

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE QUEIMADA

Art. 1º - A competição de Queimada será realizada de acordo com o que dispuser este regulamento.

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.

1.3 A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 05 (seis) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

Art. 2º - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

2.1 - O cronômetro não será parado durante as substituições.

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

2.3 - 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).

Art. 3º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção.

Art. 4º - A equipe será constituída por 12 jogadores, sendo 10 (dez) titulares e 02 (dois) reservas.

4.1 – A equipe poderá dar início a partida com 02 (dois) atletas.

4.2 - 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 meio ou de seu prolongamento, a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

4.3 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.

4.4 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.

4.5 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.

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

4.7 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.

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

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

4.10 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".

4.11 Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "queimado".

4.12 Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "queimado".

4.13 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.

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

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

Art. 5º - Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braga-deira para diferenciá-lo dos demais jogadores.

I. 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.

II. O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando for queimado.

Art. 6º Cada equipe poderá efetuar substituições ilimitadas.

6.1 A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola.

6.2 O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra.

Art. 7º 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.

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

7.2 Antes de cada prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.

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

Art. 8º - Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

8.1 são infrações a serem punidas com advertência:

8.2 atitudes antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

8.3 colocar o adversário em perigo durante suas ações.

8.4 são infrações a serem punidas com exclusão:

8.5 atitudes antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

8.6 reincidências após advertência.

8.7 agressões física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

8.8 um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

8.9 um atleta excluído não poderá ser substituído.

8.10 os técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão, ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente.

Art. 9º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.