



# SEMADDEC

Semana artística, desportiva e cultural do IFRN - Campus Parnamirim

**CULTURA, ESPORTE E TECNOLOGIA: reimaginando as expressões humanas**

**2024**



## **REGULAMENTO QUEIMADA**



**Ministério da Educação**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte**  
**CAMPUS PARNAMIRIM**  
COORDENAÇÃO DE ESPORTES DO CAMPUS PARNAMIRIM  
Rua Antônia de Lima Paiva, 155 - Bairro Nova Esperança, 240325105, PARNAMIRIM / RN,  
CEP 59143-455 - Fone: (84) 4005-4108

## SEMADEC EDIÇÃO 2024 - IFRN *CAMPUS PARNAMIRIM*

### REGULAMENTO ESPECÍFICO QUEIMADA

**Art. 1º:** A Competição de Queimada será realizada de acordo com as regras oficiais da Queimada

**Art. 2º:** A equipe poderá inscrever no mínimo 06 (seis) e no máximo 12 (doze) atletas e 01 (um) técnico por gênero, por jogo.

**Art. 3º:** Na SEMADEC Edição 2024 os nomes das atletas participantes da queimada poderão ser alterados de um jogo para outro, não havendo limites para tais mudanças. Todavia, para fins de controle e premiação serão entregues medalhas apenas aos atletas participantes da final.

**Art. 4º:** 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. 5º:** A bola a ser utilizada será a de voleibol ou a de iniciação ao handebol tamanho 12.

**Art. 6º:** A equipe deverá dar início a partida com 06 (seis) atletas

**Art. 7º:** A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

**Art. 8º:** A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

**Art. 9º:** O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar.

**Art. 10º:** 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. 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.

**Art. 11º:** O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

**Art. 12º:** 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, exceto se proposital no rosto.

**Art. 13º:** Será considerado "Queimado" o jogador que ao tentar segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

**Art. 14º:** Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

**Art. 15º:** 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. 16º:** Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

**Art. 17º:** Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

**Art. 18º:** 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. 19º:** O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.

**Art. 20º:** Com exceção do capitão de cada equipe, nenhum dos jogadores terão direito a vida extra.

**Art. 21º:** 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. 22º:** O capitão de cada equipe terá direito a 03 (três) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 03 (três) vezes.

**Art. 23º:** Não é permitido o capitão ceder "vidas" a atletas reservas, e atletas ainda não queimados.

**Art. 24º:** O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas ou se machucar.

**Art. 25º:** Cada equipe poderá efetuar tantas substituições quanto desejar, desde que esteja com a posse da bola.

**Art. 26º:** Durante a substituição, a equipe não poderá tentar queimar o adversário.

**Art. 27º:** 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. 28º:** Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

**Art. 29º:** Antes de cada prorrogação, haverá troca de quadra e de posse de bola.

**Art. 30º:** A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

**Art. 31º:** Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

**Art. 32º:** O jogo passivo será permitido até o 6º (sexto) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

**Art. 33º:** A atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

**Art. 34º:** Será vencedora a equipe que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados” (placar) ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem vidas.

**Art. 35º:** Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 02 (dois) minutos com morte súbita.

**Art. 36º:** A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada.

**Art. 37º:** O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição.

**Art. 38º:** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 06 (seis) atletas em condições de jogo após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 07 x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

**Art. 39º:** A contagem de pontos para a fase de classificação ou grupos será a seguinte: I – Vitória - 03 pontos; II – Derrota – 00 ponto; IV - Não comparecimento ou desistência do jogo: 00.

**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 serão utilizados os seguintes critérios para definição dos classificados por índice técnico: 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.

**Art. 42:** Os casos omissos serão resolvidos pelo Comissão Central Organizadora.

*Comissão Central Organizadora*

Parnamirim/RN, 06 de Dezembro de 2024.