



SITRACOOPER

a energia nos conecta

REGULAMENTO GERAL

JOGOS DO SITRACOOPER

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

1 – DISPOSIÇÕES GERAIS.....	03
2 – DOS PARTICIPANTES.....	03
3 – DA PONTUAÇÃO.....	04
4 – DA PREMIAÇÃO.....	05
5 – DA DISCIPLINA.....	05
6 – DO REGULAMENTO TÉCNICO.....	06
7 – DAS MODALIDADES	07
7.1-FUTSAL LIVRE, FUTSAL VETERANO E FUTEBOL SETE.....	07
7.2-PINGUE-PONGUE.....	09
7.3-BOLÃO.....	10
7.4-SNOOKER.....	11
7.5-VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO.....	12
7.6-BOCHA.....	13
7.7-CANASTRA.....	14

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

1 - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Os **JOGOS DO SITRACOOPER** é o encontro anual esportivo, social e recreativo dos associados do sindicato.

Art. 2º - As competições promovidas pelo sindicato têm por objetivo:

- a) aumentar a participação em atividades esportivas de seus associados;
- b) promover a função social do esporte como elemento cultural, por meio da realização de competições esportivas.

Art. 3º - Para todos os fins, os associados participantes das competições promovidas pelo SITRACOOPER serão considerados conhecedores das regras desportivas adotadas por este Regulamento Geral, além das regras oficiais vigentes, ficando submetidos a todas as suas disposições e as penalidades que delas possam emanar.

2 - DOS PARTICIPANTES

Art. 4º - Com exceção a modalidade de Vôlei Feminino, artigo 53, deste Regulamento, as demais modalidades esportivas serão disputadas exclusivamente pelos associados do sindicato. Para efeitos documentais será considerada a relação dos associados de 30 de setembro, do ano da realização dos Jogos.

Art. 5º - Na modalidade de **FUTSAL VETERANO**, somente poderão participar atletas com **idade mínima de 35 anos completos**.

Art. 6º - Cada atleta poderá participar de quantas modalidades desejar, todavia, **NÃO serão realizadas alterações nas tabelas dos jogos a fim de permitir a participação de atletas em quaisquer modalidades**. Caso haja coincidência de horários em determinadas modalidades, o atleta deverá optar em qual irá participar.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

Art. 7º - Para participar dos jogos, os atletas deverão assinar a súmula em todas as partidas. O nome do atleta deverá constar na lista de funcionários fornecida pela sua respectiva cooperativa.

Art. 8º - As cooperativas participantes deverão encaminhar uma relação dos funcionários inscritos nos JOGOS DO SITRACOOPER, detalhando os nomes nas respectivas modalidades esportivas em que irão participar.

Art. 9º - Os atletas participantes dos JOGOS DO SITRACOOPER deverão apresentar a carteira de identidade junto a mesa de controle no momento da assinatura da súmula do jogo.

3 - DA PONTUAÇÃO

Art. 10º - Para fins de apuração do CAMPEÃO GERAL, serão atribuídos pontos em conformidade com o que segue abaixo:

- a) Pela **CLASSIFICAÇÃO** em cada modalidade, conforme a tabela abaixo.

1º LUGAR	10 pontos
2º LUGAR	08 pontos
3º LUGAR	06 pontos
4º LUGAR	04 pontos

- b) Participação na cerimônia de abertura dos JOGOS DO SITRACOOPER com uma delegação de atletas devidamente identificados com a bandeira de sua cooperativa: **03 Pontos**

- c) Participação da Cooperativa no concurso para a escolha da Rainha dos JOGOS DO SITRACOOPER: **05 pontos**

Art. 11º – Poderão participar do concurso para a escolha da Rainha dos JOGOS DO SITRACOOPER, funcionárias associadas do sindicato representando a sua cooperativa e as filhas de associado com idade mínima de 15 (quinze) anos completados até o dia do concurso. As filhas de associados que desejarem participar do concurso deverão enviar com antecedência uma cópia da carteira de identidade para a Coordenação do evento.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

Parágrafo Único - A avaliação das candidatas dar-se-á durante o desfile na passarela, tanto no desfile coletivo quanto no individual, observando-se os quesitos abaixo:

Pontuação:

- BELEZA	05 a 10 pontos
- SIMPATIA	05 a 10 pontos
- DESENVOLTURA	05 a 10 pontos

TOTAL: 30 pontos

Observação: O júri será composto por representantes da comunidade do município onde está sendo realizado os JOGOS DO SITRACOOPER.

4 - DA PREMIAÇÃO

Art. 12º - A premiação dos **JOGOS DO SITRACOOPER** será a seguinte:

- a) Troféu Geral, para a Cooperativa Campeã no cômputo geral de pontos dos jogos.
- b) Troféus e medalhas por modalidade.
- c) Medalhas para o goleador e para o goleiro menos vazado.
- d) Troféu para o melhor Bolonista.

Observação: Somente concorrerão a medalhas de goleiro menos vazado, os atletas das equipes que disputarem à fase final de sua modalidade. As demais equipes eliminadas nas fases classificatórias não concorrerão ao prêmio.

5 - DA DISCIPLINA

Art. 13º - Nas expulsões simples ocasionadas por cartão vermelho o atleta deverá cumprir um jogo de suspensão, o mesmo acontecendo por dois cartões amarelo.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

Art. 14º - Nas expulsões por falta grave ou agressão, relatada pelo árbitro em súmula, em qualquer modalidade, o atleta estará suspenso e impedido de participar de quaisquer modalidades esportivas dos jogos desta edição. Poderá ainda, sofrer outras punições não relacionadas neste documento, mas prevista no CÓDIGO DISCIPLINAR DOS JOGOS DO SITRACOOPER e que serão julgadas pela Comissão Disciplinar.

Art. 15º - Os protestos e demais casos disciplinares serão apreciados pela COMISSÃO DISCIPLINAR, formada pelo Presidente do SITRACOOPER e um representante de cada cooperativa participante deste evento, indicados e descritos ao final deste documento.

Art. 16º - Poderão ser efetuados protestos de irregularidades constatadas, devendo estas serem efetuadas em súmula, nas modalidades em que é permitido, ou por memorial (quando não for possível realizá-lo em súmula), até 5 minutos após o término do jogo. O protesto deverá ser efetuado pelo capitão ou dirigente credenciado, devendo solicitar licença ao mesário ou árbitro para efetuá-lo.

Parágrafo Único: A comunicação ao protesto por memorial deverá ser encaminhada para a Comissão Disciplinar.

Art. 17º - Em caso de alguma equipe utilizar-se de atleta irregular (não associado ao SITRACOOPER e/ou não funcionário de cooperativa) que utilizar documentação falsificada ou estiver suspenso por sanção disciplinar, será dada a seguinte sentença:

- a) A equipe irregular perderá os pontos para a equipe adversária do jogo em que o fato se verificou, com placar de 1 X 0 (um a zero) ao requerente.
- b) A cooperativa com situação irregular será eliminada da modalidade e da próxima edição dos Jogos do SITRACOOPER.

6 - DO REGULAMENTO TÉCNICO

Art. 18º - Os jogos serão realizados em observância às regras oficiais vigentes adotadas pelas federações e de acordo com este regulamento.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

Art. 19º - A primeira partida da tabela de jogo, terá uma tolerância de 15 (quinze) minutos além do horário fixado na tabela de jogos. As demais partidas iniciam no horário previsto ou imediatamente após o término da partida anterior.

Parágrafo Único: Para a modalidade de Bolão, a tolerância de comparecimento da equipe se estende até o momento em que o primeiro atleta da última equipe termina de arremessar suas 20 (vinte) bolas, na primeira fase (classificatória). No momento em que o segundo atleta da equipe que abre o jogo fizer o seu primeiro arremesso, as equipes faltantes estarão afastadas da competição.

Art. 20º - As súmulas dos jogos deverão ser assinadas em local próprio para tal, antes do término do jogo anterior em disputa e com os atletas todos uniformizados, observando-se o previsto no Art. 7º deste regulamento.

Art. 21º - A equipe que perder **2 (dois) jogos** por WO estará eliminada da competição naquela modalidade.

Observação: Em caso de WO, o placar fica de 1x0 para a equipe presente no local. Mas no caso de empate na decisão de vaga para a próxima fase da competição de alguma equipe envolvida, este placar não conta como saldo. Gols pró e gols contra, ou seja, todos os resultados desta equipe não contarão para estes critérios, sendo que, será apurado somente o resultado entre as partidas realizada, entre as equipes empatadas.

7 - DAS MODALIDADES

7.1-FUTSAL LIVRE, FUTSAL VETERANO E FUTEBOL SETE

Art. 22º - Cada cooperativa poderá participar com uma equipe.

Art. 23º - Os jogos serão disputados em duas chaves, sendo que serão consideradas “cabeças de chave” as equipes Campeã e Vice-Campeã da edição anterior. As demais cooperativas serão distribuídas através de sorteio.

Art. 24º - Classificação e Disputa.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

24.1 – Primeira fase:

- Classificam-se o 1º e o 2º colocado de cada chave.

24.2 – Segunda fase (semifinal):

- Confronto entre o 1º colocado da Chave 1, e, o 2º colocado da Chave 2.
- Confronto entre o 1º colocado da Chave 2, e, o 2º colocado da Chave 1.

24.3 – Fase final:

- Perdedores da semifinal disputarão 3º e 4º lugares.
- Vencedores da semifinal disputarão 1º e 2º lugares.

Art. 25º - Havendo empate em número de pontos ganhos na fase classificatória, entre 02 (duas) ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios de desempate por ordem sucessiva de exclusão:

1º- DISCIPLINA: Quem somar o menor nº de pontos nos cartões recebidos:

- a) cartão amarelo 01 ponto;
- b) cartão vermelho 03 pontos.
- 2º- confronto direto;
- 3º- saldo de gols;
- 4º- menor número de gols sofridos;
- 5º- sorteio.

Art. 26º - Pontuação:

- a) Vitória: 03 pontos.
- b) Empate: 01 ponto.
- c) Derrota: 00 ponto.

Art. 27º - Duração das partidas:

27.1 - FUTSAL LIVRE, FUTSAL VETERANO E FUTEBOL SETE:

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

Na **1ª fase** as partidas serão jogadas em 10 (dez) minutos corridos. Na fase semifinal e final serão jogados 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos.

Art. 28º - Nas partidas da **fase semifinal e final**, em caso de empate, serão considerados os itens constantes no **Art. 25º** para definir o vencedor.

Observação: A definição de quem joga pelo empate se dará no início da partida. Definição essa que não poderá ser alterada após o início do jogo.

7.2-PINGUE-PONGUE

Art. 29º - Cada cooperativa poderá participar com uma dupla.

Art. 30º - Os jogos serão disputados em duas chaves.

Art. 31º - As partidas serão disputadas em um único jogo de 50 (cinquenta) pontos, sendo 25 (vinte e cinco) em cada lado da mesa.

Art. 32º - Critérios de desempate:

- 1º - Confronto direto;
- 2º - Saldo de pontos (escores);
- 3º - Sorteio.

Art. 33º - Classificação e disputa.

33.1 – Primeira fase:

- Classificam-se o 1º e o 2º colocado de cada chave.

33.2 – Segunda fase (semifinal):

- Confronto entre o 1º colocado da Chave 1 e o 2º colocado da Chave 2.
- Confronto entre o 1º colocado da Chave 2 e o 2º colocado da Chave 1.

33.3 – Fase final:

- Perdedores da fase semifinal disputarão 3º e 4º lugares.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

- Vencedores da fase semifinal disputarão 1º e 2º lugares.

7.3-BOLÃO

Art. 34º - Cada cooperativa poderá participar com uma dupla. Durante as disputas, será possível realizar uma substituição.

Art. 35º - Sistema de Disputa:

- a) Será em duas rodadas, sendo a primeira rodada classificatória.
- b) Para a segunda rodada classificam-se as 4 (quatro) equipes com melhor soma de pinos.
- c) A apuração da classificação final se dará pelos resultados da segunda rodada, cujo resultado definirá as equipes classificadas até o 4º lugar.
- d) **Classificação Individual:** Será apurada pelos resultados individuais verificados na primeira rodada.

Art. 36º - Na primeira rodada todas as duplas participarão, jogando 20 (vinte) bolas cada atleta, sendo 10 bolas em cada pista, com 01 arremesso de experiência em cada pista. Somente poderá ser anotado como arremesso válido, se for 9. Outro resultado será anotado na súmula como arremesso de experiência.

Parágrafo Único: A modalidade será disputada em duas pistas, sendo que a entrada será pela pista um (1), onde o atleta arremessa as dez (10) bolas, passando para a pista dois (2), ocorrendo o ingresso de um atleta de outra equipe.

Art. 37º - A ordem de disputa das Cooperativas é definida em reunião técnica através de sorteio, sendo que a equipe campeã da edição anterior sai jogando. Na segunda rodada, a largada será por ordem de classificação inversa, saindo à equipe classificada em 4º lugar, seguindo-se o 3º lugar e assim sucessivamente.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

Art. 38º - Em caso de empate na soma dos pontos entre duas cooperativas ou atletas para a disputa individual, será observado o maior número de 09 (nove). Continuando o empate será observado o maior número de 08 (oito) e

assim sucessivamente até que haja desempate. Caso isso não se verifique, o desempate será conforme o regulamento da Federação Gaúcha de Bolão, onde o bolonista com menor idade será vencedor.

Art. 39º – O Sistema de Bolas, será adotado a bola fixa na prancha.

- a) No caso de ter uma ou mais atletas femininas, a bola utilizada poderá ser mais leve (peso adequado feminino). Será adotada a bola fixa na prancha se tiver mais integrantes femininas.

Observação: Somente poderão participar da partida os atletas que estiverem com calçado fechado, não sendo permitido sua participação de chinelo ou com os pés descalços.

Fica proibido aos bolonistas protestarem, com palavras ou gestos que possam ser interpretados como falta de respeito contra adversários, equipe de arbitragem e comissão organizadora.

7.4-SNOOKER

Art. 40º - Cada cooperativa poderá participar com uma dupla.

Art. 41º - Os jogos serão disputados em duas chaves, sendo que serão consideradas “cabeças de chave” a equipe Campeã e Vice Campeã da edição anterior. As demais cooperativas serão distribuídas através de sorteio.

Art. 42º - Classificação e disputa:

- a) Primeira fase.
 - Os participantes jogam entre si na chave, classificando-se duas equipes em cada chave.
- b) Segunda fase (semifinal):

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

- Confronto entre o 1º da Chave 1 e o 2º da Chave 2.
- Confronto entre o 1º da Chave 2 e o 2º da Chave 1.

c) Terceira fase:

- Perdedores da fase semifinal disputarão 3º e 4º lugares.
- Vencedores da fase semifinal disputarão 1º e 2º lugares.

Art. 43º - Os jogos serão disputados em melhor de três partidas.

Art. 44º - Em caso de empate na soma de pontos entre duas equipes na mesma chave, na fase classificatória, o desempate se dará pelo critério do confronto direto entre as mesmas.

Art. 45º - Em caso de empate entre três equipes ou mais na chave, o desempate será pelo critério do saldo de partidas; caso persista o empate, a classificação se dará por sorteio.

7.5-VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO

Art. 46º - Cada cooperativa poderá participar com uma equipe.

Art. 47º - Os jogos poderão ser disputados em chave única ou em duas chaves, dependendo o número de equipes participantes. Em caso de duas chaves, serão consideradas “cabeças de chave” a equipe Campeã e Vice Campeã da edição anterior, e as demais cooperativas serão distribuídas através de sorteio. Em reunião técnica se define a formatação da(s)chave(s)

47.1 – Em caso de Chave Única:

- a) Primeira Fase: Jogam todos com todos na chave, sendo que se classificam o 1º, e, o 2º colocado para o jogo final;
- b) O 3º lugar, e o 4º lugar serão definidos pela classificação alcançada nesta fase;
- c) Segunda Fase (Final): Confronto entre o 1º, e, o 2º colocado da Chave.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

47.2– Em caso de Duas Chaves, os participantes jogam entre si na chave:

a) Primeira fase.

- Classificam-se o 1º e o 2º colocado de cada chave.

b) Segunda Fase (semifinal).

- Confronto entre 1º da Chave 1, e, o 2º da Chave 2.
- Confronto entre 1º da Chave 2, e, o 2º da Chave 1.

c) Fase Final.

- Perdedores da fase semifinal disputarão 3º e 4º lugares.
- Vencedores da fase semifinal disputarão 1º e 2º lugares.

Art. 48º - Na primeira fase os jogos serão realizados em 25 (vinte e cinco) pontos corridos com troca de quadra quando uma equipe atingir 12 (doze) pontos. Deverá haver uma diferença de 2 (dois) pontos para que a partida seja considerada encerrada.

Art. 49º - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo em cada SET, devendo os jogadores permanecer dentro da quadra.

Art. 50º - Critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Maior saldo de pontos;
- c) Pontos feitos;
- d) Pontos sofridos;
- e) Sorteio.

Art. 51º - As equipes obrigatoriamente deverão estar uniformizadas com camisas numeradas.

Art. 52º - A decisão de Campeão e Vice Campeão será em 03 (três) SET'S, em 25 (vinte e cinco) pontos, sendo que se houver empate ao final do 2º SET, o 3º e decisivo SET será no sistema TIE BREAK, em 15 (quinze) pontos.

Art. 53º - As esposas e filhas de associados poderão participar da modalidade de Vôlei Feminino, mediante comprovação.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

- a) Esposa: Certidão de Casamento;
- b) Filhas; Carteira de Identidade.

7.6-BOCHA

Art. 54º - Cada cooperativa poderá participar com uma equipe.

Art. 55º - Os jogos serão disputados em duas chaves, sendo que serão consideradas “cabeças de chave” a equipe Campeã e Vice Campeã da edição anterior. As demais cooperativas serão distribuídas através de sorteio.

Art. 56º - A equipe será formada por quatro atletas e dois reservas.

Art. 57º - Os jogos serão disputados com dois jogadores fixos em cada cabeceira da cancha, sendo que cada atleta jogará duas bochas.

Art. 58º - As partidas serão disputadas em 12 pontos, utilizando-se a regra velha.

Art. 59º - A Classificação e disputa. Os Participantes jogam entre si na chave.

a) Primeira fase.

- Classificam-se o 1º e o 2º colocado de cada chave.

b) Segunda Fase (semifinal).

- Confronto entre 1º da Chave 1, e, o 2º da Chave 2.
- Confronto entre 1º da Chave 2, e, o 2º da Chave 1.

c) Fase Final.

- Perdedores da fase semifinal disputarão 3º e 4º lugares.
- Vencedores da fase semifinal disputarão 1º e 2º lugares.

Art. 60º - Critérios de desempate:

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

- a) Confronto direto:
- b) Soma dos bochas a favor na fase:
- c) Saldo de bochas nas fases.

Art. 61º - O jogador substituído não mais poderá participar da partida em andamento.

Observação: Somente poderão participar da partida os atletas que estiverem com calçado fechado, não sendo permitido sua participação de chinelo ou com os pés descalços.

7.7-CANASTRA

Art. 62º - Cada cooperativa poderá participar com uma dupla.

62.1 – Os 3 vermelhos valerão 100 pontos a favor da dupla quando tiver a canastra, limpa ou suja.

62.2 – Os 3 pretos trancam a mesa.

62.3 – O 3 preto valerá 100 pontos ao adversário quando da batida de qualquer um dos jogadores, estando ele na mão ou não descartado.

62.4 – Apenas poderá baixar trinca de quatro (4), rei (K) e Às (1).

62.5 – Na hipótese de baixar canastra, limpa ou suja, poderá ser na sequência de numeração ou qualquer sete (7) cartas iguais.

62.6 – A obrigação se dará com 2.000 pontos, e o término da canastra com no mínimo 4.000 pontos. Havendo empate se fará tantas rodadas necessárias para ter o desempate enquanto for necessário.

62.7 – A canastra limpa valerá 200 pontos e 100 pontos por cada carta acrescentada, e a canastra suja valerá 100 pontos.

62.8 – A contagem de pontos se dará da seguinte forma:

- a) O Coringa (2) vale 50 pontos;
- b) O ÁS (1) vale 20 pontos;
- c) Todas as cartas de 4 ao K, valem 10 pontos;
- d) A batida vale 100 pontos.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

62.9 – Ao passar de 2.000 pontos, já na obrigação, a dupla terá que baixar com no mínimo 150 pontos, só podendo usar a última carta jogada na mesa na sua vez. Se errar na contagem de pontos na abertura, o seu companheiro, na mesma volta poderá baixar com 150 pontos. Se não atingir o mínimo então esta abertura aumentará para 180 pontos nas voltas seguintes.

Parágrafo Único: Sempre que o jogador pegar uma carta da mesa que tenha sido descartada pelo adversário, terá que fazê-lo utilizando no mínimo 2 cartas de sua mão. A exceção em caso de entrega de carta do adversário em jogo já baixado na mesa.

62.10 – O coringa tranca ou fecha a mesa só para o primeiro adversário seguinte da mão. Não haverá coringão “pingüim”.

62.11 – Para bater o jogo é necessário canastra, valendo qualquer tipo de trinca e sequência do mesmo naipe para o batedor. Não é permitido bater o jogo descartando coringa e 3 (três) preto.

62.12 – Ao ser dada as cartas os 4 jogadores têm como obrigação conferir se estão corretas as 13 cartas iniciais. Após o início do jogo não poderá haver reclamação.

62.13 – Após receber as cartas, os jogadores não poderão tecer qualquer tipo de comentário a respeito das cartas ou da jogada anterior. A penalidade será de perda de 100 pontos pela dupla infratora.

62.14 – Os participantes jogam entre si na chave, classificando-se duas equipes em cada chave. A fase semifinal será disputada no cruzamento do 1º lugar de uma chave contra o 2º lugar da outra chave. A decisão de Campeão e Vice Campeão se dará entre os vencedores da semifinal enquanto que os perdedores disputarão o 3º e 4º lugar.

62.15 – A vitória valerá 02 (dois) pontos.

REGULAMENTO GERAL - JOGOS DO SITRACOOPER

62.16 – Em caso de empate na soma de pontos entre duas equipes na chave, na fase classificatória, o desempate se dará pelo critério do confronto direto realizado entre as mesmas.

62.17 – Em caso de empate entre três equipes na mesma chave, o desempate será por sorteio.

62.18 – Se no final do baralho não houver batedor, as cartas que ficarem na mão serão dadas ao adversário.

62.19 – Será nomeada uma comissão para dirimir quaisquer dúvidas que surgirem e que não constem no presente regulamento.

62.20 – A fase classificatória e a semifinal serão disputadas em uma única partida.

62.21 – A final será disputada em uma melhor de 3 partidas.

Art. 63º - A COMISSÃO DISCIPLINAR se reunirá a qualquer tempo para apreciação de casos disciplinares ocorridos nos JOGOS DO SITRACOOPER.

Art. 64º - A convocação para a reunião da Comissão Disciplinar poderá ser solicitada pelo coordenador responsável da equipe em disputa na modalidade esportiva no local do jogo, pela arbitragem ou pela diretoria do sindicato. A solicitação de convocação da Comissão Disciplinar deve estar fundamentada em um motivo legítimo e justificado, previsto neste regulamento.

Teutônia/RS, setembro de 2025.



Carlos Alberto Diedrich
Presidente do Sitracooper



Julio Cezar Abreu da Luz
Secretário Geral