

# BELO HORIZONTE

# BOP GAMES

**REGULAMENTO**  
**QUEIMADA**

VENDAS OFICIAIS

**Sympla**

LOCAL

**MINEIRAO**

REALIZAÇÃO

**VERDON**  
EVENTOS

APOIO

**MINAS**  
GERAIS  
GOVERNO  
DO ESTADO  
DE MINAS GERAIS



**LIVRO DE REGRAS ESPORTIVAS - BOP GAMES 2026 – QUEIMADA****SUMÁRIO**

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. PREFÁCIO .....</b>                             | <b>3</b>  |
| <b>2. DO TORNEIO .....</b>                           | <b>3</b>  |
| <b>3. DA PARTICIPAÇÃO .....</b>                      | <b>13</b> |
| <b>4. PUNIÇÕES E GRAVIDADES.....</b>                 | <b>14</b> |
| <b>5. PREMIAÇÃO .....</b>                            | <b>14</b> |
| <b>6. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS.....</b> | <b>15</b> |

**ANEXOS**

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ANEXO A - Termo de Compromisso e Responsabilidade.....</b> | <b>16</b> |
| <b>ANEXO B - Cronograma preliminar de Competição.....</b>     | <b>17</b> |



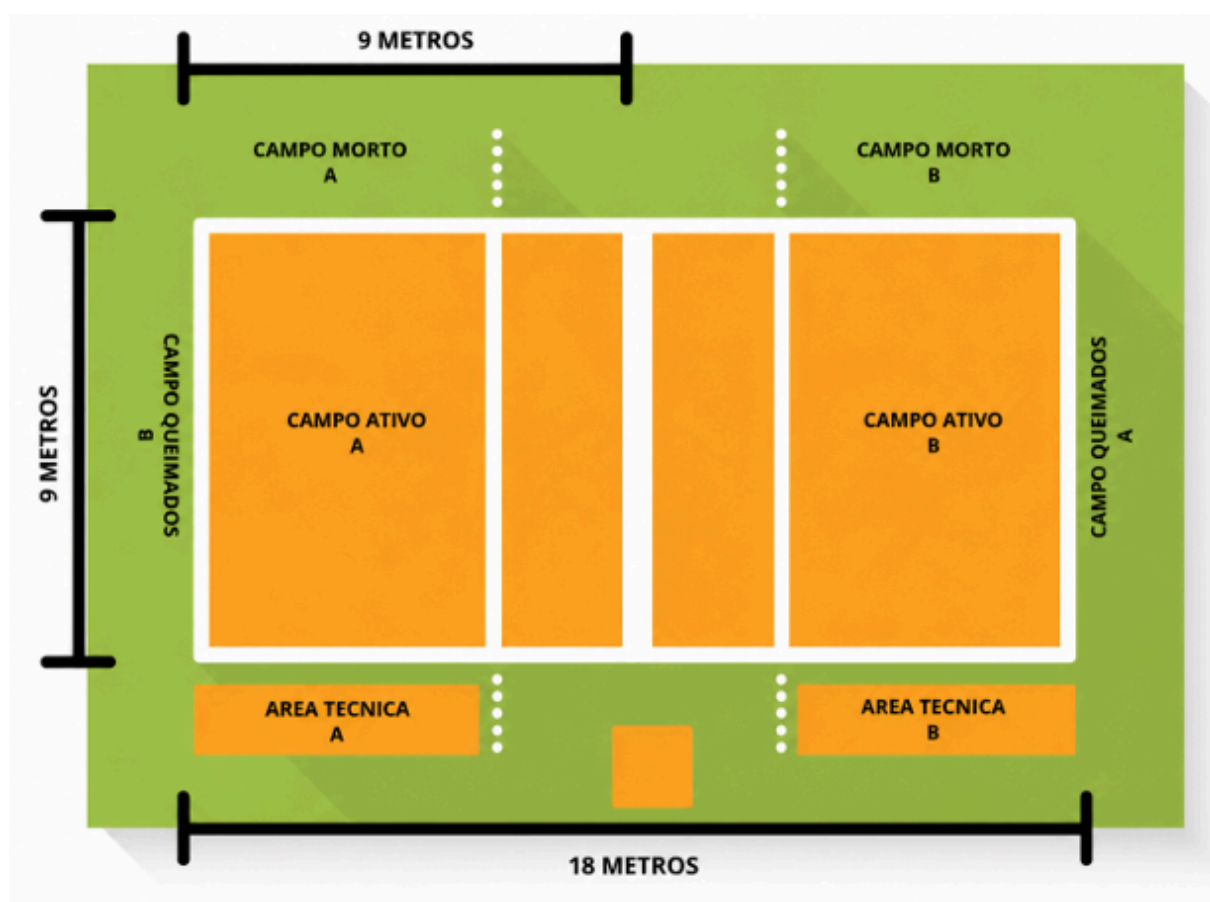
## 1. PREFÁCIO

Este regulamento foi elaborado considerando as particularidades desta modalidade e deve ser observado por todos os atletas participantes. No entanto, é de inteira responsabilidade do atleta conhecer e seguir também o regulamento geral da competição, disponível no site oficial do BOP Games Belo Horizonte 2026 (<https://bopgames.com.br/belo-horizonte-2026/>). O não cumprimento das regras pode acarretar sanções, conforme previsto nas diretrizes do evento.

Destaca-se que o regulamento geral do evento apresenta os aspectos, regras e prescrições gerais, regras de participação, informações sobre inscrição, entrega de kits e briefing, além dos anexos de termo de autorização para participação de menor de 18 anos, termo de autorização de retirada de kit por terceiros e itens restritos e proibidos, sendo de leitura obrigatória.

## 2. DO TORNEIO

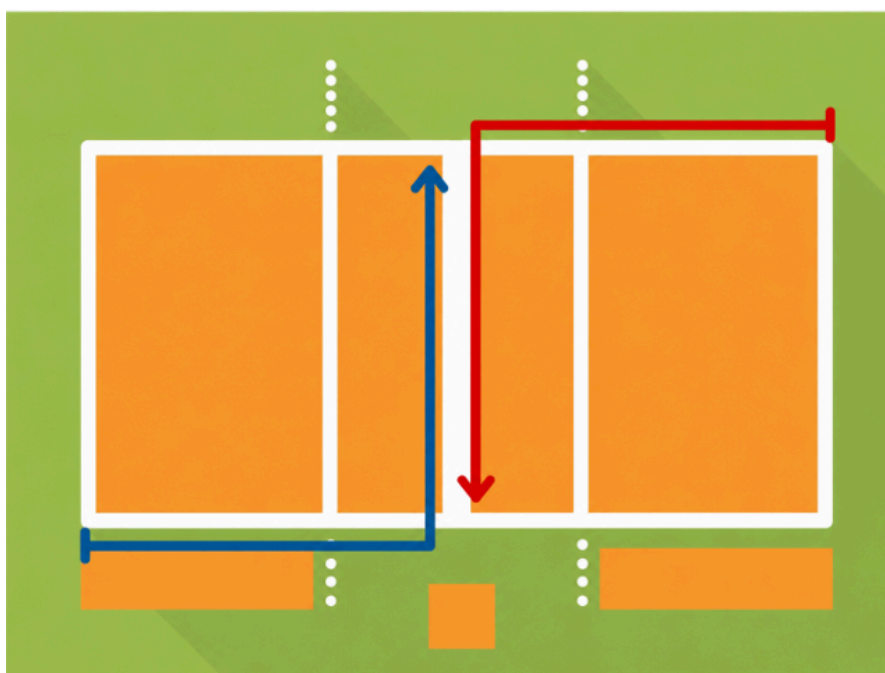
- 2.1. Segundo a Lei 6.736 de 1ª de Dezembro de 2020, A Queimada, no Distrito Federal é reconhecida como uma modalidade esportiva. Também conhecida como Queimado, Baleado, Mata-Mata e diversos outros nomes, dependendo da região onde esteja sendo praticada, é um esporte que possui como finalidade básica o arremesso da bola em direção a um atleta adversário para que a bola toque no corpo queimando-o.
- 2.2. A QUADRA



- 2.2.1. 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.
- 2.2.2. 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 aos Campos Ativo A e Campo Ativo B.
- 2.2.3. Ao final de cada Campo Ativo, A e B, existem os Campo dos Queimado A e Campo dos Queimados B. Ela é delimitada pela linha do fundo sem limites de comprimento.
- 2.2.4. 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.
- 2.2.5. A delimitação da quadra será composta por linhas marcadas no chão e/ou cones.
- 2.3. A BOLA
  - 2.3.1. A bola é da marca Premium, modelo Queimada Termo Ultra Pró Q8. 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.
    - 2.3.1.1. Peso Aproximado: 400 - 420 g.
    - 2.3.1.2. Circunferência Aproximada: 61 - 63 cm.
    - 2.3.1.3. Calibragem: de 2,5.
- 2.4. AS EQUIPES E OS EQUIPAMENTOS
  - 2.4.1. 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 (as) atletas reservas devem ficar a disposição do técnico na Área Técnica juntamente com a Equipe Técnica.
  - 2.4.2. As equipes deverão estar com uniformes idênticos, padronizados, enumerados, sem repetição de números entre os atletas, e de material apropriado para a pratica de atividade física, sendo permitido apenas ao capitão, de cada time, diferenciar o seu uniforme.
  - 2.4.3. Os atletas devem utilizar calçados fechado, esportivo e apropriado 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.
  - 2.4.4. 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, piercing's, estes devem

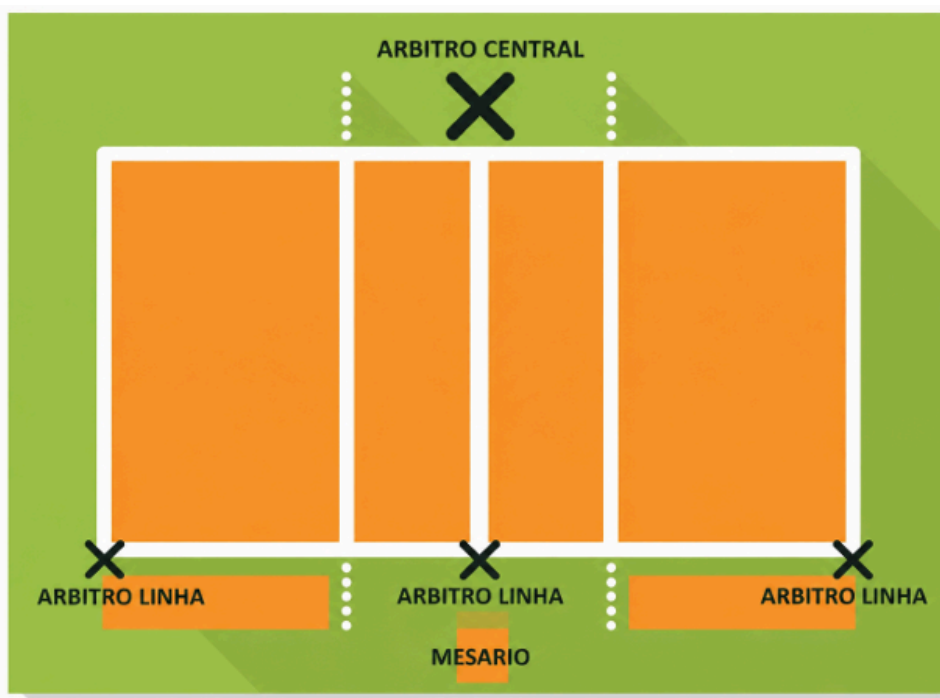
estar cobertos por uma fita, de modo que sejam julgados como perigosos pela coordenação e arbitragem.

- 2.4.5. 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 direcionar e manifestar-se junto aos árbitros e mesário. Qualquer outro atleta que tomar tais atitudes estará cabível a punições seguindo as regras deste regulamento.
- 2.4.6. 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.
- 2.4.7. 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.
- 2.4.8. 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).
- 2.4.9. Se torna obrigatório o uso de cones ou pratos para demarcar as áreas que delimitam as linhas da quadra em competições.





## 2.5. 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. Essa é a equipe mínima, caso a organização do evento julgue necessário poderá incluir mais árbitros.

### 2.5.1. São as funções de cada Árbitro:

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

as ações de atletas e informa 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 paralização da partida para dirimir as ações e o consenso será informado pelo Árbitro Central.

2.5.1.4. 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. Registra 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).

2.5.2. 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 esvair, ou seja os árbitros são considerados Neutros.

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

## 2.6. A PARTIDA

### 2.6.1. O Tempo

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

2.6.1.2. 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.

2.6.1.3. 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.

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

### 2.6.2. O Inicio e o Terminio da Partida

2.6.2.1. A Posse de bola e o Campo Ativo em que cada equipe iniciará a partida serão definidos por meio de sorteio (impa 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.

- 2.6.2.2. 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.
- 2.6.2.3. 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.
- 2.6.2.4. Após decorrer a metade do Tempo Regular, o Árbitro Central ou o Mesário sinalizará a troca de Campo, campo dos Queimados e Área Técnica. Assim iniciará a Pausa Técnica com a duração de 1 minuto. Para 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.
- 2.6.2.5. O apito final encerra qualquer ataque, ou seja, depois de decorrido os 12 minutos do Tempo Regular, nenhuma equipe poderá finalizar o seu ataque.
- 2.6.2.6. 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.
- 2.6.3. Parada Técnica
  - 2.6.3.1. Os árbitros decidem o início e a duração de uma interrupção (“PARADA TÉCNICA”).
  - 2.6.3.2. 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) Houver intercorrência que atrapalhe o andamento da partida como mau tempo, fatores que atrapalhem na estrutura do campo, invasão, conflitos e correlatos.
  - 2.6.3.3. As infrações ocorridas durante a PARADA TÉCNICA e APÓS O JOGO terão as mesmas consequências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo.
- 2.6.4. Protocolo Inicial E Posicionamento



- 2.6.4.1. 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 direcionar a linha central para o sorteio, na modalidade de “Cara ou Coroa” ou “ímpar ou Par”, da posse de bola e a escolha da Campo Ativo.
- 2.6.4.2. 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.
- 2.6.4.3. 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).
- 2.6.5. As Substituições
  - 2.6.5.1. Cada equipe poderá efetuar no máximo de 02 (duas) substituições por partida.
  - 2.6.5.2. A substituição somente será permitida durante a Pausa Técnica, ou seja final do primeiro tempo. Essa substituição deverá ser informada ao Mesário antes do início do segundo tempo.
  - 2.6.5.3. 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, use-se um atleta reserva.
  - 2.6.5.4. O Cruza, ou seja, o atleta que iniciar na posição de cruza, poderá ser substituído, em caso de lesão, por alguém da Área Técnica. Uma vez Substituído, não poderá voltar a partida (7.5.6).
  - 2.6.5.5. O atleta que for substituído não poderá retornar na mesma partida.
  - 2.6.5.6. 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.

2.6.5.7. Não serão permitidas substituições por jogadores que NÃO estejam previamente inscritos na equipe.

2.6.5.8. 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).

#### 2.6.6. O Andamento da Partida

2.6.6.1. A Equipe terá 5 oportunidades para Queimar um atleta do time adversário, caso isso não ocorra, após as 5 tentativas o Árbitro Central sinalizará a Reversão de Bola. Assim a Equipe Adversaria, terá posse do ataque.

2.6.6.2. 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 esta atacando só terá seus 5 (cinco) ataques reiniciado, no caso de um membro da equipe adversária salve (mesmo que sem intenção) um queimado ou em caso de invasão de linha (ver 2.6.10.2.5 e 2.6.8.6).

#### 2.6.7. A Invasão

2.6.7.1. 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.

2.6.7.2. 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.

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

2.6.7.4. 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.

2.6.7.5. A Bola será revertida para a Equipe Adversária, na área que houver a invasão. Invasão na linha central: Bola no Campo

central. Invasão na Linda de Fundo: Bola no Campo dos Queimados.

- 2.6.7.6. Invasões só serão consideradas faltas se o invasor obter êxito na jogada, queimando ou concluindo o cruza. A interceptação do árbitro na falta não deve gerar vantagem ao time do invasor.

2.6.8. O Cruza

- 2.6.8.1. Será considerado o Cruza o Primeiro Atleta que iniciou a Partida, escolhido pela (o) Capitã(o), ou seja, o atleta que ainda não foi queimado.
- 2.6.8.2. Qualquer Bola que ultrapassar a Linha de Fundo será de Posse do Campo dos Queimados.
- 2.6.8.3. 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.
- 2.6.8.4. 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.
- 2.6.8.5. O Cruza poderá substituir o primeiro atleta Queimado, sendo considerado assim como Queimado.

2.6.9. Queimado ou Não Queimado

- 2.6.9.1. O atleta será considerado como Queimado Quando:
- 2.6.9.1.1. A bola tocar 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 solto e abaixo da linha do pescoço será considerado queimado caso a bola venha a tocar nessa área
- 2.6.9.1.2. O atleta que tentar agarrar, segurar ou bloquear a bola e não a domine, deixe-a cair ao chão.
- 2.6.9.1.3. 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, quicar a bola 1 (uma) vez no campo adversário.
- 2.6.9.1.4. 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;
- 2.6.9.1.5. A bola bater simultaneamente no atleta e no chão, o mesmo será considerado queimado.
- 2.6.9.2. O atleta Não será considerado como Queimado Quando:



2.6.9.2.1. 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.

2.6.9.2.2. O Atleta cair ao Chão com a Bola dominada.

2.6.9.2.3. Antes de bater em um Atleta a bola tocar o chão.

2.6.9.2.4. Um Atleta Dominar 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 sinalizará a reversão de bola por invasão de área.

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

2.6.9.2.6. Antes de tocar o chão toque no adversário;

2.6.9.2.7. O Árbitro Central considerar a Bola Dominada em hipóteses que gerem dúvidas.

2.6.9.3. 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.

2.6.9.4. 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 Arbitro de Linha fiscalizar este momento.

## 2.7. O ARREMESSO

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

2.7.2. 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.

## 2.8. FALTAS E CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS

2.8.1. São infrações punidas com Advertência (cartão Amarelo)

2.8.1.1. Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, árbitro ou torcidas (Ofensas de contestação) sob pena de recebimento de cartão amarelo.

2.8.1.2. Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

2.8.1.3. Atletas que arremessarem a bola de forma intencional na Cabeça do Adversário. Vale interpretação do árbitro .

- 2.8.1.4. Cada atleta/ comissão técnica poderá receber 2 (dois) cartões amarelos, no terceiro cartão será exclusão do atleta da partida, Cartão Vermelho.
  - 2.8.1.4.1. Primeiro Cartão Amarelo: Advertência leve.
  - 2.8.1.4.2. Segundo Cartão Amarelo: Advertência Moderada. O Atleta Será Considerado Queimado não tendo o direito de Posse de Bola.
  - 2.8.1.4.3. 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.
- 2.8.2. São infrações punidas com exclusão (cartão Vermelho):
  - 2.8.2.1. Um atleta que receber mais de duas advertências (cartão Amarelo
  - 2.8.2.2. Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, árbitro e torcidas (Ofensas e de contestação contínuas) sob pena de recebimento de cartão vermelho.
  - 2.8.2.3. Qualquer tipo de agressão física ao adversário.
  - 2.8.2.4. Porta e/ou utilizar qualquer tipo de Droga Lícita ou ilícita durante o Evento.
  - 2.8.2.5. 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.
  - 2.8.2.6. Um atleta que receber cartão vermelho não poderá ser substituído pois estará expulso daquela partida.
  - 2.8.2.7. Um atleta não pode acumular mais de duas exclusões, caso isso aconteça esse será desclassificado do evento.
  - 2.8.2.8. 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.

### 3. DA PARTICIPAÇÃO

- 3.1. Os atletas deverão comparecer no local do torneio no horário informado, de acordo com o cronograma disponibilizado no site, app e nas Redes Sociais.
- 3.2. **O último prazo para troca de integrantes da equipe é 31 de agosto de 2026.** Após essa data, a equipe deve enviar via e-mail uma solicitação que será analisada pela organização, podendo ser indeferida caso não haja tempo hábil para alterações.
- 3.3. Conduas Irregulares: Será desclassificado o atleta que usar meios fraudulentos para competir, adotar conduta antidesportiva para participar do evento ou cometer outras irregularidades, conforme determinado pela Comissão Organizadora.



#### **4. PUNIÇÕES E GRAVIDADES**

- 4.1. Agressão Leve: Considera-se agressão leve a prática de xingamentos, provocações ou afrontas verbais reiteradas, após advertência prévia do árbitro.
  - 4.1.1. Penalidade:
    - 4.1.1.1. Aplicação de 01 (um) cartão amarelo na primeira ocorrência;
    - 4.1.1.2. Em caso de reincidência, será aplicado 01 (um) cartão vermelho;
    - 4.1.1.3. O atleta expulso ficará automaticamente impedido de continuar na partida, inclusive em confrontos no formato MD3 (melhor de três);
    - 4.1.1.4. O atleta não poderá retornar em nenhum dos jogos do mesmo confronto em que ocorreu a infração.
- 4.2. Agressão Média: Caracteriza-se como agressão média a ocorrência de ofensas verbais mais intensas, envolvendo dois ou mais atletas, que demandem intervenção de terceiros, tais como árbitro, comissão técnica ou organização.
  - 4.2.1. Penalidade:
    - 4.2.1.1. Suspensão dos atletas envolvidos pelo período de 30 (trinta) dias corridos;
    - 4.2.1.2. Durante o período de suspensão, os atletas não poderão acessar as dependências da competição, nem participar de qualquer evento relacionado à modalidade;
    - 4.2.1.3. O descumprimento desta penalidade poderá acarretar extensão da punição à equipe do atleta infrator.
- 4.3. Agressão Grave: Considera-se agressão grave qualquer ato que envolva contato físico, brigas ou tumultos que coloquem em risco a integridade física dos participantes.
  - 4.3.1. Penalidade:
    - 4.3.1.1. Eliminação imediata da equipe da competição em curso;
    - 4.3.1.2. Suspensão da equipe para participação no próximo campeonato;
    - 4.3.1.3. A penalidade será aplicada a todos os membros da equipe, de forma coletiva.

#### **5. PREMIAÇÃO**

- 5.1. Serão premiados com troféus a equipe ganhadora no feminino e no masculino, entregues exclusivamente no pódio oficial do evento, conforme programação.
- 5.2. O atleta que não comparecer ao pódio durante a cerimônia de premiação, perderá o direito aos prêmios, ficando vedado a indicação de outra pessoa receber em seu lugar.
- 5.3. A organização se reserva ao direito de incluir ou modificar o formato da premiação, ranking ou participação especial, nos casos de necessidade

administrativa.

## **6. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS**

- 6.1. O não conhecimento das regras por parte das equipes e atletas não impedem que as mesmas sejam aplicadas.
- 6.2. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Delegado da Partida, LQDF e a Organização do Evento.
- 6.3. Este regulamento foi lido e discutido com os representantes de times do Distrito Federal e entorno presente na última reunião de líderes.
- 6.4. Qualquer revisão e alteração deste regulamento deverão ser realizando através de uma assembleia onde esteja presente 80% das lideranças dos times do DF.
- 6.5. Cada projeto tem direito a um voto durante as assembleias independentes da quantidade de times que o mesmo tiver.
- 6.6. Qualquer situação não prevista neste regulamento, ou que a direção esportiva julgue como exceção, será tratada como tal e a decisão cabe exclusivamente à organização.

Belo Horizonte, 30 de maio de 2026.

**COMISSÃO ORGANIZADORA**

**ANEXO A****ANEXO AO SISTEMA DE INSCRIÇÃO ONLINE****TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA ATLETAS - BOP GAMES**  
**2026****Termo de Responsabilidade de Acidentes e Aptidão Física**

Eu, na qualidade de atleta do evento BOP GAMES 2026, declaro para os devidos fins de direito que:

Ao aceitar os termos aqui dispostos, declaro que li, compreendi e concordo com os termos e condições estabelecidos abaixo, referentes à minha participação como atleta no evento BOP Games 2026:

1. **Aptidão Física e Mental:** Declaro estar em plenas condições físicas e mentais para participar das atividades esportivas propostas no evento BOP GAMES 2026. Atesto que realizei, por minha conta, todos os exames médicos necessários para assegurar minha aptidão física, não havendo qualquer contraindicação médica para a prática das modalidades esportivas do evento. Confirmo que minha frequência cardíaca e demais indicadores de saúde estão dentro dos parâmetros normais para a prática do esporte no qual me inscrevi.
2. **Assunção de Riscos:** Reconheço e aceito que a participação em atividades esportivas envolve riscos inerentes, incluindo, mas não se limitando a lesões físicas, traumas, distúrbios de saúde ou mesmo morte. Assumo voluntariamente todos os riscos associados à minha participação no evento, isentando expressamente os organizadores, patrocinadores, parceiros e quaisquer outras entidades envolvidas na realização do evento de qualquer responsabilidade por danos pessoais, materiais ou morais que eu possa sofrer.
3. **Isenção de Responsabilidade:** Declaro, para os devidos fins, estar ciente de toda a regulamentação, regras e exigências do evento esportivo no qual se inscreve e, por isso, isento a organização e toda a equipe envolvida, seja pessoa física ou jurídica, de qualquer responsabilidade, caso ocorra algum acidente durante o evento esportivo e após a data de realização.
4. **Impedimento Médico:** Declaro estar ciente de que, se houver qualquer impedimento médico ou físico para a participação na competição, devo levar tal fato ao conhecimento dos organizadores e me abster da participação nos eventos esportivos em questão.



### **Termo de Responsabilidade: Tratamentos Emergenciais e Recusa de Assistência Médica**

5. Autorização para Tratamento Médico: Em caso de emergência médica, autorizo os organizadores e seus representantes a tomarem todas as medidas necessárias para meu atendimento e tratamento, inclusive remoção para hospitais ou clínicas médicas. Concordo em arcar com todos os custos decorrentes de tais atendimentos e tratamentos, isentando os organizadores de qualquer responsabilidade pelas decisões tomadas em emergência.
6. Recusa de Assistência Médica: Por motivos pessoais ou religiosos, afirmo que me responsabilizo pela recusa de assistência médica, deixando assim toda a organização e qualquer pessoa física ou jurídica ligada ao evento esportivo isentos de qualquer responsabilidade perante a minha recusa por auxílio médico necessário durante a competição.

### **Declaração de Responsabilidade:**

7. Responsabilidade pelos Dados Fornecidos: Ao participar do torneio, assumo a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceito integralmente o regulamento da prova. Participo por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor do meu estado de saúde e assumindo as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, seguros ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da minha participação na prova, antes, durante e depois da prova.
8. Responsabilidade pelo Estado de Saúde: Reconheço que sou responsável pelo meu estado de saúde, devendo estar em dia com a minha avaliação médica.
9. Isenção de Responsabilidade da Comissão Organizadora: Entendo e concordo que a Comissão Organizadora não se responsabilizará por nenhum acidente, enfermidade ou lesão adquirida proveniente da execução dos exercícios e competição, seja por culpa ou dolo. Fico ciente de que qualquer ocorrência relacionada à minha saúde durante o evento é de minha total responsabilidade, assumindo a inteira responsabilidade pelo que possa vir acontecer à minha saúde durante a realização dos jogos.

### **Adicionalmente, declaro ser responsável e concordar com todas as situações abaixo:**

- I. Nenhum médico me informou que possuía um problema do coração e recomendou que só fizesse atividade física sob supervisão médica;
- II. Não sinto dor no peito causada pela prática de atividade física e nem senti dor no peito no último mês;
- III. Não perco a consciência ou caio, como resultado de tonteira;

- IV. Não tenho nenhum problema ósseo ou muscular que poderia ser agravado com a prática de atividade física;
- V. Nenhum médico me recomendou o uso de medicamento de pressão arterial ou condição física.
- VI. Não tenho consciência, por meio da minha própria experiência ou aconselhamento médico, de outra razão física que impeça a minha atividade física sem supervisão médica.
- VII. Encontro-me apto a praticar esta atividade e asseguro estar em excelentes condições físicas e psicológicas, sendo perfeitamente responsável pelos meus atos.

**ANEXO B****Cronograma preliminar de Competição**

|          | <b>FASE</b>                        | <b>DATA DE INÍCIO*</b> | <b>DATA DE TÉRMINO*</b>                |
|----------|------------------------------------|------------------------|----------------------------------------|
| <b>1</b> | INSCRIÇÕES – BELO HORIZONTE        | 12/05/2026             | Encerramento conforme esgotar as vagas |
| <b>2</b> | ENTREGA DE KITS – BELO HORIZONTE   | 17/09/2026             | 18/09/2026                             |
| <b>3</b> | EVENTO PRESENCIAL – BELO HORIZONTE | 19/09/2026             | 20/09/2026                             |

*\*As datas podem sofrer alterações.*