



**XX**  
**MUNICIPÍADAS**

**REGULAMENTO DE QUEIMADA**

**MANAUS - AMAZONAS**

**2017**

## REGULAMENTO DA MODALIDADE DE QUEIMADA

Art. 1º - A competição de Queimada da XX Municipiadas será regida pelo Regulamento Geral e por este Regulamento.

Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever no mínimo 07 (sete) e no máximo 12 (doze) alunos-atletas.

Art. 3º - Toda e qualquer equipe deverá comparecer com os números destacados na frente e/ou nas costas da camisa sendo a numeração no short opcional, não poderão jogar de short jeans. Deverão utilizar calçados apropriados.

Art. 4º - Para o início de uma partida as equipes deverão ter 07 (sete) alunas-atletas em quadra, ficando, portanto com até 05 (cinco) reservas.

§ 1º - Caso as equipes não apresentem o número mínimo de 07 (sete) alunas-atletas, o jogo poderá ser iniciado até com 05 (cinco) alunas-atletas em quadra, ficando, portanto 02 (duas) atletas já queimadas registrando na súmula de jogo, não podendo completar a equipe durante o set, os atletas que chegarem atrasados não poderão entrar no set em andamento, mas poderão entrar no set seguinte.

§ 2º - As equipes poderão fazer cinco substituições por set, entrando sempre no lugar da atleta que não foi queimada.

§ 3º - A atleta substituída não poderá mais entrar no mesmo set em andamento.

§ 4º - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 30 (trinta) segundos em cada set. Esse pedido de tempo só ocorre quando a equipe estiver com a posse da bola.

§ 5º - A substituição ocorrerá sem que seja parado o jogo, basta apenas informar ao apontador quem sai e quem entra.

Art. 5º - Cada equipe deverá ter uma capitã e somente ela poderá dirigir-se ao árbitro. Caberá à capitã de equipe, a escolha da bola ou do campo, através de sorteio.

Art. 6º - As partidas serão dirigidas por:

- a) Um árbitro central;
- b) Dois árbitros de linha de fundo;
- c) Um mesário/cronometrista.

Art. 7º - Somente os árbitros poderão anular qualquer jogada.

Art. 8º - As atletas que assumirem atitudes contrárias à disciplina ou a ética desportiva, isoladamente ou em relação a componentes da sua representação, da representação adversária, de espectador, ou de integrante de qualquer dos poderes dos jogos serão advertidas com cartão amarelo ou dependendo da gravidade receber cartão vermelho.

Art. 9º - A atleta que receber 02 (dois) cartões amarelos em uma mesma partida terá motivado sua desclassificação, não podendo ser substituída no set em andamento.

§ 1º - A atleta desclassificada por ter recebido 02 cartões amarelos em um jogo poderá entrar no próximo jogo e quem receber cartão vermelho, ficará automaticamente fora do próximo jogo.

§ 2º - O cartão amarelo acompanha em todos os sets.

Art. 10º - Um jogo poderá ter até 03 sets, pois será disputado em melhor de 02 (dois) sets vencedores. Cada set terá duração de 08 (oito) minutos, podendo encerrar antes do tempo, se todos as jogadoras de uma mesma equipe forem queimados antes dos 08 minutos.

§ 1º - Havendo necessidade do 3º set, será feito novo sorteio para escolha de campo ou bola.

§ 2º - Será considerada vencedora, a equipe que ao final de cada set apresentar o maior nº de atletas não queimadas (vivas).

Art. 11º - Se um set depois de terminado o tempo regulamentar, esteja empatado em número de atletas não queimados. Os atletas e técnicos serão avisados e a equipe que queimar primeiro será a vencedora do set.

Parágrafo único – A bola permanece com a equipe que tinha a posse da mesma.

Art. 12º - O intervalo entre um set e outro será de 03 (três) minutos.

Art. 13º - Só poderá participar da partida como atleta ou membro da Comissão Técnica, se estiver identificado na súmula do jogo inscrito na modalidade.

Art. 14º - A quadra a ser utilizada será a de voleibol.

Art. 15º - A atleta que pisar, passar o pé ou qualquer parte do corpo para receber a bola na linha central ou linhas de fundo da quadra perderá a posse da bola.

Parágrafo único – Após o arremesso, a atleta não deve invadir o campo adversário, a equipe será avisada pelo árbitro, na reincidência perderá a posse de bola.

Art. 16º - Se a bola cair fora da quadra de jogo pela lateral, a posse da bola ficará com a equipe cujo campo esteja em seu prolongamento lateral.

§ 1º - O arremesso ou passe deverá ser da quadra de jogo.

§ 2º - O arremesso ou passe não poderá ser feito em forma de gancho.

Art. 17º - A atleta que está sendo atacada se sair da quadra de jogo intencionalmente será considerada queimada.

Art. 18º - A atleta será considerada queimada quando a bola tocar em qualquer parte do corpo, exceto nos cabelos.

Art. 19º - Se a bola bater em 1 (uma) ou mais atletas da mesma equipe e cair no chão, a última a tocar na bola será considerada queimada.

Art. 20º - Se a bola bater em 1 (uma) atleta e em seguida no seu adversário, a atleta não será considerada queimada.

Art. 21º - A atleta ao ser queimada deverá sair pela lateral da quadra e não poderá mandar ninguém em seu lugar.

§ 1º - Após uma atleta ser queimada, a posse de bola será do time onde a bola parou.

§ 2º - Se uma atleta ao ser queimada passar pela quadra adversária e atrapalhar a jogada, sua equipe perderá a posse de bola e a atleta será punida com cartão amarelo.

§ 3º - Se uma atleta ao ser queimada estiver pisando em cima da linha (central ou de fundo), será queimada e perderá a posse da bola.

§ 4º - Ao ser queimada a atleta não mais poderá tocar na bola estando no campo dos não queimados.

Art. 22º - A equipe que estiver com posse de bola, terá 5 (cinco) segundos para movimentá-la e só poderá fazer dois alcances, a partir daí terá que arremessar para queimar a adversária, caso contrário perderá a posse da bola.

Art. 23º - As equipes deverão começar com uma voluntária viva no campo dos queimados até que uma atleta seja queimada para substituí-la.

§ 1º - A voluntária viva que esteja no campo das queimadas poderá queimar normalmente.

§ 2º - As atletas queimadas que substituírem a voluntária viva poderão queimar normalmente.

Art. 24º - A bola da competição deverá ser a nº 10 de plástico (Iniciação ao Handebol).

Art. 25º - Somente poderão dirigir as equipes, Professores de Educação Física, Gestores, Secretários de Escola ou Professores de outras disciplinas da escola.

Art. 26º - Para efeito de desempate entre equipes serão estabelecidos os seguintes critérios:

**1)Empate entre duas equipes:**

- a) Vencedor do confronto direto na fase;
- b) Sets average em todos os jogos entre as equipes empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos, classificando-se o maior coeficiente na fase);
- c) Pontos average em todos os jogos da chave na fase (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos/atletas queimadas, classificando-se o maior coeficiente);
- d) Maior número de atletas não queimados na fase;
- e) Sorteio.

**2)Empate entre três ou mais equipes:**

- a) Sets average em todos os jogos entre as equipes empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos, classificando-se o maior coeficiente na fase);
- b) Pontos average em todos os jogos da chave na fase (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos/atletas queimadas, classificando-se o maior coeficiente);
- c) Maior número de atletas não queimados na fase;
- d) Sorteio.

Art. 27º - Para efeito de pontuação: 01 ponto – por set ganho.

Art. 28º - No banco destinado aos reservas, somente poderão permanecer os atletas, um professor ou funcionário da Escola, devidamente inscritos para competição.

Art. 29º - Os casos omissos no Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade ou Coordenação Técnica.

**A Coordenação.**