

JOGOS

DO SESI



Sistema Fiep FIEP
SESI
SENAI
IEL **SESI**

REGULAMENTO GERAL

JOGOS DO SESI 2019

JOGOS

DO SESI



Sumário

PROGRAMA CUIDE-SE +	3
CALENDÁRIO JOGOS DO SESI 2019.....	4
MODALIDADES E RESPECTIVAS FASE DE REALIZAÇÃO.....	5
JOGOS DO SESI.....	6
ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO	6
1. JOGOS DO SESI - VIVÊNCIAS ESPORTIVAS	6
2. JOGOS DO SESI – FASE MUNICIPAL	7
3. JOGOS DO SESI - SELETIVA REGIONAL.....	7
4. JOGOS DO SESI – FASE ESTADUAL.....	7
COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS E SISTEMA DE DISPUTA – FASE ESTADUAL.....	8
TÍTULO I – DO REGIMENTO GERAL	11
A. DA INTRODUÇÃO E OBJETIVO	11
B. DOS PARTICIPANTES.....	12
C. DAS INSCRIÇÕES	12
D. DA CLASSIFICAÇÃO E CONTAGEM DE PONTOS	18
E. DOS PROTESTOS	19
F. DA COMISSÃO DE ÉTICA E DISCIPLINA ESPORTIVA	21
G. DAS NORMAS DISCIPLINARES.....	22
H. DAS PREMIAÇÕES	24
I. DA COORDENAÇÃO TÉCNICA	25
J. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	26
TÍTULO II – DO REGIMENTO TÉCNICO	27
A. DAS COMPETIÇÕES.....	27
B. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE	28
C. DAS MODALIDADES E PROVAS.....	30

JOGOS DO SESI



PROGRAMA CUIDE-SE +

O Cuide-se + é um programa do SESI que busca levar qualidade de vida para o trabalhador da indústria paranaense por meio da **prevenção e da educação**. O Programa tem como foco contribuir para a redução da incidência de acidentes, das ocorrências de situação de risco, dos índices de absenteísmo e licenças por doenças na empresa, a partir da educação para a valorização da vida. Sendo que os serviços ofertados por meio da utilização de ferramentas específicas, são capazes de atender às necessidades das indústrias, em relação aos seus processos de tomada de decisão, identificando possibilidades para a resolução de seus gargalos e reduzindo custos com a saúde do trabalhador.

Portfólio Promoção da Saúde

CONSULTORIAS

- Prevenção DCNT;
- Mapeamento de Índices de saúde, segurança e produtividade
- Promoção da Saúde
- Vida e Trabalho
- Prevenção ao uso de Álcool e outras Drogas
- Nutrição em Boas Práticas na Cozinha Industrial
- Prevenção de Acidentes de Trabalho

Portfólio Promoção da Saúde

ASSESSORIAS

- Movimente-se +
- Ginástica na Empresa
- Circuito do Bem-Estar
- Atividade Física Corporativa
- Jogos do SESI
- Alimentação Saudável na Indústria
 - Atendimento Clínico Nutricional
 - Palestras Educativas
 - Oficinas Vivenciais
- Cozinha Brasil
- NutriAção

JOGOS DO SESI

CALENDÁRIO JOGOS DO SESI 2019

DATA	FASE	LOCAL
Março à Dezembro	Vivências Esportivas	Em todo estado
Março à Agosto	Fase Municipal	Em todo estado *exceto Curitiba e RMC
Março à 15 de Setembro	Fase Municipal	Curitiba e RMC
14 e 15 de Setembro	Seletivas Regionais	Arapongas Cascavel Francisco Beltrão Maringá Ponta Grossa/Carambeí
18 de Setembro à 18 de Outubro	Período de Inscrição Fase Estadual Carambeí	Em todo estado
21 a 25 de Outubro	Período de convites para preenchimento de vagas em aberto para o Estadual Carambeí	Em todo o estado
18 de Setembro à 31 de Outubro	Período de Inscrição Fase Estadual Curitiba	Em todo estado
05 e 06 de Novembro	Congresso Técnico Fase Estadual Carambeí	Em todo estado
À Definir	Congresso Técnico Fase Estadual Curitiba	Em todo o estado
14 a 17 de Novembro	Fase Estadual Carambeí (Demais Modalidades)	Ponta Grossa / Carambeí
À Definir	Fase Estadual – Atletismo, Tênis de Campo, Natação e Vôlei de Praia	Curitiba / Boqueirão

Obs.: Esse calendário pode sofrer alterações.

JOGOS



DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

MODALIDADES E RESPECTIVAS FASE DE REALIZAÇÃO

MODALIDADES	Municipal	Estadual
Atletismo Feminino		X
Atletismo Masculino		X
Basquetebol*	X	X
Bocha Trio*	X	X
Bola 8	X	X
Bolão Feminino*	X	X
Bolão Masculino*	X	X
Dominó*	X	X
Futebol	X	X
Futebol Sete Livre	X	X
Futebol Sete Máster	X	X
Futsal Feminino*	X	X
Futsal Masculino	X	X
Natação Feminino		X
Natação Masculino		X
Tênis de Campo Feminino		X
Tênis de Campo Masculino		X
Tênis de Mesa Feminino	X	X
Tênis de Mesa Masculino	X	X
Truco	X	X
Vôlei de Praia Feminino	X	X
Vôlei de Praia Masculino	X	X
Voleibol Feminino*	X	X
Voleibol Masculino*	X	X
Xadrez*	X	X

- Algumas modalidades podem não ser realizadas em algumas cidades na Fase municipal devido à baixa demanda.
- *Estas modalidades independentemente da sua realização ou não na Fase Municipal, os atletas/equipes podem participar da Fase Estadual sem passar pelas Fases Eliminatórias.

JOGOS DO SESI

JOGOS DO SESI

Os Jogos do SESI são promovido pela Área de Segurança e Saúde para Indústria sendo executado pela as equipes de todos as unidades do SESI em Promoção da Saúde no Programa CUIDE SE + Eixo Estímulo a Atividades Físicas.

Os Jogos do SESI Paraná têm por finalidade desenvolver e incorporar hábitos saudáveis por intermédio da prática de exercícios físicos, com vistas à promoção da saúde e melhoria da qualidade de vida dos trabalhadores, estimulando os a adoção de estilo de Vida Saudável. Conseqüentemente contribuindo para a competitividade das indústrias Paranaense.

ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO

Os Jogos do SESI são realizados como forma de oferecer a prática de atividade física com vistas na melhoria da Promoção da saúde do trabalhador.

As ações têm início com amistosos, torneios internos e outras vivências esportivas nas empresas durante o ano todo, para em seguida, realizar as fases nos Municípios e no Estado.



1. JOGOS DO SESI - VIVÊNCIAS ESPORTIVAS

São atividades ofertadas durante o ano paralelamente ao calendário oficial dos Jogos do SESI, as empresas participantes ou que já participaram dos Jogos do SESI que estejam envolvidas ao meio, ou a empresas que pretendam estimular os seus trabalhadores a prática de atividade física. Ofertando a oportunidades a todos

JOGOS DO SESI



Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

a prática esportiva diversificada fundamentada na participação e na adoção de estilo de vida mais saudável sem a conotação de seletividade e desempenho, através de adaptações as regras ou menos rigidez.

2. JOGOS DO SESI – FASE MUNICIPAL

Realizada de Março a Agosto em 36 cidades do Estado abrangendo cerca de 550 empresas e 8.000 trabalhadores/atletas, disponibilizando as seguintes modalidades: **Basquetebol, Bocha trio, Bola 8 (Dupla), Bolão** Feminino e Masculino, **Dominó, Futebol de Campo, Futebol Sete** Livre e Máster, **Futsal** Feminino e Masculino, **Tênis de Mesa** Feminino e Masculino, **Truco, Voleibol** Feminino e Masculino, **Vôlei de Praia** Feminino e Masculino e **Xadrez**. Classificando os campeões nas modalidades **Futebol de Campo, Futebol Sete** Livre e Máster, **Futsal** Masculino, para a Seletiva Regional.

3. JOGOS DO SESI - SELETIVA REGIONAL

Nos dias 14 e 15 de Setembro os campeões municipais das modalidades **Futebol de Campo, Futebol Sete** Livre e Máster, **Futsal** Masculino participaram da Seletiva Regional as equipes/atletas classificados na Fase Municipal serão divididas em 5 regionais.

4. JOGOS DO SESI – FASE ESTADUAL

Acontece nos meses de Novembro e Dezembro, sendo dividida da seguinte forma:

- **À definir:** Fase Estadual Curitiba modalidades: **Atletismo** Feminino e Masculino, **Tênis de Campo** Masculino e Feminino e **Natação** Feminino e Masculino.

Modalidade não ofertada na fase municipal, não há necessidade de obter classificação anterior. Para a participação as equipes e atletas devem realizar a inscrição diretamente na unidade de abrangência, respeitando o limite de equipes e atletas por empresa em cada modalidade dispostos neste regulamento.

- **À definir:** Fase Estadual Curitiba modalidade: **Vôlei de Praia** Feminino e Masculino.

Modalidade ofertada na fase municipal, sendo composta pelos classificados da fase municipal, respeitando o limite de equipes e atletas dispostos neste regulamento.

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

- **Novembro:** Fase Estadual Carambeí modalidades: **Basquetebol, Bocha trio, Bola 8, Bolão** Feminino e Masculino, **Dominó, Futebol, Futebol Sete** Livre e Máster, **Futsal** Feminino e Masculino, **Tênis de Mesa** Feminino e Masculino, **Voleibol** Feminino e Masculino e **Xadrez**

Acontece em novembro com a participação dos classificados da Fase Municipal das modalidades **Bola 8 (Dupla), Tênis de Mesa, Truco**, bem como os campeões da Seletiva Regional nas modalidades **Futebol de Campo, Futebol Sete** Livre e Máster, **Futsal** Masculino.

Demais modalidades **Basquetebol, Bocha trio, Bolão** Feminino e Masculino, **Dominó, Futsal** Feminino, **Voleibol** Feminino e Masculino e **Xadrez**, podem ser ofertadas na Fase Municipal (conforme demanda local), mas para a participação na Fase Estadual não há necessidade de obter classificação anterior. Para a participação as equipes e atletas devem realizar a inscrição diretamente na unidade de abrangência, respeitando o limite de equipes e atletas por empresa em cada modalidade dispostos neste regulamento.

COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS E SISTEMA DE DISPUTA – FASE ESTADUAL

Os sistemas de disputa apresentados abaixo, serão obrigatoriamente utilizados na Fase Estadual dos Jogos do Sesi Paraná.

1. Futebol de Campo

Composição dos Grupos

- 6 equipes: 5 campeões das Seletivas Regionais e 1 campeão da Fase Municipal/Regional Curitiba e Região Metropolitana.
 - Caso alguma equipe classificada para a Fase Estadual não confirmar sua presença (dentro do prazo), será utilizado o critério de convite segundo regulamento - Artigo 22, parágrafos 6º, 7º e 8º.
- Serão formados dois grupos de 03 equipes
- Campeão e vice da edição anterior serão cabeça de chave, caso se classifiquem para a Fase Estadual do ano subsequente.
- Sorteio dos demais para composição dos grupos

Sistema de Disputa

- Rodízio simples dentro do grupo, classificando-se apenas o campeão de cada grupo para a jogo final.
- Perdedor do jogo 01 deverá jogar o jogo 02

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

Obs.: Caso não feche as 06 equipes dentro do prazo será realizado eliminatória dupla grupo único.

2. Futebol Sete Livre e Master, Futsal Masculino

Composição dos Grupos

- 6 equipes: 5 campeões das Seletivas Regionais e 1 campeão da Fase Municipal/Regional Curitiba e Região Metropolitana.
 - Caso alguma equipe classificada para a Fase Estadual não confirmar sua presença (dentro do prazo), será utilizado o critério de convite segundo regulamento - Artigo 22, parágrafos 6º, 7º e 8º.
- Serão formados dois grupos de 03 equipes
- Campeão e vice da edição anterior serão cabeça de chave, caso se classifiquem para a Fase Estadual do ano subsequente.
- Sorteio dos demais para composição dos grupos

Sistema de Disputa

- Rodízio simples dentro do grupo, classificando-se primeiro e segundo colocados para cruzamento olímpico (semifinal e final)
- Perdedor do jogo 01 deverá jogar o jogo 02

Obs.: Caso não feche as 06 equipes dentro do prazo será realizado eliminatória dupla grupo único.

3. Basquetebol, Voleibol Masculino e Feminino, Futsal Feminino, Tênis de Campo e Vôlei de Praia Masculino e Feminino.

Nestas modalidades os sistemas de disputas serão definidos pelos seguintes critérios:

- Até 5 equipes inscritas: Grupo único com sistema de disputa eliminatória dupla;
- 6 equipes inscritas:
 - Primeira Fase: Serão divididos em dois grupos compostos por 3 equipes, rodízio simples no grupo. Classificando-se o 1º e 2º colocado de cada grupo.
 - Segunda Fase: Cruzamento Olímpico com semifinais e final.
 - Nos Grupos de 03 equipes: Perdedor do jogo 01 deverá jogar o jogo 02
- 7 equipes inscritas: Grupo único com sistema de disputa eliminatória dupla;
- 8 equipes inscritas:
 - Primeira Fase: Serão divididos em dois grupos compostos por 4 equipes, rodízio simples no grupo. Classificando-se o 1º e 2º colocado de cada grupo.
 - Segunda Fase: Cruzamento Olímpico com semifinais e final.
- 9 equipes inscritas: Grupo único com sistema de disputa eliminatória dupla;
- 10 equipes inscritas:
 - Primeira Fase: Serão divididos em dois grupos de 5 equipes, sistema de disputa eliminatória dupla. Classificando os campeões da chave dos vencedores e da chave dos perdedores (Não há necessidade de disputa da final na Chave).

JOGOS DO SESI

- Segunda Fase: Cruzamento Olímpico com semifinais e final.
- 11 equipes:
 - Primeira Fase: Serão divididos em um grupo de 5 e outro de 6 equipes, sistema de disputa eliminatória dupla. Classificando os campeões da chave dos vencedores e da chave dos perdedores (Não há necessidade de disputa da final na Chave).
 - Segunda Fase: Cruzamento Olímpico com semifinais e final.
- 12 equipes inscritas:
 - Primeira Fase: Serão divididos em quatro grupos compostos por 3 equipes, rodizio simples no grupo. Classificando-se os 1° colocados de cada grupo.
 - Segunda Fase: Cruzamento Olímpico com semifinais e final.
 - Nos Grupos de 03 equipes: Perdedor do jogo 01 deverá jogar o jogo 02

A partir de 13 inscritos o sistema de disputa será determinado pela Coordenação Geral dos Jogos do SESI Paraná, e posteriormente apresentado em Congresso Técnico.

4. Atletismo, natação

- Conforme normas da federação (ver regulamento)

5. Bolão

- 2 passadas

6. Xadrez

- Suíço (igual ou superior a 09 participantes)
- Schuring (menor que 09 participantes)

7. Tênis de mesa, truco, bola 8, dominó, bocha trio

Primeira fase

- Até 7 equipes, grupo único eliminatória dupla
- 8 ou mais equipes:
 - Primeira Fase: as equipes/atletas serão divididas em grupos de eliminatória dupla (número de grupos deverá ser suficiente para a composição da segunda fase), classificando os campeões da chave dos vencedores e da chave dos perdedores (Não há necessidade de disputa da final na Chave).
 - Segunda Fase: Cruzamento olímpico
- Quando tivermos 13 ou 15 equipes/atletas inscritas, neste caso será divisão em grupos rodizio simples, conforme abaixo:
 - 13 equipes/atletas: 3 grupos de 3 equipes/atletas e 1 grupo 4 de equipes/atletas
 - 15 equipes/atletas: 3 grupos de 4 equipes/atletas e 1 grupo de 3 equipes/atletas
 - Classifica-se o primeiro e segundo colocados de cada grupo para cruzamento olímpico

TÍTULO I – DO REGIMENTO GERAL

A. DA INTRODUÇÃO E OBJETIVO

Art. 1º - Os Jogos do SESI é uma ação do PROGRAMA SESI CUIDE-SE + EIXO ESTÍMULO A ATIVIDADES FÍSICAS da Gerência de Segurança e Saúde para Indústria e representam uma das maiores organizações esportivas do país.

§ 1º - Os Jogos do SESI Paraná têm por finalidade desenvolver e incorporar hábitos saudáveis por intermédio da prática de exercícios físicos, com vistas à promoção da saúde e melhoria da qualidade de vida dos trabalhadores, estimulando os a adoção de estilo de Vida Saudável. Consequentemente contribuindo para a competitividade das indústrias Paranaense.

§ 2º - Considerando o esporte como um dos fenômenos de maior impacto sociocultural dos últimos tempos, a sua aplicabilidade extrapola os limites da contribuição a sociedade. Pesquisas demonstram que os hábitos de vida passaram a ser determinantes para a saúde do ser humano. Por isso que o SESI se preocupa em investir em ações de atividade física através da prática do esporte, percebendo que o comportamento preventivo relacionado ao estilo de vida atualmente é visto como INVESTIMENTO para a competitividade empresarial.

§ 3º - Além do estímulo da adoção a um estilo de vida saudável, a prática regular de exercícios físicos conciliada com os valores do esporte, proporciona ao trabalhador da indústria um desenvolvimento na sua saúde física, mental e social, identificando o incentivo das competências como criatividade, espírito de equipe, comunicação, superação, foco em resultados e liderança no ambiente de trabalho, consequentemente contribuindo para seu melhor desempenho profissional e pessoal.

Art. 2º - As empresas contribuintes do Serviço Social da Indústria são, através de seus trabalhadores, as representantes legítimas junto ao SESI organizador do evento.

Art. 3º - Os Jogos do SESI Paraná regem-se pelo presente regulamento e pelas regras oficiais vigentes de cada modalidade esportiva, salvo adaptações contidas no regimento técnico.

Parágrafo Único - Em casos omissos, quando a situação não estiver contemplada pelo presente regulamento, o SESI poderá basear-se no Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD.

Art. 4º - Os Jogos do SESI Paraná são realizados em fases: Municipal, Seletiva Regional e Estadual, sendo considerada uma competição única.

§ 1º - As vivências Esportivas são consideradas como Jogos do SESI, porém não interferem no processo seletivo das fases, tendo papel de estímulo a prática esportiva, preparação e manutenção das equipes em um calendário paralelo.

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP Sesi SENAI IEL SESI

B. DOS PARTICIPANTES

Art. 5º - Pode participar dos Jogos do Sesi Paraná qualquer trabalhador (**pertencente ao segmento industrial**) das indústrias (contribuintes ou optantes do imposto simples), das comunicações e da pesca do Estado do Paraná, que esteja devidamente registrado na empresa há pelo menos 31 (trinta e um) dias para a Fase Municipal, (**Regional Curitiba e Metropolitana**). Para as seletivas regionais e demais fase estadual são obrigados 91 (noventa e um) dias de registro.

Art. 6º - Para competir o atleta deve ter no mínimo 16 (dezesseis) anos completos no dia da sua primeira participação na competição.

Art. 7º - O trabalhador pode competir somente pela empresa que o inscreveu no decorrer de toda a competição, independentemente da fase.

Parágrafo Único - O trabalhador que tem duplo vínculo empregatício deve, no ato da inscrição, optar por qual das empresas competirá.

Art. 8º - Fica **vedada** a participação de atleta que:

§ 1º - Competiu representando a mesma empresa em competição idêntica realizada pelo Sesi em outro Município ou Estado.

§ 2º - Seja estagiário na empresa e/ou funcionário da Associação Desportiva Classista (ADC), Grêmio ou Fundação.

§ 3º - Sejam Atletas Profissionais, caracterizado pela remuneração pactuada e comprovada pelo contrato vigente e ou carteira de trabalho entre o atleta e uma entidade jurídica.

Art. 9 - Quando estiver prestando serviço militar, o trabalhador pode participar desde que esteja devidamente registrado na empresa e apresente o extrato do FGTS no qual conste a penúltima competência paga.

C. DAS INSCRIÇÕES

Art. 10 - As inscrições, para qualquer uma das fases, deverão ser solicitadas por meio do Portal de inscrições dos Jogos do Sesi, constando todas as informações solicitadas. **INSCRIÇÕES FORA DO PRAZO NÃO SERÃO ACEITAS PELA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO.**

§ 1º É responsabilidade da empresa a inserção dos dados lançados no cadastro no Portal e respeitar os prazos de inscrição em qualquer uma das fases do torneio.

§ 2º Ao se inscrever a empresa deverá apontar quais são as modalidades que tem interesse em participar bem como os funcionários que a representará em cada modalidade, respeitando as regras deste regulamento e o boletim informativo da competição.

§ 3º Todas as informações cadastradas pela empresa devem ser verídicas, ficando passiva de punições previstas no regulamento caso ocorra qualquer tentativa de burlar as mesmas.

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP Sesi SENAI IEL **SESI**

§ 4º Ao se inscrever a empresa deverá declarar o nome do representante legal da empresa, o qual responde pela inscrição.

§ 5º A se inscrever a empresa deverá realizar o pagamento dos custos de sua participação, como taxas de inscrição bem com os serviços de arbitragem.

§ 6º A inscrição da empresa deverá apresentar proposta e contrato junto ao Sesi.

§ 7º - No ato da inscrição à empresa-deverá anexar no portal dos Jogos do Sesi a seguinte documentação comprobatória:

- I. **Para a Fase Municipal e Fase Estadual** extrato Individual do FGTS, dos meses definidos no boletim informativo da competição.
- II. **Para a Fase Municipal e Seletiva Regional** é obrigatório anexar no Portal dos Jogos do Sesi o atestado médico para prática esportiva ou declaração de responsabilidade assinada pelo trabalhador atleta, garantindo que possui as condições físicas necessárias para participação na atividade física e isentando o Sesi de quaisquer responsabilidades relacionadas a seu estado de saúde.

O Sesi orienta que antes de iniciar a prática de atividade física, a empresa deve realizar uma avaliação de saúde dos seus trabalhadores.

- III. **Fase Estadual** são obrigatórios à inserção no Portal dos Jogos do Sesi do atestado médico habilitando o atleta a pratica esportiva
- IV. Contrato Social da empresa quando o atleta for empregador em ambas as fases.

§ 8º - Não serão aceitas as inscrições de empresa que as inscrições sejam provenientes de Grêmios, Associações ou Fundações, bem como daquelas que não atendam às disposições já mencionadas nesse artigo.

Art. 11 - O limite de equipes e atletas que podem ser escalados e inscritos estão no quadro abaixo. Estes estabelecem somente o número de vagas para inscrição, o número máximo para participar na modalidade na hora dos jogos e número máximo de atletas inscritos. Números máximo de atletas permitidos a serem escalados (súmula), seguem definições estabelecidas na seção: **Das Modalidades e Provas.**

JOGOS DO SESI

FASE MUNICIPAL E REGIONAL CURITIBA / RMC

MODALIDADE	FEM.	MASC.	MÁXIMO DE EQUIPES / ATLETAS	Nº MÁX. DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA ESCALADOS POR EQUIPE	Nº MÁX. DE ATLETAS DISPONÍVEIS POR EQUIPE
BASQUETEBOL		X	*02	10 Atletas + Técnico	22 Atletas
BOCHA (TRIO)	X	X	NÃO HÁ LIMITE	03 Atletas + 01 Reserva	Não se aplica
BOLA 8 (DUPLAS)	X	X	NÃO HÁ LIMITE	02 Atletas	Não se aplica
BOLÃO	X	X	NÃO HÁ LIMITE	05 Atletas + 01 Técnico	Não se aplica
DOMINÓ (DUPLA)	X	X	NÃO HÁ LIMITE	02 Atletas	Não se aplica
FUTEBOL		X	02	18 Atletas + Técnico + Massagista	30 Atletas
FUTEBOL SETE (LIVRE E MÁSTER)		X	02 LIVRE E 02 MÁSTER	13 Atletas + Técnico + Massagista	25 Atletas
FUTSAL	X	X	*02 F. e 02 M.	11 Atletas + Técnico + Massagista	23 Atletas
TÊNIS DE MESA	X	X	NÃO HÁ LIMITE	01 Atleta	Não se aplica
TRUCO	X	X	NÃO HÁ LIMITE	02 Atletas	Não se aplica
VÓLEI DE PRAIA	X	X	NÃO HÁ LIMITE	02 Atletas + 01 Reserva	Não se aplica
VOLEIBOL	X	X	*02 F. e *02 M.	11 Atletas + Técnico + Massagista	23 Atletas
XADREZ	X	X	NÃO HÁ LIMITE	01 Atleta	Não se aplica

* Nestas modalidades favor verificar condições de inscrição no Art. 11, § 1º e 2º.

§ 1º - Fica sob responsabilidade de empresa realizar a primeira escalação de atletas via portal dos jogos do Sesi nas modalidades de Basquetebol, Futebol, Futebol Sete Livre / Máster, Futsal Feminino e Masculino e Voleibol Feminino e Masculino. Todos os prazos para escalação pré jogos serão definidos pela unidade Sesi local.

§ 2º - Nas modalidades Basquetebol, Futebol, Futebol Sete Livre / Máster, Futsal Feminino e Masculino e Voleibol Feminino e Masculino, o mesmo atleta não pode se inscrever para a mesma modalidade em equipes diferentes.

FASE ESTADUAL E SELETIVA REGIONAL

MODALIDADE	FEM.	MASC.	MÁXIMO DE EQUIPES / ATLETAS	Nº MÁX. DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA POR EQUIPE
ATLETISMO (16+ / 30+)				
100m - 200m - 400m - 1.500m	X			
100m - 200m - 800m - 3.000m		X		
Salto (Altura / Distância)	X	X	NÃO HÁ LIMITE DE INSCRIÇÃO DE ATLETAS E/OU EQUIPES	
Arremesso de Peso	X	X		
Revezamento 4 x 100m (absoluto)	X	X		
BASQUETEBOL		X	01	10 Atletas + Técnico
BOCHA (TRIO)	X	X	03 F. e/ou M.	03 Atletas + 01 Reserva
BOLA 8 (DUPLAS)	X	X	CLASS. MUNICIPAL	02 Atletas
BOLÃO	X	X	02 F. e/ou M.	05 Atletas + 01 Técnico
DOMINÓ (DUPLA)	X	X	10 F. e/ou M.	02 Atletas
FUTEBOL		X	CLASS. REGIONAL	18 Atletas + Técnico + Massagista
FUTEBOL SETE (LIVRE E MÁSTER)		X	CLASS. REGIONAL	13 Atletas + Técnico + Massagista
FUTSAL	X	X	*01 F CLASS. REGIONAL	11 Atletas + Técnico + Massagista
NATAÇÃO (16+, 30+ e 40+)				
50m (LIVRE/PEITO/COSTAS/BORBOLETA)	X	X		
200m LIVRE	X	X	NÃO HÁ LIMITE DE INSCRIÇÃO DE ATLETAS E/OU EQUIPES	
4 X 50m LIVRE (ABSOLUTO)	X	X		
TÊNIS DE CAMPO (16+, 35+. 45+) - MODALIDADE INDIVIDUAL	X	X	05 F. e 10 M.	01 Atleta
TÊNIS DE MESA	X	X	CLASS. MUNICIPAL	01 Atleta
TRUCO	X	X	CLASS. MUNICIPAL	02 Atletas
VÔLEI DE PRAIA	X	X	CLASS. MUNICIPAL	02 Atletas + 01 Reserva
VOLEIBOL	X	X	*01 F. e *01 M.	11 Atletas + Técnico + Massagista
XADREZ	X	X	05 F. e/ou M.	01 Atleta

* Nestas modalidades favor verificar condições de inscrição no Art. 11, § 3º e § 4º.

§ 3º - Para a Fase Estadual, nas modalidades Basquetebol, Futebol, Futebol Sete Livre / Máster, Futsal Feminino e Masculino, Vôlei de Praia Feminino e Masculino e Voleibol Feminino e Masculino permanece apenas 01 equipe por empresa por modalidade.

§ 4º - Para a Fase Estadual e Seletiva Regional não teremos a opção de escalar atletas, portanto o número de máximo de atletas que devem ser inscritos por modalidade permanece conforme demonstrado no quadro de modalidades acima.

JOGOS

DO SESI

Art. 12 - É permitida a fusão de empresas de um mesmo grupo econômico para a formação de equipes, desde que cumpram os requisitos legais, apresentando documentos de comprovação desta união assinada pelos diretores legais de cada empresa.

§ 1º - A participação nos Jogos do Sesi Paraná que estiver caracterizada pela fusão de empresas, restringir-se-á, impreterivelmente até a fase estadual.

§ 2º - Em caso de empresa/equipe, inscrita por meio de fusão de empresas, obter colocação condizente à classificação para fases subsequentes à fase estadual, cederá obrigatória e automaticamente esta vaga para a empresa com participação única (sem fusão), com colocação imediatamente posterior.

Art. 13 - A documentação necessária para a composição de fusões de empresas de mesmo Grupo Econômico será uma declaração em papel timbrado do Departamento de Recursos Humanos de cada Empresa envolvida, confirmando que **se trata de empresas do mesmo grupo econômico e há interesse igual para esta união e representação nos Jogos do Sesi**, no ato deve se apresentar a Cópia do Contrato das empresas, última alteração.

- I. A formalização da fusão acontecerá após análise da documentação pela Unidade Sesi Local.
- II. No momento em que os participantes optarem pela Fusão, a inscrição das empresas envolvidas deverá ser representada por somente um único CNPJ.

Art. 14 – Em caso de empresas que não são do mesmo grupo econômico, serão permitidos dois tipos de fusões de empresas, em cada gênero:

- I. Fusões compostas por até três empresas, desde que a soma total dos funcionários das três não ultrapasse a 200 (duzentos) funcionários;
- II. Fusões compostas por até cinco empresas, desde que o total dos funcionários de cada empresa não ultrapasse a 20 (vinte) funcionários;

§ 1º - Para a comprovação para este formato de fusão deve se apresentar: Cópia do Contrato das empresas, última alteração; Relação Anual de Informações Sociais (**RAIS**), Cadastro Geral de Empregados e Desempregados - **CAGED**, e Declaração de autorização da empresa assinada pelo diretor/representante, autorizando a unificação desses funcionários para representar uma empresa específica nos Jogos do Sesi.

- I. A formalização da fusão acontecerá após análise da documentação pela Unidade Sesi Local;

Art. 15 – A empresa poderá participar somente de uma fusão por ciclo esportivo, em cada gênero.

Art. 16 - A empresa que, no ato da inscrição, não completar o número máximo de atletas por modalidade poderá fazê-lo respeitando-se os prazos estabelecidos neste regulamento e no Boletim Informativo.

§ 1º - Para efetivar a inscrição/adesão a uma modalidade, a empresa deverá necessariamente registrar o número mínimo de atletas válidos exigidos na modalidade.

Art. 17 - O atleta inscrito nas modalidades de Basquetebol, Bocha, Bola 8, Bolão, Dominó Futebol, Futebol Sete Livre e Máster, Futsal, Tênis de Mesa, Truco, Vôlei de Praia e Voleibol pode ser substituído somente nos seguintes casos:

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL SESI

- A. Demissão;
- B. Impossibilidade física mediante comprovação médica;
- C. Não ter jogado nenhuma partida na modalidade em que está inscrito;
- D. Óbito.

§ 1º - Na Seletiva Regional e Fase Estadual Carambeí a substituição/inclusão pode ser realizada em até **48 (quarenta e oito) horas antes** do horário estabelecido para o início **da competição**, independente da modalidade. Em situações de casos omissos a solicitação será avaliada pela organização. Toda substituição será via Portal e a inserção e validação (Sesi Local) dos documentos deve ser feita durante o prazo de 48 horas antes do início da competição.

§ 2º Para as Fases Municipais e Regional Curitiba e Metropolitana o prazo para a realizar substituição/inclusão é definido no boletim informativo da competição.

§ 3º - Após ser substituído, o atleta não poderá mais solicitar inscrição naquela modalidade/fase em que estava inscrito.

§ 4º - Em caso de eliminação (punição), em qualquer uma das fases dos Jogos, o atleta não poderá ser substituído.

Art. 18 – O atleta inscrito nas modalidades de Atletismo (exceto revezamento), Natação (exceto revezamento) e Tênis de Campo, em virtude destas modalidades serem uma inscrição em modalidade individual, realização de balizamento e demais questões que impactam na organização esportiva do evento, a **substituição** pode ser realizada em até 7 dias (1 semana) antes do início da competição.

§ 1º - Após ser substituído, o atleta não poderá mais solicitar inscrição naquela modalidade/fase em que estava inscrito.

§ 2º - Em caso de eliminação (punição), em qualquer uma das fases dos Jogos, o atleta não poderá ser substituído.

§ 3º - A substituição só pode ocorrer entre atletas da mesma categoria e naipes.

Art. 19 – Independente da fase, o atleta pode se inscrever em quantas modalidade/provas que desejar, porém em caso de coincidência de horário ficará de responsabilidade da empresa e do participante possíveis transtornos que possam ocorrer. A organização dos jogos não se responsabilizará por casuais eliminações e também não fará alteração de horário.

Art. 20 - A empresa se obriga a comunicar imediatamente a rescisão do contrato de trabalho do atleta, para seu desligamento da competição.

Art. 21 - A empresa inscrita é responsável pela realização de exames médicos em seus trabalhadores de forma que ao inscrevê-los estejam em perfeitas condições de saúde para a prática esportiva necessárias. Isentando o SESI de qualquer responsabilidade relacionadas a seu estado de saúde. O SESI incentiva a todos que procurem um médico e realize uma avaliação antes de iniciar uma prática esportiva.

Art. 22 - O cancelamento de inscrição da empresa será aceito até antes da assinatura da proposta e contrato de prestação de serviço, independentemente da fase disputada.

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

§ 1º - A solicitação de cancelamento de inscrição deverá ser feita pelo representante da empresa geral, devendo ser justificada e encaminhada ao SESI organizador do evento.

§ 2º - Após este prazo a empresa terá que arcar com os custos de taxa de inscrição e serviço de arbitragem, e terá a sua exclusão da próxima edição dos Jogos do Sesi

D. DA CLASSIFICAÇÃO E CONTAGEM DE PONTOS

Art. 23 - O direito de participar da Seletiva Regional e Estadual será adquirido conforme a seguinte estratégia de classificação:

§ 1º Poderão participar da Seletiva Regional nas modalidades **futebol, futebol sete livre e máster, futsal masculino**, as equipes classificadas em 1º lugar fase Municipal, **exceção** feita a Fase Regional Curitiba e Metropolitana que classificará os 1º Lugar direto para o Estadual.

§ 2º Poderão participar da Fase Estadual nas modalidades **futebol, futebol sete livre e máster, futsal masculino**, as equipes classificadas em 1º lugar na Seletiva Regional, bem como o 1º lugar da Fase Regional Curitiba e Metropolitana.

§ 3º - Poderão participar da Fase Estadual na modalidade **vôlei de praia** as equipes classificadas em 1º lugar na fase Municipal e Fase Regional Curitiba e Metropolitana.

§ 4º - Nas modalidades, **bola 8, tênis de mesa feminino e masculino, truco**, os atletas que obtiveram o 1º, 2º e 3º lugar na fase Municipal, bem como os 15 primeiros classificados da fase Regional 1 (Curitiba/Metropolitana), estarão automaticamente classificados para a fase estadual.

§ 5º - As modalidades **Basquetebol, Bocha trio, Bolão** Feminino e Masculino, **Dominó, Futsal** Feminino, **Voleibol** Feminino e Masculino e **Xadrez**, podem ser ofertadas na Fase Municipal (conforme demanda local), mas para a participação na Fase Estadual não há necessidade de obter classificação anterior. Para a participação as equipes e atletas devem realizar a inscrição diretamente na unidade de abrangência, respeitando o limite de equipes e atletas por empresa em cada modalidade dispostos neste regulamento.

§ 6º - No impedimento das empresas, em participara da Fase Estadual, poderão participar as equipes e atletas com colocação imediatamente posterior, até o terceiro lugar

§ 7º - Cabe ao SESI convidar empresas, na Fase Estadual, naquelas modalidades em que não houve confirmação de inscrições ou desistência em tempo hábil. Para as modalidades coletivas a realização do convite será usado o critério de maior número de trabalhadores inscritos por região.

§ 8º - Cabe à organização analisar a viabilidade ou não dos convites.

Art. 24 - Para classificação geral dos Jogos do SESI Paraná a contagem de pontos será computada separadamente por modalidade e sexo, obedecendo à seguinte tabela:

JOGOS



DO SESI

Sistema Fiep FIEP
SESI
SENAI
IEL **SESI**

1º lugar	13 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	05 pontos
4º lugar	03 pontos
5º lugar	02 pontos
6º lugar	01 ponto

§ 1º - Nas modalidades que não precisam de classificação para a Fase Estadual a pontuação será computada para a etapa municipal sendo contada separadamente por naipe.

§ 2º - A classificação nas modalidades que possibilitam a participação de mais de uma equipe por empresa será obtida através da somatória dos pontos dos 06 (seis) primeiros lugares alcançados, adotando-se a pontuação já descrita nesse artigo.

Art. 25 - Em caso de empate na classificação final geral, será considerada melhor classificada a empresa com maior número de primeiros lugares nas modalidades disputadas. Persistindo o empate, considerar-se-á o número de segundos lugares, e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.

Art. 26 - Nas competições disputadas em sistema de dupla eliminatória, conhecidos os campeões e vice-campeões na partida final, as classificações seguintes serão atribuídas às equipes que estão há mais tempo na competição; e, quando excluídos numa mesma rodada, àquela que perdeu para uma que obteve melhor classificação.

Art. 27 - Para a obtenção da classificação final das equipes nas competições onde foi adotado o sistema de grupos/chaves, cujas equipes não obtiveram classificação para a fase eliminatória, será considerado para fins de classificação, o desempenho da equipe durante sua participação.

E. DOS PROTESTOS

Art. 28 - Aos representantes credenciados e aos capitães de equipes é facultado protestar contra irregularidades verificadas durante a partida, sempre que puderem comprovar que alguma empresa deixou de cumprir os aspectos legais do presente regulamento.

Art. 29 - O protesto deverá ser registrado e protocolado na Coordenação Técnica no prazo de 24 horas após o encerramento da partida, exceção feita nos finais de semana, quando deverá ser protocolado no primeiro dia útil subsequente.

§ 1º Na Seletiva Regional e Estadual o prazo é de 1 (uma) hora após o encerramento da partida.

Art. 30 - Os protestos devem ser fundamentados com provas circunstanciais ou fatos que possam evidenciar a irregularidade e redigidos em termos adequados. A Coordenação Técnica reserva-se o direito de não enviar à Comissão de Ética e Disciplina Esportiva os protestos sem as respectivas provas e os que versarem sobre arbitragem.

Art. 31 - O protesto que não apresentar a documentação comprobatória não poderá ser julgado, sendo considerado incompleto.

§ 1º - Ao registrar o protesto a empresa fica informada, que caso ocorra inconformidade da acusação e ou perda da causa poderá sofrer penalidades impostas pela organização, são elas:

- A. Perda de pontos mínimos em modalidades e sistemas de disputas que permitam esta dedução.
- B. Eliminação da competição vigente.
- C. Suspensão da próxima edição dos Jogos do Sesi.

Art. 32 - Após a Coordenação Técnica dos Jogos homologar a inscrição de uma empresa ou um atleta, somente serão aceitos protestos referentes a esse assunto, mediante a apresentação de provas documentais.

§ 1º - A equipe protestada quanto a suspeita de fraude em documento de vinculação à empresa, com fulcro no princípio do contraditório e ampla defesa, poderá justificar-se mediante a apresentação de contraprovas perante a Comissão de Ética e Disciplina Esportiva, sob pena de revelia.

§ 2º - Os documentos que podem ser solicitados, em uma única vez, para comprovação são os seguintes:

1. Extrato do FGTS expedido pela CAIXA (inclusive de meses anteriores).
2. Carteira Profissional atualizada.
3. Folha de registro de empregados.
4. Guia de recolhimento de FGTS.
5. Relação de empregados admitidos e demitidos recentemente **CAGED**.
6. Cópia do Contrato de Trabalho.
7. Cédula de Identidade ou Cédula de Identidade Profissional.
8. Cópia do Contrato das empresas, última alteração.
9. Relação Anual de Informações Sociais **RAIS**.

§ 3º - Em casos omissos onde a Organização Geral do evento identificar por meio de conferência ou denúncia erro ou fraude na inscrição, documentação apresentada e/ou validada pela unidade Sesi Local responsável pelos atletas e inconformidades no cumprimento das regras que regem este regulamento, o Coordenador Geral tem total autonomia para seguir com a aplicação das punições e sanções ao atleta/empresa irregular, seguindo a seguinte regra:

- A Se verificado antes do início da competição a Coordenação solicitará ajuste na documentação que deve ser feito em até 02 horas após a formalização do pedido ou início da competição. Não havendo a correção a equipe/atleta serão eliminados da competição;
- B Se a empresa/atleta já tiver iniciado a competição, a Coordenação solicitará ajuste na documentação que deve ser feito em até 02 horas após a formalização do pedido ou início da próxima rodada. Não havendo a correção o resultado de todas as partidas/provas dos envolvidos serão anulados, dando a

vitória a(s) equipe(s) adversária(s) pelo placar mínimo, conforme regras oficiais das modalidades, e o atleta/equipe irregular serão eliminados da competição;

- C Se for caracterizada a fraude de forma consciente, a empresa toda será eliminada da edição vigente e das 2 (duas) próximas edições dos Jogos do Sesi.

Obs.: Não cabe protestos em relação a inscrições irregulares de atletas e/ou equipes identificados pela Coordenação Geral do evento.

F. DA COMISSÃO DE ÉTICA E DISCIPLINA ESPORTIVA

Art. 33 - São passíveis de punição todos aqueles que, direta e indiretamente ligados aos Jogos, provoquem distúrbios ou tentem desvirtuar as finalidades da competição, apresentando protestos improcedentes, críticas difamatórias ou outros atos que tumultuem a organização do evento, sob pena de advertência, suspensão e exclusão.

Art. 34 - É competência da Comissão de Ética e Disciplina Esportiva apreciar protestos interpostos pelos participantes.

Art. 35 - A Comissão de Ética e Disciplina Esportiva é constituída por cinco elementos, escolhidos pelo Sesi dentre os representantes das empresas ou de entidades ligadas ao esporte, sendo um presidente, um relator, um secretário e dois membros.

§ 1º - Fica vedada a participação na Comissão de Ética e Disciplina Esportiva do representante da empresa que está envolvida no julgamento.

§ 2º - A Comissão de Ética e Disciplina Esportiva pode atuar com a presença mínima de três elementos.

Art. 36 - O presidente, o relator e o secretário são escolhidos dentre os membros da comissão. Não havendo acordo entre estes, a escolha será por sorteio.

Art. 37 - A Comissão de Ética e Disciplina Esportiva reúne-se sempre que convocada pelo Sesi.

Art. 38 - É expressamente vedada a participação de funcionários do Sesi no julgamento dos casos, exceto:

- 1º** - Para instalação de sessão até a escolha do presidente;
- 2º** - Para assessorar tecnicamente a Comissão;
- 3º** - Quando solicitado pela Comissão.

Art. 39 - Cabe ao presidente da Comissão organizar a sessão, determinar o início dos trabalhos e a leitura pelo relator dos casos levados a julgamento.

§ 1º - O Presidente estabelecerá o tempo, em minutos, concedido às partes para se pronunciarem, apresentando suas ponderações.

§ 2º - As empresas envolvidas deverão ser representadas por um único representante, devidamente credenciado.

§ 3º - As provas deverão ser apresentadas por escrito, juntadas ao processo, podendo também ser ouvidas testemunhas previamente arroladas, no máximo duas de cada parte.

Art. 40 - A votação terá início imediatamente após a instrução do processo. Os votos e a pena deverão ser fundamentados.

§ 1º - O primeiro a votar será o relator, seguido do secretário e demais membros.

§ 2º - O presidente votará somente em caso de empate no julgamento.

Art. 41 - Encerrado o julgamento, proceder-se-á a leitura do seu resultado, sendo aplicadas as penalidades e publicadas as resoluções imediatamente.

Parágrafo Único - Não caberá recurso sobre decisão tomada pela Comissão de Ética e Disciplina Esportiva.

Art. 42 - Deverá ser lavrada a ata, descrevendo pormenorizadamente os trabalhos e ocorrências de cada reunião da Comissão, que será encaminhada ao SESI no primeiro dia útil após a reunião.

Art. 43 - Sempre que se fizer necessário, poderá haver substituição dos componentes da Comissão de Ética e Disciplina Esportiva, com vistas a preservar a absoluta imparcialidade dos julgamentos, ficando a referida substituição a critério do SESI.

G. DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 44 - As normas disciplinares da competição atendem às seguintes disposições:

§ 1º - A equipe, seus atletas e membros da comissão técnica inclusos nos artigos constantes nesse capítulo cumprem as penas imediatamente, não havendo necessidade de instalação da Comissão de Ética e Disciplina Esportiva.

§ 2º - Relatório apresentado pelo representante de modalidade também é considerado documento oficial reconhecido pela comissão organizadora.

Art. 45 - O número de cartões que compõem 1 (uma) série é estabelecido pela seguinte tabela:

MODALIDADE	NÚMERO DE CARTÕES QUE COMPÕEM 1 (UMA) SÉRIE	
	AMARELO	VERMELHO
Futebol	3	1
Futebol Sete	3	1
Futsal	3	1
Voleibol	4	2

Art. 46 - A suspensão em virtude de cartão vermelho será cumulativa para as fases subsequentes (municipal, seletiva regional, meeting e estadual).

Art. 47 - Fica suspenso por uma partida:

- I. O atleta que completar a 1ª série de cartões amarelos ou vermelhos;
- II. O atleta ou membro da comissão técnica citado em súmula por prática de irregularidades, mesmo sem ter sido expulso.

Art. 48 - Fica suspenso por duas partidas:

- I. O atleta que completar a 2ª série de cartões sejam eles: amarelos ou vermelhos;
- II. O atleta ou membro da comissão técnica reincidente do “item II” do artigo anterior.
- III. Caso o atleta complete as duas séries (amarelo e vermelho) na mesma partida.

Art. 49 - Fica suspenso por três partidas:

- I. O atleta que completar a 3ª série de cartões sejam eles: amarelos ou vermelhos;
- II. O atleta ou membro da comissão técnica que reclamar de forma ostensiva ou ofender, por gestos ou palavras, o companheiro de equipe, o adversário, a equipe de arbitragem ou o representante do SESI.

Art. 50 - Fica eliminado da **edição vigente** dos Jogos do SESI Paraná:

- I. O atleta, equipe ou membro da comissão técnica que mesmo após ser advertido pela organização do evento desrespeitar os espaços liberados para o consumo de bebidas alcoólicas;
- II. O atleta ou membro da comissão técnica que for punido com cartão vermelho, desde que relatado em súmula como ato de indisciplina;
- III. O atleta em competição individual, bem como a equipe e seus atletas na hipótese de competição coletiva, do presente regulamento;
- IV. O atleta ou membro da comissão técnica que ofender tentar agredir contra a assistência, companheiro de equipe, adversário, equipe de arbitragem ou representante do SESI;
- V. O atleta ou membro da comissão técnica que for reincidente “item II” do artigo anterior;
- VI. A equipe, bem como seus atletas, que tiver 3 (três) ou mais atletas expulsos em uma mesma partida, desde que relatado em súmula como atos de indisciplina ou agressão;
- VII. O atleta em competição individual, bem como a equipe e seus atletas na hipótese de competição coletiva, que abandonar o local da competição durante o transcorrer da mesma sem permissão do árbitro, exceto por motivo de impossibilidade física.
- VIII. O atleta, equipe ou membro da comissão técnica que incorrer em qualquer uma das infrações acima, na última partida de sua equipe na competição, cumprirá a pena na próxima edição.

Parágrafo único: O consumo de bebidas alcoólicas fica restrito apenas aos locais adequados, os quais serão definidos pela organização local e informado aos representantes de empresa em congresso técnico.

Art. 51 - Fica eliminado da **edição vigente** e suspenso da **próxima edição** dos Jogos do SESI Paraná:

- I. O atleta, equipe ou membro da comissão técnica que mesmo após ser advertido pela organização do evento desrespeitar os espaços liberados para o consumo de bebidas alcoólicas provocar tumulto e prejudicar o bom andamento antes, durante e após o evento;
- II. O atleta ou membro da comissão técnica que provocar tumulto e prejudicar o bom andamento antes, durante e após o jogo;

- III. A equipe, seus atletas e membros da comissão técnica que derem causa a invasão de campo, quadra ou cancha por torcedores;
- IV. O atleta ou membro da comissão técnica que praticar atos de agressão ou contra assistência, companheiro da equipe, adversário, equipe de arbitragem ou representante do SESI;
- V. A equipe, bem como seus atletas, que contar com 5 (cinco) ou mais pessoas incursas no “item III” deste artigo.

§ 1º - A equipe, seus atletas e membros da comissão técnica, na reincidência de qualquer item deste artigo, ficam suspensos por 3 (três) anos das atividades esportivas do SESI

§ 2º - O consumo de bebidas alcoólicas fica restrito apenas aos locais adequados, os quais serão definidos pela organização local e informado aos representantes de empresa em congresso técnico.

Art. 52 – Qualquer atleta e membro da comissão técnica, eliminado da competição, não pode em hipótese alguma interferir nas partidas subsequentes em qualquer modalidade e/ou naipes, esta regra não sendo cumprida, irá agravar a penalidade imposta, seguindo a ordem da aplicação das Normas disciplinares, sendo essa decisão da Coordenação Geral do evento.

§ 1º - Atletas e membros da comissão eliminados devem permanecer do lado oposto ao banco de reservas em qualquer modalidade/prova.

Art. 53 – Qualquer atleta e membro da comissão técnica, expulso de uma partida, não pode em hipótese alguma interferir nas partidas subsequentes da modalidade em que esteja suspenso, esta regra não sendo cumprida, irá agravar a penalidade imposta, seguindo a ordem da aplicação das Normas disciplinares, sendo essa decisão da Coordenação Geral do evento.

§ 1º - Atletas e membros da comissão suspensos devem permanecer do lado oposto ao banco de reservas da modalidade/prova que esteja suspenso.

H. DAS PREMIAÇÕES

Art. 54 - Na Fase Municipal e Fase Estadual Curitiba a premiação de medalhas e troféus em cada modalidade ocorrerá de acordo com o número mínimo de equipes inscritas na competição, conforme descrito a seguir:

- I. Até 03 equipes inscritas => somente 1º lugar;
- II. Até 05 equipes inscritas => 1º e 2º lugar;
- III. Mais de 05 equipes inscritas => 1º, 2º e 3º lugar.

Parágrafo Único - Será distribuída ainda a seguinte premiação:

- I. Medalhas e troféus para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar, em todas as modalidades.
- II. Medalha para o artilheiro nas modalidades futebol, futebol sete (livre e máster) e futsal (feminino e masculino);
- III. Medalha para o goleiro da equipe menos vazada nas modalidades futebol, futebol sete (livre e máster) e futsal (feminino e masculino);
- IV. Medalha para o cestinha na modalidade basquetebol;
- V. Troféu de campeão Geral na Fase Municipal

Art. 55 – Na Fase Estadual Carambeí a premiação será a seguinte:

JOGOS

DO SESI

- I. Medalhas e troféus para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar, em todas as modalidades.
- II. Medalha para o artilheiro nas modalidades futebol, futebol sete (livre e máster) e futsal (feminino e masculino);
- III. Medalha para o goleiro da equipe menos vazada nas modalidades futebol, futebol sete (livre e máster) e futsal (feminino e masculino);
- IV. Medalha para o cestinha na modalidade basquetebol;

Art. 56 – Na Fase Estadual Curitiba a premiação será a seguinte:

- I. Medalhas para as equipes/atletas classificadas em 1º, 2º e 3º lugar, em todas as modalidades/categorias.
- II. Troféus para as equipes/atletas classificadas em 1º, 2º e 3º lugar, nas modalidades de tênis de campo e vôlei de praia;
- III. Troféu de campeão geral nas modalidades de natação e atletismo;

I. DA COORDENAÇÃO TÉCNICA

Art. 57 - A Coordenação Técnica é de competência dos profissionais das Unidades do SESI promotoras da competição, sob supervisão da Gerência de Segurança e Saúde para Indústria, em todas as fases de disputa.

Art. 58 - Além das competências já incluídas no regulamento, cabe à Coordenação Técnica:

- I. Estabelecer o valor das taxas de arbitragem/inscrição;
- II. Seguir sistema de disputa apresentado no regulamento nas competições por modalidade e a forma de sorteio a ser efetuado no Congresso Técnico;
- III. Formatar os programas, as tabelas e sistemas de disputa para as competições;
- IV. Definir as datas, os locais das competições e o prazo, se necessário, para transferi-las;
- V. Efetivar o cancelamento, de comum acordo entre os interessados, das partidas cujos resultados não influem na decisão da competição;
- VI. Estabelecer estratégia de divulgação dos resultados, seja por meio de boletins, notas ou outros meios de comunicação;
- VII. Vetar a participação de atletas e equipes inscritas que não apresentem condições de disputa nas competições;
- VIII. Aplicar o regulamento e fiscalizar o cumprimento das suas disposições;
- IX. Esclarecer dúvidas referentes à parte técnica das competições;
- X. Solicitar à empresa (a qualquer momento da competição) os documentos mencionados abaixo a fim de conferir e esclarecer dúvidas:
 1. Extrato de FGTS expedido pela CAIXA (inclusive de meses anteriores);
 2. Carteira Profissional atualizada;
 3. Folha de registro de empregados;
 4. Guia de recolhimento do FGTS;
 5. Relação de empregados admitidos e demitidos recentemente;
 6. Cópia do Contrato de Trabalho;
 7. Cédula de Identidade ou Cédula de Identidade Profissional.
 8. Contrato formal de trabalho vigente entre atleta e entidade de prática desportiva.
 9. Outros documentos não solicitados acima de acordo com a necessidade.

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL SESI

XI. A homologação do campeão geral.

J. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 59 - O SESI não se responsabiliza por qualquer acidente que possa ocorrer com atletas ou terceiros durante a realização dos Jogos.

Art. 60 - As despesas com alimentação, hospedagem, transporte e taxa de arbitragem são de inteira responsabilidade da empresa participante.

Art. 61 - O SESI não responde por descontos em salário de trabalhadores, decorrentes de sua participação nas competições.

Art. 62 - Os danos causados às dependências onde se realizam as partidas são de exclusiva responsabilidade das equipes ou atletas motivadores dos mesmos e devem ser reparados no prazo de 72 (setenta e duas) horas, sob pena de não participação nos próximos Jogos do SESI Paraná.

Art. 63 - A empresa inscrita autoriza ao SESI/PR - SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA DO PARANÁ a utilizar a imagem da empresa participante, bem como dos trabalhadores / atleta fixada no projeto Jogos do SESI para divulgação institucional.

Art. 64 - As reuniões de representantes são realizadas em horário e local designados previamente pela Coordenação Técnica.

Parágrafo Único - As deliberações e decisões tomadas no congresso e reuniões técnicas são indiscutíveis, irrecorríveis e irreversíveis. O não comparecimento implica na aceitação total das decisões.

Art. 65 - Nas competições em que se fizerem necessários árbitros cabe às equipes participantes o pagamento das taxas de arbitragem/inscrição, antes do início de cada partida/competição.

Parágrafo Único - O valor da taxa é igualmente rateado entre as equipes e o pagamento é efetuado mediante recibo de recebimento.

Art. 66 - Os órgãos oficiais de comunicação e informação são o Boletim e a Nota Oficial.

Art. 67 - A inscrição de uma empresa é considerada como evidência de que conhece e se compromete a respeitar as regras de cada modalidade esportiva, assim como deste regulamento e da Coordenação Técnica.

Art. 68 - Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica da competição, respeitados os princípios do contraditório e ampla defesa, desde que necessário, com fulcro na legislação pátria apropriada vigente.

TÍTULO II – DO REGIMENTO TÉCNICO

A. DAS COMPETIÇÕES

Art. 69 - As partidas terão início na hora fixada no Boletim ou Nota Oficial. Somente haverá tolerância de 15 minutos para a primeira partida da rodada. A equipe que não se apresentar no local da competição, na hora estabelecida e em condições de iniciar a disputa, será considerada derrotada.

Parágrafo Único - As empresas devem trazer bolas/material para aquecimento.

Art. 70 - Somente poderão competir atletas uniformizados, de acordo com as regras oficiais das modalidades esportivas.

Art. 71 - No caso de uniformes que possam confundir a arbitragem, será efetuado sorteio e a equipe perdedora disporá de 10 minutos para substituí-los, sob pena de perda dos pontos da respectiva partida, com o placar mínimo.

Art. 72 - Todos os atletas e comissão técnica deverão apresentar, obrigatoriamente, ao representante designado, antes do início da partida, a **CÉDULA DE IDENTIDADE** ou **CÉDULA DE IDENTIDADE PROFISSIONAL**, que poderá ser substituída pela **CARTEIRA PROFISSIONAL** atualizada e com fotografia, **CNH (CARTEIRA NACIONAL DE HABILITAÇÃO)** com fotografia ou, ainda, a **CARTEIRA** da **EMFA (ESTADO MAIOR DAS FORÇAS ARMADAS)**.

§ 1º – Documentos digitais oficiais serão aceitos, porém os mesmos devem ser abertos no aplicativo oficial e não ser uma foto (printscreen) de tela.

§ 2º – Não serão aceitos documentos rasurados de forma que a identificação do atleta seja duvidosa. Todos os documentos acima devem ser originais e vigentes.

Art. 73 - Nas modalidades coletivas, além dos atletas reservas, somente poderão permanecer no banco as pessoas mencionadas na Relação Nominal da Comissão Técnica entregue no ato da inscrição da empresa: técnico, massagista.

Art. 74 - As partidas suspensas no seu decorrer, por qualquer motivo e que não possam ser reiniciadas em uma hora, terão a súmula assinada e sua continuidade será, sempre que possível, antes da rodada subsequente da competição. Prevalecerá o resultado e o tempo anteriormente decorrido, sendo que as punições registradas na súmula serão mantidas.

§ 1º - No local de competição o representante SESI e o árbitro são as autoridades competentes para decidir a suspensão ou o encerramento da partida.

§ 2º - No reinício da partida, obrigatoriamente, os atletas deverão ser os mesmos presentes em campo/quadra na hora da paralisação, exceção feita às substituições normais.

§ 3º - A equipe que ocasionar o término de uma partida, seja por número insuficiente de atletas, expulsões e/ou contusões, será considerada perdedora, independentemente do resultado/placar no momento do término da partida.

- I. A equipe adversária será considerada vencedora mantendo-se o resultado/placar do jogo no momento do término da partida.
- II. Caso o resultado/placar beneficie a equipe que ocasionou o término da partida, serão atribuídos ao adversário os pontos do jogo com o placar mínimo, de acordo com cada modalidade.

Art. 75 - A equipe e/ou atleta que incorrer em WO será eliminada da competição nessa modalidade e deverá efetuar o pagamento da taxa de arbitragem integral no 1º (primeiro) dia útil após o fato ocorrido.

§ 1º - Serão atribuídos ao adversário os pontos da partida com o placar mínimo, de acordo com cada modalidade, adotando-se o mesmo procedimento para as partidas por realizar, sendo que os resultados das partidas realizadas permanecerão inalterados em todos os seus aspectos, não cabendo protesto.

§ 2º - Os cartões e punições ocorridos nas partidas realizadas não serão cancelados.

§ 3º - A empresa perderá o direito de inscrever equipe/atletas, na modalidade em que cometeu WO, nos Jogos do Sesi Paraná do ano seguinte.

§ 4º - A empresa estará isenta da penalidade prevista no § 3º caso apresente justificativa fundamentada e devidamente comprovada, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, subsequentes ao recebimento da Nota Oficial.

§ 5º - O deferimento da justificativa está condicionado às provas apresentadas e ao pagamento da taxa de arbitragem da partida em que ocorreu o WOX, mediante critério da Coordenação dos Jogos do Sesi.

Art. 76 - Na hipótese de atraso ou ausência do árbitro escalado, caberá a Coordenação Técnica ou representante do Sesi decidir sobre a transferência da partida ou designar um elemento capacitado para arbitrá-la.

B. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 77 - Nas competições realizadas no sistema de rodízio, em caso de empate na classificação das modalidades basquetebol, futebol, futebol sete e futsal, para se conhecer os mais bem classificados, os desempates deverão obedecer aos seguintes critérios:

a) entre duas equipes:

1. confronto direto na fase;
2. saldo de gols/pontos na fase;
3. melhor ataque nos jogos disputados na fase;
4. saldo de gols/pontos em todos os jogos realizados na competição;
5. menor média de cartões vermelhos;
6. menor média de cartões amarelos;
7. partida extra na fase municipal;
8. sorteio para a seletiva regional, meeting esportivo e fase estadual.

b) entre três ou mais equipes:

1. maior número de vitórias entre as equipes empatadas na fase;

JOGOS

DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

2. saldo de gols/pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
3. melhor ataque nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
4. melhor defesa nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
5. saldo de gols nos jogos realizados na fase;
6. melhor ataque nos jogos disputados na fase;
7. saldo de gols/pontos marcados por jogo em toda a competição;
8. melhor média de gols/pinos/pontos marcados por jogo em toda a competição;
9. menor média de cartões vermelhos;
10. menor média de cartões amarelos;
11. sorteio.

Art. 78 - Em caso de empate na classificação das modalidades, bola 8, tênis de mesa, truco, vôlei de praia e voleibol, para se conhecer os mais bem classificados, o desempate obedecerá aos seguintes critérios:

a) entre dois atletas ou equipes:

1. confronto direto na fase;
2. saldo de sets em todos os jogos da fase;
3. saldo de pontos em todos os jogos da fase;
4. maior número de pontos feitos nos jogos da fase;
5. saldo de sets em todos os jogos da competição;
6. saldo de pontos em todos os jogos da competição;
7. maior média de pontos feitos por jogos em toda a competição;
8. partida extra na fase municipal;
9. sorteio para a seletiva regional, meeting esportivo e fase estadual.

b) entre três ou mais atletas ou equipes:

1. maior número de vitórias nos jogos realizados entre as equipes empatadas na fase;
2. saldo de bochas/sets nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
3. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
4. maior número de pontos conquistados nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
5. saldo de bochas/sets em todos os jogos da fase;
6. saldo de pontos em todos os jogos na fase;
7. maior número de pontos conquistados em todos os jogos da fase;
8. saldo de bochas/sets em todos os jogos realizados na competição;
9. saldo de pontos em todos os jogos disputados na competição;
10. maior média de pontos conquistados por jogo em toda competição;
11. sorteio.

Art. 79 - Em caso de empate na modalidade xadrez, para se conhecer os mais bem classificados, o desempate obedecerá aos seguintes critérios:

a) no Sistema Suíço:

1. Milésimos totais;
2. Milésimos medianos;
3. Sonneborn-Berger;

JOGOS DO SESI



Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

4. Uma partida blitz 6x5 minutos, com sorteio da cor das peças, na qual as brancas jogam com seis minutos e as negras com cinco minutos; em caso de empate, a vitória será dada ao condutor das negras.

b) no Sistema Schuring:

1. Sonneborn-Berger;
2. Eliminação do score contra o jogador de menor pontuação;
3. Uma partida blitz 6x5 minutos, com sorteio da cor das peças, na qual as brancas jogam com seis minutos e as pretas com cinco minutos; em caso de empate, a vitória será dada ao condutor das negras.

Art. 80 - Nas modalidades atletismo, natação, os critérios de desempate serão estabelecidos no Congresso Técnico ou em reunião com os participantes antes do início da modalidade

C. DAS MODALIDADES E PROVAS

Art. 81 – A modalidade **atletismo** será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Atletismo e conforme disposto neste regulamento.

- I. O atleta de uma mesma empresa poderá participar de todas as provas individuais e do revezamento;
- II. O atletismo será disputado nas categorias 16+ e 30+
- III. As categorias por faixa-etária serão compostas da seguinte forma:
 1. **Categoria 16+** será composta por atletas de até 29 anos, completos no ano da competição em questão.
 2. **Categoria 30+** será composta por atletas com 30 anos acima, completos no ano da competição em questão.
 3. **O revezamento 4x100** metros será disputado na categoria absoluto, ou seja, poderá ser composto por integrantes de qualquer uma das categorias 16+, 30+

Parágrafo único. O atleta somente poderá competir dentro da sua categoria, de acordo com sua idade a ser completada até o dia 31 de dezembro no ano da competição.

- IV. O atleta inscrito deverá trazer sapatilhas específicas para pistas de material natural ou sintético;
- V. As provas na modalidade são:

FEMININO 16+	FEMININO 30+	MASCULINO 16+	MASCULINO 30+
100 metros rasos	100 metros rasos	100 metros rasos	100 metros rasos
200 metros rasos	200 metros rasos	200 metros rasos	200 metros rasos
400 metros rasos	400 metros rasos	800 metros rasos	800 metros rasos
1.500 metros rasos	1.500 metros rasos	3.000 metros rasos	3.000 metros rasos
Salto em altura	Salto em altura	Salto em altura	Salto em altura
Salto em distância	Salto em distância	Salto em distância	Salto em distância
Arremesso do peso	Arremesso do peso	Arremesso do peso	Arremesso do peso
Revezamento 4x100m		Revezamento 4x100m	

Art. 82 – A modalidade **basquetebol** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

JOGOS

DO SESI

- I) A equipe é composta por 11 integrantes, sendo 10 atletas e 1 técnico;
- II) A partida é disputada em quatro períodos de 10 minutos cronometrados;
- III) A pontuação por partida é:
 - 2 pontos para vitória;
 - 1 ponto para derrota
- IV) O atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por 1 (uma) partida, cumulativa entre as fases, independentemente da punição que lhe poderá ser imposta pela Junta Disciplinar;
- V) Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento.

Art. 83 - A modalidade **bocha (trio)** será regida pelas regras oficiais (CBBB) e conforme disposto neste regulamento.

- I. A equipe é composta por 4 integrantes, sendo 3 atletas titulares e 1 reserva;
- II. A competição é disputada preferencialmente em cancha oficial;
- III. A disputa é apenas no trio, até 18 pontos;
- IV. O atleta deve utilizar uniforme com identificação da empresa que representa (calçado apropriado, camisa e/ou agasalho);
- V. O atleta reserva pode ser substituto somente uma vez em cada partida;
- VI. A pontuação por partida é
 - 2 pontos para vitória;
 - 1 ponto para derrota.
- VII. Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento.

Art. 84 - A modalidade **bola 8** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

- I) A equipe é composta por 02 atletas titulares
- II) Preferencialmente em mesas oficiais da modalidade. Mas podendo ser realizada em mesa de bilhar (com gavetas); conforme disponibilidade local.
- III) As partidas são disputadas pelas duplas em melhor de três rodadas;
- IV) A partida tem início com o sorteio realizado pelo árbitro. De um lado mata-se as bolas de nº 1 até o nº 7. De outro lado mata-se as bolas de nº 9 até o nº 15. Para a tacada inicial de cada partida é obrigatório a chamada "estourada", ou seja, não pode ficar mais de 05 (cinco) bolas no triângulo;
- V) A bola de nº 8 fica em cima da mesa na tabela atrás da bola branca, e não pode ser tocada com as mãos;
- VI) A dupla que em qualquer momento da disputa tocar e não estiver pela bola de nº 8 e derrubá-la, perde a partida;
- VII) O tacador deve tacar as bolas com a bola branca e não empurrar (chamado carretão), se isso acontecer é punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor e perde a vez de jogar;
- VIII) Se ao tacar, a bola branca cair fora da mesa, o jogador é punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor e perde a vez de jogar;
- IX) Quando o tacador tacar e jogar fora da mesa a bola do adversário, está vai para o centro da mesa no lugar da bola branca. Quando a bola for sua é colocada na tabela onde caiu;
- X) Quando o tacador quiser sinucar o adversário a bola branca deve rolar mais ou menos 40 centímetros, caso contrário é punido tirando uma bola do seu adversário, a de número menor, e perderá a vez de jogar;

- XI)** O tacador ao cair de bola branca, errar de bolas, acertar direta ou indiretamente na bola do seu adversário, ou mesmo a bola nº 8, deve ser punido, tirando uma bola do seu oponente, a de número menor e perde a vez de jogar;
- XII)** Quando o tacador estiver só pela bola de nº 8 e o adversário tiver somente uma bola na mesa, cabe ao tacador tacar e acertar a bola de nº 8. Caso erre o adversário retira sua bola e recebe o direito de tacar a bola de nº 8;
- XIII)** Quando o tacador tacar a bola de nº 8 matando-a e na mesma tacada matar a última bola do adversário perde a partida;
- XIV)** O tacador, quando estiver tacando a bola de nº 8, só ganha a partida se matar a bola de nº 8, sem cair de branca, sem matar as bolas do adversário e sem a bola branca cair da mesa;
- XV)** O tacador deve tacar com um dos pés fixos no chão;
- XVI)** Não é permitido mexer nas bolas com as mãos ou taco durante a partida: salvo o exposto no item b.7, quando a bola branca cair na caçapa, e quando for tirado uma bola do adversário;
- XVII)** Quando o tacador taca a bola de nº 8 e o adversário tem duas bolas, se ele derrubar a bola de nº 8 e na mesma tacada derrubar uma bola do adversário, perde a partida porque ainda deve tirar uma bola do oponente como punição;
- XVIII)** Os atletas que possuem tacos e desejam jogar com os mesmos podem fazê-los;
- XIX)** Não é permitido ao tacador dar dois toques na bola branca. Caso isto ocorra é considerado bola jogada e se não acertar nas suas bolas será punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor;
- XX)** Quando na saída o atleta errar de bolas, a bola branca volta ao início da “saída livre”. Caso a bola branca caia na caçapa, volta para o centro da mesa prosseguindo a partida;
- XXI)** Casos omissos a este Regulamento Técnico serão resolvidos pela arbitragem e/ou Técnicos do SESI.

Art. 85 - A modalidade **bolão** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

- I.** A equipe é composta por 6 integrantes, sendo 5 atletas titulares e 1 técnico;
- II.** Para realizar a partida é obrigatória a participação de no mínimo 4 atletas;
- III.** A competição será disputada preferencialmente em cancha com 4 pistas;
- IV.** A ordem de jogo será decidida por sorteio, na primeira partida; na segunda partida será por produção, em ordem crescente;
- V.** Cada atleta faz 20 (vinte) arremessos;
- VI.** O número de arremessos em cada pista é definido pela divisão do número total de arremessos do atleta pelo número de pistas existentes;
- VII.** Será permitida uma bola de experiência em cada pista em cada rodada;
- VIII.** A partida que termina empatada é decidida em favor da equipe que obteve o maior número de 9, 8, 7. Persistindo o empate, a decisão será por sorteio;
- IX.** O sistema de disputa será o de produção em duas passadas;
- X.** A competição por equipe e individual é decidida em favor da equipe/atleta que obtiver a maior soma de pinos nas duas rodadas;
- XI.** Para soma de pinos são consideradas apenas as 4 melhores pontuações dentre os 5 atletas da equipe;
- XII.** Caso a equipe tenha apenas 4 atletas, não haverá descarte de pontuação;
- XIII.** Em caso de empate entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento.

Art. 86 - A modalidade **dominó (dupla)** será regida pelo presente regulamento.

- I.** A equipe é composta por dois integrantes, sendo ambos atletas titulares;
- II.** O atleta deve utilizar uniforme com identificação da empresa que representa (camisa e/ou agasalho);

JOGOS



DO SESI

Sistema Fiep FIEP SESI SENAI IEL **SESI**

- III. A competição é disputada em uma partida de 100 pontos;
- IV. As pedras devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras;
- V. Para início da partida, as pedras são embaralhadas pelo fiscal; cabe a saída a quem possuir o doublé de seis. Nas demais quedas as pedras são embaralhadas pelo atleta que iniciou a queda anterior, sendo este o último a comprar. Cabe o início ao atleta situado à sua direita;
- VI. No reinício da queda joga-se com qualquer pedra;
- VII. Caso um atleta saia com 05 doublés ou mais, voltam-se as pedras, para uma nova retirada;
- VIII. Ao término de cada queda os pontos das pedras que permaneceram na mão da dupla adversária serão creditados para a dupla que bateu. A dupla que atingir primeiro os 100 pontos é vencedora;
- IX. Verificando empate na contagem de pontos proveniente de um “fecha”, seja obrigatória ou não, perde a dupla que fechou;
- X. As transgressões e respectivas penalidades são definidas na tabela abaixo:

TRANSGRESSÃO	PENALIDADE
Pedra tocada pelo atleta que deveria ser jogada, mas não serviu em nenhuma ponta (é decidido pelo fiscal).	Perde 2 pontos
Passar com pedras na mão, ignorando ter.	Perde 5 pontos e tem que jogar a pedra para continuar a jogada.
Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem.	Perde 10 pontos
Cometer “gato” e/ou mostrar a pedra.	Perde 20 pontos

- XI. Casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela arbitragem e/ou técnico do SESI.

Art. 87 - A modalidade **futebol** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

- I) A equipe é composta por 20 integrantes, sendo 18 atletas, 1 técnico e 1 massagista;
- II) A partida é disputada em dois períodos de 40 minutos, com 15 minutos de intervalo;
- III) A equipe titular é composta por 11 atletas no banco de reservas podem ficar todos os atletas inscritos, devidamente uniformizados;
- IV) As substituições serão livres e ilimitadas, ou seja, o atleta poderá ser substituído e voltar a campo na mesma partida. No banco de reservas, podem ficar todos os atletas inscritos, devidamente uniformizados;
- V) As substituições deverão ser realizadas no centro do campo e o atleta substituto somente poderá entrar em campo mediante a autorização do Representante SESI designado para a modalidade, sem necessidade de paralisação da partida pelo árbitro;
- VI) É proibido o uso de chuteiras com travas de alumínio;
- VII) O uso de caneleiras para a prática de futebol é obrigatório;
- VIII) A pontuação por partida é:
 - 3 pontos para vitória;
 - 1 ponto para empate;
 - nenhum ponto para derrota;

- IX) Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento;
- X) Em caso de empate na partida em que se adotou o sistema de eliminatória (Cruzamento Olímpico), utiliza-se como critério para desempate a cobrança de pênaltis, sendo a 1ª série 5X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes. Persistindo o empate, a 2ª série será 1X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes até que se obtenha um vencedor;
- XI) Caso haja necessidade de uma partida final, independentemente do sistema de disputa, e esta termine empatada, a decisão será feita pela cobrança de pênaltis, sendo a 1ª série 5X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes. Persistindo o empate, a 2ª série será 1X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes até que se obtenha um vencedor.

Art. 88 - A modalidade **futebol sete** será regida pelas regras da **Federação Internacional de Football 7 Society** e conforme disposto neste regulamento.

A equipe é composta por 15 integrantes, sendo 13 atletas, 1 técnico e 1 massagista;

- I) A partida é disputada em dois períodos de 25 minutos, com 10 minutos de intervalo;
- II) A equipe titular é composta por 7 atletas e não há limite de substituições por partida;
- III) Na categoria máster o atleta deve ter no mínimo 35 anos completos até o dia da inscrição do atleta.
- IV) Para iniciar a partida são obrigatórios, no mínimo, 7 atletas, podendo a equipe ficar reduzida até 4 atletas durante o jogo;
- V) É permitido somente o uso de tênis com solado apropriado para a modalidade;
- VI) O uso de caneleiras para a prática de futebol sete é obrigatório;
- VII) As equipes que cometerem 05 infrações técnicas por período sofrerá um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.
- VIII) A equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída do campo da equipe infratora e todos os demais atletas deveram estar atrás da linha de saída do campo contrário à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.
- IX) É utilizada preferencialmente a bola oficial de futebol;
- X) A pontuação por partida é:
 - 3 pontos para vitória;
 - 1 ponto para empate;
 - nenhum ponto para derrota;
- XI) Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento;
- XII) Em caso de empate na partida em que se adotou o sistema de eliminatória (Cruzamento Olímpico), utiliza-se como critério para desempate a cobrança de pênaltis, sendo a 1ª série 3X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes. Persistindo o empate, a 2ª série será 1X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes até que se obtenha um vencedor;
- XIII) Caso haja necessidade de uma partida final, independentemente do sistema de disputa, e esta termine empatada, a decisão será feita pela cobrança de pênaltis, sendo a 1ª série 3X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes. Persistindo o empate, a 2ª série será 1X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes até que se obtenha um vencedor.

Art. 89 - A modalidade **futsal** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

- I) A equipe é composta por 13 integrantes, sendo 11 atletas, 1 técnico e 1 massagista;
- II) Feminino: A partida é disputada em dois períodos de 15 minutos corridos, com os últimos dois minutos do segundo período cronometrados, e 10 minutos de intervalo;

JOGOS DO SESI

- III) Masculino: A partida é disputada em dois períodos de 20 minutos corridos, com os últimos dois minutos do segundo período cronometrados, e 10 minutos de intervalo;
- IV) O uso de caneleiras para a prática de futsal é obrigatório;
- V) A pontuação por partida é:
 - 3 pontos para vitória;
 - 1 ponto para empate;
 - nenhum ponto para derrota;
- VI) Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento;
- VII) Em caso de empate na partida em que se adotou o sistema de eliminatória (Cruzamento Olímpico), utiliza-se como critério para desempate a cobrança de pênaltis, sendo a 1ª série 3X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes. Persistindo o empate, a 2ª série será 1X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes até que se obtenha um vencedor;
- VIII) Caso haja necessidade de uma partida final, independentemente do sistema de disputa, e esta termine empatada, a decisão será feita pela cobrança de pênaltis, sendo a 1ª série 3X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes. Persistindo o empate, a 2ª série será 1X1, cobrados alternadamente por jogadores diferentes até que se obtenha um vencedor.

Art. 90 - A modalidade **natação** será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos e conforme disposto neste regulamento.

- I) O atleta de uma mesma empresa poderá participar de todas as provas individuais e do revezamento;
- II) A natação será disputada nas categorias 16+, 30+ e 40+;
- III) As categorias por faixas etárias serão compostas da seguinte forma:
 - a) **A categoria 16+** será composta por atletas de 16 até 29 anos, idades a serem completadas até o dia 31 de dezembro no ano da competição em questão.
 - b) **A categoria 30+** será composta por atletas de 30 até 39 anos, idades a serem completadas até o dia 31 de dezembro no ano da competição em questão.
 - c) **A categoria 40+** será composta por atletas a partir de 40 anos ou acima, idade a ser completada até o dia 31 de dezembro no ano da competição em questão.
 - d) **O revezamento 4x50 metros livre** será disputado na categoria absoluto, ou seja, poderá ser composto por integrantes de qualquer uma das categorias 16+, 30+ e/ou 40+.

Parágrafo único. O atleta somente poderá competir dentro da sua categoria, de acordo com sua idade a ser completada até o dia 31 de dezembro no ano da competição.

- IV) A modalidade é composta por 5 (cinco) provas individuais mais o revezamento, para os naipes masculino e feminino, nas diferentes categorias, conforme o quadro abaixo:
- V) As provas na modalidade são:

FEMININO 16+ 30+ e 40+	MASCULINO 16+ 30+ e 40+
50 metros livre	50 metros livre
50 metros peito	50 metros peito
50 metros costas	50 metros costas
50 metros borboleta	50 metros borboleta
200 metros livre	200 metros livre
Revezamento 4 x 50 (Absoluto)	Revezamento 4 x 50 (Absoluto)

Art. 91 - A modalidade **tênis** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

JOGOS

DO SESI

- I. A modalidade de Tênis será disputada nos naipes masculino e feminino nas categorias:
 - a) Categoria A - Participam atletas de qualquer idade (absoluto).
 - b) Categoria B - Participam atletas de 35 anos completos até o dia 31 de dezembro no ano da competição em questão
 - c) Categoria C - Participam atletas de 45 anos completos até o dia 31 de dezembro no ano da competição em questão
- II. As partidas serão disputadas em 1 set profissional; A partida final será realizada em melhor de 3 (três) sets.
- III. Será utilizado o game fast em todos os games. Se o game chegar à igualdade em 40, o recebedor determinará o lado em que prefere receber o saque e este será o saque definitivo. Quem fizer o ponto vence o game em questão;
- IV. Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento;
- V. As partidas disputadas em melhor de 3 (três) sets, os dois primeiros serão decididos em set com sistema de tie-break (até 7 pontos com diferença de 2 pontos) e o terceiro será disputado em um super tie-break, até 10 pontos com diferença de 2 pontos.

Parágrafo único. Em condições adversas, de clima, por exemplo, ou que necessite viabilizar o bom andamento da competição, o árbitro geral poderá substituir o sistema de disputa para set profissional em qualquer fase do evento. Ou seja, os jogos passarão a ser disputados em até 8 (oito) games onde se deve vencer a partida com uma diferença de 2 (dois) games de vantagem.

Art. 92 - A modalidade **tênis de mesa** será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e conforme disposto neste regulamento.

- I. A partida é disputada individualmente até 11 pontos em 3 sets vencedores; se ambos atletas marcarem 10 pontos, o set prosseguirá e vencerá aquele que obtiver uma vantagem de 2 pontos;
- II. Cada atleta deve trazer sua própria raquete, que deve atender aos padrões da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa):
 - A raquete deve ser construída de madeira plana e rígida;
 - Seu peso, tamanho e forma são livres, entretanto a superfície usada para bater na bola deve ser revestida por uma borracha simples, tendo uma espessura máxima de 2,0 mm;
 - As regras oficiais proíbem rebatidas com o lado de madeira e os lados usados ou não para rebater a bola devem ser de cores diferentes, escuras, uniformes e foscas, preferencialmente vermelha e preta;
- III. Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento.

Art. 93 - A modalidade **truco** será regida pelas regras da Federação Paranaense de Truco e conforme disposto neste regulamento.

- I. A equipe é composta por dois integrantes, sendo ambos atletas titulares;
- II. O atleta deve utilizar uniforme com identificação da empresa que representa (calçado apropriado, camisa e/ou agasalho);
- III. A competição é disputada em uma melhor de 3 partidas;
- IV. Será utilizado somente o baralho de pôquer (Az a Rei).
- V. O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito pela escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.

JOGOS

DO SESI



Sistema Fiep FIEP
SESI
SENAI
IEL **SESI**

- VI. No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.
- VII. Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna.
- VIII. As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta) e, após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.
- IX. As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.
- X. Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 01 (um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.
- XI. Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, como o corte e a dada de cartas, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.
- XII. Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde ponto e passa o baralho a frente.
- XIII. É proibido trucar com duas ou com quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde ponto e passa o baralho.
- XIV. Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificada e eliminada da respectiva etapa.
- XV. Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.
- XVI. Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em CARTA EXPOSTA PERDE, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no ESCURO GANHA, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual, poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza.
- XVII. Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la.
- XVIII. Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.
- XIX. Se houverem três empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos.
- XX. Se houverem três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.
- XXI. No caso de uma dupla tiver e/ou mostrar: o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª vaza feita e o gato, ou 1ª vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto, ganhará normalmente a partida, desde que a (s) carta (s) esteja(m) ABERTA(S) e VIRADA(S) na mesa de jogo, independentemente da posição que estiver a carta “gato/zape” (embaixo ou em cima de outra carta), onde estará sempre matando a carta adversária.

JOGOS



DO SESI

Sistema Fiep FIEP
SESI
SENAI
IEL **SESI**

- XXII. Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas.
- XXIII. É terminantemente proibido o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.
- XXIV. As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.
- XXV. A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não a chamada só valerá se houver expressão verbal (Ex.: joga! Não quero! etc.). Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa sem se expressar verbalmente (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.
- XXVI. Os pontos deverão ser devidamente anotados na Súmula de Jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.
- XXVII. Terminada a partida, a dupla/equipe vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.
- XXVIII. O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas.

Art. 94 - Na modalidade **vôlei de praia**, a regra utilizada será a mesma do CBV vôlei de praia (dupla), observando, entretanto, as seguintes normas:

- I. No que se refere às regras técnicas específicas de jogo, considera-se:
 - a) Um contato de bloqueio é contado como um toque da equipe. A equipe bloqueadora terá apenas mais dois toques depois do contato do bloqueio;
 - b) A ordem de saque deve ser mantida durante todo o set (como determinada pelo capitão imediatamente após o sorteio);
 - c) Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores “rodam” uma posição;
- II. A equipe é composta exclusivamente por 2 (dois) jogadores, pode-se inscrever 1 (um) jogador reserva;
 - a) As substituições são permitidas apenas no intervalo entre sets.
- III. Somente os dois jogadores registrados em súmula tem o direito de participar da partida;
- IV. Um dos jogadores é o Capitão da equipe e deve ser indicado em súmula;
- V. Este regulamento não permite a presença de um técnico.
- VI. Os (as) atletas não poderão deixar a área do banco de reservas para receber instruções de pessoas que se encontrem na área exterior a quadra de jogo;
- VII. A partida é disputada em 2 (dois) sets vencedores, sendo os 2 (dois) primeiros de 21 (vinte e um) pontos. Havendo necessidade do terceiro set, este é disputado em 15 (Quinze) pontos, sendo que todos são disputados no sistema rally-point (todos os pontos são contados no placar). Todos os sets terminam sempre com uma diferença de dois pontos;
- VIII. A pontuação por partida é:
 - a) 2 (dois) pontos para vitória.
 - b) 1 (um) ponto para derrota.
- IX. A altura da rede é de 2,43 m para o masculino, e 2,24 m para o feminino;
- X. Antes da partida, as equipes terão direito a um período de 3 (três) minutos de aquecimento na rede;
- XI. A obrigatoriedade é somente de uniformes numerados.
- XII. Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento.

JOGOS

DO SESI



Art. 95 - A modalidade **voleibol** será regida pelas regras oficiais e conforme disposto neste regulamento.

- I. A equipe é composta por 13 integrantes, sendo 11 atletas, 1 técnico e 1 massagista.
- II. Fase Municipal: números de sets vencedores fica a critério da organização local.
- III. Fase Estadual: as partidas serão realizadas conforme abaixo:
 - a) Masculino: 3 sets vencedores
 - b) Feminino: 2 sets vencedores, exceto a final, que será disputada em 3 sets vencedores.
- IV. A pontuação por partida é:
 - a) - 2 pontos para vitória;
 - b) - 1 ponto para derrota;
- V. Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate já mencionados nesse regulamento.

Art. 96 - A modalidade **xadrez** será regida pelas regras internacionais da FIDE para xadrez rápido e conforme disposto neste regulamento.

- I. O sistema de disputa é definido em função do número de enxadristas presentes no congresso técnico ou na reunião técnica para disputarem a competição;
- II. Se o número for menor que nove, será adotado o sistema Schuring e, se for igual ou superior a nove, será adotado o sistema Suíço de empareiramento neste caso o número de rodadas será definido no congresso técnico;
- III. Para o sistema Suíço, a lista de chamada ou classificação para o empareiramento inicial será obtida de acordo com os seguintes critérios:
 - a) Atleta campeão da fase municipal do ano anterior (para fase municipal) e campeão da fase municipal do respectivo ano (para a fase estadual), observando-se o que segue
 - Maior pontuação, sendo considerado, pela ordem, o rating:
 - FIDE;
 - Confederação Brasileira de Xadrez - CBX;
 - Federação de Xadrez do Paraná – FEXPAR;
 - b) Atleta vice-campeão da fase municipal do ano anterior (para fase municipal) e campeão da fase municipal do respectivo ano (para a fase estadual), sorteando os eventuais empatados;
 - c) Sorteio dos demais;
- IV. No sistema Suíço, no caso de um atleta abandonar a competição após a primeira rodada, os resultados jogados serão mantidos e válidos independentemente do número de rodadas jogadas pelo desistente, ficando o enxadrista passível de outras punições previstas neste regulamento;
- V. No sistema Schuring, no caso de um atleta retirar-se após iniciar a competição, os resultados jogados só são válidos caso o desistente tenha participado de mais de 50% do torneio; caso contrário, todos seus adversários ganharão o ponto;
- VI. O tempo de reflexão para cada enxadrista será de 45 (quarenta e cinco) minutos pelo sistema nocaute. Tempos menores poderão ser adotados, para atender aos interesses da organização e dos participantes;

JOGOS

DO SESI



Sistema Fiep FIEP
SESI
SENAI
IEL SESI

- VII.** O atleta que não comparecer para a partida no horário previsto, terá seu relógio acionado respeitando o tempo de reflexão previamente estipulado e será considerado perdedor por WKO com a queda do tempo no relógio antes do final da partida.
- VIII.** A contagem de pontos será sempre individual, sendo:
- 1 ponto para vitória;
 - 0,5 pontos para empate;
 - nenhum ponto para derrota;
- IX.** É obrigatório o uso do relógio de xadrez;
- X.** A notação dos lances das partidas é opcional.