



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO DE QUEIMADA



XXIV JOMEC 2026
JOGOS MUNICIPAIS ESPORTIVOS E CULTURAIS

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO DE QUEIMADA

Art. 1º - Os participantes deverão comparecer ao local da competição com pelo menos 30 minutos de antecedência. As competições serão nas categorias Sub-08 (Festival), Sub-10 (Festival), Sub-12 e Sub-14, nos naipes masculino e feminino.

Art. 2º - A modalidade de jogo de Queimada terá série OURO e PRATA, ficando restrito esta condição para os vencedores das quartas de final que, comporão a Série OURO e os perdedores das quartas de final que, comporão a Série PRATA.

Art. 3º - A escola será punida caso venha acontecer envolvimento por parte dos pais das atletas, com atitudes que possam prejudicar o bom andamento da competição, ficando sujeito a retirada da equipe com a responsabilidade da direção da mesma.

Art. 4º - Não será permitida a presença de pessoas que não sejam da equipe de arbitragem na área da competição.

Art. 5º - A equipe será composta por 12 (DOZE) atletas, sendo 10 (DEZ) na quadra e 02 (DUAS) no banco de reservas.

Art. 6º - A partida de Queimada será disputada em 02 dois tempos de 10 (DEZ) minutos, com 05 (CINCO) minutos de intervalo.

PARÁGRAFO ÚNICO – Será considerada vencedora a equipe que tiver queimado o maior número de atletas. No caso de empate no final dos dois tempos, haverá um tempo extra de 05 (CINCO) minutos, persistindo o empate prevalecerá o critério da primeira “queima” durante o tempo extra.

Art. 7º - Para o início do jogo cada equipe deverá ter em quadra no mínimo 08 (OITO) atletas, sendo 01 (UMA), na área do queimado.

Art. 8º - As substituições serão realizadas somente com a autorização da arbitragem.

Art. 9º - A atleta poderá lançar a bola com uma mão ou com as duas, e qualquer parte do corpo em que a bola bater e cair, a atleta estará queimada(o), exceto se for lançada no rosto intencionalmente.

Art. 10º - Poderá haver livra, mas é importante que a atleta procure agarrar a bola. Se a atleta se livrar saindo da sua quadra de jogo ou invadir a quadra adversária será considerada queimada, e irá para área do morto.

Art. 11º - Se a bola lançada bater em 02 (DUAS) ou mais atletas e cair no chão, todas serão consideradas queimadas.

Art. 12º - Em caso semelhante ao Art. 11º, sendo a bola agarrada por qualquer atleta não haverá queima, (fica caracterizado o salvamento).

Art. 13º - Uma vez a bola lançada, a atleta que pegar a bola terá que lançar de volta, não podendo entregar a sua colega de equipe, pois desta forma a jogada será do adversário. Exceto para a área do QUEIMADO.

Art. 14º - A atleta que estiver na área do morto não poderá ser substituída pela que esteja no banco de reserva.

Art. 15º - A bola utilizada na partida de Queimada para categoria Sub-08 (FESTIVAL), Sub-10 (FESTIVAL) e Sub-12 será bola de borracha nº 10, já para a categoria Sub-14 será a bola de borracha nº 12.

Art. 16º - Os atletas só poderão jogar com apresentação da CREDENCIAL/CRACHÁ.

Art. 17º - Na ocorrência de falta, a bola passará para a outra equipe, que só reiniciará o jogo com a autorização da arbitragem.

Art. 18º - Será considerada falta quando:

Pisar nas linhas laterais, central e de fundo da quadra com a bola em jogo.

Lançar a bola em direção ao rosto da adversária intencionalmente.

Dirigir-se a arbitragem e ao adversário de forma desrespeitosa.

Art. 19º - A equipe de arbitragem será assim dividida: 02 (DOIS) árbitros e 01 (UM) anotador. Podendo o jogo ser realizado com a presença mínima de 01 (UM) árbitro e 01 (UM) anotador.

Art. 20º - Todas as atletas, incluindo as reservas, terão que participar do jogo.

Art. 21º - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

PARÁGRAFO ÚNICO – 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.

Art. 22º – O Atleta OURO, será indicado por índice técnico e disciplinar, por integrantes da Subcomissão da Queimada, caso aconteça empate, o critério de desempate serão as médias quantitativas (notas) após o final do 2º bimestre nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática.

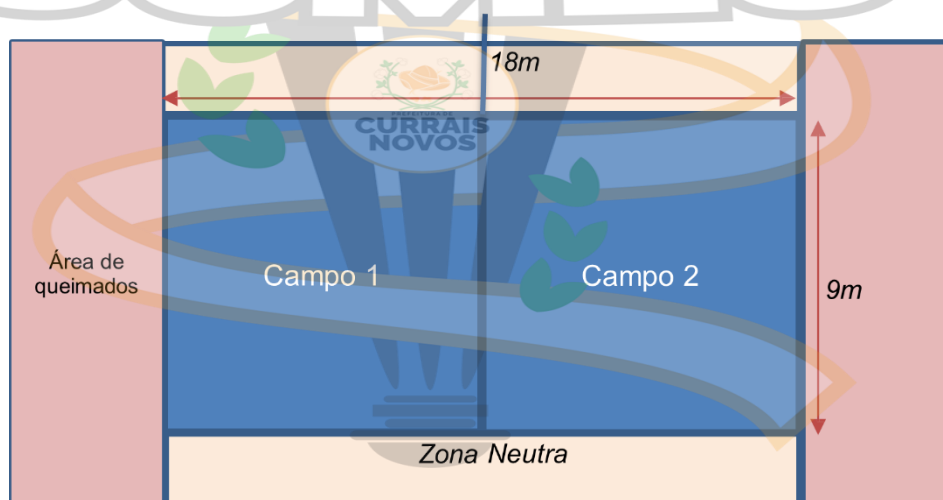
Art. 23º – O Técnico OURO, será indicado por índice técnico e disciplinar, por integrantes da Subcomissão da Queimada, sendo limitado a 02 (DOIS) técnicos(as), 01 (UM) por cada naipes.

PARÁGRAFO ÚNICO - A indicação do Atleta e Técnico Ouro será restrita aos atletas e profissionais que não receberam cartões vermelhos durante a competição.

Art. 24º - Em caso de Desistência/Ausência (WO), para efeito de contagem, será conferido o resultado de 02 X 00. A equipe eliminada com o segundo WO terão todos os seus resultados alterados para 02 X 00, a favor do adversário, independente do placar do jogo.

Art. 25º - Sugestão de campo de jogo:

O Campo de Jogo é retangular medindo 18 m (DEZOITO METROS) de comprimento por 9 m (NOVE METROS) de largura, conforme figura abaixo (quadra de volei) e a área de queimados na área de fundo desta.



Art. 26º - A computação do quadro geral de medalhas, só serão validadas com o mínimo de participações efetivas de 04 (QUATRO) instituições de ensino distintas.

Art. 27º - Os casos omissos serão resolvidos pela a Subcomissão do jogo de Queimada e Comissão Central Organizadora.