

REGULAMENTO GERAL DO PROJETO JOGOS DO COMERCIÁRIO

PREÂMBULO

Os Jogos do Comerciário do Amapá - JOCOMAP é um evento tradicional dentro do calendário anual de programações do SESC/AP, oferecendo ao 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, tratando-se o esporte de um instrumento para a promoção não só da saúde física, mas da mental, agregando valores como a união, compreensão, igualdade, solidariedade e lealdade, além de contribuir com a elevação da autoconfiança e da autoestima, favorecendo 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 um conjunto de normas e regramentos que devem ser obedecidas por todos os colaboradores das empresas participantes durante a realização dos Jogos do Comerciário-JOCOMAP.

Art. 2º - Poderão participar do JOCOMAP todas as Empresas que contribuem com o SESC/AP.

Art. 3º - As empresas participantes, que designarem times para a prática esportiva deverão 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 como finalidade oportunizar o acesso ao esporte, estimulando os aspectos físico-esportivo, social, entretenimento, bem como a ética na competição e buscando valores construtivos como o companheirismo, a cooperação, a autossuperação e o autocontrole, no sentido do respeito ao adversário e à organização, além de difundir e desenvolver a prática esportiva como forma de lazer entre a classe comerciária, o bom relacionamento entre empregador e seus empregados, estreitando o relacionamento entre o SESC e a classe comerciária.

Art. 5º - Os participantes serão considerados conhecedores deste regulamento e das regras específicas de cada modalidade, submetendo-se sem reservas a todas as consequências que deles possam emanar.

TÍTULO II DA INSCRIÇÃO

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

I - Pré-inscrição da equipe/empresa nos Jogos dos Comerciários 2023: Formulário de Inscrição (google forms) onde constarão: nome da empresa/equipe e CNPJ, nome do responsável pela inscrição da equipe/empresa e número da Credencial SESC, nome da candidata a Rainha JOCOMAP 2022 e o respectivo número da credencial SESC;

II – A inscrição será avaliada pela coordenação dos Jogos para efetivar a validação da inscrição, sendo necessária aguardar sua confirmação para dar efetividade a ela;

III – Somente após a confirmação da inscrição, o responsável será chamado para entregar do ofício (item IV) e efetuar o pagamento da taxa de inscrição;

- IV** - É indispensável a entrega para a Coordenação dos Jogos, de 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;
- V** - A inscrição ocorrerá de forma online, mediante formulário digital disponibilizado pela Coordenação dos Jogos, para preenchimento e envio da relação dos jogadores de cada empresa;
- VI** - Nas modalidades masculinas, as empresas poderão inscrever até 30 colaboradores para participação nos jogos em qualquer modalidade na qual a empresa inscreveu-se – Futebol de Campo e Society;
- 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 o pagamento referente a inscrição extra;
- VIII** - Nas modalidades femininas será necessário o preenchimento de formulário apartado, com até 12 participantes;
- IX** - Na modalidade Voleibol 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 apartado;
- XI** - O valor de inscrição estará condicionado ao atleta inscrito, e assim, após o pagamento, o referido atleta poderá participar dos torneios, sendo indispensável que seu nome esteja na relação de inscritos na modalidade que será entregue à coordenação dos jogos;
- XII** - O Sesc disponibiliza no Play Store aplicativo para verificação da credencial, para maior comodidade dos atletas.

Art. 7º - É indispensável a apresentação de candidata à Rainha JOCOMAP no ato de inscrição das equipes, bem como, apresentar os dados da credencial de comerciária atualizada.

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

§ 2º - Em situações de haver motivo plausível que enseje 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 corretamente preenchidos, sob pena de eliminação dos jogos.

Art. 9º - Será considerada inscrita a equipe que atender todos os requisitos deste título, com todos os formulários devidamente preenchidos com o nome dos atletas e da candidata a Rainha e com os dados da credencial de comerciante atualizada.

Art. 10 - Será permitida a substituição de inscrição de atletas e acréscimo de atletas após a data de início do projeto - abertura dos jogos – desde que se obedeça ao limite de cada modalidade, conforme especificado no art. 6º e incisos.

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

Art. 11 - A empresa poderá inscrever-se 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 48 equipes por modalidade, de forma que será necessária a existência de 2, 4, 8, 16, 32 ou 48 equipes para composição dos torneios;

§ 3º - As modalidades e categorias estão descritas no quadro abaixo:

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 03/07 a 14/07/2023, com horário limite até as 23:59h do dia 23, mediante preenchimento do formulário disponível na internet, até o limite de inscrições.

§ 5º- As inscrições poderão ser encerradas antes da data limite se verificado a satisfação ao quantitativo máximo de vagas – 48 times;

§ 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 poderão participar do JOCOMAP, o comerciante com credencial devidamente atualizada, sendo indispensável sua apresentação durante todas as fases dos jogos, mediante cartão físico ou virtual, sendo solicitada ainda a apresentação de documento oficial com foto, a critério da Comissão Organizadora, para fins de identificação do atleta, devendo os participantes estar sempre de posse de tais documentos.

§ 1º - O atleta só poderá ser inscrito não competição se não estiver em débito com pagamentos de cartões amarelo ou vermelho oriundos da edição passada.

§ 2º - Só poderá ser Técnico ou Auxiliar Técnico da equipe aquele que estiver devidamente inscrito nesta função, sendo que, na ausência destes, 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 o inscrito 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, 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 serão aceitos qualquer outro tipo de identificação que não seja a credencial de comerciante atualizada, que deverá estar legível, não podendo estar com 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, desde que todos os participantes sejam comerciantes cadastrados no SESC e que tenham a credencial de comerciante 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 participar das equipes o Diretor Proprietário da Empresa, desde que comprovada com documentação pertinente, carimbada e assinada, anexa ao ofício entregue a coordenação dos jogos ou ainda, cartão de empresário fornecido pela Federação do Comércio.

§ 1º – Poderão participar atletas federados, desde que tenham a credencial de trabalhador do comércio. *tema será tratado em reunião com os representantes.

Art. 14 - Uma vez inscrito por uma Empresa, o atleta não poderá participar por outra equipe, 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 o Responsável da equipe;
- II - Divulgação da tabela de jogos e orientações pertinentes;
- III - Desfile e Eleição da Rainha JOCOMAP 2023;
- IV - Torneio de Natação com a participação de 01 (um) representante de cada equipe;

- V – Corrida de 100 metros, também com um representante de cada equipe;
- VI – A previsão de abertura dos jogos é para o último domingo do mês de julho.

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

Art. 17 - Cada empresa participante do projeto elegerá sua Comissão Técnica, que participarão 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 a ligação 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 - Diretoria Executiva do SESC Amapá;
- II - Coordenação de Lazer;
- III – 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 realização das etapas e dos jogos.
- III - Supervisionar a aplicação do Regulamento das respectivas modalidades esportivas, de acordo com Regras Oficiais em vigor, seguindo ainda 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 competição.
- VI - Providenciar a premiação das empresas campeãs em cada modalidade classificadas em 1º, 2º e 3º lugar geral nas competições.
- VII - Julgar os recursos em conjunto com a comissão de julgamento.

Art. 21 - A Comissão Organizadora terá por incumbência apreciar e julgar as infrações cometidas no decorrer da competição, sejam elas cometidas por representantes, dirigentes, atletas ou por pessoas físicas direta ou indiretamente ligadas ou a serviço das empresas.

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 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 por cada análise de recurso, sendo a mencionada taxa paga nos caixas do SESC Amapá 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 Amapá, Sra. Êmilie Pereira, em horário comercial - 08h às 12h e das 14h às 18h -, na sala de lazer das unidades SESC ARAXÁ ou SESC CENTRO, com prazo máximo correspondente ao primeiro dia útil após a realização da partida.

§ 1º - Os recursos deverão ser apresentados por escrito, devidamente 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 a equipe infratora 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 referente a cartões ou recursos deverá ser realizado nos caixas do SESC Amapá, devendo o representante ou atleta apresentar o recebido de pagamento emitido ao mesário.

Art. 28 - Durante as partidas de qualquer modalidade, a autoridade máxima é a arbitragem.

§ 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 as seguintes:

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
- 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\$ 15,00 (quinze reais).

§ 3º - O atleta que receber um cartão amarelo ou vermelho, só poderá participar da próxima partida da modalidade na qual fora penalizado com o cartão após realização do pagamento da taxa, com apresentação obrigatória do comprovante ao mesário.

Art. 30 – Havendo fase classificatória, os cartões amarelos recebidos nesta fase serão zerados para fase final.

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 por dois anos do atleta 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 Amapá 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;

Art. 33 – Em relação ao julgamento do recurso, 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 da modalidade e os responsáveis pela equipe deverão arcar com os custos para reparo ou substituição dos danos causados pelo atleta ou torcedor, desde que seja 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 de jogo.

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

§ 1º - Havendo comunicação prévia, os jogos poderão ter os horários alterados.

§ 2º - Caso ocorra W X 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 que não se apresentar devidamente uniformizada para a disputa da partida no local, dia e horário determinado receberá o W x O, ante o não cumprimento das regras estabelecidas pela coordenação do JOCOMAP.

§ 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 não descaracterizem a cor principal do uniforme.

Art. 38 - Caso uma partida termine empatada 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 - Torneio Mata-Mata:

- Dois jogos, de ida e volta, com exceção da final, se os torneios sejam aos moldes de copa;
- Em caso de empate, haverá disputa de pênaltis, conforme art. 38;
- Havendo empate, a decisão se dará pelo saldo de gols;
- W.O. será considerado como saldo de 03 gols.

II - Torneio fase classificatória:

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

§ Único – Havendo empate entre duas Empresas no número de pontos ganhos, o critério de desempate seguirá os seguintes critérios, no caso de **Torneio fase classificatória**:

- I - Pontos ganhos;
- II - Confronto direto;
- III - Saldo de Gols/Maior número de pontos (vôlei);
- IV - Gols/pontos feitos;
- V - Gols/pontos sofridos;
- VI - Menor número de Cartões vermelho;
- VII - Menor número de Cartões Amarelos;
- VIII - Sorteio;

Art. 40 – A forma de disputa poderá ocorrer, verificando a viabilidade para cada caso, das seguintes formas:

- I - Fase classificatória: rodízio simples.
- II - Fase final: eliminatória simples.
- III - Mata-Mata: Dois Jogos.

§ Único: Serão classificados apenas os 1ºs colocados por grupo e, caso seja necessário, serão classificados também os melhores 2ºs colocados para fase de oitavas de final.

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 também para o artilheiro e para o melhor goleiro nas modalidades Futebol de Campo e Futebol Society.

TÍTULO IX REGULAMENTO TÉCNICO – FUTEBOL DE CAMPO DE FUTEBOL SOCIETY

Art. 43 - As modalidades Futebol de Campo, Futebol Society e Vôlei de Quadra serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, vigentes no país, com algumas adaptações, obedecendo às seguintes normas:

I - 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 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.;
- Valido também para cartões vermelhos;
- 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 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;
- 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, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas no campo de jogo;
- Cada equipe poderá solicitar apenas um pedido de tempo de 1 minuto durante a partida;
- É terminantemente proibido o uso de chuteiras com travas.

III – Voleibol:

- Inscrever até 6 jogadores.
- Equipes deverão ser compostas:
 - ✓ Uma equipe é composta exclusivamente por 4 jogadores, com 2 reservas, sendo necessariamente ter em jogo 1 mulher em quadra.
 - ✓ Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 04 atletas em quadra de jogo, nem sua continuação ou 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, e, posteriormente, a equipe poderá fazer até dois toques para devolver a bola para o campo 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;
 - ✓ 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 até 15 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.
- Critérios de desempate (**Torneio fase classificatória**)
 - ✓ Sets vencidos;
 - ✓ Pontos feitos;
 - ✓ Sorteio;

Art. 44 - Da cessão do uso de imagem:

I - A equipe inscrita nos jogos, assim considerados 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, 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 recebimento de remuneração ou bônus.

§ 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 2023 e que entendo a extensão de minhas responsabilidades e obrigações aqui descritas e por mim assumidas neste ato de complemento de inscrição, através da assinatura deste Termo de Responsabilidade.