

REGULAMENTO DO CARIMBA – JICA / 2026

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

REGRA 1 – A DURAÇÃO DO JOGO

- A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, sem descanso;
- 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 20 (vinte) participantes e o início de jogo com no mínimo 10 (dez) 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 05 (um) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 05 (cinco) 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, ou similar;

REGRA 3 – O UNIFORME

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

REGRA 4 – OS JOGADORES

- A equipe será constituída por até 20 (vinte) 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.
- Cada equipe tem 20 (vinte) segundos consecutivos de posse de bola, com objetivo de concretizar ação de ataque.

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 04 (quatro) árbitros, 02 (dois) cronometristas, 01 (um) árbitro principal e 01 (um) mesário.
- Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo 01 (um) árbitro principal e os 02 (dois) árbitros de linhas.

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:** 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.

REGRA 07 – CATEGORIAS NA COMPETIÇÃO

- Serão 3 categorias mistas (masculino/feminino), sendo até 2 equipes por turno/série.
- Categoria Mista JÚNIOR: alunos do 6º e 7º anos;
- Categoria Mista SUPER: alunos do 8º e 9º anos;
- Categoria Mista MÁSTER: alunos do 1º, 2º e 3º Ensino Médio.

REGRA 08 – DA DECISÃO

- Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos jogos do JICA.
- O Congresso Técnico será nos dias das partidas com as equipes participantes e os responsáveis das Modalidades para detalhamentos e decisões relacionadas aos jogos do esporte.

PROGRAMAÇÃO DAS ATIVIDADES DO JICA / 2026

Modalidade	Data	Horário	Local
Abertura (Obrigatório)	01/07(QUA)	06h30	Pátio Interno
Carimba Júnior (Misto) – Eliminatórias e Finais	09/07(QUI)	13h00 às 15h30	Ginásio Principal.
Carimba Super (Misto) – Eliminatórias e Finais	10/07(SEX)	13h00 às 15h30	Ginásio Principal
Carimbam Máster (Misto) – Eliminatórias e Finais	13/07(SEG)	13h00 às 15h30	Ginásio F. I.
Premiação/Encerramento	15/07(SEX)	07h00 às 12h00	Ginásio Principal

EQUIPES PARTICIPANTES

CATEGORIA JUNIOR (MISTO)
6º A; 6º B; 6ª C; 6º D = 04 TIMES
7º A; 7º B; 7ª C; 7º D = 04 TIMES
TOTAL = 08 TIMES
CATEGORIA SUPER (MISTO)
8º ABC; 8º BC; 8º DE; 8º E; 9º E = 05 TIMES
CATEGORIA MASTER (MISTO)
1º D; 2º B; 2º F; 2º G; 3º A; 3º B; 3º C = 07 TIMES
TOTAL DE EQUIPES = 20 TIMES