



XII OLIMPIÁDA INTER ALPHAS 2014

QUEIMADA

Art. 1º - A modalidade será disputada nas categorias: **Naipes masculino** - Pré- Mirim; **Naipes feminino** - Pré-Mirim, Mirim e Máster.

Art. 2º - Cada jogo será disputado em melhor de 03 (três) partidas, sendo que cada equipe poderá inscrever até 15 (quinze) jogadores por jogo.

Parágrafo 1º - A equipe jogará com 10 (dez) jogadores e a não apresentação de pelo menos 04 (quatro) jogadores implicará na perda do jogo por WO.

Parágrafo 2º - Será permitida a inclusão de até **05 (cinco) atletas** de outras categorias para completar a equipe de acordo com Art. 7, Parágrafo 2º do Regulamento Geral (categoria mirim poderá participar na categoria infantil; categoria veterano poderá participar nas categorias máster e principal; categoria máster poderá participar na categoria principal; categoria veteraníssimo poderá participar na categoria veterano).

Art. 3º - Os atletas deverão apresentar-se à mesa de inscrição 10 (dez) minutos antes do início do jogo.

Parágrafo Único - Haverá no máximo 15 (quinze) minutos de tolerância somente para o primeiro jogo de cada rodada.

Art. 4º - Serão seguidas as seguintes regras:

1. O jogo será de queimada quente, sendo considerada queimada quando a bola tocar em qualquer parte do corpo e em seguida cair no solo.
2. Não poderão ser feitas substituições durante uma partida, salvo por problemas médicos.
3. Caso a equipe não tenha os dez jogadores para uma partida, não lhe serão dadas vidas.
4. Quando o segundo jogador da mesma equipe for queimado, poderá utilizar as laterais da quadra.
5. Será considerada queimada dupla ou múltipla quando a bola tocar em 02 (dois) ou mais jogadores e em seguida cair no solo.
6. Não será considerada queimada quando a bola tocar antes no solo e em seguida o jogador.
7. Não será considerado queimado quando um companheiro pegar a bola, antes desta cair no solo, após ter tocado em um ou mais jogadores.
8. Quem sair da quadra, para fugir da bola, será considerado queimado a partir da 2ª saída. O árbitro deverá informar ao técnico quando ocorrer a 1ª saída do jogador.
9. Se houver invasão através da linha central, estando o jogador com a posse da bola, o mesmo perderá a posse em favor do adversário.



10. O primeiro morto não queima, ou seja, só poderá queimar no morto quem já foi queimado.
11. Quando queimado, o jogador poderá retornar à condição de vivo somente no caso de queimar um adversário na primeira bola arremessada. Quando o jogador que retornar a condição de vida for primeiro jogador queimado, o morto inicial volta para sua condição e direitos do início. Quando houver queimada múltipla, fica estabelecido que o atleta que foi queimado primeiro deverá fazer a primeira jogada no morto. No caso deste jogador queimar na sua 1ª jogada, somente ele retornará a condição de vida.
12. Será considerada vencedora a equipe que conseguir queimar todos os atletas da equipe adversária, ou ao final dos 08 (oito) minutos tiver em quadra um número maior de jogadores, do seu adversário.
13. Em caso de empate ao final dos 08 (oito) minutos, teremos prorrogação, sendo que a equipe que queimar o primeiro atleta da equipe adversária será considerada vencedora da partida ou jogo. Será iniciada a prorrogação nas mesmas condições em que terminou, ou seja, cada jogador na sua posição.
14. Será caracterizado jogo passivo em qualquer circunstância, o fato da equipe não tentar ou não queimar o adversário até o limite máximo de 03 (três) passes. O tempo máximo que o atleta poderá ficar com a bola em suas mãos, antes de fazer o passe ou tentar queimar o atleta adversário será de 05 (cinco) segundos. Na 1º vez, a equipe será advertida e na 2ª vez perderá a posse de bola.

Art. 5º - O sistema de pontuação na fase de classificação será o seguinte:

VITÓRIA: 03 (TRÊS) PONTOS

DERROTA: 00 (ZERO)

DERROTA POR WO: - 01 (MENOS UM) PONTO

Parágrafo Único - Será considerado o placar de 02 x 00, para o vencedor por WO.

Art. 6º - Em caso de empate na fase de classificação, entre duas ou mais equipes, pelo número de pontos conquistados, serão adotados os seguintes critérios para o desempate, pela ordem:

- a) confronto direto;
- b) maior número de jogos ganhos na fase;
- c) maior número de partidas ganha em todos os jogos da fase;
- d) sorteio a ser realizado em data, horário e local a serem determinados pela Comissão Organizadora do evento.

Art. 7º - Se houver a necessidade de classificar a 4ª equipe para formação da semifinal, classificará o 2º melhor colocado da fase de classificação, utilizando o critério de Índice Técnico (número de pontos ganhos dividido pelo número de jogos realizados). Persistir o empate haverá sorteio a ser realizado em data, horário e local a serem determinados pela Comissão Organizadora do evento.

Art. 8º - Premiação:

Será premiada com troféu a equipe campeã.

Serão premiadas com medalhas as 03 (três) primeiras equipes.