



JOCAS – 2023

Regulamento Bola Queimada

REGRA 1 - A QUADRA

Art. 1 - A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

- I. As linhas fazem parte da quadra de jogo.

REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO

Art. 2 - A partida terá duração de um tempo de 10 minutos.

Art. 3 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

Art. 4 - O cronômetro será parado quando o árbitro principal assim determinar.

Art. 5 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido "queimados", acrescentando-se a estes o número de vidas pertencentes ao capitão da equipe.

Art. 6 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação com morte súbita.

REGRA 3 - A BOLA

Art. 7 - A bola a ser utilizada será: bola de borracha nº 10.

REGRA 4 - O UNIFORME

Art. 8 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes e calção. (NÃO É OBRIGATÓRIO QUE SEJA NUMERADA).

REGRA 5 - OS JOGADORES

Art. 9 - A equipe será constituída por 10 jogadores.

Art. 10 - A equipe poderá começar a partida com menos jogadores.

Parágrafo Único: Antes da primeira partida cada equipe poderá substituir no máximo 03 atletas da relação enviada.

Art. 11 - O capitão da equipe ou os atletas "queimados" lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento, a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

Art. 12 - 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.



JOCAS – 2023

Regulamento Bola Queimada

Art. 13 - 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. 14 – Apenas quando a bola for arremessada em direção ao atleta, ele não poderá ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, caso fizer, será considerado "queimado".

Art. 15 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

Art. 16 - 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.

Art. 17 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

Art. 18 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

Art. 19 - 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. 20 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

Art. 21 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

Art. 22 - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

Art. 23 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.

Art. 24 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

Art. 25 - Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um.



JOCAS – 2023

Regulamento Bola Queimada

REGRA 6 - O CAPITÃO

Art. 26 - Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.

Art. 27 - 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. 28 - O capitão de cada equipe terá direito a 02 vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 2 vezes.

Art. 29 - Não é permitido o capitão ceder "vidas".

Art. 30 - O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas.

REGRA 7 - O TIRO DE SAÍDA

Art. 31 - 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. 32 - Antes da prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.

REGRA 8 - O JOGO PASSIVO

Art. 33 - O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

Art. 33 – A arbitragem tem a autonomia de interpretar se a equipe está praticando jogo passivo. Caso isso ocorra à equipe que praticou jogo passivo perderá a posse de bola.

REGRA 9 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM

Art. 34 - A equipe de arbitragem é composta por 02 árbitros, 01 secretário e 01 cronometrista.

Art. 35 - A equipe de arbitragem se encarregará de fazer com que as regras sejam cumpridas e que o jogo seja disputado corretamente, dentro dos princípios que regem a conduta esportiva. Assim sendo, ele exerce também uma função pedagógica. O árbitro utiliza-se de um apito para iniciar a partida e interromper no caso de violação das regras. Durante o jogo a decisão do árbitro é soberana.



JOCAS – 2023

Regulamento Bola Queimada

REGRA 10 – CRITERIO DE DESEMPATE

Art. 36 - Critérios de Desempate

O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

- I. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- II. Saldo de queimados nos jogos entre as equipes empatadas;
- III. Ataque mais efetivo (queimar mais os adversários) nos jogos entre as equipes empatadas;
- IV. Defesa mais efetiva (não ser queimado pelas equipes adversárias) nos jogos entre as equipes empatadas;
- V. Saldo de queimados em todos os jogos do grupo na fase;
- VI. Ataque mais efetivo (queimar mais os adversários) em todos os jogos do grupo na fase;
- VII. Defesa mais efetiva (não ser queimado pelas equipes adversárias) em todos os jogos do grupo na fase;
- VIII. Menor número de cartões vermelhos;
- IX. Menor número de cartões amarelos;
- X. Sorteio.

OBS. Quando o empate for entre 03 (três) ou mais equipes, e continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no artigo 36. Item I.