

REGULAMENTO OFICIAL





TORNEIO DE TOTÓ DA LOJA DO GALO

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA	3
CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES	6
CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS	7
CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO	9
CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	10

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1o – O Campeonato **TORNEIO DE TOTÓ DA LOJA DO GALO** irá acontecer entre os dias **16/01/2022 e 06/02/2022**, conforme tabela que será divulgada no site oficial da COMPETIÇÃO – <https://coloniadogalo.sporti.com.br/>

Art. 2o - Na primeira fase, os **64 (SESSENTA E QUATRO)** jogadores participantes serão divididos em **16 (DEZESSEIS) grupos de 4 (QUATRO) jogadores**, definidos através de sorteio automático na plataforma.

§ 1o – É de responsabilidade dos atletas O **COMPARECIMENTO** ao local indicado dos jogos, no horário pré-definido em tabela e informado através de mensagem de e-mail e nos canais da SporTI para a realização dos jogos. Todo o equipamento necessário para a realização das partidas estará disponível e é de responsabilidade da organização. Cabe à **ORGANIZAÇÃO** informar o adversário do jogador, data, local e horário para realização dos jogos.

INÍCIO: 16/01/2022

FASE DE GRUPOS

CHAVE A: 16/01/2022

Grupos A até D

Local: loja do Galo – BH Outlet

Início as 9h – término as 18h

O horário de cada grupo será informado aos jogadores por e-mail e atualizado neste regulamento após o término das inscrições.

CHAVE B: 23/01/2022

Grupos A até D

Local: loja do Galo – Só Marcas Outlet

Início as 9h – término as 20h

O horário de cada grupo será informado aos jogadores por e-mail e atualizado neste regulamento após o término das inscrições.

CHAVE C: 30/01/2022

Grupos A até D

Local: loja do Galo – Labareda

Início as 9h – término as 20h

O horário de cada grupo será informado aos jogadores por e-mail e atualizado neste regulamento após o término das inscrições.

TÉRMINO: 30/01/2022

§ 2o – Todos os horários de jogos ou demais horários citados no nosso sistema, sempre serão com base ao horário de Brasília, inclusive considerando períodos que haja horário de verão.

§ 3o – É de responsabilidade de cada atleta (independente do resultado), quando da realização da partida, o acesso ao painel da competição na plataforma <https://e-sporti.com.br> a verificação do resultado de sua partida.

Art. 3o - Os jogadores jogarão dentro do próprio grupo, **em CONFRONTO DE IDA E VOLTA contra cada adversário** de maneira presencial durante o período da primeira fase.

§ 1o – A contagem de pontos obedecerá aos seguintes critérios:

- a) em caso de vitória serão computados 03 (três) pontos positivos da partida;
- b) em caso de empate será computado 01 (um) ponto para cada equipe;
- c) em caso de derrota não terá nenhum ponto;
- d) em caso de “W.O.” serão computados 03 (três) pontos positivos para o jogador que comprovou comparecimento para jogo.

§ 2o – ESTARÁ AUTOMATICAMENTE CLASSIFICADO PARA A PRÓXIMA FASE DA COMPETIÇÃO O PRIMEIRO COLOCADO DE CADA GRUPO.

§ 3o – Em caso de empate entre dois ou mais jogadores que impossibilite determinar os jogadores classificados para as Semi-finais, o seguinte critério será obedecido: N° de vitórias; saldo de gols; gols pró; gols contra; confronto

direto; sorteio.

Art. 4º - Para **Semifinais e a Final**, os jogadores se enfrentarão nos dias definidos em tabela, da seguinte forma:

§ 1º – Com os classificados definidos na fase de grupo, o 1º lugar da 1ª Seletiva enfrentará o 1º lugar da 4ª Seletiva e o 1º lugar da 2ª Seletiva enfrentará o 1º Lugar da 3ª Seletiva

SEMI FINAIS

05/02/2022

Local – Sede de Lourdes

Horário a definir

FINAL

05/02/2022

Local – Sede de Lourdes

Horário a definir

Art. 5º - Os jogadores jogarão em jogos de ida e volta, sem vantagem alguma. É considerado vencedor do confronto o jogador cuja somatória de gols seja superior à do adversário na soma dos jogos. Caso a somatória de gols das partidas termine empatada (exemplo: Jogo 1 – Time A 4x1 Time B, Jogo 2 – Time A 0x3 Time B, o resultado final é 4x4). Assim, uma nova partida deverá ser realizada. Persistindo o empate após o tempo normal nova partida deverá ser realizada até que se tenha o primeiro gol, declarando assim, o vencedor.

Art. 6º - A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de equipes participantes até 2 (duas) horas antes da data do início em função de eventual necessidade de readequar a fórmula de disputa à quantidade de jogadores inscritos.

CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Art. 1o - O período de inscrição de atletas se encerrará no dia **14/01/2022**, às **23h59**, para a **CHAVE A**, **21/01/2022**, às **23:59**, para a **CHAVE B** e no dia **28/01/2022**, as **23:59**, para a **CHAVE C**.

§1o - A inscrição para o torneio é de **R\$ 29,90 (VINTE NOVE REAIS E NOVENTA CENTAVOS)**, por jogador, pago até a data e horário informado de cada período de inscrição.

§2o - A inscrição deverá ser feita pela plataforma **e-SporTI**, disponível em <https://coloniadogalo.sporti.com.br/>

§3o - É permitido mais de uma inscrição por jogador, em seletivas e dias diferentes, utilizando-se de perfil, e-mails e contas já utilizadas.

Art. 2o - Cada jogador inscrito deverá preencher, na área “Minha conta”, dentro do painel **e-SporTI** todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela **ORGANIZAÇÃO**.

Art. 3o - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **final de cada período de inscrição**.

Art. 4o - Caso o limite de vagas de jogadores seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição do jogador;
- b) situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) sorteio.

CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS

Art. 1o - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas no ANEXO 01 deste Regulamento

Art. 2o - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM CONFIRMAR E LANÇAR RESULTADOS E RESULTADOS DE WO. Caso o próprio jogador poste o resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

§ 1o – Para diminuir os riscos de haver WO's os jogadores devem chegar com antecedência ao local indicado.

§ 2o – O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 2x0.

§ 3o – O prazo limite de espera dos jogos agendados são de **30 minutos a contar da hora marcada para cada grupo.**

§ 4o – Caso um dos jogadores não concorde com o resultado lançado de uma partida deve procurar imediatamente a **ORGANIZAÇÃO** munido de provas para contestação.

Art. 3o – Jogadores que não comparecerem aos locais e horários indicados para as partidas, irão receber WO na partida (sempre com análise dos administradores). Se os jogos forem de ida e volta, será aplicado o WO nas duas partidas mesmo que ainda haja prazo para a realização dos jogos da fase existente. Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição.

Art. 4o - A decisão de aplicação de WO é sempre uma decisão final dos administradores do campeonato. Portanto, não se atrase e verifique os locais e horários de suas partidas. Qualquer análise que esteja fora do contexto das regras aqui explicitas, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

Art. 5o - Reclamações sobre os jogos da fase de grupos e mata-mata, somente serão aceitas durante o horário de realização dos jogos.



www.e-sporti.com.br

CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

Art. 1o - A competição oferece a seguinte premiação:

**1º colocado
GERAL:**

Uma camisa autografada e utilizada por um jogador do GALO no jogo contra o Bragantino.

A camisa será enquadrada e autenticada pelo Presidente Sérgio Coelho.

+ 1 par de ingressos, setor roxo, para assistir ao clássico Atlético x Cruzeiro no Campeonato Mineiro, no Mineirão

Art. 2 – A premiação é de responsabilidade do Organizador da Competição (Loja do Galo e Rede 98fm).

CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1o - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2o - A SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra de controle ou danos em consoles ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos. Em caso de ação deliberada que estrague qualquer equipamento, o atleta causador do dano será responsabilizado.

Art. 4o - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.

ANEXO 01

1 - INÍCIO DE JOGO

O jogo deve começar com os times tirando cara ou coroa (par ou ímpar) e o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola ou escolher o lado da mesa, sendo que o oponente fica com a opção remanescente. É importante ressaltar que uma vez feita, a escolha não pode ser alterada.

2 - SERVIÇO DE BOLA

A bola deve ser colocada em jogo pelo time que optou sair com ela; após convertido um gol a bola é colocada em jogo pelo time que levou o gol e assim por diante.

3 - BOLA FORA

Se a bola sair da mesa, deverá ser colocada 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.

4 - BOLA MORTA

Se a bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ela deverá ser colocada na defesa mais próxima ao 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.

5 - PONTO MARCADO (GOL)

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 é quem serve a bola conforma regra 2. É importante ressaltar que gol de goleiro não vale dois pontos, a pontuação é a mesma para todo tipo de gol e gols aéreos são permitidos.

6 - A PARTIDA

Conforme definido no regulamento oficial da competição, Capítulo 1 – artigos 3 e 4.

7 - O JOGO

O jogo é vencido pelo time que fizer mais gols no tempo pré estabelecido.

8 - GIRAR AS BARRAS

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. 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 ocorre quando o boneco der uma volta superior a 360° antes ou depois de tocar a bola.

9 - INVASÃO A ÁREA DE JOGO

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. Os competidores devem atentar que a bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

10 - TROCA DE LADO E DE PARCEIRO

Os times devem trocar de lado após cada jogo. Caso ambos os times não queiram trocar, não é necessário. Entretanto, uma vez que um time queira trocar de lado então deverão continuar trocando ao final de cada jogo.

11 - FALTA TÉCNICA

A falta técnica deverá ser cobrada com o jogo paralisado como está, colocando-se a bola na barra de ataque. O objetivo é tentar fazer um gol no time que cometeu a violação. Nesse momento, o time pode escolher quem vai cobrar a falta técnica.

12 – DISTRAÇÃO

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 barulhos ou movimentos para desviar a atenção do outro time. Também não é permitido que os jogadores do mesmo time fiquem conversando enquanto a bola estiver em jogo, porém, depois de efetuado o gol é válido qualquer comemoração, mas não durante o jogo.

13 - ATRASO DE JOGO

Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções. Havendo a necessidade um jogador pode pedir tempo, mas desde que o jogador tenha a posse de bola e ela esteja parada. Cada jogador 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 o tempo máximo de 90 segundos e qualquer violação a essa regra deverá ser penalizada com atraso de jogo.

14 – PUNIÇÕES

Cada uma das regras acima devem ser respeitadas o tempo todo e a violação de qualquer uma delas deverá ser punida 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.

Obs: 3 Faltas Técnicas em uma mesma partida, pelo mesmo motivo, são penalizadas com um ponto a menos.

15 - Esperamos de todos os participantes uma atitude ética e esportiva, não será tolerado durante todo o torneio qualquer tipo de ofensas, xingamentos, brigas, discussões ou confusões de qualquer natureza contra outros jogadores, juízes, espectadores e/ou organizadores, seja no local do evento ou em suas proximidades.

-15.1 - As partidas podem ser auto-arbitradas. Na falta de um árbitro oficial, qualquer outro Oficial ou o jogador mais experiente presente no local podem exercer a função de árbitro. Uma vez presente na mesa, o árbitro é a autoridade máxima, sua decisão é final e não pode ser contestada a não ser para a interpretação da regra. Desrespeito ao árbitro estará sujeito a penalização de conduta anti-esportiva podendo ser penalizado com perda da partida e até desclassificação do torneio.

Obs. Este regulamento foi desenvolvido com base no regulamento da Federação Brasileira de Futebol de Mesa e do último Jogos Nacionais da Magistratura.