ATLÉTICA CENTRAL DOS ESTUDANTES
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Av. Fernando Ferrari, 514, Campus Universitário Alaor de Queiroz Araújo
Goiabeiras - Vitória-ES - CEP 29075-910

REGULAMENTO DE QUEIMADA

ART.1º - A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as regras deste regulamento.

ART. 2º - Este campeonato será realizado na forma de mata-mata.

REGRA 1 - A QUADRA

1.1 - A quadra será na forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

1.2 - As linhas fazem parte da quadra de jogo.

REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO

2.1 - A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com 03 (três) minuto de intervalo para troca de quadra.

2.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito 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 maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

2.5 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 05 (cinco) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 02 (dois) minutos. (morte súbita).

REGRA 3 - A BOLA

3.1 - A bola a ser utilizada será:

- bola de Handebol H1L

ATLÉTICA CENTRAL DOS ESTUDANTES
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Av. Fernando Ferrari, 514, Campus Universitário Alaor de Queiroz Araújo
Goiabeiras - Vitória-ES - CEP 29075-910

REGRA 4 - O UNIFORME

4.1 – Será de uso optativo.

REGRA 5 - OS JOGADORES

5.1 - A equipe será constituída por 8 jogadores, sendo 6 titulares e 02 reservas.

5.2 – A equipe poderá dar início a partida com 02 (dois) atletas.

REGRA 6- DO JOGO

6.1 - 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.

6.2 - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.

6.3 - O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.

6.4 - 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.

6.5 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

6.6 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

6.7 - 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 "Queimados".

6.8 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

6.9 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

6.10 - 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.

“6.11 - O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo“.

6.12 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

ATLÉTICA CENTRAL DOS ESTUDANTES
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Av. Fernando Ferrari, 514, Campus Universitário Alaor de Queiroz Araújo
Goiabeiras - Vitória-ES - CEP 29075-910

REGRA 7 - O CAPITÃO

7.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.

REGRA 8 - AS SUBSTITUIÇÕES

8.1 - Cada equipe poderá efetuar o máximo de 04 (quatro) substituições.

8.2 - A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola e esta esteja com o capitão.

8.3 - O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra.

REGRA 9 - O TIRO DE SAÍDA

9.1 - 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.

9.2 - Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

9.3 - Antes de cada prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.

9.4 - A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

REGRA 10 - O JOGO PASSIVO

10.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

10.2 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

10.3 – O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

REGRA 11 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM

10.1 - A equipe de arbitragem é composta por 02 árbitros, 01 (um) secretário e 01 (um) Juiz.

REGRA 12 - AS 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 técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente.

REGRA 13 – DA PREMIAÇÃO

13.1 – O primeiro lugar ganhará um troféu.