



SINDICATO DOS EMPREGADOS NO  
COMÉRCIO DE CACHOEIRA DO SUL

# 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL

Dúvidas sobre, se sua equipe faz parte de algum dos 7 sindicatos, ligar para o Sindicato dos Comerciários (3722-4797) e informar o CNPJ que consta na carteira de trabalho, tendo assim a confirmação se sua empresa faz ou não parte das empresas filiadas.

# 2016

## CAPITULO I - DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 1** - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as disputas da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL.

**Art. 2** - O Torneio será promovido pelo SESC – CACHOEIRA DO SUL e Sindicato dos Empregados no Comércio de Cachoeira do Sul.

## CAPITULO II - DOS OBJETIVOS

**Art. 3** - A competição tem por objetivo fortalecer um dos pilares estratégicos do SESC – CACHOEIRA DO SUL, através do desenvolvimento de atividades esportivas cujo foco principal sejam os Trabalhadores do Comércio da cidade de Cachoeira do Sul, através da parceria com o Sindicato dos Comerciários.

## CAPITULO III - DA COORDENAÇÃO

**Art. 4º** - A Coordenação Geral da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL é o órgão deliberativo máximo encarregado da realização da competição, e é composta pelos seguintes membros:

- Técnico de Esportes do SESC – Cachoeira do Sul
- Presidente do Sindicato do Comércio – Cachoeira do Sul

**Art. 5º** - Caberá a Coordenação Geral da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL:

- Supervisionar os trabalhos executados pela Comissão Técnica e pela Comissão Disciplinar.
- Decidir sobre questões próprias da administração e organização desportiva.
- **Parágrafo Único** - O PRESIDENTE do Sindicato do Comércio deverá assinar os formulários de inscrição, atestando que todos os atletas apresentam as condições exigidas no artigo 12, para participação na 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL.

**Art. 6º** - A Comissão Técnica terá as seguintes determinações:

- Designar os locais das partidas em conformidade com a programação elaborada;
- Fiscalizar a aplicação e o cumprimento deste regulamento adotando subsidiariamente as regras oficiais das Federações Desportivas de cada modalidade;
- Providenciar equipe de arbitragem para as modalidades disputadas;
- Prestar esclarecimentos e tomar as decisões em assuntos referentes a questões técnicas;
- Verificar a qualidade dos materiais utilizados na competição;
- Homologar os resultados e a classificação da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL, oficializando o campeão e o vice-campeão de cada modalidade por naipe;
- Expedir atos administrativos complementares que se refiram a questões atinentes aos jogos;

- Transferir ou suspender partidas programadas;
- Decidir quanto à consequência técnica das interrupções de partidas determinadas pelos árbitros;
- Convocar e coordenar os Congressos Técnicos, estabelecendo datas, horários e locais de suas realizações;
- Resolver os casos omissos de natureza técnica que venham a ocorrer durante a realização da competição.

**Art. 7** - A Comissão Disciplinar será formada pelos seguintes membros:

- GERENTE do SESC – CACHOEIRA DO SUL .
- PRESIDENTE DO SINDICATO DOS EMPREGADOS NO COMÉRCIO DE CACHOEIRA DO SUL.
- TÉCNICO DE ESPORTES DO SESC CACHOEIRA DO SUL

**Caberá a comissão disciplinar:**

- Impor as medidas disciplinares adequadas aos casos concretos após o julgamento dos fatos, imputando as devidas penalidades de acordo com o Código Desportivo do SESC-CACHOEIRA DO SUL.
- Resolver os casos omissos de natureza disciplinar que venham a ocorrer durante a realização da competição.

#### **CAPÍTULO IV - DAS MODALIDADES E CATEGORIAS**

**Art. 8** – A 1<sup>a</sup> COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL será disputada nas modalidades de futsal (masc e fem), voleibol (masc e fem) e canastra de duplas (Mista).

**Art. 9** – O número máximo de atletas por equipe será o seguinte:

- Futsal (Masc / Fem) - 12 jogadores mais o técnico;
- Voleibol (Masc / Fem) - 12 jogadores mais o técnico;
- Canastra – 2 jogadores

#### **CAPÍTULO V - DAS INSCRIÇÕES E DOCUMENTAÇÃO**

**Art. 10** - As disputas são destinadas exclusivamente para empregados das empresas do comércio.

**Art. 11** - Poderão participar da 1<sup>a</sup> COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL as empresas que tiverem com seus funcionários inscritos nas seguintes condições:

**- Parágrafo - 1º** Poderão participar os funcionários das empresas do comércio com no mínimo 30 (TRINTA) dias de carteira assinada, **no dia do jogo**, que façam parte dos seguintes Sindicatos:

- SINDICATO DO COMÉRCIO VAREJISTA DE CACHOEIRA DO SUL (SINDILOJAS);

- SINDICATO DO COMÉRCIO VAREJISTA DE GÊNEROS ALIMENTÍCIOS DE CACHOEIRA DO SUL (SINDIGÊNEROS);
- SINDICATO DO COMÉRCIO VAREJJISTA DE PRODUTOS FARMACÊUTICOS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (FÁRMACIAS);
- SINDICATO INTERMUNICIPAL DOS CONCESSIONÁRIOS E DISTRIBUIDORES DE VEÍCULOS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (SINCODIV);
- SINDICATO DO COMÉRCIO VAREJISTA DE VEÍCULOS E DE PEÇAS E ACESSÓRIOS PARA VEÍCULOS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (SINCOPEÇAS);
- SINDICATO DOS ESTABELECIMENTOS DE SERVIÇOS FUNERÁRIOS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (FUNERÁRIOS);
- SINDICATO DO COMÉRCIO ATACADISTA DE ÁLCOOL E BEBIDAS EM GERAL DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (ÁLCOOL E BEBIDAS).

- **Parágrafo 2º** - Somente serão confirmadas as inscrições de todos os atletas da 1º COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL, mediante a apresentação do cartão Sesc antes do início de sua 1ª partida na competição.

- **Parágrafo 3º** - A idade mínima para participar da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL será **16 anos** completos antes do atleta iniciar sua primeira partida na competição.

- **Parágrafo 4º** - Funcionários demitidos ou desligados durante o período de realização da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL não poderão mais participar da competição, sendo responsabilidade da equipe informar a organização sob pena de ser eliminada da competição, tão logo se comprove o fato.

- **Parágrafo 5º** - Todos os atletas participantes da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL deverão entregar a documentação solicitada no SESC de Cachoeira do Sul. No ato da inscrição as equipes deverão apresentar às carteiras **de trabalho de todos os atletas inscrito**, que deverá ser conferida pelo responsável que irá assinar a ficha de inscrição atestando a veracidade dos documentos.

- **Parágrafo 6º** - As equipes terão até antes do **início do seu 1º jogo** para acrescentar ou trocar atletas, não sendo mais permitido após o início de sua partida, salvo previsto no Art 12.

**Art. 12** - Após a entrega do formulário de inscrição e o primeiro jogo, somente serão autorizadas substituições de atletas quando:

- Falecimento.

- Acidente comprovado, com agravante de mais de dois meses de duração para sua recuperação, mediante apresentação do atestado médico.

**Art. 13** - Na hipótese de impossibilidade de participação de uma empresa classificada para fases posteriores, terá direito a vaga a empresa mais bem classificada na fase anterior.

## **CAPITULO VI – DAS FUSÕES**

**Art. 14** – As fusões deverão obedecer ao seguinte critério:

- Fusão poderá ser realizada no máximo por 4 empresas (4 CNPJ), para cada modalidade/naipe;

**Obs.:** Cada Filial / Loja poderá inscrever no máximo **2 equipes** por modalidade.

## **CAPÍTULO VII - DA PREMIAÇÃO**

**Art. 15** - As equipes serão premiadas das seguintes formas:

- Medalhas para 1º e 2º lugares de cada categoria;
- Troféus para o 1º e 2º lugares do futsal e voleibol;
- Medalha para Goleador e goleiro menos vazado futsal;
- A premiação será entregue no dia da final.

## **CAPÍTULO VIII – DA ARBITRAGEM**

**Art. 16** - A contratação da arbitragem ficará sob responsabilidade da Organização da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL.

**Art. 17** - Caberá à equipe de arbitragem, exigir a apresentação do cartão Sesc, com foto de todos que forem inscritos em súmula para o jogo, caso tenha apenas o comprovante de matrícula no Sesc é obrigatório apresentação de documento de identidade com foto.

**Art. 18** - Será de responsabilidade do árbitro principal do jogo elaborar o relatório da súmula devendo sempre assinar o mesmo.

**Art. 19** - Nenhum árbitro poderá ser vetado pelas equipes participantes.

## **CAPÍTULO IX – DA DISCIPLINA**

**Art. 20º** - Serão considerados convededores do Regulamento Geral, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas a competição e assim se submeterão, sem reservas, a todas as suas disposições e as consequências que elas possam emanar.

**Art. 21º** – Os protestos sobre quaisquer infrações do regulamento serão resolvidos pela Junta Desportiva, à luz das disposições presentes desse Regulamento, nas regras oficiais das modalidades em disputa ou pelo Código de Justiça Desportiva do SESC.

**Art. 22º** - A equipe reclamante terá 02 (dois) dias úteis para apresentar à J.D., por escrito, o protesto devidamente assinado por representantes credenciados, estando anexo ao mesmo, o rol de testemunhas e ou documentação probatória. O SESC terá a partir do dia do recebimento do protesto, 24 horas para responder, a equipe reclamante.

**Art. 23º** - A equipe que vier a ser julgada pela J.D., terá prazo de 2 dias úteis (48) horas após o recebimento do acórdão emitido pelo SESC, para encaminhamento de recurso.

**Art. 24º** - Passado os prazos estabelecidos nos artigos anteriores, sem ter havido protesto ou recurso sobre a decisão da J.D. serão homologados definitivamente, não cabendo outros protestos de qualquer ordem referente aos mesmos.

**Art. 25º** - O atleta que receber um (1) Cartão Vermelho ficará automaticamente suspenso do jogo subsequente.

**Parágrafo 1º** – Os cartões vermelhos e os cartões amarelos não serão cumulativos valendo apenas para a partida que disputar, sendo os mesmos utilizados como critério de desempate.

**Parágrafo 2º** – O atleta expulso cumprirá automaticamente um jogo de suspensão, podendo ser julgado e definido se será mantida a punição ou terá sua punição maior em números de jogos, definida pela JD de acordo com o relatório na súmula da partida .

- **Parágrafo 3º** - Fica determinado pela Comissão Organizadora que qualquer torcedor, atleta ou dirigente de equipes que for flagrado com arma de qualquer espécie será expulso por tempo indeterminado, relatado pela arbitragem em súmula.

**Art. 26º** – Os promotores do referido Campeonato, não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com atletas ou dirigentes, dentro ou fora da quadra de jogo.

**Art. 27º** - Serão eliminadas da competição a(s) equipes(s) que vier (em) agredir fisicamente a arbitragem, organização, colegas de equipe ou adversários, não cabendo recurso para tal ato. A agressão física configurar-se-á através de testemunhas que estiverem envolvidas na partida em questão e através do relato em súmula da equipe de arbitragem.

**Parágrafo 1º** - A eliminação da equipe por indisciplina acarretará na perca dos pontos até o momento conquistados na fase de classificação, revertendo para a equipe adversária que já realizou o seu jogo e para os jogos subsequentes o placar será de 1 x 0 para o adversário, mantendo-se as contagens de gols e os cartões que tenham ocorrido nas partidas anteriormente disputadas pela referida equipe.

**Parágrafo 2º** - As equipes e atletas que infringirem o Art. 27 ficarão suspensas da edição de 2017 e de qualquer competição realizada pelo Sindicato dos Empregados do Comércio e Pelo SESC.

## **CAPÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 28º** - Será desclassificada da competição e impedida de participar da edição de 2017 a equipe e atletas que perder por WO, ou que não participar de toda a programação dos jogos, a iniciar ou continuar um jogo, exceto aqueles atletas que assinarem a súmula no local previsto para a partida.

**Parágrafo único:** Para efeito de classificação, o WO resultará na eliminação da equipe infratora e reversão dos pontos conquistados para a equipe adversária, mantendo-se as contagens de gols e os cartões que tenham ocorrido nas partidas anteriormente disputadas pela referida equipe. Os resultados seguintes da equipe eliminada será de 1 x 0 para o adversário.

**Art. 29º** - Equipes que representam uma mesma empresa, obrigatoriamente devem se enfrentar antes da final.

**Art. 30º** - Havendo semelhança de fardamento entre duas equipes será realizado um sorteio para definição de qual equipe utilizará os coletes fornecidos pela organização.

**Art. 31º** - Somente será permitida a permanência, dentro da quadra de jogo, os atletas e técnico, conforme número máximo de inscrições estabelecidas no artigo 9, todos devidamente registrados em súmula.

## **TODOS OS JOGOS TERÃO 15 MINUTOS DE TOLERÂNCIA APENAS NA PRIMEIRA PARTIDA**

## **CAPÍTULO XI - REGULAMENTO TÉCNICO**

**Art. 32º** - As disputas do **Futsal Masculino e Feminino** serão regidas pelas regras em vigor da Federação Gaúcha de Futsal e pelo disposto a seguir:

- **Parágrafo 1º** - De acordo com o número de equipes inscritas, será elaborado o sistema de disputa que procurará, sempre que possível, evitar a eliminatória simples, sendo que a duração das partidas será definida pela coordenação.

- **Parágrafo 2º** - A pontuação será atribuída de acordo com o seguinte critério:

- Vitória - 3
- Empates - 1
- Derrota – 0

- **Parágrafo 3º** - - Um cartão vermelho - 1 jogo, podendo ser ampliado de acordo com o julgamento da comissão disciplinar pelo enquadramento no Código Desportivo do SESC.
- **Parágrafo 4º** - Os critérios de desempate serão adotados de acordo com a seguinte ordem em todas as etapas da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL:
- **Parágrafo 5º** - Em caso de empate nas etapas eliminatórias a disputa será por penalidades 3 x 3, após cobranças alternadas de 1 X 1 até que se obtenha o vencedor.

\* Os critérios de desempate serão adotados de acordo com a seguinte ordem em todas as etapas da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL:

- o **Entre duas:**

1. Confronto direto no turno ou chave;
2. Maior número de vitórias no turno ou chave;
3. Menor número de gols sofridos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;
4. Maior número de gols feitos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

- o **Entre três equipes ou mais:**

1. Maior número de vitórias no turno ou chave;
2. Menor número de gols sofridos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;
3. Maior número de gols feitos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;
4. Menor número de cartões vermelhos;
5. Menor número de cartões amarelos;
6. Sorteio.

Em caso de empate, na semifinal ou final haverá disputa de penalidades, 3x3 alternados e posteriormente 1x1 até que se obtenha o vencedor

**Art. 33º** - As disputas do **Voleibol Masculino e Feminino** serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Voleibol e pelo disposto a seguir:

- **Parágrafo 1º** - Os jogos serão disputados em três sets, sendo que o terceiro set será pelo sistema “tie break” até quinze pontos em todas as fases da competição. Se as equipes chegarem empatadas em 14 x 14, o set se estenderá, sem limite de pontos, até que uma das equipes abra uma diferença de 02 pontos sobre a outra.

- A altura da rede será:

- Masculino – 2,43m;
- Feminino - 2,24 m;

**- Parágrafo 2º** - Os critérios de desempate serão adotados de acordo com a seguinte ordem em todas as etapas da 1ª COPA COMERCIÁRIA DE CACHOEIRA DO SUL:

1. Confronto direto no turno ou chave;
  2. Set average (sets ganhos / sets perdidos);
  3. Pontos average (Pontos ganhos / Pontos perdidos);
  4. Sorteio.
- A pontuação será atribuída de acordo com o seguinte critério:
- Vitória – 2 pontos
  - Derrota – 1 ponto

**Art. 34º - As disputas de Canastra** seguirão os seguintes critérios:

O Jogo será de duplas, podendo participar pessoas de ambos os sexos, nas duplas.

Cada partida será até 2000 pontos, somente na final será em 3000 pontos.

\* **Início:** serão distribuídas 13 (treze) cartas, de uma a uma, para cada jogador, não contemplando morto. O jogador à direita do jogador que distribuiu as cartas, compra uma carta do baralho (monte constituído pelas cartas que sobrarem após a distribuição), não querendo a mesma, coloca sobre a mesa e compra outra carta em seguida e descarta uma carta que começa a lixeira (refugo ou cartas da mesa). Após o descarte, o jogo seguirá em sentido anti-horário até que alguém bata o jogo ou termine as cartas a serem compradas.

\* **Contagem dos Pontos:**

- a) do 3 (três) ao 7 (sete) - 5 pontos;
- b) do 8 (oito) ao Rei - 10 pontos;
- c) o Ás vale - 15 pontos;
- d) coringas - 20 pontos; 8 coringas (carta 2) sem curingão.

\* **Trincas:** só serão permitidas trincas de Ás, sendo esta sem curinga.

\* **Pontuação para abertura:**

Abertura livre até os 1000 pontos, exclusive;

Primeira queimada obrigação de abrir com 75 (setenta e cinco) pontos; podendo fazer esta abertura com uma canastra independente do nº de pontos.

Após os 1000, inclusive, abertura com 75 (setenta e cinco) pontos; primeira queimada sobe para 90 (noventa) pontos; segunda queimada sobe para 105 (cento e cinco) podendo fazer abertura com uma canastra independente do nº de pontos.

Caso haja queimada, em qualquer das hipóteses anteriores, a nova pontuação vale para

a dupla;

Para completar a pontuação necessária na abertura de queimada, no caso de levar o monte (sobras da mesa), considera-se somente a última carta jogada.

#### \* Da Lixada

Para pegar o lixo (sobras na mesa), o jogador deverá ter no mínimo 2 (duas) cartas na mão e estas deverão formar trinca (em caso de Ás) ou seqüência com a última carta jogada, ou a carta jogada deverá ser colocada diretamente nos jogos abertos e, no caso de carta pré-colocada (retida na mão) deverá – se levar – abrir jogo novo. O jogador que ficar com somente 1 (uma) carta na mão, não poderá levar o monte (sobras na mesa) mesmo que a última carta jogada seja colocada diretamente.

Quando não houver opção para descarte, ou mesmo por motivo estratégico, poderá ser jogado o coringa, que fecha a mesa para o próximo jogador, em qualquer situação, mesmo que o coringa seja uma carta colocada, ou seja, entre no lugar dele mesmo, como 2 (dois).

#### \* Tipos de Canastra:

**Limpa**: formada sem curingas, ou com o curinga 2 (dois) no lugar dele mesmo no mesmo naipe (como dois). **Vale 200** (duzentos) pontos.

Obs: A dupla poderá limpar a canastra colocando o curinga “2” no seu lugar, não podendo ser substituído por outro.

**Suja**: formada com curinga de naipe diferente, ou do mesmo naipe quando não estiver no lugar dele. Quando o coringa estiver no lugar dele (carta 2), poderá ser colocado outro coringa de naipe diferente. **Valor 100** (cem) pontos.

**Canastra de Ás a Ás** (Ás, 2, 3,... Q, K, Ás). **Valor 500** (quinhentos) pontos.

#### \* Batida:

Para bater, a dupla deverá ter no mínimo uma canastra fechada. **Valor 100** (cem) pontos.

As cartas não descartadas passarão para os adversários.

Não será permitido bater com a mesa.

#### \* Desempate:

Caso haja empate no número de vitórias ao final de uma fase, serão utilizados os seguintes critérios para desempate:

- Confronto direto;
- Saldo de pontos (de todas as partidas);
- Sorteio.

#### \* Proibições:

Não será permitido o acesso ao recinto dos jogos, às pessoas que não participarem dos mesmos, incluindo-se os participantes dos jogos encerrados.

Não será permitido fumar durante a realização dos jogos, na mesa de jogos ou no recinto

onde estiverem ocorrendo os mesmos.

#### \* Disposições Finais

Será desclassificada a dupla que:

- Durante o jogo fizer sinais que caracterizem comunicação de cartas ou de jogadas e que forem vistas pelos fiscais;
- Tentar guardar ou esconder qualquer carta para benefício da dupla influenciando o resultado da partida;

**Obs.:** No caso de terminarem as cartas, o jogo será encerrado após a última comprada, e as cartas da mão irão para a mesa, não contando pontos para nenhuma dupla.

**OBS.:** Caso haja divergência durante o jogo por contagem das cartas ou dúvidas, as cartas deverão ser colocadas sobre a mesa de jogo e deverá se chamado o fiscal. Nesta situação, nenhuma dupla poderá misturar as cartas antes da chegada do fiscal, a dupla que misturar as cartas antes da chegada do fiscal será punida com a desclassificação.