



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS
COORDENAÇÃO DE ATENÇÃO À SAÚDE DO SERVIDOR

REGULAMENTO ESPECÍFICO - QUEIMADA
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES
2016

NATAL-RN

TÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. A Competição de Queimada será realizada de acordo com as regras da Secretaria Municipal de Educação - SME/RN, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. A equipe representante de cada campus poderá inscrever no mínimo 05 (cinco) e no máximo 10 (dez) atletas, 01 (um) técnico e 02 (dois) auxiliares técnicos por gênero, por jogo.

Parágrafo único. Os auxiliares técnicos poderão ficar a uma distância mínima de 5 metros atrás dos jogadores “queimados” de sua equipe para ajudarem na reposição mais rápida da bola em jogo.

TÍTULO II – DO LOCAL E MATERIAL DE JOGO

Art. 3º. A quadra é de forma retangular e compreende uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura. As linhas fazem parte da quadra de jogo.

Art. 4º. A bola a ser utilizada será a de voleibol ou a de iniciação tamanho 12.

TÍTULO III – DOS JOGOS

Art. 5º. A equipe deverá dar início a partida com 05 (cinco) atletas.

Art. 6º. A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com 02 (dois) minutos de intervalo para troca de quadra.

§ 1º. A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

§ 2º. O cronômetro será parado durante as substituições ou quando o árbitro principal assim determinar.

Art. 7º. 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.

Art. 8º. O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para a outra equipe.

Art. 9º. O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

Art. 10º. Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola, exceto o rosto, e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.

Parágrafo único. A bola arremessada que atingir o rosto do adversário caracteriza infração. O arremessador deverá ser advertido (cartão amarelo) e a posse de bola ficará com o jogador atingido.

Art. 11º. Será considerado "Queimado" o jogador que tentar segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

Art. 12º. Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

Art. 13º. 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".

Art. 14º. Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

Art. 15º. Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

Art. 16º. Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

Art. 17º. O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.

Parágrafo único. Se o capitão for queimado e ainda lhe restar vidas extras, será descontada uma vida do capitão e a bola permanecerá com o mesmo para o reinício do jogo. Já se o capitão for queimado e não lhe restar mais vidas extras, seguirá o procedimento adotado no Art. 17º.

Art. 18º. Com exceção do capitão de cada equipe, nenhum dos jogadores terão direito a vida extra.

Art. 19º. 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.

Art. 20º. O capitão de cada equipe terá direito a 03 (três) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 03 (três) vezes.

Art. 21º. Não é permitido o capitão ceder "vidas" a atletas reservas, e atletas ainda não queimados.

Art. 22º. O capitão, após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas ou se machucar.

Art. 23º. Cada equipe poderá efetuar tantas substituições quanto desejar, desde que esteja com a posse da bola.

Art. 24º. Durante a substituição, a equipe não poderá tentar queimar o adversário.

Art. 25º. 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.

Art. 26º. Após o intervalo do 1º tempo, o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

Art. 27º. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

Art. 28º. Será considerado jogo passivo **toda bola que não atinja o atleta adversário.**

Art. 29º. O jogo passivo será permitido até o 6º (sexto) lançamento consecutivo. A partir do 7º lançamento, ocorrerá a penalidade para a equipe com a perda da posse de bola.

Art. 30º. A atleta poderá ficar de posse de bola por, no máximo, 10 (dez) segundos.

Art. 31º. Será vencedora a equipe que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de vidas (placar) ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem vidas.

Art. 32º. Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de tempo ilimitado com morte súbita (a primeira equipe que queimar um jogador adversário será a vencedora)

Parágrafo único. Para início da prorrogação, um novo sorteio deve ser realizado para definir a posse da bola.

Art. 33º. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documentos oficiais com foto à equipe de arbitragem.

Art. 34º. O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição e seus respectivos capitães assinem o termo de antecipação de jogo disponibilizado pela arbitragem.

Art. 35º. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 05 (cinco) atletas em condições de jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

§ 1º. Qualquer equipe inscrita que não comparecer ao evento sem justificativa aceitável, ocasionando a situação de WxO, poderá ser punida com suspensão pelo prazo de 1 ano para participações em qualquer evento esportivo organizado pela COASS-DIGPE.

TÍTULO IV – DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 36º. São infrações a serem punidas com advertência (Cartão Amarelo):

- I --- Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.
- II --- Colocar o adversário em perigo durante suas ações.
- III --- Atingir o adversário com um arremesso no rosto.

Art. 37º. São infrações a serem punidas com exclusão (Cartão Vermelho):

- II --- Reincidência após advertência.
- III --- Agressão física contra o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

§ 1º. Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

§ 2º. Um atleta excluído não poderá ser substituído.

TÍTULO V – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 39º. A contagem de pontos para a fase de classificação ou grupos será a seguinte:

- I --- Vitória - 03 pontos
- II --- Vitória por WXO – 02 pontos
- III --- Derrota – 01 ponto
- IV --- Não comparecimento ou desistência do jogo: 00

Parágrafo Único. No caso de haver grupos com diferentes números de equipes (3 e 4), os resultados do último colocado do grupo de 4 equipes serão desconsiderados para efeitos de classificação final do respectivo grupo.

Art. 40º. Na Fase Classificatória, no caso de duas equipes de mesmo grupo terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- I --- Confronto direto
- II --- Maior número de vitórias
- III --- Maior número de pontos marcados nos jogos
- IV --- Menor número de pontos sofridos nos jogos
- V --- Sorteio

Art. 41º. Na Fase Classificatória, no caso de duas ou mais equipes de grupos diferentes terminarem com o mesmo número de pontos, serão utilizados os seguintes critérios para definição da melhor campanha:

- I --- Pontos average - maior valor resultante da divisão do número de pontos marcados NOS JOGOS pelo número de pontos sofridos
- II --- Maior média de pontos assinalados – maior valor resultante da média de pontos assinalados NOS JOGOS dividida pelo número de jogos realizados
- III --- Menor média de pontos sofridos – menor valor resultante da média de pontos sofridos NOS JOGOS dividida pelo número de jogos realizados
- IV --- Sorteio

TÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 42º. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 43º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
JICS 2016**