

## REGULAMENTO QUEIMADA

**Art. 1º** - A competição será realizada para os estudantes-atletas, conforme descrição na tabela abaixo:

CATEGORIAS	ANO DE NASCIMENTO		
<b>PRÉ-MIRIM</b>	<b>08 ANOS</b> NASCIDOS - 2017	<b>09 ANOS</b> NASCIDOS - 2016	<b>10 ANOS</b> NASCIDOS - 2015
<b>MIRIM</b>	<b>10 ANOS</b> NASCIDOS - 2015	<b>11 ANOS</b> NASCIDOS - 2014	<b>12 ANOS</b> NASCIDOS - 2013
<b>INFANTIL</b>	<b>12 ANOS</b> NASCIDOS - 2013	<b>13 ANOS</b> NASCIDOS - 2012	<b>14 ANOS</b> NASCIDOS - 2011
<b>INFANTO</b>	<b>15 ANOS</b> NASCIDOS - 2010	<b>16 ANOS</b> NASCIDOS - 2009	<b>17 ANOS</b> NASCIDOS - 2008
<b>JUVENIL</b>	<b>17 ANOS</b> NASCIDOS - 2008	<b>18 ANOS</b> NASCIDOS - 2007	X

### Art. 2º - A QUADRA

**2.1** - A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 14 metros de comprimento e 07 metros de largura ou adaptável conforme o local de realização.

### Art. 3º - A DURAÇÃO DO JOGO, SISTEMA DE DISPUTA e PONTUAÇÃO.

**3.1**- A partida terá duração de 01 (TEMPO) tempos de 10 (DEZ) minutos.

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

**3.3** - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores adversários "queimados".

**3.4** - 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, se persistir o empate o será acrescido outra prorrogação até que haja um vencedor.

**3.5** O sistema de disputa aplicado será o de rodízio simples, podendo adequasse os casos que asseguram as escolas adventista durante a primeira fase da competição a não realização de seu jogo aos sábados.

- I. Os confrontos dentro das chaves (grupos) na fase classificatória serão da seguinte maneira, podendo serem ajustado mediante necessidade de logística da competição.

EQUIPES	1ºRODADA	2ºRODADA	3ºRODADA	4ºRODADA	5ºRODADA
<b>2 EQUIPES</b>	1X2	2X1	1X2*	-	-
<b>3 EQUIPES</b>	2X3	3X1	1X2	-	-
<b>4 EQUIPES</b>	1X4 / 2X3	3X1 / 4X2	1X2 / 3X4	-	-
<b>5 EQUIPES</b>	2X5 / 4X3	5X1 / 3X2	1X4 / 3X5	1X3 / 4X2	2X1 / 5X4

3.6 - Será concedida a seguinte pontuação:

- Vitória no tempo normal – 3 (três) pontos;
- Vitória na prorrogação – 2 (dois) pontos;
- Derrota no tempo normal – 0 (zero) ponto;
- Derrota na prorrogação - 1 (um) ponto;
- Vitória por WxO – 3 (três) pontos e 1 (um) ponto a favor;
- Derrota por WxO – 0 (zero) pontos e 1 (um) ponto contra.

3.7 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA FASE CLASSIFICATÓRIA

\* Quando houver empate entre 2 (duas) ou mais equipes de mesmo grupo na fase classificatória, o desempate será da seguinte forma:

ENTRE DUAS EQUIPES	ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPES
1 confronto direto;	2 maior número de vitórias; 3 maior saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas; 4 maior números de pontos marcados em todos os jogos da fase. 5 menor número de pontos sofridos em todos os jogos da fase; 6 Sorteio.

#### Art - 4º A BOLA

4.1 - A bola a ser utilizada será: bola de iniciação nº 08 para todas as categorias, Pré-Mirim / Mirim / Infantil e Infante. Masculino e Feminino.

#### Art - 5º - O UNIFORME

5.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de camiseta ou coletes, short que permita a prática da modalidade.

#### Art - 6º - OS JOGADORES

6.1 - A equipe será constituída por 10 jogadores, sendo 08 (OITO) titulares e 02 (dois) reservas.

6.2 – A equipe deverá dar início à partida com no mínimo 05 (CINCO) atletas, observa-se ainda que os números de jogadores ausentes da quantidade de 08 será considerado atleta queimado.

6.3 – Substituições: Poderão ser efetuadas até 02 substituições, sendo que elas serão efetuadas durante a partida. Jogadores já “Queimados” durante o jogo, NÃO poderá ser substituído.

6.4 - O capitão da equipe ou os atletas “queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais dela, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento, sem invadir a quadra adversária a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

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

6.6 - O jogador que pisar nas linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, ou não, será considerado "queimado".

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

6.8 - 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.

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

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

6.11 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, só será considerado o último atleta "Queimado".

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

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

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

6.15 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo".

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

## **Art - 07 - O CAPITÃO**

7.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e deverá obrigatoriamente ser identificado antes do início da partida, podendo ou não utilizar faixa de identificação.

7.2 - 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.

7.3 O capitão de cada equipe terá direito a 01 (uma) vida, isto é, poderá ser "Queimado" 01(uma) vez e permanecer na competição.

## **Art - 08 - O TIRO DE SAÍDA**

8.1 - 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.

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

### **Art - 09 - O JOGO PASSIVO**

9.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

9.2 - O jogo passivo será permitido até o 5º (QUINTO) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

9.3 – O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos após o início da contagem da arbitragem, O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

### **Art - 10 - O BANCO DE RESERVAS**

10.1- O banco de reservas será composto de: 02 (dois) 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.

### **Art - 11 - AS SANÇÕES**

11.1 - Os atletas e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho). O atleta punido com cartão vermelho será considerado atleta queimado.

11.2 - São infrações a serem punidas com advertência:

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

11.4- Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

11.5 - São infrações a serem punidas com exclusão:

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

11.7- Reincidência após advertência.

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

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

11.10- Um atleta excluído não poderá ser substituído.

11.11- 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.

### **REGRA 12 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM**

12.1 - A equipe de arbitragem é composta por 01 (um) árbitro principal, 02 (dois) assistente de linha, 01 (um) mensário/cronometrista.

**PARAGRAFO ÚNICO** - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação dos Jeí's/ParaJeí's 2025.