

**FEDERAÇÃO DOS CONTABILISTAS DO
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**

REGULAMENTO EICON

2017

SUMÁRIO

I – COORDENAÇÃO DO EVENTO	03
II – REGULAMENTO GERAL DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO	03
III – DO ENCONTRO	03
IV – DAS COMPETIÇÕES	04
V – DOS ATLETAS/APTOS A COMPETIR/HABILITAÇÃO PROFISSIONAL	05
VI – PREMIAÇÃO	06
VII – DISPOSIÇÕES GERAIS	06
VIII – JOCOBRAS	07
IX – DOCUMENTAÇÃO	08
X – REGRA DA PONTUAÇÃO GERAL	08
XI – MODALIDADES/REGRAS/INFORMAÇÕES GERAIS	09
XII – REGULAMENTO TÉCNICO DE CADA MODALIDADE	10
XIII – DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS	16

I – COORDENAÇÃO DO EVENTO

1. Coordenação Executiva de Esporte:

Comissão de Esportes: Obedecendo ao Regimento Interno da FEDERACON/RS aprovado pelo Conselho de Representantes no dia 14 de março de 2008, nos seguintes termos: 1) Composta por 5 integrantes titulares e 5 suplentes. 2) O Presidente da Comissão de Esportes é indicado pela Presidência da FEDERACON/RS. 3) Os demais membros serão pessoas envolvidas com a organização dos jogos, conhecedores das regras, e indicados pelos Sindicatos que sediaram os últimos 4 (quatro) jogos, fazendo com isso uma renovação anual de um dos membros da comissão e dando oportunidade para que todos possam fazer parte. A escolha dos suplentes será pelas entidades observando-se os mesmos critérios utilizados para a indicação dos titulares. 4) Não poderão integrar a Comissão de Esportes Presidente de Sindicato.

Parágrafo Primeiro: Os casos omissos que vierem a ocorrer serão encaminhados pela diretoria efetiva da entidade solicitante a Comissão de Esportes da FEDERACON, que julgará e decidirá obedecendo ao Regimento Interno.

Parágrafo Segundo: Para o Eicon do ano de 2017 integram a comissão de esportes os sindicatos de Santa Cruz do Sul, Santa Rosa, São Leopoldo e Uruguaina que aprovaram o presente regulamento, conforme relação de pessoas indicadas no final do regulamento.

2. Coordenação Organizadora Eicon 2017

Comissão formada pelo Sindicato de Passo Fundo

3. Comissão Técnica

SESC Direção Regional Porto Alegre
SESC Passo Fundo

II - REGULAMENTO GERAL DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 1º - Compete a FEDERACON - FEDERAÇÃO DOS CONTABILISTAS DO RIO GRANDE DO SUL, anualmente, a promoção e a indicação do Sindicato Organizador do EICON/RS - Encontro de Integração dos Profissionais da contabilidade do Rio Grande do Sul, devendo comunicar a indicação até o dia do encerramento do encontro que o anteceder.

Parágrafo Único:

O EICON/RS será realizado, preferencialmente, nos meses de Setembro ou Outubro, ficando a critério do organizador a fixação da data, local e hora, obedecendo como limite máximo para sua realização o dia **31 de Outubro**.

III - DO ENCONTRO

Art. 2º – DAS FINALIDADES

- a) Contribuir e oportunizar a integração dos profissionais da contabilidade do Rio Grande do Sul;

- b) Divulgar e elevar os sindicatos do Rio Grande do Sul através de atividade esportiva;
- c) Desenvolver e aprimorar física, moral, social e intelectualmente os participantes;
- d) Estimular a prática do esporte, aperfeiçoamento técnicas e táticas;
- e) Estimular a vivência dos contabilistas do Rio Grande do Sul.

§1- Este Encontro deverá ser regido pelos princípios Éticos, da boa conduta moral e espírito de competição esportivo sadio.

IV - DAS COMPETIÇÕES

Art. 3º – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS E NÚMERO DE EQUIPES

O **EICON** será realizado nas seguintes modalidades esportivas:

Modalidade/Categoria	Nº de atletas inscritos
1.FUTSAL LIVRE	até 12 atletas por equipe
2.FUTSAL SENIOR (35)	até 12 atletas por equipe
3.FUTSAL ACADÊMICO	até 12 atletas por equipe
4.FUTSAL FEMININO – experimental	até 12 atletas por equipe
5.FUTEBOL SOCIETY MASTER (45)	até 15 atletas por equipe
6.BOLÃO	de 03 a 08 duplas de atletas por equipe
7.TÊNIS INDIV.LIVRE–experimental	Individual
8.TÊNIS INDIV.MASTER–experimental	Individual
9.TÊNIS DUPLA–experimental	Dupla
10.BOCHA	até 04 atletas por equipe
11.CANASTRA	até 04 atletas por equipe
12.VOLEIBOL MASCULINO	até 15 atletas por equipe
13.VOLEIBOL FEMININO	até 15 atletas por equipe
14.RÚSTICA	Individual até 36 atletas por Sindicato

Parágrafo Único: Toda modalidade/categoria (a partir de 2016 o futsal feminino, tênis individual e tênis de dupla) bem como todas as modalidades esportivas que poderão ser incluídas por assembléia sairão da fase experimental quando atingirem o número mínimo de 5 sindicatos inscritos no ano de realização do evento, passando a contar pontos para classificação geral.

Art. 4º: Serão considerados atletas:

- a) Sênior: os que completarem 35 anos no ano de realização do encontro;
- b) Master: os que completarem 45 anos no ano de realização do encontro;

Art. 5º: Os atletas inscritos em uma categoria de Futsal não poderão participar nas competições de outra categoria de Futsal. Condição idêntica se aplica aos inscritos na modalidade Tênis Individual, permitindo somente inscrição em uma categoria.

Art. 6º: Na modalidade Futsal (Livre ou Sênior) e na modalidade Futebol Society (Master) poderá ser inscrito 1 (um) estudante de Ciências Contábeis ou Técnico em Contabilidade por categoria e 1 (um) dependente, observando os critérios da categoria e a condição de estudante e ou dependente. Em quadra o estudante e o dependente nunca poderão atuar conjuntamente e deverão estar identificados na ficha de inscrição para que os mesários informem os times para que estes façam o controle no time adversário. No caso de ambos estarem atuando, caberá cartão amarelo ao último jogador que entrou em quadra.

Art. 7º: Ficam limitados os números de inscrições, por sindicato, em cada modalidade, da seguinte maneira:

- a) Futsal, Futebol Society e Voleibol: 1 (uma) equipe;
- b) Bocha: 2 (duas) equipes;

- c) Canastra: 4 (quatro) equipes;
- d) Bolão: 1 (uma) equipe;
- e) Rústica: 36 (trinta e seis) atletas;
- f) Tênis Individual: 2 (dois) atletas;
- g) Tênis Dupla: 2 (duas) equipes.

Art. 8º: Em todas as modalidades experimentais poderão ser inscritos mais de uma equipe, desde que não existam 5 sindicatos inscritos.

Justificativa: Valorizar as novas modalidades e contemplar os Sindicatos que estão formando equipes, isto para que num futuro próximo deixem de ser experimentais.

V - DOS ATLETAS APTOS A COMPETIR / HABILITAÇÃO PROFISSIONAL

Art. 9º – DAS INSCRIÇÕES – PODERÃO PARTICIPAR DOS JOGOS:

a) Profissionais da contabilidade que estejam devidamente registrados no Conselho Regional de Contabilidade de qualquer Estado da Federação, desde que comprove sua condição apresentando a cédula de identidade fornecida pelo CRC, na versão original, bem como o recibo de pagamento, original ou cópia xerográfica autenticada da anuidade correspondente ao ano de realização do encontro, e da Contribuição Sindical referente ao ano da realização do evento, original ou cópia xerográfica autenticada, onde constem as autenticações de caixa;

A regularidade junto ao CRC poderá ser substituída por Certidão fornecida pelo CRC. A comissão de esportes reserva-se ao direito de pesquisar junto ao CRC, se a situação do profissional está regular.

b) Profissionais da contabilidade com baixa no CRC por aposentadoria, desde que comprovem mediante documento, a condição de aposentado, seja sócio do sindicato pelo qual deseja participar e esteja em dia com suas obrigações junto a Entidade.

c) Alunos do curso de Ciências Contábeis ou curso Técnico em Contabilidade em escolas reconhecidas pelo MEC, mediante apresentação do comprovante de frequência do semestre ao que for realizado o Eicon, e/ou tenham concluído o curso, mas ainda não tenham realizado ou não terem passado no Exame de Suficiência, por isso ainda não tem registro no CRCRS até 11 meses da formatura, desde que comprove algum vínculo com o Sindicato de sua base.

d) Estão aptos a participar dos jogos o cônjuge e filhos de profissional da contabilidade, denominados dependentes, com comprovação mediante apresentação da certidão de casamento ou comprovação de união estável em cartório, certidão de nascimento ou similar, além dos documentos exigidos no item “a” ou “b” do profissional;

e) Não serão aceitas inscrições de profissional que não possua registro definitivo de Contador ou Técnico em Contabilidade;

f) Somente serão aceitas inscrições de estudantes descritos no item “c” de acordo com as regras de cada modalidade/categoria e na falta de regra específica 1 (um) estudante por modalidade/categoria desde que não participe simultaneamente com o dependente na modalidade/categoria;

g) Somente serão aceitas inscrições de dependentes descritos no item “d” de acordo com as regras de cada modalidade/categoria e na falta de regra específica 1 (um) dependente por modalidade/categoria com exceção da modalidade Futsal na categoria Acadêmico e desde que não participe simultaneamente com o estudante na modalidade/categoria;

h) Taxa de Inscrição:

1) Será fixada pelo Sindicato Organizador do encontro, levando-se em consideração os custos orçados para realização do evento, sendo que as despesas de locomoção, hospedagem e alimentação, serão de responsabilidade de cada delegação.

2) Poderão ainda, por decisão unânime dos Sindicatos participantes do último EICON/RS realizado, mediante orçamento apresentado pelo Sindicato Organizador do próximo evento, optarem por ratear as despesas para custeio da realização do mesmo.

3) O valor fixado para inscrição deverá ser remetido ao Sindicato Organizador, conforme instrução deste, que determinará prazo e modo da remessa

i) Ficam definidos os valores de participação para o Eicon 2017 da seguinte forma:

- participação em 1(uma) modalidade R\$ 950,00
- participação em 2(duas) modalidades R\$ 1.600,00
- participação em 3(três) ou mais modalidades R\$ 2.300,00

j) Os pagamentos deverão ser efetuados ao sindicato organizador até 15(quinze) dias antes do evento;

k) As inscrições se efetivarão mediante envio das Fichas de Inscrições de cada modalidade/categoria/time que não poderão ser preenchidas a caneta, devidamente assinada pelos atletas participantes incluindo-se o Termo de Responsabilidade quanto a aptidão física, para a sede do Sindicato Organizador, impreterivelmente com antecedência máxima de 10 (dez) dias da data fixada para o congresso técnico.

l) A partir do ano de 2016, todo participante que for inscrito como atleta automaticamente estará comprando cartão para o jantar/baile bem como para o almoço de encerramento. Os valores serão definidos pela comissão organizadora e o sindicato do atleta deverá providenciar o pagamento juntamente com o pagamento da inscrição.

k) Todo atleta somente poderá ser inscrito por um único sindicato, de acordo com as regras de permissão de todas as modalidades/categorias.

VI - DA PREMIAÇÃO

Art. 10º - Em todas as modalidades disputadas, serão premiados o primeiro, segundo e terceiro colocados, com um troféu para equipe e medalha ou similar, como prêmio individual para os atletas e treinadores, também serão premiados o CAMPEÃO GERAL DO EICON, o segundo e terceiro colocados na classificação geral.

Art. 11º - Premiações específicas:

a) - serão premiados, nas modalidades de Futsal e Futebol Society, com troféu a equipe mais disciplinada, o goleiro da equipe que tiver a defesa menos vazada e o goleador. Serão considerados todos os jogos, inclusive a final;

b) - na modalidade Bolão serão premiados com medalhas, todos os participantes do 1º, 2º e 3º lugares e também o rei e a rainha (melhor pontuação) considerando todos os atletas participantes..

c) na modalidade Rústica serão premiados, com medalhas, além da premiação constante no artº 10º o 1º colocado na classificação geral e o participante mais velho que completar a prova, desde que não exceda ao limite de 1,5 do tempo do primeiro colocado na classificação geral;

Art. 12º - Os troféus destinados à premiação terão no mínimo as seguintes medidas:

a) Primeiro Lugar: Mínimo de 35 centímetros de altura.

b) Segundo e Terceiro Lugares: Tamanho intermediário entre 25 centímetros de altura e a medida do troféu do primeiro lugar.

c) Os troféus oferecidos serão, obrigatoriamente, diferenciados em seus tamanhos, do primeiro para o terceiro colocado não podendo haver diferença entre as modalidades.

d) O troféu de premiação de Campeão Geral do EICON/RS, segundo e terceiro colocados do EICON/RS deverão ter no mínimo, o dobro da altura dos troféus oferecido ao primeiro lugar, segundo e terceiro lugar nas demais modalidades.

VII - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 13º - Além das entidades participantes do Estado, poderão participar a convite da Federação, entidades de outros Estados da Federação.

Art. 14º - Toda e qualquer agressão tanto em relação ao atleta adversário ou aos árbitros, em qualquer modalidade em disputa, será considerada falta grave, e o agressor, ficará automaticamente fora dos jogos restantes do encontro e impedido de participar como atleta em qualquer modalidade do próximo evento.

Art. 15º - No caso do artº 14º, cabe ao infrator, recurso junto a Comissão de Esportes, que será soberana em sua decisão, devendo comunicar, por escrito ao Sindicato interessado, para que este informe a seu atleta.

Art. 16º - Qualquer entidade, em qualquer modalidade, que atrasar o início ou reinício dos jogos, por quinze minutos, será concedida a vitória à equipe adversária por WO.

Art. 17º - A partida final terá um intervalo de no mínimo 30 minutos do último jogo disputado pelas equipes classificadas.

Art. 18º - Ficam os sindicatos participantes, obrigados a participarem de todas as atividades organizadas pela Comissão Organizadora dos Jogos, especialmente o almoço de encerramento.

Art. 19º - Além do regulamento oficial e das exceções deste, deverá ser observado o que segue:

- a) A duração dos jogos deverá ser determinada em função do tempo necessário para a efetivação do torneio, de modo que não ultrapasse o horário disponível nos locais dos jogos,
- b) A formatação da competição será definida durante o **CONGRESSO TÉCNICO** a ser realizado na sexta feira sendo obrigatório observar o seguinte:

- Campeão e Vice-Campeão do ano anterior deverão obrigatoriamente ser cabeça de chave quando houver necessidade de chave na modalidade/categoria;

- A definição do tipo de certame quando houver envolvimento de equipes deverá seguir o seguinte critério:

3 equipes – jogarão turno e retorno, ficando campeã a equipe com maior pontos – neste sistema haverá 4 jogos para cada equipe;

4 equipes – jogarão um turno. Pela classificação de pontos a primeira e a segunda equipe irão disputar a final e a terceira e quarta jogarão pelo terceiro lugar – neste sistema haverá 4 jogos para cada equipe;

5 equipes – jogarão um turno. Pela classificação de pontos a primeira e a segunda equipe irão disputar a final e a terceira e quarta jogarão pelo terceiro lugar – neste sistema haverá 5 jogos para cada equipe que disputará as finais;

6 equipes – haverá duas chaves que jogarão contra chave contrária. Pela classificação a primeira e a segunda equipe jogarão semi-final e final – neste sistema haverá 5 jogos para cada equipe que disputará as finais;

7 equipes – haverá duas chaves e os jogos serão dentro da chave. Pela classificação a primeira e a segunda equipe jogarão semi-final e final – neste sistema haverá 4 ou 5 jogos para cada equipe que disputará as finais, dependendo da chave inicial;

8 equipes em diante – sempre haverá duas chaves e os jogos serão dentro da chave. Pela classificação a primeira e a segunda equipe jogarão semi-final e final – neste sistema haverá 5 ou mais jogos para cada equipe que disputará as finais, dependendo no número equipes na chave.

- Caso mais de uma equipe por sindicato se classifique para a semi-final, deverá obrigatoriamente acontecer um cruzamento de pelo menos duas delas.

- Fica proibido efetuar treinamento nos locais definidos pela organização do Eicon 1 (um) dia antes da data de início de qualquer modalidade.

Art. 20º - Se no início ou no decorrer da Competição alguma equipe perder de WO, a mesma estará automaticamente desclassificada; seus resultados jogados até o momento serão mantidos e os jogos não realizados serão computados para efeito de preenchimento das súmulas os seguintes resultados:

Futsal – 1 x 0

Voleibol – 2 x 0 (se melhor de 3 set's)

Canasta – 2000 x 0

Bocha – 12 x 0

Bolão – apenas eliminação e a equipe não pontuará

Tênis – 8 x 0

Parágrafo Único: O presente Regulamento somente será alterado por acréscimo de nova modalidade esportiva, em caso de mudança das Regras Esportivas, nas modalidades em disputa, ou ainda por deliberação, em assembléia especialmente convocada, de dois terços dos Sindicatos do Estado, que participaram do último encontro.

VIII - JOCOBRAS

Art. 20º - Fica determinado que a representação da FEDERACON/RS nos jogos brasileiros de contabilidade JOCOBRÁS será realizada pelas equipes da seguinte forma: Os primeiros colocados nas edições do EICON dos dois anos anteriores a realização do evento nacional. Caso haja um mesmo vencedor do EICON nos dois anos anteriores, Participará o segundo colocado do EICON realizado no ano imediatamente anterior à realização do JOCOBRÁS, e em havendo desistência ou impossibilidade de participação, os representantes serão definidos pela ordem da tabela de classificação abaixo:

Ordem Classificação	Representante
1º representante	Campeão do EICON do ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
2º representante	Campeão do EICON segundo ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
3º representante	Vice-campeão do EICON do ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
4º representante	Vice-campeão do EICON do segundo ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
5º representante	3º colocado do EICON do ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
6º representante	3º colocado do EICON do segundo ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
7º representante	4º colocado do EICON do ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS
8º representante	4º colocado do EICON do segundo ano imediatamente anterior ao JOCOBRAS

IX – DOCUMENTAÇÃO

Art. 21º - O crachá de identificação deverá ser usado em todo o evento. Os atletas deverão apresentar, além do crachá, um documento de identificação com foto, cada vez que irão participar de alguma modalidade, que deverão ser entregues ao mesário antes de iniciar cada partida.

- a) Além dos participantes, toda a equipe técnica da organização do evento terá identificação de crachá diferenciado: Organização, Arbitragem e prestadores de serviço.

Art. 22º - INSCRIÇÃO ANTES DO INÍCIO DOS JOGOS - para atletas que não estavam na ficha de inscrição, somente poderá ser acrescentado até o primeiro jogo da equipe. Segue abaixo a documentação necessária:

* Carteirinha CRC ou Identidade ou Documento com Foto

* Anuidade CRC

* Contribuição Sindical

Parágrafo Único: Tendo em vista dificuldade técnica de controle a modalidade rústica só poderá efetuar inscrições até o início do congresso técnico.

Art 23º – Os casos omissos ou não estabelecidos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes da Federacon.

a) o julgamento das irregularidades ocorridas, bem como a aplicação das penas, aplicadas nas modalidades será de competência da arbitragem e da JDD do SESC, presente do evento com base no código desportivo em vigor. A seu critério a JDD do SESC poderá convocar os membros da Comissão de Esportes para participarem dos julgamentos.

X - REGRA DA PONTUAÇÃO GERAL

Art. 24º - O Sindicato que obtiver o maior número de pontos somando todas as modalidades da competição será considerado "Campeão Geral do EICON/RS".

A pontuação segue a tabela abaixo, em todas as modalidades/categoria:

- 13 pontos para o 1º lugar;
- 08 pontos para o 2º lugar;
- 04 pontos para o 3º lugar;
- 02 pontos para o 4º lugar.

Parágrafo Primeiro: A partir do ano 2010, fica instituído o troféu SESC ROTATIVO que ficará em definitivo para o Sindicato participante que conquistar o título de campeão geral do EICON por três anos consecutivos ou cinco anos alternados. Enquanto não houver ganhador definitivo deste troféu o mesmo permanecerá de posse do sindicato vencedor do EICON do ano da realização até o próximo EICON, quando será apresentado à entidade organizadora para que seja colocado em disputa pelos participantes daquele ano.

Parágrafo Segundo: Em caso de empate, será considerado vencedor o Sindicato que:

- a) tiver maior número de primeiros lugares;
- b) tiver o maior número de modalidades inscritas na competição;
- c) tiver o maior número de participantes no evento;
- d) por sorteio.

Parágrafo Terceiro: O Sindicato que não encaminhar a relação dos atletas que participarão do EICON/RS até o prazo estabelecido no artigo 9º letra "k", perderá 5 (cinco) pontos na classificação geral;

Parágrafo Quarto: O Sindicato participante que possuir atleta inscrito indevidamente em determinada modalidade perderá todos os pontos disputados mais 20 (vinte) pontos na classificação geral.

Parágrafo Quinto: A recepção das delegações acontecerá na sexta-feira a noite impreterivelmente as 19:30h até as 20:30h, e a abertura do EICON acontecerá 20:30h. As delegações que não puderem estar presentes na recepção e/ou abertura deverá se fazer representada. A delegação que não estiver no horário da abertura do EICON com seus participantes presentes perderá 02 (dois) pontos da pontuação geral.

XI – MODALIDADES / REGRAS / INFORMAÇÕES GERAIS

Art. 25º - Regulamentos das Modalidades:

Cada modalidade tem uma fórmula de disputa, conforme o nº de equipes participantes, e as regras serão as mesmas vigentes nas Federações e Confederações de cada modalidade em vigor no país caso não exista regulamentação específica para o Eicon.

Art. 26º - Regras específicas das seguintes modalidades:

CANASTRA: As equipes de canastra poderão ser formadas por quartetos (2 jogadores e 2 reservas) sendo obrigatório no jogo uma dupla composta por um contabilista, e o outro componente poderá ser contabilista, dependente ou estudante de contábeis (Universitário ou Técnico).

BOCHA: A formação da equipe será composta por no mínimo 3 atletas e no máximo 4 atletas, sendo um reserva. Para dependentes e/ou estudantes deverá ser observado o descrito no Art.9 letra “f” e letra “g”. Esta modalidade a partir do ano de 2017 deverá ter seu início na sexta-feira a tarde.

BOLÃO: Para a modalidade de Bolão cada equipe será composta de duplas mistas (um homem e uma mulher), sendo que um dos membros deverá ser obrigatoriamente profissional da contabilidade, e o outro poderá ser profissional da contabilidade, cônjuge, dependente de profissional da contabilidade ou um poderá ser estudante de Ciências Contábeis. Esta modalidade a partir do ano de 2017 deverá ter seu início na sexta-feira a tarde.

VOLEIBOL FEMININO: Somente participarão dos jogos atletas do sexo feminino, podendo ser profissionais habilitados, dependentes ou estudantes de contábeis (Universitário ou Técnico), sendo obrigatório durante o jogo manter sempre em quadra 3 (três) profissionais habilitados junto ao CRC. As atletas contabilistas deverão, em suas camisas, no braço direito, ter identificação contendo nome e registro do CRC para controle da arbitragem.

VOLEIBOL MASCULINO: Somente participarão dos jogos atletas do sexo masculino, podendo ser profissionais habilitados, dependentes ou estudantes de contábeis (Universitário ou Técnico), sendo obrigatório durante o jogo manter sempre em quadra 3 (três) profissionais habilitados junto ao CRC. Os atletas profissionais em contabilidade deverão, em suas camisas, no braço direito, ter identificação contendo nome e registro do CRC para controle da arbitragem.

FUTSAL FEMININO: Somente participarão dos jogos atletas do sexo feminino, podendo ser profissionais habilitadas, dependentes ou estudantes de contábeis (Universitário ou Técnico), sendo obrigatório 2 (duas) profissionais habilitadas junto ao CRC na fase experimental (uma sempre em quadra) e 3 (três) profissionais habilitadas junto ao CRC quando somar na pontuação geral (duas sempre em quadra). As atletas profissionais em contabilidade deverão, em suas camisas, no braço direito, ter identificação contendo nome e registro do CRC para controle da arbitragem.

TÊNIS: Poderão participar dos jogos de tênis atletas profissionais habilitados, estudantes e dependentes. Na modalidade individual obrigatoriamente deverá ser profissional habilitado e na modalidade de duplas um atleta obrigatoriamente deverá ser profissional habilitado.

RÚSTICA: Serão aceitas inscrições de contabilistas, dependentes ou estudantes de contábeis (Universitário ou Técnico).

XII - REGULAMENTO TÉCNICO DE CADA MODALIDADE

Modalidade: Futsal

Art. 27º - As disputas do Futsal Masculino (Livre, Sênior, e Universitário) e Feminino serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Futsal e pelo disposto a seguir:

De acordo com o número de sindicatos inscritos, será utilizado o sistema de disputa previamente estabelecido, sendo que a duração das partidas será definida pela coordenação local.

A pontuação será atribuída de acordo com o seguinte critério:

Vitória - 3
Empate - 1
Derrota – 0

As contagens dos cartões não serão cumulativas nas fases e implicarão em suspensão automática, de acordo com o critério abaixo:

Três cartões amarelos - 1 jogo
Um cartão vermelho - 1 jogo, podendo ser ampliado de acordo com o julgamento da comissão disciplinar pelo enquadramento no Código Desportivo do SESC/RS.

Os critérios de desempate serão adotados de acordo com a seguinte ordem em todas as etapas dos Jogos EICON:

Entre duas ou mais equipes:

1. Confronto direto no turno ou chave;
 2. Maior número de vitórias no turno ou chave;
 3. Menor número de gols sofridos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;
 4. Maior número de gols feitos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;
 5. Sorteio.
- Em caso de empate, na semifinal ou final haverá disputa de penalidades, 3x3 alternados e posteriormente 1x1 até que se obtenha o vencedor.

Modalidade: Voleibol de Quadra

Art. 28º - As disputas do Voleibol Masculino e Feminino serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Voleibol e pelo disposto a seguir:

- Os jogos serão disputados em três sets, sendo que o terceiro set será pelo sistema “tie break” até quinze pontos em todas as fases da competição. Se as equipes chegarem empatadas em 14x14, o set se estenderá até que uma das equipes chegue aos 25 pontos, ou abra uma diferença de 02 pontos sobre a outra.

• A altura da rede será:

o Masculino – 2,43m;
o Feminino - 2,24 m;

- Os critérios de desempate serão adotados de acordo com a seguinte ordem em todas as etapas dos Jogos EICON:

1. Confronto direto
2. Maior número de vitórias na fase
3. Set's average (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos)
4. pontos average (divisão dos pontos vencidos pelos pontos perdidos)
5. Menor número de pontos sofridos na fase
6. Sorteio

- A pontuação será atribuída de acordo com o seguinte critério:

- * Vitória – 2 pontos
- * Derrota – 1 ponto

- Somente o primeiro jogo terá horário determinado para o início, os demais jogos terão a tolerância de 5 minutos.

Modalidade: Bocha

Art. 29º - As disputas da Bocha serão realizadas de acordo com a regra mundial, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado em Congresso Técnico.

Na competição de bocha será representado por um trio e um reserva. A partida será realizada em 8, 12 ou 15 pontos, conforme a organização determinar baseado no número de equipes inscritas.

Após a decisão do árbitro na marcação dos pontos e iniciada a jogada, não haverá mais direito à reclamação sobre a jogada anterior.

Os critérios de desempate serão adotados de acordo com a seguinte ordem em todas as etapas dos Jogos EICON:

• Entre duas ou mais equipes:

1. Confronto direto no jogo realizado no turno ou chave.
2. Maior saldo de pontos nos jogos realizados, no turno ou chave;
3. Maior saldo de pontos em todos os jogos realizados pelas equipes empatadas no turno ou chave;
4. Sorteio.

Havendo suspensão de um jogo por desconformidade de uma equipe em relação à decisão do árbitro, a competição prosseguirá com os demais jogos do carnê, enquanto se estiver aguardando o pronunciamento da Comissão Técnica.

• OBS: Serão adotados os seguintes itens relacionados abaixo:

- Os jogos poderão ser realizados com bochas fornecidas pelo Sesc, sendo permitido o uso de bochas particulares;
- Será obrigatório o uso de uniforme regulamentar para as equipes, caso a equipe não tenha o uniforme será permitido o uso de coletes do Sesc.

Modalidade: Canastra

Art. 30º - Disposições que regem a modalidade de canastra:

Primeira Fase: Havendo pelo menos um sindicato com número máximo de inscrições 4 (quatro) equipes, obrigatoriamente, cada equipe inscrita será cabeça de chave e as demais inferiores serão sorteadas e distribuídas proporcionalmente entre as chaves e jogarão entre si, classificando-se as duas melhores colocadas por chaves.

Segunda Fase: As equipes classificadas serão divididas, observando-se no que for possível, o critério adotado na primeira fase, ou por sorteio, em chaves e jogarão entre si, classificando-se as 4 (quatro) melhores equipes; os primeiros lugares ou o(s) melhor(s) segundos lugares, se precisar.

Terceira Fase: As duas melhores equipes serão consideradas primeiros lugares, e as outras duas equipes serão os segundos lugares. Jogarão os primeiros lugares contra os segundos lugares, por sorteio, serão definidas as equipes a se enfrentar.

Quarta Fase: As duas equipes vencedoras da fase anterior disputarão o primeiro lugar e as outras duas equipes perdedoras, disputarão o terceiro lugar, onde a partida final será jogada até 3.000 pontos.

A comissão organizadora reserva-se o direito de formar a estrutura das chaves de acordo com o número de equipes participantes, podendo, se necessário, até eliminar uma das fases.

Qualquer alteração nas fases deverá ser colocada aos participantes, no dia, antes de iniciar os jogos.

Regulamento da Canastra:

1) **Participantes:** As equipes de canastra deverão ser formadas por duplas, sendo sua formação de acordo com o descrito na modalidade do artº 26º.

2) Regras do Jogo:

2.1) **Início:** serão distribuídas 13 (treze) cartas, de uma a uma, para cada jogador, não contemplando morto .

2.2) Contagem dos Pontos:

- a) dos 3 (três) aos 7 (sete) - 5 pontos;
- b) dos 8 (oito) ao Rei - 10 pontos;
- c) o Ás vale - 15 pontos;
- d) coringas -20 pontos; (Utiliza-se além dos 2 (dois) 4

(quatro) coringões).

2.3) **Trincas:** só serão permitidas trincas de Ás, sendo estas sem coringa.

2.4) O Jogo:

a) Pontuação para abertura:

a.1) Abertura 45 (quarenta e cinco) pontos;

Primeira queimada sobe para 60 (sessenta) pontos;

Segunda queimada sobe para 75 (setenta e cinco) pontos; podendo fazer abertura com uma canastra independente do nº de pontos.

a.2) 1000 (mil) ou mais pontos, abertura com 75 (setenta e cinco) pontos;

Primeira queimada sobe para 90 (noventa) pontos; podendo fazer abertura com uma canastra independente do nº de pontos.

Segunda queimada sobe para 105 (cento e cinco) pontos;

a.3) Caso haja queimada, a nova pontuação vale para a dupla;

a.4) Para completar a pontuação necessária, no caso de levar o bolo (sobras da mesa), considera-se a última carta jogada.

b) Para pegar o bolo (sobras na mesa), o jogador deverá ter no mínimo 2 (duas) cartas na mão e estas deverão formar trinca ou seqüência com a última carta jogada, ou a carta jogada deverá ser colocada diretamente e, no caso de carta pré-colocada (retida na mão) deverá – se levar – abrir jogo novo. O jogador que ficar com somente 1 (uma) carta na mão, não poderá levar o bolo (sobras na mesa) mesmo que a última carta jogada seja colocada diretamente.

c) Quando não houver opção para descarte, ou mesmo por motivo estratégico, poderá ser jogado o coringa, que fecha a mesa para o próximo jogador, em qualquer situação, mesmo que o coringa seja uma carta colocada, ou seja, entre no lugar dele mesmo, como 2 (dois).

3) Tipos de Canastra:

a) Natural ou Limpa: formada sem coringas, ou com o coringa 2 (dois) no lugar dele mesmo (como dois). Vale 200 (duzentos) pontos.

b) Suja: formada com coringa de naipe diferente, ou do mesmo naipe quando não estiver no lugar dele. Valor 100 (cem) pontos.

c) Canastra de Ás a Ás (Ás, 1, 2, 3,... Q, K, Ás). Valor 500 (quinhentos) pontos.

d) W.O - Valor 2.000 (dois mil) pontos

4) Batida:

Para bater, a dupla deverá ter no mínimo uma canastra fechada. Valor 100 (cem) pontos.

As cartas não descartadas passarão para os adversários. Caso nenhuma das duplas conseguir bater/terminar o jogo, as cartas não descartadas não passarão para os adversários, não pontuando, por consequência para nenhuma das duplas.

5) Desempate:

Caso haja empate no número de vitórias ao final de uma fase, serão utilizados os seguintes critérios para desempate:

- 5.1) Confronto direto;
- 5.2) Saldo de pontos (de todas as partidas);
- 5.3) Sorteio.

6) Proibições:

6.1) Não será permitido o acesso ao recinto dos jogos, às pessoas que não participarem dos mesmos, incluindo-se os participantes dos jogos encerrados.

6.2) Não será permitido fumar durante a realização dos jogos, na mesa de jogos ou no recinto onde estiverem ocorrendo os mesmos.

Modalidade: Bolão

Art. 31º - As disputas do Bolão serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Bolão e pelo disposto neste regulamento:

1) Das equipes: As equipes de Bolão deverão ser formadas por duplas, sendo sua formação de acordo com o descrito na modalidade do artº 26º.

2) Se houver inscrição de até 5 equipes no mesmo encontro todas as equipes jogaram entre si, e as equipes que somarem o maior número de pontos serão classificadas para o 1º, 2º e 3º lugar. Se tivermos um número de inscrição superior a 5 (cinco) equipes, será formado duas chaves classificando-se os dois melhores de cada chave e assim disputarão as semi-finais e as finais.

3) Dos pontos: Cada atleta terá direito a 20 (vinte) arremessos, sendo dez no caso de duas canchas, ou cinco no caso de quatro canchas em cada cancha e a primeira bola de experiência opcional em cada cancha.

4) Do desempate: Em caso de empate, tanto por equipe como individualmente, vencerá quem tiver maior número de nozes, persistindo o maior número de oitos e, assim, regressivamente.

O Jogo:

01) O jogo de Bolão, Bola 23 cm., é disputado entre equipes, sendo este, jogado Individualmente por cada jogador da equipe.

02) As equipes serão compostas por duplas mistas (de acordo com o artigo 26) e serão computados os pontos de 3 (três) atletas de cada sexo por equipe com o melhor desempenho individual independente de formarem dupla.

03) Os jogos entre as equipes, serão efetuados na modalidade caminhada, com cada bolonista arremessando por jogo 20 (vinte) bolas, sem viela determinada, sendo:

- 05 (cinco) bolas na pista 1 ou A
- 05 (cinco) bolas na pista 2 ou B
- 05 (cinco) bolas na pista 3 ou C
- 05 (cinco) bolas na pista 4 ou D

Parágrafo único: em caso de duas pistas, o jogo entre as equipes, será efetuado na modalidade caminhada, com cada bolonista arremessando por jogo 20 (vinte) bolas, sem viela determinada, sendo: 10 (dez) bolas na pista 1 ou A

10 (dez) bolas na pista 2 ou B

04) Haverá Bola de Experiência, em todos os jogos, e em todas as pistas. Ficando o reconhecimento de pistas a critério do promotor do evento. Em caso de pavilhão e duas pistas, apenas a primeira bola em cada pista, poderá ser de experiência. Caso a 1ª bola seja 9 pinos não terá experiência.

05) Só são válidos os pinos caídos, não valendo pinos deslocados ou inclinados.

06) Cada equipe terá direito a inscrever um técnico;

07) Para efetuar o arremesso de seis bolas, em virtude do primeira ser de experiência o atleta terá o tempo de 05 (cinco) minutos. Após o término do tempo, o atleta terá mais 30 (trinta) segundos, para efetuar o arremesso, caso já esteja com a bola nas mãos. Não completando seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito a efetuá-los, marcando-se "zero" para os demais arremessos.

08) Toda a equipe, inclusive o técnico, terão de estar devidamente uniformizados e calçando tênis ou similar com solado de borracha.

09) Os arremessos são caracterizados pelo lançamento da bola, antes do risco delimitador da zona de corrida e arremesso, devendo a bola tocar a pista obrigatoriamente, antes desta delimitação. O atleta durante os arremessos, enquanto aguarda o retorno da bola, não poderá sair da zona de corrida/arremesso, e quando for efetuar o arremesso da bola, não poderá pisar na faixa que limita o início da zona de corrida/arremesso, o atleta quando terminar os lançamentos da pista 4 ou D, não poderá sair da zona de arremesso sem que todos os outros atletas tenham terminado seus arremessos e o árbitro autorizado. O cartão é aplicado apenas ao atleta. Caso ocorra tais infrações, ele será punido conforme segue:

A) Cartão Amarelo, como advertência à infração cometida.

B) Na reincidência, em qualquer pista, o atleta será advertido com Cartão Azul e nesse caso , implica automaticamente na perda de 01 (um) ponto, no final daquela passada.

C) Na terceira infração será penalizado com Cartão Vermelho, e nesse caso implica automaticamente na perda de 09 (nove) pontos, no final da passada.

Depois do cartão vermelho, todas as infrações serão punidas da mesma forma, com Cartão Vermelho e perda de 09 (nove) pontos.

10) Será declarada vencedora a equipe cuja a soma dos 6 jogadores (3 atletas de cada sexo) obtiver o maior número de pontos.

11) Critérios de desempate:

- a) Maior número de 9 entre os atletas pontuadores;
- b) Maior número de 8 entre os atletas pontuadores;
- c) Sorteio

Modalidade: Rústica

Art. 32º - Disposições que regem a modalidade rústica 5 km:

1) **Distância:** 5 Km

2) **Percurso:** local, largada/chegada: a ser definido pelo organizador do evento

3) **Categorias:**

3.1) Individual

3.1.1) Masculino A/Feminino A – completando 16 anos no ano até 25 anos;

3.1.2) Masculino B/Feminino B – completando 26 anos no ano até 35 anos

3.1.3) Masculino C/Feminino C - completando 36 anos no ano até 45 anos.

- 3.1.4) Masculino D/Feminino D - completando 46 anos no ano até 55 anos.
- 3.1.5) Masculino E/Feminino E - completando 56 anos no ano até 65 anos.
- 3.1.6) Masculino F/Feminino F - completando 66 anos no ano em diante.

4) **Considerações:**

4.1) Gerais:

4.1.1) Todos os participantes deverão percorrer o percurso a pé.

4.1.2) Será obrigatório o uso de numeração, previamente fornecida pela organização da prova, fixada ao corpo do participante, em local visível.

4.1.3) A fim de estabelecer um critério para a classificação das entidades participantes da modalidade esportiva Rústica, junto à classificação geral do EICON/RS, ficam convencionadas as seguintes pontuações para as entidades:

- a) - 13 (treze) pontos para o primeiro lugar.
- b) - 08 (oito) pontos para o segundo lugar.
- c) - 04 (quatro) pontos para o terceiro lugar.
- d) - 02 (dois) pontos para o quarto lugar.

4.1.3.1) Os critérios para classificação ditados, no item 4.1.3, serão apurados individualmente por categorias e faixas de idade dentro da categoria Rústica e obedecerão aos somatórios de pontos obtidos em cada prova, sendo:

- 1º colocado – 3 (três) pontos
- 2º colocado – 2 (dois) pontos
- 3º colocado – 1 (um) ponto

4.1.4) Caso, após o somatório dos pontos para a classificação das entidades participantes da modalidade Rústica, for verificado empate, o critério para desempate deverá seguir a seguinte ordem, tanto para o resultado da prova, bem como para a classificação geral:

- a) – Entidade cujo atleta participante na categoria individual tiver completado a prova em menor tempo;
- b) – Entidade com maior número de inscritos na Rústica;
- c) – Sorteio.

5) **Tolerância:**

5.1) Os atletas inscritos nessa modalidade terão uma Tolerância máxima de 10min para largada em relação ao horário determinado pela organização.

Modalidade: Tênis

Art. 33º - As disputas do Tênis serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Tênis e pelo disposto neste regulamento:

Os jogos serão disputados em um set profissional (a 8 games). Se houver empate em 7 games a 7, o jogo acabará em 9 games. Se o empate for em 8 games a 8, será disputado um tie-break a 11 pontos, ou quando a diferença for dois pontos de diferença, a partir de 10 a 10, encerrando a partida em 9 games a 8.

Critérios de Desempate:

- 2. Número de vitórias;
- 3. Confronto direto;
- 4. Saldo de games;
- 5. Sorteio.

O tenista que por qualquer motivo abandonar seu jogo terá contra si a derrota da partida sem direito a nenhum tipo de recurso.

Será aplicado o WO pela Comissão Organizadora da competição nos seguintes casos:

- a) Quando um dos tenistas deixar de comparecer ao jogo marcado;
- b) Quando um tenista comunicar a Comissão sua impossibilidade de jogar na data ou na hora prevista;
- c) em caso de dupla ausência dos tenistas será aplicado o WO duplo.

A tolerância de espera para o início do jogo será de 15 minutos a contar da hora marcada para o início da partida. O tenista faltoso a este critério perderá por WO.

Modalidade: Futebol Society

Art. 34º - As disputas do Futebol Society serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Soccer Society e pelo disposto neste regulamento:

1) A organização do evento, em função do tamanho dos campos e dos costumes locais, é quem irá estabelecer o tipo de gramado (natural ou artificial) bem como o número de atletas participantes, tendo como opção:

- a) Goleiro, sete jogadores de linha e sete reservas;
- b) Goleiro, seis jogadores de linha, e oito reservas.

2) para início ou continuação de uma partida, a equipe deverá ter no mínimo 5 atletas em campo. Se a equipe ficar com 4 atletas no decorrer do jogo, e estiver ganhando ou empatando, o placar será revertido em 1x0 para o adversário, se a mesma estiver perdendo, o placar permanece o mesmo.

3) O número de substituições é ilimitado, sendo que o jogador substituído poderá voltar quantas vezes achar necessário, a troca de atletas será feita sempre ao lado do mesário área técnica.

4) qualquer atleta poderá trocar de posição com o goleiro, desde que o árbitro seja informado e autorize a troca sempre com a bola fora de jogo.

5) O atleta poderá ser punido com:

- Cartão Amarelo -continua jogando a partida; porém, se na próxima levar outro cartão amarelo, ficará fora da partida subsequente da sua equipe;
- Cartão Azul – sai do jogo podendo ser substituído, mas não poderá jogar na partida subsequente da sua equipe.
- Cartão Vermelho — sai do jogo, sem ser substituído, ficando uma partida subsequente da sua equipe sem jogar.

6) O árbitro da partida é considerado “Corpo Neutro” logo se a bola bater no mesmo, estando ele dentro do campo a partida terá sequência normal como se nada tivesse ocorrido.

7) Critérios de desempate:

1. Confronto direto no turno ou chave;

2. Maior número de vitórias no turno ou chave;

3. Menor número de gols sofridos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;

4. Maior número de gols feitos nos jogos entre as equipes no turno ou chave;

5. Sorteio.

• Em caso de empate, na semifinal ou final haverá disputa de penalidades, 3x3 alternados e posteriormente 1x1 até que se obtenha o vencedor.

8) As contagens dos cartões não serão cumulativas nas fases e implicarão em suspensão automática, de acordo com o critério abaixo:

Três cartões amarelos - 1 jogo

Um cartão vermelho - 1 jogo, podendo ser ampliado de acordo com o julgamento da comissão disciplinar pelo enquadramento no Código Desportivo do SESC/RS.

9) O tempo de duração de uma partida será definido pela comissão organizadora dos jogos bem como a definição da solicitação de tempo, de acordo com a quantidade de equipes e o número de campos disponíveis.

10) A duração de qualquer dos tempos deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.

11) para efeito de classificação, aplicar-se-á o seguinte:

a) 03 (três) pontos por vitória;

b) 01 (um) ponto por empate.

AÇÃO DO GOLEIRO (TIRO LIVRE INDIRETO)

1) após a cobrança de um tiro de meta executado pelo goleiro exclusivamente com o uso das mãos ou por um jogador com o uso dos pés, o goleiro só poderá receber a bola em devolução, com as mãos desde que não sejam devolvidos com os pés.

2) O goleiro não deve utilizar artifícios que visivelmente retardem o andamento normal da partida.

3) para repor a bola em jogo, tanto no tiro de meta como no recuo o goleiro ou atleta terá no máximo 06 (seis) segundos.

• MEDIDAS PUNITIVAS

A partir da quinta falta cometida pela mesma equipe a ocorrência de todas as faltas posteriores (num mesmo tempo da partida) determinarão uma cobrança de um tiro livre direto sem barreiras a ser cobrado pela equipe adversária a 15 (quinze) metros da meta adversária. O número de faltas acumulativas volta a zero por ocasião do intervalo da partida. Caberá ao representante informar ao árbitro e atletas através da exibição de placa nº5 a quinta falta de cada tempo cometido pelas equipes. Quando da execução da cobrança do tiro sem barreira todos os atletas, exceto o goleiro, devem posicionar-se atrás da linha de meio de campo.

• TIRO LIVRE INDIRETO E DIRETO

O tiro indireto é aquele que para resultar em gol precisa necessariamente a bola ser tocada antes de entrar na meta por qualquer outro jogador que não aquele que executou o chute. Para execução de um tiro livre direto, com formação de barreira os jogadores da equipe adversária devem manter uma distância mínima de 5m (cinco metros) da bola. Qualquer atleta em campo poderá desferir os tiros livres, inclusive o goleiro. Para cobrança do tiro livre indireto não é necessária a autorização do árbitro. Para a cobrança do tiro livre direto sem barreira é necessária a autorização do árbitro. Quando da cobrança desta falta os outros jogadores deverão estar posicionados atrás da linha de meio de campo no campo de defesa da equipe executante da cobrança. Nas cobranças de lateral só será válido o tempo se a bola bater em qualquer atleta no campo exceto o goleiro.

XIII - DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS

Art. 35º - O presente regulamento, após lido e discutido, foi aprovado pelos representantes da FEDERACON, representantes da Comissão de Esportes e demais contabilistas presentes, conforme ata, em reunião realizada no dia 17 de Março de 2017, passando a vigorar a partir da presente data.

Aprovado em Assembléia Geral Extraordinária pelo Conselho de Representantes da FEDERACON/RS, realizada no dia 17 de Março de 2017, estando presentes os Sindicatos de: Caxias do Sul, Lajeado, Passo Fundo, Pelotas, Porto Alegre, Rio Grande, Santa Cruz do Sul, Santa Maria, São Leopoldo, Canoas, São Leopoldo, Uruguaiana, Ijuí e Santa Rosa.

Aprovado também pela COMISSÃO DE ESPORTES:

Presidente – Darci Vilmar Anton

Vice Presidente Nazareno Jorge Domingos

Santa Cruz do Sul - Rugar Kanitz

Santa Rosa -

.....

São Leopoldo -

.....

Uruguaiana -

.....