

REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I **PARTE GERAL**

ART. 1º - Os Jogos dos comerciários é um evento tradicional dentro do calendário anual de programações do SESC Amapá, oferecendo a clientela preferencial qualidade nos serviços, voltado exclusivamente aos colaboradores do comércio local. As atividades físicas são as melhores armas para a construção de uma sociedade mais saudável tendo no esporte um instrumento para a promoção da saúde física e mental, agregando valores, união, compreensão, igualdade, solidariedade e lealdade, contribuindo 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 todas as 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, ficha da candidata a RAINHA do JOCOMAP.

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, bem como 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 entregar no ato da inscrição, encadernados (ou em classificador preto), obedecendo à sequência, os itens:

1. Um ofício com papel timbrado da Empresa, assinada e carimbada pelo proprietário ou gerente da empresa;

2. Ficha de inscrição do Projeto JOCOMAP 2019 – anexado as copias das carteiras de comerciante atualizada dos participantes (entregue em documento do Microsoft Word 97-2003 pela coordenação do projeto);

ART. 9º - É obrigatória a apresentação da candidata à rainha no ato de inscrição, bem como, apresentar a copia da carteira de comerciante atualizada.

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

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, assinados e carimbados pelo proprietário ou gerente, bem como entregues para a coordenação dos jogos, encadernados ou em classificador.

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 das copias de carteira de comerciante atualizada) que representará a empresa no desfile da rainha do JOCOMAP, bem como para premiação de equipe mais organizada.

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 via recurso, analisado pela comissão organizadora.

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

ART. 13º - A empresa poderá inscrever até o máximo de 02 equipes por modalidade (sendo possíveis duas na categoria masculina e duas na categoria feminina), sendo o valor de **R\$ 100,00 ou R\$ 50,00** por equipe inscrita. A categoria feminina ficará isenta da taxa de inscrição.

Parágrafo 2º – Empresas com CNPJ diferentes deverão efetuar o pagamento do valor da inscrição e seguir o rito de inscrição – podendo, a critério da empresa, apresentar apenas uma representante à rainha. (ex.: redes de supermercados, lojas com filiais, e etc.).

MODALIDADE	CATEGORIA		VALOR POR EQUIPE
FUTEBOL DE CAMPO	MASC.	-----	R\$ 100,00
FUTEBOL SOCIETY	MASC.	FEM.	R\$ 50,00
VÔLEI DE AREIA	MASC.	FEM.	R\$ 30,00

PERÍODO DE INSCRIÇÃO: 03/06 a 03/07/2019

LOCAL DE INSCRIÇÃO: SESC CENTRO (na sala do SEAFE).

HORÁRIO: 08 as 12 e 14h às 19h (segunda a sexta-feira)

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 (em todas as modalidades). 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 comerciarío atualizada, 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 à ficha de inscrição.

Parágrafo 1º – Poderão participar até 2 atletas federados, em atividade, desde que tenham a carteirinha de trabalhador do comercio.

Parágrafo 2º – Para a categoria Feminina, poderão participar até 2 dependentes de trabalhador do comercio de bens, serviços e turismo.

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

ART. 17º - A abertura dos jogos será no dia **07/07/2019** e terá a seguinte programação:

1. Apresentação dos times inscritos no JOCOMAP, devidamente uniformizados e conduzidos pela candidata à rainha;

2. Eleição da rainha dos jogos;
3. Disputa de corrida entre as empresas participantes (um jogador por empresa);

Parágrafo 1º - Na abertura deverão estar presentes todas as empresas inscritas no JOCOMAP, bem como os órgãos convidados, e caso a empresa contemple mais de um time inscrito, a mesma deverá apresentar apenas uma única equipe representante, com o mínimo de 10 atletas.

Parágrafo 2º - Os times deverão estar devidamente uniformizados para participarem da solenidade que constará: hino nacional, canção do Amapá, juramento do atleta, fala da Direção Regional do SESC e presidente de Fecomércio Amapá.

Parágrafo 3º - A empresa ou convidado que não comparecer na abertura do JOCOMAP estará automaticamente eliminado da competição.

Parágrafo 4º - A empresa terá o prazo de 24 horas para informar a coordenação dos jogos, a possibilidade de mudança de horário e/ou data de jogo da empresa, com justificativa plausível.

Parágrafo 5º - A equipe que não apresentar a candidata à rainha na abertura do JOCOMAP 2019 estará automaticamente eliminada da competição.

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 elegerá 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 COMERCIÁRIOS DO AMAPÁ, serão reconhecidos pelos participantes como autoridade, os seguintes setores:

1. Diretoria Executiva do SESC Amapá;
2. Coordenação de Lazer;
3. Comissão do JOCOMAP;

ART. 22º - Compete à Comissão Organizadora:

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 pelos Técnicos Responsáveis pelo 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\$ 5,00 (cinco 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.

Parágrafo 3º - O atleta que receber um cartão amarelo, 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.

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.

TITULO VII

DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

ART. 37º - Caso as cores do uniforme de duas empresas venham a coincidir, o SESC cederá a titulo 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 inicio 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.

Parágrafo 3º - A equipe que não estiver classificada para as fases finais em qualquer das modalidades e ainda estiver jogo a cumprir da tabela, e por ventura não comparecer ao jogo, será punida e terá que realizar pagamento de **R\$ 100,00** por time e só jogará próxima competição mediante o pagamento.

ART. 40º - Na fase final, 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:

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

Parágrafo Único – Caso haja empate entre duas Empresas no número de pontos ganhos, o critério de desempate será o seguinte:

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.

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.

Parágrafo único: Haverá premiação para a equipe mais organizada.

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

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

ART. 33º - As modalidades Futebol de Campo, Futebol Society, 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** na fase classificatória e **45 minutos**, sendo dois tempos de **15 minutos** com intervalo de **5 minutos** na fase eliminatória simples. Serão permitidas 06 (cinco substituições). A Empresa só poderá inscrever 22 atletas na súmula de jogo;
É EXTREMAMENTE PROIBIDO O USO DE CHUTEIRAS DE TRAVAS.
 - 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;

2. **Futebol de Society:** O jogo é disputado entre duas equipes com 6 jogadores cada, dos quais um será o goleiro. Cada empresa poderá inscrever até 12 atletas na sumula de jogo. Todas as partidas terão **duração de 25 minutos com dois tempos de 10 minutos e 5 minutos** de intervalo na fase classificatória E **35 minutos com dois tempos de 15 minutos e 5 minutos** de intervalo na fase eliminatória simples. As substituições são ilimitadas durante o jogo;
- a. A partida poderá iniciar com até 4 jogadores, caso a equipe não tenha jogadores suficientes, o jogo será considerado W.O;
- b. Valido também para cartões vermelhos;
3. As regras das partidas serão informadas no início do jogo, pela arbitragem;

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

TITULO X

REGULAMENTO TÉCNICO – VÔLEI DE AREIA

ART. 34º - A modalidade de vôlei de areia será realizada em fase classificatória e/ou eliminatória simples e regida pelas regras oficiais, vigentes no país, porém com algumas adaptações, obedecendo às seguintes normas:

Parágrafo único: Vôlei de areia – inscrever até 30 jogadores – sendo um jogador para substituir em eventuais problemas (doença, lesão e falta) e não para substituir durante a realização de uma partida.

1. Equipes

a. Composição

- i. Uma equipe é composta exclusivamente por dois jogadores. Com um reserva.
- ii. Somente os dois jogadores registrados na súmula tem o direito de participar da partida. (3)
- iii. Um dos jogadores é o capitão da equipe e deve ser indicado na súmula.
- iv. O saque poderá ser recepcionado de manchete ou toque.
- v. 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.

b. Para vencer um set

- i. 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.).

c. Para vencer uma partida

- i. A partida é vencida pela equipe que vencer dois sets.
- ii. Em caso de empate em 1 x 1, o decisivo 3º set é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

d. Critérios de desempate

- i. Passarão para a fase semifinal o vencedor (1º colocado) de cada grupo,
- ii. A equipe que obtiver o melhor 2º lugar será classificada para a fase seguinte.
- iii. Caso seja necessário, dependendo da quantidade de equipes, a equipe que obtiver o melhor 3º lugar será classificada;
- iv. Critérios:

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

TERMO DE RESPONSABILIDADE TÉCNICA

39ª EDIÇÃO

JOGOS DOS COMERCÍARIOS DO AMAPÁ

Declaro para os devidos fins que li e concordo integralmente com o Regulamento do Projeto JOCOMAP 2019. 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.

Nome do (a) Resp. Técnico (a): _____

Data: _____

Assinatura