

REGULAMENTO QUEIMADA

Jogos Infantis: Queimada Brinquedos do Folclore Brasileiro



Material: Bola (será especificada pela comissão organizadora, no congresso técnico).

Local: quadra de voleibol.

Tempo de Jogo: 15 minutos de duração no sub 10 e 10 minutos no sub 12.

Atividade: intensa.

Descrição da Atividade e Objetivo

Qualidades desenvolvidas: rapidez de movimento, destreza, domínio, cooperação, etc.

Cada equipe se coloca numa meia quadra de voleibol, sendo que apenas um jogador de cada equipe deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário.

Para decidir sobre a posse da bola, no início do jogo, esses dois jogadores virão colocar-se ao centro, entre os dois campos; procede-se, então, como para início do jogo de basquete: "bola ao ar". Feito isso, voltam os jogadores aos seus lugares, para começar a partida.

O objetivo visado é fazer o maior número possível de queimados em cada campo. Será vencedor, o grupo que, no fim de 15 minutos, fizer maior número de queimados, ou então, aquele que queimar todos os jogadores adversários.

CADA EQUIPE PODE TER ATÉ 2 PROFESSORES EM QUADRA, SENDO QUE OS MESMOS TERÃO LUGARES DEMARCADOS NA QUADRA, PARA ORIENTAR SEUS ALUNOS.

O PROFESSOR É EXPRESSAMENTE PROIBIDO DE SEGURAR O ALUNO ANTES, DURANTE OU DEPOIS DE UM ARREMESSO.

REGULAMENTO QUEIMADA



www.jogosinterescolares.com

O JOGO SE DESENVOLVE DA SEGUINTE FORMA:

Ao ser dado o sinal de início, um jogador do partido a quem coube a bola, atira-a ao campo contrário com o propósito de tocar (queimar) algum adversário com a bola. Se o conseguir, o jogador tocado é considerado queimado e deve sair do seu campo, e colocar-se próximo a qualquer das linhas de limite do campo adversário. Feito o primeiro queimado, o jogador, que havia sido designado para se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário, volta ao seu campo, para que tenha oportunidade de jogar, também, nesta posição.

A bola que rola ou salta pelo terreno, pode ser recolhida por qualquer jogador, para ser arremessada novamente contra o grupo adversário. Da mesma forma se procede quando a bola não tocar (queimar) nenhum jogador e rolar para fora do campo ao qual foi arremessada.

Neste caso poderá ser recolhida por um adversário queimado, que poderá atirá-la de qualquer das linhas que delimitam o campo adversário, ou passa-la a um companheiro seu ou a um queimado de seu grupo, para que então possa ser arremessada contra o grupo contrário. Será permitido a todos os jogadores agarrar a bola no ar, quando arremessada do campo oposto, para atacar rapidamente os componentes do grupo adversário.

Neste jogo, como se vê, a rapidez de ação e a cooperação entre os jogadores, tem enorme importância.

Regras:

- 1) Cada vez que se faz um queimado, o instrutor fará trilar o apito, parando momentaneamente o jogo, para que o queimado saia do campo, o que deve fazer correndo. A bola estará em jogo novamente assim que o queimado estiver na área dos queimados. (quando a equipe estiver só com 1 queimado, este é obrigado a efetuar os arremesso pela linha de fundo).
- 2) Nenhum queimado pode atirar a bola contra um adversário enquanto estiver com um pé na linha ou dentro do terreno adversário. Se o fizer perderá a bola.
- 4) Quando a bola arremessada por um grupo, sair dos limites do campo adversário, será recolhida pelos queimados que estão formando cerco nesse campo. Da mesma forma se procederá quando a bola, por qualquer circunstância, passe de um campo a outro.
- 5) Os jogadores e os queimado de um mesmo grupo podem fazer, até 2 passes entre si, desde que não estejam na mesma zona de jogo.
- 6) Todas as partes do corpo são possíveis de queimar,
- 7) Não estará queimado o aluno que: conseguir agarrar a bola, ou que seja salvo por um companheiro ou adversário que agarre a bola antes que ela atinja o solo.

Observação: Quando bem conduzido, esse jogo desperta nas crianças e jovens um interesse e entusiasmo extraordinários. É um jogo de grande movimentação, que oferece as mais variadas situações para manter alerta os seus participantes.

Requer, ainda, grande rapidez de movimentos, cooperação inteligente e contribui, em geral, para o desenvolvimento de qualidades físicas, morais e sociais de grande alcance educacional.

PATROCÍNIO:



REALIZAÇÃO :



COLABORADORES:



REGULAMENTO QUEIMADA



www.jogosinterescolares.com

REGULAMENTO DA QUEIMADA

Inscrições:

Todos os alunos devem estar cadastrados no link disponibilizado pela organização e devera entregar a autorização nominal carimbada pelo colégio e assinada pelo pai ou responsável antes do seu primeiro jogo.

O aluno para poder jogar tem que estar com a autorização assinada.

1. **Taxa de Inscrição:** Será de R\$ 49,00 (quarenta e nove reais) por jogador.
2. **N.º de jogadores SUB 10:** 20 por equipe, sendo 10 meninos e 10 meninas nascidos até 2015.
Nº de jogadores SUB 13: 10 por equipe, sendo 5 meninos e 5 meninas nascidos até 2012.

Obs: No caso de comprovação de que algum atleta não tenha condições de jogo por motivo de saúde, poderá efetuar a troca desse atleta, sendo que o mesmo será eliminado da competição.

3. **WO :** Caso uma das equipes se apresente com menos de 20 jogadores, a equipe adversária começará a partida, com 1 (um) ponto sobre cada falta de atleta. A equipe que se apresentar com menos de 15 jogadores será derrotada por WO.

6. Será ofertada a seguinte premiação:

- ❖ Primeiro colocado - troféu, medalhas
- ❖ Segundo colocado - troféu e medalhas
- ❖ Terceiro colocado - troféu e medalhas
- ❖ Quarto colocado - medalhas
- ❖ Destaque - troféu

7. **Data da realização dos jogos:** Março

8. **Local e Horário:** a confirmar.

9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A MOGI TRAVEL, não se responsabilizará por acidentes que possam ocorrer com jogadores ou dirigentes antes, durante ou depois das partidas. Cabendo a cada equipe participante, a responsabilidade à assistência médica de seus integrantes.

Caberá a organização da competição a determinação da arbitragem assim como o mando dos jogos.

Desejamos a todos, uma grande participação, sorte e sucesso nos JOGOS INTERESCOLARES MOGI TRAVEL 2025.

PATROCÍNIO:



REALIZAÇÃO :



COLABORADORES:

