

REGULAMENTO GERAL DO PROJETO JOGOS DO COMERCIÁRIO

PREÂMBULO

Os Jogos do Comerciarário do Amapá - JOCOMAP é um evento tradicional do calendário anual de programações do SESC/AP, oferecendo ao seu cliente preferencial, serviços esportivos de qualidade, voltados exclusivamente aos colaboradores do comércio local.

A atividade física é o maior e melhor recurso para a construção de uma sociedade mais saudável, sendo o esporte instrumento básico para a promoção da saúde física e mental, agregando ainda valores essenciais, tais como a união, a compreensão, a igualdade, a solidariedade e a lealdade, contribuindo sobremaneira com a elevação da autoconfiança e da autoestima, favorecendo assim a interação no convívio familiar e profissional.

O Regional Amapá em consonância com o Plano Estratégico do Sesc 2022-2026 em especial o foco no cliente preferencial, segue a linha metodológica promovendo aos participantes a integração e socialização da classe comerciária de Macapá.

TÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Este regulamento é composto por um conjunto de regras que devem ser obedecidas por todos os colaboradores das empresas participantes do evento, durante a realização dos Jogos do Comerciarários JOCOMAP.

Art. 2º - Poderão participar do JOCOMAP todas as empresas que contribuem com o Sesc/AP (Comércio de bens, serviços e turismo).

Art. 3º - As empresas participantes, que designarão times para a prática esportiva, estão obrigadas a apresentar, no ato da inscrição da equipe, a candidata a Rainha do JOCOMAP, nos termos do ANEXO I (Regulamento do Concurso Rainha JOCOMAP).

Art. 4º - O JOCOMAP tem a finalidade de oportunizar o acesso ao esporte, estimulando os aspectos físico-esportivo, social, entretenimento, bem como a ética na competição, buscando valores para impulsionamento do convívio social, tais como o companheirismo, a cooperação, a autossuperação e o autocontrole, em especial no que se refere ao respeito em relação ao adversário e à organização, além de difundir e desenvolver a prática esportiva como forma de lazer entre a classe do trabalhador do comércio de bens, serviços e turismo, o bom relacionamento entre empregador e seus empregados, estreitando o vínculo entre o Sesc e seu público preferencial.

Art. 5º - Todos os participantes, devidamente inscritos, são considerados conhecedores deste regulamento e das regras específicas de cada modalidade, estando submetidos sem reserva a todas as obrigações e consequências que deles possam emanar.

TÍTULO II DA INSCRIÇÃO

Art. 6º - A equipe deverá realizar corretamente o preenchimento do formulário de inscrição online, que será disponibilizado pela Coordenação dos jogos;

I - Pré-inscrição da equipe/empresa nos Jogos dos Comerciarários 2024: Formulário de Inscrição (google forms), no qual constarão: Nome da empresa/equipe e CNPJ, nome do responsável pela inscrição da equipe/empresa e número da Credencial Sesc de todos os participantes que serão inscritos, nome da candidata a Rainha JOCOMAP 2024 e o número da sua credencial Sesc

Se esse documento foi assinado por Márcia Thaís Sousa Costa. Para validar o documento e suas assinaturas acesse

<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX>

- II** – A simples inscrição da equipe não garante a participação no evento, sendo ela avaliada pela coordenação dos Jogos para sua validação, sendo necessário a finalização do processo de conferência de documentos e requisitos para confirmação da inscrição;
- III** – Após a validação da inscrição, o responsável será chamado para entregar do ofício (item IV) e realizar o pagamento da taxa de inscrição;
- IV** - É indispensável a entrega para a Coordenação dos Jogos do ofício em papel timbrado da empresa participante, assinado e carimbado pelo proprietário ou gerente da empresa em conjunto com o comprovante de pagamento da taxa de inscrição, e assim estará garantida a efetividade da participação da equipe;
- V** – A inscrição ocorrerá de forma online, mediante preenchimento de formulário digital disponibilizado pela Coordenação dos Jogos com o envio da relação dos jogadores de cada empresa e os documentos pertinentes;
- VI** – Nas modalidades masculinas de Futebol de Campo e Society, as empresas poderão inscrever até 30 colaboradores para participação nos jogos;
- VII** – Se a empresa optar pela inscrição de mais de uma equipe no futebol de Campo ou Society, os formulários deverão ser preenchidos separadamente, assim como também deverá ser realizado o pagamento da inscrição extra;
- VIII** – Na modalidade feminina de Futebol Society será necessário o preenchimento de formulário apartado, que poderá contar com até 12 participantes inscritas;
- IX** – Na modalidade Voleibol masculino e feminino, as empresas poderão inscrever até 07 participantes, conforme regulamento técnico do voleibol;
- X** – No caso de mais de uma inscrição de equipe de voleibol, também deverá ocorrer preenchimento de formulário e pagamento de inscrição separados;
- XI** – O valor pago pela inscrição estará vinculado ao atleta inscrito, razão pela qual o pagamento garante sua participação nos torneios, sendo indispensável que seu nome esteja na relação de inscritos na modalidade pretendida, que será entregue à Coordenação dos jogos;
- XII** – O Sesc disponibiliza no Play Store, aplicativo para verificação da credencial, como forma de proporcionar maior comodidade dos atletas.

Art. 7º - É indispensável a apresentação de candidata à Rainha JOCOMAP no ato de inscrição das equipes, que deverá estar com sua credencial de comerciária atualizada.

§ 1º – A empresa que não apresentar candidata, sofrerá punição que será definida pela coordenação dos jogos, sendo passível, inclusive, de indeferimento da participação do JOCOMAP.

§ 2º – Em situações de haver motivo plausível e justificado que demonstre a necessidade de substituição da representante da empresa, a coordenação deverá ser notificada formalmente, com a apresentação da substituta ATÉ O DIA DA ABERTURA DOS JOGOS.

Art. 8º - Todos os documentos e informações referentes ao **art. 6º** deste regulamento deverão ser integralmente preenchidos e juntados na inscrição e após seu deferimento, de acordo com cada caso, sob pena de eliminação dos jogos.

Art. 9º - Será considerada inscrita a equipe que atender todos os requisitos contidos neste Regulamento, após a entrega dos documentos pessoais, ofício da empresa, nome dos atletas e da Rainha Jocomap com Credencial Sesc atualizada, além do pagamento da inscrição referente a modalidade pretendida, com a validação da Coordenação do Jogos.

Art. 10 - Será permitida a substituição de inscrição e o acréscimo de atletas após a data de início do projeto - abertura dos jogos – desde que se obedecidos os limites previstos para cada modalidade, conforme art. 6º e seus incisos.

§ 1º O atleta inscrito poderá participar dos jogos em qualquer fase que ele se encontre, mesmo que não tenha jogado em nenhuma partida anterior, bastando que seu nome esteja descrito na ficha de inscrição entregue pelos responsáveis.

Art. 11 - A empresa poderá se inscrever em todas as modalidades, desde que atendidos os requisitos do **art. 6º**;

§ 1º – Empresas/equipes/grupo com mesmo CNPJ poderão apresentar apenas uma candidata à rainha dos jogos;

§ 2º - As inscrições serão limitadas a 60 equipes por modalidade, e desse modo, é indispensável a existência de equipes em número par (2, 4, 8, 16, 32 ...) para composição da fase eliminatória;

§ 3º - As modalidades e categorias presentes nos jogos são as seguintes:

MODALIDADE	CATEGORIA		VALOR POR JOGADOR
FUTEBOL DE CAMPO	MASC.	-----	R\$ 5,00
FUTEBOL SOCIETY	MASC.	FEM.	
VOLEIBOL	MISTO – CONFORME REG. TÉCNICO.		

§ 4º - O Período de Inscrição será de 18/06 a 28/06/2024, com horário limite até as 23:59h, mediante preenchimento do formulário disponível na internet, pelo link: <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=zpky7oMIQk-jKgeFzhssjkmHS8mJRYVf0PjW9eRndh9URUjJNUhGTTIFVWVVo2MTFFSFgzQIJDRi4u> até o limite de inscrições para cada modalidade.

§ 5º - As inscrições poderão ser encerradas antes da data limite se verificado a satisfação ao quantitativo máximo de vagas – 60 equipes;

§ 6º - Em caso de dúvidas, poderá o interessado dirigir-se até o Sesc Centro (Academia) para ter seu questionamento sanado;

§ 7º - Em caso de substituição de inscrição de atletas ou seu acréscimo, obedecido o limite de inscritos acarretará cobrança adicional do valor de R\$ 5,00 para cada atleta;

TÍTULO III DA PARTICIPAÇÃO

Art. 12 - Só poderá participar do JOCOMAP o trabalhador do comércio de bens, serviços e turismo com a credencial Sesc atualizada, sendo indispensável sua apresentação durante todas as fases dos jogos, seja físico ou virtual, sendo solicitada ainda a apresentação de documento oficial com foto, a critério da Comissão Organizadora, para fins de identificação do atleta, estando os participantes obrigados a permanecer com a posse de tais documentos.

§ 1º - O atleta só poderá ser inscrito na competição se não estiver em débito com pagamentos referentes a cartões amarelos ou vermelhos oriundos da edição passada.

§ 2º - Somente poderá ser Técnico ou Auxiliar Técnico da equipe, aquele que estiver corretamente inscrito nesta função, sendo que, na ausência de tal definição, o capitão da equipe responderá por ela na hora do jogo, obrigando-se à apresentação da credencial Sesc.

§ 3º - Uma vez inscrito para representar equipe como Técnico ou Auxiliar Técnico, não poderá exercer a mesma função em outra equipe, sendo possível, porém, que ele jogue no time.

§ 4º - Somente poderá permanecer no banco de reservas os atletas suplentes, o técnico e/ou o auxiliar técnico, o representante da empresa - apresentando a Credencial Sesc e comprovando ser proprietário da empresa -, sendo indispensável a inscrição prévia na súmula de jogo.

§ 5º - Não será aceita qualquer outro tipo de identificação que não seja a credencial de comerciante atualizada, que deverá estar legível e não pode conter riscos ou rasuras que dificultem a leitura do nome, data de vencimento e o número da credencial, sob pena de ser o atleta excluído da partida.

§ 6º - As empresas que não possuem funcionários suficientes para formação de suas equipes poderão unir-se entre si, desde que todos os participantes sejam empregados do comércio de bens, serviços e turismo cadastrados no Sesc, com credencial atualizada.

§ 7º - A saúde física e mental dos atletas inscritos é de inteira responsabilidade da empresa e da comissão técnica, não tendo o Sesc qualquer responsabilidade no caso de ocorrência de eventual mal súbito ou enfermidade decorrente do não acompanhamento de saúde do participante.

Art. 13 - Poderá ocorrer a participação do Diretor Proprietário da Empresa nas equipes, desde que comprovada com a documentação pertinente, carimbada e assinada, anexa ao ofício entregue a coordenação dos jogos, ou ainda, mediante apresentação de cartão de empresário fornecido pela Federação do Comércio.

§ 1º – Poderão participar atletas federados, desde que tenham a credencial de trabalhador do comércio de bens, serviços e turismo.

Art. 14 - Uma vez inscrito por uma Empresa, o atleta não poderá participar de outra equipe com empresa diversa, sob pena de desclassificação automática.

Art. 15 - A abertura dos jogos ocorrerá de acordo com a seguinte programação:

I - Apresentação dos times inscritos, representados pela candidata à Rainha e pelo Responsável da equipe;

II - Divulgação da tabela de jogos e orientações;

III - Desfile e Eleição da Rainha JOCOMAP 2024;

IV - Torneio de Natação com a participação de 01 (um) representante de cada equipe (masculino e feminino);

VI – A previsão de abertura dos jogos é para a 05 de agosto de 2024.

Art. 16 - O JOCOMAP será promovido pelo Serviço Social do Comércio – Departamento Regional do Amapá, sob a responsabilidade da Diretoria de Programas Sociais, representado pelo Programa Lazer.

Art. 17 - Cada empresa participante do projeto elegerá sua Comissão Técnica, que participará de todas as reuniões convocadas pela Coordenação do JOCOMAP.

Art. 18 - Constituem atribuições da Comissão Técnica:

I - Aprovar tabelas junto à Comissão do JOCOMAP;

II - Tomar providências de ordem técnica para organização de suas equipes;

III - Representar e ser responsável por seus atletas;

IV - Ser o elo entre o Sesc e sua empresa;

V - Participar de todas as reuniões para as quais for convocado.

TÍTULO IV DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 19 – Durante a vigência dos Jogos dos Comerciantes do Amapá, serão reconhecidos como autoridade pelos integrantes das equipes, os seguintes setores:

I – Todos os integrantes da Diretoria Executiva do SESC/AP;

II – A Coordenação de Lazer do SESC/AP;

III – O Encarregado do SEAFE – Setor de Aperfeiçoamento Físico e Esportivo;

Art. 20 - Compete à Organização dos Jogos:

I - Elaborar as programações dos jogos e competições.

II - Designar os locais para a realização das etapas e dos jogos.

III - Supervisionar a aplicação das Normas das modalidades esportivas, de acordo com Regras Oficiais vigentes, seguindo também as determinações deste Regulamento.

IV - Providenciar equipe de apoio, auxiliares e coordenadores para as diversas modalidades.

V - Tomar decisões, quando houver necessidade, em assuntos referentes à parte técnica dos jogos e/ou da competição.

VI - Providenciar a premiação das empresas campeãs em cada modalidade, classificadas em 1º, 2º e 3º lugar geral.

VII - Julgar os recursos em conjunto com a Comissão de Julgamento.

Art. 21 - A Comissão Organizadora tem a atribuição de apreciar e julgar as infrações cometidas no decorrer da competição, sejam elas praticadas por representantes, dirigentes, atletas ou por pessoas físicas, direta ou indiretamente ligadas e ela ou a seu serviço.

Art. 22 - As decisões da Comissão Organizadora produzirão efeito imediato.

Art. 23 - A Comissão de Julgamento será presidida pelo Encarregado do Setor de Aperfeiçoamento Físico e Esportivo - SEAFE:

Art. 24 – Constituem atribuições da Comissão de Julgamento:

I - Julgar as questões disciplinares de acordo com o regulamento;

II - Julgar os casos em que se apresentem irregularidades;

III – Decidir sobre casos omissos neste regulamento.

§ **Único** - A comissão terá prazo de 03 (três) dias uteis para emitir parecer e comunicar as equipes envolvidas;

TÍTULO V DOS RECURSOS

Art. 25 - Será cobrada taxa R\$50,00 para cada análise de recurso, que deverá ser paga nos caixas do SESC/AP e o comprovante apresentado na Coordenação de Lazer.

Art. 26 – O recurso deverá ser apresentado em papel timbrado da Empresa e encaminhado a Diretora Regional do SESC/AP, Sra. Êmilie Pereira, em horário comercial - 08h às 12h e das 14h às 18h -, na sala da Coordenação de Lazer das unidades SESC ARAXÁ ou SESC CENTRO, com prazo máximo de 01 (um) dia útil após a realização da partida questionada.

§ 1º - Os recursos deverão ser apresentados por escrito, fundamentados e com provas concretas e suficientes - anexar fotos se for o caso - e assinado somente pelo representante da empresa.

§ 2º - Caso seja confirmada a irregularidade, a Comissão de Julgamento poderá aplicar as seguintes penalidades:

I - Perda dos pontos;

II - Suspensão do jogador;

III - Eliminação do jogador;

IV - Eliminação da equipe;

§ 3º - As penalidades poderão ser aplicadas de forma cumulativa e não excludente, não havendo hierarquia entre elas.

TÍTULO VI DO CÓDIGO DISCIPLINAR

Art. 27 – O pagamento de cartões ou de recursos deverá ser realizado nos caixas do SESC/AP, devendo o representante ou atleta apresentar o recibo de pagamento emitido ao responsável.

Art. 28 - A arbitragem constitui a autoridade máxima da partida.

§ **Único** – Qualquer questionamento durante o andamento da partida deverá ser encaminhado através de recurso para a Coordenação de Lazer tomar as decisões pertinentes;

Art. 29 - As penalidades decorrentes da aplicação de cartões são:

I - CARTÃO AMARELO / AZUL:

• 01 cartão: Advertência durante a partida;

• 02 cartões: Suspensão automática de uma partida.

II - CARTÃO VERMELHO

• 01 cartão: Suspensão automática de uma partida

Esse documento foi assinado por Márcia Thaís Sousa Costa. Para validar o documento e suas assinaturas acesse

<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX>

- 02 cartões: Eliminação automática da modalidade.

§ 1º – Para cada cartão amarelo ou azul será cobrada taxa de R\$ 10,00 (dez reais).

§ 2º – Para cada cartão vermelho será cobrada taxa de R\$ 50,00 (cinquenta reais).

§ 3º - O atleta que receber um cartão amarelo ou vermelho, só poderá participar da próxima partida da modalidade na qual sofrer penalidade com cartão após realização do pagamento do valor a ele correspondente, com apresentação obrigatória do comprovante ao mesário.

Art. 30 – Havendo fase classificatória, os cartões amarelos nela recebidos serão zerados para fase final, desde que o jogador tenha quitado o pagamento dos cartões.

Art. 31 - As penalidades aplicadas em decorrência de agressão física, seja ao árbitro, ao adversário, ao companheiro de equipe ou a coordenação, **relatados em súmula**, serão as seguintes:

I - Perda dos pontos da partida;

II - Suspensão do Jogador;

III - Eliminação do jogador da competição;

IV - Suspensão do atleta por dois anos das competições promovidas pelo SESC/AP.

V - Ser convidado a se retirar da instituição;

§ **Único**: Além das penalidades acima, será enviado comunicado oficial, assinado pela Diretora Regional do SESC/AP ao proprietário da empresa que o atleta representa, informado o ocorrido.

Art. 32 - A penalidade decorrente de agressão moral, seja ao árbitro, adversário, companheiro de equipe e ou a coordenação, **relatadas em súmula ou documentadas**, serão as seguintes:

I - Suspensão do jogador por tempo determinado;

II - Eliminação do jogador da competição;

III - Ser convidado a se retirar da instituição;

§ **Único**: O art. 214 do Código Brasileiro de Justiça Desportiva prevê que a escalação de atleta irregular gera a perda do número máximo de pontos atribuídos a uma vitória no regulamento da competição.

Art. 33 – Em relação ao julgamento de recursos, a equipe deverá ser informada com 48 horas úteis do resultado.

§ **Único**: A coordenação do JOCOMAP, verificando a viabilidade, poderá resolver e decidir sobre as penalidades descritas nos artigos 31 e 32 ao término da partida, convocando os envolvidos para um diálogo e relatado em súmula o acordo concretizado, se houver.

Art. 34 - O jogador ou torcedor da equipe que porventura provocar avaria ou depredação ao patrimônio do Sesc, será eliminado sumariamente e os responsáveis pela equipe serão responsabilizados por arcar com os custos para reparo/substituição dos danos causados pelo atleta ou torcedor, desde que comprovado o ato.

TÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 35 – Na hipótese de as cores dos uniformes de duas empresas coincidirem, o Sesc cederá, a título de empréstimo, um jogo de camisas ou coletes para diferenciar as equipes, que deverá ser colocado pela equipe que estiver no lado direito da tabela do jogo.

Art. 36 - Haverá **tolerância** máxima de **15 minutos** para o **início do primeiro jogo de cada rodada**, sendo os demais jogos realizados de acordo com o horário estabelecido na tabela, sem qualquer possibilidade de atraso.

§ 1º - Caso ocorra W.O. na primeira partida, o próximo jogo poderá ser realizado imediatamente, desde que acordado pelas equipes e registrado na súmula do jogo.

Art. 37 - A Empresa/ equipe deverá apresentar-se corretamente uniformizada para a disputa da partida, no local, dia e horário determinado, recebendo W.O. caso apresente-se descaracterizada, ante o não cumprimento das regras estabelecidas neste regulamento.

§ 1º - Será considerado uniforme padrão:

I - Camisas numeradas em cores iguais para todos os jogadores, com exceção do goleiro que terá uniforme com cor própria;

II - Short com cores iguais para todos os jogadores, com exceção do goleiro que terá short de cor própria;

III - Meião com cores iguais para todos os jogadores com exceção do goleiro, que poderá ter meião de cor própria;

§ 2º - Não será levado em consideração para fins de recurso que faça referência à padronização de uniforme, a existência de (ex.: Nike, Adidas, Fila), pequenas listras no meião ou short e/ou esparadrapo, desde que estes não descaracterizem a cor principal do uniforme.

Art. 38 – Na hipótese de a partida terminar em empate nas modalidades **futebol de campo e futebol society**, o desempate ocorrerá através da cobrança de pênaltis, na ordem de **03 penalidades máximas para cada equipe**, alternadamente.

§ 1º - Permanecendo o empate, serão cobradas penalidades alternadas, por todos os jogadores que terminaram o jogo, em ordem e sem repetição de jogador até que todos tenham cobrado as penalidades, até que um dos times consiga vantagem suficiente para sagrar-se vencedor.

Art. 39 - O sistema de pontos da competição obedecerá ao seguinte critério:

I - Fase Classificatória:

- Vitória: 03 pontos.
- Empate: 01 pontos.
- W.O.: 03 pontos e 03 gols de saldo.

II – Fase Eliminatória:

- Havendo empate, haverá disputa de pênaltis, conforme art. 38;

§ Único – Na hipótese de empate entre duas Empresas no número de pontos ganhos, o critério de desempate seguirá os seguintes critérios, na **Fase Classificatória**:

I – Maior número de vitórias;

II - Menor número de Cartões Vermelhos;

III - Menor número de Cartões Amarelos;

IV – Maior número de pontos no confronto direto;

V - Saldo de Gols (Futebol)/Maior número de pontos (Vôlei);

VI - Gols/pontos feitos;

VII - Gols/pontos sofridos;

VIII – Sorteio.

Art. 40 – A forma de disputa poderá ocorrer, de acordo com a viabilidade para cada caso, da seguinte forma:

I - Fase classificatória: rodízio simples.

II - Fase final: eliminatória simples.

III - Mata-Mata: Dois Jogos.

§ Único: Serão classificados os 3 melhores colocados para 2ª fase do torneio, de acordo com a necessidade respeitando o Art.39.

TÍTULO VIII DA PREMIAÇÃO

Art. 41 - Serão atribuídos troféus e medalhas para 1º, 2º e 3º lugares em cada modalidade.

Art. 42 - Serão atribuídos troféus, ainda, para o artilheiro e para o melhor goleiro nas modalidades Futebol de Campo e Futebol Society.

Esse documento foi assinado por Márcia Thaís Sousa Costa. Para validar o documento e suas assinaturas acesse
<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX>

TÍTULO IX REGULAMENTO TÉCNICO – FUTEBOL DE CAMPO E FUTEBOL SOCIETY

Art. 43 - As modalidades Futebol de Campo, Futebol Society e Vôlei de Quadra serão regidas pelas regras oficiais vigentes de cada modalidade, com algumas adaptações, obedecendo às seguintes normas:

I - Futebol de Campo:

Todas as partidas terão a duração de **40 minutos**, com dois tempos de **20 minutos** e intervalo de **5 minutos**; com tempo de 40 (quarenta minutos entre elas). Em caso de empate na final ou de torneio mata-mata, será feito um **tempo de 5 minutos para reinício da partida**.

- Serão permitidas 06 substituições, válidas também no caso de ocorrência de cartões vermelhos;
- A Empresa poderá inscrever somente 22 atletas na súmula de jogo;
- A partida poderá iniciar com até 7 jogadores, caso a equipe não tenha jogadores suficientes, o jogo será considerado W.O.;
- É terminantemente proibido o uso de chuteiras com travas.

II - Futebol Society:

- Todas as partidas terão a duração de **30 minutos**, sendo dois tempos de **15 minutos** com intervalo de **5 minutos**; com tempo de 40 (quarenta minutos entre elas).
- As substituições são ilimitadas.
- A Empresa poderá inscrever até 14 atletas na súmula de jogo;
- Uma partida deve ser disputada por duas equipes, compostas por 06 atletas cada, sendo um deles o goleiro.
- Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 05 (cinco) atletas no campo de jogo, tampouco haverá prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas no campo de jogo;
- Cada equipe poderá solicitar 01 (um) pedido de tempo de 1 (um) minuto durante a partida;
- É terminantemente proibido o uso de chuteiras com travas.

III – Voleibol:

- As equipes poderão inscrever até 6 jogadores, que deverão ser compostas da seguinte forma:
 - ✓ Uma equipe composta exclusivamente por 4 jogadores, com 2 reservas, sendo indispensável ter ao menos 1 mulher em quadra.
 - ✓ Não será permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 04 atletas em quadra, tampouco haverá prosseguimento se uma das equipes ficar reduzida a menos de 03 (quatro) atletas em quadra;
 - ✓ Um dos jogadores será o capitão da equipe e deve ser indicado na súmula;
 - ✓ As regras das partidas serão informadas no início do jogo, pela arbitragem;
 - ✓ O saque poderá ser recepcionado de manchete ou toque;
 - ✓ No saque, será obrigatório realizar os três toques, podendo realizar posteriormente até dois toques para devolver a bola ao lado adversário;
 - ✓ Deverá ser feito rodízio entre os jogadores no saque.
- Para vencer um set:
 - ✓ Um set, a exceção do decisivo (3º set) é vencido pela equipe que primeiro marcar 21 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos no placar;
 - ✓ Em caso de empate em 20x20, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (20 x 22, 23 x 21; etc.).
- Para vencer a partida:
 - ✓ Ganhará a partida a equipe que vencer dois sets.
 - ✓ Em caso de empate em 1x1, o set decisivo será jogado definido pela equipe que primeiro marcar 15 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.
- Critérios de desempate (**Fase classificatória**)
 - ✓ Sets vencidos;
 - ✓ Pontos feitos;
 - ✓ Sets feitos;

Este documento foi assinado por Márcia Thaís Sousa Costa. Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://assinador.sescamapa.com.br/validate/4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX>

Art. 44 - Da cessão do uso de imagem e voz:

I - A equipe inscrita nos jogos, assim considerados todos os seus atletas e comissão técnica, autoriza o uso e veiculação de sua imagem e voz em qualquer meio de comunicação, para fins de divulgação das atividades ofertadas pelo SESC/AP sem ônus e restrições, à título gratuito;

II – Os participantes autorizam, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direito da veiculação, não tendo direito a qualquer tipo de remuneração ou bônus.

§ Único: Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora estabelecida no início dos jogos.

Declaro para os devidos fins que li e concordo integralmente com o Regulamento do Projeto JOCOMAP 2024 e que entendo a extensão das responsabilidades e obrigações por mim assumidas neste ato, através da assinatura deste Termo de Responsabilidade.

Assinado eletronicamente por:
Márcia Thaís Sousa Costa
CPF: ***.089.212-**
Data: 18/06/2024 18:14:34 -03:00



Esse documento foi assinado por Márcia Thaís Sousa Costa. Para validar o documento e suas assinaturas acesse
<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX>



MANIFESTO DE ASSINATURAS



Código de validação: 4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX

Esse documento foi assinado pelos seguintes signatários nas datas indicadas (Fuso horário de Brasília):

- ✓ Márcia Thaís Sousa Costa (CPF ***.089.212-**) em 18/06/2024 18:14 - Assinado eletronicamente

Endereço IP	Geolocalização
189.80.34.154	Não disponível
Autenticação	tcosta@sescamapa.com.br (Verificado)
Login	
z9L9GTKt4/vs2SIhEtWqkXH85BbdQHZA43sjEJ6/T7I=	
SHA-256	

Para verificar as assinaturas, acesse o link direto de validação deste documento:

<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/4BNW6-QEQCS-GG95T-2DYUX>

Ou acesse a consulta de documentos assinados disponível no link abaixo e informe o código de validação:

<https://assinador.sescamapa.com.br/validate>