

2026

JOGOS DO TRABALHO

SUMÁRIO

I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.	02
II – DOS OBJETIVOS.	02
III - DOS PARTICIPANTES.....	02
IV - DAS INSCRIÇÕES.....	04
V - DAS COMPETIÇÕES.	05
VI - DOS PROTESTOS.....	06
VII - DA COMISSÃO JULGADORA.	07
VIII - DAS NORMAS DISCIPLINARES.	08
IX - DAS PREMIAÇÕES.....	09
X - DA COORDENAÇÃO TÉCNICA.	09
XI - DO REGIMENTO TÉCNICO.	10
XII - DA CONTAGEM DE PONTOS.....	10
XIII - DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE	10
XIV - DAS MODALIDADES.....	11
XV - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.	20
XVI – DA GRATUIDADE	29
XVII	

10. REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS FIRJAN SESI DO TRABALHADO

I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as competições dos **JOGOS FIRJAN SESI DO TRABALHADO**.

Art. 2º A realização dos Jogos é de competência do Sesi, através das respectivas Unidades Operacionais.

Art. 3º A equipe de Produto do Departamento Regional – RJ será a Coordenação Geral dos Jogos, cabendo aos Coordenadores Operacionais de Promoção da Saúde estabelecerem as normas complementares de organização e desenvolvimento operacional, sob supervisão e aprovação direta do Produto.

II – DOS OBJETIVOS

Art. 4º Os Jogos têm por finalidade reunir, por meio do esporte, empresários, industriários, empresas não regimentais e associadas estimulando a prática esportiva na empresa, promovendo o intercâmbio sociocultural, divulgando amplamente o Sesi à comunidade, estreitando as relações entre o capital e trabalho, buscando a melhoria da qualidade de vida e o exercício pleno da cidadania.

Parágrafo único. O Sesi entende que em cada dirigente esportivo e em cada trabalhador-atleta encontrará o verdadeiro esportista, colaborador para o êxito da atividade, igualmente preocupado em alcançar os objetivos de entendimento humano, de convivência fraterna e harmonia promovendo bem-estar físico, emocional e social dos trabalhadores e fortalecer a promoção da saúde nas empresas, bem como o desenvolvimento das soft skills tão valorizadas no ambiente corporativo.

III – DOS PARTICIPANTES

Art. 5º As empresas da indústria e dos demais ramos de atividade, por meio dos seus trabalhadores, são os participantes legítimos dos Jogos.

§ 1º A Empresa, habilitada a participar dos Jogos, deverá ser Pessoa Jurídica (Empresa) contribuinte do Serviço Social da Indústria (SESI), Empresas não Regimentais e Associadas, conforme o respectivo código e descrição principal na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE Principal).

§ 2º A Pessoa Jurídica não contribuinte do Serviço Social da Indústria (SESI) e/ou que não possua a Atividade Econômica principal como industrial na Classificação Nacional

(Empresas não regimentais e Associadas) poderá (ão) participar das competições dos Jogos.

Art. 6º Podem participar dos Jogos os trabalhadores formalmente registrados sob o mesmo Radical do número do Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ) na respectiva Pessoa Jurídica da Indústria.

§ 1º O trabalhador-atleta poderá representar somente a respectiva Pessoa Jurídica (Empresa) na qual é formalmente registrado, conforme a Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT).

§ 2º Para fins de conferência dos registros de trabalhadores na respectiva Pessoa Jurídica, será adotado o radical do número do CNPJ informado no Extrato Individual do Fundo de Garantia do Tempo de Serviço (FGTS), fornecido pela Caixa Econômica Federal, dos trabalhadores inscritos.

§ 3º Para efeitos deste regulamento, será considerado o Radical do CNPJ, apenas os 08 (oitos) primeiros dígitos do CNPJ, ou seja, os números antecedentes a barra.

§ 4º Caso um trabalhador tenha mudado de indústria entre as diferentes fases de realização dos Jogos, sua classificação em etapas anteriores será desconsiderada.

Art. 7º Fica vedada a inscrição e participação nos Jogos de trabalhadores-atletas que:

- I. Sejam estagiários na empresa, sob qualquer forma de contratação;
- II. Não pertençam ao quadro de funcionários formalmente registrados na respectiva pessoa jurídica que efetivou a inscrição na competição e/ou não atendam as disposições do Art. 6º deste regulamento;
- III. Sejam funcionários de Grêmios Recreativos das Empresas (Grêmios, Associações ou Fundações Esportivas);
- IV. Sejam Atletas Profissionais, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho vigente entre o atleta e uma entidade de prática desportiva.

Art. 8º É permitida a participação de atletas com idade a partir de 16 anos completos até 31 de dezembro do ano corrente a realização do evento.

Art. 9º O atleta só poderá participar de uma modalidade coletiva e uma individual em todas as fases dos Jogos.

IV – DAS INSCRIÇÕES

Art. 10. A participação do trabalhador será realizada mediante ao preenchimento do Formulário de Inscrição, que deverá ser finalizado antes da formalização contratual pela empresa.

Parágrafo único. O acesso do trabalhador aos locais de competição da Firjan SESI deverá apresentar a documentação comprobatória original do vínculo com a empresa:

- I. O acesso do trabalhador aos locais de competição da Firjan SESI deverá apresentar a documentação comprobatória original do vínculo com a empresa.
- II. Quando o atleta for o empregador, apresentar contrato social da empresa.

Art. 11. A empresa se obriga a comunicar imediatamente a rescisão do contrato de trabalho do atleta, para que possa haver seu desligamento da competição.

Art. 12. É proibida a união de trabalhadores, de duas ou mais Pessoas Jurídicas diferentes (CNPJ diferentes), para a formação de equipes, inclusive para as empresas que eventualmente pertençam a um mesmo grupo econômico.

Parágrafo único. Para fins de conferência deste artigo, serão obedecidas todas as disposições do Artigo 6º deste regulamento.

Art. 13. Nas modalidades individuais e coletivas, cada trabalhador poderá competir somente pela empresa que o inscreveu no decorrer de toda a competição.

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

Art. 14. Quando a carteira original de trabalho estiver retida por órgão público competente, poderá ser substituída por protocolo comprovante de entrega ao órgão.

Art. 15. As empresas participantes poderão solicitar substituição de atleta até 24 horas antes da data de início dos jogos da primeira fase da modalidade, desde que o substituto obedeça ao disposto no Art. 10, deste Regulamento.

Art. 16. Nas modalidades em que esse regulamento consentir, será permitida a inscrição e a presença de um representante da indústria, não atleta, no banco de reservas.

Art. 17. Na inscrição para participação nos Jogos, fica autorizada a utilização da imagem de todos os atletas, técnicos e representantes, sem ônus ao Sistema SESI, para o projeto de atualização do banco de imagens dos Jogos, sendo que a mesma poderá ser veiculada em filmes e comerciais de televisão, cinema ou qualquer outra mídia impressa, eletrônica ou digital para serem veiculados/utilizados em território nacional e internacional por prazo indeterminado utilizado pelas instituições CNI/SESI/SENAI.

V – DAS COMPETIÇÕES

Art. 18. 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. A equipe que não se apresentar no local da disputa na hora estabelecida, devidamente uniformizada e em condições de iniciar o confronto, será considerada perdedora.

Art. 19. Somente poderão competir atletas uniformizados, de acordo com as regras oficiais das modalidades esportivas.

Parágrafo único - No caso de coincidência nas cores dos uniformes, será realizado um sorteio, e a equipe perdedora terá 10 minutos para trocar o uniforme. Sugere-se que todas as equipes tenham a disposição um segundo conjunto de uniformes.

Art. 20. Todos os atletas deverão apresentar, obrigatoriamente, ao representante designado, antes do início do jogo, a cédula de identidade ou a cédula de identidade profissional, que poderá ser substituída pela carteira profissional atualizada ou pela Carteira Nacional de Habilitação (CNH) com fotografia, ou pelo passaporte.

Parágrafo único - Não serão aceitos documentos que ponham em dúvida a condição legal do atleta.

Art. 21. As partidas suspensas no seu decorrer, por qualquer motivo, e que não possam ser reiniciadas em 1 (uma) hora terá sua continuidade, sempre que possível, antes da rodada subsequente da competição, prevalecendo o resultado e o tempo anteriormente decorrido, sendo que as punições registradas na súmula serão mantidas.

§ 1º No reinício da partida, obrigatoriamente, os atletas deverão ser os mesmos presentes em jogo na hora da paralisação.

§ 2º A equipe que causar o término de uma partida, seja por número insuficiente de jogadores, seja por expulsões e/ou contusões, será considerada perdedora, independentemente do resultado/placar no momento do término da partida. Nesses casos:

- 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. 22. A equipe e/ou atleta que incorrerem em W.O. Serão eliminados da competição naquela(s) modalidade(s).

§ 1º 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.

§ 2º Os cartões, as punições e gols ou pontos marcados ocorridos nas partidas realizadas não serão cancelados.

Art. 23. Na hipótese de atraso ou ausência do árbitro escalado, caberá ao representante do Sesi decidir sobre a transferência da partida ou designar um elemento capacitado para dirigi-la.

VI – DOS PROTESTOS

Art. 24. Para as empresas, é facultado protestar contra irregularidades verificadas durante o jogo, sempre que puderem comprovar que alguma equipe deixou de cumprir os aspectos legais do presente Regulamento.

§ 1º O protesto deverá ser encaminhado pelo Representante da Empresa.

§ 2º O protesto deverá ser registrado em súmula, antes do fechamento desta, ratificado por escrito e protocolado com o Representante do Sesi no prazo de duas horas após o encerramento da partida.

§ 3º O protesto que não apresentar a documentação comprobatória não poderá ser julgado, sendo considerado incompleto.

§ 4º Os protestos deverão ser fundamentados com provas circunstanciais ou fatos que possam evidenciar a irregularidade e redigidos em termos adequados. O representante do Sesi guarda-se o direito de não enviar à Comissão Julgadora os protestos sem as respectivas provas e os que versarem sobre arbitragem.

Art. 25. A empresa protestada quanto a suspeita de fraude em documento de vinculação à empresa tem responsabilidade de justificar-se mediante contraprova à Comissão Julgadora.

VII – DA COMISSÃO JULGADORA

Art. 26. São passíveis de punição todos aqueles que, direta e indiretamente ligados aos Jogos, provoquem distúrbios ou tentem desvirtuar as finalidades da competição, apresentando protestos im procedentes, críticas difamatórias, ou outros atos que tumultuem a organização do evento, sob pena de advertência, suspensão e exclusão.

Art. 27. É competência da Comissão Julgadora apreciar protestos interpostos pelos participantes das competições promovidas pelo SESI.

Parágrafo único - Quando houver necessidade, o SESI poderá basear-se no Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva – CBJDD.

Art. 28. A Comissão Julgadora é constituída por três pessoas externas e/ou do SESI, que possuam relacionamento com esporte, sendo um presidente, um relator, um secretário.

Parágrafo único - A Comissão Julgadora pode atuar com a presença mínima de três membros.

Art. 29. O presidente, o relator e o secretário são escolhidos pelo SESI.

Art. 30. A Comissão Julgadora reúne-se sempre que convocada pelo SESI.

Art. 31. É expressamente vedada a participação de integrantes das empresas na Comissão Julgadora.

Art. 32. Cabe ao presidente da Comissão Julgadora organizar a sessão e 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 no processo não terão direito a voto, para tomada de decisão.

§ 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. 33. A votação da Comissão Julgadora será iniciada 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.

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

Art. 34. Encerrado o julgamento, será procedida a leitura do seu resultado, sendo de imediato aplicadas às penalidades e publicadas as resoluções.

Parágrafo único - Não caberá recurso sobre a decisão tomada pela Comissão Julgadora.

Art. 35. Deverá ser lavrada a ata, descrevendo pormenorizadamente os trabalhos e as ocorrências de cada reunião da Comissão Julgadora, que será encaminhada ao Representante do SESI após o término da sessão.

VIII – DAS NORMAS DISCIPLINADAS

Art. 36. As normas disciplinares obedecem à disposição deste Regulamento.

Art. 37. Fica suspenso por uma partida:

- I. O atleta que completar a primeira série de cartões amarelos, conforme a modalidade. A série será considerada como sendo o recebimento de dois cartões.
- II. O atleta ou membro da comissão técnica citado em súmula por prática de irregularidades, mesmo sem ter sido expulso durante a partida.
- III. O atleta que for punido com um cartão vermelho.

Art. 38. Fica suspenso por duas partidas:

- I. O atleta que completar a segunda série de cartões amarelos.
- II. O atleta ou membro da comissão técnica reincidente no inciso "II" do artigo anterior.

Art. 39. Fica suspenso por três partidas:

- I. O atleta que completar a terceira série de cartões amarelos.
- II. 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.

Obs.: Os cartões recebidos na 1ª fase não serão zerados para a 2ª fase da competição, salvo disposição em contrário definida pela unidade organizadora no regulamento específico.

Art. 40. Fica eliminado da então edição dos Jogos:

- I. O atleta ou membro da comissão técnica que for punido com cartão vermelho, desde que esta punição esteja relatada em súmula como ato de indisciplina.
- II. A equipe, seus atletas, na hipótese de competição coletiva, bem como o atleta, em competição individual, que burlarem quaisquer das disposições do presente Regulamento.
- III. O atleta ou membro da comissão técnica que tentar praticar ato de agressão ou revide contra assistência, adversário, companheiro de equipe, equipe de arbitragem e representante do SESI.
- IV. O atleta ou membro da comissão técnica que for reincidente no inciso "II" do artigo anterior.
- V. A equipe, seus atletas, que tiver cinco ou mais atletas expulsos em uma mesma partida.
- VI. A equipe, seus atletas, na hipótese de competição coletiva, bem como o atleta, em competição individual, que abandonarem o local da competição durante o seu transcorrer sem permissão do árbitro, exceto por impossibilidade física.

Art. 41. Fica suspenso da próxima edição dos Jogos do SESI, mediante julgamento:

- I. O atleta ou membro da comissão técnica citado no relatório da arbitragem.
- II. O Representante da Empresa que provocar tumulto antes, durante e após o jogo.
- III. A equipe, seus atletas, e membros da comissão técnica que causarem invasão de campo ou cancha por torcedores, citados no relatório da arbitragem.
- IV. O atleta ou membro da comissão técnica que praticar atos de agressão ou revide contra assistência, adversário, companheiro da equipe, equipe de arbitragem e representante do SESI, citado no relatório da arbitragem.
- V. A equipe, seus atletas, que contar com três ou mais pessoas incursas no inciso "III" deste artigo.

Parágrafo único - A equipe, seus atletas, e membros da comissão técnica, na reincidência de qualquer letra deste artigo, ficam suspensos por três anos dos Jogos.

Art. 42. A equipe, seus atletas, e membros da comissão técnica inclusos nos artigos 36, 37, 38 e 39 cumprirão as penas imediatamente, não havendo necessidade de instalação da Comissão Julgadora.

IX – DAS PREMIAÇÕES

Art. 43. A premiação de troféus, medalhas e certificado digital ocorrerá da seguinte forma:

- I. Troféus, para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares em todas as modalidades.
- II. Medalhas, para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares em todas as modalidades.
- III. Na modalidade de Natação a premiação para classificação geral será realizada nos naipes feminino e masculino, somando-se a pontuação das categorias 16+, 30+ e 40+ conforme disposto no capítulo XII.
- IV. Certificado digital será exclusivo para premiação dos E-GAMES, para os classificados em 1º, 2º e 3º lugares em cada modalidade digital.

X – DA COORDENAÇÃO TÉCNICA

Art. 44. A Coordenação Técnica é de competência de professores de Educação Física e dos Coordenadores Operacionais de Promoção da Saúde das Unidades promotoras da competição, sob supervisão da DIPSA.

Art. 45. Além das competências já inclusas no Regulamento, cabe à Coordenação Técnica:

- I. Estabelecer as adaptações às regras oficiais das modalidades, quando necessário;
- II. Definir o sistema de disputa a ser adotado nas competições por modalidade e a forma de sorteio a ser efetuado nos Congressos Técnicos;
- III. Estabelecer os programas, as tabelas e os sistemas de disputa para os jogos e as competições;
- IV. Fixar as datas e os locais das competições, bem como o prazo, se necessário, para transferi-las;
- V. Dar ampla divulgação aos eventos e respectivos resultados mediante boletins, notas e outros meios de comunicação;
- VI. Determinar as condições de jogo aos atletas e às equipes inscritas nas competições;
- VII. Aplicar e fiscalizar o cumprimento do Regulamento;
- VIII. Esclarecer as dúvidas referentes à parte técnica das competições.

XI – DO REGIMENTO TÉCNICO

Art. 46. Este Regimento Técnico regerá as competições em todas as modalidades esportivas dos Jogos, com as exceções nele previstas e no Regulamento Geral.

Parágrafo único - Os Jogos regem-se pelas regras oficiais vigentes das respectivas confederações das modalidades esportivas, excetuando-se as modificações ressalvadas neste Regulamento.

Art. 47. Os árbitros serão designados pelo SESI, não podendo ser vetados pelas equipes participantes.

Art. 48. 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), crachá de empresa ou último contracheque acompanhado do (RG).

XII – DA CONTAGEM DE PONTOS

Art. 49. A contagem de pontos das modalidades coletivas e individuais ocorrerá obedecendo ao regimento técnico de cada modalidade.

TABELA DE PONTOS		
COLOCAÇÃO	COLETIVA	INDIVIDUAL
1º	30	15
2º	20	12
3º	15	10
4º	12	8
5º	10	6
6º	8	4

Art. 50. Para classificação geral das modalidades atletismo, natação, xadrez, dama, corrida rústica e ciclismo dos Jogos, a contagem de pontos ocorrerá em cada uma das provas realizadas, obedecendo à seguinte classificação:

- 1º lugar – 15 pontos.
- 2º lugar – 12 pontos.
- 3º lugar – 10 pontos.
- 4º lugar – 8 pontos.
- 5º lugar – 6 pontos.
- 6º lugar – 4 pontos.

Parágrafo único - Nas provas de revezamento do atletismo e da natação, a contagem será das provas coletivas. O mesmo critério vale para as provas realizadas em duplas como Beach Tennis.

XIII – DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATES

Art. 51. Em caso de empate na classificação das modalidades de **Futebol, Futebol Society e Futsal** nas competições realizadas no sistema de rodízio, para se conhecer os mais bem colocados o desempate deverá obedecer aos seguintes critérios:

I. Entre duas equipes:

- Confronto direto na fase;
- 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 o cartão vermelho peso 2;
- f) Sorteio.

II. Entre três ou mais equipes:

- a) Maior número de vitórias na fase entre as equipes empatadas;
- b) Saldo de gols nos jogos na fase entre as equipes empatadas;
- c) Maior número de gols marcados na fase entre as equipes empatadas;
- 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 o cartão vermelho peso 2;
- i) Sorteio.

Parágrafo único - Cada sequência de critérios de desempate adotada nos incisos “I” e “II” será seguida até se esgotarem todos os itens.

Art. 52. Em caso de empate na classificação das modalidades de **Tênis de Mesa, Vôlei de Areia, Voleibol Vôlei Misto, Vôlei Sentado e Futevôlei** nas competições realizadas no sistema de rodízio, para se conhecer os mais bens colocados, o desempate obedecerá aos seguintes critérios:

I. Entre dois atletas ou equipes:

- a) Confronto direto na fase.

II. Entre três ou mais atletas ou equipes:

- a) Maior número de vitórias nos jogos realizados entre as equipes empatadas na fase;
- b) Saldo de sets nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- c) Saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- d) Maior soma de pontos conquistados nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- e) Saldo de sets em todos os jogos da fase;
- f) Saldo de pontos em todos os jogos da fase;
- g) Maior soma de pontos conquistados em todos os jogos da fase;
- h) Sorteio.

Parágrafo único. Cada sequência de critérios de desempate adotada nos incisos “I” e “II” será seguida até se esgotarem todos os itens.

Art. 53. Nas modalidades de **Natação**, os critérios de desempate serão os estabelecidos no regimento técnico das modalidades.

XIV – DAS MODALIDADES

Art. 54. Na modalidade **BASQUETEBOL e BASQUETE 3X3**, as competições serão disputadas seguindo as regras oficiais vigentes da Confederação Brasileira de Basquete (CBB), salvo as alterações citadas neste regulamento.

- I. A equipe é composta por 11 (onze) integrantes, sendo 10 (dez) atletas e 1 (um) técnico;
- II. O jogo consistirá em quatro (4) períodos de dez (10) minutos corridos, com paralisação apenas nos lances livres ou a critério da arbitragem.
- III. Haverá intervalos de jogo de dois (2) minutos entre o primeiro e o segundo período (primeira metade), entre o terceiro e o quarto período (segunda metade) e antes de cada período extra.
- IV. Haverá um intervalo de jogo de oito (08) minutos entre o segundo e o terceiro período.
- V. Em caso de empate entre as equipes ao final do quarto período, o jogo continuará com tantos períodos extras de cinco (5) minutos que forem necessários para desfazer o empate.
- VI. Será concedido a cada equipe o pedido de dois (2) tempos técnicos durante a primeira metade do jogo e três (3) durante a segunda metade do jogo e um (1) durante cada período extra.
- VII. Os tempos técnicos não utilizados, não podem ser acumulados para a próxima metade do jogo ou período extra.
- VIII. A pontuação por partida é:
 - a) 2 (dois) pontos para vitória.
 - b) 1 (um) ponto para derrota.
- IX. No caso de derrota por número insuficiente de atletas, e no momento do encerramento do jogo por tal motivo a equipe com o efetivo reduzido estiver à frente no marcador, o resultado será de 2 x 0 (dois x zero) para a equipe adversária. Se tal equipe estiver atrás no marcador, entretanto, o placar será mantido.
- X. No caso da ocorrência de WO, a equipe presente será declarada vencedora pela contagem de 20 x 0 (vinte x zero).
- XI. A competição de basquete será disputada no sistema de “rodízio simples”, sendo considerada campeã a equipe mais bem classificada.
- XII. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate previstos nos Artigos do capítulo XIII do Regulamento Geral e Técnico dos Jogos Sesi
- XIII. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 55. Na modalidade **FUTEBOL DE CAMPO**, as seguintes normas devem ser observadas:

- I. A equipe é composta por 21 (vinte e um) integrantes, sendo 20 (vinte) atletas e 1 (um) técnico;
- II. A partida é disputada em dois tempos de 40 minutos, com 15 minutos de intervalo;
- III. 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;
- IV. As substituições deverão ser realizadas no centro do campo e o atleta substituído somente poderá entrar em campo mediante a autorização do Representante Sesi designado para a modalidade, sem necessidade de paralisação da partida pelo árbitro;

V. O uso de caneleiras para a prática de futebol é obrigatório e o atleta identificado sem o seu uso no campo de jogo será punido com o cartão amarelo;

VI. A pontuação por partida é:

- a) 3 (três) pontos para vitória.
- b) 1 (um) ponto para empate.
- c) 0 (zero) ponto para derrota.

VII. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

VIII. Em caso de empate nas partidas finais, ou havendo necessidade de apontar um vencedor em função do sistema de disputa, o jogo será decidido em 01 (uma) série de 05 (cinco) tiros livres diretos na marca do pênalti, cobrados de forma alternada por jogadores diferentes que estiverem relacionados na súmula e não tenham sido expulsos durante a partida; persistindo o empate haverá tantas séries alternadas quantas forem necessárias de 01 (um) tiro livre direto até que se conheça o vencedor.

IX. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 56. Na modalidade **FUTEBOL SOCIETY**, as seguintes normas devem ser observadas:

I. A equipe é composta por 19 (dezenove) integrantes, sendo 18 (dezoito) atletas e 1 (um) técnico;

II. A partida é disputada em dois tempos de 25 minutos corridos, com 10 minutos de intervalo;

III. As substituições serão livres por partida, conforme a regra da modalidade;

IV. A idade para a categoria Máster é de no mínimo 35 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente da realização da competição;

V. É obrigatória a presença de 7 (sete) atletas para que o jogo seja iniciado, podendo a equipe ficar reduzida a até 4 (quatro) atletas durante o jogo;

VI. Somente é permitido o uso de tênis de solado apropriado para a modalidade;

VII. O uso de caneleiras para a prática de futebol é obrigatório e o atleta identificado sem o seu uso no campo de jogo será punido com o cartão amarelo;

VIII. A pontuação por partida é:

- a) 3 (três) pontos para vitória.
- b) 1 (um) ponto para empate.
- c) 0 (zero) ponto para derrota.

IX. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

X. Em caso de empate nas partidas finais, ou havendo necessidade de apontar um vencedor em função do sistema de disputa, o jogo será decidido em 01 (uma) série de 03 (três) tiros livres diretos na marca do pênalti, cobrados de forma alternada por jogadores diferentes que estiverem relacionados na súmula e não

tenham sido expulsos durante a partida; persistindo o empate haverá tantas séries alternadas quantas forem necessárias de 01 (um) tiro livre direto até que se conheça o vencedor;

XI. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 57. Na modalidade **FUTSAL (masculino e feminino)**, as seguintes normas devem ser observadas:

I. A equipe é composta por 16 (dezesseis) integrantes, sendo 15 (quinze) atletas e 1 (um) técnico;

II. No naipe masculino as partidas são disputadas em dois tempos "corridos" de 20 minutos, sendo que os três minutos finais do segundo tempo serão cronometrados;

III. No naipe feminino as partidas são disputadas em dois tempos "corridos" de 15 minutos, sendo que os três minutos finais do segundo tempo serão cronometrados;

IV. O uso de caneleiras para a prática de futsal é obrigatório e o atleta identificado sem o seu uso no campo de jogo será punido com o cartão amarelo;

V. A pontuação por partida é:

a) 3 (três) pontos para vitória.

b) 1 (um) ponto para empate.

c) 0 (zero) ponto para derrota.

VI. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

VII. Em caso de empate nas partidas finais, ou havendo necessidade de apontar um vencedor em função do sistema de disputa, o jogo será decidido em 01 (uma) série de 03 (três) tiros livres diretos na marca do pênalti, cobrados de forma alternada por jogadores diferentes que estiverem relacionados na súmula e não tenham sido expulsos durante a partida; persistindo o empate haverá tantas séries alternadas quantas forem necessárias de 01 (um) tiro livre direto até que se conheça o vencedor.

VIII. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 58. Na modalidade **NATAÇÃO**, as provas serão regidas pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

I. 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, idade a ser completada até o dia 31 de dezembro no ano da competição em questão.

d) O revezamento 4 x 50 metros livre será disputado em cada uma das categorias 16+, 30+ e 40+ separadamente, resultando em três provas.

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.

III. A modalidade é composta por 6 (seis) provas individuais, para os naipes masculino e feminino, nas três categorias, conforme o quadro abaixo:

FEMININO E MASCULINO
50 METROS LIVRES (16+, 30+, 40+)
50 METROS PEITO (16+, 30+, 40+)
50 METROS COSTAS (16+, 30+, 40+)
50 METROS BORBOLETA (16+, 30+, 40+)
REVEZAMENTO 4 X 50 METROS LIVRES (16+, 30+, 40+)
200 METROS LIVRES (16+, 30+, 40+)

III. Cada atleta poderá participar de até 4 (quatro) provas, sendo 1 (uma) o revezamento e as outras 3 (três) quaisquer provas individuais, desde que uma delas seja a prova de 200 metros livre;

IV. Os critérios de desempate para a pontuação geral serão os seguintes, nesta ordem:

- Maior número de 1º lugar;
- Maior número de 2º lugar;
- Maior número de 3º lugar;
- Melhor classificação no revezamento;
- Sorteio.

V. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 59. A modalidade **BEACH TÊNIS** será regida pelas Regras Oficiais, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

I. A modalidade de **Beach Tênis** será disputada nos naipes masculino e feminino nas seguintes categorias:

- Na categoria absoluto, participam atletas de qualquer idade;
- Na categoria A (+35), participam atletas a partir de 35 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente da competição;
- Na categoria B (+45), participam atletas a partir de 45 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente da competição.

II. Cada Empresa poderá enviar inscrição de até 3 (três) tenistas por naipe, sendo obrigatoriamente 1 (um) por categoria;

III. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) séries, sendo que as duas primeiras serão decididas em set com sistema de tie-break (até 7 pontos com diferença de 2 pontos) e o terceiro, se necessário, será disputado em um Super tie-break, até 10 (dez) pontos com diferença de 2 (dois) pontos;

IV. A primeira fase obrigatoriamente deverá ser disputada em sistema Round Robin (um contra todos) e, caso necessário para viabilizar o evento a coordenação poderá utilizar o Set Profissional, isto é, 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. Havendo empate em 7 (sete) games, termina-se em 09 (nove). Caso ocorra um novo empate em 8 (oito) games, deverá ser jogado um tie-break de 7(sete) pontos, com diferença de 2 pontos.

V. 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.

VI. Será adotado o “Game Fast” (ou “No-ad”) em todos os games, isto é, 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;

VII. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

VIII. Não haverá arbitragem presente nas quadras e todo o evento será dirigido por um árbitro geral e seu(s) auxiliar (es). Caso necessário, um jogador poderá ser chamado a atuar como árbitro de cadeira;

IX. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 60. Na modalidade **TÊNIS de MESA**, as seguintes normas devem ser observadas:

I. As partidas são disputadas individualmente até 11 (onze) pontos em 3 (três) sets vencedores. Se ambos os atletas marcarem 10 (dez) pontos, vencerá aquele que marcar posteriormente 2 (dois) pontos a mais de diferença;

II. A pontuação por partida é:

- a) 1 (um) ponto para vitória;
- b) 0 (zero) ponto para derrota.

III. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

IV. Cada atleta deve trazer a sua própria raquete;

V. Nos Jogos, o sistema de disputa será definido no Congresso Técnico.

VII. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 61. Na modalidade **VOLEI de AREIA e FUTEVÔLEI**, a regra utilizada será a mesma do vôlei de areia 4x4 e futevôlei, observando, entretanto, as seguintes normas:

VOLEI DE AREIA

I. No que se refere às regras técnicas específicas de jogo, considera-se:

- a) Que o toque no bloqueio não conta como um dos três toques que as equipes têm direito pela regra;
- b) Será mantida a ordem de saque, não havendo posições fixas em campo;
- c) Não será permitida a “largada” (como no vôlei de quadra, amortecendo a bola com a ponta dos dedos), nem tampouco receber o saque de “toque”, em hipótese nenhuma.

II. A equipe é composta por 4 (quatro) integrantes, sendo 3 (três) atletas em campo e 1 (um) atleta reserva;

III. São permitidas 4 (quatro) substituições livres por equipe a cada set, isto é, o(a) reserva poderá substituir qualquer jogador(a) em campo;

IV. Fica permitida a presença de um técnico, conforme o Art. 16., que deverá estar presente na área de jogo para instruir seus atletas;

V. A partida é disputada em 2 (dois) sets vencedores, sendo os 2 (dois) primeiros de 18 (dezoito) pontos. Havendo necessidade do terceiro set, este é disputado em 15 (quinze) pontos, sendo que todos são disputados no sistema *rallye-point* (todos os pontos são contados no placar). Os sets terminam sempre com uma diferença de dois pontos;

VI. A pontuação por partida é:

- a) 2 (dois) pontos para vitória.
- b) 1 (um) ponto para derrota.

VII. A altura da rede é de 2,43 m para o masculino, e 2,24 m para o feminino;

VIII. Antes da partida, as equipes terão direito a um período de 3 (três) minutos de aquecimento na rede;

IX. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

X. A numeração da camisa dos atletas deverá ser de 1 a 4, localizada na altura do peito.

XI. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTEVÔLEI

I. Seguirá a mesma regra de jogo oficial, mas com apenas um Set de 18 pontos.

Art. 62. Na modalidade **VOLEIBOL, VÔLEI MISTO e VÔLEI SENTADO/MISTO**, as seguintes normas devem ser observadas:

I. A equipe é composta por 13 (treze) integrantes, sendo 12 (doze) atletas, com no mínimo 4 (quatro) atletas do sexo feminino e sendo necessário estar em quadra 2 (dois) atletas do sexo feminino e 1 (um) técnico, (Para modalidade Voleibol não é exigida participação de atletas do sexo feminino).

II. A partida é disputada em 3 (três) sets vencedores;

III. A pontuação por partida é:

- a) 1 (um) ponto para vitória.
- b) 0 (zero) ponto para derrota.

IV. Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate descrito no Capítulo XIII deste regulamento;

V. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 63. A modalidade **CORRIDA RÚSTICA** será oferecida exclusivamente na unidade Firjan SESI Resende.

I. A corrida rústica será disputada em circuito determinado pela organização da prova.

II. Haverá seis categorias, a saber, sendo;

- a) Masculino: Livre,
- b) Veterano (Nascidos em 1984, ou antes),
- c) Máster (Nascidos em 1979, ou antes),
- d) Sênior (Nascidos em 1974, ou antes),

- e) Dependentes (Nascidos entre 1995 a 2003),
- f) Feminino livre (Funcionárias e dependentes).

Art. 64 A modalidade de **CICLISMO** será oferecida exclusivamente na unidade Firjan SESI Resende.

I Haverá seis categorias, a saber:

Modalidade Mountain Bike

- a) Masculino: Livre,
- b) Veterano (Nascidos em 1984, ou antes),
- c) Master (Nascidos em 1979, ou antes),
- d) Sênior (Nascidos em 1974, ou antes),
- e) Dependentes (Nascidos entre 1995 a 2001).
- f) Feminino livre (Funcionárias e Dependentes).

Sendo vedado o uso do pneu de Speed e Slick na modalidade Mountain bike.

Modalidade Speed – Livre.

- a) Todos os participantes deverão estar utilizando capacete apropriado para a modalidade.

Art. 65. Na modalidade **PEBOLIM/TÓTÓ** serão seguidas as seguintes regras:

I. As partidas serão jogadas em duplas sem reserva. As duplas podem ser mistas.

II. Cada empresa poderá inscrever 02 duplas.

III. Para iniciar deve-se começar com um cara ou coroa (par ou ímpar) o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola ou escolher o lado da mesa, o oponente fica com a opção remanescente.
obs. Uma vez feita à escolha não pode ser alterada.

IV. A bola deve ser colocada com a mão no jogador central da barra de meio-campo do time que optou sair com a bola; após convertido um gol a bola sai no boneco central da barra de meio de campo do time que sofreu o último gol, e assim por diante. Na próxima partida sai com a bola o time que perdeu o último jogo.

V. Após ter certeza de que o time oposto está pronto para jogar, deve-se movimentar a bola de uma forma que toque 2 bonecos antes de chutar a gol ou avançar (passar a bola);

VI. Se a bola sair da mesa deverá ser colocado na defesa do time oposto que causou a saída da bola, ou seja, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da mesa, independente onde a bola bateu antes de sair, então o time "B" tem o direito de sair com a bola na sua defesa.

VII. Se bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ele deverá ser posto na defesa mais perto do local onde a bola parou, no caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.

VIII. Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido, cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol. O time que sofreu o gol agora é quem serve a bola conforma regra 3.

obs. Gol de goleiro não vale dois! e bola que entra e sai, vale! Gol aéreo é permitido, mas é proibido em campeonatos oficiais.

IX. A partida será uma melhor de 3 jogos.

X. O jogo será vencido pelo time que fizer 7 gols primeiro.

XI. Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Um giro de 360º graus da barra (uma volta completa apenas), desde que seja controlado, é permitido. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após um giro ilegal, será válido! Um giro ilegal é constituído quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

XII. Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, ou a bola parar, aguarde até que a bola pare completamente e então peça permissão ao adversário para colocar a mão dentro de campo. obs. Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

XIII. Os times podem trocar de lado da mesa após cada jogo se quiserem, caso ambos não queiram então não é necessário, mas uma vez que um time queira trocar de lado então deverão continuar trocando ao final de cada jogo. Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem, mas, apenas entre um gol e outro, ou durante uma pausa, não é permitido trocar de posição com a bola em jogo, esteja parada ou em movimento.

XIV. Deverá ser cobrada paralisando o jogo como está e colocar a bola na barra de ataque (nessa hora o time pode escolher quem vai cobrar a falta técnica) tentar fazer um gol no time que cometeu a violação. Se o gol for convertido à bola deverá sair normalmente no meio de campo de quem sofreu o gol, caso o ponto não seja marcado a bola deverá voltar para posição inicial onde foi chamada a Falta Técnica e os times devem ocupar a mesma posição em que estavam antes da falta. Em campeonato oficial uma terceira falta técnica sofrida pelo mesmo time em uma partida (melhor de 3 ou 5 jogos) resulta em perda do jogo.

XV. Não é permitido distrair o adversário de qualquer forma, seja falando verbalmente, batendo a barra antes de chutar a gol, ter expectadores ou amigos que façam alguma coisa para desviar a atenção do outro time, não será permitido que os jogadores do mesmo time, fiquem conversando em quanto à bola estiver em jogo, depois de efetuado o gol será válida qualquer comemoração, mas não durante o jogo.

XVI. Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções, havendo a necessidade um time pode pedir tempo, mas desde que o time tenha a posse de bola e ela esteja parada. Cada time pode fazer 2 pedidos de tempo por jogo, cada pedido de tempo não pode ultrapassar 30 segundos. Entre um jogo e outro se deve obedecer ao tempo máximo de 90 segundos, qualquer violação a essa regra deverá ser penalizada com atraso de jogo.

XVII. Cada uma das regras acima deve ser respeitada o tempo todo, à violação de qualquer regra acima deverão ser punidas da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal,

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente servir no meio de campo,

3ª Violação - Punição com Falta Técnica.

3 Faltas Técnicas em uma mesma partida, pelo mesmo motivo, são penalizadas com perda da partida.

Art. 66. Na modalidade **HANDEBOL** serão seguidas as seguintes regras:

1. **Duração do jogo:** 2 tempos de 30 minutos com 10 minutos de intervalo.
2. **Formação das Equipes:** A equipe é formada por 7 jogadores em quadra (6 na linha + 1 goleiro), reservas até 7 no banco (total: 14 jogadores inscritos). A equipe pode continuar o jogo com no mínimo 5 jogadores.
3. **Substituições:** Ilimitadas, desde que feitas dentro da zona de substituição, A substituição irregular resulta em exclusão de 2 minutos.
4. **Uniforme:** Camisa numerada e o goleiro deve usar cor diferente dos demais atletas e dos árbitros.
5. **Bola- Medida por modalidade:** Masculino adulto: Tamanho 3 (58-60 cm), Feminino e juvenil: Tamanho 2 (54-56 cm).
6. **Regras de Jogo:**
 - 6.1 ZONA DO GOLEIRO (ÁREA): Somente o goleiro pode pisar na área (sem bola), o jogador pode saltar, lançar a bola e cair fora da área. Gol válido se o arremesso for feito antes de entrar na área.
 - 6.2 POSSE DE BOLA: Máximo de 3 segundos com a bola sem driblar. Pode dar até 3 passos com a bola na mão. Pode driblar quantas vezes quiser, mas não pode driblar, segurar e driblar novamente.
 - 6.3 DEFESA: Contato físico é permitido com o tronco para bloquear, empurrões, puxões, segurar ou bater são faltas. Defesa dentro da área resulta em tiro de 7 metros (pênalti).
 - 6.4 ATAQUE: Não é permitido invadir a área com bola em mãos, arremessos devem ser feitos fora da área.

7. Faltas e Sanções:

Infração	Penalidade
Falta comum	Tiro livre
Falta grave (empurrão, puxão)	2 minutos de exclusão
Conduta antidesportiva	Advertência (cartão amarelo)

8. TIROS ESPECIAIS

- Tiro de 7 metros (pênalti): Marcado para faltas graves que impedem clara chance de gol.
- Tiro lateral: Quando a bola sai pelas laterais.
- Tiro de meta: Quando o goleiro defende ou a bola passa pela linha de fundo tocada pelo ataque.
- Tiro de saída: No centro da quadra, ao início de cada tempo e após gol.

9. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- Confronto direto
- Saldo de gols
- Gols marcados
- Menor número de gols sofridos
- Sorteio

Art. 67. GOALBALL

A modalidade será disputada de acordo com as regras do Goalball, com as adaptações e adequações necessárias. O Goalball é um esporte baseado nas percepções tátil e auditiva, por isso não pode haver barulho no ginásio durante a partida, exceto no momento entre o gol e o reinício do jogo e nas paradas oficiais.

1. Quadra:

1.1 - A quadra tem as mesmas dimensões das de vôlei (9m de largura por 18m de comprimento).

2. A duração do jogo:

2.1 – O jogo será disputado em um (1) único tempo de 10 minutos. Em caso de empate serão disputadas penalidades de forma alternada, até que haja um vencedor.

3. Os jogadores:

3.1 – A equipe será constituída por 03 jogadores na quadra de jogo, com 6(seis) reservas.

3.2 – Todos os jogadores deverão estar vendados durante o jogo.

4 – A bola:

4.1 - A bola tem 76 cm de diâmetro e pesa 1,25 kg.

5 – O gol:

5.1 – O gol mede 9m X 1,3m (podendo ser adaptado).

6 - O jogo

6.1 – A equipe poderá dar início à partida com 3 (três) atletas.

6.2 – Qualquer jogador em quadra poderá arremessar a bola em direção ao gol adversário, desde que ela não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

6.3 – Os defensores deverão ficar sentados podendo interceptar a bola com qualquer parte do corpo.

6.4 – O ataque poderá ser realizado com os atletas na posição de pé, sendo orientados pelo técnico.

6.5 – Os expectadores deverão fazer silencio no momento do arremesso dos atacantes, podendo comemorar durante o gol.

Art. 68. JOGOS DE TABULEIRO E CARTAS

TRUCO: Na classificação das modalidades Individuais só será pontuado a melhor colocação da empresa. Ex: A empresa ficou em 1º e 3º lugar na modalidade, ela receberá somente 15 pontos referentes ao 1º lugar e será descartado o 3º onde a empresas que estiver em 4º receberá 07 pontos e assim sucessivamente.

1. O jogo será realizado numa melhor de 3 (três) partidas no estilo “Manilha Velha” e será considerada vencedora a dupla que conseguir vencer duas partidas.
2. Não será permitido aos jogadores olhar a boca do baralho. Se isto acontecer a dupla perderá um tento e passará o baralho para frente.
3. Se algum jogador receber 4 cartas, o baralho deverá passar para frente.
4. O jogador que olhar a carta do adversário na hora de juntar o baralho, ou quando este descartar encoberta perderá um tento para a dupla adversária.
5. A equipe que na mão de onze, trucar perderá automaticamente a partida.
6. A equipe que na mão de onze, queimar ou atravessar cartas perderá 3 tentos.
7. No caso do jogo amarrado na primeira mão, será considerada carta maior aquela que o jogador virar para o adversário, não podendo jogar as duas em cima da mesa.
8. Persistindo o empate na carta maior só poderá encolher a carta o pé e o antepé.
9. Na mão de onze não poderá olhar o jogo do parceiro, a equipe que cometer esta infração perderá 3 tentos.
10. Não será permitido conversar sobre o jogo do parceiro, a equipe que cometer esta infração perderá 1 tento.
11. O jogador quando for queimar deverá fazê-lo de forma encoberta (queimar encoberta). Se acontecer de queimar coberto o baralho deverá ser embaralhado de novo pelo mesmo jogador.
12. Caso a mesma dupla reincidir nesta infração perderá 1 tento.
13. A dupla vencedora deverá ao término de cada partida comunicar o resultado da mesma ao coordenador da competição.
14. Nenhum participante ou responsável poderá alegar desconhecimento deste regulamento, ou qualquer decisão referente aos jogos desde que aprovados pela coordenação de competição e demais participantes.
15. Os jogos terão início na hora marcada e os jogadores deverão comparecer com antecedência de 15 min. A tolerância do atraso será de 5 (cinco) min.
16. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da competição.

BURACO: Na classificação das modalidades Individuais só será pontuada a melhor colocação da empresa. Ex: A empresa ficou em 1º e 3º lugar na modalidade, ela receberá somente 15 pontos referentes ao 1º lugar e será descartado o 3º onde a empresas que estiver em 4º receberá 07 pontos e assim sucessivamente.

Obs. Na modalidade “**Buraco**” caso o colaborador (a) necessite de ajuda poderá ter auxílio do seu cônjuge.

1. Será disputada em apenas uma partida com 3.000 pontos.

2. Só será permitida trinca de ases.
3. Com 1.500 pontos ou mais a dupla ficará vulnerável e só poderá descer o jogo quando um dos jogadores da dupla tiver no mínimo 75 pontos em sequência. Se for baixado com menos de 75 pontos, só poderá baixar novamente com 90/120 pontos caso cometam o mesmo erro.
4. Um jogo baixado com coringa do mesmo naipe só contará canastra limpa quando for completada em sequência até a sétima carta.
5. Um jogador só poderá bater o jogo quando a dupla tiver no mínimo uma canastra limpa.
6. Quando tiver somente uma carta na mesa, não será permitido trocá-la para bater o jogo.
7. A dupla que não conseguir pegar o morto durante o jogo perde 100 pontos.
8. A dupla que bater o jogo ganha 100 pontos.
9. Quando uma dupla bater o jogo sem que a outra baixe nenhuma carta, esta perde 100 pontos por parceiro e mais 100 pontos do morto (300 pontos).
10. Pontuação de canastra, suja = 100 pontos, limpa com 7 cartas = 200 pontos, não será permitido limpar a canastra depois da sétima carta.
11. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos do horário marcado para uma dupla estar no local da disputa, na hora da sua partida, após este tempo, ela será declarada perdedora por desistência, W.O.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação dos jogos.

DAMAS: Na classificação das modalidades Individuais só será pontuada a melhor colocação da empresa. Ex: A empresa ficou em 1º e 3º lugar na modalidade, ela receberá somente 15 pontos referentes ao 1º lugar e será descartado o 3º onde a empresas que estiver em 4º receberá 07 pontos e assim sucessivamente.

1. Antes do início do jogo será sorteado entre os jogadores quem deverá jogar com as pedras brancas.
2. Quando um jogador tiver condições de comer uma pedra será obrigatório a realizar a jogada.
3. As pedras poderão comer para frente e para trás.
4. No caso do jogador tiver a possibilidade de escolher, qual a pedra que deve comer, terá que obedecer a ordem de grandeza (dama depois a pedra) ou o maior número de pedras.
5. O jogo será realizado numa melhor de 3(três) partidas e será considerado vencedor aquele que conseguir vencer um número maior de partidas.
6. Em caso de empate após as 3 (três) partidas, o vencedor será decidido por sorteio.
7. Haverá uma tolerância de 5 (cinco) minutos do horário marcado para um jogador estar no local da disputa, na hora da sua partida, após este tempo, ele será declarado perdedor por desistência, W.O.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação dos jogos.

DOMINÓ: Na classificação das modalidades Individuais só será pontuada a melhor colocação da empresa. Ex: A empresa ficou em 1º e 3º lugar na modalidade, ela receberá somente 15 pontos referentes ao 1º lugar e será descartado o 3º onde a empresas que estiver em 4º receberá 07 pontos e assim sucessivamente.

1. Jogos no sistema de duplas e melhor de cinco partidas ganhas.
2. A comunicação verbal entre parceiros não é permitida, para se efetuar uma jogada.
3. Os casos omissos, serão resolvidos pela comissão organizadora.

XADREZ: Na classificação das modalidades Individuais só será pontuada a melhor colocação da empresa. Ex: A empresa ficou em 1º e 3º lugar na modalidade, ela receberá somente 15 pontos referentes ao 1º lugar e será descartado o 3º onde a empresas que estiver em 4º receberá 07 pontos e assim sucessivamente.

Obs. Na modalidade de Xadrez mista poderão participar os dependentes legítimos (filhos), (nascidos em 1991 ou depois).

1- O torneio será no sistema Suíço:

Sistema suíço

É um sistema de disputa criado pelo suíço Julius Muller no final do século XIX foi, utilizado pela primeira vez em um torneio de xadrez em [Zurique, Suíça](#), dando ao sistema o seu nome. É hoje o sistema de disputa mais utilizado nos torneios oficiais de [xadrez](#), [squash](#), [Damas](#), [go](#), [bridge](#), [scrabble](#), [quiz bowl](#), [Gamão](#), [Magic: The Gathering](#), [EVE Online](#) e outros jogos, onde jogadores ou equipes precisam ser colocados em pares, para enfrentarem-se entre si. Esse sistema tem a vantagem de permitir um grande número de participantes com um número pequeno e determinado de rodadas sem a necessidade de eliminar participantes. Segue o mesmo sistema de contagem de pontos do sistema todos contra todos ([round-robin](#)) porém com as seguintes regras:

- Número pré-determinado de rodadas.
- Dois participantes não se enfrentam mais que uma vez.
- Na rodada 1: o emparelamento dos confrontos é feito através do rating ou de sorteio, caso os jogadores não possuam rating.

Nas demais rodadas: participantes com pontuações iguais são emparelados. Caso não seja possível emparelhar participantes com o mesmo número de pontos o confronto será com o concorrente com pontuação mais próxima possível. Nos torneios oficiais de [xadrez](#) da [CBX](#) e da maioria das Federações adota-se como ferramenta obrigatória dos árbitros de xadrez o software [Swiss Perfect 98](#) que organiza automaticamente torneios no sistema suíço, isso a fim de evitar erros na organização feita de forma manual. Índice.

- 1 Número ímpar de participantes ("BYE")
- 2 Critérios de desempate
 - 2.1 Desempates baseado no desempenho dos adversários
 - 2.1.1 Buchholz
 - 2.1.2 Índice Sonnenborn-Berger
 - 2.1.3 Soma dos Ratings
 - 2.2 Desempates baseado no desempenho individual
 - 2.2.1 Progressivo
 - 2.2.2 Vitórias
 - 2.2.3 Vitórias com as peças pretas
 - 2.2.4 Confronto Direto

- 2.2.5 Escores Menores (Minor Scores)
- 3 Emparceiramento Acelerado
- 4 Programas de emparceiramento
- 5 Referências

1.1. Número ímpar de participantes ("BYE")

Se o número total de participantes de um torneio for ímpar, um dos participantes acabará desemparelhado, ou seja, sem adversário para enfrentar na rodada, recebendo a pontuação equivalente a uma vitória por motivo de adversário ausente, o chamado BYE. Os critérios para definir qual participante do torneio ficará desemparelhado na rodada é:

- 1 - Não ter recebido nenhum BYE no torneio;
- 2 - Possuir o menor número de pontos;
- 3 - Possuir o menor rating;

1.2. Critérios de desempate

Há 2 tipos de Critérios de desempate no Sistema Suíço:

- Baseia-se no desempenho dos adversários enfrentados;
- Baseia-se no desempenho individual.

Desempates baseado no desempenho dos adversários

Buchholz

Buchholz (ou milésimos) é a soma dos pontos de cada um dos oponentes enfrentados ao longo do torneio, a idéia é, em caso de empate, favorecer quem enfrentou os maiores pontuadores. Esse desempate é muito usado em torneios oficiais de [xadrez](#) e [Damas](#), especialmente no Sistema suíço. O nome é uma homenagem ao alemão criador desse desempate.

O Buchholz possui muitas variantes como:

- Buchholz Total: soma da pontuação dos adversários sem descartar nenhum resultado.
- Buchholz Corrigido: soma da pontuação dos adversários descartando o pior resultado.
- Buchholz Mediano: soma da pontuação dos adversários descartando o melhor e o pior resultado, ou descartando os 2 melhores e os 2 piores resultados, e assim por diante.
- Sistema Koya: soma-se apenas a pontuação dos adversários que tiveram desempenho igual ou superior a 50%.

Índice Sonnenborn-Berger:

O Índice Sonnenborn-Berger (SB) é um dos principais critérios de desempate utilizados nos torneios oficiais de [Xadrez](#) e [Damas](#). Baseia-se na idéia de que um mesmo resultado (vitória ou empate) é mais valioso se obtido contra oponentes que conseguiram mais pontos no torneio. É calculado da seguinte forma:

$$SB = SV * V + SE * E$$

- SV: soma dos pontos dos adversários que a equipe venceu;
- V: valor da vitória;
- SE: soma dos pontos dos adversários que a equipe empatou;
- E: valor do empate.

No caso mais simples, em que a vitória vale 2 pontos e o empate vale 1, a fórmula se reduz a:

$$SB = 2 * SV + SE$$

Soma dos Ratings:

É a soma dos Ratings dos adversários enfrentados ao longo do torneio. Geralmente adotado como último critério de desempate em torneios de [xadrez](#), porém para usar esse desempate todos os competidores devem possuir rating.

Desempates baseado no desempenho individual:

1. Progressivo

Também conhecido como "Escore Acumulado" ou "Desempate FIDE" que é a soma dos pontos de uma equipe (ou jogador) em cada rodada. Esse desempate tende a favorecer quem teve melhor desempenho no início do torneio, isso porque no sistema suíço concorrentes com o mesmo número de pontos se enfrentam, dessa forma quem faz mais pontos nas primeiras rodadas acaba enfrentando adversários mais fortes em relação aquele que fez mais pontos nas últimas rodadas. Exemplo:

Equipe 1:

Vitória	Vitória	Empate	Derrota	Derrota	Progressivo
2 pontos	4 pontos	5 pontos	5 pontos	5 pontos	21

Equipe 2:

Derrota	Derrota	Empate	Vitória	Vitória	Progressivo
0 ponto	0 ponto	1 ponto	3 pontos	5 pontos	09

Vitórias:

Favorece quem possui maior número de vitórias em esportes que admite empate. Foi um dos principais critérios de desempate do xadrez na década de 70 e início dos anos 80, hoje porém caiu em desuso sendo eventualmente usado como um dos últimos critérios de desempate em torneios oficiais.

Vitórias com as peças pretas:

Favorece o participante que possui o maior número de vitórias com as peças pretas. Isso porque no xadrez as peças brancas levam uma vantagem sobre as peças pretas por possuírem a iniciativa (direito de fazer o primeiro lance da partida), dessa forma as peças brancas estão sempre um lance a frente. Além disso, o primeiro lance da branca define quais serão as Aberturas de xadrez possíveis na partida.

Confronto Direto:

Quando dois competidores possuem o mesmo número de pontos, e igualdade nos demais critérios que o regulamento coloca como prioritários, qualifica-se o competidor que houver vencido a única partida disputada entre os dois durante o torneio. Porém, esse critério só é válido caso haja apenas dois participantes empatados ou caso um dos participantes tenha vencido todos os adversários empatados em questão.

Escores Menores (Minor Scores):

É a soma dos placares feitos menos à soma dos placares sofridos em cada rodada (semelhante ao Saldo de Gols no futebol). Muito utilizado em torneios de xadrez por equipes e outros jogos ou esportes que possuem placares.

Emparceiramento Acelerado:

O método de Emparceiramento Acelerado (Accelerated Swiss) é usado em alguns torneios quando o número de participantes é muito grande e o número de rodadas relativamente pequeno, tendo então o objetivo de reduzir o número de jogadores com pontuação perfeita de forma mais rápida. Ao contrário do método padrão este método faz o emparceiramento de participantes de ponta logo nas rodadas de abertura. Com esse método após duas rodadas apenas $\frac{1}{4}$ dos jogadores terá 100% de aproveitamento ao invés de $\frac{1}{2}$.

Uma comparação entre o Sistema Suíço padrão e o Emparceiramento Acelerado considerando um torneio com oito participantes, classificados por rating de #1 ao #8 lugar.

Sistema Suíço Padrão:

Rodada 1:

#1 vs #5, vitória do #1
#2 vs #6, vitória do #2
#3 vs #7, vitória do #3
#4 vs #8, vitória do #4

Rodada 2:

#1 vs #3, vitória do #1
#2 vs #4, vitória do #2
#5 vs #7, vitória do #5
#6 vs #8, vitória do #6

Após duas rodadas, haverá $\frac{1}{4}$ dos participantes com pontuação perfeita (100% de vitórias):

1: 2-0 (pontuação perfeita)

2: 2-0 (pontuação perfeita)

3: 1-1

4: 1-1

5: 1-1

6: 1-1

7: 0-2

8: 0-2

Programas de emparceiramento:

A necessidade de abordar uma grande massa de dados (lista de inscritos, tabela de jogos, classificação, rating, critérios de desempate, etc), as diversas regras para emparceiramento e a necessidade de fornecer informações rapidamente fez necessário a criação de Softwares que auxiliem nessas tarefas. Para ajudar a gerenciar torneios no Sistema Suíço foram criados numerosos programas de emparceiramento: Swiss Perfect, Swiss Manager, Swissys, Swiss46, Chess Administrator, Swiss Chess, Kersuizo, Chess Pairing, Protos, Figaro, Petunia Dutch System, GMB Lim System, Swiss Chess Dutch System, Svboss Dutch System, etc.

Emparceiramento Acelerado:

Rodada 1:

#1 vs #3, vitória do #1
#2 vs #4, vitória do #2
#5 vs #7, vitória do #5
#6 vs #8, vitória do #6

Rodada 2:

#1 vs #2, vitória do #1
#3 vs #5, vitória do #3
#4 vs #6, vitória do #4
#7 vs #8, vitória do #7

Após duas rodadas, haverá $\frac{1}{8}$ dos participantes com pontuação perfeita (100% de vitórias):

1: 2-0 (pontuação perfeita)

2: 1-1

3: 1-1

4: 1-1

5: 1-1

6: 1-1

7: 1-1

8: 0-2

Art. 69. Os danos causados às dependências onde se realizam os Jogos são de exclusiva responsabilidade das equipes ou atletas motivadores destes, e devem ser reparados no prazo de 72 horas, sob pena de não participação da próxima edição.

Art. 70. As reuniões técnicas são realizadas em horário e local designados previamente pela Coordenação Técnica.

Parágrafo único - As deliberações e decisões tomadas são indiscutíveis, irrecorríveis e irreversíveis. O não comparecimento ao Congresso Técnico implica aceitação total das decisões.

Art. 71. Os órgãos oficiais de comunicação e informação são o Boletim e a Nota Oficial.

Art. 72. A inscrição de uma empresa é considerada como evidência de que conhece e se compromete a respeitar as regras de cada modalidade esportiva deste Regulamento e da Coordenação Técnica.

Art. 73. É obrigatória a participação de todas as Empresas, quando houver, no Cerimonial de Abertura dos Jogos.

Art. 74. Todo integrante de delegação deverá portar sempre, para sua segurança e eventual necessidade, sua carteira de identidade.

Art. 75. Este regulamento tem validade até 31 de dezembro de 2024.

Art. 76. Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica da competição.

GRATUIDADE – CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS

Serão elegíveis à gratuidade as empresas associadas a sindicatos patronais industriais filiados à Firjan, desde que realizem o preenchimento do formulário de inscrição e a assinatura da minuta contratual dentro do prazo estabelecido, até o dia 30 de maio de 2026.

Ressalta-se que empresas com pendências financeiras junto à Firjan SESI somente poderão aderir à gratuidade após a devida regularização de sua situação.

A concessão de gratuidade está sujeita à disponibilidade de vagas, limitada à capacidade operacional de cada Centro de Promoção da Saúde Firjan SESI (CTPS). As vagas destinadas à gratuidade correspondem a até 50% da capacidade operacional de cada unidade. A relação de vagas gratuitas disponíveis por CTPS poderá ser consultada através do site << [Jogos SESI do Trabalhador | Firjan](#)>>

Para fins de comprovação do vínculo associativo, a empresa deverá estar formalmente vinculada a um sindicato patronal industrial filiado à Firjan, sendo que a associação ao sindicato implica automaticamente na condição de associada à Firjan. A consulta aos sindicatos filiados poderá ser realizada por meio de link específico <<<https://www.firjan.com.br/o-sistema-firjan/sindicatos/default.htm>>>. Em caso de dúvidas, a empresa poderá entrar em contato pelos canais oficiais de atendimento da Firjan.

As empresas que atenderem aos critérios de elegibilidade deverão manifestar interesse por meio do preenchimento do formulário e formalizar sua adesão mediante assinatura da minuta contratual dentro do prazo de inscrição.

A relação das empresas contempladas com a gratuidade será disponibilizada em link próprio para consulta, a ser divulgado oportunamente pela organização.

XVII – ANEXOS

Anexo – Link da ficha de inscrição

Modalidades Coletivas e individuais.