



**SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO – SESC**  
Administração Regional do Rio Grande do Norte  
Departamento do Desenvolvimento Físico e Esportivo  
**23ª EDIÇÃO DOS JOGOS DOS COMERCIÁRIOS**  
**REGULAMENTO ESPECÍFICO DA QUEIMADA - NATAL/RN**

Art. 1. Torneio de Queimada da 23ª Edição dos Jogos dos Comerciantes será realizado em Etapa única, na unidade Sesc Zona Norte. Os participantes farão uma única inscrição e deverão participar da etapa, não sendo permitido substituições.

**DATA:** 21 de setembro de 2025

**HORÁRIO:** a partir das 8 horas

**ENDEREÇO:** Rua Paranduva, 2873, Conjunto Santa Catarina - Natal/RN

**Parágrafo único.** Este regulamento específico será aplicado em consonância com o Regulamento Geral dos Jogos dos Comerciantes 2025.

#### **DA FORMAÇÃO E PARTICIPAÇÃO DAS EQUIPES**

Art. 2. As equipes participantes poderão ser formadas por no máximo 10 (dez) atletas, e no mínimo 05 (cinco) atletas + 01 treinador. Valores de inscrições: Trabalhador do comércio de bens, serviços e turismo, Empreendedores e seus dependentes - R\$ 25,00. Conveniados e Público em geral com credencial - R\$30,00. Para Conveniados e Público em Geral sem credencial - R\$ 40,00.

**Parágrafo único.** Será permitida a participação de equipes do Sistema Comércio no Rio Grande do Norte (Fecomércio, Senac e Sesc). Para a formação destas equipes, é obrigatório a inclusão das três casas do Sistema ou uma casa mais duas outras empresas do comércio na mesma equipe.

Será vetada a participação da equipe de Desenvolvimento Físico Esportivo - DFE do Sesc RN, por ser esta a organizadora do torneio.

Art. 3. Os atletas só estarão liberados para participação nos jogos de Queimada após a conferência da ficha de inscrição dos atletas de cada equipe, junto ao comprovante de pagamento.

Art. 4. O atleta só terá condição de jogo mediante a apresentação de algum documento original com foto ao mesário da rodada (carteira de identidade, carteira de motorista, carteira de trabalho ou carteira física do SESC). Equipes com treinadores também precisarão apresentar a devida documentação.

Art. 5. O uniforme de jogo de todos os atletas da equipe deverá ser padronizado, tendo numeração nas costas da camisa e os calções de cor sólida (sem detalhes). Treinadores das equipes podem ficar dentro de quadra estando devidamente padronizado (calça ou bermuda, camiseta com manga, tênis ou sapato), não podendo estar de sandália ou camiseta regata.

#### **DA ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO**

Art. 6. Havendo necessidade de mudança, por motivos superiores nos dias e/ou horários, dos jogos previamente marcados, a comissão organizadora comunicará às empresas com antecedência de 24



(vinte e quatro) horas, não importando se haverá proximidade com jogos de outras modalidades e independente de problemas internos das empresas. O não comparecimento, na nova data marcada, implicará em perda dos pontos.

### **DO SISTEMA DE DISPUTA**

Art. 7. O campeonato será realizado em dia único (21/09/2025). O sistema de disputa do torneio será definido pelo Coordenador Técnico do evento, considerando o número de equipes inscritas.

Art. 8. As chaves serão definidas com antecedência, mediante sorteio online.

Art. 9. Serão adotados os seguintes critérios de pontuação:

- a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora;
- b) 02 (dois) pontos para a equipe que vencer por WxO;
- c) 01 (um) ponto em caso de empate entre as equipes;
- d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora.

Art. 10. Em caso de empate na contagem de pontos ganhos, serão adotados, para efeito de classificação, os seguintes critérios de desempate:

1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
2. Mais vitórias;
3. Melhor saldo de queimados;
4. Maior número de queimados;
5. Menor número de queimados;
6. Sorteio.

Art. 11. A equipe que vencer por WxO somará 2 (dois) pontos, e será considerada uma vitória por 5x0.

Art. 12. Será considerado WxO quando:

1. A equipe não comparecer ao local do jogo, na data e hora marcada para o seu início;
2. A equipe estiver incompleta na hora do início do jogo.

Art. 13. Haverá tolerância de 15 minutos para o início somente da primeira partida, as demais começarão de acordo com o horário da tabela.

### **DO JOGO**

Art. 14. A partida será disputada em 02 (dois) tempos de 10 minutos, com um intervalo de 03 (três) minutos entre cada período.

Art. 15. Cada equipe terá direito a uma parada técnica por tempo, com duração de 1 minuto cada, o qual deverá ser solicitado pelo capitão ou técnico da equipe.

Art. 16. A área do jogo será a quadra de voleibol. A área do "MORTO" será a área do fundo da quadra de voleibol. A bola utilizada para os jogos será a de iniciação esportiva nº10.

Art. 17. Para início do jogo cada equipe deverá ter em quadra no mínimo 05 (cinco) e no máximo 08 (oito) atletas, sendo 01 (um) na área do "MORTO". Os demais atletas deverão permanecer no banco de reservas.

§ 1º As equipes deverão iniciar o jogo com números iguais de atletas, predominando o maior número de atletas para iniciar a partida.



Art. 18. O atleta poderá lançar a bola com uma mão ou com as duas.

**§ 1º** Não será permitido lançamento “ROSQUINHA”.

Art. 19. Fica caracterizado “QUEIMA” quando a bola for lançada, bater no jogador adversário e cair no chão.

Art. 20. Se a bola for lançada e atingir 02 (dois) ou mais atletas e cair no chão, será considerado “QUEIMADO” apenas o último atleta em que a bola atingiu.

Art. 21. Não é considerado “QUEIMA”:

1. Sendo a bola agarrada por qualquer atleta, antes que esta caia no chão, fica caracterizado “SALVAMENTO”, exceto se na hora do salvamento o atleta invadir a área do adversário (linhas de meio e fundo);
2. Se a bola for lançada no rosto propositalmente.

Art. 22. Poderá haver “LIVRA”.

**§ 1º** Se o atleta se “LIVRA” saindo da sua quadra de jogo, a posse de bola retorna ao atleta da equipe adversária que realizou o lançamento, sendo zerada a contagem dos lançamentos da equipe.

Art. 23. Uma vez lançada a bola, o atleta que pegá-la terá que realizar o lançamento, não podendo este entregá-la a outro componente da equipe.

Art. 24. O atleta que estiver no “MORTO” irá retornar para a sua área de jogo quando alguém da sua equipe for queimado.

Art. 25. As equipes poderão realizar quantas substituições quiserem durante a partida.

1. As substituições serão realizadas somente com a autorização da arbitragem;
2. O atleta que estiver no “MORTO” não poderá ser substituído por nenhum jogador. Exceto em casos de urgência médica, não podendo este voltar ao jogo.

Art. 26. Na fase eliminatória: Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, será realizado um período extra com um novo sorteio da posse da bola, a primeira equipe que fizer 5 pontos vence o jogo.

Art. 27. Serão consideradas INFRAÇÕES:

1. Pisar nas linhas centrais e de fundo da quadra com a bola;
2. Realizar mais de 5 (cinco) lançamentos de bola consecutivos, entre uma mesma equipe, sem efetuar “QUEIMA”;
3. O atleta se “LIVRAR” saindo da sua área de jogo;
4. O atleta executar um lançamento de “ROSQUINHA”;
5. Na ocorrência de INFRAÇÃO, a bola passará para a outra equipe, que só reiniciará o jogo com a autorização da arbitragem.

Art. 28. Serão consideradas PENALIDADES:

1. Acertar e/ou lançar intencionalmente a bola em direção ao rosto do adversário;
2. Dirigir-se a arbitragem e ao (s) adversário (s) de forma desrespeitosa.

**§ 1º** As penalidades enquadradas no art. 28 acarretarão 01 (um) ponto para a equipe adversária. Em caso de reincidência, o atleta será eliminado da partida, devendo o mesmo ser substituído, acarretando 01 (um) ponto para equipe adversária. Se a equipe estiver com o número mínimo de atletas e alguma integrante for expulsa, a equipe será considerada incompleta, perdendo por WxO.

Art. 29. Não será permitida a presença de pessoas que não sejam da equipe de arbitragem e equipes envolvidas com o jogo, na área da competição.



## **DA ARBITRAGEM**

Art. 30. Os árbitros dos JOGOS DOS COMERCÍARIOS serão designados pela coordenação técnica, não sendo permitido, de forma alguma, o veto de sua atuação por nenhuma equipe participante.

Art. 31. É obrigatório aos árbitros estarem 30 minutos antes do início da primeira partida.

Art. 32. É obrigatório aos árbitros atuarem uniformizados, de acordo com as regras oficiais de cada modalidade ou com o uniforme designado pela Comissão Organizadora.

## **DAS COMISSÕES**

Art. 33. A comissão organizadora dos Jogos é formada por todos os membros da equipe de DFE do SESC/RN.

Art. 34. À Comissão Organizadora dos Jogos, atribuiu-se os poderes para organizar, analisar, decidir qualquer fato ou ocorrência, fora ou dentro da quadra, antes, durante ou após os jogos, bem como, qualquer caso omissos no regulamento.

Art. 35. Caso haja algum protesto durante o campeonato, ele será analisado e julgado pela comissão organizadora.

## **DA PREMIAÇÃO**

Art. 36. Serão premiados, com medalhas de classificação, os atletas das três primeiras equipes classificadas: 1º, 2º e 3º lugar.

Art. 37. As equipes que ficarem em: 1º, 2º e 3º lugar também receberão troféus, sendo 1 por equipe.

## **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E PROTESTOS**

Art. 38. Os Jogos do Comercário serão regidos pelo presente Regulamento, onde consta todas as penalidades para os descumpridores dos aspectos legais.

Art. 39. É de direito de qualquer equipe inscrita apresentar protesto quando sentir-se prejudicada, devendo o mesmo ser entregue no máximo 30 minutos, após o jogo ou fato a que se refere o protesto.

Art. 40. Somente as Comissões Disciplinar e/ ou organizadora podem solicitar às equipes, ou qualquer membro da equipe, qualquer documentação referente aos jogos.

Art. 41. O atleta expulso por agressão física a qualquer membro das equipes, arbitragem e da organização será imediatamente eliminado da competição.

§ 1º Entende-se por agressão o ato de dar socos, tapas, pontapés e arremessar qualquer objeto em algum membro das equipes, arbitragem e organização, fora do contexto de jogo.

§ 2º É vedado, aos atletas, à entrada com bebidas alcoólicas nos locais de disputa dos Jogos do Comercário.

§ 3º É vedada a prática de atitudes discriminatórias ou racistas durante o evento. A constatação de tais condutas, inclusive por meio de vídeo ou denúncia formal, poderá ensejar a eliminação do atleta ou da equipe.



Art. 42. Os dados pessoais coletados, incluindo a credencial e o atestado médico, serão utilizados exclusivamente para fins de inscrição e participação nos jogos internos, visando garantir a segurança e o bem-estar dos participantes.

**§ 1º** O tratamento dos dados pessoais será realizado para execução das ações pertinentes ao processo de inscrição e para proteção da vida e da incolumidade física do titular dos dados ou de terceiros, sendo o armazenamento das informações realizado em ambientes seguros e de acesso restrito.

Art. 43. Fica proibido o uso de fogos de artifícios, ou objetos semelhantes, que coloque em risco a integridade física das pessoas presentes. O uso de charangas, batusques, instrumentos de sopro e correlatos, nas dependências internas das praças esportivas durante a realização dos jogos do campeonato é permitido, desde que não atrapalhe o andamento do jogo.

Art. 44. O Sesc/RN não se responsabiliza por acidentes, lesões, problemas de saúde ou quaisquer ocorrências decorrentes da participação dos atletas durante a competição, treinamentos ou deslocamentos relacionados ao evento.

**Parágrafo único.** Ao se inscreverem nos Jogos dos Comercários, os participantes declaram estar em plenas condições de saúde para a prática esportiva, assumindo integral responsabilidade por sua participação.

Art. 45. Ao se inscrever nos Jogos dos Comercários, o participante autoriza gratuitamente o uso de sua imagem, nome e voz, captados durante a realização do evento, em qualquer meio de comunicação institucional do Sesc RN, impresso ou digital, sem que disso decorra qualquer ônus.

Art. 46. Os casos omissos e as situações excepcionais serão analisadas e decididas pela Comissão Organizadora, podendo ser editado aditivo ao presente regulamento com as devidas justificativas, resguardando-se os princípios da razoabilidade, isonomia e transparência.

**A comissão organizadora do evento agradece a compreensão de todos e se mantém à disposição.**