

REGULAMENTO QUEIMADA

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

CATEGORIAS	ANO DE NASCIMENTO		
PRÉ-MIRIM	08 ANOS NASCIDOS - 2018	09 ANOS NASCIDOS - 2017	10 ANOS NASCIDOS - 2016
MIRIM	10 ANOS NASCIDOS - 2016	11 ANOS NASCIDOS - 2015	12 ANOS NASCIDOS - 2014
INFANTIL	12 ANOS NASCIDOS - 2014	13 ANOS NASCIDOS - 2013	14 ANOS NASCIDOS - 2012
INFANTO	15 ANOS NASCIDOS - 2011	16 ANOS NASCIDOS - 2010	17 ANOS NASCIDOS - 2009

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	1º RODADA	2º RODADA	3º RODADA	4º RODADA	5º RODADA
2 EQUIPES	1X2	2X1	1X2*	-	-
3 EQUIPES	2X3	3X1	1X2	-	-
4 EQUIPES	1X4 / 2X3	3X1 / 4X2	1X2 / 3X4	-	-
5 EQUIPES	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 número 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 2026.

IMPERATRIZ, 10 de ABRIL de 2026.