

Para melhor funcionamento das partidas de Queimada, segue as regras gerais:

Regra 1 – Duração do jogo

- 1.1 A Partida será configurada como “melhor de três” com duração máxima de 10 minutos em cada set;
- 1.2 Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar do set, haverá morte súbita onde o primeiro time que queimar um adversário será considerado vencedor do set.

Regra 2 – Os jogadores

- 2.0 Cada equipe é composta por oito atletas em campo, onde no início da partida está configurado como 7 atacantes e um pivô;
- 2.1 Os atletas queimados (pivôs) lançarão a bola de dentro da linha de meta; (Área do gol)
- 2.2.1 Os pivôs poderão recuperar a bola quando esta estiver dentro da área de meta ou do lado de fora da linha de lateral (zona neutra);
- 2.2.2 Os pivôs poderão arremessar apenas de dentro da área de meta;
- 2.2.3 Os pivôs devem permanecer durante o jogo dentro da área de meta podendo sair apenas para recuperação de posse de bola na zona neutra, retornando imediatamente para a área do gol;
- 2.3 Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que não ultrapasse os limites da sua própria quadra;
- 2.4 Se o arremessador pisar na linha ou ultrapassá-la durante o arremesso o juiz pausará o jogo e a posse de bola será entregue ao time adversário;
- 2.5 O atleta após ser queimado receberá a posse da bola e deve dirigir-se à área de meta;
- 2.6.1 Caso em seu primeiro arremesso o pivô queime um adversário, este deverá retornar ao jogo como atacante;
- 2.6.2 Não se aplica a regra 2.7.1 para o atleta que começa o jogo como pivô;

Será considerado queimado:

- 2.7 O jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a tocar no chão antes que ela venha a ser dominada;
- 2.8 Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores e depois tocar o chão de acordo com a regra 2.6, último jogador atingido pela bola será considerado queimado.

Não será considerado queimado se:

2.9 Se a bola não tocar o chão;

2.10 O atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão;

2.11 Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão;

2.12 Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador.

Regra 3 – O jogo

3.1 Será de posse dos atacantes, a bola quando sair pela lateral do campo;

3.2 Será de posse a bola quando sair pela linha de fundo, dos pivôs;

3.3 A área de fora da linha lateral é uma zona neutra onde a bola pode ser recuperada tanto pelos jogadores quanto pelos pivôs;

3.4 Cada time tem 6 segundos contados a partir do domínio da bola para praticar o arremesso;

3.5 Cada time pode cruzar a bola entre atacantes e pivôs até no máximo de 6 vezes sem realizar uma jogada objetiva de ataque antes de perder a posse de bola;

3.6 Em cada set a posse de bola é de um time;

3.7 O Pivô que inicia a partida, tornar-se-a atacante após o primeiro de seu time ser considerado Queimado;

3.8 O Atleta que for considerado Queimado, tornar-se-a pivô. Sendo a posse de bola deste atleta para efetuar o próximo arremesso.

Regra 4 – Cartões e Exclusões

4.1 O Atleta que receber cartão vermelho pode ficar fora do jogo seguinte, a julgamento dos árbitros quanto a gravidade da infração;

4.1.2 O Atleta que receber cartão vermelho está automaticamente fora da partida em andamento;

4.2 Após o segundo cartão amarelo no mesmo jogo o atleta será excluído da partida;

4.3 O Atleta expulso não poderá ser substituído no set em andamento;

4.4 O Atleta expulso durante um set será considerado Queimado, contabilizando um ponto para o time adversário.

Regra 5 - Substituições

5.1 As substituições só podem acontecer no intervalo entre sets;

5.2 Em caso de lesão ou exclusão de algum Atleta que não seja por meio de Cartão Vermelho, o time permanecerá com um jogador a menos até o final do set, mas este não será considerado Queimado.

Regra 6 – As Sanções

6.1 Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho);

6.2 São infrações a serem punidas com advertência:

6.2.1 Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas;

6.2.2 Colocar o adversário em perigo durante suas ações;

6.3 São infrações a serem punidas com exclusão:

6.3.1 Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas;

6.3.2 Reincidência após advertência ou Cartão Amarelo;

6.3.3 Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas;

6.3.4 Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer em campo;

6.3.5 O jogador que atrapalhar o andamento e/ou continuidade do jogo receberá cartão amarelo;

ART. 1º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão de Arbitragem e estão acima do regulamento geral de Queimada.