



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA, ESPORTES E DIVERSIDADE
PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES DO IFF – JICS IFF

REGULAMENTO ESPECÍFICO - QUEIMADA
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES

CAMPOS DOS GOYTACAZES, RJ

CAPÍTULO 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.

§ 1º. 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.

§ 2º. Se após o período estipulado no § 1º 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.

Art. 3º Em caso de W X O, para efeito de placar, será conferido 07X00 à equipe vencedora:

§ 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.

CAPÍTULO II – DO LOCAL E MATERIAL DO JOGO

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.

CAPÍTULO III – DOS JOGOS

Art. 6º - Situações de Queimada

§ 1º – A atleta somente poderá quicar a bola após tê-la segurado.

§ 2º – Será considerada queimada a jogadora que for atingida em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão.

§ 3º – Será considerada queimada a jogadora que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.

§ 4º – Se a atleta segurar a bola e cair com ela dominada não será considerada queimada, mesmo que a bola toque o chão.

§ 5º – Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (duas) ou mais jogadoras da mesma equipe e depois cair no chão, a última a ser tocada pela bola estará queimada.

§ 6º – Se a bola tocar simultaneamente o chão e a jogadora, esta não será considerada queimada.

§ 7º - Se a bola tocar em uma jogadora e antes de tocar o chão for segurada por uma companheira de equipe ou tocada por qualquer jogadora da equipe adversária, não será considerada queimada.

§ 8º – A atleta após ser queimada deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, sendo que a mesma deverá realizar o arremesso. E onde deverá permanecer até o final do 1º ou 2º tempo, somente podendo retornar à quadra de jogo caso volte a queimar uma jogadora da equipe adversária.

§ 9º – A jogadora que se dirigir ao outro lado da quadra mesmo depois de queimada, não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

§ 10º – A atleta queimada irá para a zona morta, tendo direito ao arremesso de recuperação, inclusive a última atleta a ser queimada.

§ 11º – Se uma atleta deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola, não significando que esteja queimada.

§ 12º – Uma atleta não poderá sair da quadra de jogo para fugir dos arremessos; caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo a mesma advertida. Persistindo em sair da quadra, a mesma será considerada queimada.

§ 13º – Uma atleta que estiver caída ao solo por acidente, não poderá ser queimada.

Art. 7º – Arremesso

§ 1º – Todas as jogadoras poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que as mesmas não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra.

§ 2º - Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela lateral da quadra adversária, a posse de bola será da outra equipe.

§ 3º – Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela linha de fundo da quadra adversária, a bola pertencerá às jogadoras que ali estiverem. Caso a zona morta esteja vazia, a posse de bola será das jogadoras não queimadas.

§ 4º – Ao arremessar a bola, se a mesma sair para trás e ultrapassar a linha divisória, a bola pertencerá às atletas queimadas da equipe adversária.

§ 5º – A atleta que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola para outra colega da mesma equipe.

§ 6º - A jogadora que pisar ou ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando a equipe com a posse de bola, perderá a posse da mesma, passando a jogada para a equipe adversária.

Art. 8º. Inícios do Jogo

§ 1º – O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.

§ 2º – Após o intervalo do primeiro tempo, o arremesso de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

§ 3º – Antes da prorrogação, quando necessária, haverá um novo sorteio.

§ 4º – A troca de quadra será feita após o intervalo do jogo.

Art. 9º. Jogo Passivo

§ 1º – Será considerado jogo passivo toda bola que não seja arremessada com intenção de queimar as jogadoras adversárias.

§ 2º – O jogo passivo será permitido até o terceiro arremesso consecutivo. O não cumprimento deste implicará na perda da posse de bola.

§ 3º- A atleta poderá ficar de posse de bola no máximo por 10 (dez) segundos.

Art. 10º. Das Penalidades

§ 1º – A atleta que cometer atos de indisciplina será advertida com cartão amarelo e esta deverá se dirigir a zona morta, sendo considerada queimada. Caso esta já esteja queimada, outra atleta de sua equipe deverá se dirigir a zona morta e será considerada queimada.

§ 2º – Em caso de reincidência a atleta receberá o cartão vermelho sendo expulsa da partida, e sua equipe permanecerá incompleta até o final da partida. Se a punição ocorrer no primeiro tempo, a equipe perderá dois pontos ao final da partida. Caso a expulsão aconteça no segundo tempo, a equipe perderá um ponto ao final da partida.

§ 3º – De acordo com o ato disciplinar da atleta, o árbitro poderá expulsar a atleta, sem a necessidade da advertência.

Art. 11º. Arbitragem

§ 1º – A equipe de arbitragem será composta por 02 (dois) árbitros.

CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 12º. Observações Gerais

§ 1º – A contagem de pontos será feita pelo número de atletas colocados na zona morta ao término do primeiro e segundo tempos.

§ 2º - Ao iniciar o segundo tempo, as atletas colocadas na zona morta voltam às suas equipes como se estivesse começando o jogo.

§ 3º - decorrer de uma partida, sendo colocadas todas as atletas de uma equipe na zona morta, estas voltam à sua quadra dando continuidade ao jogo sem trocar de quadra.

§ 4º – O técnico não terá direito a pedir tempo no decorrer da partida.

§ 5º – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos Intercampi dos Servidores.

Comissão Organizadora

JICS IFF