

## **REGULAMENTO DE QUEIMADA**

ART.1º - A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as seguintes regras:

### **REGRA 1 - A QUADRA**

1.1 - A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

1.2 - As linhas fazem parte da quadra de jogo.

### **REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO**

2.1 - A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 08 (oito) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

2.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

2.3 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

2.4 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 01 (um) minuto para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 02 (dois) minutos. (morte súbita / ou seja, a equipe que queimar primeiro, vence).

### **REGRA 3 - A BOLA**

3.1 - A bola a ser utilizada será:

Categoria Mirim e Infantil: Bola em PVC espesso sem câmara de ar, 270 grs.

### **REGRA 4 - O UNIFORME**

4.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção ou Calça que permita a prática da modalidade.

### **REGRA 5 - OS JOGADORES**

5.1 - A equipe será constituída por 15 jogadores, sendo 10 (dez) titulares e 05 (cinco) reservas.

5.2 – A equipe deverá dar início à partida com no mínimo 08 (Oito) atletas.

5.3 – Substituições: Poderão ser efetuadas até 05 substituições, sendo que as mesmas serão efetuadas durante a partida. Jogadores já “Queimados” durante o jogo, se forem substituídos, só poderão retornar à partida na posição de outro jogador “Queimado”.

5.4 - O capitão da equipe ou os atletas “queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento, bem como das laterais demarcadas sem invadir a quadra adversária (pisar na linha ou adentrar na mesma) a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

5.5 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

5.6 - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.

5.7 - O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.

5.8 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

5.9 - Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.

5.10 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

5.11 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

5.12 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".

5.13 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este **não** será considerado "Queimado".

5.14 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este **não** será considerado "Queimado".

5.15 - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele **não** será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

"5.16 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo". O primeiro lançamento do Atleta queimado, deverá ser "passivo", ou seja, não poderá queimar seus adversários.

5.17 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

#### **REGRA 6 - O CAPITÃO**

6.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e deverá obrigatoriamente ser identificado antes do início da partida.

6.2 - O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição.

#### **REGRA 7 - O TIRO DE SAÍDA**

7.1 - O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.

7.2 - Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

7.3 - Antes da prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.

7.4 - A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

#### **REGRA 8 - O JOGO PASSIVO**

8.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "queimar" um atleta adversário.

8.2 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

8.3 - O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

## **REGRA 9 - O BANCO DE RESERVAS**

10.1 - O banco de reservas será composto de: 05 (Cinco) atletas reservas, 01 (um) Professor e 01 (um) auxiliar conforme Ficha de Inscritos (Comissão Técnica).

10.2 – O Professor e/ou Auxiliar deverão permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação.

## **REGRA 10 - AS SANÇÕES**

11.1 - Os atletas e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

11.2 - São infrações a serem punidas com advertência:

11.2.1 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

11.2.2 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

11.3 - São infrações a serem punidas com exclusão:

11.3.1 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

11.3.2 - Reincidência após advertência.

11.3.3.- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

11.3.4 - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

11.3.5 - Um atleta excluído não poderá ser substituído.

11.3.6 - A Comissão Técnica punida com exclusão ficará impedida de continuar na partida e, de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgados pela Comissão Organizadora.

ART. 2º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação dos JES/2019.

Sorocaba, 20 de Fevereiro de 2019.

**Simeí Fernando Lamarca**  
Secretário de Esportes e Lazer