

## **REGULAMENTO COOPERJOGOS – EDIÇÃO 2025**

O Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado do Tocantins, doravante denominado SESCOOP/TO, para conhecimento das Cooperativas registradas e adimplentes com o SISTEMA OCB/SESCOOP-TO, a abertura das inscrições para o COOPERJOGOS - Edição 2025. O evento ocorrerá no dia 21 de junho de 2025 no SESI Esporte em Palmas e seguirá as diretrizes neste regulamento.

### **1. DA COMPETIÇÃO**

**1.1** O presente regulamento engloba as diretrizes que orientam as atividades competitivas dos COOPERJOGOS – EDIÇÃO 2025, conforme ocorrerão na cidade de Palmas, no estado do Tocantins. As inscrições estarão abertas no intervalo de 02 a 17 de junho de 2025.

**1.2** Os Jogos estão programados para serem realizados no dia 21 de junho de 2025, com horários previstos entre 08h às 12h30, nas seguintes modalidades:

- a) Beach Tennis Misto
- b) Truco
- c) Tenis de Mesa Masculino
- d) Tenis de Mesa Feminino
- e) Vôlei de areia 4x4 (Misto)
- f) Futebol Masculino
- g) Futebol Feminino

**1.3** A responsabilidade pela organização e gestão do COOPERJOGOS - Edição 2025, em Palmas/TO, está a cargo do SESI - Unidade Operacional de Palmas.

### **2. DOS OBJETIVOS**

**2.1** O COOPERJOGOS - Edição 2025, têm como objetivos:

- a) Estimular e incentivar a adoção de comportamentos saudáveis e um estilo de vida mais ativo entre os colaboradores, cooperados e seus familiares, por meio da prática esportiva.
- b) Fortalecer o espírito de equipe, o companheirismo e a cooperação entre os participantes, promovendo um ambiente de trabalho mais harmonioso e produtivo.
- c) Contribuir para a promoção da saúde física e mental dos participantes, 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 cooperativista, fortalecendo os laços e a colaboração entre eles.

### **3. DAS MODALIDADES**

**3.1** O COOPERJOGOS - Edição 2025 serão regidos pelas regras oficiais vigentes de cada modalidade esportiva, além das diretrizes neste regulamento. As competências abrangerão as seguintes modalidades:

- a. Beach Tennis
- b. Truco
- c. Tenis de Mesa
- d. Vôlei de areia 4x4 (Misto)
- e. Futebol Masculino e Feminino

#### 4. DOS PARTICIPANTES

Podem participar da Edição 2025 do COOPERJOGOS todos os **colaboradores, cooperados e Familiares das cooperativas.**

- 4.1 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) 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 Será permitida a inscrição em apenas uma única modalidade esportiva, em razão da simultaneidade na realização das partidas, conforme o cronograma estabelecido para o evento.

5.3 A confirmação da inscrição nos jogos será mediante a doação de R\$ 20,00 ao Hospital de Amor.

#### 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 em condições de iniciar o confronto, será considerada perdedora mediante decisão da Coordenação Técnica.

#### 7. DAS PREMIAÇÕES

7.1 A premiação será com troféus para as equipes classificadas em 1º lugar e ocorrerão da seguinte forma:

MODALIDADE	Premiação
Beach Tennis Masculino	Troféu de 1º lugar

Beach Tennis Feminino	Troféu de 1º lugar
Truco	Troféu de 1º lugar
Tenis de Mesa Masculino	Troféu de 1º lugar
Tenis de Mesa Feminino	Troféu de 1º lugar
Vôlei de areia 4x4 (Misto)	Troféu de 1º lugar
Futebol Masculino	Troféu de 1º lugar
Futebol Feminino	Troféu de 1º lugar

## 8. DA COORDENAÇÃO TÉCNICA

**8.1** A supervisão técnica e a gestão dos jogos serão de responsabilidade do SESI de Palmas, sob a coordenação do Responsável Técnico do SESI Esporte.

**8.2** 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.

## 9. DO REGIMENTO TÉCNICO

**9.1** Este Regulamento regerà a competição no COOPERJOGOS – EDIÇÃO 2025 com as exceções nele previstas e no Regulamento Geral.

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

## 10. DA CONTAGEM DE PONTOS

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

## 11. DO JOGO

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

### 11.2 TENIS DE MESA:

- a) O sistema de disputa (eliminatória simples, fase de grupos, etc.) será definido pela organização conforme o número de inscritos em cada categoria.
- b) Partidas: As partidas serão disputadas em melhor de 3 ou 5 sets, a ser definido pela organização no congresso técnico.
- c) Sets: Cada set será disputado até 11 pontos.
- d) Empate no set (10 a 10): Se o placar atingir 10 a 10, o set será vencido pelo jogador/dupla que primeiro conseguir uma vantagem de 2 pontos sobre o adversário (ex: 12-10, 13-11).
- e) As decisões do árbitro da partida são soberanas e devem ser respeitadas.
- f) Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

### 11.3 BEACH TENNIS:

- a) Rainha/Rei da Praia todos os inscritos deverão se inscrever em apenas uma categoria, não havendo a necessidade de se inscrever com dupla formada.
- b) Os dois primeiros de cada grupo se classificam para a fase eliminatória. As duplas na fase eliminatória são formadas a partir de Sorteio balanceado - as duplas serão sorteadas de forma a nivelar os confrontos.
- c) O torneio será disputado em duas categorias independentes: **Masculina e Feminina**. Ambas as categorias seguirão o mesmo formato em duas fases principais:
- d) Para cada partida, haverá um sorteio ou uma tabela pré-definida de duplas na sua respectiva categoria, garantindo que cada jogador/jogadora jogue com o maior número possível de parceiros/parceiras diferentes.
- e) As partidas serão jogadas em **um set único até 6 games**, com diferença de 2 games (ex: 6x4). Em caso de 6x6, será jogado um tie-break até 7 pontos, com diferença de 2 pontos.
- f) Todas as demais regras da Federação Internacional de Tênis (ITF) para Beach Tennis serão aplicadas, salvo as exceções mencionadas neste regulamento.

### 11.4 FUTEBOL SOCIETY:

- a) A equipe será composta por até 11 integrantes, sendo 10 atletas e 01 técnico;
- b) O jogo acontecerá com cinco jogadores de linha e um no gol.
- c) As partidas são disputadas em dois tempos corridos de 15 minutos, com 5 minutos de intervalo, na fase inicial e nas disputas das finais 15 minutos, com 10 minutos de intervalo;

- d) Os jogos serão disputados por duas equipes, cada uma com cinco jogadores na linha e um goleiro;
- e) O uso de chuteira para Futebol Society é obrigatório;
- f) A pontuação por partida é:
  - ✓ 3 pontos para vitória;
  - ✓ 1 ponto para empate;
  - ✓ 0 pontos para derrota.
- g) Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utiliza-se os critérios para desempate deste Regulamento.
- h) 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.
- i) Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- j) A competição segue as regras da Confederação Brasileira Soccer Society, salvo o disposto neste Regulamento.

## 11.5 TRUCO

- a) **Participantes:** A competição é aberta para maiores de 18 anos e é obrigatória a inscrição de 2 (dois) participantes por dupla.
- b) **Pontuação:** Um jogo é composto por três partidas (pernas), e uma partida é vencida pela dupla que atinge 12 pontos.
- c) **Carteada:**
  - O sorteio para decidir quem inicia dando as cartas é feito escolhendo uma carta do baralho, com a ordem de valores: paus, copas, espada e ouro, a partir do três.
  - Na primeira vaza de cada mão, as cartas devem ser abertas.
  - É proibido olhar a carta do companheiro, a boca do baralho ou a carta de cima, sob pena de perder o corte ou a dada, e em caso de reincidência, perder o ponto da jogada.
  - As cartas devem ser jogadas uma por vez na mesa.
  - As cartas são dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última carta (13<sup>a</sup>).
  - As cartas só podem ser dadas por baixo do baralho.
  - Se um jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, será advertido; em caso de reincidência, a dupla adversária ganha um ponto.
  - O embaralhamento, corte e a dada de cartas devem ser feitos sobre a mesa.
  - Incorreções na dada das cartas (olhar a carta, carta virada, duas ou quatro cartas) resultam na perda da carteada, e o baralho passa para o próximo jogador. Em reincidência, a dupla perde ponto.

- É proibido trucar com duas ou quatro cartas; o erro deve ser acusado, passando o baralho adiante. Em reincidência, a dupla perde ponto.
- O baralho pode ser trocado a qualquer momento com a anuência da organização.
- É proibido usar objetos que reflitam as cartas ou marcar as cartas, sob pena de desclassificação e eliminação da competição.
- Qualquer irregularidade ou procedimento ilícito comprovado resultará na desclassificação da dupla e poderá gerar outras sanções.

d) **Empate:**

- Se houver empate na primeira vaza, vence a dupla que ganhar a segunda vaza.
- Ninguém é obrigado a mostrar a carta maior na segunda vaza, mesmo trucada.
- Se empatar na segunda vaza, a mão termina na terceira vaza, valendo a maior carta jogada.
- Se houver empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha o ponto, e o baralho passa ao próximo jogador.
- Quem truca ou retruca com carta exposta perde se empatar no desfecho da jogada, mas quem truca ou retruca no escuro ganha em caso de empate.
- Só é permitido retrucar se a pontuação permitir (ex: até oito pontos); acima disso, o retruco é inválido e vale apenas a trucada.

e) **Mão de Onze:**

- A troca de cartas é permitida apenas para a dupla que atingiu onze pontos.
- A dupla que estiver em mão de onze e trucar, perde a partida.
- Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada é no escuro, sem troca de cartas. Se um jogador vir a carta do companheiro ou adversário, a dupla perde a disputa.
- Se houver três empates na mão de onze, ganha a dupla que não tiver os onze pontos.
- Se houver três empates e ambas as duplas tiverem onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o próximo jogador.
- Uma dupla ganha a partida se mostrar o casal maior, 03 manilhas, 1ª vaza feita e o "gato", 1ª vaza empatada e o "gato", ou de pé com o casal preto, desde que as cartas estejam abertas e viradas na mesa.

f) **Comunicação:** A comunicação durante o jogo é permitida apenas por sinais; qualquer palavra que guie ou interfira na jogada é proibida. A penalidade para essa infração é a perda dos pontos em disputa, e em reincidência, a perda da partida.

g) **Sistema de Disputa:** O sistema de disputa será definido pelo Coordenador Técnico com base no número de atletas inscritos.

- Em sistemas de rodízio: 3 pontos para vitória por 2x0, 2 pontos para vitória por 2x1, 1 ponto para derrota por 2x1 e 0 pontos para derrota por 2x0.

- Critérios de desempate no rodízio: confronto direto (para 2 duplas), saldo de "pernas" entre as duplas empatadas, saldo de "pernas" em todos os jogos da fase, saldo de pontos entre as duplas empatadas, saldo de pontos em todos os jogos da fase, e sorteio.
- **Casos Omissos:** Serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

#### 11.6 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.

## 12. DEMAIS DISPOSIÇÕES

**12.1** Ao participar do COOPERJOGOS – EDIÇÃO 2025, 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.

**12.2** Ao participar do COOPERJOGOS – EDIÇÃO 2025, 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 junho de 2025.

Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado do Tocantins  
**Maria José Andrade Leão de Oliveira**

Superintendente

*\*Em atendimento a LGPD: Informamos que os dados coletados são para finalidades determinadas de comprovar a inscrição dos trabalhadores nos Jogos dos Trabalhadores - Edição 2025 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 SESCOOP- EDIÇÃO 2025.*

*\*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.*