

ANEXO I**REGRAS DO JOGO DE QUEIMADA****I. DA QUADRA**

Art. 1º - A quadra de jogo da queimada compreende um retângulo de 18 metros de comprimento por 9 metros de largura, dividido ao meio formando dois campos de 9 metros por 9 metros.

Art. 2º - *A Marcação da Quadra:*

- Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis;
- As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo;
- Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de fundo;
- As linhas demarcatórias integram e pertencem à quadra de jogo;

Art. 3º - A Zona de Substituição será um espaço determinado na linha lateral, do lado onde se encontra a mesa de anotações e cronometragem, iniciando-se a uma distância de 5 (cinco) metros para cada lado partindo da linha divisória do meio da quadra. Para cada zona haverá um espaço de 5 (cinco) metros identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra. Por entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros os atletas deverão entrar e sair da quadra por ocasião das substituições. O espaço a frente da mesa do anotador e cronometrista com 5 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deverá permanecer livre.

§ Único: A critério da Organização ou da Equipe de Arbitragem poderá ser utilizado o espaço de substituição demarcado do Futsal.

II. DA BOLA

Art. 4º - A bola a ser utilizada será a bola de Borracha nº 08.

III. DO NÚMERO E SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS

Art. 5º - A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo de 10(dez) atletas.

Art. 6º - É vedado o início de uma partida sem que as equipes contem com um mínimo de 5(cinco) atletas.

§ Único: Os atletas que chegarem atrasados não poderão entrar após decorrido mais que 5 (cinco) minutos de andamento da partida.

Art. 7º - O número máximo de atletas reservas, para substituições, é de 2 (dois).

Art. 8º - Cada equipe poderá realizar até 2 (duas) substituições por partida, sempre entre atleta em quadra que não tenha sido queimado e atleta reserva regularmente inscrito.

Art. 9º - A substituição somente poderá ocorrer quando a equipe substituinte estiver com a posse da bola e **a bola estiver** no fundo de sua quadra, devendo ser previamente comunicada ao anotador ou cronometrista., conforme:

- O atleta que sai da quadra de jogo, deverá fazê-lo pela linha lateral, nos 5 (cinco) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas, e no setor chamado zona de substituição;
- O atleta que entra na quadra de jogo deverá fazê-lo pela mesma linha da zona de substituição, também nos 5 (cinco) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas, mas nunca antes de o atleta substituído transpor completamente a linha lateral;
- A partida será interrompida para a substituição de atleta, e o cronometro parado;

Art. 10 - Eventualmente o árbitro poderá determinar a troca de posições nos bancos de reservas, se assim o exigir a situação ou o local dos bancos

Art. 11 - O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os atletas e membros da Comissão Técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são os que vão participar da partida.

§ Único: Somente o Técnico ou Treinador poderá dar instruções a sua equipe, os demais membros da Comissão Técnica e atletas no banco de reservas não podem manifestar-se.

IV. DO CAPITÃO

Art. 12 - A um dos atletas, de cada equipe, será atribuída a função de "capitão" cabendo-lhe:

- Representar durante a partida sua equipe, da qual é ainda o fiador da boa conduta, exigível, antes, no transcorrer e após o término da mesma;
- Dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia;
- Assinar a súmula de jogo, antes do início da partida, o que atesta e certifica que todos os atletas relacionados na referida súmula são exatamente os que se encontram na quadra de jogo.

V. DO UNIFORME

Art. 13 - É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não poderão usar piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis etc. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.

Art. 14 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta, preferencialmente numerados na frente e costas com a numeração de 0 (zero) a 99 (noventa e nove).

VI. DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

Art. 15 - A equipe de arbitragem será composta por até 2 (dois) árbitros, podendo contar com anotador e cronometrista, quando designados pela organização.

VII. DA DURAÇÃO DA PARTIDA

Art. 16- A partida terá duração de 10 (dez) minutos corridos, em 01 (um) tempo único.

Art. 17 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o sinal sonoro do cronômetro ou com a determinação final da arbitragem.

Art. 18 - O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar.

Art. 19 - Será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos atletas, o direito de solicitar 1 (um) pedido de tempo, sendo de 1 (um) minuto a duração de cada tempo solicitado, respeitando-se os seguintes princípios:

- a. Os técnicos ou treinadores das equipes deverão solicitar o tempo ao cronometrista e na ausência ou falta deste solicitarão ao árbitro;
- b. Os pedidos de tempo somente serão concedidos quando a bola estiver a favor da equipe solicitante;
- c. Nos pedidos de tempo, será permitido que os atletas participantes da partida se sentem no banco destinado aos reservas para receber instruções de seu técnico ou treinador regularmente habilitado para a partida.

Art. 20 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

Art. 21 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 04 (quatro) minutos. Persistindo o empate mais uma prorrogação (morte súbita), até que um atleta de uma das equipes seja queimado para se ter o vencedor.

Art. 22 - Aos técnicos ou treinadores será permitido orientar seus atletas durante o transcorrer da partida. Devendo fazê-lo de maneira discreta, sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida.

Art. 23 - O treinador, no momento de orientar seus atletas, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros de distância da mesa destinada ao cronometrista/anotador.

VIII. DA BOLA DE SAÍDA E TRANCURSO DA PARTIDA

Art. 24 - No início da partida, a escolha de lado ou da posse inicial da bola será definida por sorteio realizado pelo árbitro principal. Cada equipe deverá posicionar-se em sua metade da quadra, com 1 (um) atleta na zona de queimado. Após o sinal do árbitro, a equipe vencedora do sorteio iniciará a partida com a posse da bola.

Art. 25 - O atleta posicionado na zona de queimado poderá participar normalmente do jogo e queimar adversário, inclusive no primeiro arremesso.

Art. 26 - O atleta queimado deverá dirigir-se à zona de queimado pela lateral da quadra.

Art. 27 - O atleta queimado não poderá mandar ninguém em seu lugar.

Art. 28 - O atleta não poderá demorar mais que 5 segundos para arremessar a bola.

Art. 29 - Serão considerados queimados o atleta que:

- a. a bola toque em qualquer parte do seu corpo e caia no chão;

- b. sair da quadra de jogo sem a posse de bola no momento do ataque adversário;
- c. se, no mesmo arremesso do adversário, 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 considerados "Queimados".

Art. 30 - Não serão considerados queimados o atleta que:

- a. a bola tocar no adversário após ter sido tocada em si próprio;
- b. se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, mesmo que a bola toque o chão;
- c. se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão;
- d. se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador;
- e. se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro.

Art. 31 - 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. 32 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

Art. 33 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.

Art. 34 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

IX. DAS FALTAS E INCORREÇÕES

Art. 35 - Serão punidas com **perda da posse de bola** as seguintes infrações técnicas:

- I - demorar mais de 5 (cinco) segundos para arremessar a bola;
- II - pisar ou ultrapassar a linha central, lateral ou de fundo da quadra;
- III - invadir o campo adversário após ou durante o arremesso;
- IV - arremessar ou passar a bola em forma de gancho ou chute;
- V - invadir a quadra adversária para recuperar a bola;
- VI - atravessar a quadra adversária após ter sido queimado;
- VII - permanecer sentado na zona de queimado;
- VIII - exceder o tempo de transição de 6 (seis) segundos para retorno à sua quadra, quando aplicável.

Art. 36 - Serão punidos com **advertência** os atletas, técnicos ou membros da comissão técnica que:

- I - infringirem persistentemente as regras do jogo;
- II - demonstrarem, por palavras ou atos, discordância das decisões da arbitragem;
- III - praticarem ato de indisciplina de menor gravidade;
- IV - trocarem o número da camisa sem prévia comunicação ao anotador e à arbitragem;
- V - dirigirem-se à arbitragem, ao anotador, ao cronometrista ou ao público para reclamações, discussões ou manifestações incompatíveis com a disciplina da partida;
- VI - retirarem-se da quadra de jogo sem autorização da arbitragem.

Art. 37 - Serão punidos com **exclusão da partida** os atletas, técnicos ou membros da comissão técnica que:

- I - forem culpados de conduta violenta;
- II - fizerem manifestações injuriosas, grosseiras ou ofensivas;
- III - empregarem linguagem ofensiva, grosseira ou obscena, ou gesticularem de maneira ofensiva;
- IV - praticarem, pela segunda vez, infração punível com advertência.

Art. 38 - O atleta, técnico ou membro da comissão técnica excluído não poderá permanecer na quadra de jogo, no banco de reservas ou em área técnica, sem prejuízo da apuração dos fatos na forma do Regulamento Disciplinar Geral e das disposições deste Regulamento.

X. DO JOGO PASSIVO

Art. 39 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

Art. 40 - 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.

XI. DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 42 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.