

REGULAMENTO JOGOS INTERNO SISTEMA S – EDIÇÃO 2023

O SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA, DEPARTAMENTO REGIONAL DO TOCANTINS - SESI/DR-TO, doravante denominado **REALIZADOR**, por intermédio de sua Unidade Operacional CET Palmas, faz saber, para conhecimento dos trabalhadores do Sistema S, a abertura das inscrições para os Jogos Internos do Sistema S - Edição 2023. O evento está agendado para ocorrer no dia 16 de setembro de 2023 e seguirá as diretrizes neste regulamento.

1. DA COMPETIÇÃO

1.1 O presente regulamento engloba as diretrizes que orientam as atividades competitivas dos Jogos Internos do Sistema S – Edição 2023, conforme ocorrerão na cidade de Palmas, no estado do Tocantins. As inscrições estarão abertas no intervalo de 14 de agosto a 04 de setembro de 2023

1.2 Os Jogos estão programados para serem realizados no dia 16 de setembro de 2023, com horários previstos conforme detalhados a seguir. No entanto, é importante notar que esses horários podem estar sujeitos a alterações, dependendo do número de inscrições recebidas até o encerramento do período de inscrição.

- a. Futebol Feminino – 07:00 as 9:30 horas;
- b. Futebol Masculino – 17:00 as 20:30 horas;
- c. Vôlei 4x4 (misto) – 19:00 as 21:00 horas;
- d. Truco – 18:00 as 21:00 horas;
- e. Beach Tennis – Masc. e Fem. – 07:00 as 13:00 horas;
- f. Beach Tennis – Misto – 15:00 as 21:00 horas.

1.3 No dia 13 de setembro de 2023, será realizado o Congresso Técnico por meio da plataforma Teams. O link para acesso será enviado aos representantes designados.

1.4 A responsabilidade pela organização e gestão dos Jogos Internos do Sistema S - Edição 2023, em Palmas/TO, está a cargo do SESI - Unidade Operacional de Palmas.

2. DOS OBJETIVOS

2.1 Os Jogos Interno Sistema S - Edição 2023, têm como objetivos:

- a) Estimular e incentivar a adoção de comportamentos saudáveis e um estilo de vida mais ativo entre os colaboradores do Sistema S, por meio da prática esportiva.
- b) Fortalecer o espírito de equipe, o companheirismo e a cooperação entre os membros do Sistema S, promovendo um ambiente de trabalho mais harmonioso e produtivo.
- c) Contribuir para a promoção da saúde física e mental dos colaboradores, buscando a redução do estresse e o aumento da motivação no ambiente laboral.

- d) Fomentar a integração entre as diferentes entidades e colaboradores que compõem o Sistema S, fortalecendo os laços e a colaboração entre eles.
- e) Estreitar as relações entre as entidades FIETO, SEBRAE e SESCOOP, promovendo uma maior sinergia e parceria entre as instituições em prol de objetivos comuns.

3. DAS MODALIDADES

3.1 Os Jogos Internos do Sistema S - Edição 2023 serão regidos pelas regras oficiais vigentes de cada modalidade esportiva, além das diretrizes neste regulamento. As competências abrangerão as seguintes modalidades, gêneros e um limite máximo de equipes inscritas por instituição:

f) Futebol Society – Masculino

- ✓ 02 times – FIETO
- ✓ 02 times – Sebrae
- ✓ 02 times – SESCOOP

g) Futebol Society – Feminino

- ✓ 02 times – FIETO
- ✓ 02 times – Sebrae
- ✓ 02 times – SESCOOP

h) Truco.

- ✓ 06 duplas – FIETO
- ✓ 06 duplas – Sebrae
- ✓ 06 duplas – SESCOOP

i) Vôlei de Areia 4x4 – Misto

- ✓ 06 times – FIETO
- ✓ 06 times – Sebrae
- ✓ 06 times – SESCOOP

j) Beach Tennis – Masculino

18 duplas – FIETO;

- ✓ 06 duplas – Iniciante - até 6 meses
- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

18 duplas – Sebrae

- ✓ 6 duplas – Iniciante - até 6 meses
- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano

- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

18 duplas – SESCOOP

- ✓ 06 duplas – Iniciante - até 6 meses
- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

k) Beach Tennis – Feminino

18 duplas – FIETO

- ✓ 06 duplas – Iniciante - até 6 meses
- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

18 duplas – Sebrae

- ✓ 06 duplas – Iniciante - até 6 meses
- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

18 duplas – SESCOOP

- ✓ 06 duplas – Iniciante - até 6 meses
- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

l) Beach Tennis – Misto

12 duplas – FIETO

- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

12 duplas – Sebrae

- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

12 duplas – SESCOOP

- ✓ 06 duplas – Intermediário - de 6 meses a 1 ano
- ✓ 06 duplas – Avançado - acima de 1 ano

4. DOS PARTICIPANTES

4.1 Podem participar da Edição 2023 dos Jogos Internos do Sistema S todos os colaboradores, jovens aprendizes e estagiários vinculados à FIETO, SESCOOP e SEBRAE. Além disso, também

podem participar os Conselheiros e Presidentes dos Sindicatos Patronais das respectivas Entidades.

4.2 Cada atleta terá a permissão de representar exclusivamente à Pessoa Jurídica na qual está formalmente registrada, em conformidade com as disposições da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT).

4.3 Fica vedada a participação de atletas que se enquadrem nas seguintes condições:

- a) Os que não possuíam vínculo formal de emprego com entidade que se inscreveu na equipe na competição;
- b) Atletas que estiveram inscritos em horários já eliminados da competição;
- c) É permitida a participação de atletas a partir dos 16 anos de idade (considerando a data limite de 31 de dezembro do ano de realização do evento).

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1 A confirmação da participação será concluída após o preenchimento completo dos dados de inscrição por meio do formulário online. Esta ação deve ser realizada dentro do limite técnico de equipes estabelecido no regulamento ou até a data final de encerramento das inscrições.

5.2 Ao concluir o processo de inscrição, a entidade deverá firmar o Documento de Compromisso, atestando que todos os colaboradores inscritos estão devidamente registrados na instituição que representam.

5.3 As empresas inscritas têm a possibilidade de solicitar a substituição dos atletas já cadastrados, contatando o endereço de e-mail: luamgoncalves@sistemafieto.com.br. Essa solicitação pode ser feita até 24 horas antes do início da competição, desde que siga as diretrizes estipuladas neste regulamento.

6. DAS COMPETIÇÕES

6.1 As partidas terão início respeitando-se a hora fixada no Boletim ou na Nota Oficial. Somente haverá tolerância de 15 minutos para a primeira partida da rodada.

6.2 A equipe que não se apresentar no local da disputa na hora estabelecida, devidamente uniformizada (futebol) e em condições de iniciar o confronto, será considerada perdedora mediante decisão da Coordenação Técnica.

6.3 Somente poderão competir atletas uniformizados na modalidade de futebol, de acordo com as regras oficiais das modalidades esportivas.

6.4 Todos os atletas deverão apresentar-se, obrigatoriamente, ao representante designado, antes do início do jogo, com documento de identificação oficial, admitidos em lei, com foto, tais como:

- a) Carteira de identidade;
- b) Carteira de trabalho e previdência social;
- c) Carteira profissional;

- d) Passaporte;
- e) Carteira de identificação funcional.

6.5 Não serão aceitos documentos que coloquem em dúvida a condição legal do atleta.

6.6 As partidas suspensas no seu decorrer, por qualquer motivo, e que não possam ser reiniciadas dentro do prazo de 01 (uma) hora, terá a sua continuidade remarcada para um novo horário, sob as seguintes condições:

- f) Antecedendo todos os jogos da rodada.
- g) Partindo do ponto em que foi interrompida.
- h) Mantendo na íntegra a estrutura da mesma, referente a resultado, o tempo anteriormente decorrido e as punições registradas na súmula.
- i) No reinício da partida, obrigatoriamente, os atletas deverão ser os mesmos presentes em campo/quadra na hora da paralisação.
- j) A equipe que causar o término de uma partida, seja por número insuficiente de jogadores, expulsões e/ou contusões simuladas, será considerada perdedora, independentemente do resultado/placar no momento do término da partida.
- k) A equipe adversária será considerada vencedora mantendo-se o resultado/placar do jogo no momento do término da partida.

6.7 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.

6.8 A equipe e/ou atleta que incorrer em WO (walkove – vitória fácil: quando a equipe adversária está impossibilitada de competir ou quando não existem adversários) será eliminada da competição naquela modalidade.

6.9 Serão atribuídos ao adversário os pontos do jogo com o placar mínimo, de acordo com cada modalidade, adotando-se o mesmo procedimento para os jogos por realizar, sendo que os resultados dos jogos realizados permanecerão inalterados em todos os seus aspectos, não cabendo protesto.

6.10 Os cartões e as punições ocorridos nas partidas realizadas não serão cancelados.

6.11 Na hipótese de atraso ou ausência do árbitro escalado, caberá à Coordenação Técnica ou ao representante do SESI decidir sobre a transferência da partida ou designar um elemento capacitado para dirigi-la.

7. DAS NORMAS DISCIPLINARES

7.1 As normas disciplinares obedecem à disposição deste Regulamento.

m) Fica suspenso por uma partida:

- ✓ O atleta que completar a primeira série de cartões amarelos;
- ✓ Será considerada uma série dois cartões;

- ✓ O atleta ou membro da comissão técnica citado em súmula por prática de irregularidades, mesmo sem ter sido expulso;
- ✓ O atleta que for punido com um cartão vermelho.

Fica suspenso por duas partidas:

- ✓ O atleta que completar a segunda série de cartões amarelos;
- ✓ O atleta ou membro da comissão técnica reincidente na letra “b” do artigo anterior.

Fica suspenso por três partidas:

- ✓ O atleta que completar a terceira série de cartões amarelos;
- ✓ O atleta ou membro da comissão técnica que ofender ou reclamar de forma ostensiva, por gestos ou palavras, a equipe de arbitragem ou representantes do SESI.

8. DAS PREMIAÇÕES

8.1 A premiação será em dinheiro (depósito bancário), troféus e medalhas para as equipes classificadas em 1º e 2º lugar e ocorrerão da seguinte forma:

a) Troféus e medalhas para as equipes colocadas em 1º e 2º lugares:

MODALIDADE	Valor da premiação por equipe: 1º lugar	Valor da premiação por equipe: 2º lugar
Futebol Society - Masculino	R\$ 2.200,00	R\$ 1.100,00
Futebol Society - Feminino	R\$ 2.200,00	R\$ 1.100,00
Volei 4x4 - Misto	R\$ 1.000,00	R\$ 500,00
Truco	R\$ 400,00	R\$ 200,00
Beach tennis – Masc. – Iniciante (até 3 meses)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Masc. – Intermediário (3 meses a 1 ano)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Masc. – Avançado (acima de 1 ano)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Fem. – Iniciante (até 3 meses)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Fem. – Intermediário (3 meses a 1 ano)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Fem. – Avançado (acima de 1 ano)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Misto – Intermediário (3 meses a 1 ano)	R\$ 200,00	R\$ 100,00
Beach tennis – Misto – Avançado (acima de 1 ano)	R\$ 200,00	R\$ 100,00

Nota 1: Para as modalidades de Beach Tennis, truco e voleibol, o pagamento será promovido exclusivamente por meio de depósito bancário em contas individuais de cada atleta premiado, em até 10 dias úteis após a divulgação dos resultados.

Nota 2: Cada atleta campeão receberá um valor de R\$ 200,00 (1º lugar), enquanto o atleta vice-campeão receberá R\$ 100,00 (2º lugar).

Nota 3: O pagamento na modalidade de futebol society, tanto masculino quanto feminino, será realizado integralmente ao técnico responsável pela equipe.

Nota 4: Para a geração do pagamento, é necessário que os atletas entreguem os seguintes documentos ao SESI:

- a) Dados bancários com a conta bancária em nome do atleta.
- b) Documento de identificação pessoal com foto (RG, carteira de motorista, carteira de trabalho, carteira profissional) e comprovante de endereço.

Nota 5: Após o recebimento da premiação, o SESI fornecerá aos atletas uma declaração, a ser assinada por eles, para confirmar o recebimento do prêmio.

Nota 4: A Comissão de Organização orienta que os atletas levem o documento solicitado no dia da premiação. Não é necessário providenciar cópias, uma vez que o SESI se carregará da reprodução dos documentos necessários.

9. DA COORDENAÇÃO TÉCNICA

9.1 A supervisão técnica e a gestão dos jogos serão de responsabilidade do SESI de Palmas, sob a coordenação do setor de Esporte e Lazer da unidade.

9.2 Além das atribuições já estipuladas no Regulamento, compete à Coordenação Técnica dos jogos:

- a) Realizar ajustes nas regras oficiais das modalidades, quando necessário;
- b) Determinar o formato de disputa a ser adotado nas competições por modalidade e método de sorteio a ser realizado nos Congressos Técnicos;
- c) Estabelecer os cronogramas, tabelas e sistemas de disputa para os jogos e competições;
- d) Comunicar as datas e locais das competições, incluindo prazos para eventuais alterações;
- e) Ampliar a divulgação dos eventos e seus resultados através de boletins, comunicados e outros meios de comunicação;
- f) Estipular as condições de participação para atletas e equipes inscritas nas competições;
- g) Aplicar e fiscalizar a observância do Regulamento;
- h) Esclarecer quaisquer dúvidas relacionadas aos aspectos técnicos das competências.

10. DO REGIMENTO TÉCNICO

10.1 Este Regulamento regerá a competição no JOGOS INTERNO SISTEMA S – EDIÇÃO 2023 com as exceções nele previstas e no Regulamento Geral.

10.2 Os árbitros serão designados pelo SESI Palmas, não podendo ser vetados pelas equipes participantes.

10.3 Para jogar, o atleta será identificado através de um dos seguintes documentos de identificação: cédula de identidade, cédula de identidade profissional, carteira profissional atualizada (CTPS), carteira nacional de habilitação (CNH) com fotografia, passaporte ou carteira do Estado Maior das Forças Armadas (EMFA).

11. DA CONTAGEM DE PONTOS

11.1 A Contagem de Pontos de cada partida ocorrerá obedecendo a tabela integrante do Regimento Técnico da modalidade.

12. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

12.1 Os Critérios de Desempate estão inseridos no Regimento Técnico das modalidades respectivas.

12.2 Nos jogos percorridos no sistema de chaveamento, em caso de empate na classificação da modalidade *Futebol Society*, para se conhecer os melhores colocados, o desempate deverá obedecer aos seguintes critérios:

12.3 Entre duas equipes:

- a) Confronto direto na fase;
- b) Saldo de gols na fase;
- c) Maior número de gols marcados na fase;
- d) Saldo de gols em todos os jogos realizados na competição;
- e) Equipe com menor número de cartões recebidos na competição, sendo que o cartão amarelo tem peso 1 e cartão vermelho tem peso 2;
- f) Sorteio.

12.4 Entre três ou mais equipes:

- a) Maior número de vitórias entre as equipes empatadas na fase;
- b) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- c) Maior número de gols entre as equipes empatadas na fase;
- d) Saldo de gols nos jogos realizados na fase;
- e) Maior número de gols nos jogos realizados na fase;
- f) Saldo de gols marcados por jogo em toda a competição;
- g) Melhor média de gols marcados por jogo em toda a competição;
- h) Equipe com menor número de cartões recebidos na competição sendo que o cartão amarelo tem peso 1 e cartão vermelho tem peso 2;
- i) Sorteio.

Nota 1: Cada critério de desempate adotado nas letras “a” ou “b” será seguido até se esgotarem todos os itens.

Nota 2: OS JOGOS INTERNO SISTEMA S– EDIÇÃO 2023 será regido pelas regras oficiais vigentes das respectivas confederações das modalidades esportivas, excetuando-se as modificações ressalvadas neste Regulamento.

13. DO JOGO

13.1 Seguem abaixo as normas das modalidades que regem este regulamento:

13.2 FUTEBOL SOCIETY:

- j) A equipe será composta por até 11 integrantes, sendo 10 atletas e 01 técnico;
- k) As partidas são disputadas em dois tempos corridos de 10 minutos, com 05 minutos de intervalo, na fase inicial e nas disputas das finais 15 minutos, com 10 minutos de intervalo;
- l) Os jogos serão disputados por duas equipes, cada uma com cinco jogadores na linha e um goleiro;
- m) O uso de caneleiras é obrigatório;
- n) O uso de chuteira para Futebol Society é obrigatório;
- o) A pontuação por partida é:
 - ✓ 3 pontos para vitória;
 - ✓ 1 ponto para empate;
 - ✓ 0 pontos para derrota.
- p) Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utiliza-se os critérios para desempate deste Regulamento.
- q) Em caso de empate na fase de mata-mata os jogos serão decididos em 01(uma) série de 03(três) SHOOTOUT, persistindo o empate haverá séries alternadas até quantas forem necessárias para que se conheça o vencedor.
- r) Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- s) A competição segue as regras da Confederação Brasileira Soccer Society, salvo o disposto neste Regulamento.

13.3 TRUCO

A competição será disputada na categoria aberta, acima de 18 anos completos na primeira partida do evento. Será obrigatória a inscrição de 2 (dois) participantes.

Terminologia:

- a) JOGO: É constituído por três partidas.
- b) PARTIDA/PERNA: Mãos jogadas até que o vencedor seja determinado (atingir 12 pontos)
- c) MÃO: Disputa pelo ponto constituída pelas três vazas.
- d) VASA: Jogada de carta de cada jogador.

Carteada:

- a) O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito através da 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.
- b) Na primeira vaza de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.
- c) 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.
- d) 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. Para prevenir qualquer problema solicitamos aos jogadores que procurem jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua hora, e evite mostrar cartas segurando-as na mão.
- e) 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.
- f) As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.
- g) 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 carteada.
- h) 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 deverá ser feito sobre a mesa de jogo.
- i) Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.
- j) Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteada 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.
- k) 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.
- l) O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da comissão organizadora.
- m) É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas ou quer que sejam, assim como, marcar as cartas (ex.: com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc.) sob pena da dupla ser desclassificada e eliminada sumariamente da competição e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções previstas no Manual de habilitação e serviços do Sesc Paraná.
- n) 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 competição respectiva Etapa e/ou do Campeonato e,

ainda, poderá vir a sofrer outras sanções previstas no Manual de habilitação e serviços do Sesc Paraná.

Empate:

- a) Havendo empate na primeira vaza, vence a dupla que ganhar a segunda vaza. Ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada. Se empatar também na segunda vaza, o a mão terminará 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.
- b) 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.
- c) Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como ex.: a dupla que tiver até oito pontos poderá retrucar, se tiver nove pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, o retruco é inválido, valendo só a trucada e seguindo-se a partida normalmente.
- d) Mão de onze
- e) 5.1 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. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos.
- f) A dupla que estiver em mão de onze e TRUCAR, perderá a partida.
- g) 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.
- h) Se houver três empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos.
- i) Se houver três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.
- j) No caso de uma dupla ter 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.

Conversa

- a) 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.
- b) 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.

- c) 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.
- d) 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.

Postura

- a) 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.
- b) Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos!
- c) Caso o W x O ocorra o adversário terá seu resultado convertidos em 2 x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 12x0.
- d) Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.
- e) Todos os placares anteriores ao W x O serão revertido para 2 x 0.

O sistema de disputa

- a) O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pelo Coordenador Técnico do evento e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).
- b) Nas competições disputadas pelo sistema de rodízio a pontuação correspondente em cada partida será:
 - 03 (três) para vitória por 2x0;
 - 02 (dois) para vitória por 2x1;
 - 01 (um), para derrota por 2x1;
 - 00 (zero) para derrota por 2x0.
- c) O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
 - Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 duplas);
 - Saldo de “pernas” nos jogos entre as duplas empatadas;
 - Saldo de “pernas” em todos os jogos da fase;
 - Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;
 - Saldo de pontos em todos os jogos da fase;
 - Sorteio.
 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

15.1.2 Beach Tennis

- a) O sistema de disputa será em categorias única Masculino, Feminino e Misto. O sistema de disputa será definido de acordo com o número de inscritos:
- Melhor de 3 short sets (até 4 games), caso empate em 3x3 será disputado um tie-break até 7 pontos, em caso de empate em sets em 1-1, o terceiro set será disputado um match tie-break até 10 pontos.
- b) Fase eliminatória os atletas classificados da fase de grupos para a fase eliminatória, serão ordenados como cabeças de chaves seguindo os critérios abaixo:
- Caso todos os grupos tiverem o mesmo número de duplas:
- 1º Maior número de vitórias;
 - 2º Melhor saldo de sets;
 - 3º Melhor saldo de games;
 - 4º melhor ranking; 5º sorteio.
- c) Caso os grupos tenham números diferentes de duplas:
- 1º sets average*;
 - 2º games average*;
 - 3º melhor ranking;
 - 4º sorteio.

15.1.3 VÔLEI DE PRAIA - 4X4 MISTO:

- a) Os times devem ter quantidade mínima de quatro componentes e máxima de cinco, sendo quatro titulares e um reservas. A equipe deve ser mista, sendo obrigatória a presença de pelo menos um representante de cada sexo em quadra durante toda a partida;
- b) A partida é disputada em 1 sets vencedores, sendo um total de 21 pontos. Sendo que todos são disputados no sistema rally-point (todos os pontos são contados no placar). Os sets terminam sempre com uma diferença de dois pontos;
- c) A altura da rede é de 2,24 m;
- d) O toque no bloqueio não conta como um dos três toques que as equipes têm direito pela regra;
- e) Será mantida a ordem de saque, não havendo posições fixas em quadra;
- f) Fica vetada a presença do técnico. Os atletas não poderão deixar a área do banco de reservas para receber instruções de pessoas que se encontrem na área exterior à quadra de jogo;

- g) Em caso de empate, no sistema de rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios de desempate deste Regulamento;
- h) A competição segue as regras da Confederação Brasileira de Voleibol – vôlei de praia, salvo o disposto neste Regulamento.

14. DA OBSERVÂNCIA À LGPD

14.1 Aplica-se ao presente a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) Lei 13.709 de 14 de agosto de 2018, sem prejuízo das demais vigentes.

14.2 Para fins da Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/18), em razão do presente, a realização do tratamento de dados pessoais pelo SESI-DR/TO, deverá adotar as medidas de segurança técnicas, jurídicas e administrativas aptas a proteger tais dados pessoais de acessos não autorizados ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito, observando-se os padrões mínimos definidos pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados e em conformidade com o disposto na legislação de proteção de dados e privacidade em vigor.

14.3 O SESI-DR/TO somente poderá compartilhar, conceder acesso ou realizar o tratamento de dados pessoais, com empregados ou prestadores de serviços que tenham necessidade de realizar o tratamento de tais dados para as finalidades estritamente necessárias à execução deste instrumento, bem como tratará somente os Dados Pessoais necessários para a prestação dos serviços, nos termos deste instrumento.

14.4 O SESI-DR/TO se obriga a adotar todas as medidas necessárias para garantir, por si, bem como por seu pessoal, colaboradores e subcontratados que a utilização e tratamento dos dados pessoais coletados durante a vigência do presente instrumento, ocorra na extensão definida pela LGPD, e que a utilização e o tratamento somente ocorrerão para finalidades determinadas e específicas neste instrumento, vinculadas ao âmbito e limites técnicos das atividades contempladas à prestação dos serviços conforme objeto supra, pelo período de vigência deste instrumento, bem como eliminação dos dados pessoais após o término de seu tratamento (após o encerramento da vigência contratual proveniente deste, art. 16, caput, LGPD), bem como, autorizada a conservação apenas para as finalidades previstas nos incisos I ao IV do art. 16 da LGPD.

14.5 Eventuais dúvidas ou identificação de irregularidades com o tratamento de dados pessoais devem ser reportadas pelo e-mail: dpo@sistemafieto.com.br ou pelo fale conosco/central de relacionamento com o cliente, telefone: (63) 3229-5770.

15. DEMAIS DISPOSIÇÕES

15.1 Ao participar do JOGOS INTERNO SISTEMA S – EDIÇÃO 2023, o atleta cede todos os direitos de utilização de imagem (inclusive direitos de arena), renunciando ao recebimento de qualquer contraprestação pecuniária que vier a ser auferida com materiais de divulgação, campanhas, informações, transmissão de TV, clipes, reapresentações, materiais jornalísticos, promoções comerciais, licenciamentos e fotos, a qualquer tempo, local ou meio e mídia atualmente disponíveis ou que venham a ser implementadas no mercado para

este e outros eventos, em decorrência do uso dessas imagens, ou nas ações acima descritas realizadas pelo SESI-DR/TO e demais organizadores.

15.2 Ao participar do JOGOS INTERNO SISTEMA S – EDIÇÃO 2023, o atleta assume total responsabilidade pelos dados fornecidos, sob as penalidades da lei vigente, declara que leu e aceitou todas as disposições deste Regulamento e suas regras, assume as despesas de transporte, hospedagem e alimentação e quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação antes, durante e depois do evento.

Palmas – TO, 10 de agosto de 2023.

Fernando Wirthmann Ferreira
Superintendente do SESI-DR/TO

**Em atendimento a LGPD: Informamos que os dados coletados são para finalidades determinadas de comprovar a inscrição dos trabalhadores nos Jogos dos Trabalhadores - Edição 2023 supra, sem possibilidade de tratamento posterior de forma incompatível com essas finalidades.*

**A Empresa declara que deu ciência aos seus trabalhadores e responsáveis e/ou afins, conforme aplicável, sobre a LGPD e garante que possui todos os consentimentos e avisos necessários a fim de permitir a transferência legal de dados pessoais que se façam necessários para que o SESI-DR/TO exerça as atividades e preste os serviços atinentes ao JOGOS INTERNO SISTEMA S- EDIÇÃO 2023.*

**A empresa autoriza o SESI – Serviço Social da Indústria, a fazer uso de imagem de seus trabalhadores para divulgação institucional em suas campanhas publicitárias, mediante a qualquer meio de comunicação, seja ele no Estado do Tocantins e em todo o território nacional, sem qualquer ônus para a Empresa. A Empresa é responsável e garante que possui todos os consentimentos e avisos necessários aos trabalhadores e responsáveis e/ou afins, conforme aplicável, sobre o uso de sua imagem, conforme disposto acima.*