

# ENGAJAMENTO DA GALERA

## Regulamento Prova Bônus QUEIMADA

Artigo 1º - O evento – Prova Bônus de Queimada - ocorrerá no dia 08 de outubro (sábado).

Artigo 2º - A Prova Bônus de Queimada será disputado em duas categorias, sendo a 1ª categoria composta pelos alunos do 6º ano do EF (inscritos no Projeto), às 9h, e a segunda categoria composta pelos alunos de 7º, 8º e 9º anos do EF (inscritos no Projeto), às 10h30min.

Artigo 3º - O número mínimo de integrantes de cada equipe será de 04 alunos, e o número máximo será de 06 alunos.

- Caso apenas um time compareça no dia do evento, esse time terá pontuação máxima.
- Caso a equipe tenha um número diferente do número da equipe adversária, a equipe com menor número terá vidas até equiparar a quantidade de alunos. Não será atribuída uma vida aos alunos que estiverem inscritos e não comparecerem.
- A distribuição dos jogadores em campo é determinada pelos alunos, devendo conter de 3 a 5 em quadra e 1 no cemitério (mínimo de 4 alunos para iniciar a partida).
- O primeiro jogador do cemitério deverá apenas trocar passes, não podendo queimar.
- Após a primeira troca de jogador, o jogador do cemitério poderá queimar.

Artigo 4º - Todos os alunos deverão estar uniformizados (uniforme para a prática de atividade física).

Artigo 5º - As partidas terão duração de 15 minutos, ou até que os jogadores de uma das equipes estejam todos “queimados”. Se, após 15 minutos de duração, a partida estiver empatada, a próxima equipe a perder um integrante será considerada derrotada. A equipe que queimar todos os jogadores da equipe adversária, ou o maior número deles, durante o tempo determinado, vencerá a partida.

Artigo 6º - Será utilizada a demarcação da quadra de Voleibol para limitar a área de jogo. Considera-se como “cemitério” a área fora dos limites das linhas demarcatórias, podendo ser utilizada pelos jogadores em forma de “U”.

Artigo 7º - Um arremesso é considerado falta quando o jogador invadir uma das linhas demarcatórias, ou pisar em uma delas.

- As linhas demarcatórias fazem parte do campo de jogo, podendo ser pisadas somente numa ação de defesa.
- Os jogadores que estiverem no cemitério não poderão pisar nas linhas demarcatórias.
- Um 4º passe consecutivo entre os integrantes da equipe é considerado uma falta, cuja pena é a perda da posse de bola, reiniciando-se o jogo a partir do cemitério adversário.
- Caso a bola pare sobre a linha central da quadra, ficará sob a posse da equipe que arremessou por último.
- Caso a bola pare sobre uma das linhas laterais ou do fundo da quadra, ficará sob a posse da equipe à qual pertence aquele lado da quadra.

Artigo 8º - O jogador é considerado queimado quando a bola tocar em qualquer parte de seu corpo e, na sequência, tocar no chão.

- O jogador é considerado queimado ao tentar escapar da queima e ultrapassar uma das linhas demarcatórias.
- Poderá ser queimado mais de um jogador no mesmo arremesso.

- Quando a bola tocar no chão antes de tocar no adversário, o adversário não será considerado queimado.

Artigo 9º - A pontuação será atribuída às equipes conforme a tabela abaixo.

### **PONTUAÇÃO**

1º COLOCADO	30 PONTOS
2º COLOCADO	25 PONTOS
DEMAIS COLOCAÇÕES	15 PONTOS

- Equipes que não comparecerem no dia do evento ou que não atingirem o número mínimo de participantes não pontuarão.

Equipe Técnica do Engajamento da Galera

