

# REGULAMENTO OFICIAL



**TORNEIO DE TOTÓ DA LOJA DO GALO**

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

## CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 1º** – O 3º TORNEIO DE TOTÓ DA LOJA DO GALO irá acontecer entre os dias **13/01/2024 e 03/02/2024**, conforme tabela que será divulgada no site oficial da COMPETIÇÃO – <https://coloniadogalo.sporti.com.br/>

**Art. 2º** - Na primeira fase, os **128 jogadores** participantes serão divididos em 4 chaves com **32 jogadores**, definidos conforme inscrição e com confrontos definidos através de sorteio automático da Plataforma SporTI.

**§ 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: 13/01/2024, às 10h**

**FASE DE GRUPOS**

**CHAVE A: 13/01/2024**

**Local: Loja do Galo – Só Marcas**

**Início às 10h – término às 14h**

**O horário de cada jogador será informado aos por e-mail e divulgado no site após o término das inscrições.**

**CHAVE B: 20/01/2024**

**Local: Loja do Galo – Lourdes**

**Início às 10h – término às 14h**

**O horário de cada jogador será informado aos por e-mail e divulgado no site após o término das inscrições.**

**CHAVE C: 27/01/2024**

**Local: loja do Galo – Só Marcas**

**Início às 10h – término as 14h**

**O horário de cada jogador será informado aos por e-mail e divulgado no site após o término das inscrições.**

**CHAVE D: 03/02/2024**

**Local: loja do Galo – Lourdes**

**Início às 10h – término as 14h**

**O horário de cada jogador será informado aos por e-mail e divulgado no site após o término das inscrições.**

**FINAL : 03/01/2024**

**Local: loja do Galo – Lourdes**

**Início às 14:30h**

**§ 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 da própria chave, em **CONFRONTO MATA-MATA DE IDA E VOLTA contra o primeiro adversário SORTEADO** e em seguida, segue conforme vitórias nos confrontos seguintes até a final.

**§ 1o** – 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. **ESTARÁ CLASSIFICADO PARA A FASE FINAL DA COMPETIÇÃO O VENCEDOR DO MATA-MATA DE CADA CHAVE.**

**§ 2o** – Em caso de empate em todos os critérios nas partidas de ida e volta, que impossibilite determinar o jogador vencedor, uma terceira partida será realizada. 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.

**§ 3o** - Persistindo o empate após o tempo normal do 3º jogo, uma nova partida deverá ser realizada até que se tenha o primeiro gol (morte súbita), declarando assim, o vencedor.

**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 primeira fase, o vencedor da chave A enfrentará o vencedor da chave B; o Vencedor da chave C enfrentará o vencedor da chave D.

**SEMIFINAIS**

**03/02/2024**

**Local – Sede de Lourdes**

**Início às 14:30**

**FINAL**

**03/02/2024**

**Local – Sede de Lourdes**

**Início às 15h**

**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 **12/01/2024, às 23h59, para a CHAVE A; 19/01/2024, às 23:59, para a CHAVE B; 26/01/2024, às 23:59, para a CHAVE C e no dia 02/02/2024, as 23:59, para a CHAVE D.**

**§1o** – A inscrição para o torneio é grátis.

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

**§3o – Não será** permitido mais de uma inscrição por jogador, em seletivas e dias diferentes, utilizando-se de perfil, e-mails e contas já utilizadas ou quaisquer outros dados. Em caso de cadastros duplicados ou averiguação de vício de inscrições, a organização deverá eliminar o jogador imediatamente.

**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)** próximo pedido de inscrição na fila;
- d)** 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 e não haverá jogo de volta.

**§ 3o** – O prazo limite de espera dos jogos agendados é de **5 minutos a contar da hora marcada para cada chave.**

**§ 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.

## **CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO**

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

**1º Lugar: Bicicleta + 1 Camisa Oficial do Galo autografada + Troféu**

**2º Lugar: Camisa Oficial do Galo + Troféu**

**3º Lugar: Kit copo do Galo + Troféu**

**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.

## **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 360º 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.**