

1. OBJETIVOS

ART. 1º - A LIGA ÁGUA NA CAIXA® DE ESPORTES ESCOLARES TEM POR OBJETIVO:

- DIRIGIR, DIFUNDIR, E INCENTIVAR EM TODO O ESTADO DE SÃO PAULO, A PRÁTICA DAS DIVERSAS MODALIDADES ESPORTIVAS E DE TODAS AS SUAS DERIVAÇÕES E CATEGORIAS, NO ÂMBITO ESCOLAR;
- ADMINISTRAR, ASSESSORAR, ORIENTAR, SUPERVISIONAR, REGULAMENTAR E COORDENAR A PRÁTICA DAS DIVERSAS MODALIDADES ESPORTIVAS EM TODO O ESTADO DE SÃO PAULO NAS ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS, APERFEIÇOANDO E INTENSIFICANDO A SUA PRÁTICA;
- REGULAMENTAR, ORGANIZAR, ORIENTAR, FISCALIZAR, PROMOVER, DIRIGIR OU CONTROLAR OS CAMPEONATOS, FESTIVAIS, TORNEIOS, DEMONSTRAÇÕES, SIMPÓSIOS, CURSOS, ESCOLINHAS, ESTÁGIOS E DEMAIS ATIVIDADES DE ÂMBITO ESTADUAL;

2. ORGANIZAÇÃO E DIRETRIZES ESTRATÉGICAS

ART. 2º - A LIGA ÁGUA NA CAIXA® SERÁ ADMINISTRADA E ORGANIZADA PELA LE2 EVENTOS DE FORMA EXCLUSIVA E SOBERANA, ISTO CONSISTE EM:

- CRIAR, GERENCIAR E ORGANIZAR UM CALENDÁRIO ANUAL DE JOGOS NAS MODALIDADES OFERECIDAS PARA ATUAL TEMPORADA, COM ALTA QUALIDADE ORGANIZACIONAL E FUNCIONALIDADE.
- ASSEGURAR UM PADRÃO DE EXCELÊNCIA E CREDIBILIDADE PARA TODAS AS ATIVIDADES POR NÓS DESENVOLVIDAS.
- DESENVOLVER UM RELACIONAMENTO PROFISSIONAL COM OS PATROCINADORES QUE ACREDITAM NO ESPORTE ESCOLAR E QUE ESTARÃO ASSOCIANDO SUA IMAGEM À LIGA ÁGUA NA CAIXA.
- ADEQUAR O CRONOGRAMA DE EVENTOS ÀS ESCOLAS, VALORIZANDO O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA E PROMOVENDO SEU TRABALHO COMO EDUCADOR.

Caso tenha interesse em participar do nosso grupo do whatsapp, com todos os professores que participam ou já participaram da Liga de Queimada Escolar, e para receber informações, fazer intercâmbio com outras escolas e profissionais, basta clicar no link abaixo:

https://chat.whatsapp.com/JleB91sWP9nFRcaexPvHDy?mode=gi_t

Sigam nossas redes sociais: @le2eventos e @ligaaguanacaixa

DIFERENCIAIS LIGA DE QUEIMADA ESCOLAR

- Categorias mistas de 08 a 18 anos (A8, A10, A12, A14, A16 e A18);
- Formação opcional de festivais para categorias menores (08 a 12 anos), com premiação de medalha de ouro para todos os participantes;
- Garantia de no mínimo 6 jogos e no máximo 8 jogo por ano por equipe competitiva e/ou 2 festivais;
- Indicação de destaque da partida em todos os jogos (um por equipe);
- Premiação de Seleção para cada categoria;
- Premiação de MVP das Finais em cada categoria;
- Premiação do MVP da Torcida da modalidade;
- Premiação de melhor colégio da temporada;
- Premiação do exemplo de familiar torcedor;
- Indicação de um professor e uma professora para o Hall da Fama do Esporte Escolar;
- Após a primeira fase divisão em séries OURO, PRATA, BRONZE e COBRE para equilíbrio nos jogos finais jogando com equipes dentro da mesma série;
- Valorização do processo: todas as equipes participam de um jogo final com disputa de medalha e troféus dentro da série;
- Finais em cada categoria no formato competição. Valorização do processo, todas as equipes participam de um jogo final com disputa de medalha e troféus dentro da categoria;
- Ferramentas que promovam o esporte escolar;
- Inscrição de até 20 alunos por equipe que pode constar em súmula e participar dos jogos;
- Possibilidade de jogar com número reduzido de atletas;
- Adequação ao calendário pedagógico da escola: o agendamento de jogos é de comum acordo entre as equipes envolvidas ou intermediado pela coordenação;
- Tabela de jogos que priorizem igualdade de jogos e descanso;
- Divisão de jogos em casa e fora de casa em igualdade;
- Possibilidade de jogos em dias de semana ou etapas aos finais de semana, com etapas disponibilizadas pelas escolas para promoção de um grande evento;
- Atendimento da coordenação da modalidade com resposta no tempo máximo de 24h;
- Permissão de alteração de datas de jogos agendados com justificativa, com 10 dias de antecedência da partida;
- Toda competição e processos de inscrição feitos via site www.le2.com.br.

CRONOGRAMA DE DATAS

07 DE FEVEREIRO DE 2025 – LANÇAMENTO DA 22ª TEMPORADA E CONGRESSO TÉCNICO

01 DE FEVEREIRO A 01 DE MARÇO PRÉ INSCRIÇÕES PELO LINK

<https://forms.office.com/r/FUHnv21tbn>

Reunião de Agendamento á confirmar: 07/03, 14/03 ou 21/03

INSCRIÇÕES DAS ESCOLAS NOVAS PELO SITE WWW.LE2.COM.BR

12 DE MARÇO: DATA FINAL PARA CONFIRMAÇÃO DE MODALIDADES, CATEGORIAS, QUANTIDADE DE ALUNOS E LIBERAÇÃO PARA COLÉGIOS NOVOS.

13 DE MARÇO: DATA LIMITE PARA ENVIO DE FORMULÁRIO DE DISPONIBILIDADES OU RESTRIÇÕES PARA AGENDAMENTO DE JOGOS.

30 DE MARÇO: PRAZO PARA ENVIO DE INTERESSE EM SEDIAR ETAPAS DURANTE O ANO E ETAPAS FINAIS POR MODALIDADE.

22 DE MARÇO À 30 DE JUNHO- REALIZAÇÃO DOS JOGOS DA 1ª FASE.

30 DE JUNHO: DATA LIMITE PARA O PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES NAS MODALIDADES COLETIVAS (PAGAMENTO PARCELADO, VENCIMENTO DA ÚLTIMA PARCELA).

03 DE AGOSTO - REUNIÃO DE AGENDAMENTO SE NECESSÁRIO

04 DE SETEMBRO: INDICAÇÃO DE SELEÇÃO DA CATEGORIA E MVP

03 DE OUTUBRO A 28 DE NOVEMBRO: REALIZAÇÃO DOS JOGOS SEMI-FINAIS E FINAIS COM MANDO DE JOGO DA COMISSÃO ORGANIZADORA.

07 DE NOVEMBRO: PREVISÃO DA SUPERBOX

INVESTIMENTO

FESTIVAL OU COMPETIÇÃO (EM RODADA ÚNICA – TRIANGULAR OU QUADRANGULAR)

O INVESTIMENTO POR ALUNO PARA CADA ETAPA DA TEMPORADA 2026 SERÁ DE:

COLÉGIO PARTICULAR: R\$ 80,00

ESCOLA PÚBLICA: R\$ 60,00

CATEGORIA LIVRE: R\$ 100,00

OBS: CASO A EQUIPE QUEIRA GARANTIR A PARTICIPAÇÃO NA 2ª ETAPA (DATA E LOCAL A DEFINIR) O INVESTIMENTO POR ALUNO SERÁ:

COLÉGIO PARTICULAR: R\$ 120,00

ESCOLA PÚBLICA: R\$ 80,00

CATEGORIA LIVRE: R\$ 150,00

OS ALUNOS-ATLETAS DA COMPETIÇÃO RECEBERÃO MEDALHAS DE OURO, PRATA OU BRONZE DE ACORDO COM A CLASSIFICAÇÃO E OS TODOS OS ALUNOS-ATLETAS DO FESTIVAL RECEBERÃO MEDALHAS DE PARTICIPAÇÃO AO FINAL DO EVENTO.

3- PARTICIPANTES

ART. 6º - LIGA ÁGUA NA CAIXA® CONTARÁ COM A PARTICIPAÇÃO DE INSTITUIÇÕES PARTICULARES DE ENSINO DA GRANDE SÃO PAULO E GRANDE ABC, POR MEIO DE CONVITE DIRECIONADO AS ESCOLAS.

CASO A ESCOLA NÃO TENHA RECEBIDO O CONVITE, DEVERÁ ENTRAR EM CONTATO COM A COMISSÃO ORGANIZADORA DA LE2 EVENTOS ATRAVES DO EMAIL LE2@LE2.COM.BR PARA AQUISIÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO, MEDIANTE ANÁLISE DO(S) COORDENADOR(ES) DA(S) MODALIDADE(S) REQUERIDA(S).

§ ÚNICO LIGA ÁGUA NA CAIXA® DETÉM O DIREITO DE NÃO PERMITIR QUALQUER TIPO DE INSTITUIÇÃO DE ENSINO, MODALIDADE OU EQUIPE, DE PARTICIPAR DA ATUAL TEMPORADA, SEGUNDO CRITÉRIOS PRÓPRIOS. INFORMANDO AINDA QUE ESTE É UM CAMPEONATO RESTRITO AOS COLÉGIOS CONVIDADOS E TODO E QUALQUER TIPO DE INSCRIÇÃO DEVERÁ TER AUTORIZAÇÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA, ATRAVES DE SEUS COORDENADORES DE MODALIDADES, NÃO CABENDO QUALQUER TIPO DE RECURSO.

ART. 8º - NÃO HÁ RESTRIÇÃO PARA ATLETAS DE CATEGORIA DE IDADE INFERIOR ATUAREM NAS CATEGORIAS ACIMA DA SUA IDADE, DESDE QUE TENHA SIDO EFETUADO O PAGAMENTO DA INSCRIÇÃO NAS CATEGORIAS EM QUE IRA PARTICIPAR. O INVERSO É EXPRESSAMENTE PROIBIDO E DETERMINA A DERROTA DA EQUIPE INFRATORA CONSTITUINDO MOTIVO JUSTO PARA DESCLASSIFICAÇÃO DA EQUIPE OU ATÉ MESMO DA ESCOLA DO CAMPEONATO.

SEGUE ABAIXO O REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE
QUEIMADA QUE FAZ PARTE DO REGULAMENTO GERAL

REGULAMENTO

A Liga de Queimada Escolar – LQE tem como objetivo, incentivar a participação de estudantes à prática da Queimada para alunos da rede particular e pública de ensino, clubes, associações e outras instituições do ensino de Queimada.

A Queimada Escolar da Liga Água na Caixa® é uma modalidade esportiva coletiva, estruturada a partir de princípios pedagógicos, inclusivos e educativos, priorizando a participação ativa, a segurança, o respeito mútuo e o desenvolvimento integral dos alunos. Para a participação será necessário que o aluno esteja matriculado regularmente na instituição no presente ano.

- **Realização:** o evento terá rodada inicial, realizada em data e local a definir.
- **Categorias:** as instituições poderão inscrever seus atletas em equipes mistas de acordo com as categorias (mistas) A8, A10, A12, A14, A16 e A18.
- **Normas Gerais:** a inscrição da competição significa que a instituição está de acordo com as normas deste regulamento e do regulamento geral e que todos os atletas se encontram em perfeitas condições físicas e aptos a participarem da competição acima referida. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora do evento.

1. INSCRIÇÕES

- Todos os procedimentos administrativos de inscrição das escolas, professores e alunos deverão ser feitos em formulários específicos da liga de esportes escolares le2, por meio do site <http://www.le2.com.br/>
- A inscrição de equipes se dará exclusivamente por meio de pagamento de boleto bancário ou crédito em conta da Liga de Esportes Escolares - le2 dentro do prazo pré-estabelecido.
- A efetivação da inscrição se dará após o envio dos documentos que seguem abaixo, em data estipulada no cronograma:

A) Inscrição da instituição de ensino em formulário específico, impresso e assinado pelo

diretor/coordenador;

- B) Inscrição das equipes participantes em formulário específico, impresso e assinado pelo diretor/coordenador;
- C) Relação nominal de alunos participantes em formulário específico;
- D) Inscrição individual do aluno em formulário específico assinado pelo responsável;
- E) Pagamento do boleto e/ou depósito da taxa de inscrição.

- A relação nominal de alunos participantes, deverá estar assinada pelo (a) diretor (a) / coordenador (a), atestando que os atletas inscritos na mesma estão regularmente matriculados no atual ano letivo nesta instituição de ensino.
- As escolas ou atletas que não enviarem os documentos solicitados ficarão proibidos de participar de qualquer jogo.
- Na temporada atual seguiremos a tabela de descontos progressivos, vinculada sempre ao mínimo de 10 alunos inscritos por equipe como segue na tabela vigente.

OBS. Não será devolvido o valor da inscrição caso o atleta por algum motivo não venha a comparecer no dia do evento. Caso o atleta não compareça, independentemente do motivo, o professor poderá solicitar uma medalha de participação.

2. PARTICIPANTES

- LIGA ÁGUA NA CAIXA® contará com a participação de instituições particulares de ensino da grande São Paulo e grande ABC, por meio de convite direcionado as escolas. Caso a escola não tenha recebido o convite deverá entrar em contato com a comissão organizadora da le2 eventos através do e-mail le2@le2.com.br para aquisição de autorização para participação, mediante análise do(s) coordenador(es) da(s) modalidade(s) requerida(s).
- LIGA ÁGUA NA CAIXA® detém o direito de não permitir qualquer tipo de instituição de ensino, modalidade ou equipe, de participar da atual temporada, segundo critérios próprios. Informando ainda que este é um campeonato restrito aos colégios convidados e todo e qualquer tipo de inscrição deverá ter autorização da comissão organizadora, através de seus coordenadores de modalidades, não cabendo qualquer tipo de recurso.
- Não há restrição para atletas de categorias de idade inferior atuarem nas categorias acima da sua idade, desde que tenha sido efetuado o pagamento da inscrição nas categorias em que irá participar. O inverso é expressamente proibido e determina a derrota da equipe infratora, constituindo motivo justo para a desclassificação da equipe ou até mesmo da escola do campeonato.

ART. 1º - SISTEMA DE DISPUTA

As disputas ocorrerão em formato de Festival e/ou Campeonato.

1- Festival (A8 e A10)

- Não há caráter competitivo
- Não há divulgação oficial de placar
- Todos os alunos recebem medalha de participação
- Prioriza-se a vivência, o aprendizado e a diversão
- Jogos adaptados com maior possibilidade de retorno ao jogo

2- Competição (A12, A14, A16 e A18)

A categoria disputada jogará em datas selecionadas pela equipes, sendo agendadas pelas equipes participantes em uma destas estruturas, a depender do número de equipes participantes e característica do evento:

- Rodadas duplas
- Triangular ou Quadrangular

Obs.: Poderá seguir o modelo competitivo dos coletivos ou competição simples em rodada única

- A classificação final de cada equipe será a soma dos pontos obtidos em todos os jogos da etapa, de acordo com a tabela de pontuação.

<i>Vitória</i>	<i>3 pontos</i>
<i>Empate</i>	<i>2 pontos</i>
<i>Derrota</i>	<i>0 ponto</i>
<i>W.O.</i>	<i>Até -2 pontos</i>

ART. 2º - FEDERADOS

Na Liga de Queimada Escolar LQE não serão permitidos atletas federados em quaisquer categorias.

§ART. 3º - CATEGORIAS

PARÁGRAFO ÚNICO - Para participação na categoria correspondente será usado como base a data de nascimento ajustada ao setor pedagógico das instituições de ensino conforme segue abaixo:

A8 - NASCIDOS A PARTIR DE 01/07/2017

A10 - NASCIDOS A PARTIR DE 01/07/2015

A12 - NASCIDOS A PARTIR DE 01/07/2013

A14 - NASCIDOS A PARTIR DE 01/07/2011

A16 - NASCIDOS A PARTIR DE 01/07/2009

A18 - NASCIDOS A PARTIR DE 01/07/2007

§ART. 4º - GÊNERO

PARÁGRAFO ÚNICO - As equipes devem ser formadas em caráter misto, em caso do não cumprimento da regra a equipe perderá por WO.

§ART. 5º - QUANTIDADE DE ATLETAS

As equipes deverão ter no mínimo 6 atletas presentes em quadra para o início e continuidade da partida, devendo ter o caráter misto. O não cumprimento da regra pela equipe, ocasionará perda por WO.

A equipe poderá manter em seu banco de reservas apenas as pessoas inscritas no torneio.

PARÁGRAFO ÚNICO - As equipes participante poderão utilizar por jogo o número total de alunos inscritos na competição, sendo no máximo 20 alunos por partida que é o limite que consta em súmula.

§ART. 6º - PONTUAÇÃO

Na fase classificatória serão conferidas as seguintes pontuações:

- a.) Vitória: 2 pontos
- b.) Empate: 1 ponto
- c.) Derrota: 0 ponto
- d.) WO justificado: nenhum ponto para equipe infratora.
- e.) WO por não realização da partida dentro do prazo estabelecido: -2 pontos.

OBS. Nas categorias que ocorrem em sistema de festival, todos os alunos serão premiados com medalhas de participação e premiações de seleção nos jogos finais destas categorias.

Na fase final dos jogos e classificação geral das equipes serão conferidas as seguintes pontuações:

- 1º colocado: 1000 pontos
- 2º colocado: 800 pontos
- 3º colocado: 600 pontos
- 4º colocado: 400 pontos
- 5º colocado: 320 pontos
- 6º colocado: 280 pontos
- 7º colocado: 240 pontos
- 8º colocado: 200 pontos
- 9º ao 30º colocado: 120 pontos

Categorias de Festivais 500 pontos para todos os participantes.

ART.7º- DESEMPATE

Em caso de empate por pontos os seguintes critérios serão adotados por ordem de importância:

- a) Maior saldo de vitórias nos jogos entre as equipes envolvidas no empate.
- b) Resultado do confronto direto entre as equipes envolvidas no empate.
- c) Menor número de WO.
- d) Sorteio.

ART.8º - TEMPO DE JOGO

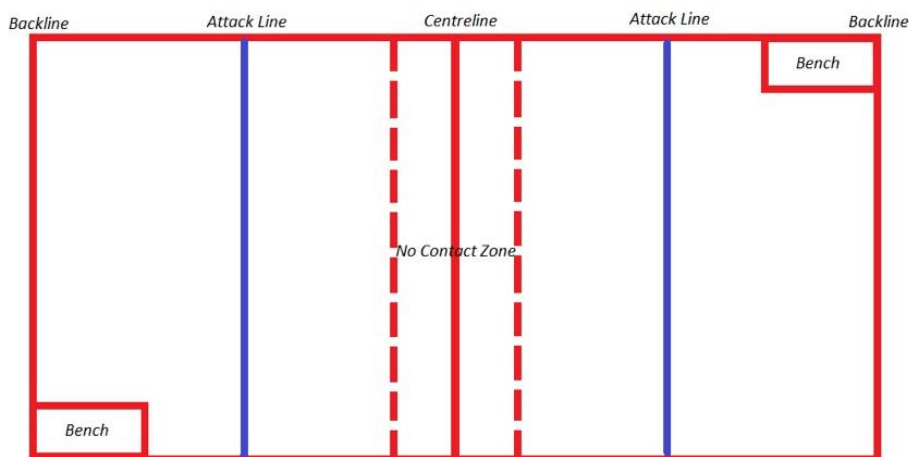
- a) Os jogos do Festival (A8 e A10) serão compostos por 1 tempo de 10 (dez) minutos corridos, sendo que o cronômetro será parado a partir da sinalização do árbitro central em situações em que a bola saia do perímetro de 3 metros ao redor da quadra, atendimento ou procedimentos que visem a segurança do aluno.
- b) Os jogos das categorias competitivas (A12, A14, A16 e A18) serão compostos por até 3 (tres) tempos de 10(dez) minutos corridos, sendo que o cronômetro será parado a partir da sinalização do árbitro central em situações em que a bola saia do perímetro de 3 metros ao redor da quadra, atendimento ou procedimentos que visem a segurança do aluno.
Obs: A partida termina em 2(dois) tempos caso a mesma equipe vença os 2 tempos, indo para o terceiro tempo em caso de empate nas partidas.
- c) Entre os tempos de jogo, haverá um intervalo de 2(dois) minutos e caso haja necessidade do 3º tempo, o intervalo será de apenas 1 minuto.

ART. 9º - ESTRUTURA

Seção 1: Instalações e Equipamentos

Regra 1: Área de Jogo

- **1.1 Dimensões:** A quadra de jogo é um retângulo com dimensões de **18 metros de comprimento por 9 metros de largura**.
- **1.2 Superfície de Jogo:** A superfície deve ser plana, horizontal e não escorregadia.
- **1.3 Linhas na Quadra:** Todas as linhas devem ser da mesma cor, diferente da cor do piso.
 - **Linhas de Contorno:** Duas linhas laterais e duas linhas de fundo que marcam a quadra de jogo.
 - **Linha Central:** Divide a quadra de jogo em duas quadras iguais.
 - **Linha de Ataque:** Desenhada a **3 metros** da linha central.
 - **Zona Neutra:** A área entre as duas linhas de zona neutra (desenhadas 2 metros atrás da linha central) - **Opcional**.



Regra 2: Bolas

- **2.1 Bolas:** Joga-se com 4 bolas de borracha iniciação (10/12) ou PVC leve para minimizar o risco de lesões, como as de 7 polegadas (17,8 cm) usadas em jogos oficiais.

Regra 3: Uniforme e Segurança

- Uso obrigatório de uniforme identificável
- Joelheiras recomendadas
- Unhas cortadas
- Proibido uso de acessórios

Seção 2: Formatos de Jogo, Tempo e Pontuação

Regra 1: Jogadores

- As equipes serão formadas com no mínimo 6 atletas em quadra;
- Número de jogadores: 10 atletas
- Banco restrito aos atletas inscritos em súmula (totalizando máximo de 20 jogadores)

Regra 2: Tempo

- Uma partida pode durar de um a três tempos, dependendo da categoria, com intervalo de 2 minutos. (1 tempo para festival, 2 ou 3 tempos para competição)
- A partida é finalizada e vencida quando um time elimina todos os jogadores adversários antes do tempo da partida terminar ou tem mais jogadores vivos após o tempo designado.

Seção 3: Corrida Inicial

- As bolas são posicionadas na linha central antes do início do jogo.
- Os jogadores devem começar com um pé na linha de fundo.
- As 2 bolas mais à esquerda de cada lado são designadas para a respectivas equipes e as demais para os adversários.
- Qualquer bola recuperada deve cruzar totalmente a linha de ataque para se tornar uma bola válida.
- Os jogadores devem recuar e cruzar a linha de ataque antes de fazer o primeiro arremesso, ou podem passar a bola de volta para os companheiros de equipe posicionados atrás da linha de ataque. Dois pés devem estar atrás da linha de ataque para que um arremesso seja válido.
- É proibido mergulhar de cabeça para recuperar bolas.

Seção 4: Arremesso

- Bolas só podem ser arremessadas por jogadores participantes na partida.
- Arremessos podem ser feitos com uma ou ambas as mãos.
- Um jogador não deve chutar ou golpear intencionalmente a bola de forma antidesportiva, sob pena de ser considerado eliminado.
- Se um jogador não fizer um arremesso válido (que passe a 1 metro de um adversário), ele recebe um aviso.
- Se um jogador apanhar uma bola lançada em jogo pela equipe adversária, o jogador que lançou a bola é eliminado. Além disso, um jogador eliminado da equipe do apanhador pode retornar ao campo de jogo (observar regra da categoria).
- Se o árbitro apitar para interromper o jogo, todas as bolas serão consideradas inválidas imediatamente.

Seção 5: Acertando

- Um jogador ativo é considerado eliminado quando uma bola valida o acerta e toca um objeto neutro.
- Um jogador atingido pode continuar fazendo ações válidas até que a bola que o atingiu toque um objeto neutro ou outro jogador ativo.
- Nenhuma equipe pode manter todas as 4 bolas em sua metade da quadra por mais de 10 segundos. Se uma equipe estiver com todas as bolas, deve fazer um esforço legítimo para levar pelo menos uma delas para a metade da quadra adversária. A primeira violação desta regra resultará na interrupção do jogo e reinício da partida com as bolas em posse da equipe adversária.

Seção 6: Bloqueio

- Um jogador pode usar uma ou mais bolas para bloquear uma bola valida que se aproxima.
- Uma bola permanece valida após ser bloqueada.
- As mãos de um jogador tocando uma bola são considerados neutro se estiver recuperando a bola de um bloqueio ou do chão.
- Se um jogador usar uma bola para bloquear e perde o controle da bola de bloqueio, ele deve recuperá-la antes que ela toque qualquer objeto neutro ou outro jogador, ou será eliminado.

Seção 7: Captura

- Uma bola valida pode ser capturada por um jogador adversário ativo, eliminando imediatamente o arremessador após a captura ser completada.
- Quando uma bola é capturada, o primeiro jogador eliminado na fila da equipe que capturou pode retornar à quadra (observar regra da categoria).
- Um jogador que está retornando deve entrar imediatamente pela linha de fundo e não pode ser acertado ou fazer jogadas até estar totalmente dentro dos limites com ambos os pés.
- É proibido usar qualquer parte do uniforme para auxiliar na captura de uma bola.

Seção 8: Limites

- Qualquer parte do corpo de um jogador que toca uma linha de contorno ou a quadra do time adversário é considerado fora dos limites.
- Um jogador fora dos limites é imediatamente considerado eliminado.
- Tocar a linha central resulta em eliminação, exceto durante a corrida inicial.

Seção 9: Eliminações

- Os jogadores eliminados devem se alinhar na ordem de eliminação, começando no início da área do banco de reservas, para facilitar o retorno ao jogo. (observar a regra da categoria).
- Quando um jogador é eliminado, ele deve levantar a mão e sair imediatamente do campo de jogo, sem interferir na partida de qualquer forma.
- Qualquer jogador que intencionalmente atirar uma bola em um jogador adversário que estiver com a mão levantada será eliminado.
- Os jogadores eliminados não devem interferir ou tocar em nenhuma bola enquanto estiverem fora de jogo.

Seção 10: Retorno ao jogo (regra pedagógica por categoria)

Com o objetivo de garantir participação ativa, inclusão e desenvolvimento progressivo da modalidade, o retorno ao jogo será aplicado conforme a categoria:

- A8 e A10 (Festival): retorno contínuo. Nenhuma eliminação definitiva. O atleta retorna automaticamente após alguém da equipe salvar a bola, estimulando vivência, movimento e compreensão das regras. As eliminações têm caráter simbólico e educativo, sem exclusão prolongada.
- A12: retorno condicionado à captura de bola pela equipe. Cada captura válida permite o retorno de um atleta eliminado após 3 eliminações, retornando 1 atleta por vez a cada salvamento.
- A14, A16 e A18: retorno condicionado à captura de bola pela equipe. Cada captura válida permite o retorno de um atleta eliminado após 5 eliminações, retornando 1 atleta por vez a cada salvamento.
- O atleta eliminado por descumprimento de regras ou cartão permanece fora até o final do tempo, conforme modelo competitivo, respeitando o regulamento específico.
- Os jogadores que retornarem ao jogo deverão fazê-lo na mesma ordem em que foram eliminados.
- Ao retornar ao campo de jogo, os jogadores eliminados devem entrar na quadra a partir do início da área do banco de reservas, mais próxima da linha central.

Parágrafo único: ajustes poderão ser realizados em congresso técnico, respeitando os princípios pedagógicos da Liga.

Seção 10: Violações e Penalidades

A arbitragem poderá interromper ou encerrar a partida em caso de conduta inadequada.

- É proibida qualquer forma de provocação, desrespeito ou intimidação
- Comemorações devem ser respeitadas
- Técnicos são responsáveis pela postura de atletas e torcida

As penalidades são divididas em cartões para jogadores, recuperadores de bola e a equipe:

- **Cartão Amarelo:** Emitido por violações como conduta antidesportiva ou atraso de jogo. Um jogador que recebe um cartão amarelo é enviado para a área de penalidade por 2 minutos de tempo de jogo.
- **Cartão Vermelho:** Resulta na expulsão imediata do jogador da partida. A equipe joga com um jogador a menos pelo restante da partida. Acumular 4 cartões amarelos na partida (onde um vermelho conta como 2 amarelos) resulta em W.O. da partida.
- **Cartão Azul:** Envia o jogador para a área de penalidade pelo restante do set atual e o set seguinte, fazendo a equipe jogar com um jogador a menos durante esse período.

ART. 10º - CLUBES, ASSOCIAÇÕES E ESCOLAR PUBLICAS

PARÁGRAFO ÚNICO - Nas categorias em que se inscreverem clubes, escolas públicas ou associações, estas entidades jogarão normalmente.

ART. 11º - CONDUTA

A conduta dos componentes do banco de reservas, atletas e professores, exigida deve seguir os critérios abaixo, estando sujeitos a punições por parte da equipe de arbitragem:

- A. Os componentes do banco deverão respeitar as regras da competição, não serão permitidas gritos ou palavras de torcida contra o adversário.;
- B. No banco de reservas só poderão permanecer um técnico e um auxiliar técnico sendo que somente um deles poderá ficar de pé e dirigir a equipe, em caso de desqualificação do técnico o auxiliar poderá se levantar para dirigir a equipe.
- C. Aos técnicos não é permitido durante o jogo dirigir palavras ofensivas ou não, ao professor adversário, bem como aos atletas adversários e equipe de arbitragem. toda comunicação com a arbitragem deve ser feita de preferência durante os intervalos dos jogos ou através do capitão de sua equipe.
- D. O técnico é responsável pela postura de sua torcida no que diz respeito ao tratamento da equipe adversária, árbitros e membros da Liga de Esportes Escolares.
- E. Para uma maior vivência da modalidade, pedimos sempre que pais, professores e responsáveis, sempre incentivem o aluno de forma positiva. aplicando a pedagogia do exemplo, onde todos os envolvidos devem contribuir para a diversão no jogo com seus princípios excluindo o foco exclusivo no resultado. priorizando o jogo e a diversão, excluindo qualquer tipo de “sede” pela vitória.
- F. Em casos extremos e após informar o técnico da equipe, a equipe de arbitragem poderá solicitar a retirada, do torcedor ou expectador com postura inadequada, do ginásio. não sendo atendida a solicitação será decretado o encerramento da partida e as punições serão baseadas no relatório da arbitragem que constar na súmula e o resultado de WO contra a equipe do torcedor ou expectador.

ART. 12º - ARBITRAGEM

A equipe da arbitragem é formada por 2 (dois) árbitros e um mesário por jogo.

PARÁGRAFO ÚNICO - A arbitragem será feita de forma educativa

ART. 13º - PREMIAÇÃO

Para cada chaveamento, aos 3 primeiros colocados de cada categoria e série serão entregues medalhas de ouro, prata e bronze e troféus respectivos por categoria.

OBS. Todos os atletas serão premiados com medalhas nas categorias Festival

ART. 14º - FINALIDADE

- A. Ampliar a vivência e a participação dos alunos em torneios esportivos; maximizar na comunidade escolar a divulgação e prática da modalidade esportiva Queimada.
- B. Incentivar os professores a trabalharem a Queimada como forma de integração, como meio educativo, formador de cidadãos. aumentando o incentivo à participação de jovens e pais nas práticas esportivas.

Dúvidas e Sugestões

Prof. Juliana B Vertullo
Coordenação da Queimada
11-992254734
queimada@le2.com.br