

Atualização de Novembro 2024



# Manual de Regras IQA 2024

# ÍNDICE

<b>Créditos</b>	<b>5</b>
<b>Sobre a International Quadball Association</b>	<b>6</b>
<b>Introdução</b>	<b>7</b>
<b>Prefácio da tradução</b>	<b>8</b>
<b>1 Composição da Equipe e Substituições</b>	<b>10</b>
1.1 Liderança e staff da equipe . . . . .	10
1.2 Elenco e jogadores(as) . . . . .	11
1.3 Substituições . . . . .	13
1.4 Área de substituição e banco da equipe . . . . .	15
<b>2 Equipamentos e dimensões</b>	<b>19</b>
2.1 Linhas e marcações do campo . . . . .	21
2.2 Aros . . . . .	24
2.3 Bolas da partida . . . . .	25
2.4 Bastões . . . . .	26
2.5 Equipamento do(a) jogador(a) . . . . .	27
<b>3 Procedimentos da partida</b>	<b>35</b>
3.1 Preliminares . . . . .	35
3.2 Iniciando a partida . . . . .	36
3.3 Paradas . . . . .	38
3.4 Controlando o tempo da partida . . . . .	43
3.5 Encerrando a partida e prorrogação . . . . .	44
3.6 Forfeits . . . . .	45
3.7 Partidas suspensas . . . . .	46
<b>4 Pontuando</b>	<b>49</b>
4.1 Fazendo um gol . . . . .	49

4.2	Retomando após um gol . . . . .	50
4.3	Aros quebrados ou caídos . . . . .	51
4.4	Determinando a captura da flag . . . . .	53
<b>5</b>	<b>Dodgeballs e efeito queimada</b>	<b>56</b>
5.1	Montado no bastão . . . . .	56
5.2	Queimando jogadores(as) . . . . .	56
5.3	Procedimento de queimada . . . . .	59
5.4	Redirecionando e agarrando dodgeballs vivas . . . . .	61
5.5	A terceira dodgeball e a imunidade à queimada . . . . .	63
5.6	Movimento natural . . . . .	65
<b>6</b>	<b>Contato físico e interações</b>	<b>68</b>
6.1	Interações Gerais . . . . .	68
6.2	Contatos específicos . . . . .	74
6.3	Apanhadores(as) e o(a) corredor(a) da flag . . . . .	77
6.4	Direito de passagem . . . . .	78
6.5	Comportamento antidesportivo . . . . .	79
<b>7</b>	<b>Limites e bolas</b>	<b>83</b>
7.1	Usando as bolas . . . . .	83
7.2	Área do(a) goleiro(a) . . . . .	86
7.3	Ataque, defesa, e avanços . . . . .	86
7.4	Ritmo de jogo . . . . .	87
7.5	Limites . . . . .	91
<b>8</b>	<b>O(A) corredor(a) da flag</b>	<b>96</b>
8.1	A função do(a) corredor(a) da flag . . . . .	96
8.2	Requisitos do(a) corredor(a) da flag . . . . .	96
8.3	Tempos do(a) corredor(a) da flag . . . . .	98
8.4	Considerado(a) caído(a) . . . . .	99
<b>9</b>	<b>Penalidades</b>	<b>102</b>

9.1	Sanções disciplinares . . . . .	102
9.2	Procedimentos gerais de falta . . . . .	106
9.3	Tempo da falta . . . . .	107
9.4	A área de penalidade . . . . .	109
9.5	Vantagem . . . . .	113
9.6	Penalidades atrasadas . . . . .	114
9.7	Alternativa de retomada após uma penalidade . . . . .	115
<b>10</b>	<b>Oficiais da partida</b>	<b>117</b>
10.1	Os oficiais . . . . .	117
10.2	Chamadas dos(as) oficiais . . . . .	120
10.3	Jogadores(as) e oficiais . . . . .	121
	<b>Apêndice A Definições</b>	<b>123</b>
	<b>Apêndice B Paradas para hidratação: tabela de temperatura e umidade</b>	<b>129</b>
	<b>Apêndice C Lista de faltas por tipo</b>	<b>131</b>
	<b>Apêndice D Lista de sinais da arbitragem</b>	<b>138</b>
	<b>Apêndice E Registro de alterações</b>	<b>163</b>

## CRÉDITOS

Este manual de regras foi produzido por e para o uso da International Quadball Association. A IQA gostaria de agradecer às seguintes pessoas que contribuíram para o seu desenvolvimento:

### Novo Conteúdo

Amel Sadikovic	Jenny Krafczyk	Matt Blissenden	Michael Clark-Polner
Eliane Wyss	Joe Dodd		Nicholas Weir

### Edição & Design

Arkady English	Jannis Grimm
----------------	--------------

### Fotografia

Foto da capa © Ajantha Abey Photography.

Ajantha Abey Photography

### Conselho Administrativo

Alex Benepe	Ariel Heiblum	Daniel Price Croft	Vitória Alves
Andy Marmer	Brenda “Negra” Flores	Marc Alcalà-i-Rams	

### Agradecimentos

Aldo Mastellone	Eric Schnier	Lucy Nicholls
Caleb Ragatz		Max D. Gutierrez
Christos Kaldis	Fredric Armstrong Nelson IV	Mary Kimball
Clay Dockery	Jamie Turbet	Matthew Niederberger
Crystal Hutcheson	Jared Leggett	Sarah Kneiling
Cynthia Holden	Joke Daems	Sarah Woolsey
Elisa Scorrano	Katie Bone	

### Contribuições Anteriores

Alex Greenhalgh	Daniel Scharf	Kyle Ross	Nicole Stone
	Dave Goddin	Irene Velasco	Pauline Raes
Andrés Vargas Beato	Eamonn Harrison	Keith Jones	Ragnhild W. Dahl
Arkady English	Emma Morris	Larsen Price	Rebecca Alley
Armand Cosseron	Eva Baisan	Lisa Tietze	Steffen Wirsching
Chris LeCompte	Hugo Petit-Jean	Luke Nickholds	Stephen Cockram
Chula Bruggeling	Jelmer Lokman	Natalie Astalosh	Steven Daly

## SOBRE A INTERNATIONAL QUADBALL ASSOCIATION

### Qual a nossa missão?

A International Quadball Association (IQA) é o órgão dirigente internacional de quadball, e apoia o desenvolvimento e as competições de quadball mundialmente. A IQA busca liderar e promover o esporte quadball, organizando eventos esportivos internacionais, apoiando outros grupos de quadball, e divulgando o quadball e seus valores de equidade de gênero e inclusão para um público mais amplo.

### O que é Quadball?

O quadball existe desde 2005. Jogadores e jogadoras de quadball se reúnem diariamente em 40 países. Ele acolhe jogadores de todos os gêneros e sexualidades, e os atletas e as atletas de quadball têm o direito de jogar de acordo com o gênero com o qual se identificam. Todos os atletas e a atletas de quadball tem o direito de se definirem como se identificam e esta definição será o gênero reconhecido em campo. Muitos jogadores e jogadoras encontraram, pela primeira vez, um esporte coletivo que os reconhecem como são.

O quadball é um esporte de contato, emocionante e dinâmico. Uma equipe de quadball consiste em um total de 21 atletas com sete jogadores(as) por equipe no campo ao mesmo tempo. Cada jogador(a) deve manter um bastão entre suas pernas durante todo o tempo. A regra de gênero do quadball estabelece que não deve haver mais de quatro jogadores(as) do mesmo gênero em campo simultaneamente, garantindo que o esporte seja inclusivo para todos os gêneros e que a diversidade de gênero seja sempre mantida em campo.

Mais informações em [iqasport.com](https://iqasport.com).

**Alguma dúvida?** Entre em contato com a IQA nas mídias sociais!



International Quadball Association <https://bit.ly/2HO0Zmz>



International Quadball Association <https://bit.ly/2HO1z3J>

## INTRODUÇÃO

O Quadball apresentou um grande crescimento e desenvolvimento ao longo dos últimos dois anos. Ele está em uma rápida e constante evolução, e as regras precisam evoluir em conjunto. Para escrever este manual de regras nós ouvimos o feedback de dirigentes, técnicos(as) e jogadores(as), e levamos em consideração suas maiores preocupações em relação ao futuro do quadball. Nós deixamos as regras mais compreensíveis ao mesmo tempo que fizemos adições significativas. Nós esperamos que estas mudanças possam ajudar a impulsionar o esporte de uma maneira que todos(as) os(as) jogadores(as) ao redor do mundo se divirtam.

Este manual é dedicado a todos os(as) voluntários(as) que escolheram dedicar tanto do seu tempo e esforço para a IQA.

## PREFÁCIO DA TRADUÇÃO

Este manual de regras foi traduzido do inglês para o português. Mesmo com o máximo de atenção e cuidado durante a tradução, acidentes podem acontecer. Em caso de diferenças, a versão em inglês prevalece sobre esta tradução.

### Créditos

Nós gostaríamos de agradecer a todas as pessoas envolvidas nesta tradução: Gabriel Villas Bôas Guedes e Caio Vinícius Araujo dos Santos

### Declaração referente ao gênero

Nesta versão do manual escolhemos utilizar a norma padrão da Língua Portuguesa, incluindo os gêneros masculino e feminino sempre que possível, com o objetivo de diminuir possíveis dúvidas quanto a interpretação de texto sem deixar de incluir as pessoas. How the IQA uses inclusive language.

### Feedback

Se você encontrar erros ou inconsistências no manual, por favor entre em contato com o Departamento de Tradução da IQA através do e-mail [translation@iqasport.org](mailto:translation@iqasport.org). Por favor, também entre em contato conosco se você tem a intenção de contribuir com futuras traduções para a comunidade do Quadball da sua língua, nós gostaríamos muito de ter vocês na equipe da IQA!



# 1. Composição da Equipe e Substituições

# 1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE E SUBSTITUIÇÕES

## 1.1. Liderança e staff da equipe

### 1.1.1 Capitão(ã) representante obrigatório

Cada equipe deve designar um(a) indivíduo do elenco oficial da equipe para ser o(a) capitão(ã) representante para a partida.

- A.** O(a) capitão(ã) representante tem o poder de falar pela sua equipe com os(as) oficiais da partida.
  - i. Os(As) jogadores(as) podem falar com os(as) oficiais em seu próprio nome.
  - ii. Oficiais podem pedir para que qualquer pessoa pare de falar com outro oficial.
- B.** Se o(a) capitão(ã) representante não puder continuar com seus deveres por qualquer razão, a sua equipe deve selecionar outro capitão representante.
  - i. Se o(a) capitão(ã) representante oficial da equipe voltar para a partida de forma legal para o banco ou campo, ele retoma o seu papel de capitão(ã) representante.
- C.** O(A) capitão(ã) representante não deve entrar no campo enquanto a partida está em andamento a não ser que ele esteja entrando como um jogador ativo.
  - i. Se o(a) capitão(ã) representante entrar ilegalmente no campo em uma quantidade de vezes considerável ou afetar uma jogada enquanto estiver ilegalmente no campo, ele está invadindo o campo.

• **Penalidade:** **cartão azul** — invadindo o campo

### 1.1.2 Staff da equipe

Membros não jogadores da equipe, incluindo técnicos(as) não jogadores(as), são "staffs da equipe."

- A.** Os(as) diretores(as) de torneio podem limitar o número de staff da equipe na área de jogo.
  - i. Esse número não pode ser limitado a menos que três.
  - ii. Oficiais podem pedir para que qualquer pessoa pare de falar com outro oficial.
- B.** Staffs da equipe não são elegíveis para entrar na partida.
- C.** Se algum staff da equipe fizer qualquer ação que resultaria em uma penalidade para um(a) substituto(a), o staff da equipe deve receber a mesma penalidade.
- D.** Staffs da equipe não devem entrar no campo enquanto a partida está em andamento.
  - i. Se algum staff da equipe entrar ilegalmente no campo de forma considerável ou afetar jogadas enquanto estiver ilegalmente no campo, ele(a) está invadindo o campo.

- **Penalidade: cartão azul** — invadindo o campo

## 1.2. Elenco e jogadores(as)

### 1.2.1 Elenco

- A.** Cada equipe é composta de sete a 21 jogadores(as).
- B.** Uma equipe deve ser capaz de colocar em campo um conjunto legal de jogadores(as) elegíveis para começar ou continuar a partida, inclusive durante o seeker floor.
  - i. Um conjunto elegível de jogadores(as) deve
    - a. Conter sete jogadores(as) antes da prorrogação
    - b. Conter seis jogadores(as) durante a prorrogação.
    - c. Ser capaz de estar legalmente na partida ao mesmo tempo sem violar a regra de gênero.
  - ii. Se uma equipe não tiver jogadores(as) elegíveis suficientes a qualquer momento durante a partida, essa equipe deve dar forfait na partida.
  - iii. Se a lesão de um(a) jogador(a) fizer com que sua equipe dê forfait, e a equipe médica local acreditar que o(a) jogador(a) pode retornar com segurança ao campo com aproximadamente um minuto ou menos de tratamento, o(a) árbitro(a) principal deve manter a partida interrompida até o retorno do(a) jogador(a), ao invés de declarar um forfait.

- **Penalidade: forfait** — ter jogadores(as) elegíveis insuficientes para continuar a partida.

### 1.2.2 Posições

- A.** Uma equipe deve ter quatro artilheiros(as) na partida, um dos quais é o(a) goleiro(a)
  - i. Goleiros(as) devem usar uma testeira verde na testa.
  - ii. Os(As) artilheiros(as) restantes devem usar uma testeira branca na testa.
  - iii. Artilheiros(as) podem usar a volleyball de qualquer maneira legal.
  - iv. Goleiros(as) e artilheiros(as) devem ser tratados(as) como posições separadas para o caso de substituição e mudança de posição.
- B.** Uma equipe deve ter dois(as) batedores(as) na partida.
  - i. Batedores(as) devem usar uma testeira preta na testa.
  - ii. Batedores(as) podem usar as dodgeballs de qualquer maneira legal.
- C.** Uma equipe deve ter um(a) apanhador(a) na partida desde o fim do seeker floor até que a flag seja legalmente capturada. Do contrário, uma equipe não deve ter um(a) apanhador(a) na partida.
  - i. Apanhadores(as) devem usar uma testeira amarela na testa.

- D. Quaisquer jogadores(as) que não estejam em campo são substitutos(as).
  - i. Substitutos(as) não estão designados(as) a nenhuma posição.
  - ii. Substitutos(as) não são obrigados(as) a usar testeiras.
- E. Jogadores(as) na área de penalidade são considerados(as) em campo e contam para os requisitos de posições de suas equipes.
- F. Nenhuma penalidade deve ser aplicada se as equipes não estiverem completas em campo por conta de uma substituição ou se acidentalmente o(a) apanhador(a) falhar em entrar em campo ao fim do seeker floor.

● **Penalidade: cartão amarelo para o(a) capitão(ã) representante** — conjunto ilegal de jogadores(as) em campo.

● **Penalidade: cartão amarelo para o(a) capitão(ã) representante** — falhar intencionalmente em mandar um(a) apanhador(a) para a partida.

### 1.2.3 Regra de gênero

- A. Uma equipe não pode ter mais do que três (3) jogadores(as) que se identificam com o mesmo gênero ao mesmo tempo em campo, seja durante o seeker floor ou na prorrogação e não mais do que quatro (4) jogadores(as) que se identificam com o mesmo gênero em outras situações da partida.
  - i. A organização do torneio pode conceder exceções para esta regra, de acordo com a política de jogo deste torneio.
- B. O gênero com o qual um(a) jogador(a) se identifica, será considerado o gênero deste(a) jogador(a).

● **Penalidade: cartão amarelo para o(a) capitão(ã) representante** — conjunto ilegal de jogadores(as) em campo

### 1.2.4 Corrigindo conjuntos ilegais de jogadores(as)

Quando o(a) capitão(ã) representante recebe uma penalidade por ter um conjunto ilegal de jogadores(as) em campo, ele(a) deve corrigir a violação com o mínimo de substituições possível antes que a partida seja retomada.

### 1.3. Substituições

#### 1.3.1 Procedimento de substituição

Para substituir um(a) jogador(a) por um(a) substituto(a) enquanto a partida está em andamento, as seguintes condições devem ser observadas:

- A. O(A) jogador(a) que está sendo substituído(a) não está queimado(a).
  - B. O(A) jogador(a) que estiver sendo substituído(a) sai do campo, entra na área de substituição da equipe e então desmonta imediatamente.
    - i. O(A) jogador(a) não deve desmontar antes de sair do campo.
    - ii. O(A) jogador(a) substituído(a) não é mais elegível para ser queimado(a) depois de desmontar.
  - C. Se qualquer outro equipamento tiver que ser trocado (incluindo testeiras), ele deverá ser trocado fora do campo.
  - D. O(a) substituto(a) que está entrando em campo deve montar no bastão na área de substituição e entrar em campo antes de interagir com a partida.
    - i. O(A) substituto(a) entra em campo pelos limites da área de substituição da equipe aproximadamente no mesmo local em que o(a) jogador(a) que está saindo havia deixado o campo.
    - ii. Uma substituição está completa quando o(a) substituto(a) cruza os limites da área de substituição da equipe para dentro do campo e está tocando apenas o chão dentro do campo.
      - a. O(A) substituto(a) então passa a ser imediatamente elegível para interagir na partida e pode ser queimado(a).
  - E. O(A) jogador(a) substituto(a) recebe qualquer cartão por violações deste procedimento.
  - F. Se um(a) jogador(a) entra em campo através de uma substituição que viola este procedimento, mas ainda não interagiu na partida, o(a) oficial deve declarar uma violação de substituição ao invés de uma substituição ilegal.
    - i. Se o(a) jogador(a) que está entrando interagir na partida antes da chamada, ou antes de corrigir a violação da substituição, ele(a) deve ser penalizado por uma substituição ilegal.
    - ii. Um(a) jogador(a) que repetidamente comete violações de substituição deve ser penalizado(a) por uma substituição ilegal.
- **Penalidade: repetir procedimento** — violação de substituição
  - **Penalidade: cartão azul** — substituição ilegal

### 1.3.2 Troca de posição

Os(as) jogadores(as) podem trocar de posição entre si seguindo o procedimento de substituição e trocando as testei­ras enquanto estão desmontados(as) na área de substituição.

- A. Quando um(a) jogador(a) troca de posição com um companheiro de equipe, eles(as) devem ser considerados(as) realizando duas substituições separadas. Uma das substituições acontece quando o(a) jogador(a) sai da sua posição anterior, e a outra quando assume sua nova posição.

### 1.3.3 Diretrizes de substituição

- A. As substituições só podem ser feitas enquanto a partida está em andamento, com as seguintes exceções:
  - i. Substituindo um(a) jogador(a) expulso(a) (Consulte a regra 9.1.6 Expulsão).
  - ii. Substituindo um(a) jogador(a) lesionado(a) (Consulte a regra 1.3.4 Substituições devido a lesão).
  - iii. Quando um(a) goleiro(a) troca de posição com outro(a) jogador(a) em campo, quando o(a) goleiro(a) é enviado(a) para a área de penalidade (Consulte a regra 9.4.2.B. Dirigindo-se à área de penalidade).
  - iv. Quando um(a) capitão(ã) representante recebe um cartão de capitão(ã) representante e troca de posição com outro(a) jogador(a) em campo (Consulte a regra 9.4.2.C. Dirigindo-se à área de penalidade).
  - v. Substituir um(a) jogador(a) em campo por um(a) substituto(a) infrator(a) (Consulte a regra 9.4.5 Penalidades para substitutos(as) e staffs da equipe).
  - vi. Corrigir violações após receber uma penalidade por ter um conjunto ilegal de jogadores(as) em campo (Consulte a regra 1.2.4 Corrigindo conjuntos ilegais de jogadores(as)).

### 1.3.4 Substituições devido a lesão

- A. Se um(a) jogador(a) se lesionar e a partida está em andamento, qualquer substituição deve seguir todo o procedimento de substituição descrito em 1.3.1 Procedimento de substituição.
- B. A partida deve ser interrompida devido a uma lesão quando um(a) jogador(a) em campo está visivelmente sangrando, ou está caído(a) e muito machucado(a) para continuar a jogar ou incapaz de ser substituído(a) enquanto a partida continua.
  - i. A partida deve ser interrompida imediatamente se o(a) jogador(a) lesionado(a) estiver obstruindo a partida ou tiver uma lesão grave, incluindo qualquer lesão não superficial na cabeça.
  - ii. Se a lesão não for séria e o(a) jogador(a) não estiver obstruindo a partida, o(a) árbitro(a) principal deve permitir que a partida continue até que a interrupção da partida não seja uma vantagem significativa para nenhuma das equipes ou a jogada se movimenta para a área onde está o(a) jogador(a) lesionado(a).

- C.** Se a partida for interrompida e um(a) jogador(a) estiver lesionado:
- i. O(A) jogador(a) lesionado(a) pode deixar o campo para ser trocado(a) por um substituto(a).
    - a. Se a partida for interrompida devido à lesão de um(a) jogador(a), esse(a) jogador(a) deve sair do campo.
    - b. Se o(a) jogador(a) lesionado(a) está visivelmente sangrando, ele(a) deve sair do campo.
      1. O(A) jogador(a) sangrando é inelegível para retornar a partida até receber a permissão de um(a) oficial, que deve estar satisfeito de que o sangramento parou.
    - c. O bastão do(a) jogador(a) lesionado(a) é deixada no campo no lugar onde ele(a) estava quando a partida foi parada.
- D.** Um(a) substituto(a) elegível deve tomar o lugar de um(a) jogador(a) lesionado(a) que saiu do campo.
- i. Enquanto a partida estiver parada, o(a) substituto(a) toma o lugar do(a) jogador(a) no local indicado pelo bastão.
  - ii. O(a) substituto(a) recebe a posse de qualquer bola que o(a) jogador(a) lesionado(a) teria na retomada da partida.
  - iii. Se um(a) jogador(a) é obrigado(a), pelas regras, a sair do campo por causa de uma lesão que não seja grave e não tiver um(a) substituto(a) elegível, o(a) jogador(a) poderá levar o seu bastão e retornar a partida no limite da sua área de substituição.
- E.** Um(a) jogador(a) não pode fingir estar lesionado(a) por nenhuma razão.
- **Penalidade: cartão amarelo** — fingindo estar lesionado(a)

## 1.4. Área de substituição e banco da equipe

### 1.4.1 Restrições do banco da equipe e da área de substituição

- A.** Todas as substituições devem ocorrer na área de substituição e não no banco da equipe.
- B.** Quaisquer equipamentos ou pertences extras que forem trazidos para a área de jogo por uma equipe e que não sejam necessários para a partida deverão ser guardados de forma segura no banco da equipe.
- i. Quaisquer bolas extras mantidas no banco devem ser guardadas em uma bolsa ou outro local de armazenamento.
- C.** Sempre que a partida estiver em andamento os(as) substitutos(as) e os(as) staffs da equipe devem ficar no banco da equipe, ou na área de substituição quando estiverem prestes a serem substituídos(as) para entrar em campo.
- i. Um(a) jogador(a) está prestes a ser substituído(a) para entrar em campo quando o(a) jogador(a) a ser substituído(a) está se movendo ativamente na direção do banco, ou

está queimado(a) e sinalizando a sua intenção de ser substituído(a) após completar o procedimento de queimada.

- ii. Jogadores(as) que estão prestes a serem substituídos(as) para entrar em campo podem entrar na área de substituição.
  - D.** Um(a) substituto(a) ou staff da equipe, por vez, pode sair da área de substituição ou banco da equipe para verificar informações com o(a) mesário(a) de placar ou o(a) mesário(a) de tempo, mas não devem interferir com os deveres dos(as) mesmos(as) ou entrar no campo.
  - E.** Um(a) jogador(a) ou staff da equipe por vez podem entrar na área de substituição ou na área técnica para atuar como técnico(a) de sua equipe.
    - i. Enquanto estiver na área técnica, esta pessoa deve cobrir a camiseta de sua equipe se estiver vestindo uma.
  - F.** Jogadores(as) e staffs da equipe podem sair do banco e da área de substituição por qualquer razão que os(as) permita sair da área de jogo de acordo com a regra 1.4.2 Saindo da área de substituição, banco, ou área de jogo.
  - G.** Violações desta regra são infrações na linha lateral.
    - i. A primeira chamada desta violação deve resultar em um aviso ao invés de uma chamada de infração na linha lateral.
- **Penalidade: cartão azul** — Infração na linha lateral

#### 1.4.2 Saindo da área de substituição, banco, ou área de jogo

- A.** O(A) capitão(ã) representante da equipe pode sair da área de jogo para se comunicar com o(a) staff do torneio.
  - B.** Qualquer pessoa que precise de atendimento médico pode deixar a área de jogo para recebê-lo.
    - i. Todos(as) os(as) jogadores(as) que deixam a área de jogo desta forma podem retornar à partida se forem liberados pela equipe de primeiro socorros.
    - ii. Se necessário, qualquer pessoa designada pelo(a) capitão(ã) representante da equipe pode deixar a área de jogo para ajudar um(a) colega de equipe lesionado(a).
    - iii. Em caso de lesões na cabeça, o(a) árbitro(a) principal pode, a seu critério, exigir que a pessoa lesionada deixe a área de jogo para receber atendimento médico.
  - C.** Deixar intencional e ilegalmente a área de substituição ou banco com a intenção de contornar outras regras é uma evasão ilegal.
- **Penalidade: cartão azul** — evasão ilegal

### 1.4.3 Interferência na linha lateral

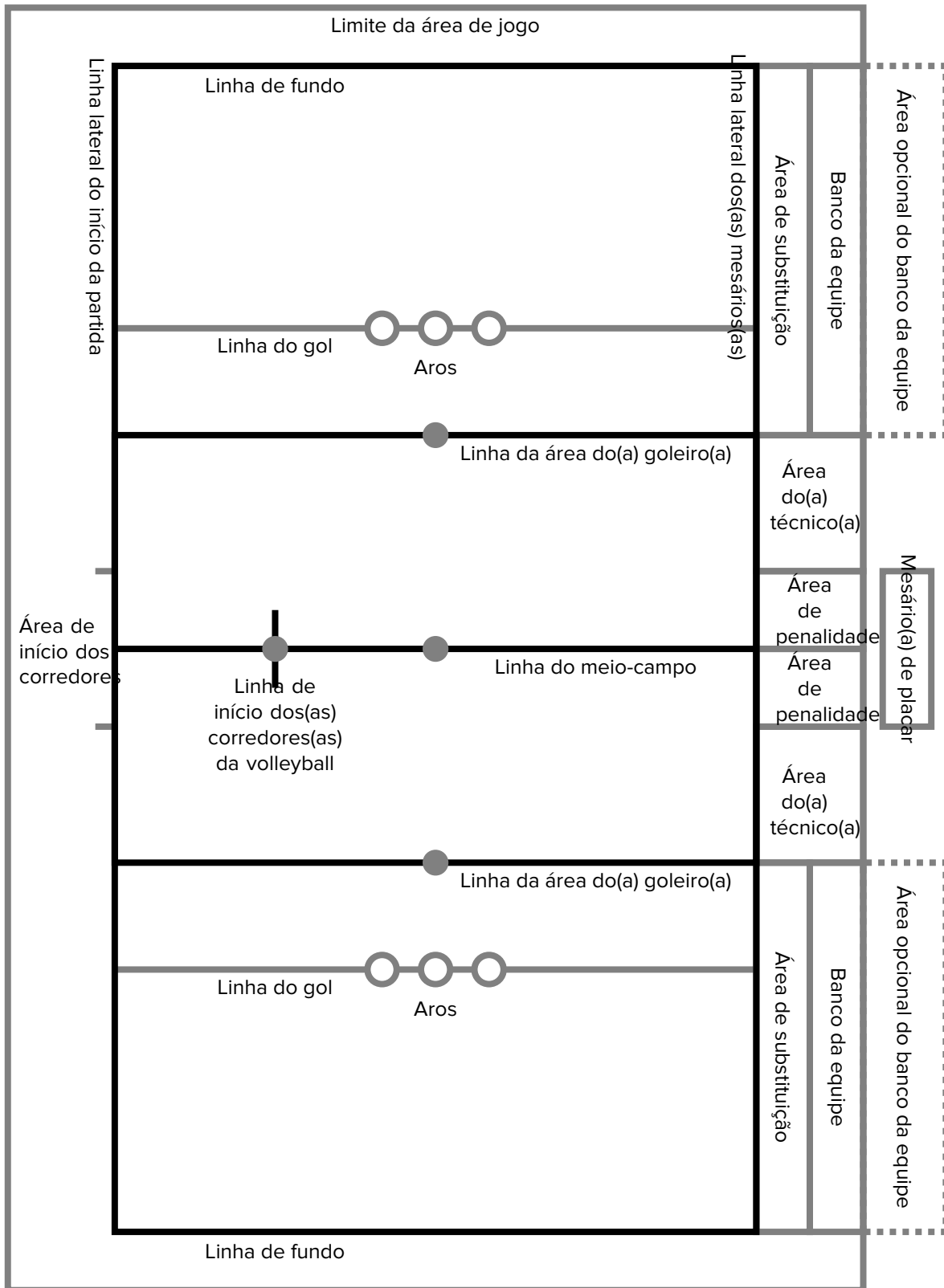
Os(As) substitutos(as) não devem cometer interferência na linha lateral.

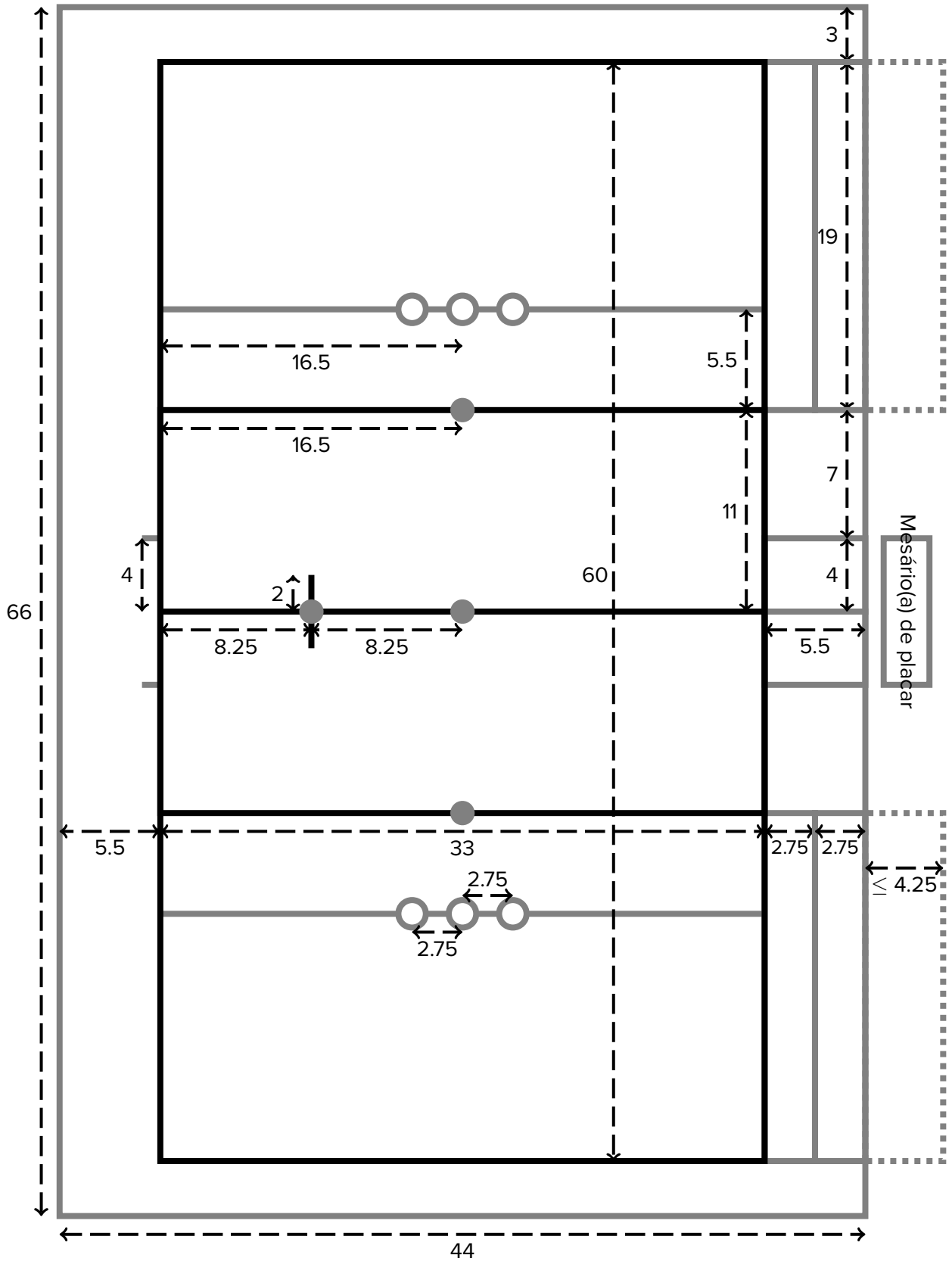
- A.** É considerado interferência na linha lateral se um(a) substituto(a) afeta diretamente a partida de uma das formas a seguir:
- i. O(A) substituto(a) está fora tanto da área de substituição como do banco da equipe de forma intencional e ilegal.
  - ii. O(A) substituto(a) não fez todos os esforços razoáveis para evitar interagir com a partida.
- **Penalidade: cartão azul** — interferência na linha lateral
  - **Penalidade: cartão vermelho** — interferência intencional na linha lateral



# 2. Equipamentos e dimensões

## 2. EQUIPAMENTOS E DIMENSÕES





Todas as medidas estão em metros (m).

## 2.1. Linhas e marcações do campo

### 2.1.1 Limites do campo

O campo consiste em quatro linhas de limite do campo que formam um retângulo de 33 por 60 metros.

- A. As linhas de fundo são as de 33 metros.
- B. As linhas laterais são as de 60 metros.
  - i. A linha lateral mais próxima da mesa dos(as) mesários(as) é chamada de "linha lateral do mesário(a)".
  - ii. A linha lateral mais distante da mesa dos(as) mesários(as) se chama "linha lateral de início da partida".

### 2.1.2 Linha do meio-campo

A linha do meio-campo conecta os pontos centrais das linhas laterais.

### 2.1.3 Linhas das áreas dos(as) goleiros(as)

Existem duas linhas da área do(a) goleiro(a), que são paralelas às linhas de fundo, conectam as linhas laterais, e estão posicionadas a 11 metros da linha do meio-campo em ambos os lados dela.

### 2.1.4 Linhas dos aros

Existem duas linhas dos aros, que são paralelas às linhas de fundo, conectam as linhas laterais, e estão posicionadas a 16,5 metros da linha do meio-campo em ambos os lados dela.

### 2.1.5 Linha de início do(a) corredor(a) da volleyball

A linha de início do(a) corredor(a) da volleyball está localizada a 8,25 metros da linha lateral do campo e se estende por 2 metros em cada direção, perpendicular à linha do meio-campo.

### 2.1.6 Área de início dos corredores

A área de início dos(as) corredores(as) é a área dentro de 4 metros da linha do meio-campo, da linha de início dos corredores da volleyball até a linha lateral de início da partida, e estendida até

o limite da área de jogo.

- A. Se a área de início dos(as) corredores(as) está marcada, ela só deve ser marcada na linha lateral de início, fora do campo.

### 2.1.7 Áreas de substituição

A área de substituição de cada equipe é um retângulo de 19 por 2,75 metros fora do campo e no limite da sua própria área do(a) goleiro(a).

- A. Um lado da área de substituição é a linha lateral dos(as) mesários(as) dentro da área do(a) goleiro(a).
- B. A área de substituição se estende a 2,75 metros da linha lateral.

### 2.1.8 Bancos das equipes

O banco de cada equipe é um retângulo de 19 por 2,75 metros entre sua área de substituição e o limite da área de jogo.

- A. Os dirigentes do evento podem optar por expandir para até 7 metros de largura os bancos das equipes, além dos limites da área de jogo. Se eles optarem por fazer isso, a parte expandida deve ser restrita para todas as pessoas não autorizadas na área de jogo.
  - i. A parte expandida do banco deve ser considerada como parte da área de jogo mas não está sujeita à regra 2.1.12.B..
- B. Ambos os bancos em cada lado do campo devem ter o mesmo tamanho.

### 2.1.9 Áreas de penalidade

Cada equipe tem uma área de penalidade do lado de fora do campo.

- A. Cada área é composta por um retângulo de 5,5 por 4 metros que começa na linha do meio-campo e se estende por 4 metros ao longo da linha lateral do(a) mesário(a) em direção ao banco de cada equipe.

### 2.1.10 Áreas técnicas

Cada área técnica é composta por um retângulo de 5,5 por 7 metros entre o campo e os limites da área de jogo, e adjacente à sua área de penalidade.

### 2.1.11 Posição das bolas

Existem quatro posições das bolas no campo.

- A. A posição de duas dodgeballs está localizada no ponto central da linha da área do(a) goleiro(a), uma dodgeball em cada ponto.
- B. A posição da terceira dodgeball está localizada na interseção da linha do meio-campo e da linha de início do(a) corredor(a) da volleyball.
- C. A posição da volleyball está localizada no ponto central da linha do meio-campo.

### 2.1.12 A área de jogo

A área de jogo é um retângulo cercado o campo com o seu centro sendo o campo.

- A. Esse retângulo tem:
  - i. 44 metros de largura e 66 metros de comprimento.
- B. A área de jogo deve estar livre de obstáculos e terreno perigoso.
  - i. Nenhum obstáculo específico do torneio, como a mesa dos(as) mesários(as), pode ser montado dentro da área de jogo.
- C. Durante a partida, a área de jogo é reservada para:
  - i. Os(As) jogadores(as) no elenco ativo das equipes envolvidas.
  - ii. Os(As) árbitros(as) e oficiais designados à partida atual.
  - iii. Staff do torneio que tiver acesso à área de jogo (por sua conta e risco) a critério do(a) árbitro(a) principal ou diretor(a) do torneio.
  - iv. Staffs das equipes conforme designado em 1.1.2 Staff da equipe.
- D. Nenhum espectador pode entrar na área de jogo.

### 2.1.13 Marcações do campo

Várias partes do campo e arredores devem ser marcados de forma clara. Essas marcações são geralmente feitas com cones ou linhas.

- A. Os seguintes devem ser marcados de alguma forma:
  - i. Os limites do campo conforme descrito em 2.1.1.
  - ii. A linha do meio-campo conforme descrito em 2.1.2.
  - iii. As linhas das áreas dos(as) goleiros(as) conforme descrito em 2.1.3.
  - iv. A linha de início do(a) corredor(a) da volleyball conforme descrito em 2.1.5.

**B.** As seguintes marcações são opcionais, embora recomendadas:

- i. As linhas dos aros conforme descrito em 2.1.4.
- ii. A linha de início da área dos(as) corredores(as) conforme descrito em 2.1.6.
- iii. Os bancos das equipes conforme descrito em 2.1.8.
- iv. As áreas de penalidade conforme descrito em 2.1.9.
- v. As posições das bola restantes conforme descrito em 2.1.11.
- vi. A área de jogo conforme descrito em 2.1.12.
- vii. A posição dos aros conforme descrito em 2.2.3.
  - a. Essas marcações não devem interferir na estabilidade dos aros.

## 2.2. Aros

### 2.2.1 Composição e construção dos aros

- A.** Cada aro deve ser feito de um poste e uma circunferência presa na parte superior. Estes podem ser feitos de qualquer material que não seja metal ou concreto, e não devem ser perigosos para os(as) jogadores(as).
- B.** Um aro pode ser fixado a uma base para mantê-lo em pé.
- i. Essa base não deve afetar a altura do aro.
  - ii. Além de fixadores metálicos, a base não deve ser feita de metal duro ou cimento.
- C.** Os aros devem ser independentes e capazes de aguentar a partida.
- i. Os(As) árbitros(as) devem proibir quaisquer aros ou bases que eles(as) considerem perigosos para os(as) jogador(as).

### 2.2.2 Formato do aro

Cada conjunto de aros deve ter as circunferências presas ao topo dos postes de três alturas diferentes.

- A.** As alturas necessárias são medidas do solo até a parte mais baixa da borda externa da circunferência. As alturas são da seguinte forma:
- i. O aro menor tem entre 89 e 93 centímetros de altura.
  - ii. O aro médio tem entre 135 e 139 centímetros de altura.
  - iii. O aro maior tem entre 181 e 185 centímetros de altura.
- B.** Uma circunferência deve ser fixada no topo de cada poste.
- i. O diâmetro interno de cada circunferência de aro deve estar entre 81 e 86 centímetros.

### 2.2.3 Posicionamento dos aros

- A. Três aros são posicionados em cada linha dos aros.
  - i. O aro maior deve ser colocado no centro da linha dos aros.
  - ii. Os outros dois aros são colocados na linha dos aros, a 2,75 metros de cada lado do aro maior.
  - iii. Para quem estiver olhando para o conjunto de aros da linha do meio-campo, o aro menor deve estar à esquerda e o aro médio deve estar à direita.
- B. As circunferências devem estar alinhadas com a linha dos aros.

## 2.3. Bolas da partida

### 2.3.1 A volleyball

A volleyball deve ser:

- A. Uma bola de vôlei.
- B. Entre 65 e 67 centímetros de circunferência.
- C. A volleyball deve manter sua forma esférica e não deve estar nem completamente cheia e nem tão murcha que um(a) jogador(a) comum possa agarrar um pedaço de couro da bola com uma mão.

### 2.3.2 Dodgeballs

As dodgeballs devem ser:

- A. Bolas esféricas feitas de borracha flexível ou de material semelhante.
- B. Entre 68 e 70 centímetros de circunferência.
- C. As dodgeballs devem manter sua forma esférica e não devem estar nem completamente cheias e nem tão murchas que um(a) jogador(a) comum possa agarrar um pedaço de borracha com uma mão.

### 2.3.3 A flag

A flag deve ser:

- A. Uma bola dentro de uma meia.
  - i. A bola deve ter entre 65 e 69 milímetros de diâmetro e pesar entre 55 e 60 gramas

(como uma bola de tênis).

- ii. A flag deve ter um comprimento visível e desobstruído entre 25 e 30 centímetros.
  - a. Se a flag for fixada na parte externa do shorts, até 5 centímetros da fixação pode ser contado para este comprimento mínimo.

**B.** A meia deve ser colocada ou presa no shorts do corredor da flag de uma maneira segura e que permita a remoção da meia pelo(a) apanhador(a).

### 2.3.4 Bolas danificadas no meio da partida

Se uma bola da partida for danificada (por exemplo, esvazia) durante a partida, o(a) árbitro(a) principal deve parar a partida para substituí-la. As seguintes condições se aplicam:

- A.** O(A) árbitro(a) principal deve parar a partida imediatamente quando qualquer bola for danificada.
- B.** Se uma bola estiver no ar quando for danificada, a bola substituída ou consertada é devolvida ao(a) jogador(a) que estava com a posse por último, exceto a volleyball após um gol válido.
  - i. Se este(a) jogador(a) estava queimado(a) ou desmontado(a) antes da parada da partida, a bola é dada ao(a) jogador(a) elegível, da mesma equipe, que está mais próximo(a) do posicionamento atual deste(a) jogador(a).
    - a. Se tal jogador(a) não existir, então a bola é deixada na localização atual do(a) jogador(a).
- C.** Não pode acontecer nenhum gol ou queimada com uma bola que um(a) oficial identificou como danificada antes que a queimada ou o gol tenha acontecido.
- D.** Se uma dodgeball se torna danificada quando estiver acertando um(a) jogador(a), a queimada vale e a dodgeball é considerada morta.
  - i. Se a dodgeball for danificada no movimento final de ser agarrada com sucesso, a agarrada é válida.
- E.** Se a flag for danificada durante a captura da flag (por exemplo, a meia se parte ao meio e o(a) apanhador(a) fica com metade dela), a captura é válida se o(a) apanhador(a) removeu a bola em si de forma limpa.
  - i. Se a flag for danificada antes da captura, a captura não deve ser considerada válida.

## 2.4. Bastões

### 2.4.1 Regulamentação do bastão

Todos(as) os(as) jogadores(as) em campo devem ter um bastão. O bastão:

- A.** Deve consistir de um material rígido de plástico.
  - i. Este bastão deve ter entre 98 e 102 centímetros de comprimento.

- ii. Este bastão deve ter um diâmetro externo entre 25 a 35 milímetros.
  - a. Se as extremidades do bastão forem tampadas, as tampas podem exceder ligeiramente os 35 milímetros de diâmetro.
- B.** Não deve ter lascas ou pontas afiadas.
  - i. Se o bastão for oco, suas extremidades deverão ser suficientemente cobertas.
- C.** Não deve estar presa ao corpo, roupas, ou qualquer outro equipamento do(a) jogador(a).
- D.** Não deve ser reforçada por materiais adicionais, com as seguintes exceções:
  - i. Fita aderente ou outros materiais adesivos podem ser aplicados em uma única faixa de 20 centímetros do cabo do bastão.
  - ii. O uso razoável de fita para cobrir as extremidades de um bastão oco é permitido, e não deve contar como parte da exceção de 20 centímetros.

#### 2.4.2 Bastões quebrados

Se um bastão for quebrado durante o desenrolar de uma jogada, o(a) árbitro(a) principal deve parar a partida imediatamente e substituir o equipamento antes que o(a) jogador(a) possa fazer qualquer jogada.

**A.** É ilegal iniciar conscientemente uma nova jogada utilizando um bastão quebrado.

- **Penalidade: cartão vermelho** — iniciar uma nova jogada com um bastão quebrado

#### 2.4.3 Providenciando bastões

O(A) diretor(a) do torneio deve fornecer para uma partida, no mínimo, 10 bastões iguais para ambas as equipes. As equipes podem utilizar seus próprios bastões, a não ser que seja proibido com antecedência pela política do torneio.

### 2.5. Equipamento do(a) jogador(a)

#### 2.5.1 Segurança

Jogadores(as) não devem vestir ou utilizar qualquer tipo de equipamento que apresente risco para si ou para outros(as) jogadores(as).

**A.** Jogadores(as) não devem ter, seguindo o critério do(a) árbitro(a) principal(a), unhas afiadas ou longas. Unhas que são visíveis quando a palma da mão está virada para cima são normalmente consideradas compridas.

- **Penalidade: cartão azul** — entrar em campo ilegalmente com unhas longas ou afiadas

## 2.5.2 Equipamento obrigatório

Enquanto em campo, cada jogador(a) deve utilizar de maneira apropriada os equipamentos a seguir:

- A.** Uma testeira colorida, que deve ser utilizada na testa, distinguindo a posição dos(as) jogadores(as).
  - B.** Uma camiseta ou regata.
    - i. As camisetas dos(as) jogadores(as) da mesma equipe devem ser facilmente identificáveis, com a mesma cor base, e distinguíveis das camisetas da equipe adversária.
    - ii. A cor base da camiseta não deve ser amarelo ou dourado.
    - iii. O design da camiseta não deve consistir primariamente de listras verticais nas cores preto e branco.
  - C.** Algum tipo de vestimenta inferior (como shorts, calças, ou uma saia).
    - i. A cor base da vestimenta inferior não deve ser amarelo ou dourado.
    - ii. Algum tipo de roupa íntima deve ser usada por baixo da vestimenta inferior.
  - D.** Tênis ou chuteiras.
    - i. Os cravos ou travas não devem ser afiados.
    - ii. Os cravos ou travas feitos inteiramente ou parcialmente de metal devem ser permitidos apenas se as seguintes exigências forem atendidas:
      - a. O local onde acontecerá a partida tenha, explicitamente, permitido o uso de cravos de metal.
        - 1. É de responsabilidade do(a) jogador(a) certificar-se de que o local da partida permite o uso da mesma.
      - b. Os cravos não podem ter rebarbas ou partes afiadas, incluindo partes afiadas criadas pelo uso.
      - c. Os cravos não podem ser maiores que 21 mm.
      - d. A ponta dos cravos deve ter pelo menos 10 mm de diâmetro.
      - e. A base dos cravos deve ter pelo menos 13 mm de diâmetro.
      - f. Os cravos não devem ter projeções externas, exceto por uma logo
        - 1. A logo não deve se projetar por mais de 0,3 mm da superfície.
      - g. Os cravos devem ser arredondados e lisos, com um raio que não seja menor que 1 mm.
  - E.** Um protetor bucal, que deve:
    - i. Incluir uma placa oclusal (protegendo e separando superfícies de contato).
    - ii. Incluir uma placa labial (protegendo os dentes e estruturas de suporte).
    - iii. Cobrir os dentes posteriores com espessura adequada.
- **Penalidade: cartão azul** — entrar em campo sem utilizar os equipamentos obrigatórios
  - **Penalidade: cartão azul** — retirar intencionalmente um equipamento obrigatório em campo

### 2.5.3 Requisitos da testeira

Testeiras de posição estão sujeitas aos seguintes requisitos:

- A.** A cor da testeira deve ser distinguível o suficiente a fim de facilmente identificar a posição do(a) jogador(a).
- B.** A testeira deve ser visível de uma distância razoável e ser identificável através do cabelo do(a) jogador(a) ou de outro equipamento.
- C.** Chapéus e afins não devem ser utilizados como testeiras.
  - i. A testeira da posição deve ser usada por cima de qualquer acessório para a cabeça, sendo que o mesmo deve ser de uma cor claramente distinguível da testeira.
  - ii. Acessórios para a cabeça que possuem tanto o formato quanto a cor de uma testeira, devem ser considerados como testeiras.
    - a. Nenhuma outra testeira de posição deverá ser usada por cima desse item.
- D.** Se a testeira de um(a) jogador(a) é perdida durante uma jogada, ele(a) poderá continuar sem ela. No entanto, ele(a) deve colocá-la novamente quando uma das situações ocorrer:
  - i. Ele(a) está desmontado(a).
  - ii. Houver uma parada na partida.
  - iii. Um gol for marcado.
    - a. Apanhadores(as) e batedores(as) não precisam colocar a testeira novamente quando um gol é marcado.
- E.** Se um(a) oficial considerar que a testeira de um(a) jogador(a) é inaceitável por qualquer motivo, o(a) jogador(a) deve imediatamente corrigir o problema.
  - i. Se tal ação não puder ser feita imediatamente no campo, o procedimento de violação acidental de equipamento deve ser aplicado (Consulte a regra 2.5.7 Violação acidental de equipamento).

● **Penalidade: volta aos aros** — falhando ilegalmente em substituir uma testeira perdida

### 2.5.4 Números da camiseta

Cada jogador(a) deve possuir um número inteiro entre 0 a 99, claramente visível na parte de trás da camiseta.

- A.** O número não deve exceder dois dígitos, incluindo zeros precedentes.
- B.** Dois(Duas) jogadores(as) na área de jogo da mesma equipe não devem ter o mesmo número.
  - i. Zeros à esquerda são ignorados para determinar o número de um(a) jogador(a).

- ii. Se uma equipe é penalizada por ter dois(duas) jogadores(a) usando o mesmo número na área de jogo, o(a) capitão(ã) representante deve designar um(a) dos(as) jogadores(as) para trocar o seu número.
    - a. O(A) jogador(a) em questão se torna inelegível para estar em campo até que ele(a) tenha um novo número fixado em suas costas e este seja informado ao(a) mesário(a) de placar.
  - C. Se o número de um(a) jogador(a) se torna danificado e irreconhecível enquanto no campo:
    - i. A partida está ativa.
    - ii. O(A) árbitro(a) informa ao(a) jogador(a) que o número em sua camiseta foi danificado.
    - iii. O(A) jogador(a) deve corrigir o número na próxima vez que for substituído na partida, ou durante a próxima parada, o que ocorrer primeiro.
      - a. Se houver uma parada na partida e o número não puder ser rapidamente consertado, o(a) jogador(a) deve ser substituído durante esta parada.
      - b. Se o problema só puder ser resolvido ao dar ao(a) jogador(a) um novo número, esse novo número deve ser informado ao(a) mesário(a) de placar.
  - D. Nenhum(a) jogador(a) deve entrar em campo sem um número legal e reconhecível em suas costas.
- **Penalidade: cartão azul** — entrar em campo sem um número legal e reconhecível na camiseta
  - **Penalidade: cartão azul para o(a) capitão(ã) representante** — ter dois(duas) jogadores(as) utilizando o mesmo número na área de jogo

### 2.5.5 Equipamento adicional

Os seguintes são considerados como "equipamentos adicionais" e podem ser utilizados conforme as limitações a seguir.

- A. Acolchoamento — todos os acolchoamentos devem:
  - i. Ter 2,5 centímetros ou menos de espessura.
  - ii. Passar no "teste da batida", isto é, quando um(a) árbitro(a) bate nele com o nó dos dedos, e o equipamento não faz um som de batida.
  - iii. Dobrar facilmente quando uma força mínima for aplicada.
- B. Cintas — cintas atléticas são permitidas, porém devem seguir os mesmos parâmetros dos acolchoamentos acima.
  - i. Uma cinta pode incluir componentes duros; no entanto, qualquer plástico duro ou metal deve estar coberto a todo momento durante a partida e, uma vez coberto, deve passar no teste da batida.
  - ii. Se qualquer plástico duro ou metal ficar exposto, o(a) jogador(a) deverá sair do campo e consertar o problema (Consulte a regra 2.5.7 Violação acidental de equipamento).
  - iii. Árbitros(as) possuem o direito de recusar qualquer cinta que eles(as) acreditem que apresente um perigo para alguém em campo.

- C. Caneleiras — Caneleiras devem ser usadas corretamente e cobertas pelas meias do(a) jogador(a).
  - i. Apenas as partes não plásticas das caneleiras estão sujeitas aos requerimentos de acolchoamento.
- D. Coquilhas — coquilhas que são utilizadas para proteger a virilha são permitidas.
- E. Óculos e equipamento ocular— jogadores(as) podem utilizar óculos, óculos de proteção, ou qualquer outro tipo de equipamento ocular.
  - i. Nenhum equipamento ocular feito de vidro é permitido a menos que seja usado embaixo de um óculos de proteção para que o vidro não fique exposto.
  - ii. Óculos de proteção feitos de metal, como os óculos "enjaulados" de lacrosse, não são permitidos.
- F. Luvas — luvas são permitidas e estão sujeitas as mesmas regras dos equipamentos de acolchoamento.
- G. Chapéus — chapéus com uma ou mais listras horizontais em qualquer uma das cores das testeiras não devem ser usados, mesmo se a listra for coberta pela testeira.
- H. Equipamento adicional no braço — nada além de manguitos, luvas, cintas ou pulseiras de identificação médica feitos para esportes de contato são permitidos a serem utilizados no antebraço.
- I. Qualquer equipamento adicional deve ser aprovado pelo(a) árbitro(a) principal(a) antes da partida. Qualquer equipamento que o(a) árbitro(a) determinar como perigoso ou injusto para as equipes não será permitido.

- **Penalidade: cartão azul** — usar equipamento adicional ilegal na partida

### 2.5.6 Aprovando equipamento adicional

Todo tipo de proteção, cintas e equipamentos especiais devem ser apresentados ao(a) árbitro(a) principal ou a um(a) representante designado(a) antes da partida para aprovação, mesmo se os(as) oficiais optarem por fazer ou não uma checagem completa no equipamento da equipe.

- **Penalidade: cartão vermelho** — usar equipamento em campo que não foi permitido por um(a) oficial da partida

### 2.5.7 Violação acidental de equipamento

Em um acontecimento em que o equipamento de um(a) jogador(a), previamente legal, se torna ilegal em resultado de uma jogada:

- A. A jogada não é parada a menos que o(a) árbitro(a) determine que a infração representa um perigo aos(as) jogadores(as).

- B.** O(A) jogador(a) em questão deve sair imediatamente do campo para corrigir a infração e pode ser substituído(a).
  - i. Jogadores(as) não precisam sair do campo para substituir um bastão quebrado.
- C.** Qualquer jogador(a) requerido(a) a sair do campo para corrigir um equipamento não deve voltar até que o mesmo seja substituído, reparado ou removido.
  - i. Equipamentos obrigatórios devem ser reparados ou substituídos.
    - a. Se não houver uma troca para um bastão ou testeira, o(a) árbitro(a) principal deve parar a partida até que o equipamento seja providenciado.
- D.** Se o(a) jogador(a) não sair do campo ao ser informado da infração, ou voltar sem ter corrigido o problema, ele(a) ficará sujeito(a) à penalidade por ignorar uma diretriz de um(a) oficial.

● **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar a diretiva de um(a) oficial

### 2.5.8 Restrição local de equipamentos específicos

Diretores(as) de torneios podem banir equipamentos não obrigatórios visando cumprir requerimentos do local da partida

● **Penalidade: cartão vermelho** — usar equipamento explicitamente banido pelo(a) diretor(a) do torneio

### 2.5.9 Alterar equipamentos intencionalmente

É ilegal intencionalmente alterar qualquer equipamento da partida, incluindo as bolas da partida e aros, para ganhar vantagem.

● **Penalidade: cartão vermelho** — alterar ilegalmente um equipamento da partida

### 2.5.10 Equipamentos proibidos

Os equipamentos a seguir são proibidos e não devem nunca ser utilizados por jogadores(as) em partida:

- A.** Dispositivos de gravação e áudio.
- B.** Joias de qualquer tipo.
  - i. Piercing flexíveis de plástico que estão rentes a pele são permitidos.

- ii. Jogadores(as) com piercings significativamente alargados podem usar retentores que são nivelados com a pele e preenchem completamente o piercing.
- iii. Pulseiras de Identificação Médica que são feitas especificamente para esportes de contato, não devem ser tratadas como joias.
- iv. Se as joias do(a) jogador(a) não afetarem a jogada, o(a) jogador(a) receberá a penalidade por usar joias proibidas em vez de uso de equipamento proibido.

C. Substâncias que aumentam a aderência e que podem ser passadas para a bola ou afetá-la.

- **Penalidade: expulsão** — usando joias proibidas
- **Penalidade: cartão vermelho** — usando equipamento proibido

### 2.5.11 Exceção da regra de equipamento

Jogadores(as) podem solicitar isenções das regras de equipamento pessoal para os(as) dirigentes de um evento conforme a política de isenções de equipamento do torneio. O órgão dirigente deve aprovar ou negar a solicitação após considerar a segurança dos(as) jogadores(as) e oficiais, a compatibilidade da solicitação com a imparcialidade da partida e com pouco prejuízo à partida, e quaisquer outros fatores que os(as) dirigentes do evento considerem apropriados.



# 3. Procedimentos da partida

## 3. PROCEDIMENTOS DA PARTIDA

### 3.1. Preliminares

#### 3.1.1 Reunião antes da partida

Antes de qualquer partida, o(a) árbitro(a) principal chama os(as) representantes das duas equipes para passar as regras gerais.

- A.** Cada equipe deve designar uma pessoa para servir de capitão(ã) representante para representar a equipe durante a partida.
  - i. O(A) capitão(ã) representante deve comparecer à reunião antes da partida.
  - ii. Representantes adicionais da equipe também podem comparecer à reunião antes da partida.
- B.** Nesse momento, o(a) árbitro(a) principal deve discutir o seguinte com os(as) representantes das equipes:
  - i. Quaisquer regras específicas do campo.
  - ii. A identidade do(a) corredor(a) da flag.
  - iii. Quaisquer jogadores(as) que os(as) oficiais devam ser avisados a respeito da regra de gênero.
  - iv. Qualquer outra preocupação das partes envolvidas que é específica da partida.

#### 3.1.2 Cara ou coroa

Deve haver um cara ou coroa no final da reunião antes da partida.

- A.** O lado deve ser pedido enquanto a moeda estiver no ar pela equipe que viajou mais longe do seu ponto de origem.
  - i. Antes da primeira partida do torneio, o(a) diretor do torneio pode escolher um método diferente a ser usado para determinar qual equipe deve pedir o cara ou coroa durante o torneio.
- B.** O(A) vencedor(a) do cara ou coroa terá a primeira escolha entre as três opções listadas em 3.1.2.C., ou poderá transferir essa primeira escolha para o(a) capitão(ã) adversário(a). A equipe que não escolher primeiro deverá escolher as duas opções restantes.
- C.** As opções para a partida são:
  - i. Qual conjunto de aros defender.
  - ii. Que equipe escolherá primeiro a posição inicial do(a) corredor(a) da volleyball.
  - iii. Que equipe escolherá primeiro a posição inicial do(a) corredor(a) da dodgeball.

- D. As equipes devem fazer suas escolhas na ordem definida imediatamente após o cara ou coroa.

## 3.2. Iniciando a partida

### 3.2.1 Alinhando os(as) titulares

Na chamada do(a) árbitro(a) principal, cada equipe deve mandar seus(as) jogadores(as) titulares para as linhas de início.

- A. Cada equipe deve mandar um(a) artilheiro(a) e um(a) batedor(a) para se alinharem nas posições iniciais na área de corredores iniciais. Estes(as) jogadores(as) serão os corredores(as) designados(as).
- B. Os(As) corredores(as) designados devem alinhar-se com seus ombros internos a pelo menos 0,5 metros de distância da linha do meio-campo e dentro da área de corredores iniciais.
  - i. Os(As) corredores(as) da volleyball devem começar na linha de início dos(as) corredores(as) da volleyball, e os(as) corredores(as) da dodgeball devem começar na linha lateral de início.
  - ii. Para cada bola disputada, o(a) corredor(a) designado(a) para escolher sua posição primeiro deve indicar sua escolha colocando seu bastão no lado preferido da linha do meio-campo. O(A) corredor(a) adversário(a) deve então colocar seu bastão do outro lado da linha do meio-campo.
- C. Um(a) artilheiro(a) de cada equipe deve alinhar-se na linha lateral de início no campo adversário, fora da área de início dos corredores e a pelo menos 1,5 metros de distância da linha da área do(a) goleiro(a), e colocar seu bastão no chão naquele local.
- D. Uma vez que o(a) artilheiro(a) da zona ofensiva de cada equipe tenha escolhido seu local inicial, os(as) batedores(as) e artilheiros(as) restantes de ambas as equipes devem alinhar-se na linha lateral de início em seus campos defensivos, fora da área de início dos(as) corredores(as).
  - i. Nenhum(a) jogador(a) pode alinhar-se a menos de 1 metro, medido ombro a ombro, do(a) artilheiro(a) adversário(a) em seu campo defensivo.
- E. Um(a) jogador(a) escolhe seu local de início colocando seu bastão no chão naquele local como um marcador. Uma vez que o marcador tenha sido definido, é uma violação de "jogador(a) trancado(a)" se um(a) jogador(a):
  - i. Mover qualquer bastão.
  - ii. Sai da proximidade de seu bastão sem a permissão de um(a) oficial.
  - iii. Trocar a sua testeira com a de outra posição.
  - iv. Mude qual jogador(a) é titular, a menos que o(a) jogador(a) original seja expulso ou esteja machucado demais para jogar. Esta penalidade só deve ser aplicada em relação ao(a) jogador(a) original.

- F. Se qualquer cartão for aplicado antes do início da partida, o(a) jogador(a) que cumprir o tempo de penalidade começará na área de penalidade em vez da sua linha de início.
  - i. Se um(a) corredor(a) designado(a) receber uma penalidade, a equipe poderá substituí-lo(a) em sua linha de início por um(a) dos(as) outros(as) jogadores(as) titulares da mesma posição.

• **Penalidade: cartão azul** — violação de "jogador(a) trancado(a)"

### 3.2.2 Procedimento de Sticks up

- A. Uma vez que todos(as) os(as) jogadores(as) tenham tomado suas posições, o(a) árbitro(a) principal deve confirmar que ambas as equipes, todos os(as) árbitros(as) assistentes e quaisquer outros(as) oficiais estejam prontos(as), e que todas as bolas estejam em suas posições apropriadas (Consulte a regra 2.1.11 Posição das bolas).
  - i. Qualquer bola que sair de sua marca antes do sticks up, por qualquer motivo, deve ser repostada antes que o(a) árbitro(a) principal chame "sticks up".
- B. O(A) árbitro(a) principal chama "sticks down". Os(As) jogadores(as) titulares devem pegar seus bastões na mão e segurá-las no chão, no local onde o posicionaram. Uma vez chamado "sticks down", aplica-se o seguinte até que "sticks up" seja chamado:
  - i. Os(As) jogadores(as) não podem ter contato com o solo para além da sua linha de início com qualquer parte de seu corpo ou equipamento, exceto o bastão.
  - ii. Os(As) jogadores(as) devem ter seus bastões na mão mas planos no chão até a chamada de "sticks up".
- C. O(A) árbitro(a) principal grita "pronto".
  - i. Os(As) jogadores(as) podem assumir uma posição inicial na chamada de "prontos", mas ao fazê-lo o bastão deve permanecer plano no chão.
- D. Alguns segundos depois que o(a) árbitro(a) principal chama "prontos" o árbitro principal então chama "sticks up".
  - i. No som de "S" de "sticks up", todos os(as) jogador(as) devem imediatamente montar em seus bastões e começa a partida.
  - ii. Se houver uma falsa chamada de "sticks up" ou se for cometida uma falta antes da chamada de "sticks up", o(a) árbitro(a) principal deverá:
    - a. Aplica qualquer penalidade apropriada.
    - b. Reposicionar os(as) jogadores(as) nas suas posições na chamada de "sticks down".
    - c. Repetir o procedimento de sticks up.
- E. Um(a) jogador(a) cometeu uma "queima de largada" se:
  - i. O(A) jogador(a) já tinha seu bastão fora do chão no momento da chamada de "sticks up".
  - ii. O(A) jogador(a) se move antecipadamente e toca o chão do outro lado da linha de início antes da chamada de "sticks up".

• **Penalidade: cartão azul** — "queima de largada"

### 3.2.3 Restrições do início da partida

- A.** As duas bolas que começam na linha do meio de campo são as bolas disputadas.
    - i. Cada bola continua sendo uma bola disputada até que seja tocada legalmente ou até que não tenha mais nenhum(a) corredor(a) designado(a) para ela.
    - ii. O(A) árbitro(a) deve chamar uma bola de "livre" se acreditar que pode não estar claro para os(as) jogador(as) que aquela não é mais uma bola disputada.
  - B.** Uma bola disputada só pode ser tocada por um(a) corredor(a) designado(a).
  - C.** Os(As) corredores(as) designados(as) não podem empurrar uns(umas) aos(as) outros(as), dar carrinho ou mergulhar.
    - i. É uma violação de corredor(a) designado(a) se um(a) jogador(a) infringe esta regra de uma forma que seria legal entre dois(duas) jogadores(as) que não são corredores designados.
  - D.** É interferência de(a) corredor(a) designado(a) se um(a) jogador(a) que não é um(a) corredor(a) designado(a) entrar em contato com um(a) corredor(a) designado(a) ou bloquear seu caminho. Interferência de(a) corredor(a) designado(a) é ilegal.
  - E.** Um(a) jogador(a) deixa de ser um(a) corredor(a) designado(a) quando ocorre qualquer uma das seguintes situações:
    - i. A bola que lhe foi atribuída foi tocada legalmente.
    - ii. Ele(a) deixa a proximidade da linha do meio-campo.
    - iii. Ele(a) está desmontado(a).
    - iv. Ele(a) tem uma penalidade aplicada a si.
    - v. A bola que lhe é atribuída, é revertida.
- **Penalidade: cartão azul** — tocar ilegalmente em uma bola disputada
  - **Penalidade: cartão azul** — violação de(a) corredor(a) designado(a)
  - **Penalidade: cartão amarelo** — interferência de(a) corredor(a) designado(a)

## 3.3. Paradas

### 3.3.1 Parando a partida

Para parar a partida:

- A.** O(A) árbitro(a) apita com pequenos silvos em pares.
- B.** O(A) mesário(a) de tempo para o tempo da partida e todos os outros relógios.

- C. Todos os(as) jogadores(as) que estão em campo devem parar, largar seus bastões e manter suas respectivas posições.
  - i. Os(As) jogadores(as) mantêm quaisquer bolas que possuíam ao apito de parada, a menos que a bola seja revertida.
    - a. Os(As) jogadores(a) não devem pegar ou mover quaisquer outras bolas durante uma parada.
  - ii. Qualquer jogador(a) que se encontre em uma posição ilegal é imediatamente ajustado a uma posição legal.
  - iii. Todos(as) os(as) jogadores(as) que acidentalmente e significativamente se moveram após o apito são devolvidos a seu local no momento em que o apito soou.
- **Penalidade: cartão amarelo** — mover-se intencional e ilegalmente durante uma parada
- **Penalidade: cartão amarelo** — mover ou pegar intencional e ilegalmente uma bola durante uma parada.

### 3.3.2 Procedimentos de parada

Enquanto a partida estiver parada:

- A. O(A) árbitro(a) principal consulta outros(as) oficiais(as) conforme necessário.
- B. O(A) árbitro(a) principal aplica qualquer falta e comunica o tipo de falta aos(as) jogadores(as), mesário(a) de placar e espectadores:
  - i. Qualquer jogador(a) que receber tempo de penalidade é enviado para a área de penalidade.
  - ii. Qualquer jogador(a) que seja expulso é removido da área de jogo.
- C. Caso ocorra uma mudança de posse, o procedimento apropriado deve ser seguido antes da retomada da partida.
- D. Qualquer bola solta viva que tenha sido propelida e não tenha tocado em nada (incluindo outros(as) jogadores(as), equipamentos ou o chão) antes do apito é devolvida ao(a) jogador(a) que a propeliu.
  - i. Esta regra não entra em efeito se a bola for revertida de outra forma.
  - ii. Se o(a) jogador(a) que propeliu a bola não for elegível para recebê-la, a bola não deverá ser movida por esta regra.
- E. Qualquer bola solta que tenha sido propelida e tenha tocado algo (incluindo outros(as) jogadores(as), equipamentos ou o chão) antes do apito para parar a partida, deve continuar seu movimento até que ela pare ou saia dos limites.
  - i. Se a bola sair dos limites após o apito, ela é colocada a aproximadamente 2 metros dentro do campo a partir do ponto em que cruzou a linha de limite do campo e não precisa ser recuperada por nenhuma das equipes.
  - ii. Se a bola se mover depois de ter parado, ela deve ser colocada no local onde inicialmente parou.
  - iii. Esta regra não tem efeito se outra regra move esta bola para outro lugar.

- F. Qualquer interferência externa é removida.
- G. Quaisquer outras preocupações, incluindo jogadores(as) machucados(as) e equipamentos defeituosos, são abordadas.
- H. Se a volleyball estiver morta quando a partida for retomada, ela é dada ao(a) goleiro(a) que estava defendendo.

### 3.3.3 Retomando a partida

A fim de retomar a partida:

- A. O(A) árbitro(a) principal indica os(as) jogadores(as) que a partida esta prestes a ser retomada, mandando os(as) jogadores(as) "remontarem!"
  - i. Os(As) jogadores(as) devem remontar seus bastões onde eles foram deixados quando a partida foi parada.
  - ii. Jogadores(as) devem ficar de pé na chamada para remontar.
  - iii. Jogadores(as) devem cessar todo contato com seus(as) adversários(as) durante uma parada e devem soltar qualquer bola que esteja em posse conjunta.
    - a. Se um(a) jogador(a) tinha um(a) adversário(a) em um wrap legal quando a partida foi parada, ele(a) deve cessar todo o contato. Antes do apito de retomada da partida, o(a) jogador(a) pode escolher se mover para qualquer lado do(a) jogador(a) que estava recebendo o wrap.
      - 1. O jogador deve permanecer a, no máximo, 1 metro de seu(a) adversário(a).
      - 2. Se o(a) jogador(a) que estava levando wrap não retomar a partida com a posse de bola, ou se um cartão ou penalidade de reversão for dado contra a equipe do(a) jogador(a) que estava aplicando wrap no momento da parada, o(a) jogador(a) não poderá se movimentar em torno de seu oponente.
    - b. Se dois(as) ou mais jogadores(as) estavam segurando a mesma bola no momento em que a partida foi parada, eles(as) podem voltar a segurar a bola antes da partida ser retomada.
      - 1. Eles(as) não precisam segurá-la da mesma forma que o faziam quando a partida foi parada, mas eles(as) não devem impedir que outros(as) jogadores(as) envolvidos(as) possam segurar a bola de forma parecida.
  - iv. Enquanto se preparam para a retomada da partida, jogadores(as) podem:
    - a. Inclinar-se em direção a uma bola solta, mas não devem colocar nenhuma parte de seu corpo ou equipamento diretamente sobre a bola, a menos que seja impossível de não fazê-lo.
    - b. inclinar-se em direção e esticar os braços ao redor de seus(as) adversários(as) para preparar para um contato após o apito, mas não devem encostar em seu(a) adversário(a).

- v. Os(As) jogadores(as) podem se reposicionar para se prepararem para a retomada, mas não devem cometer uma falsa retomada.
  - a. É uma falsa retomada se um(a) jogador(a) fizer alguma das seguintes ações antes do apito para retomar:
    1. Iniciar o movimento de um lançamento.
    2. Iniciar um novo contato.
    3. Começar a se mover do seu lugar.
    4. Tentar afetar diretamente uma bola que o(a) jogador(a) não tem posse exclusiva.
    5. Mover-se sobre uma bola solta.
  - b. Se houver uma falsa retomada, a partida permanece parada, e qualquer jogador(a) que se mexeu é reposicionado(a) ao seu local original.
  - c. A primeira falsa retomada de uma parada resultará em um aviso a todos(as) os(as) jogadores(as) em campo.
    1. Qualquer falsa retomada subsequente por qualquer jogador(a) na mesma parada resultará em uma penalidade.
- B. O(A) árbitro(a) principal apita um silvo curto. Neste silvo:
  - i. A partida é retomada.
  - ii. O(A) mesário(a) de tempo retoma o tempo da partida e todos os outros relógios.

● **Penalidade: volta aos aros** — segunda falsa retomada

### 3.3.4 Tempos técnicos

- A. Há duas formas de solicitar um tempo técnico.
  - i. O(A) capitão(ã) representante pode solicitar um tempo técnico durante qualquer parada.
  - ii. O(A) capitão(ã) representante pode solicitar um tempo técnico durante qualquer "momento calmo" na partida durante os primeiros 19 minutos de tempo da partida. Um "momento calmo" na partida ocorre sempre que não há nenhuma jogada ativa acontecendo em campo.
    - a. O(A) mesário(a) de tempo deve anunciar claramente a marca de 19-minutos de tempo da partida.
    - b. O(A) árbitro(a) deve verificar rapidamente o campo por qualquer jogo ativo, incluindo jogos envolvendo batedores ou dodgeballs, antes de conceder este tipo de parada.
  - iii. O tempo técnico será negado se nenhuma destas condições for cumprida.
    - a. Se o tempo técnico não for concedido, o árbitro deve negar explicitamente o pedido.
  - iv. Cada equipe pode solicitar apenas um tempo técnico em cada partida.
  - v. Uma penalidade para um pedido de tempo técnico ilegal só será aplicada se o pedido for intencionalmente ilegal ou se o(a) árbitro(a) parar a partida ou, de outra forma, conceder o pedido antes de perceber que era ilegal.
    - a. Se a partida foi interrompida por erro, porque o(a) árbitro(a) não tinha conhecimento de uma jogada ativa em algum lugar, o(a) capitão(ã) representante não deve ser penalizado, desde que o pedido tenha sido feito de boa fé.

- B.** Quando um tempo técnico é adequadamente solicitado:
- i. Se a partida não estiver parada, o(a) árbitro(a) principal deve parar a partida.
  - ii. O(A) árbitro(a) principal informará ao(a) mesário(a) de placar que um tempo técnico foi chamado.
  - iii. Uma vez concluídos todos os procedimentos de parada aplicáveis na regra 3.3.2, começa o tempo técnico de um minuto.
  - iv. O(A) árbitro(a) principal deve soprar um silvo longo aos 45 segundos do tempo técnico.
  - v. Após a conclusão do tempo técnico, o(a) árbitro(a) principal deverá retomar a partida usando o procedimento de retomada padrão (Consulte a regra 3.3.3 Retomando a partida).
    - a. Qualquer jogador(a) que não esteja montado em seu bastão no apito de retomada é considerado desmontado.

● **Penalidade: cartão azul** — pedido ilegal de tempo técnico

### 3.3.5 Paradas para hidratação

Em algum momento, dentro das 24 horas anteriores ao dia do evento, o diretor ou representante designado deve verificar a previsão do tempo do local no horário do evento. Se as condições no Apêndice B ocorrerem, ou sejam excedidas em algum ponto no dia do evento, paradas para hidratação devem ser colocadas em prática nas partidas daquele dia.

- A.** Quando em uso, paradas para hidratação devem ser aplicadas quando o relógio da partida alcançar 15 minutos, 25 minutos e, posteriormente, a cada 5 minutos.
- i. Se um time está a um gol do placar alvo quando uma parada para hidratação seria chamada, o(a) árbitro(a) principal deve verbalmente anunciar que não fará a parada para hidratação ao invés de parar a partida.
    - a. Se uma parada para hidratação for pulada por este motivo, a próxima parada para hidratação não deve ser pulada e pode ser estendida a até 4 minutos, a critério do(a) árbitro(a) principal.
- B.** A cada parada para hidratação, o(a) árbitro(a) principal deve parar a partida ao final da jogada que está em progresso quando o tempo alvo é atingido.
- i. Se a volleyball estiver morta quando o tempo alvo for atingido, o(a) árbitro(a) principal deve parar a partida imediatamente.
  - ii. Se a partida parar por qualquer outra razão antes do final da jogada, a parada para hidratação deve ocorrer em extensão a esta parada.
- C.** A primeira parada para hidratação deve durar 4 minutos. Outras paradas para hidratação devem durar 2 minutos.
- D.** Se o índice de calor e as informações relativas à umidade hora a hora não estiverem razoavelmente disponíveis para o diretor do evento, pode ser usada a "sensação térmica" ou outra métrica similar. Se usada a "sensação térmica" temperaturas de 32 °C ou mais durante o evento é obrigatório o uso das paradas para hidratação.

### 3.4. Controlando o tempo da partida

#### 3.4.1 Tempo da partida

O tempo da partida é medido a partir do som de "S" de "sticks up!"

- A. O tempo da partida, e qualquer tempo associado a ele, deve ser pausado para todas as paradas completas da partida e retomado quando a partida for retomada.

#### 3.4.2 Seeker floor

O seeker floor são os primeiros 20 minutos do tempo da partida, durante os quais a flag não pode ser capturada.

- A. O seeker floor deve ser medido pelo tempo da partida.
  - B. Durante o seeker floor, não há apanhadores(as) na partida.
  - C. Um(a) apanhador(a) de cada equipe deve se apresentar ao mesário de tempo na marca de 19-minutos, ou antes, de tempo da partida.
    - i. Os(As) apanhadores(as) são considerados(as) substitutos durante o seeker floor e não podem entrar no campo até que sejam liberados(as) pelo(a) mesário(a) de tempo.
    - ii. Não há penalidade por não se apresentar para o(a) mesário(a) de tempo antes da marca de 19-minutos de tempo da partida. Entretanto, cada apanhador(a) inicial das equipes deve ser checado e liberado pelo(a) mesário(a) de tempo para o campo, diretamente da área de penalidade.
      - a. Um(a) jogador(a) que entrar no campo como apanhador(a) inicial da sua equipe para a partida antes de ser liberado(a) pelo(a) mesário(a) de tempo cometeu uma queima de largada de apanhador(a) e deve cumprir o tempo de penalidade como apanhador(a).
  - D. O(A) corredor(a) da flag deve entrar na área de jogo entre as marcas de 19- e 20-minutos de tempo da partida.
  - E. No final do seeker floor, o(a) mesário(a) de tempo libera os(as) apanhadores(as) de suas respectivas áreas de penalidade.
- **Penalidade: cartão azul** — queima de largada de apanhador(a)

### 3.5. Encerrando a partida e prorrogação

#### 3.5.1 Determinando a captura da flag

Depois que a captura da flag for confirmada e a equipe que a capturou tiver recebido 30 pontos:

- A. Se a equipe que capturou a flag tiver mais pontos que a outra equipe, a equipe que capturou vence, e o árbitro principal deve apitar três silvos longos para indicar o final da partida.
- B. Se a equipe que capturou não tiver mais pontos do que a outra equipe, a partida prosseguirá para a prorrogação.

#### 3.5.2 Prosseguindo para a prorrogação

Quando uma partida prossegue para a prorrogação:

- A. O(A) corredor(a) da flag deixa a área de jogo.
- B. Os(As) apanhadores(as) retornam aos seus bancos como substitutos(as).
  - i. Se um(a) apanhador(a) estiver cumprindo tempo na área de penalidade quando a partida for retomada, ele(a) deve imediatamente trocar de posição, trocando de testeira com um(a) jogador(a) no campo que não seja o(a) goleiro(a). Ele(a) cumprirá o tempo restante da penalidade naquela posição e o(a) novo(a) apanhador(a) retornará para o banco como um(a) substituto(a).
  - ii. Se isto fizer com que uma equipe viole a regra de gênero, esta equipe deve corrigir a violação com o mínimo de substituições possíveis para que a partida seja retomada.
- C. Todos(as) os(as) outros(as) jogadores(as) permanecem onde estão durante a parada.
- D. O placar alvo é estabelecido somando 30 pontos à pontuação da equipe que não capturou a flag.
- E. O(A) árbitro(a) principal(a) anuncia a pontuação atual e o placar alvo.
- F. A jogada é retomada seguindo o procedimento padrão. (Consulte a regra 3.3.3 Retomando a partida).

#### 3.5.3 Alcançando o placar alvo

Quando uma equipe alcança o placar alvo:

- A. O(A) árbitro(a) principal deve parar a partida.
- B. Depois de confirmar com todos(as) os(as) oficiais que não há questões pendentes, ou penalidades

a serem aplicadas, o(a) árbitro(a) principal deve apitar três silvos longos para indicar o fim da partida.

- C. A equipe que alcançou o placar alvo ganha.

### 3.5.4 Desistindo durante a prorrogação

A qualquer momento durante a prorrogação, qualquer uma das equipes pode desistir da partida.

- A. Se a equipe desistente está perdendo, o árbitro deve sinalizar o fim da partida com três silvos longos. O placar no momento da desistência será o placar final, e a equipe não desistente será a vencedora.
- B. Se a equipe desistente não está perdendo, a equipe não desistente deve receber gols suficientes para ter uma liderança de 10 pontos. O árbitro principal deve sinalizar o fim da partida com três silvos longos. O placar resultante será o placar final, e a equipe não desistente será a vencedora.
- C. Somente o(a) capitão(ã) representante pode desistir da partida pela sua equipe. A desistência do(a) capitão(ã) representante é definitiva.
- D. O capitão pode desistir a qualquer momento durante a prorrogação, inclusive quando a partida não estiver parada ou antes da partida ser retomado após a captura.

## 3.6. Forfeits

### 3.6.1 Declarando um forfait

- A. O(A) árbitro(a) principal deve declarar forfait em uma partida quando:
  - i. O(A) capitão(ã) representante de uma equipe oficialmente requisitar um forfait.
  - ii. Uma equipe se recusa a retomar uma partida suspensa sem entrar em acordo com o seu oponente ou com o diretor do torneio.
  - iii. Uma penalidade de forfait é aplicada.
- B. Uma partida pode ser declarada como forfait devido a violações de políticas da liga ou do torneio.
- C. Em caso de forfait:
  - i. A partida termina imediatamente e a equipe que sofreu o forfait é declarada a equipe perdedora.
  - ii. Todos(as) os(as) jogadores(as) devem deixar o campo.

### 3.7. Partidas suspensas

#### 3.7.1 Declarando uma partida como suspensa

- A.** O(A) árbitro(a) principal ou diretor(a) do torneio podem declarar uma partida como suspensa devido ao clima, preocupações com segurança, conduta extrema ou inadequada, interferência externa, uma mudança de campo ou uma parada prolongada que exija que as bolas ou bastões sejam movidos significativamente.
- B.** As partidas suspensas devem ser registradas com o tempo da partida atual, o placar, os(as) jogadores(as) na área de penalidade e seus tempos de penalidade restantes, e qual equipe tem a posse de cada bola da partida.
  - i. Bolas soltas, exceto a flag, serão atribuídas às equipes com base em qual equipe o(a) árbitro(a) principal acredita, razoavelmente, que as possuiaria em seguida.
    - a. O(A) árbitro(a) principal deve geralmente atribuir a bola para o(a) jogador(a) elegível mais próximo sem uma bola, a menos que:
      - 1. A bola esteja claramente guardada por um(a) batedor(a) com posse da dodgeball.
      - 2. A posição de um(a) batedor(a) fosse usada para atribuir duas bolas diferentes.
    - b. Não mais do que duas dodgeballs podem ser atribuídas para uma mesma equipe.
    - c. Se ambos(as) os(as) batedores(as) de uma equipe estiverem na área de penalidade, ainda lhes será atribuída pelo menos uma dodgeball.
- C.** As partidas suspensas devem ser retomadas o mais rápido possível, depois que for seguro retomá-las.

#### 3.7.2 Retomando uma partida suspensa

- A.** Se algum dos(as) oficiais originais da partida estiver indisponível, o(a) diretor(a) do torneio ou o(a) árbitro(a) principal deverá substituí-lo(a).
- B.** As equipes podem fazer substituições durante a suspensão sem seguir o procedimento de substituição.
  - i. Qualquer jogador(a) cumprindo tempo na área de penalidade não pode ser substituído(a) durante a suspensão.
    - a. Se o(a) jogador(a) na área de penalidade não estiver disponível, seu tempo de penalidade restante deve ser cumprido por outro(a) jogador(a) elegível no elenco.
  - ii. Se um(a) jogador(a) receber um cartão por uma falta que ocorreu durante a suspensão, a falta será tratada como uma penalidade para um(a) substituto(a), e o(a) capitão(ã) representante pode escolher a posição na qual a penalidade será cumprida.
- C.** Todos(as) os(as) jogadores(as) que estiverem no campo para a retomada da partida devem estar em pé em qualquer lugar da sua respectiva área do(a) goleiro(a).
  - i. As equipes devem tomar posse das bolas que possuíam ou que lhes foram atribuídas quando a partida foi suspensa.

- ii. Caso uma equipe tenha os dois(duas) batedores(as) na área de penalidade, sua dodgeball será colocada ao lado de seu aro central.
  - D.** Se a suspensão ocorreu após 19 minutos e antes da flag ter sido capturada legalmente, o(a) corredor(a) da flag deve entrar no campo antes da partida ser retomada.
    - i. Se os(as) apanhadores(as) ainda não tiverem sido liberados(as), um(a) apanhador(a) de cada equipe deve se apresentar para o(a) mesário(a) de placar antes da partida ser retomada.
    - ii. Quaisquer handicaps do(a) corredor(a) da flag, que foram implementadas antes da suspensão, ainda estão em vigor quando a partida for retomada.
  - E.** O(A) árbitro(a) principal verifica se ambas as equipes e todos(as) os(as) oficiais estão prontos(as).
  - F.** O(A) árbitro(a) fala "prontos"
  - G.** Alguns segundos depois, o(a) árbitro(a) principal apita um silvo curto. Neste silvo:
    - i. A partida é retomada.
    - ii. O(A) mesário(a) de tempo retoma o tempo da partida e todos os outros relógios.
  - H.** É uma queima de largada se um jogador tocar o chão à frente da linha da sua área do(a) goleiro(a) entre a chamada de "pronto" e o apito para a partida ser retomada.
- **Penalidade: cartão azul** — "queima de largada"

### 3.7.3 Partidas abandonadas

- A.** Se uma partida suspensa não puder ser retomada durante o torneio em que está sendo realizada, o(a) diretor(a) do torneio deve declarar a partida como abandonada.
- B.** Se os(as) capitães(ãs) representantes de ambas as equipes e o(a) diretor(a) do torneio decidirem mutuamente não retomar uma partida suspensa, o(a) diretor(a) do torneio poderá declarar a partida como abandonada.
  - i. Se uma ou ambas as equipes se recusarem a retomar a partida sem o acordo da equipe adversária e/ou do(a) diretor(a) do torneio, será considerado que a(s) equipe(s) deu(deram) forfait na partida.



# 4. Pontuando

Foto © Ajantha Abey Photography

## 4. PONTUANDO

### 4.1. Fazendo um gol

#### 4.1.1 Gol válido

Dez pontos são atribuídos a uma equipe quando a volleyball passa completamente pelos aros do adversário, independentemente de quem a tenha propelado, e o gol é confirmado como válido.

- A.** Todos os itens a seguir devem ser verdadeiros para que um gol seja considerado válido:
  - i. A volleyball passou inteira por um dos aros.
    - a. Os gols podem ser marcados por ambos os lados dos aros.
  - ii. A volleyball não estava morta.
  - iii. A volleyball estava pontuável (Consulte a regra 5.6.3 Volleyball não pontuável).
  - iv. O gol não ocorreu entre uma falta que resultou em um cartão para qualquer membro da equipe pontuadora e o instante em que o cartão foi dado ao(a) jogador(a).
  - v. O gol não ocorreu entre uma falta que resultou em uma reversão de volleyball cometida por qualquer membro da equipe pontuadora e a conclusão desta reversão.
  - vi. O(A) jogador(a) pontuador não cometeu uma falta que resultou em uma penalidade de volta aos aros, cartão ou expulsão imediata antes de receber a volleyball ou ao entrar em contato com uma volleyball viva.
  - vii. O aro não estava deslocado ou de alguma outra forma inutilizável (Consulte a regra 4.3.1 Pontuando através de um aro deslocado).
- B.** A volleyball se torna morta assim que um gol válido é marcado.
- C.** O(A) árbitro(a) principal deve confirmar que um gol é válido apitando um silvo longo e levantando os dois braços.
- D.** Qualquer outro gol válido feito depois que a flag foi legalmente capturada deve ser anulado (Consulte a regra 4.4.3 Jogadas quase simultâneas).

#### 4.1.2 Gol técnico

- A.** Uma jogada é considerada como gol técnico, e é pontuada como se a volleyball tivesse passado pelo aro, se uma das seguintes situações for verdadeira:
  - i. Um(a) jogador(a) dentro da sua própria área do(a) goleiro(a), que não seja o(a) goleiro(a), toca a volleyball com uma parte de si ou de seu equipamento que atravessa um aro pelo lado de onde a volleyball sairia.
  - ii. Um(a) jogador(a) dentro da sua própria área do(a) goleiro(a), que não seja o(a) goleiro(a), toca a volleyball, enquanto ela está passando por um aro, com uma parte de si ou de

seu equipamento que está posicionado no lado oposto do aro de onde a volleyball entrou e não está atravessando esse aro.

- B. Um(a) batedor(a) ou apanhador(a) que intencionalmente comete um gol técnico, cometeu um gol técnico intencional entre posições.

• **Penalidade: cartão vermelho** — gol técnico intencional entre posições

## 4.2. Retomando após um gol

### 4.2.1 Volleyball morta

Depois de um gol ser marcado e antes do jogo da volleyball ser retomado, a volleyball está morta.

- A. Qualquer jogador(a) da equipe do(a) goleiro(a) que estava defendendo pode carregar ou passar a volleyball morta para o(a) goleiro(a) na sua própria área do(a) goleiro(a), mas não pode interagir de outra forma com a volleyball morta.
  - i. Os(As) substitutos(as) podem passar a volleyball morta para o(a) goleiro(a) dessa maneira, mas sempre devem permanecer na área de substituição ou no banco enquanto o fazem.
- B. A equipe que estava atacando não pode pegar ou interagir intencionalmente com a volleyball morta, a menos que a esteja fornecendo ao(a) goleiro(a) a pedido da equipe que estava defendendo anteriormente.
  - i. A equipe que estava atacando pode escolher negar o pedido.
- C. Os(As) jogadores(as) não devem ser penalizados por jogar como se a volleyball estivesse viva antes da confirmação do gol.
  - i. Isso não se aplicará se for decidido que o(a) jogador(a) estava agindo com a intenção de afetar a retomada do jogo da volleyball.
- D. O(A) goleiro(a) que anteriormente estava na defesa pode solicitar que o(a) árbitro(a) entregue a volleyball.
- E. Se uma penalidade reverte a volleyball morta para a equipe que estava atacando, a volleyball se torna viva na retomada após a reversão.

• **Penalidade: cartão azul** — interagindo intencional e ilegalmente com a volleyball morta

### 4.2.2 Retomando com o goleiro

Se o(a) goleiro(a) que anteriormente estava na defesa for a primeira pessoa a ter a posse da volleyball morta após a confirmação de um gol, ela se torna viva, recomeçando o jogo da volleyball, uma

vez que o goleiro tenha a posse dela em qualquer parte da sua metade do campo.

- A. Se outra pessoa possuir a volleyball primeiro, o(a) goleiro(a) deve ter a posse da volleyball dentro da sua própria área do(a) goleiro(a) para torná-la viva.
- B. O(A) árbitro(a) principal deve apitar um silvo curto depois que o jogo da volleyball for retomada, com a posse pelo(a) goleiro(a).

### 4.3. Aros quebrados ou caídos

#### 4.3.1 Pontuando através de um aro deslocado

Ninguém pode pontuar por um aro que esteja deslocado. Um aro deslocado é definido por estar quebrado, fora do lugar, derrubado de qualquer forma, ou inutilizado.

- A. Se um aro está no processo de cair quando a volleyball o atravessa completamente, o gol ainda é válido.
  - i. Um aro caindo é considerado deslocado quando a circunferência toca o chão ou o aro de outra forma está, pelo menos temporariamente, em uma posição não vertical, inclusive em cima de um(a) jogador(a).
- B. As circunferências dos aros que estão viradas de uma forma que não estejam mais alinhados com a linha dos aros não estão deslocados e podem ser pontuados.
  - i. Os aros virados devem ser retornados à posição correta uma vez que jogadas ativas saiam da área.
- C. Um aro está quebrado quando o poste ou a circunferência quebram ou quando a circunferência se desconecta do poste.
- D. Se o(a) árbitro(a) principal determina que um aro está deslocado, ele(a) pode verbalmente declarar que o mesmo está deslocado.
- E. Um aro deslocado deve ser consertado e retornado à sua posição correta antes que um gol possa ser marcado neste aro novamente.

#### 4.3.2 Procedimento de aro deslocado

Quando o aro está deslocado, a jogada geralmente continua.

- A. Se um aro está deslocado e uma das seguintes situações ocorre, a partida deve ser interrompida.
  - i. Um aro quebrado representa uma ameaça para a segurança dos(as) jogadores(as).

- ii. Um aro quebrado requer peças extras ou um tempo longo para consertá-lo, e a equipe que defende este aro quebrado é a equipe que está atacando.
    - a. O(A) árbitro(a) principal pode esperar um momento calmo na partida para iniciar esta parada.
  - iii. Todos os três aros da mesma área do(a) goleiro(a) estão deslocados.
- B.** Todo aro deslocado deve ser restabelecido a sua posição apropriada durante qualquer parada.
- C.** Se a partida não é interrompida por um aro deslocado, ele deve ser consertado enquanto a jogada acontece longe da área.
- D.** O(A) portador(a) da volleyball pode requisitar que a partida seja interrompida para consertar o aro adversário que estiver deslocado, se o(a) portador(a) da volleyball estiver no seu próprio campo e não estiver em contato com nenhum(a) jogador(a) oponente.
- i. Se a requisição atender a todas as condições acima, o(a) árbitro(a) deve atender a requisição.

#### 4.3.3 Deslocando, girando e reposicionando os aros

- A.** Os(As) jogadores(a) não podem reposicionar os aros deslocados de seu oponente enquanto sua equipe é a que está atacando.
- B.** Os(As) jogadores(a) não podem de forma imprudente ou repetida deslocar os aros.
- i. Esta regra não se aplica nos seguintes casos:
    - a. Um aro é deslocado por uma bola lançada.
    - b. Um(a) jogador(a) da volleyball que está atacando, desloca um aro enquanto tenta uma pontuação contestada.
    - c. Um(a) jogador(a) desloca um aro em resultado de sua própria interação física com oponente.
  - ii. Se um(a) jogador(a) ilegalmente deslocar um aro enquanto tenta fazer um gol, esse gol não será invalidado pela penalidade por deslocar o aro.
- C.** Um(a) jogador(a) não pode intencionalmente deslocar um aro.
- D.** Um(a) jogador(a) não pode mover ou alterar um aro para afetar se uma volleyball irá passar através dele.
- **Penalidade: cartão azul** — reposicionar ilegalmente um aro adversário
  - **Penalidade: cartão azul** — deslocar repetidamente os aros sem intenção
  - **Penalidade: cartão amarelo** — deslocar um aro imprudentemente
  - **Penalidade: cartão vermelho** — deslocar um aro intencionalmente
  - **Penalidade: cartão vermelho** — mover ou alterar um aro para afetar se uma volleyball irá passar através dele

## 4.4. Determinando a captura da flag

### 4.4.1 Determinando a captura da flag

Trinta pontos serão concedidos à equipe do(a) apanhador(a) que apanhar a flag e a captura da flag for confirmada como válida.

**A.** A captura da flag é confirmada quando todas as seguintes situações forem verdadeiras:

- i. Um(a) apanhador(a) separou a bola da flag do shorts do(a) corredor(a) da flag e detém a posse única da bola da flag, no instante em que é separada do(a) corredor(a) da flag.
- ii. A bola da flag estava firmemente presa no shorts do(a) corredor(a) da flag antes da captura.
- iii. O(A) corredor(a) da flag não estava caído no momento da captura (Consulte a regra 8.4.1 Corredor(a) da flag caído(a)).
- iv. O(A) apanhador(a) não cometeu uma falta que resultou em uma penalidade de volta aos aros, cartão ou expulsão imediata, antes ou durante a captura.
- v. A captura não ocorreu entre uma falta que resultou em um cartão para qualquer um dos membros da equipe que capturou a flag e a hora que o cartão foi dado para o(a) jogador(a).
- vi. A captura não ocorreu entre o tempo em que a equipe que capturou cometeu interferência na terceira dodgeball e o momento em que a penalidade pela interferência na terceira dodgeball foi aplicada.
- vii. O(A) corredor(a) da flag não foi fisicamente impedido por nenhum(a) oficial da partida ou membro da equipe que capturou, de uma forma que possa ter contribuído para sua captura.
  - a. Impedimentos físicos causados exclusivamente pelas ações listadas em 6.3.1.A. ou (Interações do(a) apanhador(a) com o(a) corredor(a) da flag) devem ser ignorados, se essas ações foram executadas legalmente pelo(a) apanhador(a).
- viii. O(A) apanhador(a) não estava queimado no momento da captura.
- ix. Os(As) apanhadores(as) não removeram a flag do(a) corredor(a) simultaneamente.
- x. A partida estava em andamento quando a flag foi capturada.

### 4.4.2 Sinalizando a captura

- A.** Se o(a) árbitro(a) principal ou o(a) árbitro(a) da flag acreditam que a captura da flag possa ter sido válida, a partida deve ser paralisada.
- B.** Se a captura for confirmada, a equipe que capturou a flag recebe 30 pontos e o(a) árbitro(a) principal sinaliza se a partida acabou, ou prossegue para a prorrogação (Consulte a regra 3.5.1 Determinando a captura da flag).

#### 4.4.3 Jogadas quase simultâneas

- A.** Quando uma captura válida, e, uma falta da equipe que capturou a flag ou um gol válido de qualquer equipe ocorrem em rápida sucessão, o(a) árbitro(a) principal deve determinar o que ocorreu primeiro, baseando-se nas evidências disponíveis.
- i. Apenas declarações dos(as) oficiais da partida devem ser tratadas como evidência.
  - ii. Se um gol válido tiver sido marcado depois de uma captura da flag válida, o gol não será levado em consideração para determinar se a partida terminará ou prosseguirá para a prorrogação.
    - a. Se a captura da flag encerraria a partida, o gol deve ser anulado.
    - b. Se a partida seguir para a prorrogação, o gol será contado após o placar alvo ser determinado. O gol será considerado como tendo sido marcado durante a prorrogação, e não é levado em consideração para a definição do placar alvo.
  - iii. Se uma captura da flag válida ocorreu antes de uma falta, a captura deve ser validada.
  - iv. Se, e somente se, não houver nenhuma evidência confiável disponível de qual jogada aconteceu primeiro, o(a) árbitro(a) principal pode declarar que elas ocorreram simultaneamente.
    - a. Se uma falta que anularia a captura da flag ocorreu simultaneamente com uma captura válida, essa captura deve ser anulada.
    - b. Se um gol válido e uma captura da flag válida forem declarados simultâneos, o gol deve ser tratado como ocorrido primeiro.



# 5. Dodgeballs e efeito queimada

## 5. DODGEBALLS E EFEITO QUEIMADA

### 5.1. Montado no bastão

#### 5.1.1 Montando no bastão

Todos(as) os(as) jogadores(as) devem estar montados(as) em um bastão para participarem da partida.

- A. Para montar no bastão, o(a) jogador(a) deve tê-la entre suas pernas e tocando alguma parte de seu corpo.
- B. O(A) jogador(a) permanece montado(a), a não ser que um dos seguintes casos ocorra:
  - i. Seu bastão (ou braço que estiver segurando o bastão) não cruza mais o espaço entre suas pernas.
  - ii. O(A) jogador(a) perde o contato com seu bastão.
  - iii. Seu bastão esteja plano no chão sem que a mão do(a) jogador(a) esteja debaixo do bastão.

#### 5.1.2 Desmontar

Se um(a) jogador(a) desmontar durante a partida, ele(a) está imediatamente queimado(a) e deve seguir o procedimento de queimada.

- A. Se um(a) jogador(a) desmontar devido a ações ilegais de um(a) oponente, um(a) oficial pode permitir que o(a) jogador(a) remonte imediatamente e continue a jogar. Se o(a) jogador(a) não remontar imediatamente, ele(a) deve seguir o procedimento de queimada.

### 5.2. Queimando jogadores(as)

#### 5.2.1 Tornando-se queimado(a)

- A. Um(a) jogador(a) se torna "queimado(a)" quando qualquer um dos casos seguintes ocorrer:
  - i. O(A) jogador(a) desmontar.
  - ii. O(A) jogador(a) for atingido por uma dodgeball viva adversária.
    - a. Isso inclui ser atingido no cabelo, roupas ou equipamento que não seja uma bola do jogo.
    - b. O termo "queimado(a)" é usado para indicar que um(a) jogador(a) está queimado(a) após ser atingido(a) por uma dodgeball viva.

- c. Os(As) seguintes jogadores(as) não são queimados(as) quando atingidos por uma dodgeball viva adversária:
    - 1. Goleiros(as) protegidos(as) (Consulte a regra 7.2.2 Poderes específicos do(a) goleiro(a)).
    - 2. Batedores(as) com imunidade à queimada (Consulte a regra 5.5.2 Imunidade à queimada).
    - 3. Jogadores(as) em procedimento de retorno enquanto estavam fora do campo para recuperar uma bola (Consulte a regra 7.5.4 Procedimento de retornar ao campo).
  - d. Batedores(as) que não estejam imunes podem adiar a desmontada para tentar agarrar a dodgeball que os atingiu antes que ela se torne morta (Consulte a regra 5.4.3 Batedor(a) atingido(a)).
- B.** Os(As) jogadores(as) devem seguir imediatamente o procedimento de queimada quando queimados(as) (Consulte a regra 5.3.1 Procedimento de queimada).
- i. Jogadores(as) não devem ignorar deliberadamente estarem queimados(as).
- **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar deliberadamente estar queimado(a)

### 5.2.2 Dodgeball viva

Para que o efeito de queimada ocorra, a dodgeball deve estar viva.

- A.** Para estar viva, uma dodgeball:
- i. Deve:
    - a. Ser arremessada, chutada ou propelida intencionalmente por um batedor(a) ou
    - b. Ser solta intencionalmente por um(a) batedor(a) quando não for exigido que ela seja solta por alguma regra.
  - ii. Não deve ter entrado em contato com um(a) oponente no momento em que foi solta, ou ao terminar de ser propelida.
  - iii. Não deve ter tocado o solo, saído de campo ou sido agarrada.
    - a. Nesses casos, a dodgeball está viva até que a ação indicada tenha ocorrido.
  - iv. Não deve ter sido derrubada pelo corpo de um oponente, outra dodgeball ou volleyball.
- B.** Qualquer dodgeball que não esteja viva é considerada "morta".

### 5.2.3 Dodgeballs seguradas

- A.** Um(a) batedor(a) não pode tentar enganar um(a) oponente tocando-o(a) com uma dodgeball segurada.
- i. Contatos acidentais com uma dodgeball segurada não devem ser penalizados.
- **Penalidade: cartão azul** — tocar ilegalmente um(a) oponente com uma dodgeball segurada

### 5.2.4 Fogo amigo

Um(a) jogador(a) não pode ser queimado por uma dodgeball que tenha sido feita viva por ele(a) mesmo(a) ou por um(a) companheiro(a) de equipe.

### 5.2.5 Chamadas de salvo

Se um(a) jogador(a) for atingido por uma dodgeball que não pode queimá-lo(a), o(a) árbitro(a) deve dar a chamada de "salvo(a)" ou "limpo(a)" para esse(a) jogador(a), a não ser que ele(a) seja queimado(a) de outra maneira.

- A. Jogadores(as) atingidos(as) por uma dodgeball devem desmontar e começar o procedimento de queimada imediatamente (a não ser que esse(a) jogador(a) seja um(a) batador(a) atingido(a) tentando agarrar a dodgeball viva).
  - i. Se o(a) jogador(a) ser atingido(a) por uma dodgeball, e não houver uma chamada de "salvo(a)" ou "limpo(a)" por um(a) oficial, esse(a) jogador(a) está desmontado(a).
- B. Se o(a) jogador(a) desmontar após ser atingido(a) por uma dodgeball, mas houver uma chamada de "salvo(a)" ou "limpo(a)", esse(a) jogador(a) pode remontar sob a diretiva de um(a) oficial e continuar a jogar.
  - i. Se o(a) jogador(a) não remontar rapidamente com a diretiva do(a) oficial, então o(a) jogador(a) deve completar o procedimento de queimada.
- C. Se o(a) jogador(a) não iniciar imediatamente o procedimento de queimada, uma penalidade pode ser aplicada.
  - i. Se a última chamada do acerto da dodgeball for "salvo(a)" ou "limpo(a)", a jogada deve continuar e nenhuma penalidade deve ser aplicada.
  - ii. Se um(a) oficial der uma chamada de "salvo(a)" ou "limpo(a)", mas a chamada mudar para "queimado(a)", o(a) jogador(a) não receberá nenhuma penalidade por não desmontar, desde que responda à chamada de "queimado(a)" desmontando.
  - iii. Se nenhum(a) árbitro(a) deu uma chamada de "salvo(a)" ou "limpo(a)" ao(a) jogador(a) e a decisão final daquele acerto da dodgeball for "queimado(a)", será considerado que o(a) jogador(a) está intencionalmente ignorando a queimada.
    - a. Se o(a) oficial acreditar que o(a) jogador não sabia que a dodgeball o(a) tocou, então o(a) oficial pode tratar isso como uma queimada despercebida (Consulte a regra 5.3.4 Queimada despercebida).
      - 1. A crença de um(a) jogador(a) de que está salvo do acerto da dodgeball não deve ser levada em consideração ao determinar qualquer penalidade apropriada.

- **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar deliberadamente estar queimado(a)

### 5.2.6 Queimadas na cabeça

Uma queimada na cabeça ocorre quando um(a) jogador(a) lança uma dodgeball e o primeiro contato que ela faz depois de ser lançada é com a cabeça ou pescoço de um(a) adversário(a).

- A.** Uma queimada na cabeça é ilegal, a não ser que qualquer um dos seguintes casos se aplique:
- O(A) jogador(a) atingido(a) muda a velocidade ou direção de sua cabeça depois que o(a) batedor(a) começa o movimento final da tentativa de queimada e, como resultado, coloca sua cabeça na trajetória da dodgeball.
  - Acerta de raspão ou faz contato com a cabeça com uma força insignificante.
  - É propelida sem uso de força excessiva quando o(a) jogador(a) adversário está a aproximadamente 5 metros, ou se o(a) jogador(a) acertado está mais distante que isso.

- B.** Qualquer queimada ilegal na cabeça que é usada força excessiva deve ser penalizado como queimada na cabeça com força excessiva.

- **Penalidade: cartão amarelo** — queimada ilegal na cabeça
- **Penalidade: cartão vermelho** — queimada na cabeça com força excessiva

## 5.3. Procedimento de queimada

### 5.3.1 Procedimento de queimada

Os(As) jogadores(as) queimados(as) permanecem queimados(as) até que conclua o seguinte procedimento, em ordem:

- A.** Imediatamente abrir mão da posse de qualquer bola, largando-a, e desmontando do bastão.
- O(A) jogador(a) não deve passar, lançar, rolar ou chutar a bola, a menos que seja para completar um movimento natural já iniciado (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).
  - Uma dodgeball solta dessa forma está morta.
  - Uma volleyball solta dessa forma é não pontuável.
- B.** Tocar em um de seus próprios aros.
- O(A) jogador(a) deve tocar na circunferência do aro ou no poste, não na base do aro.
  - O(A) jogador(a) deve tocar no aro com alguma parte de seu corpo, não com o bastão.
  - O aro não pode ser deslocado.

- C.** Remontar no bastão antes de sair da imediação dos aros.

- **Penalidade: repetir procedimento** — violação do procedimento de queimada
- **Penalidade: cartão amarelo** — violação do procedimento de queimada intencional ou repetidamente

### 5.3.2 Jogadores(as) queimados(as)

Jogadores(as) queimados(as) não devem interagir com o jogo e portanto devem:

- A. Não fazer qualquer jogada.
  - B. Não propelir ou, de outra forma, jogar com qualquer bola da partida, fora casos de movimento natural (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).
    - i. Se o(a) jogador(a) propelir uma bola de forma ilegal, imediatamente após o(a) jogador(a) ser queimado(a), isso será julgado como uma violação de movimento natural.
  - C. Soltar qualquer bola que estiver em sua posse no momento.
  - D. Esforçar-se para evitar interações com outros(as) jogadores(as).
  - E. Não ser substituído(a) enquanto o jogo estiver em andamento.
- **Penalidade: cartão azul** — interagir com a partida ilegalmente enquanto queimado(a)

### 5.3.3 Fazer contato sendo um jogador(a) queimado(a)

- A. Um(a) jogador(a) queimado(a) não pode iniciar nenhum contato físico, exceto um contato acidental.
    - i. Se um(a) jogador(a) estiver no movimento final para fazer um contato antes de ser queimado(a), ele(a) pode completar o movimento se o mesmo não puder ser efetivamente interrompido.
      - a. O(A) jogador(a) ainda deve agir imediatamente para cessar esse contato, de acordo com as disposições da regra 5.3.3.B..
      - b. Se um(a) jogador(a) der vários passos entre ser queimado(a) e iniciar o contato com um(a) oponente, então esse contato é ilegal.
    - ii. Se um(a) jogador(a) iniciar um empurrão, parede, wrap, ou aplicar carga depois de se tornar queimado(a) ao desmontar, isso configura iniciar contato ilegal enquanto queimado(a).
  - B. Se um(a) jogador(a) for queimado(a) enquanto já estiver em contato com um(a) oponente, ele(a) deve imediatamente agir para cessar o contato com segurança e com o menor efeito razoavelmente possível sobre o oponente.
    - i. Não fazer isso configura continuar contato ilegal enquanto queimado(a).
    - ii. Se o(a) jogador(a) estava queimado por desmontar e então adiciona força ao contato fazendo com que seu(a) oponente caia no chão, esse(a) jogador(a) deve ser penalizado(a), independentemente de haver tempo suficiente para reagir ao desmonte ou não.
- **Penalidade: cartão azul** — continuar contato ilegal enquanto queimado(a)
- **Penalidade: cartão amarelo** — iniciar contato ilegal enquanto queimado(a)

### 5.3.4 Queimada despercebida

Se um(a) jogador(a) acidentalmente continuar a jogar após desmontar ou ser queimado:

- A. O(A) árbitro(a) deve informar verbal e visualmente ao(a) jogador(a) que ele(a) foi queimado(a).
  - B. O(A) árbitro(a) pode interromper a partida para informar ao(a) jogador(a) que foi queimado(a).
    - i. Se isso ocorrer, qualquer bola em posse do(a) jogador(a) quando a partida parou é revertida à equipe adversária.
  - C. Se um(a) jogador(a) afetar a partida sem saber que desmontou ou foi queimado(a), ele(a) será penalizado(a) por afetar a partida enquanto despercebidamente queimado(a).
    - i. Se o(a) jogador(a) fizer um contato legal sem saber que foi queimado(a), ele(a) estará sujeito(a) apenas a esta penalidade para esse contato.
    - ii. Se um(a) jogador(a) propelir uma bola em violação às regras de movimento natural imediatamente após ser queimado(a), ele(a) não estará sujeito a esta penalidade por essa propulsão (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).
- **Penalidade: cartão azul** — afetando a partida enquanto despercebidamente queimado(a)

## 5.4. Redirecionando e agarrando dodgeballs vivas

### 5.4.1 Bloqueando e rebatendo dodgeballs

Um(a) jogador(a) com a posse de uma bola pode tentar bloquear ou rebater uma dodgeball viva com a bola em sua posse:

- A. A bola segurada pode ser usada para rebater ou, de outra forma, propelir a dodgeball que se aproxima.
  - B. Um bloqueio ou rebatida não afeta o estado da dodgeball viva.
  - C. Uma volleyball morta não pode ser usada intencionalmente para interagir com uma dodgeball.
  - D. Os(As) jogadores(as) não podem usar intencionalmente uma bola segurada para interagir com uma dodgeball morta ou uma dodgeball feita viva por um colega de equipe.
    - i. Se o(a) árbitro(a) determinar que o(a) jogador(a) não estava razoavelmente ciente de que a dodgeball estava morta ou foi feita viva pelo seu colega de equipe e a jogada era legal, o(a) jogador(a) não deve ser penalizado.
- **Penalidade: cartão azul** — rebatida ilegal
- **Penalidade: cartão azul** — bloqueio ilegal

### 5.4.2 Golpeando dodgeballs

Qualquer tentativa de golpear ou de outra forma intencional, propelir uma dodgeball viva, exceto através do uso de outra bola, é considerado golpear uma dodgeball.

- A.** Batedores(as) geralmente podem golpear ou fazer qualquer tentativa para alterar o curso de uma dodgeball viva.
  - i. Um(a) batedor(a) acertado(a) não pode golpear nenhuma dodgeball, exceto como parte de uma tentativa de agarrá-la (Consulte a regra 5.4.3 Batedor(a) atingido(a)).
  - ii. Um(a) batedor(a) que está em posse de uma dodgeball não pode golpear outra dodgeball.
    - a. Essa regra não proíbe rebater uma dodgeball viva com uma dodgeball segurada (Consulte a regra 5.4.1 Bloqueando e rebatendo dodgeballs).
  - iii. Se a dodgeball já estava viva, permanece viva para a equipe original.
    - a. Se a equipe adversária fez a dodgeball viva, o(a) batedor(a) que golpeou a dodgeball se torna um batedor(a) atingido.
- B.** Artilheiros(as) e apanhadores(as) não podem golpear dodgeballs em nenhum momento.
  - i. Essa regra não proíbe rebater uma dodgeball viva segurando uma volleyball (Consulte a regra 5.4.1 Bloqueando e rebatendo dodgeballs).
  - ii. Essa regra não proíbe proteger alguém (Consulte a regra 7.1.2 Interações com bolas de outra posição).
- C.** Se um(a) jogador(a) está repetidamente rebatendo dodgeballs de forma ilegal, a chamada não pode ser de sem dano sem falta.

● **Penalidade:** **cartão azul** — rebatida ilegal de dodgeball

### 5.4.3 Batedor(a) atingido(a)

Um(a) batedor(a) não imune é um(a) batedor(a) atingido(a), ao invés de queimado(a), do momento em que é atingido(a) por uma dodgeball viva adversária até que se torne uma dodgeball morta. Um(a) batedor(a) atingido(a) está sujeito(a) às seguintes restrições:

- A.** Um(a) batedor(a) atingido(a) é incapaz de fazer uma dodgeball viva.
- B.** Um(a) batedor(a) atingido(a) deve imediatamente soltar qualquer dodgeball que estiver segurando.
  - i. O(A) jogador(a) não deve passar, lançar, rolar ou chutar a dodgeball, a menos que seja para completar um movimento natural já iniciado (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).
  - ii. Falhar em soltar a dodgeball é uma violação de batedor atingido.

- C. O(A) batedor(a) atingido(a) deve tentar agarrar a dodgeball viva que o(a) atingiu ou seguir imediatamente o procedimento de queimada.
    - i. É permitido ao(a) batedor(a) propelir a dodgeball para mais longe no ar, no processo de tentar agarrá-la.
    - ii. Após atingido(a), qualquer tentativa intencional do(a) batedor(a) atingido(a) para mudar a direção de alguma dodgeball, de maneira que não seja na tentativa de agarrar a dodgeball que o(a) atingiu, é uma violação de batedor(a) atingido(a).
  - D. Se um(a) batedor(a) atingido(a) fizer qualquer ação além das descritas nesta regra, ele(a) estará sujeito(a) as mesmas regras e penalidades pelas ações de um(a) jogador(a) queimado(a).
  - E. Se um(a) batedor(a) atingido(a) agarrar a dodgeball antes que ela se torne morta, esse(a) batedor(a) não estará sujeito(a) ao efeito queimada.
    - i. Um(a) batedor(a) atingido(a) ainda pode sofrer o efeito queimada de todas as dodgeballs vivas propelidas por adversários(as) que o(a) acertarem enquanto ele(a) é um(a) batedor(a) atingido(a) a menos que ele(a) agarre essas dodgeballs antes de se tornem mortas.
  - F. Um(a) batedor(a) atingido(a) que falhe em agarrar a dodgeball antes que ela se torne morta está queimado(a) e deve imediatamente iniciar o procedimento de queimada.
- **Penalidade: cartão azul** — violação de batedor(a) atingido(a)

## 5.5. A terceira dodgeball e a imunidade à queimada

### 5.5.1 A terceira dodgeball

Quando uma equipe estiver em posse de duas dodgeballs e a dodgeball remanescente estiver sem posse e morta, a dodgeball morta e livre se torna a terceira dodgeball.

- A. Esta bola permanece como terceira dodgeball até que ocorra uma das seguintes situações:
  - i. A equipe em posse da dodgeball faça uma tentativa razoável de queimada.
  - ii. A equipe em posse perde uma dodgeball diretamente devido às ações de um(a) jogador(a) adversário(a).
  - iii. A equipe sem uma dodgeball ganha a posse de qualquer dodgeball.
- B. Jogadores(as) da equipe em posse da dodgeball não podem cometer interferência na terceira dodgeball.
  - i. É uma interferência na terceira dodgeball quando:
    - a. Um(a) jogador(a) da equipe em posse das duas dodgeballs toma posse ou, de qualquer forma, tente mover a terceira dodgeball.
    - b. Um(a) jogador(a) da equipe em posse de duas dodgeballs impede ou atrasa a outra equipe de pegar a terceira dodgeball movendo-se de forma contínua ou intencional em seu caminho.

- ii. As duas dodgeballs revertidas pela interferência na terceira dodgeball são escolhidas a critério do(a) árbitro(a), mas geralmente deve incluir a terceira dodgeball.
- iii. A jogada deve ser parada a fim de aplicar a penalidade por interferência com a terceira dodgeball.
  - a. Os(As) oficiais podem atrasar a parada em uma situação de vantagem ou penalidade atrasada, conforme apropriado.

● **Penalidade: volta aos aros, reversão de volleyball, e dupla reversão de dodgeball** — interferência na terceira dodgeball

### 5.5.2 Imunidade à queimada

Quando existir uma terceira dodgeball, um(a) batedor(a) da equipe sem dodgeball pode levantar uma mão sobre seu ombro, com o punho fechado, para pedir imunidade à queimada.

- A. É um pedido de imunidade impróprio se um(a) jogador(a) reivindicar imunidade quando a equipe adversária tem duas dodgeballs, mas:
  - i. A dodgeball remanescente ainda está viva.
  - ii. A terceira dodgeball foi lançada pelo(a) jogador(a) sem tentar queimar um oponente.
  - iii. O(A) outro(a) batedor(a) de sua equipe também está pedindo imunidade.
    - a. Se os(as) dois(as) batedores(a) da equipe tentarem pedir imunidade, um(a) deles(as) deve baixar seu punho para evitar uma penalidade. Se nenhum(a) batedor(a) abaixar o punho, apenas um(a) deve ser penalizado(a).
- B. É um pedido de imunidade inválido se um(a) batedor(a) reivindicar imunidade quando não existir terceira dodgeball, a menos que a equipe adversária tenha duas dodgeballs e a dodgeball remanescente é uma dodgeball viva.
  - i. Se o pedido foi involuntariamente inválido, e não afetou a partida, o(a) jogador(a) pode ser penalizado por pedido de imunidade inválido menor.
- C. O(A) batedor(a) com imunidade não é imune à dodgeball feita viva antes do seu pedido de imunidade.
- D. Se um(a) oponente(a) começa o movimento final do movimento natural em uma tentativa de queimada antes que o(a) batedor(a) imune perca sua imunidade, o(a) batedor(a) que estava imune não pode ser queimado(a) por essa tentativa.
- E. Se um(a) batedor(a) imune abrir o punho, ou o colocá-lo abaixo da linha do ombro, ele(a) deve perder a imunidade até que retorne o punho fechado acima da linha do ombro.
  - i. Enquanto o(a) batedor(a) imune está diretamente tentando pegar a terceira dodgeball, esse(a) batedor(a) continua imune até que tenha a posse da terceira dodgeball, mesmo que seu punho seja abaixado durante o processo.
  - ii. Perder a imunidade dessa maneira não libera o(a) jogador(a) das obrigações em 5.5.3 Limitações da imunidade.

- **Penalidade: volta aos aros** — pedido de imunidade impróprio
- **Penalidade: volta aos aros** — pedido de imunidade inválido menor
- **Penalidade: cartão azul** — pedido de imunidade inválido

### 5.5.3 Limitações da imunidade

Após pedir imunidade legalmente:

- A.** O(A) batedor(a) deve direta e imediatamente agir para ganhar a posse da terceira dodgeball.
  - i. O(A) batedor(a) pode se aproximar da bola por qualquer direção que preferir.
  - ii. Fazer qualquer outra ação enquanto imune é uma violação de imunidade.
- B.** O(A) batedor(a) mantém as limitações acima até que ocorra um dos seguintes
  - i. Não existe mais uma terceira dodgeball
    - a. Se o status da terceira dodgeball mudar, o(a) batedor(a) imune perde imediatamente a imunidade e deve abaixar a mão.
  - ii. O(A) batedor(a) desmonta.
  - iii. Outra dodgeball fica sem posse.
    - a. O(A) jogador(a) deve desistir da sua imunidade para tentar ganhar a posse da nova dodgeball sem posse.
    - b. Se o(a) jogador(a) escolher manter a sua imunidade, ele(a) deve continuar sua tentativa de ganhar a posse da terceira dodgeball.

- **Penalidade: cartão azul** — violação de imunidade

## 5.6. Movimento natural

### 5.6.1 Movimento natural

Quando um(a) jogador(a) é queimado(a) ou se torna um(a) batedor(a) atingido(a), esse(a) jogador(a) pode terminar um único movimento natural que já havia começado, se esse movimento não puder ser razoavelmente interrompido.

### 5.6.2 Condições do movimento natural

- A.** Para que um movimento seja chamado de natural ao propelir uma bola, as seguintes condições se aplicam:
  - i. O(A) jogador(a) deve soltar qualquer bola em posse como parte do movimento natural iniciado antes de ser queimado(a).
    - a. Qualquer movimento iniciado após o(a) jogador(a) ser queimado(a) não se qualifica como um movimento natural.

- ii. O(A) jogador(a) já deve estar em contato com a bola ao ser queimado(a).
  - B.** Se um(a) jogador(a) propeler uma bola imediatamente após ser queimado sem atender às condições acima para um movimento natural, é uma violação de movimento natural.
  - C.** Uma dodgeball liberada ao completar o movimento natural é considerada morta.
  - D.** Para o uso desta regra, um(a) batedor(a) atingido(a) é tratado(a) como queimado(a).
- **Penalidade: reversão** — violação não intencional de movimento natural
  - **Penalidade: cartão amarelo** — violação intencional de movimento natural

### 5.6.3 Volleyball não pontuável

Se um(a) jogador(a) está tocando a volleyball quando é queimado(a) e a solta ou de outra forma a propele de acordo com o movimento natural, a volleyball se torna uma volleyball não pontuável.

- A.** Uma volleyball não pontuável não pode resultar em um gol, mesmo se a volleyball passar inteiramente por um aro.
- B.** A volleyball permanece viva e o jogo continua normalmente.
- C.** A volleyball se torna pontuável novamente assim que ocorrer uma das seguintes situações:
  - i. É tocada por um(a) artilheiro(a) elegível da mesma equipe do(a) jogador(a) que a soltou.
  - ii. Qualquer jogador(a) tem a sua posse.



# 6. Contato físico e interações

## 6. CONTATO FÍSICO E INTERAÇÕES

### 6.1. Interações Gerais

#### 6.1.1 Contato físico ilegal

As seguintes formas de contato físico são sempre ilegais, a menos que o contato seja determinado pelo(a) árbitro(a) como acidental:

- A. Contato intencional com um(a) jogador(a) de outra posição.
- B. Contato intencional com o(a) corredor(a) da flag, exceto para apanhadores(as).
- C. Chutar um(a) oponente.
- D. Fazer contato forçado usando a cabeça.
- E. Fazer contato com a cabeça, o pescoço ou a virilha de um(a) adversário.
- F. Iniciar contato ou exercer força em um(a) adversário(a) na região dos joelhos ou abaixo.
- G. Dar uma rasteira em um(a) adversário(a).
- H. "Dar carrinho", deslizar ou mergulhar contra um(a) adversário(a).
- I. Pular, saltar ou subir em qualquer jogador(a).
- J. Levantar intencionalmente ou continuar a segurar outro(a) jogador(a) fora do chão, seja um(a) adversário(a) ou um colega de equipe.
- K. Segurar o bastão ou a roupa de um(a) oponente.
- L. Tentar roubar a volleyball, ou entrar em contato, ou interagir de outra forma com um(a) goleiro(a) adversário(a) protegido(a) que está com posse exclusiva da volleyball (Consulte a regra 7.2.2 Poderes específicos do(a) goleiro(a)).

● **Penalidade: penalidade de contato padrão** — contato físico ilegal

#### 6.1.2 Marcações

Uma marcação é quando um(a) jogador(a) chega a uma posição legal no campo no caminho de um(a) jogador(a) adversário com o propósito de desacelerá-lo(a) ou fazê-lo(a) mudar de direção sem inicialmente se envolver em um empurrão, uma carga ou um wrap.

- A. Uma marcação é considerada como definida quando o(a) jogador(a) que marca se posiciona antecipadamente no caminho de seu oponente.

- B.** Todas as marcações estão sujeitas às seguintes regras e restrições, independentemente se um dos(as) jogadores(a) envolvidos tem ou não uma bola:
- i. É ilegal marcar um(a) jogador(a) de outra posição.
  - ii. É ilegal estender um único ponto do corpo durante uma marcação, como o cotovelo ou a ponta do ombro, fazendo com que o(a) jogador(a) marcado colida com os mesmos.
  - iii. Se o(a) jogador(a) iniciar o contato ao invés de ser atingido(a), isso não será considerado uma marcação.
  - iv. Os pés do(a) jogador(a) não precisam estar plantados para que a jogada seja considerada legal.
    - a. Se o(a) jogador(a) que está marcando estiver se movendo diretamente para seu(a) oponente durante a marcação e o contato for forçado, a jogada será considerada uma carga.
- C.** Se nenhum(a) dos(as) jogadores(as) tiver posse de uma bola, as seguintes restrições se aplicam, além das restrições gerais de marcação:
- i. Uma marcação por trás deve inicialmente dar ao(a) jogador(a) marcado(a) um passo de distância para que ele(a) possa parar e/ou mudar de direção.
  - ii. Uma marcação em um(a) jogador(a) em movimento deve ser definida com tempo suficiente para que o(a) jogador(a) pare e/ou mude de direção, conforme determinado pela velocidade do(a) jogador(a) marcado(a) no momento em que a marcação é definida, não pela percepção real da marcação.
  - iii. O(A) jogador(a) marcado(a) deve fazer todos os esforços possíveis para evitar aplicar uma carga no(a) jogador(a) que o(a) estiver marcando, seja diminuindo a velocidade para que o início do contato não seja forte ou evitando completamente o(a) jogador(a) adversário(a).
    - a. Contato acidental não deve ser penalizado.
- D.** Se um(a) jogador(a) marcado(a) reagir à marcação mudando seu caminho, qualquer movimento para entrar de novo no caminho será considerado uma nova marcação.
- E.** Um(a) jogador(a) que aplicar carga em uma marcação ilegal não será penalizado desde que não aumente sua força em resposta à marcação.

● **Penalidade: penalidade de contato padrão** — marcação ilegal

● **Penalidade: penalidade de contato padrão** — aplicar carga ilegalmente em um marcador

### 6.1.3 Chutando uma bola em disputa

Geralmente é legal chutar uma bola que um(a) adversário(a) está tentando disputar. As seguintes regras se aplicam:

- A.** Um(a) jogador(a) deve não chutar nenhum(a) adversário(a).
- B.** Chutar uma bola que um(a) oponente(a) está tocando com a mão é um chute perigoso.

- C. Se o(a) árbitro(a) determinar que o chute de um(a) jogador(a) teria sido ilegal se o(a) adversário(a) não tivesse reagido ao chute ao sair do caminho ativamente, o chute deve ser considerado um chute perigoso.
- D. Se o(a) árbitro determinar que o(a) jogador(a) chutado(a) ou quase chutado(a) tenha sido culpado(a) por ter sido chutado(a) ou quase chutado(a) porque se moveu tardiamente em direção ao chute, não é considerado falta nesta regra.

- **Penalidade: cartão amarelo** — chute perigoso
- **Penalidade: cartão amarelo** — chutar um oponente
- **Penalidade: cartão vermelho** — chute ilegal, violento ou grave

#### 6.1.4 Carrinhos e mergulhos

Os(As) jogadores(as) podem dar carrinhos ou mergulhos. Entretanto, é ilegal:

- A. Dar um mergulho ou carrinho em um(a) oponente.
- B. Dar um mergulho ou carrinho diretamente na direção de um(a) oponente de forma que faça-o(a) alterar seu movimento para evitar o contato.
- C. Um(a) jogador(a) que esteja se dirigindo a uma bola não é considerado como dando um carrinho ou mergulho.
- D. Mergulhos ou carrinhos que não violem as condições citadas acima (ex: em movimento ombro a ombro) e que não sejam imprudentes, perigosos, ou de qualquer outra forma ilegais são considerados legais.

- **Penalidade: penalidade de contato padrão** — carrinho ilegal
- **Penalidade: penalidade de contato padrão** — mergulho ilegal

#### 6.1.5 Saltar sobre um(a) oponente

Pular ou mergulhar completamente sobre uma pessoa é considerado como saltar sobre um(a) oponente.

- A. É ilegal que um(a) jogador(a) salte ou tente saltar sobre uma pessoa que não esteja fazendo contato com o chão com qualquer parte do corpo que não sejam seus pés.
  - i. Se o(a) jogador(a) foi forçado a saltar de forma ilegal sobre um(a) oponente, por conta de um movimento inesperado do(a) oponente para evitar um contato mais perigoso, o salto não deve ser penalizado.
- B. Se um(a) jogador(a) pula sobre uma pessoa para ultrapassá-la, incluindo mas não se limitando a tentar lançar uma bola ou apanhar a flag, e essa pessoa volta ao chão mas não ultrapassa

o(a) oponente, esse movimento não deverá ser classificado como um salto sobre um(a) oponente.

i. Se um(a) jogador(a) tentar pular ou mergulhar completamente sobre uma pessoa e falhar, o movimento deverá ser classificado como tentativa de salto sobre o(a) oponente.

**C.** Se um(a) jogador(a) pular sem tentar saltar sobre o(a) oponente mas cair sobre outra pessoa devido a um contato recebido enquanto estava no ar, o movimento não deverá ser classificado como um salto sobre o(a) oponente.

• **Penalidade: cartão amarelo** — saltar ou tentar saltar sobre um(a) oponente de forma ilegal

• **Penalidade: cartão vermelho** — saltar sobre um(a) oponente de forma violenta ou grave

### 6.1.6 Contato através de um(a) colega de equipe

**A.** É ilegal que qualquer jogador(a) faça um contato primário com um(a) colega de equipe com a intenção de causar ou de qualquer outra forma afetar o contato físico do(a) colega com um(a) oponente.

**B.** Contatos acidentais ou secundários através de um(a) colega de equipe não deverão ser penalizados.

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — contato ilegal por meio de um colega de equipe

### 6.1.7 Recebedor(a) Indefeso(a)

Um(a) recebedor(a) que está no processo de pegar uma bola que estiver no ar é considerado um(a) recebedor(a) indefeso(a).

**A.** Um(a) recebedor(a) não precisa deixar o chão para ser considerado um(a) recebedor(a) indefeso(a).

**B.** Um(a) recebedor(a) no ar permanece indefeso(a) até que suas pernas tenham absorvido o choque da aterrissagem após ganhar a posse exclusiva e completa da bola ou abandonar a tentativa de pegá-la.

**C.** Um(a) recebedor(a) indefeso(a) não pode ser empurrado(a), receber wrap, carga ou tackle de qualquer adversário(a).

**D.** Um(a) jogador(a) que, de acordo com o julgamento do(a) árbitro(a), tiver lançado a bola para si mesmo em uma tentativa de causar um cartão por contato ilegal com um(a) recebedor(a) indefeso(a), não será considerado(a) um(a) recebedor(a) indefeso(a) nesta jogada.

**E.** Contato acidental que resulte de tentativas de jogar a bola não será penalizado sob esta regra.

i. Se o(a) jogador(a) que efetuou o contato estava tentando aplicar força diretamente ao(a) recebedor(a) indefeso(a), este contato será considerado como não acidental.

- **Penalidade: cartão amarelo** — contato ilegal com um(a) recebedor(a) indefeso(a)
- **Penalidade: cartão vermelho** — aplicar carga em um(a) recebedor(a) indefeso(a)
- **Penalidade: cartão vermelho** — aplicar tackle em um(a) recebedor(a) indefeso(a)

### 6.1.8 Roupada de Bola

Uma roupada de bola consiste na tentativa de um(a) jogador(a) tirar a bola das mãos de um(a) oponente, seja arrancando ou cutucando-a para sua soltura.

- A.** Um(a) jogador(a) pode tentar roubar a bola de um(a) oponente enquanto está em situação de wrap.
- B.** Um(a) jogador(a) não deve bater ou socar a bola para tentar roubá-la.
- C.** Para propósitos apenas do contato entre o(a) jogador(a) roubando a bola e o(a) jogador(a) sendo roubado(a), o(a) jogador(a) sendo roubado(a) é considerado(a) tendo posse completa da bola durante o roubo até o momento em que perca o contato direto com a bola.

- **Penalidade: penalidade de contato padrão** — tentativa ilegal de roupada de bola.

### 6.1.9 Ponto inicial de contato

O(A) jogador(a) não deve fazer o primeiro contato por trás do(a) oponente ao empurrar, aplicar carga, wrap ou uma parede.

- A.** O contato deve ser iniciado pela frente do torso do(a) oponente.
  - i. A frente do torso é definida por um plano reto dividindo o(a) jogador(a) ao meio a partir do meio de seus dois ombros.
  - ii. Para ser considerado à frente do(a) oponente, o umbigo do(a) jogador(a) iniciando o contato deve estar à frente deste plano reto quando o contato é iniciado.
  - iii. Enquanto o corpo do(a) jogador(a) fazendo o contato estiver posicionado dessa maneira, o contato pode ocorrer em qualquer parte legal do corpo do(a) oponente, seja seu torso, seus braços ou suas pernas acima do joelho.
- B.** Se o(a) jogador(a) estiver abaixado(a) no processo para tentar pegar uma bola (incluindo após se levantar), ou enquanto está no processo de se levantar após estar caído(a), o contato iniciado de qualquer direção será considerado como iniciando um contato por trás.
  - i. Um(a) jogador(a) será considerado(a) abaixado(a) sempre que o ângulo de seu tronco em relação a estar em pé, for maior que 45°.
  - ii. Um(a) jogador(a) que mantiver a posição de abaixado(a) após ter a posse de uma bola, ou após deixar de estar caído(a), sem estar sendo forçado(a) a se manter no chão, não deve ser tratado(a) como abaixado(a).

- C. Se o(a) jogador(a) que inicia o contato tiver ambos os pés plantados no chão e sem movimento substancial para a frente, ele(a) pode iniciar o contato por trás com um(a) jogador(a) em posse de uma bola.
  - i. O(a) jogador(a) que inicia o contato pode pisar para frente com o objetivo de iniciar o contato mas deve iniciar o contato antes que ambos os pés sejam movidos do lugar em que foram inicialmente plantados.
- D. Se um(a) jogador(a) iniciar o contato ao dar as costas para o(a) adversário(a), o(a) oponente pode continuar o contato sem que haja falta.
- E. Se um(a) jogador(a) girar, virar ou abaixar-se instantes antes do contato, fazendo com que o(a) oponente inicie um contato por trás, não há falta de contato por trás, considerando que o(a) jogador(a) iniciando o contato não tenha tido tempo o suficiente para evitar o contato.
- F. Uma vez que o contato seja iniciado de forma legal, o(a) jogador(a) pode continuar o contato mesmo que isso resulte em um contato por trás, desde que o contato não seja desfeito.
  - i. Isso inclui mudar o tipo de contato.

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — contato ilegal por trás

#### 6.1.10 Contato limitado por trás

- A. É legal colocar uma ou ambas as mãos em um(a) oponente por trás sem aplicar força.
  - i. Isso inclui usar um braço, sem empurrar, para impedir que um(a) oponente se mova em sua direção.
- B. Contato limitado por trás é permitido nas seguintes circunstâncias:
  - i. Disputa por posição.
  - ii. Durante uma tentativa de roubo.
  - iii. Entre dois(as) jogadores(as) abaixados(as) que estão tentando ganhar a posse da mesma bola solta.
- C. Contato iniciado por trás sob esta regra não permite ao(a) jogador(a) realizar os contatos listados em 6.1.9.

#### 6.1.11 Ajustando contato ilegal

- A. Um(a) jogador(a) que for forçado(a) a fazer um contato ilegal em um(a) jogador(a) adversário(a) devido à ação do(a) jogador(a) adversário(a), deve agir imediatamente para reajustar o contato para uma posição legal ou interromper o contato para evitar penalidade.
  - i. O reajuste do(a) jogador(a) não deve utilizar ou prolongar o contato ilegal.
  - ii. Se o(a) jogador(a) tiver tempo o suficiente para se ajustar em uma posição legal antes de iniciar o contato, ele(a) deve fazê-lo.

### 6.1.12 Jogando de forma imprudente

É ilegal jogar de forma imprudente. Isso inclui jogar com total desprezo em relação à segurança das outras pessoas.

- **Penalidade: cartão amarelo** — jogar de forma imprudente
- **Penalidade: cartão vermelho** — jogar de forma gravemente imprudente

### 6.1.13 Contato grave

Particularmente, contato ilegal grave é proibido. Os seguintes sempre são contatos ilegais graves:

- A.** Fazer contato usando força excessiva.
    - i. O uso de força excessiva é definido como quando um(a) jogador(a) excede demasiadamente o uso de força necessária para completar a ação iniciada e como resultado arrisca lesionar ou machucar um(a) oponente.
  - B.** Deliberadamente lesionar ou tentar deliberadamente lesionar qualquer pessoa usando o próprio corpo ou qualquer equipamento, incluindo as bolas.
  - C.** Agredir ou tentar agredir outra pessoa incluindo, mas não se limitando, a intencionalmente dar uma joelhada, cotovelada ou cabeçada em um(a) oponente.
  - D.** Contato físico intencional com a cabeça, pescoço ou virilha de outra pessoa.
  - E.** Entrar em contato físico intencionalmente com um(a) oficial que não seja o(a) corredor da flag.
  - F.** Aplicar carga em um(a) recebedor(a) indefeso(a) (Consulte a regra 6.1.7 Recebedor(a) Indefeso(a)).
  - G.** Aplicar tackle em um(a) recebedor(a) indefeso(a) (Consulte a regra 6.1.7 Recebedor(a) Indefeso(a)).
- **Penalidade: expulsão** — contato ilegal grave contra um(a) colega de equipe
  - **Penalidade: cartão vermelho** — contato ilegal grave contra um(a) oponente, espectador(a), oficial ou staff do torneio

## 6.2. Contatos específicos

### 6.2.1 Parede

Uma parede consiste em aplicar força em um oponente usando partes do corpo que não sejam os braços ou mãos não juntas ao tronco, onde qualquer força significativa do contato é aplicada

depois que o contato não forçado já tenha sido estabelecido pelas partes do corpo, citadas anteriormente, do jogador que está aplicando a parede.

- A. É ilegal fazer uma parede usando a cabeça, as pernas ou os pés.
- B. É ilegal estender a ponta do cotovelo em um(a) oponente durante uma parede.
- C. É ilegal fazer uma parede se o contato for iniciado por trás (Consulte a regra 6.1.9 Ponto inicial de contato).

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — parede ilegal

### 6.2.2 Empurrar

Um empurrão consiste em iniciar força sobre um(a) oponente com o braço estendido, seja ele estendido durante ou antes do início do contato.

- A. Apenas um braço pode ser usado para empurrar.
- B. É ilegal empurrar usando a ponta do cotovelo.
- C. É ilegal empurrar se o contato for iniciado por trás (Consulte a regra 6.1.9 Ponto inicial de contato).
- D. É ilegal empurrar diretamente o bastão de um(a) oponente.
  - i. Empurrar acidentalmente o bastão de um oponente não é ilegal.

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — empurrão ilegal

### 6.2.3 Carga

Uma carga consiste em fazer contato com força em um(a) oponente usando partes do corpo que não sejam braços ou mãos não juntas ao tronco, exceto em casos de parede.

- A. É ilegal aplicar carga usando a cabeça, pernas ou pés.
- B. É ilegal aplicar carga em um adversário que não tenha posse total e exclusiva de uma bola, a menos que o(a) jogador(a) que aplique a carga tenha a posse de uma bola.
  - i. Um(a) batedor(a) sem bola não deve aplicar carga em um(a) adversário(a) sem tentar aplicar um wrap em torno do tronco ou das pernas acima do joelho.
- C. É ilegal iniciar o contato da carga com um único ponto do corpo do(a) jogador(a) que está dando a carga, como usar a ponta do ombro ou cotovelo para iniciar a carga.
  - i. O contato ombro a ombro é permitido.

- D. É ilegal que ambos os pés de um(a) jogador(a) aplicando a carga estejam completamente fora do solo enquanto aplica a força primária de uma carga, a menos que o(a) jogador(a) tenha deixado o chão como parte de uma tentativa direta de passar, arremessar ou lançar uma bola.
  - i. O(A) jogador(a) não precisa realmente lançar a bola para ser determinado que seus pés deixaram o solo como parte de uma tentativa direta de lançar a bola.
- E. É ilegal aplicar uma carga se o contato for iniciado por trás (Consulte a regra 6.1.9 Ponto inicial de contato).

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — carga ilegal

#### 6.2.4 Aplicando wrap

Um wrap consiste em envolver qualquer parte de um(a) oponente com um braço ou ambos os braços. O braço inclui a mão.

- A. É ilegal aplicar o wrap em um(a) adversário que não está com a posse de uma bola.
- B. É ilegal um(a) jogador(a) deixar o solo enquanto aplica um wrap numa tentativa de arremessar ou de qualquer outra forma impulsionar seu corpo contra um(a) oponente.
- C. Uma vez que o wrap tenha sido iniciado legalmente, o(a) jogador(a) que está aplicando o wrap pode continuar o movimento já iniciado do wrap devido ao impulso, mesmo se o(a) jogador(a) que está recebendo o wrap soltar a bola.
  - i. O(A) árbitro(a) deve gritar “sem bola” no momento em que a bola for solta.
  - ii. Uma vez ciente da bola ter sido solta, o(a) jogador(a) não pode continuar o contato além do impulso do movimento original.
- D. É ilegal aplicar wrap se o contato for iniciado por trás (Consulte a regra 6.1.9 Ponto inicial de contato).
- E. Segurar é uma forma de wrap que envolve segurar um(a) oponente ou qualquer parte dele(a) com a mão fechada.
  - i. É ilegal agarrar o bastão ou a roupa do(a) oponente.
  - ii. É ilegal dar um puxão em qualquer parte de um(a) oponente ou puxar o braço que está segurando o bastão durante uma agarrada.
- F. É ilegal aplicar força brusca e repentina diretamente no braço de um(a) oponente durante qualquer tipo de wrap.
- G. Um tackle é o ato de aplicar um wrap em um(a) jogador(a) e levá-lo(a) ao chão.

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — wrap ilegal

### 6.3. Apanhadores(as) e o(a) corredor(a) da flag

#### 6.3.1 Interações do(a) apanhador(a) com o(a) corredor(a) da flag

Embora se apliquem aos(as) apanhadores(as) as regras de interação e contato entre si, regras diferentes se aplicam às interações com o(a) corredor(a) da flag.

- A.** As seguintes interações são legais para um(a) apanhador(a) fazer com um(a) corredor(a) da flag:
- i. Aplicar uma parede no(a) corredor(a) da flag, está sujeito às regras padrões de parede (Consulte a regra 6.2.1 Parede).
  - ii. Empurrar ou mover os braços do(a) corredor(a) da flag.
  - iii. Passar um ou ambos os braços ao redor ou sobre o(a) corredor(a) da flag.
    - a. Qualquer braço próximo ao(a) corredor(a) da flag pode apenas ter contato acidental com o(a) mesmo(a).
    - b. É ilegal apertar ou de alguma maneira restringir o corpo do(a) corredor(a) da flag com um braço em torno dele(a).
    - c. Se o(a) corredor(a) da flag mover-se em direção ao braço do(a) apanhador enquanto o(a) apanhador(a) está com o braço em torno dele(a), o(a) apanhador(a) deve mover o braço para evitar restringir o movimento do(a) corredor(a) da flag.
- B.** As seguintes interações são ilegais para um(a) apanhador(a) fazer com um(a) corredor(a) da flag:
- i. Entrar em contato com a cabeça, pescoço ou virilha do(a) corredor(a) da flag.
  - ii. Aplicar carga no(a) corredor(a) da flag.
    - a. Se a possível carga falhar em realizar contato com pernas, cintura ou tronco do(a) corredor(a) da flag, não deve ser considerada uma carga.
  - iii. Empurrar as pernas, cintura ou tronco do(a) corredor(a) da flag.
  - iv. Manter agarrados ou segurados os braços do(a) corredor(a) da flag.
  - v. Saltar ou tentar saltar sobre o(a) corredor(a) da flag enquanto ele(a) não está tocando o chão com qualquer parte do corpo que não sejam os pés.
  - vi. Realizar, ou tentar, um tackle no(a) corredor(a) da flag.
  - vii. Segurar as roupas do(a) corredor(a) da flag.
    - a. Não será aplicada penalidade se o(a) apanhador(a) imediatamente soltar as roupas.
    - b. Qualquer captura feita pelo(a) apanhador(a) que cometeu a falta, imediatamente após ou como resultado de uma segurada na roupa do(a) corredor(a) da flag deve ser considerada inválida, mesmo que não haja penalidade.
  - viii. Fazer um contato com força com o(a) corredor(a) da flag enquanto estiver aplicando um carrinho ou mergulhando.
    - a. Contato acidental menor não deve ser penalizado.
  - ix. Realizar contato ilegal grave com o(a) corredor(a) da flag (Consulte a regra 6.1.13 Contato grave).

- C. Se os braços do(a) corredor(a) da flag estiverem junto ao tronco, eles devem ser tratados como parte do tronco.

• **Penalidade: penalidade de contato padrão** — interação ilegal com o(a) corredor(a) da flag

## 6.4. Direito de passagem

### 6.4.1 Direito de passagem entre posições

Jogadores(as) de posições diferentes não podem interagir fisicamente uns com os outros. As seguintes regras se aplicam a essas interações:

- A. Esta é a ordem de prioridade para o direito de passagem entre dois(as) jogadores(as) de diferentes posições, da mais alta à mais baixa prioridade:
  - i. Um(a) jogador(a) parado(a) com uma bola.
  - ii. Um(a) artilheiro(a) parado(a) sem uma bola.
  - iii. Um(a) jogador(a) em movimento com uma bola.
  - iv. Um(a) batedor(a) ou apanhador(a) parado(a) sem uma bola.
  - v. Um(a) jogador(a) em movimento sem uma bola.
- B. Jogadores(as) de prioridade mais baixa devem dar preferência aos(as) jogadores(as) de mais alta prioridade, o que pode incluir sair do caminho.
  - i. Jogadores(as) de baixa prioridade que não derem espaço geralmente são "faltosos".
- C. Quando dois(as) jogadores(as) de mesma prioridade interagirem, o(a) jogador(a) que o(a) árbitro(a) julgar estar faltoso(a) deve ser considerado faltoso(a).
  - i. Se os(as) jogadores(as) forem considerados(as) igualmente faltosos(as) na interação, nenhuma penalidade será aplicada.
- D. Se um(a) jogador(a) claramente agir tentando realizar uma interação entre posições ilegal, esse(a) jogador(a) deve ser considerado(a) faltoso(a), independentemente da sua prioridade.
- E. Se um(a) jogador(a) mover-se com a intenção de levar um(a) oponente a uma interação entre posições ilegal com um(a) jogador(a) de prioridade igual ou superior, aquele(a) jogador(a) deve ser considerado faltoso(a) ao invés do(a) jogador(a) envolvido na interação.
- F. Se o(a) árbitro(a) julgar que não houve tempo razoável para o(a) jogador(a) se esquivar, a interação deve ser considerada acidental e não deve ser penalizada.
  - i. Esta disposição não deve ser considerada se fosse razoável esperar que o(a) jogador(a) faltoso estivesse ciente ou tenha atuado para garantir que não tivesse conhecimento do(a) jogador(a) oponente com quem interagiu.

**G.** Apenas o(a) jogador(a) considerado(a) faltoso(a) deve ser penalizado(a) pela interação ilegal entre posições.

i. Se a interação entre posições for acidental, e a partida não for afetada, o(a) jogador(a) faltoso(a) deve ser penalizado(a) com uma interação ilegal menor entre posições.

- **Penalidade: volta aos aros** — interação ilegal menor entre posições
- **Penalidade: cartão amarelo** — interação ilegal entre posições
- **Penalidade: cartão vermelho** — interação ilegal entre posições violenta ou grave

#### 6.4.2 Jogadores(as) queimados(as)

**A.** É ilegal que qualquer jogador(a) intencionalmente tente iniciar contato, continuar o contato, ou de qualquer maneira interagir com um(a) oponente queimado(a).

i. Se o contato for iniciado antes ou durante a queimada, deve ser dada uma permissão razoável para que o(a) jogador(a) separe-se do(a) oponente queimado(a).

ii. Jogadores(as) queimados(as) devem realizar todos os esforços possíveis para evitar interações com a partida enquanto estão queimados(as).

- **Penalidade: cartão amarelo** — interagir ilegalmente com um(a) jogador(a) queimado(a)
- **Penalidade: cartão vermelho** — interagir de maneira violenta ou grave com um(a) jogador(a) queimado(a)

### 6.5. Comportamento antidesportivo

#### 6.5.1 Conduta antidesportiva

**A.** Jogadores(as) não devem ter conduta antidesportiva, como insultar ou apresentar comportamento rude ou hostil com jogadores(as), espectadores(as), oficiais, ou staff do torneio.

**B.** Uso de linguagem ou gestos explícitos, vulgares, extremos ou abusivos em qualquer momento é considerado conduta antidesportiva.

i. É conduta antidesportiva grave se a linguagem é direcionada a outra pessoa e qualquer uma das seguintes situações for verdadeira:

- a. A linguagem é extrema ou abusiva.
- b. A linguagem inclui palavras de baixo calão pelo seu significado, não apenas pela ênfase.
- c. A linguagem é discriminatória, incluindo, mas não se limitando a injúrias raciais, insultos de cunho étnico ou outras frases que humilhem ou ofendam qualquer pessoa ou grupo de pessoas com base em sua raça, sexo, gênero, orientação sexual, religião ou país de origem.

- ii. É conduta antidesportiva grave realizar gestos obscenos, explícitos ou vulgares para outra pessoa.

**C.** Comportamento gravemente rude ou hostil, incluindo ameaças, é uma conduta antidesportiva grave.

- **Penalidade: cartão amarelo** — conduta antidesportiva
- **Penalidade: cartão vermelho** — conduta antidesportiva grave

### 6.5.2 Conduta antidesportiva interna

Conduta antidesportiva que não é direcionada a alguém, ou direcionada apenas aos colegas de equipe ou a si mesmo é uma conduta antidesportiva interna.

**A.** Conduta antidesportiva interna não é penalizada a não ser que:

- i. Uso repetido de linguagem vulgar ou explícita.
- ii. Grave.

**B.** As penalidades para esta seção substituem as penalidades em 6.5.1 Conduta antidesportiva.

- **Penalidade: cartão azul** — uso repetido de linguagem vulgar ou explícita
- **Penalidade: expulsão** — conduta antidesportiva interna grave

### 6.5.3 Confronto físico

É ilegal entrar em um confronto físico com qualquer pessoa.

- **Penalidade: expulsão** — entrar em confronto físico com um(a) colega de equipe
- **Penalidade: cartão vermelho** — entrar em confronto físico com um(a) oponente, espectador(a), oficial ou staff do torneio

### 6.5.4 Cuspindo

Jogadores(as) não podem cuspir intencionalmente em qualquer jogador(a), espectador(a), oficial ou staff do torneio.

- **Penalidade: expulsão** — cuspir intencionalmente em um(a) colega de equipe
- **Penalidade: cartão vermelho** — cuspir intencionalmente em um(a) oponente, espectador(a), oficial ou staff do torneio

### 6.5.5 Jogada seriamente faltosa

É ilegal cometer jogadas seriamente faltosas, incluindo conduta grave e evidentemente trapacear.

- A. Se uma jogada seriamente faltosa não puder ser atribuída a nenhum(a) jogador(a) específico(a), o(a) capitão(ã) representante deve receber a penalidade.

- **Penalidade: cartão vermelho** — jogada seriamente faltosa

### 6.5.6 Simulando uma falta

É ilegal simular ter sofrido uma falta.

- **Penalidade: cartão amarelo** — simular ter sofrido uma falta



# 7. Limites e bolas

## 7. LIMITES E BOLAS

### 7.1. Usando as bolas

#### 7.1.1 Uso da bola

Jogadores(as) podem possuir, tocar, chutar, arremessar ou de outra forma usar a bola associada à sua própria posição.

- A.** A posse é definida como quando um(a) jogador(a) tem controle completo e individual de uma bola. Isso inclui quando um(a) jogador(a) é o(a) único(a) em contato com a bola durante um chute.
    - i. Golpear uma bola da mão do(a) oponente ou no ar não é considerado posse.
      - a. Golpear uma bola que está no chão é considerado posse.
  - B.** Jogadores(as) podem apenas possuir, tocar, chutar, arremessar ou de outra forma usar uma bola associada com a sua própria posição a qualquer momento.
    - i. Um(a) batedor(a) pode temporariamente possuir duas dodgeballs se estiver no processo de pegar uma dodgeball viva propelida por um(a) oponente.
      - a. Neste cenário, o(a) batedor(a) deve imediatamente largar uma das duas dodgeballs para evitar penalidade.
  - C.** Jogadores(as) podem chutar qualquer bola que eles(as) possam possuir legalmente, com exceção da flag.
  - D.** Jogadores(as) não podem utilizar uma bola associada à sua posição para simular ações de uma bola de outra posição.
  - E.** Jogadores(as) não podem usar a bola de sua posição para interagir intencionalmente com o(a) corredor(a) da flag.
- **Penalidade: cartão azul** — usar ilegalmente uma bola de sua própria posição
  - **Penalidade: cartão amarelo** — usar uma bola para interagir intencionalmente com o(a) corredor(a) da flag

#### 7.1.2 Interações com bolas de outra posição

Jogadores(as) são proibidos de possuir, tocar, chutar, arremessar ou de outra forma usar uma bola de outra posição. As seguintes diretrizes se aplicam:

- A.** Qualquer jogador montado que não joga com a volleyball deve realizar toda e qualquer ação razoável para evitar contato com uma volleyball propelida.
  - i. É um falha em evitar uma volleyball propelida se o(a) jogador(a) deve desviar dela e é

acertado(a) pela volleyball.

- a. É uma falha menor em evitar uma volleyball propélida se o(a) jogador(a) tentar evitar e falhar, mas a jogada não for afetada.
  - b. Mover-se intencionalmente ou permanecer no caminho da volleyball para bloqueá-la é uma interferência de bola entre posições.
  - c. Se a falha não intencional de um(a) jogador(a) em evitar que a volleyball propélida a impeça diretamente de pontuar, ele(a) deverá ser penalizado(a) por bloquear ilegalmente sem intenção uma volleyball propélida de pontuar.
- ii. Um(a) batedor(a) no caminho de uma volleyball pode tentar propélir a dodgeball na volleyball para desviá-la. Entretanto, ele(a) ainda é penalizado(a) se for atingido(a) pela volleyball.
  - iii. Um(a) jogador(a) que não está ciente que a volleyball está indo em sua direção não é penalizado(a) por não evitá-la, a menos que tenha agido para garantir que não estaria ciente.
    - a. Se o(a) jogador(a) agir para garantir que não estaria ciente, a interação deve ser tratada como intencional.
  - iv. Um(a) jogador(a) sem tempo razoável para evitar uma volleyball em sua direção não será penalizado(a) por falhar em evitá-la.

**B.** Um(a) jogador(a) montado(a) permitindo que uma dodgeball o(a) acerte, incluindo entrar no caminho da dodgeball intencionalmente é considerado protegendo alguém contra aquela dodgeball.

- i. Qualquer jogador(a) montado(a) pode proteger alguém contra uma dodgeball feita viva por um(a) oponente.
  - a. É ilegal que um(a) jogador(a) que não pode utilizar uma dodgeball proteja alguém contra uma dodgeball que está morta, ou feita viva por um(a) colega de equipe.
    1. Se o(a) árbitro(a) determinar que o(a) jogador(a) não estava razoavelmente ciente de que a dodgeball estava morta ou foi feita viva pelo seu(a) próprio(a) colega de equipe e a jogada era legal, o(a) jogador(a) não deve ser penalizado(a).
    2. A penalidade por proteção ilegal deve ser aplicada no lugar da penalidade de interferência de bola entre posições.
- ii. Um(a) jogador(a) que não pode utilizar uma dodgeball pode tentar proteger alguém contra uma dodgeball antes que ela seja feita viva contanto que o(a) jogador(a) não faça contato com a dodgeball antes dela estar viva, nem com o(a) batedor(a) em posse daquela dodgeball.
- iii. O(A) jogador(a) pode permitir que a dodgeball acerte qualquer parte do seu corpo ou equipamento de qualquer ângulo. Entretanto, qualquer tentativa de propélir uma dodgeball viva com qualquer parte do seu corpo é considerado golpear ilegalmente uma dodgeball. (Consulte a regra 5.4.2 Golpeando dodgeballs).
  - a. A penalidade por golpear ilegalmente uma dodgeball deve ser aplicada no lugar da penalidade de interferência de bola entre posições.

**C.** Jogadores(as) podem possuir uma volleyball morta para devolver ao(a) goleiro(a) depois que um gol for marcado (Consulte a regra 4.2.1 Volleyball morta).

- D. Qualquer outra interação intencional com uma bola não associada a sua própria posição é uma interferência de bola entre posições.
  - E. Atuar de forma não intencional e ilegal em uma bola não associada a sua própria posição de maneira que afete significativamente a posição ou a trajetória desta bola é uma interferência de bola entre posições acidental.
  - F. Bloquear um gol intencionalmente cometendo uma interferência de bola entre posições é um bloqueio de pontuação ilegal e intencional.
- **Penalidade: volta aos aros** — falha menor em evitar uma volleyball propelida
  - **Penalidade: reversão** — interferência de bola entre posições acidental
  - **Penalidade: cartão azul** — falha em evitar uma volleyball propelida
  - **Penalidade: cartão azul** — rebatida ilegal de dodgeball
  - **Penalidade: cartão azul** — proteção ilegal
  - **Penalidade: cartão amarelo** — Interferência de bola entre posições
  - **Penalidade: cartão amarelo** — bloquear ilegalmente de maneira não intencional uma volleyball propelida de pontuar
  - **Penalidade: cartão vermelho** — bloquear intencional e ilegalmente um gol

### 7.1.3 Interferência de jogadores(as) substitutos(as) e queimados(as)

Jogadores(as) substitutos(as) e queimados(as) devem fazer um esforço razoável, de acordo com o julgamento do árbitro, para não interagir com qualquer bola.

- **Penalidade: cartão azul** — ilegalmente não fazer um esforço razoável para evitar uma bola
- **Penalidade: cartão vermelho** — bloquear intencional e ilegalmente um gol

### 7.1.4 Dodgeball vs volleyball

- A. Jogadores(as) não podem propelir ou usar uma bola segurada de sua posição para interagir com uma bola de outra posição, com as seguintes exceções:
  - i. Batedores(as) podem propelir dodgeballs em uma volleyball viva.
  - ii. Artilheiros(as) podem usar uma volleyball segurada ou propelida para acertar ou desviar uma dodgeball feita viva por um(a) oponente. (Consulte a regra 5.4.1 Bloqueando e rebatendo dodgeballs)
    - a. Se o(a) árbitro(a) determinar que o(a) jogador(a) não estava razoavelmente ciente de que a dodgeball no ar estava morta ou foi feita viva pelo seu(a) próprio(a) colega(a) de equipe e a jogada era legal, o(a) jogador(a) não deve ser penalizado(a).
- B. Qualquer uso ilegal intencional de uma bola segurada para interagir com uma bola não associada à posição do(a) jogador(a) é uma interferência de bola entre posições.

**C.** Interagir de forma não intencional e ilegal com uma bola que não esteja associada à posição de um(a) jogador(a) usando uma bola segurada de maneira que afete significativamente a posição ou a trajetória dessa bola é uma interferência de bola entre posições acidental.

- **Penalidade: reversão** — interferência de bola entre posições acidental
- **Penalidade: cartão amarelo** — interferência de bola entre posições

## 7.2. Área do(a) goleiro(a)

### 7.2.1 Dentro da área do(a) goleiro(a)

Um(a) jogador(a) com qualquer parte do seu corpo atrás ou tocando sua própria linha da área do(a) goleiro(a) é considerado como estando dentro da área do(a) goleiro(a).

### 7.2.2 Poderes específicos do(a) goleiro(a)

Um(a) goleiro(a) dentro da sua própria área do(a) goleiro(a), exceto na situação descrita em 7.2.2.B., é considerado um(a) goleiro(a) protegido(a).

- A.** Um(a) goleiro(a) protegido(a) tem os seguintes poderes:
- Enquanto um(a) goleiro(a) protegido(a) tem a posse completa da volleyball, os(as) jogadores(as) adversários(as) não podem entrar em contato, interagir ou tentar roubar a volleyball do(a) goleiro(a) (Consulte a regra 6.1.1 Contato físico ilegal).
    - A posse exclusiva da volleyball deve ser estabelecida antes que esta imunidade ao contato entre em vigor.
  - Um(a) goleiro(a) protegido(a) é imune à queimada.
    - Não há penalidade para batedores(as) que arremessem uma dodegball em jogadores(as) imunes.
- B.** Uma vez que qualquer jogador(a) da equipe do(a) goleiro(a) tenha posse da volleyball fora da própria área do(a) goleiro(a):
- O(A) goleiro(a) perde todos os poderes listados acima.
  - Os poderes listados acima podem ser recuperados quando o avanço da equipe acabar.

## 7.3. Ataque, defesa, e avanços

### 7.3.1 Avanços

- A.** Um avanço é iniciado por uma equipe quando ocorre uma das seguintes situações:
- Um(a) jogador(a) desta equipe é o(a) primeiro(a) a ganhar a posse da volleyball no início da partida.

- ii. Um(a) jogador(a) desta equipe ganha posse da volleyball durante o avanço da equipe adversária, terminando assim o avanço da equipe adversária.
  - iii. Um(a) jogador(a) desta equipe torna a volleyball viva depois de um gol válido.
- B.** Um avanço acaba para uma equipe quando uma das seguintes situações ocorre:
- i. A equipe adversária ganha posse da volleyball, iniciando seu próprio avanço.
  - ii. Um gol é marcado para qualquer uma das equipes
- C.** Um avanço termina e um novo avanço começa para a mesma equipe quando a equipe defendendo é punida por interferência na terceira dodgeball ou com um cartão.

### 7.3.2 Ataque e defesa

- A.** Durante o avanço de uma equipe, ela é a "equipe ofensiva".
- i. A equipe adversária é a "equipe defensiva".

## 7.4. Ritmo de jogo

### 7.4.1 Atraso de jogo

Atraso de jogo é definido como atrasar o começo da partida de qualquer forma, ou tentar parar ou impedir significativamente o jogo da volleyball de continuar. A determinação exata do que constitui um atraso de jogo fica a critério do(a) árbitro(a), dentro das seguintes diretrizes:

- A.** Atrasar o começo da partida por falhar em estar presente na hora, ou falhar em enviar os(as) jogadores(as) iniciais quando ordenado pelos(as) oficiais é atraso de jogo.
- i. Se múltiplos indivíduos de uma mesma equipe estão atrasando o começo da partida, a penalidade deve ser dada ao(a) capitão(ã) representante.
- B.** Um(a) batedor(a) ou batedores(as) podem proteger uma volleyball para evitar que a equipe adversária consiga a posse dela. Entretanto, é um atraso de jogo se um(a) batedor(a) continuar protegendo a volleyball enquanto seus(as) artilheiros(as) não estão fazendo nenhuma tentativa razoável para recuperá-la.
- C.** Atraso do(a) goleiro(a):
- i. Um(a) goleiro(a) protegido(a) deve avançar a volleyball direta e imediatamente para fora da área do(a) goleiro(a), ou tentar completar um passe ou soltar a volleyball no chão.
  - ii. Depois de um gol, o(a) goleiro(a) da antiga equipe defensiva não deve ser substituído(a) ou sair da partida até que ele(a) tenha feito a volleyball viva.

- D.** O(A) portador(a) da volleyball deve pelo menos avançar a volleyball a um ritmo normal de caminhada até cruzar a linha do meio-campo.
- i. Se o(a) portador(a) da volleyball estiver tomando um caminho indireto, seu progresso para frente deverá ser igual ou maior que o avanço de um ritmo normal de caminhada em um caminho perpendicular à linha do meio-campo.
  - ii. Se o(a) portador(a) da volleyball é bloqueado(a) por um(a) defensor(a), ele(a) pode retardar temporariamente seu próprio avanço, mas deve claramente tentar encontrar uma maneira de contornar esse(a) defensor(a).
    - a. O(A) portador(a) da volleyball é considerado(a) bloqueado(a) por um(a) defensor(a) se esse(a) defensor(a) está entre o(a) portador(a) da volleyball e qualquer parte da linha de fundo adversária e esse(a) defensor(a) for:
      1. Um(a) artilheiro(a) adversário(a) a aproximadamente 2 metros do(a) portador(a) da volleyball.
      2. Um(a) batedor(a) da equipe adversária com a posse de uma dodgeball a aproximadamente 4 metros do(a) portador(a) da volleyball.
- E.** Enrolar:
- i. A cada avanço, os(as) artilheiros(as) da equipe ofensiva devem agir com a intenção principal de pontuar. Jogadores(as) em posse da volleyball não podem agir com a intenção principal de gastar tempo por qualquer motivo.
- F.** O(A) árbitro(a) principal pode emitir um aviso quando ele(a) determinar que uma equipe está começando a atrasar a partida.
- i. As equipes devem responder imediatamente a este aviso para evitar uma penalidade por atraso de jogo. Múltiplos avisos de atraso de jogo podem ser dados durante uma única partida, conforme o(a) árbitro(a) determinar ser apropriado.
  - ii. Avisos não precisam ser dados antes de ser marcado um atraso de jogo.
- **Penalidade: cartão azul e reversão da volleyball** — atraso de jogo

#### 7.4.2 Volleyball presa

A volleyball é considerada presa se a volleyball está em posse de um(a) jogador(a) no chão que está em contato com um(a) adversário(a), ou em posse conjunta de dois ou mais jogadores(as), um(a) dos(as) quais está no chão e a volleyball não está se movendo significativamente na direção de qualquer um dos conjunto de aros.

- A.** Se a volleyball estiver presa, o(a) árbitro(a) principal deve começar uma contagem regressiva de 10 segundos.
- i. Os primeiros 5 segundos da contagem regressiva devem ser silenciosos.
  - ii. O restante da contagem regressiva deve ser feito em voz alta.
  - iii. Se a volleyball não estiver mais presa, mesmo que momentaneamente, antes que o(a) oficial comece a dizer "zero" a contagem deve acabar. Se a volleyball voltar a ficar presa, uma nova contagem de 10 segundos deve ser iniciada.

- B.** Se a volleyball ainda estiver presa quando o(a) árbitro(a) principal disser "zero", o(a) árbitro(a) principal deve, verbalmente, declarar uma "volleyball presa".
- i. A equipe que estava na defesa na última vez que a volleyball estava em posse de um(a) jogador(a) que não estivesse no chão deve ser declarado(a) como "equipe receptora" (Consulte a regra 7.3.2 Ataque e defesa).
  - ii. A volleyball deve ser colocada de volta na partida pela equipe receptora.
    - a. O ponto de retorno da bola deve ser o ponto dos limites do campo mais próximo do local em que estava a volleyball quando a mesma foi declarada presa. (Consulte a regra 7.5.4 Procedimento de retornar ao campo)
    - b. O(A) jogador(a) devolvendo a bola ao campo deve ser o(a) artilheiro(a) elegível da equipe receptora mais próximo do ponto de retorno.
  - iii. Se a volleyball estava na área do(a) goleiro(a) da equipe receptora quando a volleyball foi declarada como presa, e o(a) goleiro(a) da equipe está protegido(a) e tinha posse conjunta da volleyball, "bola do(a) goleiro(a)" deve ser chamada. A posse da volleyball deve ser dada ao(a) goleiro(a) à partir do ponto onde foi declarada presa e o ponto de retorno não será necessário.
- C.** O(A) árbitro(a) principal geralmente não deve parar a partida para declarar uma volleyball presa.

#### 7.4.3 Recuo da volleyball

As equipes possuem restrições parciais ao carregar ou propelir a volleyball para trás em direção aos seus próprios aros. As regras seguintes se aplicam:

- A.** Cada equipe tem duas linhas restritivas durante seus avanços, cada uma das quais se estende completamente através da largura do campo:
- i. A linha da área do(a) goleiro(a) da própria equipe.
  - ii. A linha do meio-campo.
- B.** A volleyball é considerada como tendo cruzado uma linha restritiva quando ela atravessa completamente de um lado da linha para o outro.
- i. Um(a) jogador(a) em posse da volleyball é tratado(a) como uma extensão da bola quando o(a) mesmo(a) cruza uma linha restritiva.
  - ii. A volleyball não tem que, necessariamente, tocar o chão do outro lado da linha para que a mesma tenha sido cruzada.
- C.** Se um(a) jogador(a) da equipe ofensiva carregar ou propelir a volleyball para trás cruzando uma das suas linhas restritivas, será considerado um recuo, com as seguintes exceções:
- i. Um(a) jogador(a) da equipe defensiva desvia a volleyball, durante ou depois da propulsão e antes que a volleyball se desloque para trás de uma linha restritiva.
    - a. Isso inclui se o desvio é feito com uma dodgeball.

- ii. Um(a) defensor(a) tira a volleyball da mão do(a) jogador(a) ofensivo(a) fazendo com que a bola atravesse uma linha restritiva.
    - a. Uma vez que a volleyball se torna solta, a equipe atacante deve agir para mover ou propelir a volleyball para frente através desta linha restritiva logo que possível ou será considerado um recuo.
  - iii. O(A) jogador(a) que inicia um avanço carrega ou propela a volleyball para trás de uma ou ambas as linhas restritivas imediatamente após o início do avanço.
    - a. Essa ação ainda está sujeita a todas as outras regras, incluindo atraso de jogo e estar enrolando a partida.
    - b. Se o(a) jogador(a) começou o avanço enquanto estava em contato físico com um(a) adversário(a), ele(a) pode carregar ou propelir a volleyball para trás através das linhas restritivas durante ou imediatamente depois daquele contato ser iniciado sem contar como recuo, desde que ele(a) não avance significativamente a volleyball durante o contato.
  - iv. A volleyball que foi carregada após o meio-campo para pedir uma parada da partida, para solicitar que arrumem os aros deslocados da equipe adversária, e todas as afirmações abaixo serem verdadeiras:
    - a. Dois dos aros adversários estão deslocados.
    - b. Antes de cruzar o meio-campo, quem carrega a volleyball claramente comunica ao(a) árbitro(a) que ele(a) está recuando para fazer o pedido.
    - c. Quem carrega a volleyball não estava em contato com um adversário enquanto cruzava a linha do meio-campo.
  - D.** Se a ação de um único recuo fez com que a volleyball cruzasse as duas linhas restritivas para trás, isso deve ser considerado como dois recuos.
  - E.** Após o primeiro recuo legal de cada avanço, o(a) árbitro(a) principal(a) deve declarar em voz alta "primeiro recuo" e sinalizar o mesmo balançando um braço para o lado, com a palma da mão para baixo, na direção dos aros da equipe ofensiva.
  - F.** Existem dois tipos de recuos ilegais:
    - i. É ilegal recuar uma volleyball mais de uma vez em um mesmo avanço.
    - ii. É ilegal recuar a volleyball propelindo-a para trás cruzando uma linha restritiva sem tentar passá-la para um(a) receptor(a) elegível ou tentar marcar um gol através dos aros da equipe ofensiva.
      - a. A elegibilidade de um receptor é determinada na chegada da volleyball, não na hora do passe.
      - b. Essa restrição não se aplica a bolas soltas, a não ser que um(a) jogador(a) intencionalmente solte a volleyball para que sua equipe tente fazer um recuo.
  - G.** Se um recuo ilegal é chamado, a partida deve ser parada.
    - i. Se a equipe adversária iria claramente recuperar a volleyball sem uma chamada de reversão, o(a) árbitro(a) pode permitir a continuação da partida sob uma chamada de "sem dano sem falta".
- **Penalidade: reversão da volleyball** — recuo ilegal

## 7.5. Limites

### 7.5.1 Fora do campo.

- A. A área dentro dos limites do campo está dentro do campo.
- B. Os limites do campo, e qualquer área além deles, estão fora do campo.

### 7.5.2 Limites e bolas

- A. Uma bola em posse se torna fora de campo apenas quando o(a) jogador(a) com a posse está fora de campo.
  - B. Uma bola sem posse se torna fora de campo quando uma das situações ocorrer:
    - i. A bola toca qualquer coisa que está fora de campo, sem ser um(a) jogador(a) da partida.
    - ii. A volleyball está em contato com um(a) jogador(a) que está fora de campo.
  - C. Uma dodgeball viva se torna morta imediatamente após ficar fora de campo.
  - D. A partida não é parada por conta de uma dodgeball indo para fora de campo.
  - E. Quando uma volleyball viva vai para fora de campo, o(a) árbitro(a) deve declarar "fora de campo" e indicar o(a) jogador(a) a recuperar a bola.
    - i. Se um(a) jogador(a) da equipe adversária tem a posse da volleyball, deve soltá-la.
    - ii. Todos(as) os(as) artilheiros(as) que não são da equipe do(a) jogador(a) em processo de recuperar a bola devem retornar ou permanecer dentro de campo e evitar interferir neste procedimento.
    - iii. O jogo é parado se a equipe que não está recuperando a bola falha em cumprir os requisitos acima, ou se o(a) árbitro(a) principal julgar que a recuperação da volleyball pode atrasar desnecessariamente a partida.
  - F. Quando uma volleyball morta for para fora de campo após um gol, ela é entregue ao(a) goleiro(a) defensor(a) e não precisa ser recuperada por um(a) jogador(a).
    - i. A partida não é parada por causa de uma volleyball morta indo para fora de campo a não ser que o(a) árbitro(a) principal julgue que a recuperação da volleyball possa atrasar desnecessariamente a partida.
  - G. É ilegal propelir uma bola com a intenção de mandar qualquer bola para fora de campo.
  - H. Uma bola que está fora de campo não pode ser usada para queimar um(a) adversário(a) ou marcar um gol até que seja levada para dentro de campo corretamente.
- **Penalidade: cartão azul** — propelir uma bola com a intenção de mandar qualquer bola para fora dos limites
  - **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar intencional ou claramente uma chamada de "fora de campo"

### 7.5.3 Jogadores(as) fora de campo

- A.** Jogadores(as) são considerados(as) fora de campo após tocarem o chão fora de campo.
    - i. Um(a) jogador(a) permanece fora de campo até que ele(a) entre novamente dentro dos limites tocando o chão dentro do campo.
    - ii. Se uma bola em posse de um(a) jogador(a) toca o chão fora de campo, esse(a) jogador(a) também está fora de campo.
  - B.** Jogadores(as) não devem sair de campo a não ser que seja especificamente permitido ou exigido por regra.
    - i. Um(a) jogador(a) que acidentalmente pisar fora de campo por um curto período de tempo não deve ser penalizado(a).
      - a. Isso não nega nenhuma reversão de posse decorrente da saída de campo.
    - ii. Um(a) jogador(a) que sair legalmente de campo deve retornar direta e imediatamente depois que o motivo da saída legal não for mais aplicado.
  - C.** Os(As) jogadores(as) podem tentar forçar os(as) adversários(as) para fora de campo através de contato legal.
    - i. Uma vez que o(a) jogador(a) adversário(a) esteja fora de campo, o(a) jogador(a) que aplicou o contato deve interromper a ação assim que puder fazê-lo com segurança.
    - ii. Não há penalidade por ser forçado a sair de campo por um(a) oponente.
      - a. Isso não nega nenhuma reversão de posse decorrente da saída de campo.
      - b. O(A) jogador(a) deve agir direta e imediatamente para retornar para dentro do campo.
    - iii. Se um(a) portador(a) de bola for forçado(a) a sair por um contato ilegal de um(a) oponente, ou por um(a) jogador(a) queimado(a), ele(a) não será considerado(a) fora de campo.
      - a. Para evitar uma chamada de fora de campo, o(a) portador da bola deve agir para retornar para dentro de campo imediatamente.
  - D.** Jogadores(as) podem sair de campo enquanto tentam forçar um(a) jogador(a) com posse de bola para fora de campo.
  - E.** Jogadores(as) podem sair de campo no processo da tentativa de impedir que a bola saia de campo.
- **Penalidade: volta aos aros** — permanecer ilegalmente de forma intencional ou grave fora de campo

### 7.5.4 Procedimento de retornar ao campo

- A.** O(A) jogador(a) em processo de retornar ao campo toma posse da bola fora de campo e se move para o ponto de retorno.
  - i. O ponto de retorno para a volleyball é o local aproximado em que a volleyball cruzou o limite do campo.

- ii. O ponto de retorno para uma dodgeball é, aproximadamente, no ponto limite do campo mais próximo do(a) batedor(a) quando ele(a) toma posse da dodgeball fora de campo.
  - iii. O(A) jogador(a) que estiver retornando ao campo estará imune à queimada se tiver saído de campo para recuperar uma bola.
- B.** Se a partida estava parado, o(a) árbitro(a) principal deve recomeçar a partida.
- C.** Um(a) oficial deve fazer uma contagem regressiva de cinco segundos.
- D.** O(A) jogador(a) deve retornar a bola ao campo carregando-a de volta para dentro do campo ou arremesando-a para dentro de campo antes que o(a) oficial comece a dizer "zero."
- i. Se a bola for arremessada, ela é considerada dentro de campo uma vez que cruze completamente a linha lateral ou a linha de fundo.
  - ii. Se a bola for carregada para dentro do campo, ela será considerada dentro do campo quando o(a) jogador(a) se restabelecer dentro do campo.
  - iii. Nenhum(a) jogador(a) da equipe adversária pode impedir fisicamente o(a) jogador(a) que volta ao campo de reentrar totalmente no campo no ponto de entrada.
- E.** O(A) jogador(a) que está recuperando uma bola só pode se mover em direção perpendicular aos limites do campo.
- i. Isso não impede que um(a) jogador(a) possa interceptar o arremesso.
- F.** Uma dodgeball devolvida ao campo por um arremesso é considerada morta.
- G.** Uma volleyball devolvida ao campo por um arremesso é considerada não pontuável (Consulte a regra 5.6.3 Volleyball não pontuável).
- H.** Se houver uma violação do procedimento de recuperação da bola, o(a) jogador(a) que receber a reversão resultante não precisará recuperar a bola.
- **Penalidade: volta aos aros e reversão** — violação do procedimento de retornar ao campo
  - **Penalidade: volta aos aros** — impedir fisicamente de forma ilegal o(a) jogador(a) recuperando uma bola de retornar ao campo

### 7.5.5 Determinando o(a) jogador(a) que recuperará a bola

- A.** O(A) jogador(a) que recuperará a bola deve ser elegível.
- i. Um(a) jogador(a) é considerado(a) elegível se atender a todas as seguintes condições.
    - a. O(A) jogador(a) está montado(a).
    - b. O(A) jogador(a) está legalmente autorizado(a) a possuir a bola.
    - c. O(A) jogador(a) não tem a posse de outra bola.
    - d. O(A) jogador(a) não é um(a) jogador(a) que já está recuperando uma outra bola fora de campo.

- B.** Quando uma dodgeball solta vai para fora de campo, o(a) jogador(a) que irá recuperá-la é o(a) jogador(a) elegível mais próximo da bola no momento que a dodgeball saiu de campo.
- i. Se este(a) jogador(a) se tornar inelegível por qualquer razão antes de tomar posse da dodgeball que está fora de campo ou recusar-se a buscá-la, o(a) próximo(a) batedor(a) elegível mais próximo(a) deve ser designado(a) como jogador(a) a recuperar a bola.
  - ii. Se não há batedores(as) elegíveis próximos(as) ao local de saída da bola e nenhum(a) batedor(a) de ambas as equipes está tentando recuperar a dodgeball, o(a) oficial mais próximo(a) deve recuperar a dodgeball e colocá-la a aproximadamente 2 metros para dentro do ponto de entrada da bola.
    - a. Esta bola não precisa mais ser colocada para dentro de campo por um(a) jogador(a).
- C.** Quando uma volleyball sai de campo o(a) jogador(a) que irá recuperá-la é o(a) artilheiro(a) elegível mais próximo ao ponto de saída da bola que não está na equipe que tocou na volleyball por último.
- i. Quando a volleyball sair de campo por ter entrado em contato com um(a) jogador(a) fora de campo, este(a) jogador(a) deve ser considerado(a) o(a) último a ter tocado na volleyball.
  - ii. O(A) artilheiro(a) que está recuperando a volleyball é considerado(a) imune à queimada, a partir do momento que o(a) mesmo(a) é designado(a) como jogador(a) a recuperar a volleyball até o seu retorno ao campo, após a volleyball entrar em campo novamente.
- D.** Quando uma bola sai de campo enquanto está em posse de um(a) jogador(a), o(a) jogador(a) elegível da equipe adversária mais próximo deve recuperá-la.



# 8. O(A) corredor(a) da flag

## 8. O(A) CORREDOR(A) DA FLAG

### 8.1. A função do(a) corredor(a) da flag

#### 8.1.1 Função do(a) corredor(a) da flag

A função do(a) corredor(a) da flag é impedir que a bola da flag seja apanhada pelos(as) apanhadores(as) de qualquer uma das equipes pelo maior tempo possível enquanto atua como um(a) oficial justo(a) e imparcial.

#### 8.1.2 O uniforme do(a) corredor(a) da flag

- A.** O(A) corredor(a) da flag deve vestir shorts ou calças com a bola da flag afixada.
  - i. O shorts e a bola da flag devem atender a todos os requisitos da seção 2.3.3 A flag.
- B.** O(A) corredor(a) da flag deve vestir uma camiseta que seja facilmente identificável e distinta de ambas as equipes.
- C.** O(A) corredor(a) da flag é fortemente encorajado(a) a vestir shorts ou calças de cor amarela ou dourada.
- D.** A parte externa das roupas do(a) corredor(a) da flag não devem ter nenhum bolso, a não ser que os bolsos tenham zíper, sejam costurados, colados com fita ou de alguma outra forma fechados.

### 8.2. Requisitos do(a) corredor(a) da flag

#### 8.2.1 Código de conduta do(a) corredor(a) da flag

Um(a) corredor(a) da flag não deve:

- A.** Fazer contato com a cabeça, pescoço, ou virilha de um(a) apanhador(a).
  - i. Contato menor acidental com a cabeça é ignorado.
- B.** Fazer contato com o joelho ou abaixo do joelho do(a) apanhador(a), salvo quando o contato com o(a) apanhador(a) já foi iniciado de outra forma.
- C.** Interagir com quaisquer jogadores(as) que não sejam apanhadores(as).
- D.** Jogar imprudente ou perigosamente.
- E.** Intencionalmente lesionar alguém.
- F.** Jogar a favor de uma equipe.

- G.** Cooperar com o(a) apanhador(a) que o(a) está defendendo(a) por mais de alguns segundos.
  - i. Um(a) apanhador(a) está defendendo um(a) corredor(a) da flag quando é feito mais esforço para interferir no(a) apanhador(a) adversário(a) do que para tentar apanhar a flag.
  - ii. O(A) corredor(a) da flag deve se mover para fora da área defendida pelo(a) apanhador(a), tentar roubar o bastão do(a) apanhador(a), ou de qualquer forma interferir na tentativa de defesa do(a) apanhador(a), em aproximadamente três segundos depois de perceber que está sendo defendido(a).
  - iii. Se um(a) corredor(a) da flag está em dúvida se está sendo defendido(a) por um(a) apanhador(a), ele(a) deve assumir que está sendo defendido(a).
- H.** Permanecer na metade do campo de uma mesma equipe por um longo período.
- I.** Permanecer a 2 metros ou menos do limite do campo por um longo período.
- J.** Intencionalmente sair do campo.
- K.** Intencionalmente tentar tornar-se caído(a) de qualquer maneira que não seja por motivo de lesão, estar incapacitado(a) de jogar, para evitar uma situação perigosa, para ajustar o equipamento, ou quando solicitado pelo(a) árbitro(a) (Consulte a regra 8.4.1 Corredor(a) da flag caído(a)).
- L.** Intencionalmente tocar em quaisquer bolas, incluindo segurar ou proteger a própria bola da flag.
- M.** Intencionalmente puxar a testeira, vestimenta, ou equipamento, que não o bastão, de um(a) apanhador(a).
- N.** Arremessar o bastão roubado a uma distância significativa em qualquer direção.
  - i. O(A) corredor(a) da flag deve soltar o bastão imediatamente, soltá-lo gentilmente a uma distância curta (preferencialmente na direção do aro do(a) apanhador(a)), ou devolver diretamente para o(a) jogador(a).
- O.** Intencionalmente fazer uma chamada incorreta ou mentir sobre uma chamada para tentar enganar os(as) jogadores(as).
- P.** Desobedecer uma ordem do(a) árbitro(a) principal.
- Q.** Levar qualquer adereço à área de jogo.

### **8.2.2 Violação dos padrões do(a) corredor(a) da flag**

- A.** O(A) árbitro(a) principal(a) pode remover qualquer corredor(a) da flag por motivo de lesão, violação dos padrões listados em 8.2.1 Código de conduta do(a) corredor(a) da flag, ou por ser excessivamente agressivo(a) ou irresponsável.
- B.** Um(a) árbitro(a) deve advertir o(a) corredor(a) da flag por violações dos padrões descritos em 8.2.1 Código de conduta do(a) corredor(a) da flag.
  - i. Violações graves podem justificar a remoção do(a) corredor(a) da flag sem aviso prévio.

- C. Se um(a) corredor(a) da flag cometer uma violação grave contra um(a) apanhador(a), a partida deve ser parada imediatamente e qualquer captura da flag realizada pela equipe adversária antes da parada deve ser invalidada.

### 8.2.3 Corredores(as) da flag durante as paradas

O(A) corredor(a) da flag pode se mover durante as paradas, porém:

- A. O(A) corredor(a) da flag deve retornar para a região onde estava quando a partida foi parada, antes da partida ser retomada.
- B. O(A) corredor(a) da flag não deve atrasar a retomada da partida.

## 8.3. Tempos do(a) corredor(a) da flag

### 8.3.1 A liberação do(a) corredor(a) da flag

O(a) corredor(a) da flag deve ser liberado(a) para o campo da mesa dos(as) mesários(as) entre 19-e 20-minutos de tempo da partida.

### 8.3.2 Permanecendo no campo

Uma vez que o(a) corredor(a) da flag foi liberado(a) para o campo, o(a) corredor(a) da flag não deve intencionalmente sair do campo até que ele(a) seja capturado(a).

### 8.3.3 Handicaps do(a) corredor(a) da flag

- A. Os seguintes handicaps do(a) corredor(a) da flag são cumulativos e devem ser executados nos seus devidos tempos, calculado pelo tempo da partida.
  - i. Na liberação dos(as) apanhadores(as), o(a) corredor(a) da flag é obrigado(a) a permanecer entre as linhas das áreas dos(as) goleiros(as).
  - ii. A partir de 25 minutos de tempo da partida, o(a) corredor(a) da flag é obrigado(a) a permanecer dentro de aproximadamente 1,5 metros da linha do meio-campo.
  - iii. A partir de 30 minutos de tempo da partida, o(a) corredor(a) da flag é obrigado(a) a usar somente um braço.
  - iv. A partir de 35 minutos de tempo da partida, o(a) corredor(a) da flag é obrigado(a) a permanecer dentro de aproximadamente 1,5 metros da interseção da linha do meio-campo e da linha de início dos(as) corredores(as) da volleyball (Consulte a regra 2.1.5 Linha de início do(a) corredor(a) da volleyball).

- B.** Corredores(as) da flag podem dar a si mesmos mais handicaps durante a partida, entretanto um(a) staff do torneio e oficiais da partida não podem ordenar nem solicitar que façam isso.
- C.** Capturas da flag não podem ser invalidadas devido ao(a) corredor(a) da flag não cumprir os handicaps, a não ser que fazendo isso o(a) corredor(a) da flag cometa uma grande violação dos padrões contra a equipe que não capturou a flag.
- D.** Violações repetidas dos handicaps são motivo para a substituição do(a) corredor(a) da flag.

## 8.4. Considerado(a) caído(a)

### 8.4.1 Corredor(a) da flag caído(a)

- A.** O(A) corredor(a) da flag é considerado(a) caído(a) quando:
  - i. O(A) corredor(a) da flag está caído(a) no chão.
    - a. A meia da flag tocando o chão não faz com que o(a) corredor(a) da flag seja considerado(a) caído(a).
  - ii. Qualquer parte do(a) corredor(a) da flag entrar em contato com o chão dentro ou fora dos limites do campo.
  - iii. As vestimentas do(a) corredor(a) da flag precisam ser ajustadas, como descrito em 8.4.2 Ajustando as vestimentas do(a) corredor(a) da flag .
  - iv. A partida é retomada após qualquer parada.
- B.** Quando o(a) corredor(a) da flag está caído(a), a flag é incapturável, independente do(a) corredor(a) da flag ter se tornado caído(a) intencionalmente ou não.
  - i. O(A) corredor(a) da flag é considerado(a) caído(a) até se completar a vantagem de três segundos (Consulte a regra 8.4.3 Reiniciando um(a) corredor(a) da flag caído(a)).

### 8.4.2 Ajustando as vestimentas do(a) corredor(a) da flag

- A.** A vestimenta do(a) corredor(a) da flag precisa ser ajustada se o shorts do(a) corredor(a) da flag está notavelmente abaixado ou descentralizado, outra parte da vestimenta do(a) corredor(a) da flag cobre a flag, ou a vestimenta do(a) corredor(a) da flag o(a) atrapalha.
- B.** Se a vestimenta do(a) corredor(a) da flag precisa ser ajustada, o(a) corredor(a) da flag deve ser considerado(a) caído(a) e a flag incapturável a partir do momento em que a vestimenta está torta, a critério do(a) árbitro(a).
  - i. Se a vestimenta foi deslocada porque um(a) apanhador(a) segurou a meia da flag e ela não soltou do shorts, o(a) corredor(a) da flag não deve ser considerado(a) caído(a) até o(a) apanhador(a) soltar a meia da flag, contanto que o(a) apanhador(a) não segure outras partes da vestimenta do(a) corredor(a) da flag.
    - a. Isto não evita ou adia o(a) corredor(a) da flag de ser considerado(a) caído(a) por outra razão além de precisar que a vestimenta seja ajustada.

### 8.4.3 Reiniciando um(a) corredor(a) da flag caído(a)

Uma vez que o(a) corredor(a) da flag esteja caído(a), os(as) apanhadores(as) devem:

- A. Parar imediatamente de perseguir a flag.
  - B. Soltar quaisquer partes do corpo, vestimenta, e a flag do(a) corredor(a) da flag.
  - C. Permitir que o(a) corredor(a) da flag se levante.
  - D. Permitir que o(a) corredor(a) da flag ajuste todas suas vestimentas e equipamento conforme necessário.
  - E. Permitir uma vantagem de três segundos contados pelo(a) árbitro(a) da flag antes de voltar a perseguir a flag.
- **Penalidade: volta aos aros** — ilegalmente perseguir a flag.



# 9. Penalidades

## 9. PENALIDADES

### 9.1. Sanções disciplinares

#### 9.1.1 Sem dano sem falta

No caso de uma falta menor que não tenha dado vantagem a nenhuma das equipes, o(a) árbitro(a) pode decidir avisar verbalmente os(as) jogadores(as) sobre uma possível infração, em vez de marcar uma falta.

#### 9.1.2 Repetir procedimento

Se um(a) jogador(a) cometer uma falta que resulte em uma penalidade de repetir procedimento, o(a) jogador(a) deve repetir o procedimento violado a partir do ponto em que o procedimento foi violado.

- A. O(A) jogador(a) não precisa retornar ao local da violação, a menos que seja necessário para concluir o procedimento corretamente.
- B. O(A) jogador(a) é inelegível para interagir com a partida de outra forma até que o procedimento seja concluído corretamente.

#### 9.1.3 Volta aos aros

Se um(a) jogador(a) comete uma falta que resulta em uma penalidade de volta aos aros:

- A. A partida geralmente não deve ser interrompida.
  - B. Um(a) árbitro(a) comunica ao(a) jogador(a) que cometeu a infração e diz ao(a) mesmo(a) "volta aos aros".
  - C. O(A) jogador(a) deve desmontar e seguir o procedimento de queimada.
  - D. Se qualquer bola é propelida por um(a) jogador(a) durante ou imediatamente após cometer uma falta pela qual é mandado(a) de volta aos aros, essa bola deve ser entregue à equipe adversária sob o procedimento de reversão.
- **Penalidade:** **cartão amarelo** — ignorar a diretiva de um(a) oficial

### 9.1.4 Reversão

A reversão resulta na posse de uma bola específica sendo dada à equipe adversária. Se um(a) jogador(a) comete uma falta resultando em uma reversão:

- A.** O(A) árbitro(a) pode optar por interromper a partida ou completar a reversão enquanto a partida continua, a menos que seja necessário interromper a partida pela regra.
  - i. Se múltiplas bolas estão sendo revertidas ao mesmo tempo, o(a) árbitro(a) geralmente deve parar a partida para completar a reversão.
- B.** Se a partida não for interrompida para concluir a reversão:
  - i. O(A) árbitro(a) chama a reversão.
  - ii. Se um(a) jogador(a) da equipe que cometeu a falta tiver posse da bola, ele(a) deve soltá-la.
  - iii. Se a bola estiver solta, qualquer jogador(a) elegível da equipe receptora poderá recuperá-la.
  - iv. O(A) árbitro(a) pode passar a bola para o(a) jogador(a) elegível mais próximo(a).
  - v. A equipe que cometeu a falta não pode tocar na bola até que a equipe receptora tenha posse ou recuse a reversão.
  - vi. A equipe que cometeu a falta não pode atrasar a equipe receptora de pegar a bola.
  - vii. A equipe receptora deve se mover imediatamente para possuir a bola ou recusar a reversão.
    - a. O não cumprimento de uma chamada clara de reversão, deve ser tratado como uma rejeição da reversão.
- C.** Se a partida for interrompida para concluir a reversão:
  - i. O(A) árbitro(a) interrompe a partida.
  - ii. O(A) árbitro(a) entrega a bola ao(a) jogador(a) elegível mais próximo da localização da bola.
    - a. Se a bola foi lançada durante ou após a falta, ela é entregue ao(a) jogador(a) elegível mais próximo do ponto do arremesso.
- D.** Se não houver jogador(a) elegível para receber a bola, a mesma é colocada ou arremessada para o aro central da equipe receptora.
  - i. Se não houver jogadores(a) elegíveis para receber uma dodgeball, porque todos(as) os(as) batedores(as) da equipe receptora já possuem dodgeballs, a bola é solta ou deixada no chão em vez de ser revertida.
- E.** Uma volleyball a ser revertida não pode resultar em um gol contra a equipe receptora até que o procedimento seja completado.
- F.** Uma vez que a reversão é chamada para uma dodgeball, esta dodgeball não pode queimar um(a) jogador(a) até que o procedimento seja completado.

**G.** Se ambas as equipes cometeram faltas que revertem a mesma bola, a posse dessa bola é determinada por:

- i. Quem receber o cartão mais grave, se houver, reverterá a posse da bola.
- ii. Se múltiplas faltas empatarem para o cartão mais grave, a reversão será aplicada na falta cometida por último

● **Penalidade: volta aos aros** — atrasar a conclusão do procedimento de reversão.

● **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar intencionalmente uma chamada de reversão

### 9.1.5 Cartões de penalidade

Se uma falta resultar em um cartão:

**A.** A partida é parada.

**B.** O(A) árbitro(a) sinaliza que houve uma penalidade mostrando o(s) cartão(ões) apropriado(s) e comunicando a natureza da falta.

**C.** O(A) jogador(a) que cometeu a falta é enviado(a) para a área de penalidade.

- i. A equipe que cometeu a falta deve perder um(a) jogador(a) na posição do(a) jogador(a) que cometeu a falta pelo tempo de penalidade.
  - a. O(A) jogador(a) que cumprir o tempo de penalidade não poderá ser substituído(a) enquanto estiver na área de penalidade, a menos que esteja lesionado(a) ou expulso(a).
- ii. Um(a) jogador(a) que recebe um cartão vermelho é expulso(a) e seu substituto é enviado para a área de penalidade.
  - a. Todos os requisitos e procedimentos para jogadores(as) expulsos(as) devem ser seguidos (Consulte a regra 9.1.6 Expulsão).

**D.** Cartões resultam nas seguintes reversões:

- i. Qualquer bola que o(a) jogador(a) que cometeu a falta possuir ou tenha feito contato desde o momento da falta até a interrupção da partida deve ser revertida à equipe adversária. Isso inclui quaisquer bolas que a equipe que sofreu a falta foi impedida de possuir pela falta.
- ii. Se uma penalidade atrasada resultar em um cartão e a equipe que sofreu a falta perder a volleyball entre o tempo da falta e a parada da partida, a volleyball é entregue à equipe que sofreu a falta.
- iii. Para cartões amarelos e vermelhos, se a equipe que cometeu a falta estiver em posse da volleyball ou se a volleyball estiver solta, a volleyball será revertida à equipe adversária.

**E.** Se um(a) jogador(a) recebe um segundo cartão amarelo na mesma partida, o(a) jogador(a) deve ser expulso(a) após receber o cartão amarelo. Seu(a) substituto(a) deve cumprir a sua penalidade.

**F.** A partida é retomada.

### 9.1.6 Expulsão

Se uma falta ou penalidade resulta em uma expulsão:

- A. O(A) jogador(a) expulso(a) deve deixar a área de jogo e não pode retornar pelo restante da partida.
  - B. Se o(a) jogador(a) se recusar a deixar a área de jogo:
    - i. A equipe do(a) jogador(a) deve ajudar a retirá-lo(a) para longe da área de jogo.
    - ii. Se o(a) jogador(a) persistir em se recusar a sair ou se apresentar perigoso(a), o(a) árbitro(a) principal poderá encerrar a partida, resultando em forfeit para a equipe do(a) jogador(a) que cometeu a falta.
  - C. O(A) árbitro(a) pode exigir que o(a) jogador(a) saia das proximidades do campo.
  - D. Jogadores(as) expulsos(as) não devem entrar novamente na área de jogo nem se comunicar com ninguém dentro da área de jogo.
    - i. Esta regra não proíbe o(a) jogador(a) expulso de torcer pela sua equipe.
  - E. Se o(a) jogador(a) expulso estava em campo, a equipe deve substituir o(a) jogador(a) que cometeu a falta por outro(a) jogador(a).
  - F. Se o(a) jogador(a) expulso(a) teve algum tempo de penalidade que ainda não foi cumprido completamente, seu(a) substituto(a) deve cumprir o restante do tempo de penalidade.
    - i. Se o(a) jogador(a) expulso não estava em campo, o capitão representante deve designar um(a) jogador(a) em campo para ir à área de penalidade e cumprir esse tempo.
- **Penalidade: cartão azul para o(a) capitão(ã) representante** — comunicar-se ilegalmente com pessoas na área de jogo estando expulso(a).
  - **Penalidade: forfeit** — recusar-se persistentemente a deixar a área de jogo após ser expulso(a).
  - **Penalidade: forfeit** — colocar em perigo outras pessoas após ser expulso(a).

### 9.1.7 Forfeit

Se uma falta resultar em penalidade de forfeit, a equipe que fez a falta perde a partida (Consulte a regra 3.6.1 Declarando um forfeit).

- A. Se ambas as equipes receberem penalidades de forfeit na mesma jogada ou incidente, um duplo forfeit será declarado.
- B. Se uma penalidade de forfeit for cometida por uma única equipe durante a prorrogação, o(a) árbitro(a) principal deve primeiro oferecer ao(a) capitão(ã) representante da equipe infratora a oportunidade de desistir antes de aplicar o forfeit. Se o(a) capitão(ã) representante desistir, o forfeit não será aplicado (Consulte a regra 3.5.4 Desistindo durante a prorrogação).

### 9.1.8 Penalidades de contato padrão

Quando uma penalidade por uma falta é listada como a penalidade de contato padrão, o seguinte conjunto de penalidades se aplica a esta falta:

- A. A penalidade padrão para a falta é um cartão amarelo.
- B. Faltas menores que não afetam a jogabilidade e foram, se aplicável, ajustadas imediatamente podem receber uma penalidade de volta aos aros no lugar do cartão amarelo.
- C. Faltas violentas ou graves devem receber um cartão vermelho em vez do cartão amarelo.

### 9.1.9 Cartões de penalidade para o(a) capitão(ã) representante

Quando uma penalidade por uma falta é listada como um cartão para o(a) capitão(ã) representante, o cartão é dado ao(a) capitão(ã) representante da equipe em vez da pessoa que cometeu ou causou a falta.

## 9.2. Procedimentos gerais de falta

### 9.2.1 Violações causadas por faltas dos(as) adversários(as)

- A. Qualquer jogador(a) que violar uma regra como resultado direto das ações ilegais de um(a) oponente(a) deve corrigir a violação o mais rápido possível, a fim de evitar penalidade.

### 9.2.2 Jogadas após uma falta

Qualquer gol, queimada ou captura da flag realizados por um(a) jogador(a) enquanto ou imediatamente após cometer uma falta não são considerados válidos.

- A. Se uma vantagem ou uma falta atrasada for chamada, o(a) jogador(a) que cometeu a falta pode queimar os oponentes normalmente durante o atraso, desde que as tentativas não tenham sido feitas enquanto ou imediatamente após cometer a falta.

### 9.2.3 Faltas do banco

Em certos casos limitados, quando substitutos(as) ou staffs da equipe cometem faltas, a penalidade pode ser aplicada ao(a) capitão(ã) representante como uma falta de capitão(ã) representante.

- A. Se um(a) único(a) substituto(a) identificável ou staff da equipe cometer uma falta, somente a pessoa que cometeu a falta será penalizada.

- B.** Se um(a) único(a) substituto(a) ou staff da equipe cometer uma falta, mas a pessoa não puder ser identificada, a penalidade será aplicada ao(a) capitão(ã) representante.
- C.** Se vários(as) substitutos(as) ou staffs da equipe cometerem a mesma falta ou faltas diretamente relacionadas, apenas o(a) capitão(ã) representante receberá um cartão, se aplicável, pela falta cometida.
  - i. O(A) capitão(ã) representante receberá apenas um único cartão pela falta.
  - ii. Se a penalidade pela infração for um cartão vermelho direto ou expulsão, todos(as) os(as) substitutos(as) e staffs da equipe que tenham sido identificados(as) como tendo cometido o cartão vermelho ou a falta para expulsão serão expulsos(as) da partida.
- D.** Se várias faltas não relacionadas forem cometidas por substitutos(as) ou staffs da equipe, elas serão tratadas como incidentes separados para fins de aplicação desta regra.
  - i. Se isso resultar em vários cartões sendo dados ao(a) capitão(ã) representante, incluindo vários cartões vermelhos, em uma única parada, o(a) capitão(ã) representante ou seu(a) substituto(a) deve cumprir apenas o mais severo dos cartões. Um(a) outro(a) jogador(a) deve ser retirado(a) do campo para cumprir o tempo de cada um dos cartões restantes.
    - a. Os(As) jogadores(as) que foram retirados(as) do campo para a área de penalidade não terão os cartões creditados para si mesmos.
    - b. Se o(a) capitão(ã) representante receber dois cartões amarelos dessa maneira, ele(a) ainda será expulso(a).

### 9.3. Tempo da falta

#### 9.3.1 Penalidades simultâneas

Se um(a) jogador(a) cometer várias faltas, o(a) jogador(a) deve receber a penalidade apropriada para cada falta, exceto quando:

- A.** Se um(a) jogador(a) cometer várias faltas simultâneas para cartão, o(a) árbitro(a) aplica somente a penalidade mais severa das faltas cometidas.
- B.** Se um(a) jogador(a) cometer várias faltas para cartão diretamente relacionadas e em rápida sucessão, o(a) árbitro(a) somente aplica a penalidade mais severa das faltas cometidas.

#### 9.3.2 Faltas antes de um gol

- A.** Se a equipe que sofreu a falta marcar um gol válido entre o tempo da falta e a aplicação da penalidade por essa falta, a penalidade não resultará em uma reversão da volleyball.

### 9.3.3 Faltas depois de um gol

- A. Se um(a) jogador(a) da equipe que estava defendendo receber uma penalidade por uma falta cometida enquanto a volleyball está morta:
  - i. Se a falta foi cometida como parte de uma jogada para defender um gol, a penalidade não resultará em uma reversão da volleyball.
  - ii. Se a falta não foi cometida como parte de uma jogada para defender um gol, a penalidade é aplicada na íntegra, incluindo as reversões prescritas.
  - iii. O gol não anula nenhum tempo de penalidade pela falta.

### 9.3.4 Faltas antes da partida

Se um(a) jogador(a) receber um cartão antes da partida começar:

- A. A equipe que cometeu a falta começa a partida com o(a) jogador(a) que cometeu a falta (ou o(a) jogador(a) que entrou no lugar deste(a) no caso de um cartão vermelho) na área de penalidade e um(a) jogador(a) a menos nas linhas de início.
- B. O tempo de penalidade deste(a) jogador(a) começa oficialmente na chamada de "sticks up".

### 9.3.5 Penalidades do(a) apanhador(a) durante o seeker floor

Se um(a) apanhador(a) receber um cartão durante o seeker floor:

- A. O(A) apanhador(a) que cometeu a falta é mandado(a) para a área de penalidade.
- B. O tempo de penalidade do(a) apanhador(a) começa oficialmente quando acabar o tempo do seeker floor.
- C. Gols não liberam o(a) apanhador(a) antes do tempo de penalidade começar

### 9.3.6 Faltas após o fim da partida

Se uma falta é dada a um(a) jogador(a) após o término da partida, a penalidade deve ser anotada na súmula da partida.

## 9.4. A área de penalidade

### 9.4.1 Tempo das penalidades

- A.** Os cartões resultam em um ou dois minutos de penalidade para a pessoa punida.
- i. Quando todas as penalidades do(a) jogador(a) forem cumpridas ele(a) é liberado(a) da área de penalidade.
  - ii. Se um(a) jogador(a) está cumprindo tempo para várias penalidades, as penalidades são cumpridas consecutivamente na ordem em que foram atribuídas.
  - iii. Uma penalidade de dois minutos é cumprida quando o(a) jogador(a) fica dois minutos do tempo da partida na área de penalidade.
  - iv. Uma penalidade de um minuto é cumprida quando o(a) jogador(a) fica um minuto do tempo da partida na área de penalidade ou a equipe adversária pontua de qualquer forma.
    - a. Uma única pontuação resulta no cumprimento de uma única penalidade de um minuto do(a) jogador(a) com o menor tempo restante de penalidade.
    - b. Se dois(as) jogadores(as) estiverem cumprindo a mesma quantidade de penalidades de um minuto, a penalidade com menor tempo será cumprida.
    - c. Se dois(as) jogadores(as) tem o mesmo número de penalidades não cumpridas e o mesmo tempo de penalidade restante, o(a) árbitro(a) principal deverá escolher uma das penalidades de um minuto para ser cumprida.
  - v. Se a equipe pontuadora sofrer uma falta entre o tempo da falta resultante em uma penalidade de um minuto e a partida for parada, e nenhuma outra penalidade de um minuto seria cumprida devido a essa pontuação, a penalidade de um minuto é imediatamente cumprida.
    - a. Se múltiplas penalidades de um minuto forem designadas, somente uma será cumprida dessa maneira.
    - b. Se o(a) jogador(a) penalizado(a) tiver somente essa penalidade de um minuto cumprida pelo gol, ele(a) não vai para a área de penalidade.
  - vi. Se o(a) jogador(a) sair da área de penalidade antecipadamente por qualquer motivo, o tempo fora da área de penalidade não contará para o cumprimento da penalidade.
    - a. Se a pontuação resultar no cumprimento da penalidade do(a) jogador(a) enquanto o(a) jogador(a) está imprópriamente fora da área de penalidade, a penalidade não é cumprida até o(a) jogador(a) voltar para a área de penalidade.
- B.** Um cartão vermelho resulta em uma penalidade de dois minutos que deve ser cumprido pelo(a) substituto(a) do(a) jogador(a) penalizado(a).
- C.** Cartões azuis e amarelos resultam em uma penalidade de um minuto sendo associados ao(a) jogador(a) que cometeu a falta.
- D.** Se uma pessoa cumprindo tempo na área de penalidade pela própria penalidade receber um cartão azul ou amarelo, deverá cumprir um adicional de um minuto de penalidade.

- E.** Se uma pessoa cumprindo tempo na área de penalidade por um(a) companheiro(a) de equipe receber um cartão:
  - i. Outro(a) substituto(a) deve cumprir o restante do tempo de penalidade original.
  - ii. A penalidade que foi cometida por este(a) jogador(a) deverá ser tratada como um falta cometida por um(a) substituto(a) (Consulte a regra 9.2.3 Faltas do banco).

#### 9.4.2 Dirigindo-se à área de penalidade

A partida é paralisada enquanto o(a) jogador(a), staff da equipe, ou substituto(a) penalizado(a) é enviado(a) para a área de penalidade.

- A.** Qualquer substituição ou mudança de posição feita pelo(a) jogador(a) que cometeu a falta, após a falta e antes de receber o cartão, deve ser desfeita, e o(a) mesmo(a) deve cumprir o tempo de penalidade na posição que cometeu a falta inicial.
  - i. Se a falta é uma substituição ilegal, o(a) jogador(a) que entrou em campo recebe o cartão e o tempo de penalidade.
- B.** Se o(a) goleiro(a) é mandado(a) para a área de penalidade, ele(a) deve trocar de testeira com outro(a) artilheiro(a) em sua equipe antes de ir para a área de penalidade.
  - i. O(A) goleiro(a) não pode trocar com um(a) jogador(a) que esteja na área de penalidade.
  - ii. Se todos(as) os(as) artilheiros(as) da equipe estão cumprindo tempo de penalidade na área de penalidade, o(a) goleiro(a) deve, então, trocar de testeira com um(a) apanhador(a) ou batedor(a).
- C.** Se o(a) capitão(ã) representante receber um cartão por uma penalidade de capitão(ã) representante enquanto está em campo, ele(a) pode trocar de posição com outro(a) jogador(a) que não seja o(a) goleiro(a) de sua equipe, que esteja em campo antes de ir para a área de penalidade.
  - i. Se o(a) capitão(ã) representante estava na jogada como goleiro(a), ele(a) deve trocar de testeira com outro(a) jogador(a).
  - ii. Ele(a) não pode trocar de posição com um(a) jogador(a) que esteja cumprindo tempo na área de penalidade.
  - iii. Se o(a) capitão(ã) representante já está cumprindo tempo na área de penalidade por uma penalidade própria, ao receber o cartão de capitão(ã) representante não é permitido que ele(a) troque de posição com outro(a) jogador(a).
- D.** A pessoa que está indo para a área de penalidade deve ir imediatamente para a área de penalidade sem atraso e permanece lá até a penalidade ser cumprida.
  - i. Se um(a) jogador(a) recebe um cartão azul ou amarelo, mas é considerado(a) lesionado(a) demais pelo(a) árbitro(a) principal ou pelo(a) próprio(a) jogador(a), o(a) capitão(ã) representante deve escolher um(a) substituto(a) elegível para cumprir a penalidade.
    - a. Se o(a) jogador(a) que tomou o cartão é substituído(a) na área de penalidade por estar lesionado(a), este(a) jogador(a) não pode entrar em campo novamente até que o(a) substituto(a) seja liberado(a) da área de penalidade.

- E. O tempo de penalidade começa assim que o(a) árbitro(a) principal retoma a partida.
- F. Se o tempo de penalidade de um(a) jogador(a) é negado por uma pontuação antes dele(a) receber o cartão, então este(a) jogador(a) não deve se direcionar a área de penalidade.
  - i. Se o(a) jogador(a) estava montado(a) quando a partida foi parada, então ele(a) deve permanecer montado(a) quando a partida for retomada, exceto se lhe for dada uma penalidade de volta aos aros por uma falta diferente.

• **Penalidade: cartão amarelo** — falhar ao direcionar-se imediatamente à área de penalidade após receber um cartão.

### 9.4.3 Considerações da área de penalidade

- A. Jogadores(as) cumprindo o tempo de penalidade são considerados(as) em campo.
- B. Se um(a) jogador(a) está cumprindo tempo de penalidade pelo cartão de outro(a) jogador(a), o(a) jogador(a) que recebeu o cartão que é considerado(a) em campo para fins de posições e regra de gênero pela duração da penalidade.
  - i. Isto não se aplica a casos onde um(a) jogador(a) está cumprindo tempo de penalidade para uma falta cometida por um staff da equipe.
- C. Jogadores(as) na área de penalidade estão sujeitos às mesmas restrições e penalidades em relação à interação com a partida enquanto substitutos(as).
  - i. Se um(a) jogador(a) sair da área de penalidade por acreditar erroneamente que o seu tempo de penalidade acabou, e ele(a) não interagir com a partida antes de retornar para a área de penalidade, ele(a) não deve ser penalizado(a).
    - a. O tempo de penalidade dele(a) não será contado enquanto estiver fora da área de penalidade (Consulte: 9.4.1.A.vi.)
- D. Jogadores(as) cumprindo tempo na área de penalidade não devem estar montados(as) no bastão.
- E. Se um(a) jogador(a) comete uma substituição ilegal enquanto cumpre tempo na área de penalidade, a substituição deve ser desfeita, e uma penalidade para a substituição ilegal na área de penalidade deve ser aplicada em vez de uma falta por substituição ilegal comum.

• **Penalidade: cartão amarelo para o(a) capitão(ã) representante** — substituição ilegal na área de penalidade

### 9.4.4 Acompanhando o tempo de penalidade.

- A. O tempo de penalidade começa quando o(a) árbitro(a) apita para retomar a partida.

- B.** Assim que o tempo de penalidade do(a) jogador(a) acabar, o(a) mesário(a) de tempo deve liberar o(a) jogador(a) da área de penalidade.
  - i. Quando um(a) jogador(a) é liberado(a) da área de penalidade ele(a) está desmontado(a) e deve cumprir o procedimento de queimada para remontar novamente.
  - ii. Qualquer jogador(a) cumprindo tempo na área de penalidade retorna ao campo assim que o tempo de penalidade termina.

#### **9.4.5 Penalidades para substitutos(as) e staffs da equipe**

Se um(a) substituto(a) ou staff da equipe recebe um cartão, esta equipe deve jogar com um(a) jogador(a) a menos. O seguinte procedimento se aplica:

- A.** O(A) capitão(ã) representante deve indicar um(a) jogador(a) no campo que não está cumprindo tempo de penalidade.
  - i. Se mais de um(a) substituto(a) ou staff da equipe é enviado(a) à área de penalidade, para cada substituto(a) ou staff da equipe, deve ser indicado um(a) jogador(a) no campo.
  - ii. O(A) jogador(a) indicado(a) não deve ser o(a) goleiro(a) a menos que não haja outro(a) jogador(a) que não resulte em uma violação da regra de gênero.
- B.** Se o(a) substituto(a) que recebeu o cartão não é expulso(a), ele(a) substituirá o(a) jogador(a) indicado(a) em campo.
  - i. O(A) substituto(a) que cometeu a falta vai para a área de penalidade.
  - ii. O(A) jogador(a) indicado(a) retorna ao banco da equipe e está elegível para ser substituído(a) de volta à partida através do procedimento normal de substituição.
- C.** Se o(a) substituto(a) que recebeu o cartão é expulso(a), o(a) jogador(a) indicado deve ir para a área de penalidade para cumprir o tempo de penalidade.
- D.** Se um(a) staff da equipe receber um cartão, o(a) jogador(a) indicado(a) vai para a área de penalidade e cumpre o tempo de penalidade.
  - i. Se o(a) staff da equipe não foi expulso(a), ele(a) deve se juntar ao(a) jogador(a) indicado(a) na área de penalidade.
    - a. Uma vez que o(a) staff da equipe cumpre seu tempo de penalidade, o(a) jogador(a) é liberado(a) e o staff da equipe deve voltar ao banco da equipe.

#### **9.4.6 Todos(as) os(as) jogadores(as) na área de penalidade**

Se todos(as) os(as) jogadores(as) em campo de uma mesma equipe estão, simultaneamente, cumprindo tempo na área de penalidade, a equipe deve dar forfait na partida.

- A.** Se as duas equipes chegarem a esta situação na mesma jogada ou incidente, deve ser declarado um forfait duplo.

- **Penalidade: forfeit** — ter todos(as) os(as) jogadores(as) em campo cumprindo tempo de penalidade

## 9.5. Vantagem

### 9.5.1 Chamada de vantagem

Se o(a) árbitro(a) principal determina que parar a partida por causa de uma falta, daria vantagem no jogo da volleyball para a equipe que cometeu a falta, o(a) árbitro(a) pode atrasar a parada da partida, declarando uma chamada de vantagem.

- A.** Se uma chamada de vantagem é declarada o seguinte procedimento se aplica:
  - i. O(A) árbitro(a) joga um marcador indicando o local onde a volleyball estava quando a falta foi cometida e levanta uma mão para o alto.
  - ii. O(A) árbitro(a) pode mandar o(a) jogador(a) que cometeu a falta de volta aos aros no começo da vantagem, se a situação justificar.
  - iii. A jogada continua até a equipe que cometeu a falta não se beneficiar mais caso a partida fosse parada, incluindo mas não limitado às seguintes situações:
    - a. A equipe que cometeu a falta ganha posse da volleyball.
    - b. Um gol é feito pela equipe que sofreu a falta.
    - c. A equipe que sofreu a falta não está se movendo ativamente para pontuar.
    - d. A equipe que sofreu a falta comete uma falta separada.
    - e. Há uma captura da flag por qualquer equipe.
- B.** Quando a vantagem acaba, o(a) árbitro(a) deve parar a partida, e quaisquer penalidades devem ser aplicadas normalmente.
  - i. Se nenhuma penalidade é aplicada contra a equipe que estava na defesa durante a chamada de vantagem, a partida deve ser retomada como se a vantagem não tivesse sido chamada.

### 9.5.2 Procedimento de retomada pós vantagem

A partida deve ser retomada após uma chamada de vantagem, da seguinte forma:

- A.** Se um gol é feito pela equipe que não cometeu a falta, a partida é retomada de acordo com o procedimento padrão para um gol (Consulte a regra 4.2 Retomando após um gol).
- B.** Se a equipe que sofreu a falta originalmente não pontua antes da vantagem acabar:
  - i. O(A) portador(a) da volleyball no momento da falta (ou seu(a) substituto(a)) retorna para o local do marcador de vantagem e lhe é dada a posse da volleyball antes da partida

ser retomada.

- a. Se este(a) jogador(a) foi queimado(a), ele(a) retorna para o local do marcador de vantagem como um(a) jogador(a) elegível.
  - b. Se este(a) jogador(a) cometeu uma falta de volta aos aros durante a vantagem ou foi mandado para a área de penalidade, o(a) jogador(a) da volleyball elegível dessa equipe mais próximo do local do marcador de vantagem deve se mover até o marcador e receber a posse da volleyball.
  - c. Se a volleyball é revertida para a equipe que originalmente cometeu a falta, nenhum(a) jogador(a) deverá voltar para o marcador de vantagem.
- ii. Todos(as) os(as) jogadores(as) devem permanecer onde estão durante a parada e, se forem queimados(as) antes da pausa, continuam queimados(as).
  - iii. A partida é retomada pelo(a) árbitro(a) principal.

## 9.6. Penalidades atrasadas

### 9.6.1 Penalidades atrasadas

Todas as faltas para cartão azul, amarelo e vermelho, assim como a penalidade de interferência na terceira dodgeball, chamadas por oficiais que não o(a) árbitro(a) principal, são consideradas penalidades atrasadas.

- A. Se o(a) árbitro(a) principal também ver e marcar a falta, então ela não é tratada como uma penalidade atrasada.
- B. Se a partida é parada por este procedimento e nenhuma penalidade de cartão ou interferência na terceira dodgeball for aplicada como resultado, deve ser considerado como se não houvesse uma penalidade atrasada.

### 9.6.2 Chamando uma penalidade atrasada

- A. Se um(a) oficial que não o(a) árbitro(a) principal ver um(a) jogador(a) ou staff da equipe cometer uma falta, esse(a) oficial levantará a mão e a partida continua como em uma penalidade atrasada.
- B. O(A) árbitro(a) assistente pode mandar o(a) jogador(a) infrator(a) de volta aos aros durante o atraso, se a situação justificar.
- C. O(A) árbitro(a) sinaliza visual e verbalmente para o(a) árbitro(a) principal que ocorreu a falta e qual equipe a cometeu.
  - i. Se o(a) árbitro(a) principal determina que é apropriado parar imediatamente a partida, o(a) árbitro(a) principal pode pará-la.
  - ii. O(A) árbitro(a) principal pode autorizar a continuidade da partida em uma situação de vantagem, até a vantagem acabar de algum modo, a menos que a falta continue ou se

intensifique.

- a. Se o(a) árbitro(a) principal continuar a partida em uma situação de vantagem, ele(a) também deverá levantar o próprio braço.
- D.** Se outra falta for cometida por qualquer equipe durante uma penalidade atrasada, o(a) árbitro(a) principal deverá parar a partida e aplicar ambas as faltas imediatamente.
- E.** Após a decisão sobre todas as penalidades, a partida é retomada.

## 9.7. Alternativa de retomada após uma penalidade

### 9.7.1 Alternar posicionamento na retomada

Após um cartão ou penalidade de interferência na terceira dodgeball ser aplicada, o(a) artilheiro(a) em posse da volleyball na retomada da partida tem a escolha de decidir onde ele(a) estará na retomada da partida.

- A.** As opções disponíveis para este(a) jogador(a) são determinadas por onde ele(a) retornaria na partida, na ausência desta regra, do seguinte modo:
  - i. Esse(a) jogador(a) pode escolher retornar à partida onde o procedimento padrão o(a) faria retornar à partida, independentemente de sua localização no campo.
  - ii. Se ele(a) retornar à partida fora da área do(a) goleiro(a) da equipe adversária, ele(a) pode retornar para qualquer local na linha restritiva mais próxima, em direção de seus próprios aros.
  - iii. Se ele(a) for retornar à partida na área do(a) goleiro(a) da equipe adversária, ele(a) pode, em vez disso, se mover para qualquer local na linha de fundo da equipe adversária e receber a volleyball a partir deste ponto quando a partida for retomada.
- B.** O(A) artilheiro(a) deve se decidir e, se aplicável, mover-se para a localização escolhida imediatamente.
  - i. Se o(a) artilheiro(a) demorar para fazer a sua escolha, o(a) árbitro(a) deve direcioná-lo(a) para retornar à partida onde o procedimento padrão o(a) faria retornar à partida.
- C.** Essa escolha não deve estar disponível para o artilheiro(a) caso algum dos seguintes for verdadeiro:
  - i. Um gol válido for marcado durante o atraso entre a falta e a parada.
  - ii. O(A) artilheiro(a) está dentro da sua própria área do goleiro.
  - iii. Todos os cartões e penalidades de interferência na terceira dodgeball aplicados durante a parada foram aplicados para a própria equipe do(a) artilheiro(a).



# 10. Oficiais da partida

## 10. OFICIAIS DA PARTIDA

### 10.1. Os oficiais

#### 10.1.1 O(A) árbitro(a) principal

- A.** Os(As) oficiais do torneio devem designar um(a) árbitro(a) principal para cada partida.
- B.** O(A) árbitro(a) principal tem autoridade para aplicar as regras e tomar ações disciplinares no momento em que entra na área de jogo até deixá-la após o apito final.
- C.** O(A) árbitro(a) principal poderá parar a partida a qualquer momento para reforçar as regras ou, de outro modo, garantir uma partida justa e segura.
- D.** O(A) árbitro(a) principal é o(a) único(a) oficial que pode aplicar cartões diretamente.
  - i. Outros(as) oficiais podem aconselhar o(a) árbitro(a) principal quanto à aplicação de cartões.
- E.** O(A) árbitro(a) principal pode substituir qualquer oficial por um(a) substituto(a) adequado(a) se o oficial estiver machucado(a) ou, na opinião do(a) árbitro(a) principal, precisar ser dispensado(a).
- F.** Todos(as) os(as) outros(as) oficiais devem submeter-se à autoridade do(a) árbitro(a) principal.

#### 10.1.2 Nomeando oficiais adicionais

O(A) árbitro(a) principal ou oficiais do torneio devem nomear pelo menos 02 árbitros(as) assistentes, 01 árbitro(a) de flag, 01 mesário(a) de placar, e 01 corredor(a) de flag e podem nomear outros(as) oficiais (até 02 árbitros(as) assistentes adicionais, 01 mesário(a) de tempo, e 02 juízes(as) de gol) para cada partida.

- A.** O(A) árbitro(a) de flag pode atuar como um(a) árbitro(a) assistente até o(a) corredor(a) da flag ser liberado(a) no campo, se houver menos que 04 outros(as) árbitros(as) assistentes designados(as) para a partida.
  - i. Se o(a) árbitro(a) de flag não está servindo como árbitro(a) assistente enquanto o(a) corredor(a) da flag está fora de campo:
    - a. Ele(a) deve auxiliar no sticks up e depois sair imediatamente da área de jogo.
    - b. Se a partida continuar após a flag ser capturada, ele(a) deve sair da área de jogo depois da captura ser confirmada.
- B.** O(A) árbitro(a) de flag deve ser designado(a), além dos 02 árbitros(as) assistentes necessários.

### 10.1.3 Atuando com uma equipe mínima de oficiais

É altamente recomendável que 02 juízes(as) de gol e o(a) mesário(a) de tempo sejam designados(as) para cada partida.

- A. Se um(a) mesário(a) de tempo não for designado(a) separadamente, o(a) mesário(a) de placar assume as responsabilidades do(a) mesário(a) de tempo.
- B. Se os(as) juízes(as) de gol não forem designados(as), o(a) árbitro(a) principal assume as responsabilidades dos(as) juízes(as) de gol.

### 10.1.4 Árbitros(as) assistentes

- A. Os objetivos principais dos(as) árbitros(as) assistentes, sujeitos ao critério do(a) árbitro(a) principal, são:
  - i. Dar chamadas de "queimado" para os(as) jogadores(as).
  - ii. Observar jogadas longe da volleyball.
  - iii. Observar as bolas e jogadores(as) saindo dos limites de campo.

### 10.1.5 Árbitro(a) de flag

- A. Os objetivos principais do(a) árbitro de flag, sujeitos ao critério do(a) árbitro(a) principal, são:
  - i. Observar queima de largada no "sticks up".
  - ii. Observar jogadas ao redor do(a) corredor(a) da flag, incluindo queimadas e apanhadas em potencial.
  - iii. Decidir quando o(a) corredor(a) da flag está caído(a) e contar a vantagem de três segundos.
  - iv. Reforçar os handicaps do(a) corredor(a) da flag.
  - v. Informar ao(a) corredor(a) da flag quando ele(a) acreditar que o(a) apanhador(a) está defendendo o(a) corredor(a) da flag e ele(a) acredita que o(a) corredor(a) da flag não tenha notado.
- B. O(A) árbitro(a) de flag não deve fornecer ajuda adicional ou avisos, de espécie alguma, ao(a) corredor(a) da flag durante a partida, que o(a) ajudem a evitar a captura, incluindo mas não restrito a localizações, substituições e táticas dos(as) apanhadores(as).
- C. O(A) árbitro(a) de flag pode parar a partida somente nas seguintes circunstâncias:
  - i. Acreditar que a captura da flag pode ter sido bem sucedida.
  - ii. O(A) corredor(a) da flag se machucar ou precisar ser substituído(a).
  - iii. A bola da flag ou o shorts da flag mostrarem-se danificados ou precisarem ser substituídos.
  - iv. Ele(a) acredita que houve uma queima de largada no "Sticks Up".

### 10.1.6 Juízes(as) de gol

- A.** Os objetivos principais dos(as) juízes(as) de gol, sujeitos ao critério do(a) árbitro(a) principal, são:
- i. Observar arremessos feitos em direção aos aros.
  - ii. Decidir se a volleyball saiu pela linha de fundo para fora dos limites do campo.

### 10.1.7 Mesário(a) de placar

- A.** Os objetivos principais do(a) mesário(a) de placar são:
- i. Manter o controle do placar da partida.
  - ii. Atualizar o placar da partida.
  - iii. Registrar o número do(a) jogador(a) e os motivos por todos os cartões.
  - iv. Anunciar o placar em intervalos regulares e quando requisitado.
  - v. Anunciar e exibir o placar alvo de maneira similar ao placar da partida durante a prorrogação.

### 10.1.8 Mesário(a) de tempo

- A.** Os objetivos principais do(a) mesário(a) de tempo são:
- i. Manter o controle do tempo de partida.
  - ii. Manter o controle do tempo de penalidade e liberar os(as) jogadores(as) da área de penalidade após cumprirem o tempo de penalidade.
  - iii. Anunciar claramente a marca de 19-minutos do tempo de jogo (Consulte a regra 3.3.4 Tempos técnicos).
  - iv. Reconhecer os(as) apanhadores(as) e o(a) corredor(a) da flag quando eles(as) se reportarem à mesa dos(as) mesários(as) e liberá-los(as) para o campo no tempo apropriado.
  - v. Observar queima de largada dos(as) apanhadores(as).
- B.** O relógio da partida não precisa ser exibido de modo que fique visível para os(as) jogadores(as) em campo. No entanto, se o relógio da partida for exibido, ele deve:
- i. Ser direta e unicamente controlado pelo(a) mesário(a) de tempo.
    - a. Se houverem múltiplos mostradores no campo, eles devem ser controlados por um único conjunto de controles, a fim de se evitar falha no mostrador.
  - ii. Ser claro e razoavelmente visível para ambas as equipes.
  - iii. Ser o relógio oficial.
    - a. Nenhum relógio exibido na partida pode não ser o oficial.
    - b. Se um relógio exibido na partida apresentar mal funcionamento ou deixar de ser o relógio oficial, o mesmo deve ser desligado até a correção do problema para voltar a ser o relógio oficial novamente.

### 10.1.9 O(A) corredor(a) da flag

- A. O(A) corredor(a) da flag é um(a) oficial e pode aconselhar outros(as) oficiais em qualquer chamada.
- B. O(A) corredor(a) da flag só poderá realizar chamadas diretas nas seguintes circunstâncias:
  - i. Queimadas e desmontadas ao redor do(a) corredor(a) da flag.
  - ii. Contato ilegal cometido contra o(a) corredor(a) da flag.
  - iii. Chamadas de flag caída, quando suas roupas estiverem tortas e precisarem ser ajustadas.
- C. Se o(a) corredor(a) da flag e outro oficial discordarem de uma chamada direta, o(a) corredor(a) da flag deve ceder para o(a) outro(a) oficial enquanto a partida está em andamento.

## 10.2. Chamadas dos(as) oficiais

### 10.2.1 Critérios dos(as) arbitragem

Nos casos em que a intenção ou a gravidade são relevantes para uma chamada, o(a) árbitro(a) tem critério total ao julgar essa gravidade ou intenção.

### 10.2.2 Bases das chamadas

Chamadas feitas por qualquer oficial devem ser feitas baseadas somente em suas observações e naquelas feitas por outros(as) oficiais designados(as) para a partida.

### 10.2.3 Alterando chamadas durante uma parada

O(A) árbitro(a) principal pode alterar livremente as chamadas feitas durante uma parada antes de retomar a partida.

- A. Uma vez que o(a) árbitro(a) principal sopra os três silvos indicando o final da partida, chamadas de gol e captura da flag para a partida se tornam definitivas e não devem ser alteradas.

### 10.2.4 Ajustando uma chamada de gol

O(A) árbitro(a) principal deve ajustar uma chamada de gol ou não gol a qualquer momento antes da equipe que estava defendendo ter a posse da volleyball fora da área do(a) goleiro(a) e uma interação ou jogada significativa subsequente do(a) jogador(a) com a posse da volleyball.

### 10.3. Jogadores(as) e oficiais

#### 10.3.1 Interações com oficiais

- A. Jogadores(as) e staffs da equipe devem respeitar as decisões e diretrizes do(a) árbitro(a) principal e de todos(as) os(as) outros(as) oficiais.
- B. Jogadores(as) e staffs da equipe não devem demonstrar desrespeito a qualquer oficial, incluindo questionamentos persistentes às decisões dos(as) oficiais.

- **Penalidade: cartão azul ou amarelo** — desrespeitar um(a) oficial
- **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar a diretiva de um(a) oficial

#### 10.3.2 Usando comandos da arbitragem

Os(As) jogadores(as) e staff da equipe não devem usar sinais ou comandos verbais ou visuais da arbitragem.

- **Penalidade: cartão azul** — usar ilegalmente sinais ou comandos verbais ou visuais da arbitragem.



# A. Definições

## APÊNDICE A. DEFINIÇÕES

**Tronco** — Linha que se estende do topo até a base da coluna de um(a) jogador(a)

**Rebater** — Propelir a bola acertando-a com outra bola que ainda está na posse de alguém no momento da rebatida.

**Batedores(as)** — Dois(as) jogadores(as) de cada equipe que arremessam, chutam ou de alguma forma propelem as dodgeballs para interferir no fluxo da partida queimando outros(as) jogadores(as).

**Abaixado(a)** — Um(a) jogador(a) será considerado(a) abaixado(a) sempre que o ângulo de seu tronco em relação a estar em pé, for maior que 45°.

**Artilheiros(as)** — 04 jogadores(as) de cada equipe que tentam passar a volleyball através dos aros da equipe adversária e tentam impedir a outra equipe de fazer o mesmo.

**Dodgeball morta** — Uma dodgeball que não consegue queimar ninguém por não estar viva (Consulte a regra 5.2.2 Dodgeball viva).

**Volleyball morta** — Uma volleyball durante o tempo entre um gol válido ser marcado e quando o jogo da volleyball é retomado. Uma volleyball morta não pode ser usada para pontuar. (Consulte a regra 4.2.1 Volleyball morta).

**Procedimentos padrão** — Os procedimentos que seriam seguidos na ausência da regra de três dígitos na qual o termo é usado.

**Aro deslocado** — Um aro deslocado é definido por estar quebrado, fora do lugar, derrubado de qualquer forma ou não jogável.

**Dodgeball** — Uma das três bolas de borracha que só podem ser utilizadas pelos(as) batedores(as) e são usadas para desmontar temporariamente os(as) oponentes do bastão. (Consulte a regra 2.3.2 Dodgeballs).

**Imunidade à queimada** — Um(a) jogador(a) com imunidade à queimada não pode ser queimado(a) por dodgeballs vivas. Um(a) goleiro(a) protegido(a) é imune na sua própria área de goleiro(a). Um(a) batedor(a) que está tentando recuperar a terceira dodgeball ganha imunidade à queimada levantando o punho com a mão fechada acima do ombro. (Consulte a regra 5.5.2 Imunidade à queimada).

**Grave** — Chocantemente ruim

**Força excessiva** — O uso de força excessiva é definido como quando um(a) jogador(a) excede demasiadamente o uso de força necessária para completar a ação iniciada e como resultado arrisca lesionar ou machucar um(a) oponente.

**Flag** — A flag é uma bola dentro de um tecido ou meia. Os(As) apanhadores(as) tentam apanhar a flag para ganhar 30 pontos (Consulte a regra 2.3.3 A flag).

**Corredor(a) da flag** — Um(a) oficial da partida que tem a tarefa de proteger a flag de ser capturada (Consulte a regra 2.3.3 A flag).

- Meia da flag** — A meia de tecido que contém a bola da flag e deve ser presa à parte de trás do shorts do(a) corredor(a) da flag.
- Equipe que estava defendendo** — A equipe que acaba de sofrer um gol.
- Equipe que estava atacando** — A equipe que acaba de marcar um gol.
- Dodgeball livre** — Uma dodgeball que não está em posse de nenhum(a) batedor(a) de ambas as equipes.
- Partida** — Uma competição singular entre duas equipes com o objetivo de declarar um vencedor.
- Tempo da partida** — O tempo oficial de qualquer partida, medido a partir do som de "S" de "sticks up" até o final da partida, mas parando durante as paradas da partida.
- Regra de gênero** — A regra que limita o número de jogadores(as) que se identificam sendo do mesmo gênero que cada equipe pode ter ao mesmo tempo em campo. (Consulte a regra 1.2.3 Regra de gênero).
- Gol válido** — 10 pontos são marcados para uma equipe quando a volleyball de alguma forma passa inteiramente pelos aros adversários e o gol é confirmado como válido (Consulte a regra 4.1.1 Gol válido).
- No chão (Pessoa)** — Uma pessoa que está em contato com o solo com qualquer parte do corpo que não seja as mãos ou os pés.
- Queimada na cabeça** — Dodgeballs vivas que fazem o primeiro contato com a cabeça ou pescoço de um(a) oponente são consideradas queimadas na cabeça.
- Recebedor(a) Indefeso(a)** — Um(a) receptor(a) que está no processo de pegar uma bola que está no ar. O(A) receptor(a) não precisa sair do chão para ser considerado(a) um(a) receptor(a) indefeso(a). É ilegal empurrar, aplicar carga, tackle ou wrap em um(a) receptor(a) indefeso(a) (Consulte a regra 6.1.7 Recebedor(a) Indefeso(a)).
- Aro** — É a circunferência do aro e o poste anexado (Consulte a regra 2.2.2 Formato do aro). A base do aro não é considerada como parte do aro.
- Circunferência do aro** — Deve ter de 81-86 centímetros de diâmetro interno, no qual a volleyball deve passar para fazer um gol (Consulte a regra 2.2.2 Formato do aro).
- Acidental** — Ocorrendo apenas por acaso, sem intenção ou cálculo.
- Intencional** — Uma ação executada com um objetivo específico em mente.
- Posse conjunta** — Quando dois(as) ou mais jogadores(as) seguram a mesma bola, ou de outra forma dividem o controle dela, deixando ambos(as) os(as) jogadores(as) sem a sua posse.
- Goleiro(a)** — O(A) artilheiro(a) de cada equipe com privilégios adicionais em sua própria área de goleiro(a).
- Chute** — Acertar algo ou alguém com um pé ou ambos os pés, ou com qualquer parte da perna abaixo do joelho. No momento de um chute, o(a) jogador(a) que chuta a bola é considerado(a) como tendo a posse dessa bola, se ele(a) for o(a) único(a) jogador(a) em contato com ela. É ilegal chutar um(a) oponente.

- Dodgeball viva** — Uma dodgeball que foi arremessada, chutada, ou intencionalmente propelida por um(a) batedor(a) que está em campo, a não ser que os(as) baterdores(as) estejam buscando uma bola, desmontados(as) ou acertados(as). Uma dodgeball viva pode queimar oponentes (Consulte a regra 5.2.2 Dodgeball viva)
- Partida em andamento** — A partida está em andamento desde o “S” de “sticks up” até o apito final e sempre que a partida não estiver parada.
- Volleyball viva** — É uma volleyball que não está morta sempre que a partida está em andamento.
- Movimento natural** — O movimento continuado de um(a) jogador(a) ao fazer uma jogada, um movimento natural único que o(a) jogador(a) já iniciou, se esse movimento não puder ser parado (Consulte a regra 5.6.1 Movimento natural).
- Força insignificante** — a força que uma dodgeball faz quando acerta o chão depois de cair de uma altura de 2 metros ou menos.
- Metade do(a) adversário(a)** — A metade do campo ou da área de jogo contendo os aros que uma equipe deve atacar.
- Aros do(a) adversário(a)** — Os aros que uma equipe deve atacar.
- Área do(a) goleiro(a) adversária** — A área do(a) goleiro(a) contendo os aros que uma equipe deve atacar.
- Dodgeball viva adversária** — Uma dodgeball viva que recentemente foi feita viva por um(a) jogador(a) adversário(a)
- Prorrogação** — A parte da partida que ocorre após a captura da flag. Isto só ocorre quando a captura da flag não deixa a equipe que a capturou na liderança, e persiste até uma das equipes alcançar o placar alvo (Consulte a regra 3.5 Encerrando a partida e prorrogação).
- Próprio campo** — A metade do campo ou da área de jogo contendo os aros que uma equipe deve defender.
- Próprios aros** — Os aros que uma equipe deve defender.
- Própria área do(a) goleiro(a)** — A área do(a) goleiro(a) contendo os aros que uma equipe deve defender.
- Área de penalidade** — Um quadrado de 5,5 por 4 metros margeando a linha do meio-campo, o campo e o limite da área de jogo onde os(as) jogadores(as) devem permanecer por uma certa quantidade de tempo após cometerem uma falta. Cada equipe tem uma área de penalidade em seu próprio campo. Jogadores(as) na área de penalidade não podem interagir com a partida, mas são considerados(as) em campo para fins da regra de gênero e posições (Consulte a regra 2.1.9 Áreas de penalidade).
- Tempo de penalidade** — O tempo que um(a) jogador(a) deve ficar na área de penalidade por conta de uma falta. O tempo de penalidade é medido pelo tempo da partida, logo não é contado durante uma parada.
- Limite do campo** — O retângulo de 33 por 60 metros marcado pelo limite do campo ao qual o jogo é geralmente restrito (Consulte a regra 2.1.1 Limites do campo).

**Jogador(a)** — Qualquer pessoa no elenco de uma equipe que está elegível a estar na partida.

**Área de jogo** — A área retangular de 44 por 66 metros que inclui e cerca o campo. Espectadores(as) não podem entrar na área de jogo. Tudo além da área de jogo é a área dos espectadores (Consulte a regra 2.1.12 A área de jogo).

**Equipe em posse** — No contexto da terceira dodgeball, a equipe em posse é a equipe que inicialmente possuía duas dodgeballs quando a dodgeball livre restante tornou-se a terceira dodgeball.

**Posse** — Controle único e completo de uma bola. Um(a) jogador(a) que está intencionalmente chutando uma bola é considerado como tendo posse desta bola enquanto ele(a) for a única pessoa em contato com a bola. Um(a) jogador(a) que está golpeando uma bola que está no chão é considerado(a) como tendo posse desta bola enquanto for a única pessoa em contato com a bola (Consulte a regra 7.1.1 Uso da bola)

**Goleiro(a) protegido(a)** — Um(a) goleiro(a) dentro da sua própria área do(a) goleiro(a), exceto na situação descrita em 7.2.2.B.

**Imprudência** — Jogar com completo desprezo pelas consequências de suas próprias ações.

**Mesa do(a) mesário(a) de placar** — O local fora da área de jogo, aproximadamente ao longo da extensão da linha do meio-campo, onde o(a) mesário(a) de placar e o(a) mesário(a) de tempo estão posicionados. Nem sempre haverá uma mesa de verdade.

**Equipe pontuadora** — A equipe que capturou a flag ou fez um gol, independente de qual equipe diretamente causou a pontuação.

**Apanhador(a)** — O(a) jogador(a) de cada equipe que tenta remover a bola da flag do(a) corredor(a) da flag para marcar 30 pontos.

**Seeker floor** — Os primeiros 20 minutos do tempo da partida, na qual a flag não pode ser capturada.

**Manguito** — Uma peça de roupa, ou parte dela, que envolve uma porção extensa da parte de cima do braço do(a) jogador(a), podendo inclusive se estender além da parte de cima do braço. Pulseiras, braçadeiras, faixas de cabelo e outros itens similares não são considerados manguito.

**Capitão(ã) representante** — O indivíduo designado por uma equipe, que é a única pessoa que pode falar por sua equipe ao se comunicar com oficiais (Consulte a regra 1.1.1 Capitão(ã) representante obrigatório).

**Área dos(as) espectadores(as)** — A área fora dos 44 por 66 metros da área de jogo.

**Parada** — O tempo dentro da partida entre um(a) árbitro(a) para a partida e o(a) árbitro(a) principal retomar a partida ou ao declarar o fim da partida.

**Batedor(a) atingido(a)** — Um(a) bater(a) atingido(a) é um(a) bater(a) que foi atingido(a) por uma dodgeball viva propelida por um(a) adversário(a) (Consulte a regra 5.4.3 Bater(a) atingido(a)).

**Substituto(a)** — Um(a) jogador(a) que não está em campo naquele momento.

**Área de substituição** — Uma área designada para cada equipe localizada fora dos limites do campo onde todas as substituições da equipe devem ocorrer (Consulte a regra 2.1.7 Áreas de substituição).

**Terceira dodgeball** — A única dodgeball livre quando uma mesma equipe tem posse das outras duas dodgeballs. A dodgeball pode permanecer sendo a terceira dodgeball quando a equipe com a posse perde a posse de uma das dodgeballs sob certas condições (Consulte a regra 5.5.1 A terceira dodgeball).

**Ameaçar** — verbal ou não verbalmente demonstrar a intenção de causar dano fora de uma jogada legal

**Rasteira** — Qualquer tentativa de derrubar um(a) jogador(a) através de contato abaixo do joelho. Uma rasteira sempre será um contato físico ilegal.

**Volleyball não pontuável** — Se um(a) jogador(a) arremessar a volleyball de fora do campo para dentro do campo, ou está tocando a volleyball no momento em que é acertado por uma dodgeball viva e a solta ou propele por meio de um movimento natural, a volleyball se torna uma volleyball não pontuável. Uma volleyball não pontuável não pode marcar um gol, mesmo se a volleyball passar por completo pelo aro (Consulte a regra 5.6.3 Volleyball não pontuável).

**Volleyball** — A bola usada pelos(as) artilheiros(as) para marcar gols (Consulte a regra 2.3.1 A volleyball).

**Portador da volleyball** — O(A) jogador(a) em posse da volleyball.

**Puxão** — Puxar repentinamente com muita força.



**B.  
Paradas  
para  
hidratação:  
tabela de  
temperatura  
e  
umidade**

Foto © Ajantha Abey Photography

## APÊNDICE B. PARADAS PARA HIDRATAÇÃO: TABELA DE TEMPERATURA E UMIDADE

Abaixo encontram-se as combinações de temperatura e umidade que requerem o uso das pausas para hidratação como descrito na regra 3.3.5. Elas equivalem a um índice de calor arredondado de 32 °C. Portanto, um índice de calor previsto de 32 °C ou mais durante o tempo do evento pode ser usados em vez de usar combinações de calor e umidade diretamente. Se as previsões estiverem disponíveis apenas em Fahrenheit, use a segunda tabela ou um índice de calor de 90 °F

Temp (°C)	Umidade	Temp (°F)	Umidade
≤ 26	Sem paradas para hidratação	≤ 79	Sem paradas para hidratação
27	93%	80	99%
28	76%	81	91%
29	63%	82	83%
30	53%	83	75%
31	44%	84	68%
32	36%	85	61%
33	26%	86	55%
34	13%	87	50%
35	8%	88	44%
≥ 36	Paradas para hidratação obrigatórias	89	39%
		90	35%
		91	31%
		92	27%
		93	23%
		94	19%
		95	15%
		96	12%
		97	8%
		98	4%
		≥ 99	Paradas para hidratação obrigatórias



# C. Lista de faltas por tipo

## APÊNDICE C. LISTA DE FALTAS POR TIPO

### Faltas individuais

#### C.0.1 Infrações de repetir procedimento

A seguir estão as infrações para as quais o(a) jogador(a) infrator deve repetir a ação adequadamente antes de retornar a partida:

- |   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <b>1.3.1</b> — violação de substituição . . . . .             | 13 |
| 2 | <b>5.3.1</b> — violação do procedimento de queimada . . . . . | 59 |

#### C.0.2 Infrações de volta aos aros

O(A) árbitro(a) deve mandar qualquer jogador(a), que cometer uma infração de volta aos aros, de volta aos próprios aros para o(a) jogador(a) completar, inteiramente, o procedimento de queimada descrito na regra 5.3.1. As seguintes são infrações de volta aos aros:

- |    |  |     |
|----|--|-----|
| 1  | <b>2.5.3</b> — falhando ilegalmente em substituir uma testeira perdida . . . . .                                       | 29  |
| 2  | <b>3.3.3</b> — segunda falsa retomada . . . . .  | 41  |
| 3  | <b>5.5.2</b> — pedido de imunidade impróprio . . . . .   | 65  |
| 4  | <b>5.5.2</b> — pedido de imunidade inválido menor . . . . .  | 65  |
| 5  | <b>6.4.1</b> — interação ilegal menor entre posições . . . . .   | 79  |
| 6  | <b>7.1.2</b> — falha menor em evitar uma volleyball propelida . . . . .  | 85  |
| 7  | <b>7.5.3</b> — permanecer ilegalmente de forma intencional ou grave fora de campo . . . . .                            | 92  |
| 8  | <b>7.5.4</b> — impedir fisicamente de forma ilegal o(a) jogador(a) recuperando uma bola de retornar ao campo . . . . . | 93  |
| 9  | <b>8.4.3</b> — ilegalmente perseguir a flag. . . . .   | 100 |
| 10 | <b>9.1.4</b> — atrasar a conclusão do procedimento de reversão. . . . .  | 104 |

#### C.0.3 Infrações de reversão

As seguintes infrações resultam em uma reversão da volleyball ou da dodgeball:

- |   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <b>5.6.2</b> — violação não intencional de movimento natural . . . . .  | 66 |
| 2 | <b>7.1.2</b> — interferência de bola entre posições acidental . . . . . | 85 |
| 3 | <b>7.1.4</b> — interferência de bola entre posições acidental . . . . . | 86 |

#### C.0.4 Infrações de cartão azul

As seguintes são infrações de cartão azul:

- |   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | <b>1.1.1</b> — invadindo o campo . . . . .   | 10 |
| 2 | <b>1.1.2</b> — invadindo o campo . . . . .   | 11 |
| 3 | <b>1.3.1</b> — substituição ilegal . . . . . | 13 |

4	<b>1.4.1</b> — infração na linha lateral . . . . .	16
5	<b>1.4.2</b> — evasão ilegal . . . . .	16
6	<b>1.4.3</b> — interferência na linha lateral . . . . .	17
7	<b>2.5.1</b> — entrar em campo ilegalmente com unhas longas ou afiadas . . . . .	27
8	<b>2.5.2</b> — entrar em campo sem utilizar os equipamentos obrigatórios . . . . .	28
9	<b>2.5.2</b> — retirar intencionalmente um equipamento obrigatório em campo . . . . .	28
10	<b>2.5.4</b> — entrar em campo sem um número legal e reconhecível na camiseta . . . . .	30
11	<b>2.5.5</b> — usar equipamento adicional ilegal na partida . . . . .	31
12	<b>3.2.1</b> — violação de "jogador(a) trancado(a)" . . . . .	37
13	<b>3.2.2</b> — "queima de largada" . . . . .	37
14	<b>3.2.3</b> — tocar ilegalmente em uma bola disputada . . . . .	38
15	<b>3.2.3</b> — violação de(a) corredor(a) designado(a) . . . . .	38
16	<b>3.3.4</b> — pedido ilegal de tempo técnico . . . . .	42
17	<b>3.4.2</b> — queima de largada de apanhador(a) . . . . .	43
18	<b>3.7.2</b> — "queima de largada" . . . . .	47
19	<b>4.2.1</b> — interagindo intencional e ilegalmente com a volleyball morta . . . . .	50
20	<b>4.3.3</b> — reposicionar ilegalmente um aro adversário . . . . .	52
21	<b>4.3.3</b> — deslocar repetidamente os aros sem intenção . . . . .	52
22	<b>5.2.3</b> — tocar ilegalmente um(a) oponente com uma dodgeball segurada . . . . .	57
23	<b>5.3.2</b> — interagir com a partida ilegalmente enquanto queimado(a) . . . . .	60
24	<b>5.3.3</b> — continuar contato ilegal enquanto queimado(a) . . . . .	60
25	<b>5.3.4</b> — afetando a partida enquanto despercebidamente queimado(a) . . . . .	61
26	<b>5.4.1</b> — rebatida ilegal . . . . .	61
27	<b>5.4.1</b> — bloqueio ilegal . . . . .	61
28	<b>5.4.2</b> — rebatida ilegal de dodgeball . . . . .	62
29	<b>5.4.3</b> — violação de batedor(a) atingido(a) . . . . .	63
30	<b>5.5.2</b> — pedido de imunidade inválido . . . . .	65
31	<b>5.5.3</b> — violação de imunidade . . . . .	65
32	<b>6.5.2</b> — uso repetido de linguagem vulgar ou explícita . . . . .	80
33	<b>7.1.1</b> — usar ilegalmente uma bola de sua própria posição . . . . .	83
34	<b>7.1.2</b> — falha em evitar uma volleyball propelida . . . . .	85
35	<b>7.1.2</b> — rebatida ilegal de dodgeball . . . . .	85
36	<b>7.1.2</b> — proteção ilegal . . . . .	85
37	<b>7.1.3</b> — ilegalmente não fazer um esforço razoável para evitar uma bola . . . . .	85
38	<b>7.5.2</b> — propelir uma bola com a intenção de mandar qualquer bola para fora dos limites . . . . .	91
39	<b>10.3.2</b> — usar ilegalmente sinais ou comandos verbais ou visuais da arbitragem. . . . .	121

### C.0.5 Infrações de cartão amarelo

As seguintes são infrações de cartão amarelo:

1	<b>1.3.4</b> — fingindo estar lesionado(a) . . . . .	15
2	<b>2.5.7</b> — ignorar a diretiva de um(a) oficial . . . . .	32
3	<b>3.2.3</b> — interferência de(a) corredor(a) designado(a) . . . . .	38
4	<b>3.3.1</b> — mover-se intencional e ilegalmente durante uma parada . . . . .	39
5	<b>3.3.1</b> — mover ou pegar intencional e ilegalmente uma bola durante uma parada. . . . .	39

6	<b>4.3.3</b> — deslocar um aro imprudentemente . . . . .	52
7	<b>5.2.1</b> — ignorar deliberadamente estar queimado(a) . . . . .	57
8	<b>5.2.5</b> — ignorar deliberadamente estar queimado(a) . . . . .	58
9	<b>5.2.6</b> — queimada ilegal na cabeça . . . . .	59
10	<b>5.3.1</b> — violação do procedimento de queimada intencional ou repetidamente . . . . .	59
11	<b>5.3.3</b> — iniciar contato ilegal enquanto queimado(a) . . . . .	60
12	<b>5.6.2</b> — violação intencional de movimento natural . . . . .	66
13	<b>6.1.3</b> — chute perigoso . . . . .	70
14	<b>6.1.3</b> — chutar um oponente . . . . .	70
15	<b>6.1.5</b> — saltar ou tentar saltar sobre um(a) oponente de forma ilegal . . . . .	71
16	<b>6.1.7</b> — contato ilegal com um(a) recebedor(a) indefeso(a) . . . . .	72
17	<b>6.1.12</b> — jogar de forma imprudente . . . . .	74
18	<b>6.4.1</b> — interação ilegal entre posições . . . . .	79
19	<b>6.4.2</b> — interagir ilegalmente com um(a) jogador(a) queimado(a) . . . . .	79
20	<b>6.5.1</b> — conduta antidesportiva . . . . .	80
21	<b>6.5.6</b> — simular ter sofrido uma falta . . . . .	81
22	<b>7.1.1</b> — usar uma bola para interagir intencionalmente com o(a) corredor(a) da flag . . . . .	83
23	<b>7.1.2</b> — Interferência de bola entre posições . . . . .	85
24	<b>7.1.2</b> — bloquear ilegalmente de maneira não intencional uma volleyball propelida de pontuar . . . . .	85
25	<b>7.1.4</b> — interferência de bola entre posições . . . . .	86
26	<b>7.5.2</b> — ignorar intencional ou claramente uma chamada de "fora de campo" . . . . .	91
27	<b>9.1.3</b> — ignorar a diretiva de um(a) oficial . . . . .	102
28	<b>9.1.4</b> — ignorar intencionalmente uma chamada de reversão . . . . .	104
29	<b>9.4.2</b> — falhar ao direcionar-se imediatamente à área de penalidade após receber um cartão. . . . .	111
30	<b>10.3.1</b> — ignorar a diretiva de um(a) oficial . . . . .	121

### C.0.6 Infrações de cartão vermelho

As seguintes são infrações de cartão vermelho:

1	<b>1.4.3</b> — interferência intencional na linha lateral . . . . .	17
2	<b>2.4.2</b> — iniciar uma nova jogada com um bastão quebrado . . . . .	27
3	<b>2.5.6</b> — usar equipamento em campo que não foi permitido por um(a) oficial da partida . . . . .	31
4	<b>2.5.8</b> — usar equipamento explicitamente banido pelo(a) diretor(a) do torneio . . . . .	32
5	<b>2.5.9</b> — alterar ilegalmente um equipamento da partida . . . . .	32
6	<b>2.5.10</b> — usando equipamento proibido . . . . .	33
7	<b>4.1.2</b> — gol técnico intencional entre posições . . . . .	50
8	<b>4.3.3</b> — deslocar um aro intencionalmente . . . . .	52
9	<b>4.3.3</b> — mover ou alterar um aro para afetar se uma volleyball irá passar através dele . . . . .	52
10	<b>5.2.6</b> — queimada na cabeça com força excessiva . . . . .	59
11	<b>6.1.3</b> — chute ilegal, violento ou grave . . . . .	70
12	<b>6.1.5</b> — saltar sobre um(a) oponente de forma violenta ou grave . . . . .	71
13	<b>6.1.7</b> — aplicar carga em um(a) recebedor(a) indefeso(a) . . . . .	72
14	<b>6.1.7</b> — aplicar tackle em um(a) recebedor(a) indefeso(a) . . . . .	72

15	<b>6.1.12</b> — jogar de forma gravemente imprudente . . . . .	74
16	<b>6.1.13</b> — contato ilegal grave contra um(a) oponente, espectador(a), oficial ou staff do torneio . . . . .	74
17	<b>6.4.1</b> — interação ilegal entre posições violenta ou grave . . . . .	79
18	<b>6.4.2</b> — interagir de maneira violenta ou grave com um(a) jogador(a) queimado(a) . . . . .	79
19	<b>6.5.1</b> — conduta antidesportiva grave . . . . .	80
20	<b>6.5.3</b> — entrar em confronto físico com um(a) oponente, espectador(a), oficial ou staff do torneio . . . . .	80
21	<b>6.5.4</b> — cuspir intencionalmente em um(a) oponente, espectador(a), oficial ou staff do torneio . . . . .	80
22	<b>6.5.5</b> — jogada seriamente faltosa . . . . .	81
23	<b>7.1.2</b> — bloquear intencional e ilegalmente um gol . . . . .	85
24	<b>7.1.3</b> — bloquear intencional e ilegalmente um gol . . . . .	85

### C.0.7 Infrações de expulsão

As seguintes infrações resultam em expulsão, sem cartão vermelho:

1	<b>2.5.10</b> — usando joias proibidas . . . . .	33
2	<b>6.1.13</b> — contato ilegal grave contra um(a) colega de equipe . . . . .	74
3	<b>6.5.2</b> — conduta antidesportiva interna grave . . . . .	80
4	<b>6.5.3</b> — entrar em confronto físico com um(a) colega de equipe . . . . .	80
5	<b>6.5.4</b> — cuspir intencionalmente em um(a) colega de equipe . . . . .	80

### C.0.8 Infrações de penalidade de contato padrão

As seguintes infrações resultam na aplicação da penalidade de contato padrão, encontrada na regra 9.1.8:

1	<b>6.1.1</b> — contato físico ilegal . . . . .	68
2	<b>6.1.2</b> — marcação ilegal . . . . .	69
3	<b>6.1.2</b> — aplicar carga ilegalmente em um marcador . . . . .	69
4	<b>6.1.4</b> — carrinho ilegal . . . . .	70
5	<b>6.1.4</b> — mergulho ilegal . . . . .	70
6	<b>6.1.6</b> — contato ilegal por meio de um colega de equipe . . . . .	71
7	<b>6.1.8</b> — tentativa ilegal de roubada de bola. . . . .	72
8	<b>6.1.9</b> — contato ilegal por trás . . . . .	73
9	<b>6.2.1</b> — parede ilegal . . . . .	75
10	<b>6.2.2</b> — empurrão ilegal . . . . .	75
11	<b>6.2.3</b> — carga ilegal . . . . .	76
12	<b>6.2.4</b> — wrap ilegal . . . . .	76
13	<b>6.3.1</b> — interação ilegal com o(a) corredor(a) da flag . . . . .	78

### C.0.9 infrações com penalidades únicas

Algumas infrações têm penalidades únicas, aplicando sanções múltiplas ou com níveis de sanção opcionais. As seguintes infrações resultam nas penalidades listadas em sequência, entre parênteses:

1	<b>5.5.1</b> — interferência na terceira dodgeball (volta aos aros, reversão de volleyball, e dupla reversão de dodgeball) . . . . .	64
2	<b>7.4.1</b> — atraso de jogo (cartão azul e reversão da volleyball) . . . . .	88
3	<b>7.4.3</b> — recuo ilegal (reversão da volleyball) . . . . .	90
4	<b>7.5.4</b> — violação do procedimento de retornar ao campo (volta aos aros e reversão) . . . . .	93
5	<b>10.3.1</b> — desrespeitar um(a) oficial (cartão azul ou amarelo) . . . . .	121

### Faltas do(a) capitão(ã) representante

#### C.0.10 Infrações gerais cometidas pelo(a) capitão(ã) representante

Exceto onde explicitamente listado, os(as) capitães(ãs) representantes estão sujeitos(as) às mesmas penalidades que os(as) jogadores(as) quando eles(as) próprios(as) cometem as faltas

#### C.0.11 Cartão azul para infrações do(a) capitão(ã)

As seguintes faltas resultam em um cartão azul para o(a) capitão(ã) representante da equipe, independente de qual membro da equipe cometeu a falta:

1	<b>2.5.4</b> — ter dois(duas) jogadores(as) utilizando o mesmo número na área de jogo . . . . .	30
2	<b>9.1.6</b> — comunicar-se ilegalmente com pessoas na área de jogo estando expulso(a). . . . .	105

#### C.0.12 Cartão amarelo para uma infração do(a) capitão(ã)

As seguintes faltas resultam em um cartão amarelo para o(a) capitão(ã) representante da equipe, independente de qual membro da equipe cometeu a falta:

1	<b>1.2.2</b> — conjunto ilegal de jogadores(as) em campo. . . . .	12
2	<b>1.2.2</b> — falhar intencionalmente em mandar um(a) apanhador(a) para a partida. . . . .	12
3	<b>1.2.3</b> — conjunto ilegal de jogadores(as) em campo . . . . .	12
4	<b>9.4.3</b> — substituição ilegal na área de penalidade . . . . .	111

### Faltas de forfeit

#### C.0.13 Infrações de forfeit

As seguintes infrações cometidas individualmente por membros da equipe ou pela equipe como um todo resultam em forfeit:

1	<b>1.2.1</b> — ter jogadores(as) elegíveis insuficientes para continuar a partida. . . . .	11
---	--	----

2	<b>9.1.6</b> — recusar-se persistentemente a deixar a área de jogo após ser expulso(a). . .	105
3	<b>9.1.6</b> — colocar em perigo outras pessoas após ser expulso(a). . . . .	105
4	<b>9.4.6</b> — ter todos(as) os(as) jogadores(as) em campo cumprindo tempo de penalidade	113

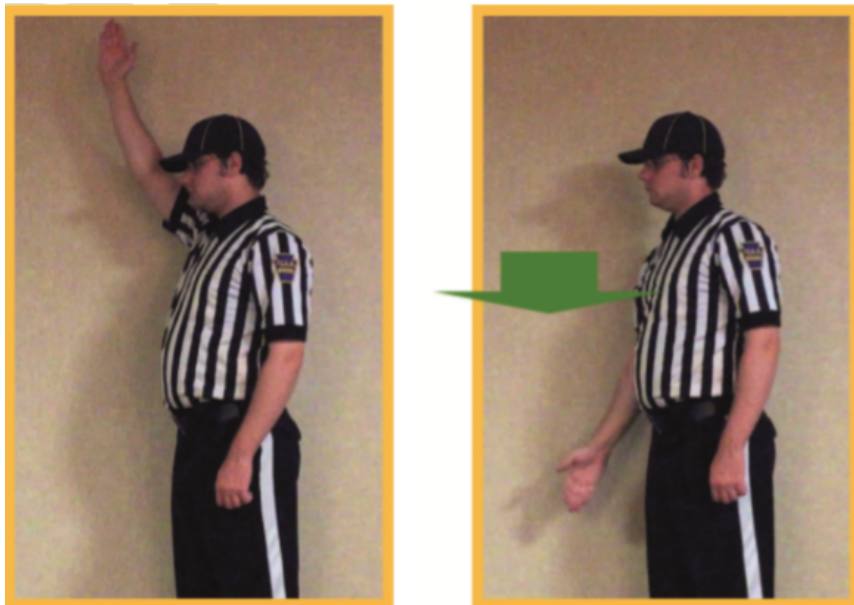


# D. Lista de sinais da arbitragem

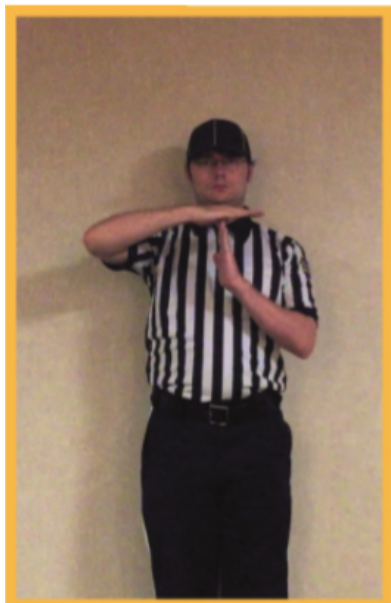
## APÊNDICE D. LISTA DE SINAIS DA ARBITRAGEM

### Sinais sem falta

#### 1. Retomar a partida – <https://bit.ly/2NcMsxV>



#### 2. Tempo técnico – <https://bit.ly/2QgdvKq>



### 3. Não gol/captura inválida – <https://bit.ly/2zHyfFD>



### 4. Gol válido – <https://bit.ly/2DH71mp>



## 5. Captura válida da flag – <https://bit.ly/2OIX4z0>



## 6. Gol técnico – <https://bit.ly/2xNpbNQ>



**7. Área do(a) goleiro(a) / imunidade – <https://bit.ly/2y0HazJ>**



**8. Fora de campo – <https://bit.ly/2OhSVMD>**



### 9. Primeiro recuo – <https://bit.ly/2lt8xaE>



#### Sinais das faltas

### 10. Violação do procedimento de retornar ao campo – <https://bit.ly/2RdFCLx>



**11. Interferência na terceira dodgeball – <https://bit.ly/2QmZjj4>**



**12. Procedimento ilegal – <https://bit.ly/2DHD2Ld>**



**13. Infração na linha lateral – <https://bit.ly/2NPyabz>**



**14. Violação de equipamento – <https://bit.ly/2Ongt2E>**



**15. Atraso de jogo – <https://bit.ly/2NdzzDs>**



**16. Linguajar explícito ou vulgar (somente azul) – <https://bit.ly/2OlvMc4>**



**17. Interação ilegal com uma bola – <https://bit.ly/2Q1bZj>**



**18. Deslocar os aros – <https://bit.ly/2xLOYrC>**



**19. Usando comandos ou sinais da arbitragem – <https://bit.ly/2xNxY2A>**



**20. Desrespeitar um(a) oficial – <https://bit.ly/2zGDBkd>**



**21. Ignorar uma chamada de um(a) oficial – <https://bit.ly/2luD3AI>**



**22. Violação intencional, desonestidade, ignorar uma parada ou estar desmontado(a) – <https://bit.ly/2DFe6UF>**



**23. Chute perigoso – <https://bit.ly/2DJCfJT>**



**24. Carrinho/mergulho ilegal – <https://bit.ly/2xNR2NZ>**



## 25. Contato ilegal em geral – <https://bit.ly/2y5KUjM>



## 26. Marcação ilegal – <https://bit.ly/2OZHjL7>



**27. Tentativa ilegal de roupada de bola – <https://bit.ly/2P2majl>**



**28. Empurrão ilegal – <https://bit.ly/2NabVYN>**



**29. Carga ilegal – <https://bit.ly/2QnSGwT>**



**30. Wrap ilegal – <https://bit.ly/2zH8PYR>**



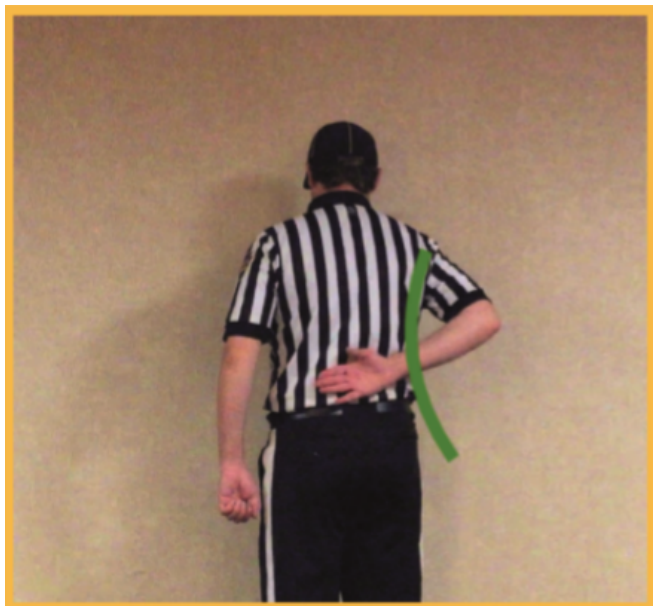
**31. Wrap (agarrada) ilegal – <https://bit.ly/2y5Lazg>**



**32. Interferência entre posições – <https://bit.ly/2RbOqI4>**



### 33. Interação ilegal com a flag – <https://bit.ly/2NcSZbV>



### 34. Jogada imprudente – <https://bit.ly/2IrD20H>



**35. Infração da equipe – <https://bit.ly/2RcvJOg>**



**36. Conduta antidesportiva – <https://bit.ly/2OXd1ZC>**



**37. Conduta antidesportiva interna – <https://bit.ly/2xYqby6>**



**38. Falta de cartão vermelho grave ou outra versão normalmente menos faltosa – <https://bit.ly/2Rcpbzh>**



**39. Recebedor(a) Indefeso(a) – <https://bit.ly/2NW4XMf>**



**40. Iniciando uma nova jogada com um bastão quebrado – <https://bit.ly/2Rcpha7>**



**41. Bloquear intencional e ilegalmente um gol – <https://bit.ly/2NV1ZYk>**



**42. Volta aos aros – <https://bit.ly/2N6UdW1>**



### 43. Reversão – <https://bit.ly/2DIWVI8>



### 44. Aplicar cartão – <https://bit.ly/2NSvPww>



**45. Expulsão sem cartão – <https://bit.ly/2y15fqd>**



**46. Desistência/forfeit (por infração ou pedido) – <https://bit.ly/2y1ETV0>**



**47. Penalidade para o(a) capitão(ã) representante –  
<https://bit.ly/2NdLvVN>**





# E. Registro de alterações

## APÊNDICE E. REGISTRO DE ALTERAÇÕES

### Principais alterações

Alterações que mudam fundamentalmente a maneira como o esporte é praticado.

#### E.01 Regra de gênero

- Regra 1.2.3 Regra de gênero foi atualizada que reduz o número máximo de jogadores(as) que se identificam com o mesmo gênero que uma equipe pode ter em campo durante o seeker floor e prorrogação, de 4 para 3.
- Regra 1.2.3.A. Regra de gênero foi adicionado para permitir exceções políticas à redução da regra de gênero.
- Regra 3.5.2.B.ii. Prosseguindo para a prorrogação foi adicionada para permitir que equipes que violem a nova regra de gênero como resultado do(a) apanhador(a) retornar ao banco corrijam tal violação.
- Entrada do glossário para “Regra de Gênero” atualizada.

### Contato em geral

Alterações que afetam regras envolvendo contato físico.

#### E.0.2 Jogadores(as) abaixados(as)

- Regra 6.1.9.B. Ponto inicial de contato foi adicionada para proteger jogadores(as) abaixados(as). Esta regra trata o contato com um(a) jogador(a) abaixado(a) como contato por trás, com todas as restrições e exceções inerentes a essa condição.

### Jogo da volleyball

Regras que especificamente afetam o jogo da volleyball.

#### E.0.3 Espaço entre os aros

- Regra 2.2.3 Posicionamento dos aros foi alterada para aumentar a distância entre os aros de 2,34 para 2,75m.

#### **E.0.4 Recuos**

- Regra 7.4.3.C.iv. Recuo da volleyball foi adicionada para permitir que uma equipe recue para sua metade do campo com o objetivo de solicitar que os 2 aros deslocados sejam arrumados, sem que isso seja considerado um recuo (sujeito a critérios adicionais listados na regra).

#### **Jogo da dodgeball**

Regras que especificamente afetam o jogo da dodgeball.

#### **E.0.5 Queimadas na cabeça**

- Regra 5.2.6 Queimadas na cabeça foi simplificada. Todas as queimadas na cabeça são consideradas ilegais, a menos que a cláusula 5.2.6.A. Queimadas na cabeça se aplique. Os critérios da cláusula 5.2.6.A. Queimadas na cabeça não foram alterados.

#### **Equipment**

Alterações que cobrem quais equipamentos são ou não permitidos.

#### **E.0.6 Caneleiras**

- Regra 2.5.5.C. Equipamento adicional foi adicionada. As caneleiras agora são abordadas separadamente da regra 2.5.5.A. Equipamento adicional. Anteriormente, as partes plásticas das caneleiras eram isentas do teste de impacto, mas não da exigência de que elas se deformem facilmente quando uma força mínima é aplicada.

#### **E.0.7 Bolsos do(a) corredor(a) da flag**

- Regra 8.1.2.D. O uniforme do(a) corredor(a) da flag foi adicionada para proibir bolsos abertos nos shorts do(a) corredor(a) da flag.

## Banco, substitutos e técnicos

Regras em relação ao próprio campo, bem como a pessoas que estejam fora dele.

### E.0.8 Restrições do banco da equipe

- Regra 1.4.1.C. Restrições do banco da equipe e da área de substituição foi alterada para restringir os(as) substitutos(as) e a equipe técnica apenas ao banco de reservas (anteriormente banco de reservas ou área de substituição) durante a partida, a menos que estejam prestes a entrar em campo.

## Alterações variadas

Alterações que não são abordadas por nenhuma outra categoria.

### E.0.9 Bastões

- Troca do nome do equipamento "vassoura" para "bastões". Conseqüentemente, as chamadas e termos da arbitragem "brooms down", "brooms up" foram renomeados para "sticks down", "sticks up".

### E.0.10 Cara ou coroa alternativo

- Regra 3.1.2.A. Cara ou coroa foi adicionada para permitir que os(as) diretores(as) do evento usem métodos alternativos ao determinar qual equipe fará o cara ou coroa.

## Esclarecimentos

Alterações em que a escrita mudou, mas o significado pretendido da regra não.

- Regra 9.4.3.A. Considerações da área de penalidade foi alterada para esclarecer que os(as) jogadores(as) que cumprem tempo de penalidade são considerados em campo no geral. Anteriormente, esta regra afirmava que os(as) jogadores(as) eram considerados em campo apenas para efeitos da regra de gênero e posições, enquanto a Regra 1.2.3 Regra de gênero afirmava que os(as) jogadores(as) na área de penalidade eram considerados(as) em campo no geral. A cláusula 1.2.3.A.i. relacionada foi removida.
- Regra 5.3.1.B.iii. Procedimento de queimada foi adicionada para esclarecer que aros deslocados não podem ser usados para concluir o procedimento de queimada. Isso constava anteriormente apenas na entrada do glossário para "Aro". Essa parte da definição de "Aro" foi removida.

- Regra 4.3.2.D. Procedimento de aro deslocado foi adicionada para esclarecer que um(a) árbitro(a) deve conceder uma solicitação válida.
- Regra 4.3.3.B.ii. Deslocando, girando e reposicionando os aros foi alterada para "tentativa de marcar um gol" (anteriormente "tentativa de gol").
- Diversas regras foram reformuladas para usar o termo "desmontado" (em vez do termo equivalente "queimado", removido nesta edição do livro de regras).

### Novas definições

Definições para os seguintes termos foram adicionadas ao Apêndice A Definições:

- Tronco
- Abaixado(a)
- Aros deslocados
- Manguito

### Correções

6 de Novembro de 2024

- A penalidade por interferência intencional na linha lateral foi alterada de cartão azul para cartão vermelho na regra 1.4.3 Interferência na linha lateral. Isto ocorreu devido a um erro de transcrição entre as edições de 2020 e 2022 do manual de regras.
- "in" extra removido de 5.4.3 Batedor(a) atingido(a).
- "condição" foi alterado para "condições" em 6.1.4 Carrinhos e mergulhos.
- "sejam removidos" foi alterado para "sejam movidos" em 6.1.9 Ponto inicial de contato.