



JOGOS UNIVERSITÁRIOS FAGOC- 2018

REGULAMENTO DE QUEIMADA (sujeito a modificações)

ART.1º - A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as regras da S.M.E.R.

REGRA 1 - A QUADRA

- 1.1 - A quadra é de 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 01 (um) 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”, acrescentando-se a estes o número de vidas pertencentes ao capitão da equipe.
- 2.5 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) 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:
Para o grupo I: bola de Handebol H1L
Para o Grupo II: bola de Handebol Feminino

REGRA 4 O UNIFORME

- 4.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção. (NÃO É OBRIGATÓRIO QUE SEJA NUMERADA).

REGRA 5 - OS 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 02 (dois) atletas.
- 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, 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, estando este com a posse de bola, não será considerado "queimado" e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.

5.6 - 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.

5.7 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

5.8 - 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.

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

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

5.11 - 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".

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

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

5.14 - 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.

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

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

5.17 - Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um.

REGRA 6 - O CAPITÃO

6.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braceira 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 de cada equipe terá direito a 02 (duas) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 02 (duas) vezes.

6.4 - Não é permitido o capitão ceder "vidas" a atletas reservas, e atletas ainda não queimados.

6.5 - O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas.

REGRA 7 - AS SUBSTITUIÇÕES

- 7.1 - Cada equipe poderá efetuar o máximo de 04 (quatro) substituições.
- 7.2 - A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola e esta esteja com o capitão.
- 7.3 - O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra.

REGRA 8 - O 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 meio 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 9 - O 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 permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
- 9.3 – O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

REGRA 10 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM

- 10.1 - A equipe de arbitragem é composta por 03 (três) árbitros, 01 (um) secretário e 01 (um) cronometrista.
- 10.2 - Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo o do centro árbitro principal e os de linha de fundo auxiliar.

REGRA 11 - O BANCO DE RESERVAS

- 11.1 - O banco de reservas será composto de: 02 (dois) atletas reservas, 01 (um) técnico, e 01 (um) auxiliar técnico, 01 (um) massagista, 01 (um) médico e os atletas retardatários.
- 11.2 - Os técnicos e comissão técnica deverão permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação.

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, podendo ainda ser julgados pelo T.R.J.D.

ART. 2º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Disciplinar do evento.