



PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

R: RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



REGULAMENTO DE QUEIMADA

A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as regras da SMJEL e aprovadas pelo Grupo de Estudos e Comissão Disciplinar da Olimpíada Estudantil 2015.

REGRA 01 – A QUADRA

Art.: 1º Da Quadra de Jogo:

- 1.1 – A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18x09 metros (Quadra de Voleibol).
- 1.2 – As linhas fazem parte da quadra de jogo.
- 1.3 – Os Cemitérios serão nas linhas de fundo e laterais a quadra acima descrita (Vide figura em anexo).

REGRA 02 – A DURAÇÃO DO JOGO

Art.: 2º - Duração do Jogo:

- 2.1 – A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (Dez) minutos corridos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra (1º para o 2º tempo).
- 2.2 – A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito (cigarra) do cronometrista.
- 2.3 – O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar.
- 2.4 – Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o menor número de jogadores “queimados”.
- 2.5 – Em caso de empate (mata-mata), ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 03 (três) minutos. Caso persista o empate, haverá mais 01 (um) tempo de 03 (três) minutos com “morte súbita” (ganha a equipe que efetuar a 1ª Queima).

REGRA 03 – A BOLA

Art.: 3º - A bola do jogo

- 3.1 – A bola a ser utilizada será:
Iniciação Nº 08 (borracha) = Masculino e Feminino

REGRA 04 – O UNIFORME

Art.: 4º - Uniforme das Equipes:

- 4.1 – O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de:
 - a) Tênis;
 - b) Camisetas (iguais);
 - c) Calções ou Calças (Tactel ou algodão).
- 4.2 – As camisetas utilizadas não terão a obrigatoriedade de conter numerações, mas deverão ser iguais (uniformes).
- 4.3 – Poderão ser utilizados Coletes. No entanto, os mesmos serão dispostos sobre as camisetas.
- 4.4 – Os atletas deverão usar camisetas por baixo do colete.

REGRA 05 – OS JOGADORES

Art. 5º - Dos Jogadores:

- 5.1 - A equipe será constituída por 12 jogadores, sendo 10 (dez) titulares e 02 (dois) reservas.
- 5.2 – A equipe poderá dar início a partida com o mínimo de 07 (sete) atletas. No entanto, iniciará a partida com o placar de 00x03 e só poderá completar a equipe no 2º tempo de jogo.
- 5.3 – O capitão da equipe ou os atletas “queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento (marcado ou imaginário), a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.
- 5.4 – Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.
- 5.5 – O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra (pé inteiro), estando este com a posse de bola, será considerado “Ponto” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.
- 5.6 – O jogador que dominar a bola no “espaço aéreo” não será considerado “queimado”, desde que não tenha ultrapassado (pé inteiro) a linha da quadra.
- 5.7 – O atleta sem posse de bola, que durante o jogo (fuga ou não) ultrapassar (pé inteiro) as linhas que delimitam a quadra será:
 - a) Advertido pelo Árbitro (1ª ocorrência);
 - b) A Equipe será penalizada com a perda de 01 (um) Ponto e posse de bola em prol da equipe adversária (2ª ocorrência).



PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

R: RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



- 5.8 – O atleta não poderá bater ou passar a posse de bola antes do arremesso. Caso ocorra, perderá a posse da bola em prol da equipe adversária.
- 5.9 – Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.
- 5.10 – Será considerado "Queimado" o jogador que tentar segurar a bola e não conseguindo dominá-la venha derrubá-la no chão.
- 5.11 – Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.
- 5.12 – Se no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão considerados "Queimados".
- 5.13 – Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".
- 5.14 – Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".
- 5.15 – Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.
- 5.16 – O atleta após ser "Queimado" deverá dirigir-se ao "Cemitério" correspondente a sua Equipe (Fundo ou Lateral) onde deverá permanecer até o final do jogo.
- 5.17 – O jogador que se dirigir ao "Cemitério", mesmo depois de "Queimado", não deverá atravessar por dentro da quadra adversária.
- 5.18 – Todos os jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um, inclusive o capitão.

5.19 – Caso todos os atletas sejam "queimados" antes do término do tempo estipulado:

1º Tempo – Final do Meio período

2º Tempo – Final de Jogo

REGRA 06 – O CAPITÃO

Art.: 6º Do Capitão:

- 6.1 – Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.
- 6.2 – O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição.
- 6.3 – O capitão após adentrar a quadra, não poderá ser substituído (salvo por contusão).

REGRA 07 – AS SUBSTITUIÇÕES

Art.: 7º Das Substituições:

- 7.1 – Cada equipe poderá efetuar o máximo de 02 (duas) substituições por tempo.
- 7.2 – A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola.
- 7.3 – O atleta substituído não poderá retornar ao jogo no decorrer do mesmo tempo. Ex.: Atleta substituído no 1º tempo retorna somente no 2º tempo.

REGRA 08 – O TIRO DE SAÍDA

Art.: 8º Do Tiro de Saída:

- 8.1 – O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.
- 8.2 – Após o intervalo do 1º tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.
- 8.3 – Antes de cada prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.
- 8.4 – A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

REGRA 09 – O JOGO PASSIVO

Art.: 9º Do Jogo Passivo:

- 9.1 – Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "queimar" um atleta adversário.
- 9.2 – O jogo passivo será punido, conforme o que segue:
- 1º Lançamento indevido = advertência
 - 2º Lançamento indevido = perda
- 9.3 – A repetição do item anterior implicará na perda do ponto e o atleta de posse de bola será considerado "queimado".
- 9.4 – O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 06 (seis) segundos.



PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

R: RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjeferraz.webnode.com>



REGRA 10 – A EQUIPE DE ARBITRAGEM

Art.: 10º Da Equipe de Arbitragem:

- 10.1 – A equipe de arbitragem é composta por 02 (dois) árbitros e 01 (um) cronometrista.
- 10.2 – Cada partida será dirigida por 02 (dois) árbitros, sendo o do centro (cadeira) árbitro principal e o de linha.

REGRA 11 – O BANCO DE RESERVAS

Art.: 11º Do Banco de Reservas:

- 11.1 – O banco de reservas poderá ser composto de: 02 (dois) atletas reservas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar técnico o professor coordenador.
- 11.2 – Os técnicos e comissão técnica deverão permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação (vide figura em anexo).

REGRA 12 – AS SANÇÕES

Art.: 12º Das Sanções:

- 12.1 – Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).
- 12.2 – São infrações a serem punidas com advertência:
 - 12.2.1 – Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.
 - 12.2.2 – Colocar o adversário em perigo durante suas ações.
- 12.3 – São infrações a serem punidas com exclusão:
 - 12.3.1 – Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.
 - 12.3.2 – Reincidência após advertência.
 - 12.3.3.- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.
 - 12.3.4 – Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.
 - 12.3.5 - Um atleta excluído não poderá ser substituído.
 - 12.3.6 – Os Atletas e Comissão Técnica punidos com exclusão ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgados pelo C.B.J.D.

Casos Omissos

Art.13º Dos Casos Omissos:

- 13.1 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação Organizadora e Comissão Disciplinar da "XII Olimpíada Estudantil - 2015".

Ferraz de Vasconcelos, Maio de 2015.



PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

"XII OLIMPIADA ESTUDANTIL"

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

R: RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



Local de Jogo:

