

BRASÍLIA

BOPGAMES



REGULAMENTO

QUEIMADA

VENDAS OFICIAIS

Simpliá

LOCAL

APRVA
BRB

REALIZAÇÃO

VERDON
EVENTOS

Elite Sport

BOPGAMES

Este regulamento foi elaborado considerando as particularidades da modalidade QUEIMADA no contexto do **BOP GAMES Temporada 2026** e deverá ser rigorosamente observado por todos os atletas participantes.

É de **inteira responsabilidade do atleta** conhecer, compreender e cumprir, além deste regulamento específico, o **Regulamento Geral do BOP GAMES**, disponível no site oficial <https://www.bopgames.com.br/>. O descumprimento de quaisquer regras, normas ou diretrizes poderá acarretar sanções esportivas e/ou administrativas, conforme previsto nos regulamentos do evento.

O Regulamento Geral do BOP GAMES estabelece os aspectos institucionais e operacionais da competição, incluindo, mas não se limitando a: regras gerais de participação, critérios de inscrição, políticas de entrega de kits, briefings oficiais, além dos anexos obrigatórios, tais como termo de autorização para participação de menores de 18 (dezoito) anos, termo de autorização para retirada de kit por terceiros, lista de itens restritos e proibidos e demais disposições aplicáveis.

A leitura integral e o pleno entendimento do Regulamento Geral e deste regulamento específico são **condições indispensáveis para a participação na modalidade QUEIMADA**, sendo o atleta plenamente responsável por quaisquer consequências decorrentes do desconhecimento ou da inobservância das normas estabelecidas.

REGULAMENTO OFICIAL

1. A Queimada

Segundo a Lei 6.736 de 1ª de Dezembro de 2020, A Queimada, no Distrito Federal, é reconhecida como uma modalidade esportiva.

Também conhecida como Queimado, Baleado, Mata-Mata e diversos outros nomes, dependendo da região onde esteja sendo praticada, é um esporte que possui como finalidade básica o arremesso da bola em direção a um atleta adversário para que a bola toque no corpo queimando-o.

2. A Quadra

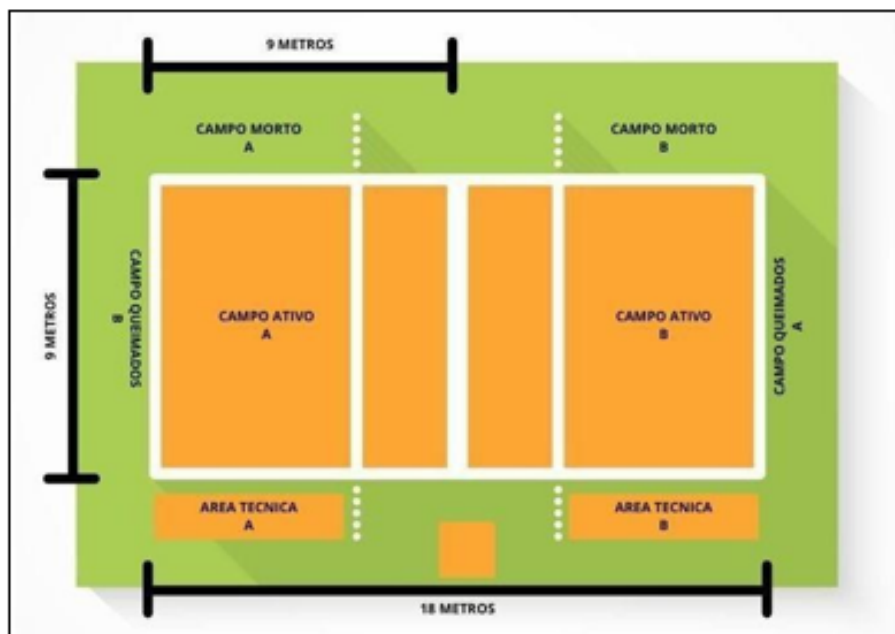


FIGURA 1 – A QUADRA

2.1 A Queimada é praticada em quadras de diversos tipos de pisos, podendo ser ou não cobertas, como Quadra Poliesportiva, Quadra de Areia, Quadra de Grama Sintética, Quadra em Grama Natural e demais quadras não descritas, mas que atendam a prática do esporte.

2.2 A quadra (FIGURA 1) compreende uma área de 18 (dezoito) metros de comprimento, dividida em dois Campos de 9 (nove) metros de comprimento, por 9 (nove) metros de largura, compreendendo os campos Ativo A e Campo Ativo B.

2.3 Ao final de cada Campo Ativo, A e B, existem os Campo dos Queimados A e Campo dos Queimados B. Ela é delimitada pela linha do fundo sem limites de comprimento.

2.4 As áreas laterais, denominadas como Campo Morto A e Campo Morto B, pertencem aos atletas não queimados, podendo assim ter disputa de posse de bola somente entre os Atletas Ativos.

2.5 A delimitação da quadra será composta por linhas marcadas no chão e/ou cones.

3. A Bola

A bola é da marca Premium, modelo Queimada Termo Ultra Pró Q8 (FIGURA 2).

Confeccionada com poliuretano, apresenta oito gomos interligados por meio de termofusão, sem costura.

Conta com a tecnologia Termo, que evita a absorção de água. Além disso, traz em sua estrutura câmara butil, que assegura mais resistência. O miolo, por sua vez, é removível e lubrificado.

Peso Aproximado: 400 - 420 g.

Circunferência Aproximada: 61 - 63 cm.

Calibragem: de 2,5.



FIGURA 2 – A BOLA

4. As Equipes e os Equipamentos

4.1 Uma equipe é formada por até 12 (doze) atletas, sendo 10 (dez) titulares e 2 (dois) reservas, 1 (um) técnico e sua equipe técnica. Os atletas reservas devem ficar à disposição do técnico na Área Técnica juntamente com a Equipe Técnica.

4.2 As equipes deverão estar com uniformes idênticos, padronizados, numerados, sem repetição de números entre os atletas, e de material apropriado para a prática de atividade física, sendo permitido apenas ao capitão, de cada time, diferenciar o seu uniforme.

4.3 Os atletas devem utilizar calçados fechados, esportivos e apropriados de acordo com o piso onde será disputada a partida/competição. No caso de partidas em areia fofa, areia de praia ou equivalente poderá ser utilizado meias ou jogar sem calçados.

4.4 Não será permitido o uso de objetos que coloquem os atletas em risco, como: pulseiras, relógio, bonés, viseiras, brincos, colares, gargantilhas, óculos sem tiras de sustentação e correlatos que tragam perigo aos atletas. Anéis, alianças, brincos pequenos, piercings, estes devem estar cobertos por uma fita, de modo que sejam julgados como perigosos pela coordenação e arbitragem.

4.5 A equipe deverá apresentar o Capitão, identificado por bracelete ou uniforme de cor diferente dos outros atletas de sua equipe, para que o mesmo represente como liderança para condução durante a partida. Sorteios, escolha de posse de bola e/ou lado do Campo Ativo, conferência e assinatura da súmula ao fim da partida além de ser a representação da equipe junto a arbitragem. Somente este atleta e o técnico poderão se dirigir e manifestar-se junto aos

árbitros e mesários. Qualquer outro atleta que tomar tais atitudes estará cabível a punições seguindo as regras deste regulamento.

4.6 Todos os atletas e equipes deverão estar inscritos na competição e só poderão compor a equipe em que está inscrito. Caso um atleta inscrito em uma equipe entre ou tente jogar em outra equipe as duas equipes serão desclassificadas do torneio, mesmo que já esteja na fase eliminatória e uma das equipes já tenha sido eliminada da competição.

4.7 Os atletas inscritos para a partida deverão se posicionar na lateral da quadra, virados para o mesário, para que, após a autorização do árbitro central se dirijam pela linha central onde teremos o momento de cumprimentar os atletas da equipe adversária (Fair Play) e posteriormente retornando para o Campo Ativo e Campo Queimado escolhidos em sorteio e os demais atletas deverão se direcionar a Área Técnica (FIGURA 3) se posicionando como reservas.

4.8 Para início da partida as equipes devem ter um número superior ou igual a 7 jogadores, caso a equipe não atinja esse número de atletas para o início da partida, está será considerada derrotada (W.O).

4.9 Se torna obrigatório o uso de cones ou pratos para demarcar as áreas que delimitam as linhas da quadra em competições.

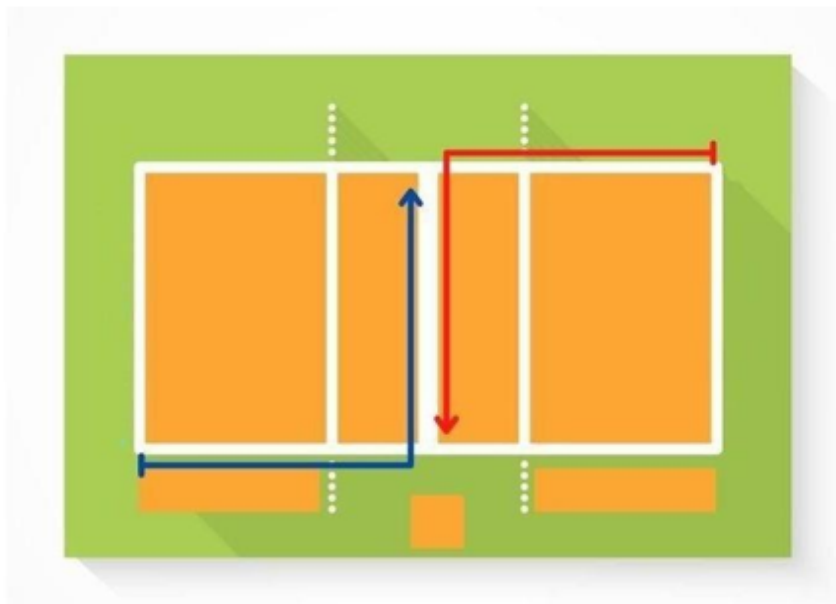


FIGURA 3 – FAIR PLAY

5. A Arbitragem

A equipe de Arbitragem é composta por no mínimo 5 (cinco) componentes que são: 1 Mesário, 1 Árbitro Central, 1 Árbitro Auxiliar e 3 Árbitros de Linha (FIGURA 4). Essa é a equipe mínima, caso a organização do evento julgue necessário poderá incluir mais árbitros.

5.1 São as funções de cada Árbitro:

5.1.1 O Árbitro Central (AC) é o Árbitro que fica posicionado na lateral e ao centro entre as linhas divisórias das quadras em frente ao mesário (FIGURA 4). Possui função de definição final. Apita e julga todas as ações de atletas, comissão técnica, atletas reservas e torcidas, ocorridas durante e após o jogo em todas as áreas de jogo e externas. Em caso de dúvida na marcação de algum dos componentes da equipe de arbitragem, o árbitro central convoca os demais componentes, escuta a todos e toma a decisão. O árbitro central pode parar a partida e parar o tempo de jogo a qualquer momento que julgar necessário para o ordenamento da partida, atendimento médico e demais ações julgadas necessárias.

5.1.2 O Árbitro Auxiliar (AA) é o Árbitro que fica em volta da quadra se movimentando conforme o jogo para acompanhar situações em quadra que geram dúvidas para a decisão final do árbitro central. Possui a função de prestar assistência nas decisões do árbitro central. (FIGURA 4).

5.1.3 Os Árbitros de Linha (AL) é o Árbitro que fica posicionado ao fundo da quadra entre as linhas de fundo, 2 árbitros e 1 na linha central de forma oposta ao árbitro central e de costas ao mesário (FIGURA 4). Possui função de definição. Apita e julgue as ações de atletas e informe ao árbitro central as ações da comissão técnica, atletas reservas e torcidas ocorridas durante e após o jogo em todas as áreas de jogo e externas. Em caso de dúvida na marcação pode solicitar ao árbitro central a paralisação da partida para dirimir as ações e o consenso será informado pelo Árbitro Central.

5.1.4 Mesário (M) é o Árbitro que fica posicionado na lateral e ao centro entre as linhas divisórias das quadras em frente ao Árbitro central com uma distância mínima da quadra de 3,00 (três metros) para não interferir na mobilidade dos atletas e andamento da partida (FIGURA 4). Possui função de ordenamento e registro. Registrar na súmula todas as informações do jogo (registros das equipes e atletas, marcação de atletas queimados ou advertidos, saldo de atletas e tempo além da coleta da assinatura do capitão representante de cada equipe).

5.2 Os Árbitros devem sempre evitar interferir na trajetória da bola, desviando da mesma se for a sua direção. Qualquer bola que acidentalmente ou propositalmente acertar um deles, a bola pertencerá ao campo onde ela esvaír, ou seja os árbitros são considerados Neutros.

5.3 O árbitro Central deve estar em posse de um apito, os Árbitros de Linha com bandeirinhas, o mesário de um cronômetro e da súmula do jogo, a fim de facilitar a marcação das ocorrências da partida.

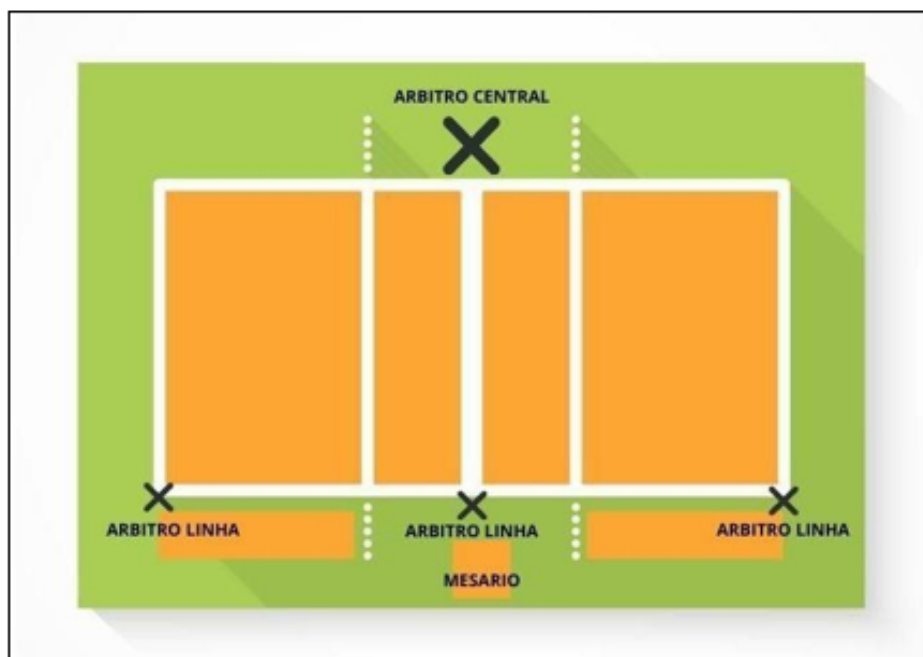


FIGURA 4 – POSICIONAMENTO DA ARBITRAGEM

6. A Partida

6.1 O Tempo

6.1.1 Uma partida com Tempo Regular tem a duração de 12 (doze) minutos.

6.1.2 O Tempo Regular é dividido em 2 (dois) tempos de 6 minutos, com uma Pausa Técnica de 1 minuto, para ajustes, substituições e inversão de quadra.

6.1.3 Após o término do Tempo Regular, caso a quantidade de Atletas Ativos, das duas equipes, sejam iguais (empate) haverá uma prorrogação, denominada Morte-Súbita, até que um dos atletas de uma das equipes seja considerado Queimado.

6.1.3.1 Para o início da Morte-Súbita, a Posse de Bola será sorteada.

6.2 O Início e o Término da Partida

6.2.1 A posse de bola e o Campo Ativo em que cada equipe iniciará a partida serão definidos por meio de sorteio (ímpar ou par, cara ou coroa). O time ganhador automaticamente ficará com a posse de bola, enquanto que o time que perdeu o sorteio terá o direito de escolher o seu Campo Ativo.

6.2.2 O Tempo Regular começa com um apito/sinalização do Árbitro Central, autorizando assim o início da partida. A Bola iniciará no campo central, pela equipe vencedora do sorteio pela posse de bola. A Equipe terá direito a 5 (cinco) arremessos com a tentativa de “Queimar” alguém do Time adversário, denominado Ataque. O Período de Ataque pode ser considerado Ativo (quando há a intenção de queimar) ou

passivo (Quando há a intenção de cruzar). Após o 5º (quinto) arremesso acontecerá a reversão de bola para o time adversário que também terá o direito a mesma quantidade de ataques.

6.2.3 O período de Ataque também pode ser finalizado, caso a equipe adversária intercepte de forma efetiva a bola, ou caso o time que esteja com a Posse da Bola invada os campos adversários.

6.2.4 Após decorrer a metade do Tempo Regular, o Árbitro Central ou o Mesário sinaliza a troca de Campo, Campo dos Queimados e Área Técnica. Assim iniciará a Pausa Técnica com a duração de 1 minuto. Para o reinício da partida, a Posse de Bola, será dada a equipe que não ganhou o sorteio inicial, e o Arbitro Central emitirá um som com o apito autorizando a segunda parte do Tempo Regular. O fim da partida será sinalizado ou pelo Árbitro Central, caso um time tenha eliminado todos os atletas do time adversário, ou pelo Mesário, caso o tenha decorrido todo o Tempo Regular.

6.2.5 O apito final encerra qualquer ataque, ou seja, depois de decorrido os 12 minutos do Tempo Regular, nenhuma equipe poderá finalizar o seu ataque.

6.2.6 A Prorrogação do Tempo Regular, ou seja, A Morte Súbita acontecerá novamente à inversão de quadra e um novo sorteio da Posse de Bola. Terá o início e o término com o apito do Árbitro Central.

6.3 Parada Técnica

6.3.1 Os árbitros decidem o início e a duração de uma interrupção (“PARADA TÉCNICA”).

6.3.2 Uma PARADA TÉCNICA é obrigatória quando:

- A) Final do primeiro tempo (1 minutos);
- B) Houver a necessidade de atendimento médico dentro da quadra;
- C) Houver um sinal de apito do Mesário;
- D) Houver consulta entre os Árbitros;
- E) Houve intercorrência que atrapalhou o andamento da partida como mau tempo, fatores que atrapalhem na estrutura do campo, invasão, conflitos e correlatos.

6.3.3 As infrações ocorridas durante a PARADA TÉCNICA e APÓS O JOGO terão as mesmas consequências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo.

6.4 Protocolo Inicial E Posicionamento

6.4.1 Para início de partida as equipes deverão se posicionar na lateral da quadra, alinhados acompanhando a linha. Ambas as equipes deverão se deslocar em fila indiana para o momento Fair Play (FIGURA 3). Após isso, os capitães deverão se dirigir à

linha central para o sorteio, na modalidade de “Cara ou Coroa” ou “ímpar ou Par”, da posse de bola e a escolha do Campo Ativo.

6.4.2 Para início de partida cada equipe deverá posicionar 01 (um) atleta no Campo dos Queimados, denominado de Cruza e os demais atletas, sendo 09 (nove), no Campo Ativo, totalizando a quantidade de 10 (dez) atletas. Após o primeiro atleta ser considerado queimado no Campo Ativo, o atleta que iniciou a partida no Campo dos Queimados poderá se direcionar para o Campo Ativo pertencente a sua equipe. O atleta denominado de Cruza poderá ficar no lugar do primeiro atleta da sua equipe que for considerado “queimado” no Campo Ativo.

6.4.3 Toda movimentação de troca de Campos deverá ser feita pelas laterais e nunca pelo centro dos Campos. Cabível a punição (perda da posse de bola).

6.5 As Substituições

6.5.1 Cada equipe poderá efetuar no máximo 02 (duas) substituições por partida.

6.5.2 A substituição somente será permitida durante a Pausa Técnica, ou seja, no final do primeiro tempo. Essa substituição deverá ser informada ao mesário antes do início do segundo tempo.

6.5.3 O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja no Campo Ativo, ou seja, um atleta que ainda não tenha sido queimado. O atleta que já esteja localizado no Campo dos Queimados, por ter sido queimado ou penalizado por infração, NÃO poderá ser substituído e nem deixar o Campo dos Queimados, salvo para atendimento médico ou questão de saúde que não permita sua permanência em jogo. Caso isso ocorra em momento em que no Campo dos Queimados só esteja com esse atleta, usa-se um atleta reserva.

6.5.4 O Cruza, ou seja, o atleta que iniciar na posição de cruzar, poderá ser substituído, em caso de lesão, por alguém da Área Técnica. Uma vez substituído, não poderá voltar a partida (7.5.6).

6.5.5 O atleta que for substituído não poderá retornar na mesma partida.

6.5.6 Será permitida a substituição em qualquer momento da partida em caso de qualquer tipo de lesão e/ou atendimentos médicos, respeitando o limite máximo de Substituições por partida. Caso a quantidade de Substituições por partida já tenha sido alcançada e um novo atleta venha a se Lesionar, este não poderá ser substituído por um atleta que esteja no Campo dos Queimados.

6.5.7 Não serão permitidas substituições por jogadores que não estejam previamente inscritos na equipe.

6.5.8 Durante o período de Morte Súbita, em caso de Lesão, poderá haver substituição. O atendimento médico deverá ser prestado e caso o atleta não tenha condições de jogo a equipe deve selecionar um atleta para Substituí-lo da área Técnica, não podendo substituir por alguém do Campo dos Queimados.

6.5.9 Em caso de longas pausas para qualquer tipo de lesão e/ou atendimentos médicos fica a critério do juiz solicitar a substituição do atleta lesionado para que a partida prossiga. O árbitro decide respeitar ou não o limite de 2min para a substituição dependendo da gravidade da situação (6.3.2 – B).

6.6 O Andamento da Partida

6.6.1 A Equipe terá 5 oportunidades para queimar um atleta do time adversário, caso isso não ocorra, após as 5 tentativas o Árbitro Central sinaliza a Reversão de Bola. Assim a Equipe Adversária, terá posse do ataque.

6.6.2 Durante um ataque, caso a bola toque no chão um membro do time adversário tente interceptar e não tenha êxito e a bola passe para o seu destino, a contagem da quantidade de ataques não sofrerá o reinício dos 5 (cinco) ataques. O time que está atacando só terá seus 5 (cinco) ataques reiniciados, no caso de um membro da equipe adversária salve (mesmo que sem intenção) um queimado ou em caso de invasão de linha (ver 6.10.2.5 e 6.8.6).

6.7 A Invasão

6.7.1 O atleta que pisar, tocar ou ultrapassar as linhas que delimitam o seu Campo (com os pés), estando este com a posse de bola, a mesma deverá ser revertida para o time adversário.

6.7.2 Só é considerado invasão caso o atleta pisar, tocar ou ultrapassar as linhas que delimitam o seu Campo em posse de bola, ou seja com a bola em mãos.

6.7.3 Não será considerada invasão caso aconteça uma busca aérea pela bola, que seja para buscar a bola com as mãos no campo do adversário.

6.7.4 Toda ação de dominar a bola deve ser feita sem tocar com os pés as linhas central e de fundo que delimitam o Campo da Equipe.

6.7.5 A Bola será revertida para a Equipe Adversária, na área que houver a invasão. Invasão na linha central: Bola no Campo central. Invasão na Linha de Fundo: Bola no Campo dos Queimados.

6.7.6 Invasões só serão consideradas faltas se o invasor obter êxito na jogada, queimando ou concluindo o crua. A interceptação do árbitro na falta não deve gerar

vantagem ao time do invasor.

6.8 O Cruza

6.8.1 Será considerado o Cruza o Primeiro Atleta que iniciou a partida, escolhido pelo (o) Capitão, ou seja, o atleta que ainda não foi queimado.

6.8.2 Qualquer Bola que ultrapassar a Linha de Fundo será de posse do Campo dos Queimados.

6.8.3 Após um atleta do seu time ser Queimado, este deverá ir para o Campo Ativo passando por fora da Quadra, se o atleta Queimado passar por dentro do campo do adversário, sofrerá a reversão de bola.

6.8.4 Caso o primeiro Atleta que foi Queimado, único e exclusivamente, em seu primeiro arremesso queime um atleta da equipe adversária, este deverá voltar para o Campo Ativo e o Cruza tomar a sua posição anterior como Cruza.

6.8.5 O Cruza poderá substituir o primeiro atleta Queimado, sendo considerado assim como Queimado.

6.9 Queimado ou Não Queimado

6.9.1 O atleta será considerado como Queimado Quando:

6.9.1.1 A bola toca Primeiro o atleta em qualquer parte do corpo (exceto na cabeça) e uniforme e esta venha cair no chão antes que algum Atleta a domine/agarre. Para os atletas com cabelo comprido é recomendado que utilizem o cabelo amarrado, pois cabelos soltos e abaixo da linha do pescoço serão considerados queimados caso a bola venha a tocar nessa área.

6.9.1.2 O atleta que tentar agarrar, segurar ou bloquear a bola e não a domine, deixe-a cair ao chão.

6.9.1.3 Um atleta sem Posse de Bola ultrapasse as linhas que delimitam o Campo, quando um atleta da equipe adversária, com Posse de “Queima Campo”, ou seja, quica a bola 1 (uma) vez no campo adversário.

6.9.1.4 No ato de “Queimar Campo”, se houver mais de um adversário fora de quadra, quem estiver na posse de “Queimar Campo” deve executar a ação já indicando quem deseja que vá como queimado;

6.9.1.5 A bola bater simultaneamente no atleta e no chão, o mesmo será considerado queimado.

6.9.2 O atleta Não será considerado como Queimado Quando:

6.9.2.1 A bola acertar qualquer área da cabeça (face, lateral, posterior ou superior) de um atleta. Cabelo só será considerado como queimado caso apresente risco de

machucar o atleta, fora isso é considerado como queimado.

6.9.2.2 O atleta caiu ao chão com a bola dominada.

6.9.2.3 Antes de bater em um atleta, a bola toca o chão.

6.9.2.4 Um atleta domina a bola em qualquer local dentro ou fora dos limites da quadra, antes que o mesmo toque ao chão. Caso o Atleta domine em uma área da equipe adversária, o árbitro sinaliza a reversão de bola por invasão de área.

6.9.2.5 Um companheiro da mesma equipe ou da equipe adversária segure a bola sem que a mesma toque no chão.

6.9.2.6 Antes de tocar o chão toque no adversário;

6.9.2.7 O Árbitro Central considera a Bola Dominada em hipóteses que geram dúvidas.

6.9.3 O atleta após ser considerado Queimado por algum membro da Arbitragem deverá dirigir-se ao respectivo Campo dos Queimados, onde deverá permanecer até o final do jogo. Exceto quando em sua primeira tentativa de ataque o atleta queime um jogador do time adversário. Caso ele consiga, deve retornar ao seu Campo, não sendo mais considerado como queimado.

6.9.4 O atleta que tiver a intenção de salvar algum companheiro de ser queimado, estando ele no Campo dos Queimados, somente poderá tomar tal iniciativa após o arremesso da bola pelo time adversário, ou seja, a bola precisa sair completamente da mão do arremessador. Antes disso, o atleta deverá permanecer dentro das delimitações do seu campo. Cabe ao Árbitro de Linha fiscalizar este momento.

7. O Arremesso

7.1 Não é permitido arremessos de bola do tipo de Handebol, ou seja, arremessos que venham a invadir por meio de um pulo o Campo Ativo do adversário.

7.2 A bola é quem dita o ritmo do jogo, o atleta em posse da mesma poderá arremessar e seguir o jogo mesmo que qualquer outro atleta do seu time esteja fora do Campo Ativo.

8. Faltas e Condutas Antidesportivas

8.1 São infrações punidas com Advertência (cartão Amarelo)

8.1.1 Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, árbitros ou torcidas (ofensas de contestação) sob pena de recebimento de cartão amarelo.

8.1.2 Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

8.1.3 Atletas que arremessam a bola de forma intencional na Cabeça do Adversário. Vale interpretação do árbitro .

8.1.4 Cada atleta/ comissão técnica poderá receber 2 (dois) cartões amarelos, no

terceiro cartão será excluído o atleta da partida, Cartão Vermelho.

8.1.4.1 Primeiro Cartão Amarelo: Advertência leve.

8.1.4.2 Segundo Cartão Amarelo: Advertência Moderada. O atleta foi considerado queimado não tendo o direito de posse de bola.

8.1.4.3 Terceiro Cartão Amarelo: advertência Grave. O atleta receberá o terceiro cartão junto com o Cartão Vermelho de Exclusão da partida. O atleta ou membro da comissão técnica deverá abandonar a partida imediatamente. O Atleta Excluído deverá pagar a penalidade de 1 jogo, podendo voltar no jogo subsequente. Na recorrência de Exclusão, este atleta será desclassificado do Evento não podendo voltar a competir no mesmo.

8.2 São infrações punidas com exclusão (cartão Vermelho):

8.2.1 Um atleta que receber mais de duas advertências (cartão Amarelo).

8.2.2 Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, árbitros e torcidas (ofensas e de contestação contínuas) sob pena de recebimento de cartão vermelho.

8.2.3 Qualquer tipo de agressão física ao adversário.

8.2.4 Porta e/ou utilizar qualquer tipo de Droga Lícita ou ilícita durante o Evento.

8.2.5 Ofensas e demais ações de desrespeito partindo da equipe será revertida em Cartão amarelo e partindo dos atletas em jogo ou no banco de reserva novamente será revertida na eliminação da equipe do torneio. Os árbitros estão atentos a atitudes antidesportivas, ofensivas e imorais partindo da torcida por identificação para qual essa mesma está representando. Os registros dessas ações incluídas na súmula e o capitão da equipe serão informados e advertidos sobre o ocorrido para que o mesmo controle a situação sob pena de recebimento de cartão amarelo e em caso de repetição a equipe será considerada perdedora desta partida.

8.2.6 Um atleta que receber cartão vermelho não poderá ser substituído pois estará expulso daquela partida.

8.2.7 Um atleta não pode acumular mais de duas exclusões, caso isso aconteça esse será desclassificado do evento.

8.2.8 A Equipe de Arbitragem tem total autoridade sobre o que acontece no Campo ou em volta do mesmo, caso ache necessário, poderá punir a torcida ou equipe que esteja tendo atitudes desrespeitosas ou atrapalhando o bom andamento do evento.

9. Considerações Finais

9.1 O não conhecimento das regras por parte das equipes e atletas não impede que as mesmas sejam aplicadas.

9.2 Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Delegado da Partida, LQ DF e a Organização do Evento.

9.3 Este regulamento foi lido e discutido com os representantes de times do Distrito Federal e entorno presente na última reunião de líderes.

9.4 Qualquer revisão e alteração deste regulamento deverão ser realizadas através de uma assembleia onde esteja presente 80% das lideranças dos times do DF.

9.5 Cada projeto tem direito a um voto durante as assembleias independentes da quantidade de vezes que o mesmo tiver.

Brasília, 27 de Março de 2024.