



JF

Secretaria
de **Esporte**
e **Lazer**

PREFEITURA



PREFEITURA

REGULAMENTO QUEIMADA 2017

Regulamento Queimada 2017



Art. 1º - A competição de Queimada dos XXIV Jogos Intercolegiais obedecerá às regras específicas desse Regulamento que se encontram em anexo (Anexo I).

Art. 2º - O Congresso Técnico da modalidade, de participação obrigatória para os representantes das escolas, será realizado no dia **19 de setembro de 2017 às 10 horas na Secretaria de Esporte e Lazer.**

§1º - A escola que não se fizer representar ou não enviar justificativa de ausência, não terá efetivada sua inscrição na modalidade.

§2º - A ausência deve ser justificada por escrito e encaminhada à Coordenação Geral dos Jogos Intercolegiais via e-mail ou presencialmente na Secretaria de Esporte e Lazer, até o horário previsto para o início do Congresso Técnico.

Art. 3º - A participação na modalidade será mediante a entrega da ficha de inscrição, devidamente preenchida, fornecida pela Coordenação Geral dos Jogos Intercolegiais **até o dia 18 de setembro de 2017 às 18 horas na Secretaria de Esporte e Lazer** e efetivada pelo representante da escola no respectivo Congresso Técnico.

§1º - Cada entidade poderá inscrever no mínimo 09 (nove) e no máximo de 17 (dezessete) alunas-atletas por módulo.

§2º - Poderão inscrever-se em cada categoria as alunas-atletas nascidas nos referidos anos:

- a) **Categoria Infantil (Módulo I)** as atletas nascidas nos anos de **2003, 2004 e 2005;**
- b) **Categoria Juvenil (Módulo II)** as atletas nascidas nos anos de **2000, 2001 e 2002.**
- c) Será permitida a participação de alunas-atletas com idade inferior à categoria, desde que não ultrapasse 25%, arredondados para cima, do número máximo de inscritas na escola na modalidade;
- d) Só será permitida a participação no módulo superior o último ano de nascimento antecedentes a categoria (Ex.: Módulo I – permitido alunas-atletas nascidas em 2006; Módulo II – permitido alunas-atletas nascidas em 2003).
- e) Havendo espaço na ficha de inscrição, será permitida a complementação de alunas-atletas até 48 horas antes do horário previsto em tabela para as partidas.
- f) As alunas-atletas serão identificadas por um dos seguintes documentos:

Regulamento Queimada 2017

- i. Carteira de Identidade original (ou cópia legível e autenticada);
- ii. Carteira de Trabalho original (ou cópia legível e autenticada)
- iii. Passaporte original (ou cópia legível e autenticada)
- iv. **Não serão aceitos nenhum outro tipo de documento, protocolos ou Boletim de Ocorrência.**

§3º - Cada entidade poderá inscrever no mínimo 01 (um) e no máximo 3 (três) técnicos e/ou responsáveis por módulo.

§4º - É obrigatória a presença de 1 (um) técnico ou professor responsável no local de competição.

Art. 4º - O sistema de disputa estará condicionado ao número de entidades inscritas, conforme o Art. 12 do Regulamento Geral dos XXIV Jogos Intercolegiais.

Art. 5º - Os responsáveis pelas equipes deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munidos da relação nominal de suas alunas-atletas, seus respectivos documentos e numeração a ser utilizada.

Art. 6º - As partidas terão a duração de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos corridos, com intervalo de 03 (três) minutos entre o 1º e 2º tempo.

Art. 7º - Cada equipe será composta por 09 (nove) alunas-atletas, sendo que o número mínimo para se iniciar a partida é de 07 (sete) alunas-atletas. Neste caso, para efeito de pontuação, significará a perda de um ponto por aluna-atleta a menos que a composição da equipe.

§ 1º - Poderão ser feitas 08 (oito) substituições no máximo, e somente no intervalo da partida.

§ 2º - As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terá tantas prorrogações de 03 (minutos) minutos, quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

Art. 8º - Cumprirá suspensão automática no próximo jogo a aluna-atleta que for expulsa da partida.

§1º - O técnico, auxiliar ou dirigente que for expulso da partida cumprirá suspensão automática na próxima partida que sua escola participar, independente da categoria.

Regulamento Queimada 2017



Art. 9º – As equipes deverão apresentar-se uniformizadas, com camisas de mesma cor predominante e numeradas, com as alunas-atletas utilizando tênis ou descalço.

Art. 10 - 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.

Art. 11 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral dos XXIV Jogos Intercolegiais.



JF
PREFEITURA

Secretaria
de **Esporte**
e **Lazer**

ANEXO I

REGRAS DE QUEIMADA

1 - A Quadra

1.1 – A quadra a ser utilizada é a de voleibol, nas dimensões de 18 X 09 metros.

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 - 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.

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

3 – A Bola

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

Regulamento Queimada 2017

4 – Os Jogadores

4.1 – A equipe será constituída por 17 (dezesete) 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, atrás do campo da equipe adversária, sendo que a mesma deverá realizar o arremesso. Esta deverá permanecer no referido local até o final do 1º ou 2º tempo, somente podendo retornar à quadra de jogo caso volte a queimar uma jogadora da equipe adversária.

Regulamento Queimada 2017

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.

Regulamento Queimada 2017

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 05 (cinco) 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.

Regulamento Queimada 2017

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 - No 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.