



Festival de Jogos, Esportes e Lazer do IFMG campus Ouro Preto 2026

REGULAMENTO ESPECÍFICO - JOGOS

- Este regulamento específico está submetido ao regulamento geral. Antes de lerem este documento, leiam o regulamento geral.

I - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

ART. 1º - 1. Mobilizar as turmas dos primeiros anos para a organização coletiva no FestJEL com o jogo queimada. 2. Possibilitar uma competição entre todas as turmas de primeiros anos como acontecia no evento Pernilongopíadas. 3. Incentivar que as turmas de primeiro ano se organizem de forma autônoma para construírem suas equipes. 4. Ampliar as vivências no FestJEL para além das quatro modalidades coletivas tradicionais, dialogando com o conteúdo de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Educação Física I.

II - DA MODALIDADE

ART. 2º - A modalidade integrante da categoria JOGOS será a queimada, destinada exclusivamente para as turmas de primeiro ano.

ART. 3º - Durante os jogos serão obedecidas as regras de queimada estabelecidas como anexo deste documento.

III - DA PARTICIPAÇÃO

ART. 4º - Para a modalidade **JOGOS**, poderão participar os estudantes do **PRIMEIRO** ano, devidamente matriculados e frequentes nos cursos de *Administração, Automação, Edificações, Metalurgia e Mineração*.

ART. 5º - Cada turma de primeiro ano poderá inscrever DUAS equipes (uma masculina e uma feminina) para a competição da queimada, respeitando a quantidade mínima e máxima prevista para o naipes feminino e masculino (ver tópico de inscrição).

IV - DA INSCRIÇÃO



ART. 6º - A efetivação da participação da equipe se dará mediante o preenchimento da Ficha de inscrição juntamente ao/a professor/a de Educação Física de cada turma, dentro do período de 16 de junho a 03 de julho de 2026. O/a professor/a de Educação Física da turma ficará responsável por entregar a ficha de inscrição devidamente preenchida e assinada à CODAFID. A turma precisará se organizar, dentro desse prazo, para conseguir inscrever as equipes de queimada. O/a professor de Educação Física não se responsabilizará caso a turma não compareça às aulas durante esse período de organização e inscrição.

ART. 7º Cada turma poderá inscrever duas equipes de queimada respeitando os seguintes critérios: da tabela abaixo:

Naipes/quantidade	Mínimo	Máximo
Feminino	7	12
Masculino	7	12

§ 1º É recomendado que as equipes inscrevam o máximo possível de estudantes por naipes, para evitar que nos dias das competições, a equipe fique impossibilitada de jogar (com menos de 7 jogadores por naipes).

§ 2º Estudantes transgênero poderão participar no naipes que se identificarem.

V - DOS JOGOS

ART 8º - A disputa da queimada pelos primeiros anos será em dois tempos de 10 minutos. Vencerá a equipe que, ao final dos dois tempos, totalizar o maior número de queimados.

§ 1º - Cada tempo de jogo terá a duração de 10 minutos, ou até que todos os participantes de uma equipe sejam queimados - o que acontecer primeiro.

§ 2º - Cada tempo será disputado por sete jogadores de cada equipe.

ART 9º - As equipes que tiverem mais de sete participantes inscritos e presentes na partida, obrigatoriamente deverão colocar no segundo tempo, os jogadores que não entraram no primeiro tempo.

ART. 10 - Os horários, datas e locais de jogos serão determinados pela Comissão Organizadora, juntamente aos representantes das equipes participantes na reunião



(congresso técnico) de construção da tabela dos jogos a ser realizada no dia 14 de julho, no auditório Arthur Versiani.

§ 1º - Deverão estar presentes no congresso técnico, no mínimo, dois representantes por turma dos primeiros anos (um da equipe masculina e um da equipe feminina).

§ 2º - Serão considerados os representantes legais das turmas das primeiras séries aqueles devidamente inscritos como tal na ficha de inscrição.

ART. 11 – As equipes que não se apresentarem devidamente uniformizadas até 10 minutos após o horário previsto para o início do jogo, serão consideradas perdedoras por W X O (não comparecimento).

§ 1º – A tolerância de 10 minutos a qual refere o caput deste artigo só será observada para o primeiro jogo de cada rodada (início da manhã e início da tarde).

§ 2º - O não comparecimento de uma equipe somente será caracterizado pelo árbitro da partida.

§ 3º - No W X O será atribuído o placar de 14 x 00 em favor da equipe que estiver presente.

VI - DOS CRITÉRIOS DE DISPUTAS

ART. 12 – De acordo com o número de inscritos na queimada serão utilizados os seguintes critérios de disputa por naipe:

§ 1º – 02 (duas) equipes participantes – play off de 03 (três).

§ 2º – 03 (três) equipes participantes – rodízio simples com pontos corridos.

§ 3º – 04 (quatro) ou mais equipes participantes – eliminatória simples. Neste caso, será considerado como terceiro lugar a última equipe a ser vencida pela equipe campeã.

V - DA PREMIAÇÃO

ART. 13 – Serão premiadas com medalhas as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º.



ANEXO

REGRAS DE BOLA QUEIMADA





BREVE HISTÓRICO



A Queimada é uma das manifestações culturais de jogos mais conhecidas no mundo. É um jogo que aos poucos deixou de ser vivenciado nas ruas para ficar, quase que exclusivo, nas escolas.

No Brasil, o jogo também é conhecido como "Caçador", "Baleado", "Mata-Mata", "Queima", "Mata-Soldado", "Cemitério", entre outras nomenclaturas. A variedade de nomes revela como o jogo é ressignificado nas regiões brasileiras.

Possível Origem

Responder qual é a origem dos jogos tradicionais não tem sido tarefa fácil entre os pesquisadores dessa temática. Por se tratar de manifestações culturais antigas, os jogos carregam a falta de registros sobre suas práticas em épocas atrás, inviabilizando a certeza em apresentar quais são os criadores, os contextos e as datas. Nesse sentido, a queimada também sofre com a falta desses registros.

Porém, existem versões sobre as possíveis origens de alguns jogos, entre eles, a respeito da queimada. De acordo com Santos (2012), a versão mais aceita a respeito da origem desse jogo refere-se ao treinamento do exército da Papônia, localizado antigamente ao norte da Europa Meridional, governada pelo Rei Papus. Em defesa do reino contra possíveis ataques de estrangeiros (chamados de bárbaros), o exército treinava arremessos de bolas de fogo.



Acredita-se que ao vencer os inimigos utilizando, entre outras táticas, arremessos de bolas de fogo, o povoado passou a comemorar a vitória encenando um teatro, no qual constavam passagens sobre tais bolas.

REGRA 1 - O JOGO

Art. 1º - O jogo consiste em “queimar” o adversário. O jogador estará queimado quando a bola atinge qualquer parte de seu corpo e bate no chão sem que ele ou outro componente consiga segurá-la.

Art. 2º - O jogo começa com um “morto” ou “queimado” em cada “cemitério” ou “área dos queimados” (as duas extremidades da linha de fundo da quadra), o primeiro morto é o capitão de cada equipe, que logo depois que um de sua equipe for queimado, ele(a) retorna à sua área de jogo.

Art. 3º - Todos tentam queimar os jogadores do time adversário. Quem for atingido, vai para o cemitério do seu time. Ganha o time que conseguir queimar todos os seus adversários primeiro ou quem tiver maior número de jogadores ao fim do jogo.

REGRA 2 - QUADRA DE JOGO



Art. 4º - A quadra deverá ser retangular, medindo 18 metros de comprimento e 9



metros de largura.

Art. 5º - Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis e pertencem as zonas que demarcam.

Art. 6º - As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

Parágrafo único - As linhas fazem parte da quadra de jogo.

Art. 7º - Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de fundo.

Art. 8º - As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas no mínimo 03(três) metros de qualquer obstáculo (redes de proteção, telas, placas, grades ou paredes);

Art. 9º - A equipe que no momento do arremesso da bola com intuito de queimar ou trocar de passe invadir a quadra adversária, até mesmo pisar na linha demarcatória perderá a posse da bola.

REGRA 3 - A BOLA

Art. 10 - A bola será esférica e de borracha macia. Em sua confecção é vedado o uso de material que possa oferecer perigo ou dano aos jogadores.

Art. 11 - Para os jogos será utilizada a bola de borracha nº 10.

Art. 12 - A bola somente poderá ser trocada, durante a partida, com a autorização dos árbitros.

Art. 13 - O local destinado ao anotador e cronometrista deverá contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.

Art. 14 - Se durante a partida outra bola cair dentro da quadra, deverá ser considerada como um elemento estranho, mas a partida só deve ser paralisada se interferir no jogo. Se a partida for paralisada, deverá ser reiniciada com a equipe que estava de posse da bola no momento da paralisação.

REGRA 4 - EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES



Art. 15 - É vedado ao jogador o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do jogo. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio.

Art. 16 - O uniforme dos jogadores constituir-se-á de: camisas numeradas, calções e tênis.

REGRA 5 – EQUIPE DE ARBITRAGEM

Art. 17 – A equipe de arbitragem será constituída por 02 (dois) árbitros de linha, 01 (um) anotador e 01 (um) cronometrista.

§ 1º - O início e o término de cada período será caracterizado pelo apito do árbitro.

§ 2º - A cronometragem do jogo só será pausada a pedido do árbitro.

§ 3º - O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista, o qual determinará, com o uso de seu apito, o término da partida.

REGRA 6 - DURAÇÃO DA PARTIDA

Art. 18 - A disputa será em dois tempos de 10 minutos, para cada equipe da turma - feminina e masculina.

Art. 19 - O jogador, **estando de posse da bola**, terá no máximo **3 segundos** para realizar o tiro de queima ou o cruzamento, caso não o faça a equipe perderá a posse de bola.

REGRA 7 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Art. 20 – O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.

§ 1º - Após o intervalo do primeiro tempo, o arremesso de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

§ 2º - A troca de quadra será feita após o intervalo do jogo.

§ 3º - A partida se inicia e encerra-se com o apito do árbitro.



REGRA 8 – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

Art. 21 – A bola estará em jogo quando jogada, lançada ou arremessada e estiver dentro dos limites da área de jogo.

Art. 22 – A bola estará fora de jogo quando ultrapassar totalmente as linhas que delimitam a área de jogo e se for tocada em algum objeto fora da área de jogo e retornar para a respectiva área.

§ 1º - Será de posse dos atacantes, a bola quando sair pela lateral da área de jogo;

§ 2º - Será de posse do "morto" a bola quando sair pela linha de fundo;

REGRA 9 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

Art. 23 – Será considerada vencedora a equipe que, decorrido o tempo regulamentar, tenha consignado maior número de pontos (queimados) considerando o somatório de todos os tempos.

Se, ao final dos quatro tempos, houver igualdade no número de pontos (queimados) assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, haverá prorrogação do último tempo de jogo, até que um jogador seja queimado. Neste caso, a equipe que tiver efetuado esta "queima" será considerada a vencedora.

§ 1º - Um jogador que estiver caído ao solo por acidente, não poderá ser queimado.

§ 2º - Cada jogador queimado é um ponto para equipe adversária.

Art. 24 - É considerado ponto (queimado) quando:

§ 1º - A bola toca o jogador em qualquer parte do corpo sem **antes** ter tocado **em** qualquer outro lugar **e cai no chão**;

§ 2º - Caso a bola toque mais de um jogador será considerado queimado apenas o último tocado pela bola.

§ 3º - O jogador queimado é obrigado ir para o cemitério, e o próprio deverá realizar o tiro de queima ou o cruza, não podendo passar sua vez para outro jogador.



§ 4º - O jogador, para não ser queimado, invade a quadra adversária ou sai por uma das laterais ou de fundo;

§ 5º - O jogador for retirado do jogo, seja por motivos disciplinares ou por lesões quando não houver substitutos.

Art. 25 - O jogador, após ser queimado, deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, onde deverá permanecer até o final do tempo corrente de jogo. O mesmo jogador deverá realizar o arremesso, para queimar ou passar, sempre de dentro do cemitério.

Art. 26 - Não é considerado ponto(queimado) quando:

§ 1º - A bola toca em qualquer parte do corpo de um jogador e outro jogador interceptar a bola sem deixá-la cair no chão, inclusive quando for um jogador da equipe adversária.

§ 2º - O jogador segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão;

§ 3º - Se a bola, antes de bater no jogador, tocar o chão;

§ 4º - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador.

§ 5º - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que não ultrapasse os limites da sua própria quadra;

REGRA 10 – COMBINAÇÃO

Art. 27- O passe é uma combinação de jogadas que se dá pela troca de passes entre o "cemitério" e a área de queima.

§ 1º - O jogador poderá trocar no máximo três passes entre os membros da equipe antes de fazer a tentativa de queima.

§ 2º - Caso a equipe troque mais de 3 passes seguidos sem fazer a execução do tiro de queimada, a mesma perderá a posse de bola.

§ 3º - Tiro de queima é todo lançamento ou arremesso que os jogadores realizarem



com o intuito de queimar o jogador adversário.

§ 4º - O jogador que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola para outro colega da mesma equipe.

§ 5º - Se o arremessador pisar na linha ou ultrapassá-la durante o arremesso o árbitro pausará o jogo e a posse de bola será entregue ao time adversário;

REGRA 11 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Art. 28 – Será considerado jogo passivo:

§ 1º - Quando toda bola que não seja arremessada com intenção de queimar os jogadores adversários.

§ 2º - O jogo passivo será permitido até o terceiro arremesso consecutivo. O não cumprimento deste implicará na perda da posse de bola.

§ 3º - O jogador poderá ficar de posse de bola no máximo por 3 (três) segundos.

Art. 29 – Os(as) jogadore(ras) e técnicos poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho);

Art. 30 - São infrações a serem punidas com advertência (cartão amarelo):

§ 1º - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, árbitros ou torcidas;

§ 2º - Colocar o adversário em perigo durante suas ações;

§ 3º - O jogador que atrapalhar o andamento e/ou continuidade do jogo receberá cartão amarelo;

§ 4º - O jogador que cometer atos de indisciplina será advertido com cartão amarelo e este deverá se dirigir à zona morta, sendo considerado queimado. Caso este já esteja queimado, outro atleta de sua equipe deverá se dirigir à zona morta e será considerado queimado.

§ 5º - Em caso de reincidência, o jogador receberá o cartão vermelho, sendo expulso da partida, e sua equipe permanecerá incompleta até o final da partida. Se a punição ocorrer no primeiro ou segundo períodos, a equipe perderá dois pontos ao final da partida. Caso a expulsão aconteça no terceiro ou quarto períodos, a equipe



perderá um ponto ao final da partida.

Art. 31 - São infrações a serem punidas com exclusão (cartão vermelho):

§ 1º - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, árbitros e torcidas;

§ 2º - Reincidência após advertência ou Cartão Amarelo;

§ 3º - De acordo com o ato indisciplinar do jogador, o árbitro poderá expulsá-lo, sem a necessidade da advertência.

§ 4º - Agressão física contra companheiro, adversário, árbitros e torcidas;

§ 5º - Um(a) jogador(a) ou técnico(a) excluído(a) não poderá permanecer em campo;

§ 6º - Cumprirá suspensão automática no próximo jogo a jogador ou técnico que for expulso da partida.

Ouro Preto, junho 2026.