



**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO DE QUEIMADA

Regra I - O JOGO

1. O jogo consiste em tentar “queimar” o adversário. Uma pessoa está queimada quando a bola atinge seu corpo e bate no chão sem que ela consiga segurá-la.
2. O jogo começa com um “morto” ou “queimado” em cada “cemitério” ou “área dos queimados” (as duas extremidades da linha de fundo da quadra), o primeiro morto é o capitão de cada equipe, que logo após que um de sua equipe for queimado ele retorna a sua área de jogo.
3. Todos tentam queimar as pessoas do time adversário. Quem for atingido, vai para o cemitério do seu time. Ganha o time que conseguir queimar todos os seus adversários primeiro ou quem tiver maior número de atletas ao fim do jogo.

Regra II - QUADRA DE JOGO

1. A quadra deverá ser retangular, medindo 18 metros de comprimento e 9 metros de largura.
2. Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 08 (oito) centímetros de largura e pertencem as zonas que demarcam.
3. As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.
4. Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de fundo.
5. As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas no mínimo 03(três) metros de qualquer obstáculo (redes de proteção, telas, placas, grades ou paredes);
6. A zona de substituição deverá ser marcada na linha lateral, do lado onde se encontra a mesa de anotações e cronometragem, iniciando-se a uma distância de 02 (dois) metros para cada lado, partindo da linha divisória do meio da quadra.
7. A superfície de jogo deverá ser lisa, estar livre de asperezas e não ser abrasiva. O seu piso será construído de madeira, material sintético ou cimento, rigorosamente nivelado, sem declives, nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.
8. A equipe que no momento do arremesso da bola com intuito de queimar ou troca de passe invadir a quadra adversária, ate mesmo pisar na linha demarcatória perderá a posse da bola.

Regra III - A BOLA

1. A bola será esférica. O invólucro será de borracha macia. Em sua confecção é vedado o uso de material que possa oferecer perigo ou dano aos jogadores.
2. Para as categorias pré-mirim e mirim a bola será de nº 6, para as categorias infantil e infanto a bola a ser utilizada será de nº 8.
3. A bola somente poderá ser trocada, durante a partida, com a autorização dos árbitros.





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

4. O local destinado ao representante, ao anotador e cronometrista deverá contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.
5. Se durante a partida outra bola cair dentro da quadra, deverá ser considerada como um elemento estranho, mas a partida só deve ser paralisada se interferir no jogo. Se a partida for paralisada, deverá ser reiniciada com a equipe que estava de posse da bola no momento da paralisação.

Regra IV - NÚMERO DE JOGADORES

1. A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 08 (oito) jogadores.
2. É vedado o início de uma partida sem que as equipes tenham no mínimo 05 (cinco) jogadores.
3. Caso a equipe comece o jogo com o número inferior a 08 jogadores a equipe adversária, automaticamente, inicia o jogo com uma vantagem correspondente a diferença entre o número máximo de jogadores e a quantidade de jogadores da equipe que esta incompleta.
4. O número máximo de jogadores reservas, para substituições, é de 02 (dois).
5. Será permitido um número indeterminado de substituições, a qualquer tempo do jogo, a substituição realiza-se quando a bola estiver em jogo ou fora de jogo.
6. O jogador que sai da quadra de jogo deverá fazê-lo pela linha lateral, no espaço correspondente ao lado onde se encontra seu banco de reservas, e poderá voltar a qualquer momento.
7. A partida não poderá ser interrompida para a substituição de jogador, salvo em caso de contusão grave por ele sofrida.

Regra V - EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

1. É vedado ao jogador o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio.
2. O uniforme dos atletas constituir-se-á de: camisas, calções, meias e tênis.

Regra VI - DURAÇÃO DA PARTIDA

1. A partida terá a duração de 10 minutos corridos ou quando uma equipe queimar todos da equipe adversária.
2. O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista no qual determinará com o uso de seu apito o término da partida.
3. Será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos jogadores, o direito de solicitar o pedido máximo de 01 (um) tempo técnico, sendo de 01 (um) minuto a duração de cada tempo técnico solicitado, respeitando-se os seguintes princípios:





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

- a) Os técnicos, treinadores ou capitães das equipes deverão solicitar o tempo técnico a um dos árbitros;
- b) Os pedidos de tempo técnico somente serão concedidos quando a bola estiver de posse da equipe solicitante;
4. Caso ao término dos 10 minutos regulamentares a partida estiver empatada e seja necessária a definição de um vencedor o jogo continuará até o próximo jogador ser queimado. Encerrando imediatamente após o jogo. (Morte súbita).
5. O jogador terá no máximo 3 segundos para realizar o tiro de queima, caso não o faça a equipe perderá a posse de bola.

Regra VII - CONTAGEM DE PONTOS

1. A equipe que tenha consignado maior número de pontos será considerada vencedora da partida. Se houver igualdade no número de pontos assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, a partida será considerada empatada.
2. Cada atleta queimado é um ponto para equipe adversária.
3. É considerado ponto quando:
 - a) A bola toca o jogador em qualquer parte do corpo sem ter tocado qualquer outro lugar;
 - b) O jogador para não ser queimado invade a quadra adversária ou sai por uma das laterais ou de fundo;
 - c) O jogador for retirado do jogo seja por motivos disciplinares ou por lesões quando não houver substitutos.
4. Não é considerado ponto quando:
 - a) A bola toca em qualquer parte do corpo de um jogador e outro jogador interceptar a bola sem deixa-la cair no chão, inclusive quando for uma atleta da equipe adversária. (o salva)
 - b) Caso a bola toque mais de um jogador será considerado queimado apenas o primeiro tocado pela bola.
 - c) O jogador queimado é obrigado ir para o cemitério, e o próprio deverá realizar o tiro de queima ou o passe. Não podendo passar sua vez para outro jogador.

Regra VIII - COMBINAÇÃO

1. O passe é uma combinação de jogadas que se dá pela troca de passes entre o “cemitério” e a área de queima.
2. O jogador poderá trocar no máximo três passes entre os membros da equipe antes de fazer a tentativa de queima.
3. Caso a equipe troque mais de 3 passes seguidos sem fazer a execução do tiro de queimada, a mesma perderá a posse de bola
4. Tiro de queima é todo lançamento ou arremesso que os jogadores realizarem com o intuito de queimar o jogador adversário.

