



REGULAMENTO PARA A MODALIDADE DE QUEIMADA

CAPÍTULO I – REGÊNCIA

Art. 1º – A competição de Queimada será regida pelo Regulamento Geral da VI SEMADEC e por este Regulamento específico.

CAPÍTULO II – O JOGO

Art. 2º – O jogo consiste em tentar “queimar” a adversária. Uma pessoa está queimada quando a bola atinge seu corpo e bate no chão sem que ela consiga segurá-la.

Art. 3º – O jogo começa com um “morto(a)” ou “queimado(a)” em cada “cemitério” ou “área dos queimados” (as duas extremidades da linha de fundo da quadra de vôlei e suas linhas laterais), o primeiro morto(a) é o capitão(a) de cada equipe, que logo após que um de sua equipe for queimado ele retorna a sua área de jogo.

Art. 4º – Todos tentam queimar as pessoas do time adversário. Quem for atingida, vai para o cemitério do seu time. Ganha o time que conseguir queimar todos as suas adversárias primeiro ou o que tiver maior número de atletas ao fim do jogo.

CAPÍTULO III – QUADRA DE JOGO

Art. 5º – A área de jogo será a quadra de voleibol.

Art. 6º – Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis.

Art. 7º – As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

Art. 8º – Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de fundo.

Art. 9º – 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.

Art. 10 – A equipe que no momento do arremesso da bola com intuito de queimar ou troca de passe invadir a quadra adversária, até mesmo pisar na linha demarcatória perderá a posse da bola.

CAPÍTULO IV – A BOLA

Art. 11 – 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 as jogadoras.

Art. 12 – A bola somente poderá ser trocada, durante a partida, com a autorização dos árbitros.

Art. 13 – O local destinado ao representante, ao anotador e ao cronometrista deverá contar com bolas de

reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.

Art. 14 – 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.

CAPÍTULO V – NÚMERO DE JOGADORAS

Art. 15 – A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 12 (doze) jogadoras, sendo 10 (dez) na linha e 2, (duas) na reserva.

Art. 16 – A jogadora que sair 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.

Art. 17 – A partida não poderá ser interrompida para a substituição de jogadora, salvo em caso de contusão grave por ele sofrida.

CAPÍTULO VI – EQUIPAMENTOS DAS JOGADORAS

Art. 18 – É vedado a jogadora 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.

Art. 19 – O uniforme das atletas constituir-se-á de: camisas, calções e ténis.

CAPÍTULO VII – DURAÇÃO DAS PARTIDAS

Art. 20 – A partida terá a duração de 10 minutos corridos ou quando uma equipe queimar todos da equipe adversária.

Parágrafo Único – O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista no qual determinará com o uso de seu apito o término da partida.

Art. 21 – 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.

§ 1º – Os técnicos, treinadores e capitães das equipes deverão solicitar o tempo técnico a um dos árbitros.

§ 2º – Os pedidos de tempo técnico somente serão concedidos quando a bola estiver de posse da equipe solicitante.

Art. 22 – 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).

Art. 23 – O jogador(a) terá no máximo 3 segundos para realizar o tiro de queima, caso não o faça a equipe perderá a posse de bola.

CAPÍTULO VIII – CONTAGEM DE PONTOS

Art. 24 – A equipe que tenha conseguido o 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.

§ 1º – Cada atleta queimada é um ponto para equipe adversária.

§ 2º – É considerado ponto quando:

- I – A bola toca a jogadora em qualquer parte do corpo (exceto na cabeça) sem ter tocado qualquer outro lugar;
- II – A jogadora para não ser queimada invade a quadra adversária ou sair por uma das laterais ou de fundo;
- III – A jogadora foi retirada do jogo seja por motivos disciplinares ou por lesões quando não houver substitutos.

§ 3º – Não é considerado ponto quando:

- I – A bola toca em qualquer parte do corpo de uma jogadora e outra jogadora intercepta a bola sem deixá-la cair no chão, inclusive quando for uma atleta da equipe adversária. (o salva);
- II – Caso a bola toque mais de uma jogadora será considerada queimada apenas a primeira tocada pela bola;
- III – A jogadora queimada é obrigada a ir para o cemitério, e a própria deverá realizar o tiro de queima ou o passe. Não podendo passar sua vez para outro jogadora.

Art. 25 – A fase classificatória contará com os confrontos diretos entre duas equipes; e o resultado será apontado pelo critério do maior número de vivos/não carimbados.

CAPÍTULO IX – COMBINAÇÃO

Art. 26 – O passe é uma combinação de jogadas que se dá pela troca de passes entre o “cemitério” e a área de queima.

Art. 27 – A jogadora poderá trocar no máximo três passes entre os membros da equipe antes de fazer a tentativa de queima.

Art. 28 – Caso a equipe troque mais de 3 passes seguidos sem fazer a execução do tiro de queimada, a mesma perderá a posse de bola.

Art. 29 – Tiro de queima é todo lançamento ou arremesso que as jogadoras realizam com o intuito de queimar a jogadora adversária.

CAPÍTULO X – PONTUAÇÃO GERAL

Art. 30 – A pontuação geral obedecerá ao disposto na tabela abaixo:

Classificação	Ponto(s)
1º lugar	13 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	05 pontos

Parágrafo único – Só haverá premiação para os três primeiros colocados

CAPÍTULO XI – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 31 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Desportiva e Subcomissão da Queimada.