



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE MODALIDADE
QUEIMADA
III Jogos Internos Federais Pauxis - IFPA Campus Óbidos**

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – O torneio de Queimada da terceira edição dos Jogos Internos Federais Pauxis será realizado no IFPA Campus Óbidos, conforme o disposto neste regulamento. As equipes participantes declaram estar cientes das regras, programação e normas aqui estabelecidas, concordando com todas as disposições ao prosseguirem na competição.

Art. 2º – Para participação no torneio, os atletas deverão:

- a. Apresentar-se no local da competição com, no mínimo, 15 minutos de antecedência;
- b. Estar trajando o uniforme esportivo conforme regulamento geral dos JIFP's;
- c. Manter conduta compatível com o regimento disciplinar discente e/ou código de ética do servidor federal.

DA ARBITRAGEM

Art. 3º – A arbitragem será exercida por servidor(es) integrante(s) da Comissão Organizadora dos JIFP's e parceiros.

Art. 4º – Compete à arbitragem:

- a. Iniciar e encerrar partidas e etapas do torneio;
- b. Registrar presença das equipes e declarar W.O. em caso de ausência após o prazo estipulado;
- c. Fiscalizar atletas e equipes quanto ao cumprimento das regras, aplicando advertências e penalidades;
- d. Deliberar sobre conflitos ocorridos durante as partidas.

DO TORNEIO

Art. 5º – O torneio de Queimada será realizado conforme programação divulgada pela Coordenação de Extensão e NEL.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 6º – Cada equipe pôde inscrever **até 9 atletas** para o torneio.

Art. 7º – As equipes devem iniciar cada partida com **7 atletas em quadra**.

Art. 8º – O número mínimo para iniciar uma partida é de **5 atletas**.

DA DINÂMICA DAS PARTIDAS

Art. 9º – A partida será jogada em quadra demarcada, seguindo as orientações da arbitragem e o regulamento geral.

I) A partida começa com a bola posicionada no centro do campo.

II) Ao sinal do árbitro, um jogador de cada equipe corre para tentar pegar a bola.

III) O jogador que pegar a bola **primeiro inicia** o jogo com a posse.

Art. 10º – O objetivo da modalidade é eliminar **TODOS** os atletas adversários acertando-os com a bola, seguindo as seguintes regras:

a. O atleta é considerado “queimado” quando for atingido pela bola sem que ela toque o solo antes;

b. Caso a bola toque o chão antes do contato, a jogada não é válida;

c. Caso a bola seja lançada e o jogador adversário a segure no ar, o arremessador é quem será considerado “queimado”.

d. A bola pode atingir qualquer parte do corpo, exceto se o jogador estiver fora dos limites do campo.

e. Jogadores queimados devem ir imediatamente para a prisão atrás do campo adversário.

Art. 11º - Posse e Manuseio da Bola

I) A bola deve ser lançada com as mãos.

II) É proibido chutar, esconder ou segurar a bola por mais de 10 segundos.

III) A bola pode ser recuperada no ar ou no chão, desde que esteja dentro dos limites do campo.

Art. 12º Critérios de Queima

I) A queima é válida quando:

II) A bola atinge diretamente o corpo do jogador adversário.

III) O jogador não consegue segurar a bola após o impacto.

IV) A queima não é válida se:

V) A bola tocar o chão antes de atingir o jogador.

VI) O jogador for atingido fora dos limites do campo.

VII) A bola ricochetear em outro jogador ou objeto antes do impacto.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

Art. 13º Jogadores na prisão podem retornar ao campo se:

I) Conseguirem queimar um adversário diretamente da prisão.

Parágrafo único: Jogadores da prisão devem permanecer dentro da área delimitada e não podem invadir o campo.

Art. 14º – A equipe vence a partida quando eliminar todos os atletas adversários ou quando encerrar o tempo regulamentar com maior número de jogadores em quadra.

Art. 15º – O tempo de cada partida será de **15 minutos** corridos, podendo a arbitragem ajustar conforme necessidade do evento.

Art. 16º Serão permitidas substituições livres entre os atletas inscritos e também:

a. As substituições somente poderão ocorrer **com a bola parada**, mediante autorização da arbitragem.

b. Jogador substituído pode retornar posteriormente à partida.

c. Jogadores considerados queimados não poderão ser substituídos.

DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 17º – São consideradas infrações:

- a. Conduta antidesportiva (xingamentos, agressões verbais, provocações);
- b. Arremessos desleais ou perigosos intencionalmente;
- c. Reclamações exaltadas contra arbitragem;
- d. Invasão de quadra por atleta reserva;
- e. Invasão de campo adversário: queima automática.

Art. 18º – Penalidades aplicáveis:

- a. **Advertência verbal** na primeira infração leve;
- b. **Expulsão da partida** em casos de reincidência, desrespeito grave ou agressão;

DO W.O.

Art. 19º – Será declarado W.O. quando:

- a. A equipe não comparecer ou atrasar mais de 5 minutos do horário marcado;
- b. A equipe não possuir o número mínimo de 5 atletas para iniciar;
- c. Equipe se recusar a continuar a partida após determinação da arbitragem.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 20º – Casos omissos deste regulamento serão analisados e deliberados pela Comissão Organizadora dos JIFP's.

Art. 21º – O presente regulamento entra em vigor imediatamente após sua publicação para fins de execução da modalidade

