



# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## TORNEIO DE QUEIMADA: MISTA

**JOGOS DO COMÉRCIO - 2026**

**JOGOS DO COMÉRCIO – SESC/RR 2026**  
**REGULAMENTO ESPECÍFICO**  
**TORNEIO DE QUEIMADA: MISTA**

**CAPÍTULO I - DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

**Art. 1** - Este regulamento estabelece as disposições e normas que regem o **TORNEIO DE QUEIMADA: MISTA**, integrante dos **JOGOS DO COMÉRCIO – SESC/RR 2026**.

**Art. 2** - Os jogos terão início no dia **21/03/2026**, com término previsto para **11/04/2026**, e serão realizados na **Praça da Amoca**, localizada na **Av. Ville Roy – bairro Caçari, Boa Vista/RR**, ficando as datas, horários e locais sujeitos a alteração, a critério da organização, conforme tabela disponibilizada no **Anexo II**.

**Art. 3** - Será permitida a inscrição de, **no mínimo, 05 (cinco) e, no máximo, 10 (dez)** atletas por equipe, **já incluído, obrigatoriamente, 01 (um) capitão**, que será o responsável pela equipe junto à organização.

**§1** - Dos atletas inscritos, **até 08 (oito)** poderão atuar simultaneamente em quadra, permanecendo os demais como atletas reservas.

**§2** - A partida somente poderá ser iniciada com, no mínimo, **05 (cinco) atletas em quadra**, sendo **obrigatoriamente 04 (quatro) atletas do sexo feminino e 01 (um) do sexo masculino**, sob pena de impossibilidade de participação da equipe na partida.

**Art. 4** - O torneio será composto por, no mínimo, 04 (quatro) e, no máximo, 16 (dezesseis) equipes regularmente inscritas, cabendo à Comissão Organizadora definir o número final de equipes participantes, conforme a quantidade de inscrições homologadas e a viabilidade técnica e operacional do evento.

**Art. 5** - O ato de inscrição no torneio implica o pleno conhecimento, a aceitação e a concordância expressa com todas as disposições do **Regulamento Geral e do Regulamento Específico dos Jogos do Comércio 2026**, tornando-se dispensável qualquer aviso ou comunicação adicional acerca de seu conteúdo.

**CAPÍTULO II – DAS REGRAS DE DISPUTA**

**Art. 6** – A quadra utilizada será poliesportiva

**Art. 7** - O torneio poderá ser disputado nos formatos mata-mata, fase de grupos ou pontos corridos, conforme o número de equipes inscritas e a critério exclusivo da organização.

**Art. 8 -** A partida será disputada em **apenas 1 (um) set**, com duração de **10 (dez) minutos**, ou até que todos os atletas de uma das equipes sejam eliminados antes do término do tempo regulamentar.

**Art. 9 -** Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, será adotado o critério de **morte súbita**, mediante novo sorteio para definição da posse de bola, sendo considerada vencedora a equipe que primeiro eliminar um adversário.

**Art. 10 -** Critérios para contagem de pontos (quando aplicável):

- I. Vitória no tempo normal e na prorrogação: 2 pontos
- II. Derrota no tempo normal: 1 ponto

**Art. 11 -** A equipe regularmente inscrita e que comparecer à partida com o número mínimo de **05 (cinco) atletas**, conforme previsto no Artigo 3 e seus incisos, **estará apta a disputar a partida mesmo contra equipes que contem com o número máximo de atletas permitido**, não cabendo, em nenhuma hipótese, alegação de prejuízo técnico ou solicitação de ajuste por parte da equipe com menor efetivo.

**§1 -** A equipe que iniciar a partida com o número mínimo de jogadores, nos termos deste regulamento, **terá os atletas ausentes considerados como “queimados” para fins de contagem durante o jogo**, como forma de penalidade.

**§2 -** É vedada a participação de uma equipe com menos de 5 (cinco) integrantes.


**§3 -** A equipe que, no dia da partida, não apresentar o número mínimo de atletas do sexo feminino, conforme disposto neste regulamento, estará impossibilitada de disputar o jogo, sendo automaticamente declarada perdedora por *W.O.*, desde que a equipe adversária esteja devidamente regular e em conformidade com as exigências deste regulamento, inclusive quanto à composição mínima obrigatória

**Art. 12 -** Será concedida uma tolerância de até 10 (dez) minutos em relação ao horário previsto para o início da **primeira partida do torneio**. Para as demais partidas, a tolerância será de 05 (cinco) minutos.

**Art. 13 -** Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do prazo estipulado para o início da partida, será aplicado o *W.O.* em favor da equipe presente, que será declarada vencedora pelo placar de 2 x 0.

**§1 -** Na hipótese de nenhuma das equipes se apresentar dentro do prazo estipulado, será declarado duplo *W.O.*, sendo atribuída a derrota a ambas as equipes.

**Art. 14 -** A partida consistirá na tentativa de eliminar os jogadores da equipe adversária. Será considerado eliminado o jogador que for atingido pela bola e não conseguir segurá-la ou dominá-la antes que ela toque o chão devendo, nesse caso, dirigir-se imediatamente ao 'cemitério' de sua equipe.



**Art. 15** - Será declarada vencedora a equipe que conseguir eliminar todos os jogadores adversários. Caso o tempo regulamentar se encerre sem a eliminação completa de uma das equipes, será considerada vencedora aquela que tiver o maior número de jogadores ainda em jogo

**Art. 16** - O capitão da equipe utilizará, obrigatoriamente, uma braçadeira que o identifique e o diferencie dos demais jogadores.

**§1** - O capitão deverá iniciar a partida posicionado atrás da linha de fundo da quadra onde se encontram os jogadores da equipe adversária, integrando a chamada 'zona dos eliminados'. Durante esse período, estará autorizado a eliminar adversários por meio de arremessos. O capitão deverá permanecer obrigatoriamente nessa posição até que pelo menos um jogador de sua equipe seja eliminado e possa substituí-lo na zona dos eliminados.

**§2** - Após o início da partida, o capitão não poderá se retirar do jogo até o seu encerramento, sendo-lhe atribuída apenas 1 (uma) vida durante toda a partida.

**Art. 17** - A área lateral da quadra é considerada uma zona neutra. Nela, a posse da bola pertence ao jogador que a alcançar primeiro, seja considerado vivo ou morto.

**Art. 18** - A bola será de posse dos atletas que estiverem no cemitério sempre que ela sair pela linha de fundo correspondente à sua área.


**Art. 19** - Cada equipe dispõe de até 5 segundos, contados a partir do momento em que tiver pleno domínio da bola e dentro da quadra para realizar o arremesso.

**Art. 20** - Cada equipe pode realizar até 3 (três) trocas de passes entre seus jogadores posicionados na zona dos vivos e dos mortos, desde que não haja uma jogada objetiva de ataque. Após esse limite, a posse de bola será concedida à equipe adversária.

**Art. 21** - Após ser eliminado, o atleta deverá dirigir-se imediatamente à área destinada aos jogadores eliminados de sua equipe, utilizando exclusivamente as laterais externas da quadra. Caso acesse essa área pela parte interna da arena, perderá o direito à posse da bola.

**§1** - O atleta eliminado passará a integrar a área dos eliminados e permanecerá com a posse da bola para realizar o próximo arremesso. Os arremessos deverão ser efetuados a partir da área designada à sua equipe, localizada dentro da quadra, respeitando os limites estabelecidos previamente pela organização.

**Art. 22** - Os atletas poderão recuperar a bola quando esta estiver em sua área de jogo ou na zona neutra, localizada na linha lateral da quadra.



**Art. 23** - Os atletas ativos devem permanecer dentro da área de jogo durante toda a partida, sendo permitida a saída apenas para a recuperação da posse de bola na zona neutra, com retorno imediato à área de jogo após a ação.

**§1** - Todos os jogadores estão autorizados a arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que não ultrapassem os limites de sua própria quadra no momento do arremesso.

**§2** - É proibido arremessar a bola **intencionalmente** no rosto do adversário. Caso isso ocorra, o ponto não será computado. Os árbitros têm autoridade para analisar e julgar esta situação.

**§3** - Caso o arremessador pise na linha ou ultrapasse os limites de sua quadra durante o arremesso, o árbitro interromperá a partida e a posse de bola será concedida à equipe adversária.

**Art. 24** - As substituições de atletas somente poderão ser realizadas **antes do início da partida**, não sendo permitida qualquer substituição após o apito inicial, independentemente da situação da equipe.




**Art. 25** - Será considerado queimado:

- I. O jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta tocar o chão antes de ser dominada;
- II. Se, no mesmo arremesso, a bola atingir dois ou mais jogadores e, em seguida, tocar o solo, o último jogador atingido será considerado queimado.

**Art. 26** - Não será considerado queimado:

- I. Se a bola não tocar o chão e o jogador conseguir dominá-la;
- II. Se o atleta segurar ou dominar a bola e cair com ela sob controle, mesmo que a bola toque o solo durante a queda;
- III. Se a bola tocar o solo antes de atingir o jogador;
- IV. Se a bola atingir simultaneamente o solo e o jogador.
- V. Caso um atleta arremesse a bola, esta atinja o adversário e, em seguida, seja interceptada ou recepcionada por um integrante da própria equipe que efetuou o arremesso, a jogada não será considerada como “queima”, não havendo eliminação do adversário.

**Art. 27** - A partida tem início com o apito do árbitro principal e termina quando o último jogador da equipe adversária for eliminado ou com o apito final do árbitro, ao término do tempo regulamentar. O capitão, que começa posicionado na área dos eliminados, retorna à quadra como atacante assim que o primeiro jogador de sua equipe for eliminado.



**Art. 28** - As partidas serão conduzidas por um árbitro central, dois árbitros de linha de fundo, e um mesário/cronometrista responsável pelo preenchimento da súmula oficial da partida.

**Art. 29** - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão de arbitragem e pela coordenação do evento.

**Art. 30** - O atleta que receber cartão vermelho poderá ser impedido de participar da partida seguinte, a critério dos árbitros, de acordo com a gravidade da infração cometida.

**§1** - O atleta que receber cartão vermelho será automaticamente excluído da partida em andamento.

**Art. 31** - O atleta que receber dois cartões amarelos na mesma partida será excluído do jogo.

**Art. 32** - O atleta expulso durante um set será considerado queimado, e será contabilizado **1** (um) ponto para a equipe adversária.

**Art. 33** - As penalidades disciplinares previstas neste regulamento serão aplicadas pela arbitragem por meio de **advertência (cartão amarelo)** ou **exclusão (cartão vermelho)**, sem prejuízo das sanções adicionais previstas no Regulamento Geral dos Jogos do Comércio 2026.

### **CAPÍTULO III - DA QUADRA E BOLA UTILIZADO NA PARTIDA**

**Art. 34** - A delimitação da quadra será realizada pela comissão organizadora.

**§1** - A quadra deverá possuir formato retangular, com dimensões 11 (onze) metros de comprimento por 22 (vinte e dois) metros de largura (dimensão 11 x 22 metros).

**§2** - Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 5 (cinco) centímetros de largura, pertencendo às zonas que delimitam.


**§3** - As linhas de maior extensão serão denominadas linhas laterais, enquanto as de menor extensão serão denominadas linhas de fundo.

**§4** - Na metade da quadra será traçada uma linha divisória que se estenderá de uma extremidade à outra das linhas laterais, equidistante das linhas de fundo.

**§5** - As linhas demarcatórias, tanto laterais quanto de fundo, deverão manter distância mínima de 3 (três) metros de quaisquer obstáculos, tais como redes de proteção, telas, placas, grades ou paredes.

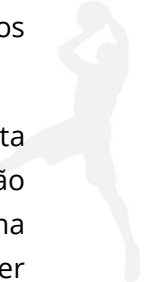
**Art. 35** - A bola utilizada na partida deverá ser esférica, com invólucro confeccionado em borracha macia.

**§1** - A bola oficial a ser utilizada nas partidas será do tipo iniciação, tamanho nº 10.



**§2** - A troca da bola durante a partida somente será permitida mediante autorização dos árbitros.

**§3** - Caso, durante a realização da partida, uma segunda bola adentre a quadra, esta deverá ser considerada como um elemento externo à dinâmica do jogo. A interrupção da partida somente deverá ocorrer caso tal elemento interfira de maneira efetiva na jogada em andamento. Ocorrendo a paralisação, o reinício da partida deverá ser realizado com a posse de bola mantida pela equipe que a detinha no momento da interrupção.



**Anexo I**

**FICHA DE INSCRIÇÃO**

**NOME DA EQUIPE \*:** \_\_\_\_\_

Nº	NOME (ATLETA)	DATA DE NASCIMENTO	CPF	Nº CREDENCIAL	CNPJ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

CAPITÃO: \_\_\_\_\_ Contato (whats): \_\_\_\_\_

Declaro, para os devidos fins, que li e concordo com o regulamento do Torneio de Queimada: Mista, integrante da Jogos do Comércio – SESC/RR 2026.

Tenho ciência da responsabilidade quanto à regularidade documental de todos os atletas da equipe que represento, comprometendo-me a garantir que suas credenciais plenas estejam válidas e atualizadas durante todo o evento. Declaro, ainda, estar ciente de que quaisquer casos omissos neste regulamento serão analisados e decididos soberanamente pela Comissão Organizadora do evento.

REPRESENTANTE 01: \_\_\_\_\_

REPRESENTANTE 02: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do capitão

Boa Vista-RR, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2026

Anexo II

**TORNEIO DE QUEIMADA: MISTA**

tabela de dia de jogos

Dia	Horário	Local
21/03/2026	De 16h às 22h	Praça da Amoca, localizada na Av. Ville Roy – bairro Caçari, Boa Vista/RR
28/03/2026		
11/04/2026		

**Observação:** Os dias, horários e o local estarão sujeitos a alterações, a critério da organização.

