



FESTIVAL DE QUEIMADA MISTA SUB-14 – 2026

2026

Cacoal-RO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FESTIVAL DE QUEIMADA SUB-14 MISTA – 2026

Comemoração ao Dia Nacional do Desporto

A Federação Escolar de Esportes de Rondônia, por intermédio de sua Coordenação Técnica, torna público o presente Regulamento Específico do Festival de Queimada Sub-14 Mista – 2026, a ser realizado no município de Cacoal, no dia 23 de maio de 2026, em celebração ao Dia Nacional do Desporto.

O evento será regido por este Regulamento Específico, pelo Regulamento Geral da FEERO e, subsidiariamente, pelos princípios da legislação desportiva nacional aplicável ao desporto escolar.

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O Festival de Queimada Sub-14 Mista tem caráter educacional, participativo e integrador, visando estimular:

- I – a prática esportiva escolar;
- II – o respeito, a cooperação e a inclusão;
- III – o desenvolvimento motor e socioemocional dos estudantes;
- IV – os princípios do fair play e da disciplina esportiva.

Art. 2º - Poderão participar estudantes-atletas regularmente matriculados em instituições de ensino públicas ou privadas, nascidos nos anos de 2012, 2013 e 2014.

Art. 3º - A competição será disputada exclusivamente na categoria Sub-14 Mista.

CAPÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

Art. 4º - A organização geral do evento será de responsabilidade da Federação Escolar de Esportes de Rondônia.

Art. 5º - Compete à Coordenação Técnica da modalidade:

- I – elaborar tabela e programação;
- II – designar arbitragem;
- III – analisar casos disciplinares;
- IV – deliberar sobre situações omissas;
- V – assegurar o cumprimento deste regulamento.

Art. 6º - Não haverá cobrança de taxa de inscrição das equipes participantes.

CAPÍTULO III

DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

Art. 7º - Cada deverá inscrever:

- I – No mínimo 10 (dez) estudantes-atletas;
- II – No máximo 14 (quatorze) estudantes-atletas.

Art. 8º - As equipes obrigatoriamente serão compostas na forma mista, observando-se os seguintes critérios:

- I – Composição equilibrada entre os gêneros;
- II – Obrigatoriedade de, no mínimo, 07 (sete) estudantes-atletas do gênero feminino inscritos na equipe;
- III – Obrigatoriedade da permanência mínima de 05 (cinco) atletas do gênero feminino em quadra durante toda a partida, salvo em situações excepcionais de lesão, exclusão disciplinar ou insuficiência numérica devidamente registrada em súmula.

Art. 9º - A participação dos estudantes-atletas estará condicionada à apresentação da documentação exigida pela organização da FEERO.

Art. 10º - Nenhum estudante regularmente inscrito poderá ser impedido de participar sem justificativa disciplinar, médica ou documental devidamente reconhecida pela Coordenação Técnica.

CAPÍTULO IV

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 11º - O sistema de disputa será definido pela Coordenação Técnica da modalidade, de acordo com o número de equipes inscritas.

Art. 12 º - O não comparecimento da equipe até 15 (quinze) minutos após o horário previsto em tabela caracterizará W.O.

Art. 13 º - Em caso de W.O.:

- I – a equipe presente será declarada vencedora;
- II – será atribuído o placar administrativo de 10x0;
- III – a equipe ausente perderá 01 (um) ponto na classificação geral.

Art. 14 º - O duplo não comparecimento implicará derrota para ambas as equipes.

CAPÍTULO V

DO TEMPO DE JOGO

Art. 15 º - As partidas terão duração de 15 (quinze) minutos corridos.

Art. 16 º - O cronômetro poderá ser interrompido pela arbitragem em situações excepcionais, tais como:

- I – atendimento médico;
- II – conduta disciplinar;
- III – paralisações técnicas;
- IV – outras situações relevantes.

Art. 17 º - Será considerada vencedora a equipe que:

- I – eliminar totalmente a equipe adversária antes do término do tempo regulamentar;
- ou
- II – possuir maior número de atletas ativos ao final da partida.

Art. 18 º - Em caso de empate no tempo regulamentar, será aplicada a regra da morte súbita, vencendo a equipe que realizar a primeira queimada válida.

Art. 19 º - A equipe que abandonar a partida, promover tumulto grave ou agir com comprovada má-fé poderá ser desclassificada da competição.

Art. 20 º - A equipe que iniciar partida com número inferior ao mínimo regulamentar poderá atuar, porém os atletas ausentes serão considerados automaticamente queimados para efeito de placar inicial.

Parágrafo único – Exemplo: caso a equipe possua 02 (dois) atletas ausentes, a partida iniciar-se-á com placar de 2x0 para a equipe adversária.

CAPÍTULO VI

DA PONTUAÇÃO

Art. 21 º - A classificação das equipes obedecerá à seguinte pontuação:

RESULTADO	PONTUAÇÃO
Vitória por “Perfect” (10x0)	04 pontos
Vitória no tempo normal	03 pontos
Derrota	00 ponto
Ausência por W.O.	-01 ponto

Art. 22 º - Considera-se “Perfect” a vitória obtida sem que nenhum atleta da equipe vencedora seja queimado durante a partida.

CAPÍTULO VII

DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 23 º - Em caso de empate entre 02 (duas) equipes, aplicar-se-ão os seguintes critérios:

- I – confronto direto;
- II – maior saldo de atletas ativos;
- III – maior número de eliminações realizadas;
- IV – menor número de punições disciplinares;
- V – sorteio.

Art. 24 º - Em caso de empate entre 03 (três) ou mais equipes:

- I – maior saldo de eliminações;
- II – maior número de eliminações realizadas;
- III – menor número de atletas eliminados;
- IV – menor índice disciplinar;
- V – sorteio.

CAPÍTULO VIII

DAS REGRAS TÉCNICAS

SEÇÃO I

DO ESPAÇO DE JOGO E DO REINÍCIO DA PARTIDA

Art. 25º – A quadra utilizada será, preferencialmente, a de voleibol, medindo 18m x 9m, dividida igualmente entre as equipes.

Art. 26º – A área dos queimados/prisioneiros será posicionada nas laterais e atrás da linha de fundo da quadra adversária.

Art. 27º – Toda partida será oficialmente iniciada ou reiniciada por meio do procedimento de bola ao chão no centro da quadra.

§ 1º – O procedimento exige a presença obrigatória de jogadores de ambas as equipes posicionados na linha central.

§ 2º – Todos os demais atletas deverão permanecer afastados da execução do procedimento, respeitando distância mínima de 3 (três) metros do ponto central da quadra.

Art. 28º – Árbitros e espectadores serão considerados elementos neutros em relação ao espaço físico de jogo.

§ 1º – Se, durante o andamento normal da partida, a bola tocar em árbitro ou espectador sem interrupção voluntária da jogada, o jogo seguirá normalmente.

§ 2º – Caso um espectador intercepte, segure ou devolva voluntariamente a bola ao espaço de jogo, a arbitragem interromperá a partida, paralisará o cronômetro e reiniciará o jogo no centro da quadra através do procedimento de bola ao chão, conforme disposto no **Art. 27º**.

SEÇÃO II

DAS REGRAS DE JOGO

Art. 29º – Será considerado queimado o atleta que:

- I – For atingido pela bola e está tocar o solo antes de ser dominada;
- II – Deixar a bola cair após contato direto;

III – Ultrapassar os limites da quadra durante ação defensiva;

IV – For atingido validamente em lance regular de ataque da equipe adversária.

Art. 30º – Não será considerado queimado o atleta quando:

I – A bola tocar primeiro o solo;

II – Houver domínio completo da bola sem contato desta com o chão;

III – A bola tocar simultaneamente o solo e o atleta.

Art. 31º – Caso a bola atinja dois ou mais atletas no mesmo lançamento, somente o primeiro contato será validado para efeito de queimada.

Art. 32º – O atleta queimado:

I – Deverá dirigir-se imediatamente à área dos queimados;

II – Permanecerá apto a atacar a equipe adversária a partir da área permitida.

Art. 33º – Será considerado “contra queimado” o atleta que:

I – Atingir deliberadamente a região da cabeça do adversário, salvo em situação considerada involuntária pela arbitragem;

II – Tiver seu arremesso segurado diretamente pelo adversário sem contato da bola com o solo.

Art. 34º – Perderá imediatamente a posse de bola em favor da equipe adversária o atleta que:

I – Pisar ou ultrapassar a linha delimitadora da quadra no momento do arremesso;

II – Invadir o espaço aéreo ou terrestre da quadra adversária, por cima ou por baixo, ainda que sem tocar diretamente na linha central;

III – Ultrapassar 03 (três) trocas consecutivas de passes sem ação objetiva de ataque;

IV – Realizar saída irregular da bola;

V – Praticar infração técnica ou atitude antidesportiva que interfira diretamente no andamento da jogada.

Parágrafo único – Na ocorrência da infração prevista no inciso V, o atleta infrator receberá obrigatoriamente cartão amarelo, além da perda da posse de bola.

SEÇÃO III

DAS SUBSTITUIÇÕES

Art. 35º – As substituições serão livres durante a partida, mediante autorização da arbitragem.

Art. 36º – No minuto 07 (sete) da partida será realizada substituição obrigatória dos atletas reservas disponíveis.

§ 1º – Os atletas reservas poderão substituir tanto atletas queimados quanto atletas ainda ativos em jogo, ficando a definição exclusivamente a critério do técnico ou responsável pela equipe.

§ 2º – A substituição obrigatória ocorrerá imediatamente após paralisação autorizada pela arbitragem para esta finalidade.

§ 3º – Ambas as equipes deverão concluir todas as substituições no prazo máximo de até 90 (noventa) segundos.

§ 4º – O período destinado às substituições não caracteriza tempo técnico, pausa estratégica ou intervalo para instruções da comissão técnica.

§ 5º – As substituições ordinárias ocorrerão exclusivamente no momento oficial determinado pela arbitragem.

§ 6º – Excepcionalmente, serão permitidas substituições fora do momento oficial nos casos de lesão, mal súbito ou qualquer situação que impossibilite a continuidade do estudante-atleta na partida.

§ 7º – O estudante-atleta substituído por motivo de lesão não poderá retornar à mesma partida, podendo atuar apenas nas partidas subsequentes da competição, desde que esteja apto e autorizado.

CAPÍTULO IX

DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 37º – Os atletas, dirigentes e membros da comissão técnica estarão sujeitos às seguintes sanções disciplinares:

I – Advertência verbal;

II – Cartão amarelo;

III – Cartão vermelho;

IV – Exclusão da competição;

V – Encaminhamento disciplinar à Comissão Organizadora da FEERO.

Art. 38º – Constituem infrações passíveis de advertência:

I – Reclamações excessivas;

II – Atitudes antidesportivas;

III – Retardamento do jogo;

IV – Invasão indevida de espaço;

V – Utilização de linguagem inadequada;

VI – Qualquer conduta contrária à disciplina esportiva.

Art. 39º – O atleta que acumular:

I – 02 (dois) cartões amarelos na competição cumprirá suspensão automática de 01 (uma) partida;

II – Cartão vermelho será excluído da partida e suspenso automaticamente da partida subsequente.

Art. 40º – O atleta expulso:

I – Não poderá permanecer na área de jogo;

II – Não poderá ser substituído na partida em andamento;

III – Será considerado queimado caso ainda estivesse ativo em quadra.

Art. 41º – Casos graves de agressão física, discriminação, ofensa à arbitragem, invasão de quadra ou tumulto coletivo poderão ocasionar:

I – Eliminação imediata da equipe;

II – Suspensão dos envolvidos;

III – Encaminhamento à Comissão Disciplinar da FEERO para julgamento e demais providências cabíveis.

CAPÍTULO X

DOS UNIFORMES

Art. 42º – As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas para participação nas partidas.

Art. 43º – Os uniformes deverão conter obrigatoriamente:

I – Camisas numeradas de 01 a 99;

II – Numeração visível nas costas;

III – Identificação da instituição de ensino;

IV – Tênis esportivo;

V – Meia ou meião esportivo.

Art. 44º – É proibida a utilização de:

I – Brincos;

II – Correntes;

III – Piercings expostos;

IV – Relógios;

V – Objetos que ofereçam risco à integridade física;

VI – Boné, chapéu ou qualquer tipo de cobertura semelhante;

VII – Cola, resina ou qualquer substância aderente nas mãos.

CAPÍTULO XI

DA PREMIAÇÃO

Art. 45º A premiação do FESTIVAL DE QUEIMADA MISTA SUB-14 – 2026 será concedida às equipes e participantes que obtiverem destaque técnico e classificatório durante a competição, observadas as disposições deste Regulamento.

§1º Serão premiadas com medalhas as equipes classificadas em:

- I – Campeã;
- II – Vice-Campeã;
- III – 3º Lugar.

§2º Os(as) estudantes-atletas das equipes classificadas até o 3º lugar receberão medalhas alusivas ao evento.

§3º Nenhuma equipe ou participante terá direito à premiação caso esteja submetido(a) a sanção disciplinar grave, eliminação da competição ou perda de pontos por irregularidade administrativa devidamente julgada pela Coordenação Disciplinar da competição.

§4º A cerimônia oficial de premiação será realizada em data, horário e local definidos pela Coordenação Geral do evento, sendo obrigatória a participação das equipes classificadas com uniforme ou vestimenta adequada ao protocolo institucional.

§5º O não comparecimento injustificado da equipe ou de seus representantes à cerimônia oficial de premiação poderá implicar registro disciplinar e eventual perda de premiação honorífica, a critério da Organização.

§6º Os casos omissos relacionados à premiação serão resolvidos pela Coordenação Geral e Comissão Organizadora do evento.

CAPÍTULO XII

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 46º – O sistema de disputa do Festival de Queimada Sub-14 será definido pela Coordenação Técnica da competição, observando-se as disposições previstas neste Regulamento e no respectivo Anexo Técnico da modalidade.

§1º – A fórmula de disputa será estabelecida de acordo com:

- I – O número de equipes inscritas e homologadas;
- II – A disponibilidade de datas, horários e espaços esportivos;
- III – O período de realização do festival;
- IV – Os critérios técnicos, pedagógicos, organizacionais e disciplinares do evento.

§2º – O Festival poderá ser disputado em sistema de grupos, turno único, eliminatória simples, fase classificatória, cruzamentos ou formato misto, conforme definição da Coordenação Técnica.

§3º – A composição das chaves, grupos, confrontos, sequência de partidas e critérios de classificação serão divulgados oficialmente por meio de boletim, tabela oficial ou congresso técnico.

§4º – A Coordenação Técnica poderá promover ajustes no sistema de disputa, tabela ou programação das partidas, sempre que necessário, em razão de:

- I – Alteração no número de equipes participantes;
- II – Ausência, desistência ou exclusão de equipes;
- III – Questões climáticas, disciplinares, sanitárias ou de segurança;
- IV – Indisponibilidade de locais de competição;
- V – Necessidade técnica ou operacional devidamente justificada.

§5º – Toda alteração realizada pela organização deverá ser oficialmente comunicada às delegações participantes, não cabendo alegação de desconhecimento posterior.

§6º – Os casos omissos relacionados ao sistema de disputa serão analisados e decididos pela Coordenação Técnica do Festival, observando-se os princípios da disciplina esportiva, da igualdade competitiva, da razoabilidade e da continuidade da competição.

CAPÍTULO XIII

DAS DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES E GERAIS

Art. 47º - Todos os participantes deverão respeitar:

- I – A arbitragem;
- II – Os adversários;
- III – A organização;
- IV – Os princípios do esporte educacional.

Art. 48º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica da modalidade, em consonância com o Regulamento Geral da FEERO e princípios da legislação desportiva vigente.

Art. 49º - Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação oficial pela Federação Escolar de Esportes de Rondônia.

ANEXO I – SISTEMA DE DISPUTA

FESTIVAL DE QUEIMADA SUB-14 – 2026

Art. 1º – O sistema de disputa do Festival de Queimada Sub-14 – 2026 será definido de acordo com o número de equipes inscritas e homologadas na competição, observando-se critérios técnicos, pedagógicos, organizacionais e operacionais estabelecidos pela Coordenação Técnica da FEERO.

a) De 02 (duas) a 05 (cinco) equipes inscritas

a.1 – Sistema de Rodízio

As equipes disputarão a competição pelo sistema de rodízio em turno único, podendo haver partida final, conforme o quantitativo de participantes.

Nº DE EQUIPES	SISTEMA
02 equipes	Melhor de 03 partidas
03 equipes	Rodízio simples + Final
04 equipes	Rodízio simples + Final
05 equipes	Rodízio simples + Final

a.2 – Das Partidas Finais

I – Havendo 03 (três) a 05 (cinco) equipes, classificam-se para a Final as 02 (duas) equipes melhores colocadas na fase classificatória;

II – A equipe vencedora da Final será declarada campeã do Festival.

a.3 – Sistema Especial para 03 Equipes

Quando houver apenas 03 (três) equipes inscritas, poderá ser adotado o seguinte sistema especial:

I – Será realizado sorteio para definição das equipes participantes da primeira partida;

II – A equipe derrotada na primeira partida enfrentará obrigatoriamente a terceira equipe;

III – Caso a equipe derrotada na primeira partida seja novamente derrotada na segunda partida, estará automaticamente eliminada;

IV – As duas equipes vencedoras disputarão a partida final do Festival;

V – Havendo alternância de resultados entre as equipes, poderá ser realizada terceira partida classificatória para definição dos finalistas.

b) De 06 (seis) a 08 (oito) equipes inscritas

b.1 – Fase Classificatória

As equipes serão divididas em 02 (dois) grupos (A e B), disputados pelo sistema de rodízio em turno único.

GRUPO A	GRUPO B
1:	2:
4:	3:
5:	6:
8:	7:

Classificam-se para as semifinais:

- o 1º e o 2º colocados de cada grupo.

b.2 – Semifinais

JOGO	CONFRONTO
1	1º Grupo A × 2º Grupo B
2	1º Grupo B × 2º Grupo A

b.3 – Finais

JOGO	CONFRONTO	DECISÃO
3	Perdedor Jogo 1 × Perdedor Jogo 2	3º Lugar
4	Vencedor Jogo 1 × Vencedor Jogo 2	Final

c) De 09 (nove) a 11 (onze) equipes inscritas

c.1 – Fase Classificatória

As equipes serão divididas em 03 (três) grupos (A, B e C), disputados pelo sistema de rodízio em turno único.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1:	2:	3:
6:	5:	4:
7:	8:	9:
11:	10:	—

Classificam-se para as quartas de final:

- Os 02 (dois) melhores colocados de cada grupo;
- Os 02 (dois) melhores terceiros colocados por índice técnico.

c.2 – Quartas de Final

JOGO	CONFRONTO
1	1º Grupo A × Melhor 3º colocado
2	2º Grupo B × 2º Grupo C
3	1º Grupo C × 2º Grupo A
4	1º Grupo B × Segundo melhor 3º colocado

c.3 – Semifinais

JOGO	CONFRONTO
1	Vencedor Jogo 1 × Vencedor Jogo 2
2	Vencedor Jogo 3 × Vencedor Jogo 4

c.4 – Finais

JOGO	CONFRONTO	DECISÃO
3	Perdedor Jogo 1 × Perdedor Jogo 2	3º Lugar
4	Vencedor Jogo 1 × Vencedor Jogo 2	Final

d) De 12 (doze) a 16 (dezesesseis) equipes inscritas

d.1 – Fase Classificatória

As equipes serão divididas em 04 (quatro) grupos (A, B, C e D), disputados em turno único.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
1:	2:	3:	4:
8:	7:	6:	5:
9:	10:	11:	12:
16:	15:	14:	13:

Classificam-se para as quartas de final:

- O 1º e o 2º colocado de cada grupo.

d.2 – Quartas de Final

JOGO	CONFRONTO
1	1º Grupo A × 2º Grupo D

JOGO	CONFRONTO
2	1º Grupo B × 2º Grupo C
3	1º Grupo C × 2º Grupo B
4	1º Grupo D × 2º Grupo A

d.3 – Semifinais

JOGO	CONFRONTO
1	Vencedor Jogo 1 × Vencedor Jogo 2
2	Vencedor Jogo 3 × Vencedor Jogo 4

d.4 – Finais

JOGO	CONFRONTO	DECISÃO
3	Perdedor Jogo 1 × Perdedor Jogo 2	3º Lugar
4	Vencedor Jogo 1 × Vencedor Jogo 2	Final

Art. 2º – Da Organização Técnica e Ajustes Operacionais

A organização da tabela, definição dos grupos, ordem dos confrontos e demais procedimentos técnicos serão de competência exclusiva da Coordenação Técnica da FEERO.

§1º – A FEERO poderá promover ajustes na tabela, horários, grupos ou formato de disputa, sempre que necessário para garantir a continuidade, segurança, equilíbrio técnico e viabilidade operacional da competição.

§2º – Em situações excepcionais envolvendo fatores climáticos, indisponibilidade de espaço esportivo, atrasos operacionais, questões disciplinares, sanitárias ou de força maior, a Coordenação Técnica poderá adotar sistema alternativo de disputa.

§3º – Qualquer alteração no sistema de disputa deverá ser oficialmente comunicada às equipes participantes por meio de Nota Oficial, Boletim Técnico ou Congresso Técnico.



§4º – Os casos omissos relacionados ao sistema de disputa serão resolvidos pela Coordenação Técnica da competição, observando-se os princípios da disciplina esportiva, da igualdade competitiva, do fair play e da continuidade do evento.

GEALITS FRANCO BREMEM CAMP
Coordenador Técnico.

PÂMELLA CARLOS CECÍLIO
Presidente – FEERO.