



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
2018

NATAL-RN

TÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. A Competição de Queimada será realizada de acordo com as regras estabelecidas neste Regulamento.

Art. 2º. A equipe representante de cada campus poderá inscrever no mínimo 05 (cinco) e no máximo 12 (doze) atletas, 01 (um) técnico e 02 (dois) auxiliares técnicos por gênero, por jogo.

§ 1º. Os auxiliares técnicos poderão ficar a uma distância mínima de 3 (três) metros atrás dos jogadores “queimados” de sua equipe para ajudarem na reposição mais rápida da bola em jogo. Se nesta reposição a bola acidentalmente vai em direção a equipe oposta, o jogo continua normalmente com a posse de bola para esta equipe.

§ 2º. Se uma ou ambas as equipes comparecerem ao jogo sem o número mínimo de jogadores para iniciar a partida, será aceita inscrição de servidor do mesmo campus/polo que esteja participando de outras modalidades do evento, até 5 minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Esta inscrição será válida somente para esta ocasião e não se estende para os demais jogos do evento, visando apenas evitar a ocorrência de W x O.

§ 3º. Se após o período estipulado no § 2º e antes do início do jogo os jogadores que estavam ausentes chegarem para a competição, a ação de inscrição do atleta com base no referido parágrafo automaticamente se torna anulada.

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 (feminina) e 14 (masculina).

TÍTULO III – DOS JOGOS

Art. 5º. A equipe deverá dar início a partida com 05 (cinco), 06 (seis) ou 07 (sete) atletas, obedecendo a tabela abaixo e ficando ao seu critério o modo como usar suas “vidas”.

Vidas dos jogadores "comuns"	Vidas do "capitão"	Nº de jogadores na quadra
4	3	5
5	2	6
6	1	7

Art. 6º. A partida terá duração de 02 (dois) períodos de 10 (dez) minutos, com 05 (cinco) 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.

§ 3º. Será concedido 1 (um) tempo técnico de 1 (um) minuto de duração para cada equipe, por período.

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.

§ 1º. Se o atleta se livra do arremesso vindo em sua direção saindo da sua quadra de jogo, a posse de bola retorna a atleta da equipe adversária que realizou o lançamento.

§ 2º. Se o atleta arremessa a bola e esta sai pela lateral da quadra adversária, a posse de bola será da 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 poderá ter 01 (uma), 02 (duas) ou 03 (três) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" até 03 (três) vezes, dependendo do número de jogadores que sua equipe decidir colocar em quadra obedecendo ao disposto no Art. 5º.

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 período, 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 arremesso **toda bola que não atinja o atleta adversário.**

Art. 29º. Serão permitidos seis arremessos consecutivos por equipe. A partir do 7º arremesso, ocorrerá a penalidade para a equipe com a perda da posse de bola. Neste caso, o reinício de jogo se dará com a posse de bola entre os jogadores que estejam na área dos “Queimados”.

Art. 30º. O atleta poderá ficar de posse de bola por, no máximo, 10 (dez) segundos. Em caso de infração, a posse de bola deverá ser revertida para a equipe adversária.

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 05 (cinco) 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 ou crachá do Instituto à equipe de arbitragem

Parágrafo único. O equipamento dos jogadores deve seguir obrigatoriamente um padrão de cores (camisas e calções).

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 concordem com a antecipação.

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 aos jogos, ocasionando WxO, será automaticamente desclassificada do evento e todos os seus adversários receberão WxO a favor, independentemente de já terem jogado contra a referida equipe.

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 COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 39º. O sistema de competição será o processo combinado, que se constitui em uma fase classificatória com as equipes jogando entre si dentro dos seus respectivos grupos, e uma fase eliminatória, com as equipes jogando em eliminatória simples até que se atinja o último jogo.

Art. 40º. A contagem de pontos para a fase de classificação ou grupos será a seguinte:

I --- Vitória - 03 pontos

II --- Derrota – 01 ponto

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. 41º. 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 --- Melhor saldo de pontos;

III --- Maior número de pontos convertidos;

IV --- Menor número de pontos sofridos;

V --- Sorteio

Art. 42º. 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 --- Melhor saldo de pontos;

II --- Maior número de pontos convertidos;

III --- Menor número de pontos sofridos;

IV --- Sorteio

Art. 43º. Os cruzamentos na fase eliminatória obedecerão às seguintes hipóteses:

Hipótese	Cruzamento previsto
4 classificados	1º A x 2º B 1º B x 2º A
8 classificados	1º A x 2º B 1º B x 2º A 1º C x 2º D 1º D x 2º C

Parágrafo Único. As formas de cruzamento poderão ser alteradas mediante realização do Congresso Técnico do evento.

TÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 44º. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 45º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
JICS 2018**