalece sobre as demais (força de tabela será medida pela soma das campanhas de todos os adversários (conforme *caput*, o empate é equivalente a meia vitória), sendo que o maior índice indica uma tabela mais forte).
4. Saldo de pontos.
5. Pontos marcados.
6. Pontos sofridos.
7. Sorteio.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1 DO WALK OVER

Caso ocorra um *walk over* (W.O.) o placar será 35x00 contra a equipe que recebeu o W.O. Todo W.O. é passível de punição prevista no Código Disciplinar.

6.2 DAS EJEÇÕES E SUSPENSÃO AUTOMÁTICA

O atleta ejetado durante uma partida estará automaticamente suspenso da próxima partida, não sendo necessário processo disciplinar para tal.

O atleta ejetado não poderá permanecer até o final da partida, na praça de jogo, ou seja, não poderá estar à vista dos árbitros e delegados. Na próxima rodada, ele poderá estar presente somente como torcida, fora da praça de jogo.

6.3 DO CONSUMO DE BEBIDA ALCOÓLICA

É expressamente proibido o consumo de bebida alcoólica, cigarros e quaisquer substâncias ilícitas dentro da praça de jogo.

6.4 DOS CASOS OMISSOS

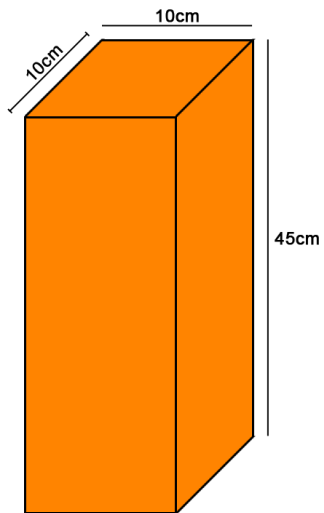
A decisão em relação a casos omissos a este regulamento é de responsabilidade da Diretoria Executiva da APFA, podendo ser, ou não, julgados pela Comissão Disciplinar quando necessário.

6.5 DAS MULTAS

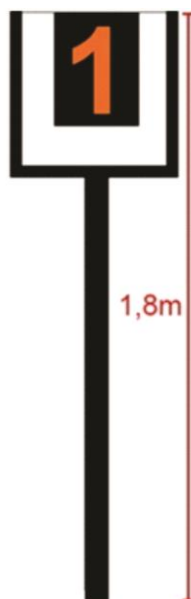
Para o ano de 2024 foi definido que as multas terão o valor fixado em R\$ 336,70 (trezentos e oito reais), correspondente a 7% do valor da taxa de participação.

7. DIAGRAMAS

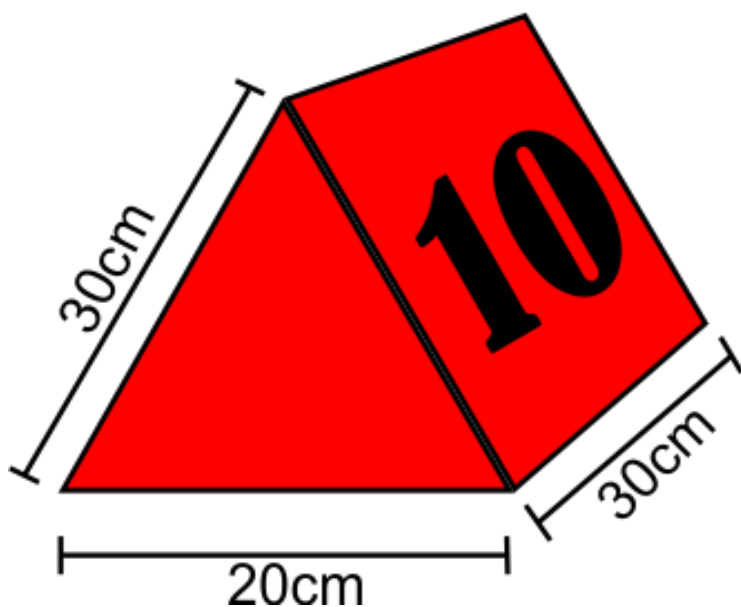
7.1 DIAGRAMA DE PYLON



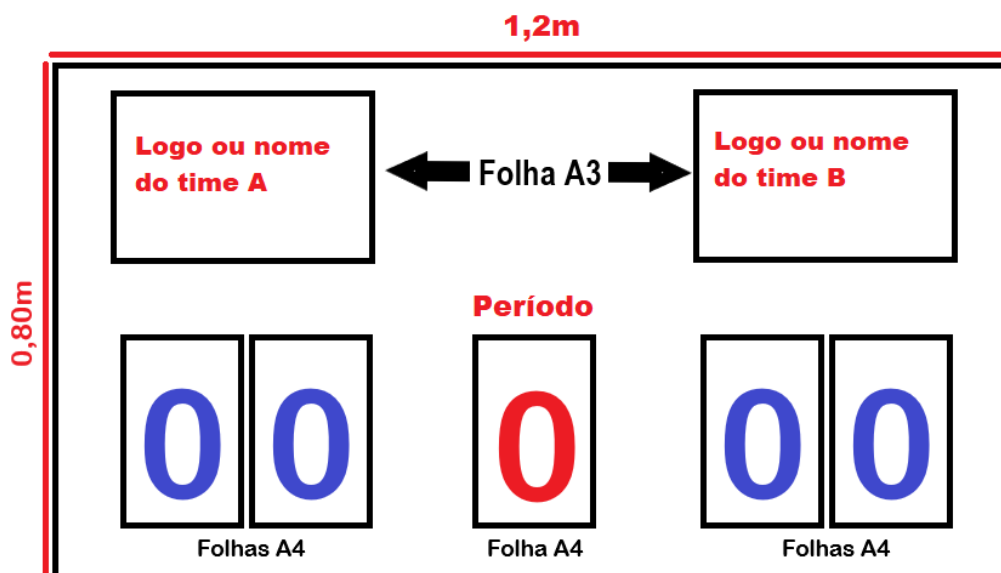
7.2 DIAGRAMA DO INDICADOR DE DOWN



7.3 DIAGRAMA DE MARCADOR DE METROS

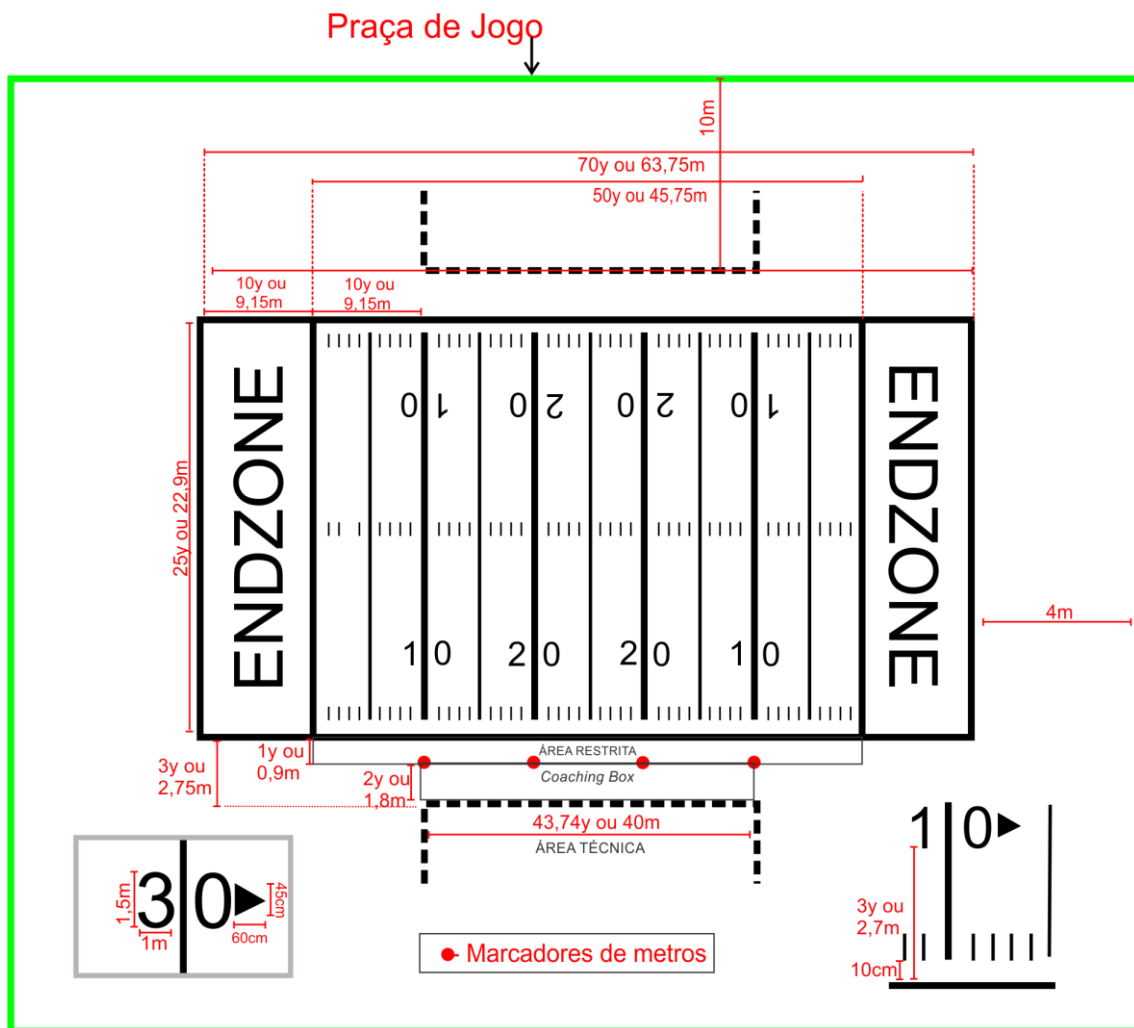


7.4 DIAGRAMA DO PLACAR



*Obs: Os números que marcam o placar do jogo devem estar 1 em cada folha A4 ocupando a sua totalidade.
O número referente ao PERÍODO deve estar em 1 folha A4 ocupando a sua totalidade, e destacado em uma cor diferente dos números que marcam o placar.*

7.5 MONTAGEM DO CAMPO DE JOGO



8. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA 2024		
Prazo	Evento	Observação
20/03/2024	Abertura da inscrição de atletas	Conforme orientações deste regulamento
30/03/2024	Parcela única	R\$ 4.810,00
01/04/2024	Limite para o envio dos documentos exigidos.	Disponibilizados conforme regulamento
07/04/2024	Início da temporada regular	
29/09/2024	Fim da temporada regular	
06/10/2024	Prazo máximo para quitação de débitos	
13/10/2024	Início dos Playoffs	
08/12/2024	Sampa Bowl	