



JOGOS INTERNOS FUNDAMENTAL II

REGULAMENTO DE QUEIMADO

Art.1º A Competição de queimado obedecerá às regras estabelecidas neste Regulamento.

Art.2º Cada equipe deverá ter no mínimo 5 (cinco) e no máximo 10(dez) atletas inscritos.

Art.3º A partida se inicia com 1 atleta de cada equipe no fundo da quadra de jogo. Assim que for “queimado”, o referido atleta retorna ao espaço de jogo.

Art.4º O tempo de duração da partida será de 10 (dez) minutos.

Art. 5º Será considerada vencedora a equipe que tiver queimado o maior número de “atletas”.

Art. 6º A equipe que comparecer à quadra com número inferior a 5 (cinco) participantes será declarada perdedora por WxO. O resultado de WxO terá placar igual a 10 a 0.

Art. 7º A equipe que entrar em quadra com número de atletas inferior ao adversário (entre 5e10 atletas) terá o número de vidas que se equipare ao número de atletas da equipe adversária.

Art. 8º A partir do momento em que uma equipe tiver seu terceiro atleta “queimado”, a mesma poderá “cercar”.

Art. 9) Somente poderão passar para a área fora de jogo os atletas que forem “queimados” e não será permitido substituir um “não queimado” por um “queimado”.

Art. 10) A forma de disputa em cada categoria será atribuída pela CCO.

Art. 11) Uma equipe poderá “queimar” mais de um adversário em uma só jogada.

Art. 12) No momento em que for arremessar a bola, o atleta não poderá pisar as linhas que demarcam as áreas de jogo. A infração acarretará na perda da posse de bola.

Parágrafo Primeiro – O atleta que sair da área de jogo, no momento da defesa, estará automaticamente “queimado”.

Art. 13) Quando, na interpretação da arbitragem, houver intenção em atingir o rosto do adversário, o arremessador será expulso da partida e será computado 1 (um) ponto a favor da outra equipe, no entanto, se a bola acertar o rosto ou a cabeça de forma natural, ou seja, de forma não proposital, o ponto será validado.

Art. 14) Será atribuída a seguinte pontuação em cada partida:

- a) vitória – 3 pontos;
- b) empate – 1 ponto;
- c) derrota – 0 ponto.



J I M

Jogos Internos Master

Art. 15) Para a classificação geral, serão atribuídos os seguintes critérios de desempate:

- a) maior número de vitórias;
- b) saldo de “queimados”;
- c) “queimados” prós;
- d) “queimados” sofridos;
- e) sorteio.

Art. 16) O atleta que for expulso em uma partida (cartão vermelho) cumprirá suspensão automática.

Art. 17) O jogo passivo será permitido por apenas 10 segundos. Será considerado “jogo passivo” quando, na interpretação da arbitragem, uma equipe não demonstrar interesse em “queimar” o adversário para tirar proveito do tempo de jogo. Um dos árbitros sinalizará que está em contagem do jogo passivo erguendo um braço. A partir desta sinalização, a ação deve ser para “queimar” os adversários. Caso persista, acarretará na perda da posse da bola.

Art. 18) Os casos de agressão e/ou indisciplinas mais graves serão apreciados pela Comissão Disciplinar dos Jogos Internos.

Art. 19) Os casos omissos ao presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

