

REGULAMENTO ESPECÍFICO

QUEIMADA

Art. 1.º – Os jogos de Queimada serão regidos pelas disposições deste Regulamento.

Art. 2.º – A equipe será composta por um mínimo de 15 (quinze) estudantes até o número total de alunos da turma.

§ 1.º – Para o início de uma partida, as equipes deverão estar com, no mínimo, 15 (quinze) jogadores na quadra. Em caso de início com um número menor de atletas, a equipe adversária iniciará a partida com a pontuação referente ao número de atletas ausentes da outra equipe.

§ 2.º – Caso algum atleta se apresente para a partida após o seu início, poderá entrar no decorrer do jogo. Porém, a pontuação para a equipe adversária, referente ao início da partida com menos de quinze jogadores, será mantida.

§ 3.º – Caso algum atleta tenha que se retirar da quadra, poderá ser substituído por outro que já tenha sido “queimado”. Em caso de não haver nenhum atleta “queimado”, a saída de um atleta resultará em ponto para a equipe adversária.

§ 4.º – Os jogos com equipes com mais de 15 (quinze) atletas serão divididos em dois períodos. No segundo período, os estudantes reservas devem entrar na quadra, podendo completar o time com os atletas participantes do primeiro período para que se tenha a equivalência numérica dos times. Ao término do jogo, soma-se o número de “queimados” do primeiro período com o do segundo para definição da pontuação final.

Art. 3.º – A equipe que não comparecer ao local da competição na hora marcada será considerada perdedora por W x O, e o placar será considerado 10 x 00 (dez x zero). No caso de derrota por desistência, o placar também será de 10 x 00 (dez x zero) para a equipe adversária.

Art. 4.º – A duração de cada partida será de 16 (dezesesseis) minutos corridos, divididos em 2 períodos 08 (oito) minutos cada, com intervalo de 03 (três) minutos entre o primeiro e segundo períodos.

Parágrafo Único – Cada equipe poderá solicitar um tempo técnico de 30 (trinta) segundos por período.

Art. 5.º – O espaço a ser utilizado será a quadra de voleibol para o limite de fundo e a quadra de futsal para os limites laterais. Os atletas “queimados” deverão ficar entre o limite de fundo da quadra de voleibol e o limite de fundo da quadra de futsal. Esse espaço será denominado Área do Cruza.

§ 1.º – As equipes deverão começar com um de seus jogadores na Área do Cruza. Esse jogador se dirigirá à quadra de jogo de sua equipe assim que alguém do seu time for “queimado”. O jogador que começar na Área do Cruza poderá “queimar” os jogadores da equipe adversária.

§ 2.º – O atleta que pisar ou passar o pé pelas linhas demarcatórias do espaço de jogo, em qualquer momento, perderá a posse da bola.

§ 3.º – Quando a bola passar para fora da quadra de jogo, a posse dela será da equipe cujo espaço de jogo esteja em seu prolongamento.

Art. 6.º – Serão utilizadas as bolas de voleibol.

Art. 7.º – Será considerado “queimado” o atleta que tiver a bola tocada em seu corpo e, posteriormente, no chão. A bola deverá ter sido arremessada por um jogador da equipe adversária.

§ 1.º – Todo arremesso na tentativa de “queimar” o adversário deverá ser efetuado de dentro da quadra de jogo.

§ 2.º – O atleta que fizer um arremesso (em suspensão ou não) e invadir a quadra adversária, pisando a linha demarcatória ou além dela (mesmo que a invasão aconteça após o jogador não estar mais em contato com a bola), terá seu arremesso invalidado e a equipe perderá a posse da bola.

§ 3.º – Será considerada invasão e, conseqüentemente, haverá a perda da posse da bola, caso o atleta que detém a posse da bola pise a linha divisória central, bem como a linha demarcatória da Área do Cruza. O arremesso, feito de seu campo e em que apenas o braço do atleta ultrapassar o espaço aéreo da quadra adversária, será válido.

§ 4.º – O atleta que sair da quadra de jogo intencionalmente para fugir de uma bola arremessada em sua direção será considerado “queimado”, mesmo que a bola não toque em seu corpo.

Parágrafo Único – o atleta não leva a bola para o cruza quando for considerado “queimado” por penalização.

§ 5.º – Em caso de a bola tocar em dois jogadores e cair no chão, será considerado “queimado” o jogador no qual a bola tocou primeiro.

§ 6.º – O jogo passivo e o uso de força excessiva para “queimar” o adversário deverão ser coibidos pela arbitragem, em primeira instância, com advertência verbal e, posteriormente, com a perda da posse da bola para o jogo passivo e a anulação do ponto no caso de uso abusivo da força na tentativa de “queimar” um adversário.

§ 7.º – O atleta que dominar a bola deverá executar o arremesso na tentativa de “queimar” algum adversário. Ele não poderá passar a bola para outro jogador de sua equipe arremessá-la. Em caso de não cumprimento, o árbitro deverá, em primeira instância, fazer uma advertência verbal e solicitar que a bola seja devolvida ao jogador que a tiver dominado. No caso de reincidência, o atleta que fornecer indevidamente a bola deverá ser considerado “queimado”.

Art. 8.º – Vencerá a partida a equipe que “queimar” o maior número de jogadores da equipe adversária no período de duração da partida.

Parágrafo Único – Em caso de empate após o aviso do árbitro sobre o fim do tempo regulamentar, a partida terá seqüência até que uma das equipes “queime” algum jogador da equipe adversária.

Belo Horizonte, 04 de abril de 2022.

Prof.^a Aracelle Moura Rabelo

Prof.^a Fabiana Fernandes Lima

Coordenação da Área de Linguagens/Educação Física e Corpo, Movimento e Cultura