



REGULAMENTO ESPECÍFICO DA QUEIMADA – JERNINHOS 2026 – Página 01

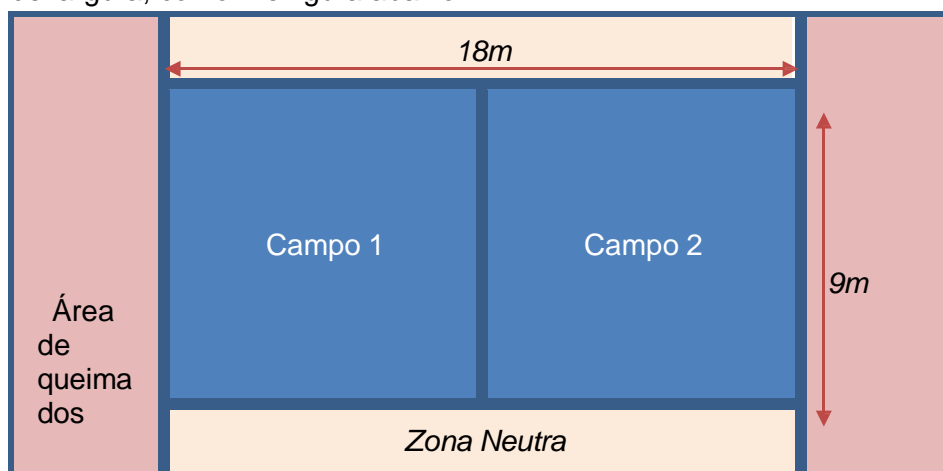
Art.01 – DURAÇÃO DO JOGO

1.1 A Partida será configurada com dois tempos de duração máxima de 10 minutos ou se todos os jogadores (as) de uma das equipes forem queimados;

1.2 Em caso de empate, ao final dos dois tempos regulamentares, será disputado o ponto desempate, onde o primeiro time que queimar um adversário será considerado vencedor do jogo.

Art.02 – CAMPO DE JOGO

2.1 O Campo de Jogo é retangular medindo 18m (dezoito metros) de comprimento por 9m (nove metros) de largura, conforme figura abaixo.



Art.03 – OS JOGADORES

3.1 Cada equipe será composta, no máximo por 12 (doze) jogadores (as) e no mínimo por 7 (sete) jogadores (as).

Art.04 – O JOGO

4.1 O início do jogo se dará após o sorteio (par – ímpar ou cara – coroa), com a bola de posse o jogador da equipe que venceu o sorteio, fará o primeiro arremesso atacando ou passando a bola para o campo de sua equipe;

4.2 O jogador iniciará o jogo na área do seu campo, arremessando a bola para atingir o adversário ou para combinar com sua equipe;

4.2 O jogador (a) de posse da bola terá até 5 (cinco) segundos para executar o arremesso;

4.3 Cada equipe só poderá fazer 3 (três) trocas de passes sem realizar arremesso de ataque, excedendo os três passes, perderá a posse da bola.

4.4 Em cada tempo, a posse de bola será de uma equipe;

4.5 A troca de campo será feita após o intervalo do jog

4.6 O Jogador após ser queimado receberá a posse da bola e deve dirigir-se à área de queimados e executar o arremesso.

4.7 Será considerado queimado:

4.7.1 O jogador (a) que for atingido pela bola em qualquer parte do corpo e em seguida a bola venha tocar o solo, exceto no rosto;

4.7.2 Último jogador (a) que venha ser atingido pela bola que repicou em uma ou mais jogadores.

4.8 Não será considerado queimado:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DA QUEIMADA – JERNINHOS 2026 – Página 02

- 4.8.1 O jogador (a) quando atingido segurar a bola não deixando que a mesma caia no chão;
- 4.8.2 O jogador (a) quando atingido não segura a bola mas esta vem a ser segura por outro jogador, da mesma equipe ou equipe adversária;
- 4.8.3 O jogador (a) que ao segurar a bola venha cair com ela dominada, mesmo que a bola toque o chão;
- 4.8.4 Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador.
- 4.8.5 O jogador (a) que estiver caído por acidente, não poderá ser queimado.

Art.05 - ARREMESSOS

5.9.1 - Todos os jogadores poderão arremessar em direção à quadra adversária, desde que não ultrapassem os limites da sua própria quadra durante o arremesso, caso aconteça perderá a posse de bola para a equipe adversária.

5.9.2 - O jogador ao arremessar a bola, e a mesma sair pela linha de fundo, a bola será dos jogares (a) que foram queimados. Caso não tenha jogadores queimados, a bola será da equipe que sofreu o arremesso.

5.9.3 - O arremesso de rosquinha não erpio será prmitido.

5.9.4 - Os arremessos poderão ser executados com uma ou duas mãos.

Art.05 – CARTÕES E EXCLUSÕES

- 5.1 O Jogador (a) que receber cartão vermelho, estará automaticamente expulso do jogo em andamento e não participará do jogo seguinte;
- 5.2 Após o segundo cartão amarelo no mesmo jogo o atleta será excluído da partida;
- 5.3 O Jogador (a) expulso será considerado queimado, contabilizando um ponto para a equipe adversária.

Art.06 – DAS 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 Arremessar a bola propositalmente no rosto do adversário (a);
 - 6.2.3 Colocar o adversário em perigo durante suas ações.
- 6.3 São infrações a serem punidas com cartão amarelo:
 - 6.3.1 O jogador que atrapalhar o andamento e/ou continuidade do jogo;
 - 6.3.2 O jogador reincidir em ação já punida com advertência.
- 6.4 São infrações a serem punidas com cartão vermelho:
 - 6.4.1 Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcida;
 - 6.4.2 Reincidir em atitude após cartão amarelo;
 - 6.4.3 Agressão física para com companheiro, adversário, oficiais e torcida.
- 6.5 Atleta ou dirigente excluído com cartão vermelho, não poderá permanecer no campo.



GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DA CULTURA DO
ESPORTE E DO LAZER SEEC
SUBSECRETARIA DO ESPORTE E DO LAZER SEL
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP



REGULAMENTO ESPECÍFICO DA QUEIMADA – JERNINHOS 2026 – Página 03

Art.07 – DISPOSIÇÕES FINAIS

7.1 Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Subcomissão da Modalidade, Comissão Organizadora e Comissão Disciplinar Permanente.