

## **REGULAMENTO GERAL**

### **TÍTULO I**

#### **PARTE GERAL**

**ART. 1º** - Os Jogos dos Comerciantes do Amapá - JOCOMAP é um evento tradicional dentro do calendário anual de programações do SESC Amapá, oferecendo a clientela preferencial serviços esportivos de qualidade, voltado exclusivamente aos colaboradores do comércio local. A atividade física é a melhor arma para a construção de uma sociedade mais saudável, contendo no esporte um instrumento para a promoção da saúde física e mental, agregando valores como, a união, compreensão, igualdade, solidariedade e lealdade, além de contribuir com a elevação da autoconfiança, da autoestima, favorecendo a interação no convívio familiar e profissional.

**ART. 2º** - O Regional Amapá em consonância com as diretrizes do quinquênio 2016 – 2020 e em especial a DQ de nº 02, que tem como foco a clientela preferencial, segue a linha metodológica promovendo aos participantes, integração e socialização da classe comerciária de Macapá.

### **TÍTULO II**

#### **DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**ART. 3º** - Este regulamento é um conjunto de normas e regras que devem ser obedecidas durante a realização do JOCOMAP, por todos os colaboradores das empresas participantes.

**ART. 4º** - Participam do JOCOMAP todas as Empresas que contribuem com o SESC/AP.

**ART. 5º** - As empresas participantes devem apresentar no ato da inscrição da equipe, a candidata a Rainha do JOCOMAP.  
Anexo 1 – Regulamento do Concurso Rainha do Comércio.

**ART. 6º** - O JOCOMAP tem por finalidade, oportunizar o acesso ao esporte, estimulando os aspectos: físico-esportivo, social, de entretenimento e a ética na competição, buscando valores construtivos como o companheirismo, a cooperação, a auto superação e o autocontrole no sentido do respeito ao adversário e à organização. Bem como difundir e desenvolver a prática esportiva como forma de lazer entre a classe comerciária, o bom relacionamento entre empregador e seus empregados, e também estreitar o relacionamento entre o SESC e a classe comerciária.

**ART. 7º** - Os participantes serão considerados conhecedores deste regulamento e das regras específicas de cada modalidade, submetendo-se sem reserva a todas as consequências que deles possam emanar.

### **TÍTULO III**

#### **DA INSCRIÇÃO**

**ART. 8º** - Cada equipe deverá fazer o preenchimento correto do formulário de inscrição online disponibilizado pela Coordenação dos jogos;

1. Entregar para a Coordenação dos Jogos, um ofício com papel timbrado da Empresa, assinada e carimbada pelo proprietário ou gerente da empresa junto com o comprovante de pagamento da taxa de inscrição;
2. O SESC disponibiliza no Play Store o Cartão Virtual para maior comodidade dos atletas;
3. A inscrição será virtual, a coordenação dos jogos disponibilizará um formulário digital para preenchimento e envio virtual (google forms);
4. As empresas poderão inscrever até 30 colaboradores para participar dos jogos em qualquer modalidade a qual a empresa inscreveu-se;
5. Para a inscrição feminina, será necessário preenchimento de outro formulário para efetivar a inscrição, com até 12 colaboradoras;

**ART. 9º** - É obrigatória a apresentação da candidata à rainha no ato de inscrição, bem como, apresentar os dados da carteira de comerciária atualizada.

**Parágrafo 1º** – A não apresentação da candidata à rainha no ato de inscrição, implicará na desclassificação da equipe.

**Parágrafo 2º** – Caso, e por motivo plausível, seja necessário à substituição da representante da empresa, a coordenação deverá ser notificada formalmente e apresentar no prazo de 05 dias úteis uma nova candidata a rainha.

**ART. 10º** - Todos os documentos e informações do **ART. 8** deverão ser preenchidos corretamente, sob pena de eliminação dos jogos.

**ART. 11º** - Será considerada inscrita a equipe que atender todos os requisitos deste **TÍTULO III** com todos os documentos devidamente preenchidos com o nome dos atletas e da candidata (além dos dados da carteira de comerciante atualizada).

**ART. 12º** - Não será permitida a substituição de inscrição de atletas após a data de início do projeto (abertura dos jogos), salvo em caso de justificativa plausível, analisada pela comissão organizadora.

**Parágrafo 1º** O atleta inscrito poderá participar dos jogos a qualquer tempo, mesmo que não tenha jogado em nenhuma partida, mas que seu nome esteja na ficha de inscrição entregue pelos responsáveis.

**ART. 13º** - A empresa poderá inscrever nas modalidades, desde que atenda aos requisitos do **TÍTULO III**;

**Parágrafo 1º** – Empresas com mesmo CNPJ poderão apresentar apenas uma candidata à rainha dos jogos;

**Parágrafo 2º** – As inscrições serão limitadas a 32 equipes por modalidade (sendo, 2 / 4 / 8 / 16 / 32 equipes para comporta o torneio mata-mata);

MODALIDADE	CATEGORIA		VALOR POR EQUIPE
FUTEBOL DE CAMPO	MASC.	-----	R\$ 100,00
FUTEBOL SOCIETY	MASC.	FEM.	
VOLEI DE QUADRA	QUARTETO		

**Período de Inscrição:** 14/06 a 30/06/2021

**Horário:** até às 23h59min do dia 30/06/2021

**Via internet** – Formulário - <https://forms.gle/DmVfS1yyDXkDvpgz9>

**Local:** SESC Centro (Academia) – **Para Duvidas**

#### TÍTULO IV PARTICIPAÇÃO

**ART. 14º** - Só poderá participar do JOCOMAP, Comerciante com carteira devidamente atualizada, e apresentação da mesma durante todas as fases dos jogos (**Cartão físico ou virtual**). Será solicitada a apresentação de um documento oficial com foto, quando a Comissão Organizadora julgar necessário, para fins de identificação do atleta e não para validar sua participação na partida. Portanto, os atletas devem estar sempre de posse desses documentos.

**Parágrafo 1º:** O atleta só poderá ser inscrito se não estiver em débito com pagamentos de cartões da edição passada.

**Parágrafo 2º:** Só poderá ser Técnico ou Auxiliar Técnico da equipe aquele que estiver devidamente inscrito como tal. Na falta do Técnico e do auxiliar, o capitão da equipe responderá pela mesma na hora do jogo.

**Parágrafo 3º:** Uma vez inscrito por uma equipe como Técnico ou Auxiliar Técnico, o mesmo poderá jogar, mas não poderá ser Técnico ou Auxiliar Técnico de outra equipe.

**Parágrafo 4º:** Somente poderá permanecer no banco de reservas os atletas suplentes, o técnico, o auxiliar técnico, o representante da empresa, apresentando a carteira do SESC e previamente inscritos na súmula de jogo.

**Parágrafo 5º:** Não serão aceitos qualquer outro tipo de identificação que não seja a carteirinha de comerciante atualizada (cartão físico ou virtual), a mesma deverá estar legível e não poderá estar com riscos dificultando sua identificação de nome, data de vencimento, número da carteira, sendo o atleta excluído da partida.

**Parágrafo 6º:** A empresa que não tiver funcionários suficientes para formar suas equipes poderá unir com outras empresas, desde que os funcionários sejam comerciantes cadastrados no SESC e que tenham a carteira de comerciante atualizada.

**Parágrafo 7º:** A saúde física e mental dos atletas/colaboradores é de inteira responsabilidade da empresa e da comissão técnica, visto a importância de realizar exames periódicos na equipe de colaboradores.

**ART. 15º -** Poderão participar: Diretor Proprietário da Empresa, desde que seja comprovada com documentação da empresa carimbada e assinada, em anexo ao ofício entregue a coordenação dos jogos ou cartão de empresário (fornecido pela Federação do Comércio).

**Parágrafo 1º –** Poderão participar atletas federados, desde que tenham a carteirinha de trabalhador do comércio. Não será aceita inscrição de jogador federado em qualquer modalidade ofertada nos Jogos dos Comerciantes, atuantes nos anos de 2019 a 2021  
*\*tema será tratado em reunião com os representantes.*

**ART. 16º -** Uma vez inscrito por uma Empresa, o atleta não poderá participar por outra equipe, caso isso ocorra à empresa estará automaticamente desclassificada (Ex: Supermercados, lojas e etc.).

**ART. 17º -** A abertura dos jogos será **de forma virtual – YOUTUBE Sesc Amapá**, e terá a seguinte programação:

1. Apresentação dos times inscritos no JOCOMAP, representados pela candidata à rainha e responsável da equipe;
2. Divulgação dos jogos e orientações;

**ART. 18º -** O JOCOMAP será promovido pelo Serviço Social do Comércio – SESC/AP, sob a responsabilidade da Diretoria de Programas Sociais – DPS, por intermédio do programa Lazer.

**ART. 19º -** Cada empresa participante do projeto elegera a Comissão Técnica de suas equipes que terão que participar de todas as reuniões convocadas pela Coordenação do JOCOMAP.

**ART. 20º -** Serão atribuições da Comissão Técnica:

1. Aprovar tabelas junto à Comissão do JOCOMAP;
2. Tomar providências de ordem técnica para organização de suas equipes.
3. Representar e ser responsável por seus atletas.
4. Participar de todas as reuniões.

## **TÍTULO V**

### **DA COMISSÃO ORGANIZADORA**

**ART. 21º -** Na vigência dos Jogos dos Comerciantes do Amapá, serão reconhecidos pelos participantes como autoridade, os seguintes setores:

1. Diretoria Executiva do SESC Amapá;
2. Coordenação de Lazer;
3. Encarregado Setor de Aperfeiçoamento Físico Esportivo;

**ART. 22º -** Compete à Organização dos Jogos:

1. Elaborar as programações dos jogos e competições.

2. Designar os locais para os jogos e competições.
3. Supervisionar a aplicação do Regulamento das respectivas modalidades esportivas, de acordo com Regras Oficiais em vigor, bem como das determinações deste regulamento.
4. Providenciar equipe de apoio, auxiliares e coordenadores para as diversas modalidades.
5. Tomar decisões, quando houver necessidade, em assuntos referentes à parte técnica dos jogos e/ou competição.
6. Providenciar a premiação das empresas campeãs em cada modalidade classificadas em 1º, 2º e 3º lugar geral nas competições.
7. Julgar os recursos em conjunto com a comissão de julgamento.

**ART. 23º** - A Comissão Organizadora terá por incumbência apreciar e julgar as infrações cometidas no decorrer da competição por representantes, dirigentes, atletas e por pessoas físicas direta ou indiretamente ligadas ou a serviço das empresas.

**ART. 24º** - As decisões da Comissão Organizadora produzirão efeito imediato.

**ART. 25º** - A Comissão de Julgamento será presidida pelo Técnico Responsável do Setor de Aperfeiçoamento físico Esportivo - SEAFE:

**ART. 26º** - Atribuições da Comissão de julgamento:

1. Julgar as questões disciplinares de acordo com o regulamento;
2. Julgar os casos de irregularidades;
3. Prazo de 03 dias uteis para dar parecer e comunicar as equipes envolvidas;
4. Decidir sobre casos omissos neste regulamento.

## TITULO V DOS RECURSOS

**ART. 27º** - Será cobrada uma taxa R\$ 50,00 por cada recurso emitido. A taxa deverá ser paga nos caixas do SESC Amapá e o comprovante deverão ser apresentados na coordenação de lazer.

**ART. 28º** - Em caso de recurso o mesmo deverá ser feito em papel timbrado da Empresa e encaminhado a Senhora Emilie Pereira - Diretora Regional do SESC Amapá, entregue em horário comercial (08h às 12h e das 14h às 18h), no primeiro dia útil após a realização da partida, na sala de lazer do SESC ARAXÁ ou SESC CENTRO.

**Parágrafo 1º** - Os recursos deverão ser por escrito, fundamentados e com provas concretas e suficientes (anexar fotos), assinado somente pelo representante da empresa.

**Parágrafo 2º** - Caso seja confirmada a irregularidade a equipe infratora poderá sofrer (a cargo da comissão de julgamento):

1. Perda dos pontos;
2. Suspensão do jogador;
3. Eliminação do jogador;
4. Eliminação da equipe;

## TITULO VI CÓDIGO DISCIPLINAR

**ART. 29º** - Toda e qualquer taxa referente a cartões e recursos deverão ser feitos nos caixas do SESC Amapá. Após o pagamento das taxas, o representante ou atleta receberá um recibo de pagamento, que deverá ser apresentado ao mesário.

**ART. 30º** - Durante qualquer partida de qualquer modalidade, a autoridade máxima é a arbitragem.

**Parágrafo único** – Qualquer questionamento durante o andamento da partida deverá ser encaminhado via recurso para a Coordenação de Lazer tomar as decisões;

**ART. 31º** - As penalidades decorrentes de cartões serão as seguintes:

**CARTÃO AMARELO / AZUL:**

1. 01 cartões: advertência na partida;
2. 02 cartões: suspensão automática de uma partida.

**Parágrafo 1º** – Para cada cartão amarelo ou azul em qualquer modalidade será cobrada uma taxa de R\$ 10,00 (dez reais).

**CARTÃO VERMELHO**

1. 01 cartões: Suspensão automática de uma partida
2. 02 cartões: eliminação automática da modalidade.

**Parágrafo 2º** – Para cada cartão vermelho em qualquer modalidade será cobrada uma taxa de R\$ 15,00 (quinze reais).

**Parágrafo 3º** - O atleta que receber um cartão amarelo ou vermelho, só poderá participar da próxima partida e ou competição, após realizar o pagamento da taxa e apresentar ao mesário o recibo original de recolhimento.

**ART. 32º** - Os cartões amarelos recebidos na fase classificatória serão zerados na fase final – Caso a competição tenha fase classificatória.

**ART. 33º** - As penalidades decorrentes de agressão física ao árbitro, ao adversário, ao companheiro de equipe e a coordenação, **relatados em sumula**, serão as seguintes:

1. Eliminação do jogador do JOCOMAP;
2. Suspensão por dois anos do atleta das competições promovidas pelo SESC/AP.
3. Ser convidado a se retirar das imediações da instituição;

**Parágrafo único:** Além da penalidade acima, será enviado comunicado oficial, assinado pela Diretora Regional do SESC Amapá ao proprietário da empresa que o atleta representa.

**ART. 34º** - A penalidade decorrente de agressão moral ao árbitro, adversário, companheiro de equipe e a coordenação, **relatadas em sumula ou documentadas**, poderá ser as seguintes:

1. Perda dos pontos;
2. Suspensão do jogador;
3. Eliminação do jogador do JOCOMAP.
4. Ser convidado a se retirar das imediações da instituição;

**ART. 35º** - Em caso de julgamento, a equipe deverá ser informada com 48 horas úteis após o recebimento do recurso e ou documento/sumula.

**Parágrafo único:** A coordenação do JOCOMAP, verificando a viabilidade, poderá resolver e decidir sobre os ART. 33 E 34 ao término da partida, convocando os envolvidos para um diálogo e relatado em sumula o acordo concretizado.

**ART. 36º**- O jogador ou torcedor da equipe que por ventura quebrar um dos patrimônios do SESC, se comprovado o ato, o jogador será eliminado da modalidade os responsáveis pela equipe deverão arcar com os danos causados pelo atleta ou torcedor.

**TÍTULO VII**  
**DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS**

**ART. 37º** - Caso as cores do uniforme de duas empresas venham a coincidir, o SESC cederá a título de empréstimo um jogo de camisas ou coletes para diferenciar as equipes e que deverá ser colocado pela equipe que estiver no lado direito da tabela de jogo.

**ART. 38º** - Haverá **tolerância de 15 minutos**, apenas para o início do primeiro jogo de cada rodada, sendo que os demais jogos serão realizados de acordo com o horário estabelecido na tabela. Caso comunicado antecipadamente, os jogos poderão ser alterados nos horários.

**Parágrafo único:** Caso ocorra W X O na primeira partida, o próximo jogo poderá ser realizado imediatamente se for acordado pelas equipes e registrado na súmula do jogo.

**ART. 39º** - A Empresa que não se apresentar devidamente uniformizada para disputa de uma partida no local, dia e horário determinado receberá o W x O referente ao não cumprimento das regras estabelecidas pela coordenação do JOCOMAP.

**Parágrafo 1º** - Será considerado uniforme padrão:

1. Camisa numerada e cores iguais para todos os jogadores com exceção do goleiro (goleiro com uniforme com numeração e cor própria).
2. Short com cores iguais para todos os jogadores com exceção do goleiro (goleiro com uniforme com numeração e cor própria).
3. Meião com cores iguais para todos os jogadores com exceção do goleiro (goleiro com uniforme com numeração e cor própria).

**Parágrafo 2º** - Não será levado em consideração para fins de recurso, que se refira à padronização de uniforme, qualquer marca (ex.: nike, adidas, fila), pequenas listras no meião ou short e/ou esparadrapo que venham descaracterizar a cor principal do uniforme.

**ART. 40º** - Caso uma partida termine empatada nas modalidades **futebol de campo e futebol society**, serão cobradas **03 penalidades máximas para cada equipe**, alternadamente, 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 sair o vencedor.

**ART. 41º** - O sistema de pontos ganhos obedecerá ao seguinte critério:

**Torneio Mata-Mata:**

1. Dois jogos (ida e volta), com exceção da final;
2. Avançar para a fase seguinte - Saldo de gols.
3. Empate – disputa de pênaltis (art. 40)
4. W.O. E 03 gols de saldo (3 a 0).

**Torneio fase classificatória:**

1. Vitória 03 pontos.
2. Empate 01 pontos.
3. W.O. 03 pontos e 03 gols de saldo.

**Parágrafo Único** – Caso haja empate entre duas Empresas no número de pontos ganhos, o critério de desempate será o seguinte (**Torneio fase classificatória**):

1. Pontos ganhos;
2. Saldo de Gols / maior número de pontos (vôlei);
3. Gols feitos;
4. Gols sofridos;
5. Sorteio;

**ART. 42º** - Forma de disputa, verificando a viabilidade para cada caso;

1. Fase classificatória: rodízio simples.
2. Fase final: eliminatória simples.

3. Mata-Mata: Dois Jogos.

**Parágrafo único:** Será classificado os melhores 3º lugar, caso seja necessário, para fase de oitavas de final.

**TITULO VIII  
PREMIAÇÃO**

**ART. 43º** - Serão atribuídos troféus e medalhas para 1º, 2º, 3º lugares em cada modalidade.

**ART. 44º** - Serão atribuídos troféus para o artilheiro e melhor goleiro nas modalidades Futebol de Campo e Futebol Society .

**TITULO IX  
REGULAMENTO TÉCNICO – FUTEBOL DE CAMPO DE FUTEBOL SOCIETY**

**ART. 45º** - As modalidades Futebol de Campo, Futebol Society e Vôlei de Quadra, serão regidos pelas regras oficiais de cada modalidade, vigentes no país, porém com algumas adaptações, obedecendo às seguintes normas:

1. **Futebol de Campo:** Todas as partidas terão a duração de **35 minutos**, sendo dois tempos de **15 minutos** com intervalo de **5 minutos e 45 minutos**, sendo dois tempos de **20 minutos** com intervalo de **5 minutos** na final (ou torneio mata-mata). Serão permitidas 06 substituições. A Empresa só poderá inscrever 22 atletas na súmula de jogo;
  - a. A partida poderá iniciar com até 7 jogadores, caso a equipe não tenha jogadores suficientes, o jogo será considerado W.O;
  - b. Valido também para cartões vermelhos;
  - c. É extremamente proibido o uso de chuteiras de travas.
2. **Futebol Society:** Todas as partidas terão a duração de **35 minutos**, sendo dois tempos de **15 minutos** com intervalo de **5 minutos e 45 minutos**, sendo dois tempos de **20 minutos** com intervalo de **5 minutos** na final (ou torneio mata-mata). Substituições ilimitadas. A Empresa só poderá inscrever 14 atletas na súmula de jogo;
  - a. Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta OBRIGATORIAMENTE de 07 atletas, onde um dos quais, será o goleiro.
  - b. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 07 atletas no campo de jogo, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo;
  - c. Cada equipe poderá solicitar apenas um pedido de tempo durante a partida (2 minutos).
  - d. É extremamente proibido o uso de chuteiras de travas.
3. **Vôlei de Quadra** – inscrever até 5 jogadores – sendo um jogador para substituir em eventuais problemas (doença, lesão e falta) e não para substituir durante a realização de uma partida.
  - 3.1. Equipes
    - 3.1.1 Composição
      - Uma equipe é composta exclusivamente por quatro jogadores. Com um reserva, sendo necessariamente ter em jogo 1 mulher em quadra.
      - Somente os quatro jogadores registrados na súmula tem o direito de participar da partida.
      - Um dos jogadores é 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. Após isso, a equipe poderá fazer até dois toques para devolver a bola para o campo adversário.
      - Não será necessário realizar rodizio, entretanto deverá ser feito rodizio no saque.

3.2. Para vencer um set:

3.2.1 Um set (exceto o decisivo, 3º set) é vencido pela equipe que primeiro marcar 21 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 20 x 20, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja atingida (20 x 22, 23 x 21; etc.).

3.3. Para vencer uma partida:

3.2.1. A partida é vencida pela equipe que vencer dois sets.

3.2.2. Em caso de empate em 1 x 1, o decisivo 3º set é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

3.3. Critérios de desempate (**Torneio fase classificatória**)

1. Sets vencidos;
2. Pontos feitos;
3. Sorteio;

**ART. 46º** - Da concessão do uso de imagem:

1. A equipe inscrita nos jogos (todos os seus atletas e comissão técnica) autoriza o uso e veiculação de sua imagem em qualquer meio de comunicação para fins de divulgação das atividades ofertadas pelo SESC Amapá sem ônus e restrições;
2. Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direito da veiculação, não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

**Parágrafo único:** Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela Comissão Técnica estabelecida no início dos jogos.

Declaro para os devidos fins que li e concordo integralmente com o Regulamento do Projeto JOCOMAP 2021. Entendo a extensão de minhas responsabilidades e obrigações ali descritas e por mim assumidas neste ato de complemento de inscrição através da assinatura deste Termo de Responsabilidade.