



## **REGULAMENTO DO CARIMBA**

A modalidade do carimba será disputada de acordo com as regras abaixo:

### **REGRA 1 – A DURAÇÃO DO JOGO**

- A partida terá duração de um tempo de 10 (dez) minutos;
- A partida inicia-se e encerra-se com o apito do árbitro principal;
- O cronômetro será parado quando o árbitro principal assim determinar;
- Cada equipe contará com até 15( quinze ) participantes e o início de jogo com no mínimo 10 participantes em cada;
- Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”;
- Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 01 (um) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 03 (três) minutos. Caso não haja um vencedor após a prorrogação, o mesmo será declarado através de sorteio;

### **REGRA 2 – A BOLA DO JOGO**

- A bola a ser utilizada será de iniciação de handebol, tam 10 ou bola de iniciação;

### **REGRA 3 – O UNIFORME**

- O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção, que serão providenciados pela própria equipe.

### **REGRA 4 – OS JOGADORES**

- A equipe será constituída por até 15 jogadores ;

- A equipe poderá dar início a partida com 10 (dez) atletas;
- Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra;
- O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado "queimado" e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe;
- O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola;
- O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado ( não pode rebater ou chutar a bola);
- Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola( exceto cabeça ) e esta venha a cair no chão;
- Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão;
- Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.
- Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".
- Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".
- Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este será considerado "Queimado";
- Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente;



- O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo “ ;
- O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de “Queimado”, não poderá atravessar por dentro da quadra adversária;
- O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo que depois de queimado, carimbe alguém, este não terá direito a volta;
- O atleta só poderá ficar de posse da bola por até 5 (cinco ) segundos, após isso, a posse será dada ao time adversário.

#### **REGRA 4 – O CAPITÃO**

- Cada time deverá escolher um capitão, para participar do sorteio, este dará o direito de escolher o lado do campo.

#### **REGRA 5 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM**

- A equipe de arbitragem é composta por 03 (três) árbitros, 01 (um) cronometrista, 01 (um) árbitro principal e 01 (um) mesário.
- Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo o do centro árbitro principal e os de linha.

#### **REGRA 6 - AS SANÇÕES**

- Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).
- São infrações a serem punidas com advertência:
  - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.
  - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.
- São infrações a serem punidas com exclusão:



Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

Reincidência após advertência.

Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

- Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas;
- Um atleta excluído não poderá ser substituído;
- Os técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão, ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente;
- Somente poderá ficar na área técnica até dois membros da comissão técnica.

**Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos jogos dos Servidores.**