

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 o Plano Estratégico do Sesc 2022-2026 em especial o foco na 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. Pré-inscrição da equipe/empresa nos Jogos dos Comerciantes 2022:** Formulário de Inscrição (google forms) – nome da empresa/equipe e CNPJ / nome do responsável pela inscrição da equipe/empresa e numero do Cartão SESC / nome da candidata a Rainha Jocomap 2022 e numero do cartão SESC.
 - a. Será avaliada pela coordenação dos jogos para validação de inscrição;*
 - b. Aguardar confirmação da coordenação dos jogos para efetivação da inscrição;*
- 2. 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;**
 - a. Após confirmação da inscrição, o responsável será chamado para entrega do ofício e efetuar o pagamento da taxa de inscrição;*

3. A coordenação dos jogos disponibilizará um formulário digital para preenchimento e envio da relação de jogadores de cada equipe/empresa. O formulário conterà até 30 vagas, sendo indispensável a organização da empresa/equipe quanto a inscrição das modalidades na qual irá participar;
- a. Nas modalidades masculinas: As empresas poderão inscrever até 30 atletas para participar dos jogos nas modalidades: Futebol de Campo e Futebol Society – lista única;
 - i. Caso a Empresa queira inscrever mais de uma equipe no futebol de campo ou futebol society, deverá preencher e efetuar o pagamento separadamente – em outra lista;
 - b. Na modalidade Voleibol: as empresas poderão inscrever até 10 participantes, conforme regulamento técnico do voleibol;
 - i. Caso a Empresa queira inscrever mais de uma equipe no Voleibol, deverá preencher e efetuar o pagamento separadamente;
 - c. Para a inscrição feminina, será necessário preenchimento de formulário separado para efetivar a inscrição, com até 12 participantes;
 - d. O valor da inscrição é condicionado ao atleta inscrito na equipe principal, caso o atleta seja inscrito em uma nova lista (equipe b) deverá efetuar o pagamento separadamente – uma vez paga, o atleta poderá participar dos torneios, desde que seu nome esteja na relação da modalidade entregue a coordenação dos jogos;
 - i. Caso o(a) atleta seja excluído ou retirado da lista, o valor não será devolvido ou redistribuído a outro jogador;
4. O SESC disponibiliza no Play Store o Cartão Virtual para maior comodidade dos atletas;

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 empresa que não apresentar candidata, terá uma punição à ser definida pela coordenação dos jogos, sendo passiva da não participará do JOCOMAP.

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 comerciário atualizada).

ART. 12º - Será permitida a substituição de inscrição de atletas e acréscimo de atletas após a data de início do projeto (abertura dos jogos) até o limite de cada modalidade, conforme pagamento expresso no Art13º Paragrafo 3º.

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 e não tenha participado de nenhuma outra modalidade noutra empresa/equipe.

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

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

Parágrafo 2º – As inscrições serão limitadas a 48 equipes por modalidade (sendo, 2 / 4 / 8 / 16 / 32 / 48 equipes para compor os torneios);

MODALIDADE	CATEGORIA		VALOR POR JOGADOR
FUTEBOL DE CAMPO	MASC.	-----	R\$ 10,00
FUTEBOL SOCIETY	MASC.	FEM.	
VOLEIBOL	MISTO – CONFORME REG. TÉCNICO.		

Período de Inscrição: 13/06 a 30/06/2022

Horário: até às 20h59min do dia 30/06/2022

Via internet – <https://forms.gle/Mb2gL2N3tdFtwyJv7>

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

Parágrafo 3º – Substituição de inscrição de atletas e ou acréscimo de atletas até o limite de inscritos: será cobrado o valor individual da inscrição (R\$ 10,00);

TÍTULO IV PARTICIPAÇÃO

ART. 14º - Só poderá participar do JOCOMAP, Comerciarío 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 com apresentação do Cartão Sesc ou de proprietário da empresa.

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 de proprietário da empresa e previamente inscritos na súmula de jogo.

Parágrafo 5º: Não serão aceitos qualquer outro tipo de identificação que não seja a carteirinha de comerciarío atualizada (cartão físico ou virtual), a mesma deverá está 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 comerciaríos cadastrados no SESC e que tenham a carteira de comerciarío 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 Comercio).

Parágrafo 1º – Poderão participar atletas federados, desde que tenham a carteirinha de trabalhador do comércio. *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 presencial**, 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;
3. Desfile e Eleição da Rainha Jocomap 2022;
4. Previsão: Ultimo Domingo do mês de Julho;

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 por tempo determinado;
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.

TITULO 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. Avança 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. Confronto direto;
3. Saldo de Gols / maior número de pontos (vôlei);
4. Gols/pontos feitos;
5. Gols/pontos sofridos;
6. Menor numero de Cartões vermelho;
7. Menor numero de Cartões Amarelos;
8. 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: Serão classificados os melhores 2º ou 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 **40 minutos**, sendo dois tempos de **20 minutos** com intervalo de **5 minutos e 50 minutos**, sendo dois tempos de **25 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 **30 minutos**, sendo dois tempos de **15 minutos** com intervalo de **5 minutos e 40 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 de 06 atletas, onde um dos quais, será o goleiro.
 - b. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 05 atletas no campo de jogo, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas no campo de jogo;
 - c. Cada equipe poderá solicitar apenas um pedido de tempo durante a partida (1 minuto).
 - d. É extremamente proibido o uso de chuteiras de travas.
3. **Voleibol** – inscrever até 10 jogadores.
 - 3.1. Equipes
 - 3.1.1 Composição
 - Uma equipe é composta exclusivamente por seis jogadores. Com quatro reserva, sendo necessariamente ter em jogo 2 mulher em quadra.
 - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 05 atletas e quadra de jogo, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas em quadra de jogo;
 - 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 2022. 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.