



## XXIII JOGOS INTERCOLEGIAIS 2014

# Regulamento Específico

## Queimada

### 1 – Regras

A competição de Queimada dos Jogos Intercolegiais de Juiz de Fora 2014 obedecerá às regras específicas desse Regulamento que se encontram em anexo (Anexo 1).

### 2 - Categorias de Idade

- **Módulo I - Infantil:** nascidos em 2000, 2001 e 2002.
- **Módulo II - Juvenil:** nascidos em 1997, 1998 e 1999.

Será permitida nas modalidades coletivas a participação de atletas com idade inferior da categoria, desde que não ultrapasse 50% do número máximo de inscritos da escola na modalidade.

Só será permitida a participação no módulo superior os dois anos de nascimento antecedentes a categoria (Ex.: Módulo I – permitido atletas nascidos em 2002 e 2003; Módulo II – permitido atletas nascidos em 2000 e 2001).

### 3 – Inscrição

As entidades deverão confirmar em formulário próprio de inscrição, disponível no site da Prefeitura de Juiz de Fora, no endereço abaixo:

[http://www.pjf.mg.gov.br/secretarias/sel/jogos\\_intercolegiais/inscricoes.php](http://www.pjf.mg.gov.br/secretarias/sel/jogos_intercolegiais/inscricoes.php)

a relação nominal das alunas-atletas deverá ser entregue até o dia **07/04/2014** (segunda-feira), na Secretaria de Esporte e Lazer, devidamente assinada pelo Diretor (a) ou representante da escola.

§ 1º - As fichas só poderão ser complementadas com autorização do diretor (a), em formulário próprio fornecido pela coordenação até 48 horas antes do jogo.

#### **4 – Sistemas de disputa**

A forma de disputa estará condicionada ao número de inscritos.

#### **5 – Realizações das partidas**

Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munidos da relação nominal de seus alunos-atletas e respectivos documentos.

As partidas serão disputadas em 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre o 1º e 2º tempo.

Cada equipe será composta por 09 (nove) jogadoras, sendo que o número mínimo para se iniciar a partida é de 07 (sete) atletas; neste caso, significará a perda de um ponto por atleta.

Poderão ser feitas 08 (oito) substituições no máximo, e somente no intervalo da partida.

As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terá tantas prorrogações de 03 (minutos) minutos, quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

#### **6 – Penalidades**

Cumprirá suspensão automática no próximo jogo a aluna-atleta que for expulsa da partida.

O técnico, auxiliar ou dirigente que for expulso da partida cumprirá suspensão automática na próxima partida que sua escola participar, independente da categoria.

## **7 – Dos Uniformes**

As equipes deverão se apresentar até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, devidamente uniformizadas, com camisas iguais e numeradas. Sugerimos que os alunos utilizem tênis para evitar acidentes.

## **8 – Classificação**

A pontuação para a classificação geral será a seguinte:

1º lugar – 13 (treze) pontos;

2º lugar – 08 (oito) pontos;

3º lugar – 05 (cinco) pontos;

4º lugar – 03 (três) pontos;

5º lugar – 02 (dois) pontos;

6º lugar – 01 (um) ponto.

# ANEXO I

## REGRAS DE QUEIMADA

### 1 - A Quadra

1.1 – A quadra a ser utilizada é a de voleibol – 18 m X 09 m.

1.2 – As linhas fazem parte da quadra de jogo.

### 2 – A Duração da Partida

2.1 – A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos cada, com 03 (três) minutos de intervalo.

2.2 - As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terá tantas prorrogações de 03 (minutos) minutos, quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

2.3 – A partida se inicia e encerra-se com o apito do árbitro.

2.4 – O cronômetro será parado quando o árbitro solicitar.

2.5 – Será vencedora a equipe que decorrido o tempo regulamentar, tenha o maior número de jogadoras adversárias queimadas, considerando o somatório do 1° e do 2° tempo.

2.6 – Em caso de empate no final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos. Persistindo o empate, haverá nova prorrogação até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

### 3 – A Bola

3.1 – A bola a ser utilizada será a de voleibol.

### 4 – Os Jogadores

4.1 – A equipe será constituída por 17 (dezessete) jogadores, sendo 09 (nove) titulares e 08 (oito) reservas.

4.2 – A equipe poderá dar início à partida com o mínimo de 07 (sete) atletas. Neste caso, significará a perda de 01 (ponto) por atleta ausente.

4.3 – As substituições só poderão ser efetuadas no intervalo da partida.

## **5 – Situações de Queimada**

5.1 – A atleta somente poderá quicar a bola após tê-la segurado.

5.2 – Será considerada queimada a jogadora que for atingida em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão.

5.3 – Será considerada queimada a jogadora que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.

5.4 – Se a atleta segurar a bola e cair com ela dominada não será considerada queimada, mesmo que a bola toque o chão.

5.5 – Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (duas) ou mais jogadoras da mesma equipe e depois cair no chão, a última a ser tocada pela bola estará queimada.

5.6 – Se a bola tocar simultaneamente o chão e a jogadora, esta não será considerada queimada.

5.7 - Se a bola tocar em uma jogadora e antes de tocar o chão for segurada por uma companheira de equipe ou tocada por qualquer jogadora da equipe adversária, não será considerada queimada.

5.8 – A atleta após ser queimada deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, sendo que a mesma deverá realizar o arremesso. E onde deverá permanecer até o final do 1° ou 2° tempo, somente podendo retornar à quadra de jogo caso volte a queimar uma jogadora da equipe adversária.

5.9 – A jogadora que se dirigir ao outro lado da quadra mesmo depois de queimada, não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

5.10 – A atleta queimada irá para a zona morta, tendo direito ao arremesso de recuperação, inclusive a última atleta a ser queimada.

5.11 – Se uma atleta deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola, não significando que esteja queimada.

5.12 – Uma atleta não poderá sair da quadra de jogo para fugir dos arremessos; caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo a mesma advertida. Persistindo em sair da quadra, a mesma será considerada queimada.

5.13 – Uma atleta que estiver caída ao solo por acidente, não poderá ser queimada.

## **6 – Arremesso**

6.1 – Todas as jogadoras poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que as mesmas não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra.

6.2 – Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela lateral da quadra adversária, a posse de bola será da outra equipe.

6.3 – Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela linha de fundo da quadra adversária, a bola pertencerá às jogadoras que ali estiverem. Caso a zona morta esteja vazia, a posse de bola será das jogadoras não queimadas.

6.4 – Ao arremessar a bola, se a mesma sair para trás e ultrapassar a linha divisória, a bola pertencerá às atletas queimadas da equipe adversária.

6.5 – A atleta que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola para outra colega da mesma equipe.

6.6 - A jogadora que pisar ou ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando a equipe com a posse de bola, perderá a posse da mesma, passando a jogada para a equipe adversária.

## **7 – Inícios do Jogo**

7.1 – O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.

7.2 – Após o intervalo do primeiro tempo, o arremesso de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

7.3 – Antes da prorrogação, quando necessária, haverá um novo sorteio.

7.4 – A troca de quadra será feita após o intervalo do jogo.

## **8 – Jogo Passivo**

8.1 – Será considerado jogo passivo toda bola que não seja arremessada com intenção de queimar as jogadoras adversárias.

8.2 – O jogo passivo será permitido até o terceiro arremesso consecutivo. O não cumprimento deste implicará na perda da posse de bola.

8.3 - A atleta poderá ficar de posse de bola no máximo por 10 (dez) segundos.

## **9 – Das Penalidades**

9.1 – A atleta que cometer atos de indisciplina será advertida com cartão amarelo e esta deverá se dirigir a zona morta, sendo considerada queimada. Caso esta já esteja queimada, outra atleta de sua equipe deverá se dirigir a zona morta e será considerada queimada.

9.2 – Em caso de reincidência a atleta receberá o cartão vermelho sendo expulsa da partida, e sua equipe permanecerá incompleta até o final da partida. Se a punição ocorrer no primeiro tempo, a equipe perderá dois pontos ao final da partida. Caso a expulsão aconteça no segundo tempo, a equipe perderá um ponto ao final da partida.

9.3 – De acordo com o ato indisciplinar da atleta, o árbitro poderá expulsar a atleta, sem a necessidade da advertência.

## **10 - Arbitragem**

10.1 – A equipe de arbitragem será composta por 02 (dois) árbitros.

## **11 – Observações Gerais**

11.1 – A contagem de pontos será feita pelo número de atletas colocados na zona morta ao término do primeiro e segundo tempos.

11.2 - Ao iniciar o segundo tempo, as atletas colocadas na zona morta voltam às suas equipes como se estivesse começando o jogo.

11.3 - decorrer de uma partida, sendo colocadas todas as atletas de uma equipe na zona morta, estas voltam à sua quadra dando continuidade ao jogo sem trocar de quadra.

11.4 – O técnico não terá direito a pedir tempo no decorrer da partida.

11.5 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos Intercolegiais.