

REGULAMENTO ESPECÍFICO QUEIMADO

Art. 1. A Competição de Queimado será realizada de acordo com as regras oficiais da Secretaria de Esportes do Recife – SESP, Regulamento Geral dos JSPCR 2023, Boletins Oficiais e por estas Normas Específicas.

Art. 2. Cada secretaria poderá inscrever no máximo 2 equipes femininas:

Parágrafo Primeiro: Cada equipe poderá inscrever no mínimo 08 (Oito) atletas e no máximo de 10 (Dez) atletas;

Parágrafo Segundo: Os jogos terão 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos;

Parágrafo Terceiro: A área de jogo será a quadra de voleibol, utilizando-se de suas demarcações para a execução do jogo de queimado.

Parágrafo Quarto: Cada atleta eliminado/queimado deverá se dirigir para a área de fundo da equipe adversaria e ele poderá auxiliar sua equipe com as estratégias de jogo.

Parágrafo Quinto: Não haverá “o primeiro lance livre”, ou seja, o atleta na área do morto poderá queimar o adversário na primeira jogada; **Não haverá “pé repete”**, ou seja, a bola tocar em qualquer parte do corpo do adversário valerá como eliminado/queimado e caso um atleta arremesse a bola e o adversário agarrar a bola sem deixar a mesma cair ao chão, o atleta que arremessou será considerado queimado e deverá se dirigir para a área de fundo.

Parágrafo Sexto: A partida encerra quando todos os adversários forem eliminados/queimados ou após o término do tempo da partida a equipe que estiver com mais componentes vence.

Art. 3. As equipes que se apresentam no campo de jogo com o número inferior de servidores atletas (Menos de 08 atletas) ao estabelecido pelo Regulamento Geral, a partida será declarada vencedora a equipe que estiver completa e aplicado WxO para a equipe incompleta.

Art. 4. A forma de disputa será de acordo com a quantidade de equipes inscritas, podendo ser eliminatórias simples ou chaveamento (A forma de disputa e confrontos serão repassados no congresso técnico):

Art. 5. O sistema de pontuação nos grupos será (SE FOR CHAVEAMENTO):

VITÓRIA	EMPATE	DERROTA
03 pontos	01 ponto	Derrota (00 pontos) ou derrota por WxO

Art. 6. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade e Regulamento Geral:

Parágrafo Primeiro: Nos JSPCR 2023, a numeração dos servidores atletas deverá ser a mesma para todos os jogos;

Parágrafo Segundo: A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 minutos para o início do evento. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento oficial com foto à equipe de arbitragem.

Art. 7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos (APENAS PRIMEIRO JOGO), será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 10x00.

7.1. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrotada ou desclassificação de acordo com a forma de disputa da competição, de ambas as equipes.

Art. 8. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior número de eliminados/queimados;
- d) Menor número de eliminados/queimados;
- e) Sorteio;

Art. 9. As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais adotadas pela Secretaria de Esportes do Recife – SESP.

Art. 10. Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade/naipe, o servidor atleta/membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

Art. 11. A equipe de arbitragem será formada por:

- a) 02 (dois) árbitros;
- b) 01 (um) anotador/cronometrista.

Art. 12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, ouvida a Coordenação Técnica, com a anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariarem as regras oficiais e o Regulamento Geral.

Art. 13. Proibições:

Parágrafo Primeiro: Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos servidores-atletas.

Parágrafo Segundo: Não serão permitidos uniformes que mencionem qualquer apoio político.

Art. 14. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente o atleta que cometer atitude antidesportiva ou a critério da arbitragem:

Parágrafo Único: Para fins do disposto no item 14º, entende-se por jogo subsequente o próximo jogo disputado pela equipe.

Art. 15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral, ouvida a Coordenação Técnica, com a anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariarem as regras oficiais e o Regulamento Geral.

RODRIGO COUTINHO

Secretário de Esportes do Recife

CARLOS ROMERO DA FONTE

Secretário Executivo de Esportes

GABRIEL MORAIS

Gerente de Atividades Esportivas