

## Declaração do tradutor

Esta tradução é uma tradução oficial do manual de regras 2020 da IQA em português. A tradução passou por uma fase de revisão e correção de acordo com os padrões de qualidade de tradução da IQA, mas é impossível garantir que esteja totalmente livre de erros. O trabalho de tradução é realizado principalmente por voluntários da comunidade, muitos dos quais não possuem formação em tradução. Em caso de discrepância ou inconsistência, a versão original do livro de regras em inglês prevalece sobre esta tradução. O principal objetivo desta tradução é tornar as regras do nosso esporte acessíveis à comunidade internacional em sua língua nativa. Informamos que a comunicação durante os jogos oficiais do IQA geralmente ocorre em inglês e que todos os árbitros certificados também devem saber os comandos de árbitro em inglês.

As NGBs podem decidir adaptar algumas dessas regras aos seus contextos e requisitos locais. Entre em contato com a NGB local para obter mais informações.

### DECLARAÇÃO REFERENTE AO GÊNERO

Sempre que pronomes pessoais ou pessoas são referenciados ao longo do texto, optamos por usar o pronome masculino. Isso é apenas para fins de legibilidade do texto e de forma alguma expressa um julgamento de valor. A Associação Internacional de Quadribol defende a igualdade e diversidade de gênero, mas as regras gramaticais do português não permitem uma linguagem neutra em gênero.

### TRADUÇÃO REALIZADA POR:

Ana Barciela  
Ana Maria “Bolinho” Marques Benedito  
Caio Soares Perez Bandeira  
Diego Goergen  
Diogo Broda de Vasconcellos  
Fernanda Pinaffi Silva  
Gabriel Villas Bôas Guedes  
Gabrielle Moraes Lopes da Silva  
Lúna Calasans Cordeiro Rocha

Johann Andrade Daflon  
Leonardo dos Santos Bolanho  
Luis Henrique Resquin Rodriguez  
Luiza Vieira de Azevedo  
Rafael Henrique da Silva Nazareth  
Raquel Melchior Cazalini  
Raquel Pavanelli Porlan  
Yuri Donegate Lima dos Santos

### EDIÇÃO E REVISÃO:

Gabriel Villas Bôas Guedes  
Lúna Calasans Cordeiro Rocha  
Johann Andrade Daflon

### OBSERVAÇÕES:

Se você encontrar algum erro ou inconsistência no texto, por favor, entre em contato com o Departamento de Tradução da IQA via [translation@iqasport.org](mailto:translation@iqasport.org).

## MANUAL DE REGRAS IQA 2020-2021

Direitos autorais © 2020 da International Quidditch Association. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro pode ser usada ou reproduzida de qualquer maneira sem permissão por escrito, exceto no caso de breves citações incorporadas em artigos e análises críticas.

Este livro não foi escrito, preparado, aprovado ou licenciado pela Warner Bros, J.K. Rowling, ou qualquer um de seus editores ou licenciados.

Não implica ou reivindica quaisquer direitos sobre seus personagens ou criações, nem são os autores, membros da equipe ou a editora afiliados de forma alguma à Warner Bros, J.K. Rowling, ou qualquer um de seus editores ou licenciados.

## SOBRE A ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DE QUADRI BOL

### Qual a nossa missão?

A Associação Internacional de Quadribol (IQA) é o órgão internacional para o quadribol, e auxilia no desenvolvimento e competições de quadribol pelo mundo. A IQA tem como objetivo liderar e promover o esporte quadribol através de eventos desportivos internacionais, auxiliando outros grupos de quadribol, e dividindo o quadribol e seus valores de igualdade de gênero e inclusão com uma ampla audiência.

### O que é quadribol?

Quadribol existe desde 2005. Jogadores de quadribol se reúnem diariamente em 40 países. Ele abrange jogadores de todos os gêneros e sexualidades, e os atletas jogam com o gênero que eles se reconhecem. Todos os atletas de quadribol tem o direito de definir como eles se identificam e esse gênero será reconhecido no campo de jogo. Vários jogadores, pela primeira vez, encontraram uma equipe esportiva em que eles são reconhecidos pelo o que eles são.

Quadribol é um esporte de contato, com ritmo acelerado e emocionante. Uma equipe de quadribol consiste em até 21 atletas com 7 jogadores por equipe em campo de uma só vez. Todo jogador deve manter uma vassoura entre as suas pernas o tempo todo. A regra "máximo de quatro" do quadribol define que não pode ter mais do que quatro jogadores do mesmo gênero no campo de jogo de uma só vez, garantindo que o esporte seja inclusivo para todos os gêneros e que a diversidade de gênero sempre seja mantida em campo.

Mais informações em [iqasport.org](http://iqasport.org).

Dúvidas? Fale com a IQA pelas mídias sociais!



# CONTEÚDO

CRÉDITOS

SOBRE A ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DE QUADRIBOL

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO

## 1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE E SUBSTITUTOS

- 1.1. LIDERANÇA E STAFF DA EQUIPE
- 1.2. ELENCO E JOGADORES
- 1.3. SUBSTITUIÇÕES
- 1.4. ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO E BANCO DA EQUIPE

## 2. EQUIPAMENTOS E DIMENSÕES

- 2.1. LINHAS E MARCAÇÕES DO CAMPO
- 2.2. AROS
- 2.3. BOLAS DO JOGO
- 2.4. VASSOURAS
- 2.5. EQUIPAMENTO DO JOGADOR

## 3. PROCEDIMENTOS DA PARTIDA

- 3.1. PRELIMINARES
- 3.2. INICIANDO A PARTIDA
- 3.3. PARADAS
- 3.4. CONTROLANDO O TEMPO DA PARTIDA
- 3.5. FIM DA PARTIDA E PRORROGAÇÃO
- 3.6. FORFEIT
- 3.7. PARTIDAS SUSPENSAS

## 4. PONTUANDO

- 4.1. FAZENDO UM GOL
- 4.2. RECOMEÇANDO APÓS UM GOL
- 4.3. AROS CAÍDOS OU QUEBRADOS
- 4.4. A CAPTURA DO POMO

## 5. BALAÇOS E O EFEITO QUEIMADA

- 5.1. MONTADO NA VASSOURA
- 5.2. QUEIMANDO JOGADORES
- 5.3. PROCEDIMENTO DE QUEIMADA
- 5.4. REDIRECIONANDO E AGARRANDO BALAÇOS VIVOS
- 5.5. O TERCEIRO BALAÇO E IMUNIDADE À QUEIMADA
- 5.6. MOVIMENTO NATURAL

## 6. CONTATO FÍSICO E INTERAÇÕES

- 6.1. INTERAÇÕES GERAIS
- 6.2. CONTATOS ESPECÍFICOS
- 6.3. APANHADOR E O CORREDOR DO POMO
- 6.4. DIREITO DE PASSAGEM
- 6.5. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

## 7. LIMITES E BOLAS

- 7.1. USO DAS BOLAS
- 7.2. ÁREA DO GOLEIRO
- 7.3. ATAQUE, DEFESA E AVANÇOS
- 7.4. RITMO DE JOGO
- 7.5. LIMITES

## 8. O CORREDOR DO POMO

- 8.1. FUNÇÃO DO CORREDOR DO POMO
- 8.2. REQUISITOS DO CORREDOR DO POMO
- 8.3. TEMPO DO CORREDOR DO POMO
- 8.4. CONSIDERADO CAÍDO

## 9. PENALIDADES

- 9.1. SANÇÕES DISCIPLINARES
- 9.2. PROCEDIMENTOS GERAIS DE FALTA
- 9.3. TEMPO DA FALTA
- 9.4. A ÁREA DE PENALIDADE
- 9.5. VANTAGEM
- 9.6. PENALIDADES ATRASADAS
- 9.7. ALTERNATIVA DE RECOMEÇAR PÓS-PENALIDADE

## 10. OFICIAIS DA PARTIDA

- 10.1. OS OFICIAIS
- 10.2. CHAMADAS DOS OFICIAIS
- 10.3. JOGADORES E OFICIAIS

## APÊNDICE A: DEFINIÇÕES

## APÊNDICE B: LISTA DE INFRAÇÕES POR TIPO

## APÊNDICE C: LISTA DE SINAIS DOS ÁRBITROS

## APÊNDICE D: REGISTRO DE ALTERAÇÕES



## INTRODUÇÃO

O quadribol tem crescido e desenvolvido bastante nos últimos dois anos. Está em constante e rápida evolução, e as regras tem que evoluir junto. Para escrever esse manual de regras nós ouvimos o feedback dos oficiais, técnicos e jogadores e levamos em conta suas maiores preocupações para o futuro do quadribol. Nós condensamos o manual de regras e aumentamos o entendimento das regras fazendo alterações significativas. Nós esperamos que essas mudanças possam ajudar a conduzir o esporte para que jogadores do mundo todo se sintam animados.



# 1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE E SUBSTITUTOS

## 1.1. LIDERANÇA E STAFF DA EQUIPE

### 1.1.1. Capitão representante obrigatório

Cada equipe deve designar um indivíduo do elenco oficial da equipe para ser o capitão representante na partida.

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

- Penalidade: cartão azul—invadindo o campo de jogo

### 1.1.2. Staff da equipe

Membros não jogadores da equipe, incluindo técnicos não jogadores, são do "staff da equipe."

- A.** Os diretores de torneio podem limitar o número de pessoas do staff da equipe na área de jogo.
  - i. Esse número não pode ser limitado a menos que três.
- B.** Os staff da equipe não são elegíveis para entrar no jogo.
- C.** Se alguém do staff da equipe fizer qualquer ação que resultaria em uma penalidade para um substituto, este deve receber a mesma penalidade.
- D.** O staff da equipe não deve entrar no campo de jogo enquanto o jogo não está parado.
  - i. Se alguém do staff da equipe consideravelmente entrar ilegalmente no campo de jogo ou afetar jogadas enquanto ilegalmente estiver em campo de jogo, ele está invadindo o campo de jogo.

- Penalidade: cartão azul—invadindo o campo de jogo

## 1.2. ELENCO E JOGADORES

### 1.2.1. Elenco

- A.** Cada equipe é composta de sete a 21 jogadores.
  - i. Uma equipe deve ser capaz de colocar em campo um conjunto legal de sete jogadores elegíveis para começar ou continuar a partida, incluindo durante o seeker floor.
    - a. Durante a nova prorrogação, uma equipe pode continuar a partida se for capaz de colocar em campo um conjunto legal de seis jogadores elegíveis, respeitando a regra de gênero
    - b. Se uma equipe não tiver jogadores elegíveis suficientes para continuar a qualquer momento durante a partida, essa equipe deve dar forfeit da partida.
    - c. Se a lesão de um jogador fizer com que sua equipe dê forfeit, e a equipe médica local acreditar que o jogador pode retornar com segurança ao campo com aproximadamente um minuto ou menos de tratamento, o Árbitro Principal deve manter a partida interrompida até o retorno do jogador, ao invés de declarar um forfeit.

- Penalidade: forfeit-Ter jogadores elegíveis insuficientes para continuar a partida.

### 1.2.2. Posições

- A.** Uma equipe deve ter quatro artilheiros em jogo, um dos quais é o goleiro.
  - i. Goleiros devem usar uma testeira verde em suas testas.
  - ii. Os artilheiros restantes devem usar uma testeira branca na testa.
  - iii. Artilheiros podem usar a goles de qualquer maneira legal.
  - iv. Goleiros e artilheiros devem ser tratados como posições separadas para o caso de substituição e mudança de posição.
- B.** Uma equipe deve ter dois batedores em jogo.
  - i. Batedores devem usar uma testeira preta em suas testas.
  - ii. Batedores podem usar os balaços de qualquer maneira legal.
- C.** Uma equipe deve ter um apanhador em jogo desde o início do seeker floor até que o pomo seja legalmente capturado. Caso o contrário, uma equipe não deve ter um apanhador em jogo.
  - i. Apanhadores devem usar uma testeira amarela em suas testas.
- D.** Qualquer jogador que não está em jogo é um substituto.
  - i. Substitutos não estão designados a qualquer posição.
  - ii. Substitutos não são obrigados a usar as testeiras.
- E.** Jogadores na área de penalidade são considerados em jogo e contam para os requerimentos de suas posições para suas equipes.

**F.** Nenhuma penalidade deve ser aplicada se as equipes não estiverem completas por conta de uma substituição ou se acidentalmente um apanhador negar entrar em campo no fim do seeker floor.

- Penalidade: cartão amarelo para o capitão representante—conjunto ilegal de jogadores em jogo
- Penalidade: cartão amarelo para o capitão representante—falhar intencionalmente em mandar um apanhador para a partida

### 1.2.3. Regra de gênero

- A.** Uma equipe não pode ter mais de quatro jogadores que se identifiquem como do mesmo gênero em jogo ao mesmo tempo.
  - i. Um jogador cumprindo o tempo de penalidade é considerado em jogo.
- B.** O gênero que um jogador se identifica será considerado o gênero desse jogador.

- Penalidade: cartão amarelo para o capitão representante—conjunto ilegal de jogadores em jogo

### 1.2.4. Corrigindo conjuntos ilegais de jogadores

Quando o capitão representante recebe uma penalidade por ter um conjunto ilegal de jogadores em jogo, ele deve corrigir a violação com o mínimo de substituições possível antes de o jogo ser recomeçado.

## 1.3. SUBSTITUIÇÕES

### 1.3.1. Procedimento de substituição

Para substituir um jogador por um substituto enquanto o jogo não estiver parado, as seguintes condições devem ser observadas:

- A.** O jogador que está sendo substituído não está queimado.
- B.** O jogador que está sendo substituído sai do campo dentro da área de substituição da equipe e então desmonta imediatamente.
  - i. O jogador não deve desmontar antes de cruzar para fora do campo de jogo.
  - ii. O jogador substituído não é mais elegível para ser queimado depois de desmontar.
- C.** Se qualquer outro equipamento tiver que ser trocado (incluindo testeiras), ele deverá ser trocado fora do campo de jogo.
- D.** O substituto que entra em jogo deve montar a vassoura na área de substituição e entrar no campo de jogo antes de interagir com o jogo.

i. O substituto entra no campo de jogo ao longo dos limites da área de substituição da equipe aproximadamente no mesmo local em que o jogador que está saindo havia deixado o campo de jogo.

ii. Uma substituição está completa quando o substituto cruza os limites da área de substituição da equipe para dentro do campo de jogo e está apenas tocando o solo dentro do campo de jogo.

a. O substituto é então imediatamente elegível para entrar no jogo e pode ser queimado.

**E.** O jogador substituto recebe qualquer cartão por violações deste procedimento.

**F.** Se um jogador entra em jogo através de uma substituição que viola este procedimento, mas ainda não interagiu com o jogo, o oficial deve declarar uma violação de substituição ao invés de uma substituição ilegal.

i. Se o jogador que está entrando interagir com o jogo antes da chamada, ou antes de corrigir a violação da substituição, ele deve ser penalizado por uma substituição ilegal.

ii. Um jogador que repetidamente comete violações de substituição deve ser penalizado por uma substituição ilegal.

- Penalidade: repetir o procedimento—violação do procedimento de substituição

- Penalidade: cartão azul—substituição ilegal

### 1.3.2. Troca de posição

Os jogadores podem trocar de posição seguindo o procedimento de substituição e trocando as testeiças enquanto desmontados na área de substituição.

**A.** Quando um jogador troca de posição com um companheiro de equipe, eles devem ser tratados como participantes de duas substituições separadas. Uma é a substituição saindo da sua posição anterior, e a outra substituição é entrando com a sua nova posição.

### 1.3.3. Diretrizes de substituição

**A.** As substituições só podem ser feitas enquanto o jogo não está parado, com as seguintes exceções:

i. Substituindo um jogador expulso (Ver: 9.1.6. Expulsão).

ii. Substituindo um jogador lesionado (Ver: 1.3.4. Substituições devido a lesões).

iii. Um goleiro trocando de posição com outro jogador em jogo quando enviado para a área de penalidade (Ver: 9.4.2. Dirigindo-se à área de penalidade).

iv. Substituir um jogador em jogo por um substituto infrator (Ver: 9.4.5. Penalidades para substitutos e staff da equipe).

v. Corrigir violações após receber uma penalidade por ter um conjunto ilegal de jogadores em jogo (Ver: 1.2.4. Corrigindo conjuntos ilegais de jogadores).

#### 1.3.4. Substituições devido a lesão

**A.** Se um jogador se lesionar e o jogo não for interrompido, qualquer substituição deve seguir todo o procedimento de substituição descrito em 1.3.1. Procedimento de substituição.

**B.** O jogo deve ser interrompido devido a uma lesão quando um jogador em jogo está visualmente sangrando ou está caído e muito machucado para continuar a jogar ou substituir enquanto o jogo continua.

i. O jogo deve ser interrompido imediatamente se o jogador lesionado estiver obstruindo o jogo ou tiver uma lesão grave, incluindo qualquer lesão não superficial na cabeça.

ii. Se a lesão não for séria e o jogador não estiver obstruindo o jogo, o árbitro principal deve permitir que o jogo continue até que a interrupção do jogo não seja uma vantagem significativa para nenhuma das equipes ou jogadas para a área do jogador lesionado.

**C.** Se o jogo for interrompido e um jogador está lesionado:

i. O jogador lesionado pode deixar o campo de jogo para ser substituído por um substituto.

a. Se o jogo for interrompido devido à lesão de um jogador, esse jogador deve deixar o campo de jogo.

b. Se o jogador lesionado está visualmente sangrando, ele deve deixar o campo de jogo.

c. A vassoura do jogador lesionado é deixada no campo de jogo no lugar onde ele estava quando o jogo foi parado.

ii. Um substituto elegível deve tomar o lugar de um jogador ferido que saiu do campo de jogo.

a. Enquanto o jogo estiver parado, o substituto toma o lugar do jogador no lugar indicado pela vassoura.

b. O substituto recebe a posse de qualquer bola que o jogador lesionado teria no recomeço do jogo.

1. Se isso deixaria uma posição sem pelo menos um jogador, um outro jogador em campo deve mudar para a posição e o lugar do jogador ferido.

c. Se um jogador é obrigado, pela regras, à sair do campo de jogo por causa de uma lesão que não seja grave e não tiver um substituto elegível, o jogador poderá levar a sua vassoura e retornar ao jogo no limite da sua area de substituição.

**D.** Um jogador não pode fingir estar lesionado por nenhuma razão.

- Penalidade: cartão amarelo—fingir estar lesionado

## 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.** Os substitutos e o staff da equipe devem ficar no banco da equipe ou na área de substituição sempre que o jogo não estiver parado e não devem aglomerar próximo à linha de limite do campo de jogo a menos que estejam prestes a substituir um jogador na partida.

i. Se uma equipe estiver repetidamente aglomerando próximo à linha de limite do campo de jogo, os oficiais podem exigir que todos os substitutos daquela equipe fiquem no banco da equipe a menos que estejam prestes a substituir um jogador na partida.

**C.** Quaisquer equipamentos ou pertences extras que forem trazidas para a área de jogo por uma equipe e que não seja necessária para o jogo deverá ser guardada de forma segura no banco da equipe.

i. Quaisquer bolas extras mantidas no banco devem ser guardadas em uma bolsa ou outro recipiente de armazenamento.

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

**A.** Um substituto ou staff da equipe por vez pode sair da área de substituição ou banco da equipe para verificar informações com o mesário de placar ou o mesário de tempo mas não devem interferir com os deveres dos mesários ou entrar no campo de jogo.

**B.** O capitão representante da equipe pode sair da área de jogo para se comunicar com o staff do torneio.

**C.** Qualquer pessoa que precise de assistência médica pode deixar a área de jogo para recebê-la.

i. Todos os jogadores que deixam a área de jogo desta forma podem retornar a partida se foram liberados pela equipe de primeiro socorros.

ii. Se necessário, qualquer pessoa designada pelo capitão representante da equipe pode deixar a área de jogo para atender a um colega de equipe lesionado.

iii. Em casos de lesões na cabeça, o árbitro principal pode, a seu critério, exigir que a pessoa lesionada deixe a área de jogo para receber atendimento médico.

**D.** Deixar intencionalmente 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 substitutos não devem cometer interferência na linha lateral.

- A. É considerado interferência na linha lateral se um substituto afeta diretamente o jogo de uma das formas seguintes:
  - i. O substituto está fora tanto da área de substituição como do banco da equipe de forma intencional e ilegal.
  - ii. O substituto não fez todos os esforços razoáveis para evitar o jogo.

- Penalidade: cartão azul—interferência na linha lateral

- Penalidade: cartão vermelho—interferência intencional na linha lateral

## 2. EQUIPAMENTOS E DIMENSÕES

### 2.1. LINHAS E MARCAÇÕES DO CAMPO

#### 2.1.1. Limites do campo

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

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

#### 2.1.2. Linha de meio de campo

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

#### 2.1.3. Linhas da área do goleiro

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

#### 2.1.5. Linha de início do corredor da goles

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

#### 2.1.6. Área de início dos corredores

A área de início do corredor é a área dentro de 4 metros da linha do meio de campo, da linha de início dos corredores da goles até a linha lateral, e estendida até o limite da área de jogo.

- A. Se a área de início do corredor está marcada, ela só deve ser marcada na linha lateral de início, fora do campo de jogo.

#### 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 de jogo e no limite da sua própria área do goleiro.

- A. Um lado da área de substituição é a linha lateral dos mesários dentro da área do goleiro.
- 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.

#### 2.1.9. Áreas de penalidade

Cada equipe tem uma área de penalidade no lado de fora do campo de jogo.

- A. Cada área é retangular de 5,5 por 4 metros que começa na linha de meio de campo e se estende por 4 metros ao longo da linha lateral do mesário na direção do banco da equipe.

#### 2.1.10. Marcações de bolas

Existem quatro marcações de bolas no campo de jogo.

- A. Uma marcação do balaço está localizada no ponto central de cada linha da área do goleiro.
- B. Uma marcação do balaço está localizada na interseção das linhas de início de meio de campo e do corredor da goles.
- C. A posição da goles está localizada no ponto central da linha de meio de campo.

#### 2.1.11. A área de jogo

A área de jogo é um retângulo cercando o campo de jogo, que fica no centro.

- A. Esse retângulo é:
  - i. 44 metros de largura e 66 metros de comprimento.
- B. A área de jogo deve estar livre de obstáculos e terrenos perigosos.
  - i. Nenhuma obstrução específica do torneio, como a mesa dos mesários, pode ser montada dentro da área de jogo.
- C. Durante o jogo, a área de jogo é reservada para:
  - i. Os jogadores no elenco ativo das equipes jogando.
  - ii. Os árbitros e oficiais atribuídos a partida atual.
  - iii. Staff do torneio que tiver acesso à área de jogo (por sua própria conta e risco) a critério do árbitro principal ou diretor do torneio.
  - iv. Staff da equipe são designados em 1.1.2. Staff da equipe.
- D. Nenhum espectador pode entrar na área de jogo.

#### 2.1.12. Marcações do campo de jogo

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

- A. O seguinte deve ser marcado de alguma forma:
  - i. O limite do campo de jogo conforme descrito em 2.1.1.
  - ii. A linha de meio de campo conforme descrita em 2.1.2.

- iii. As linhas das áreas do goleiro conforme descritas em 2.1.3.
- iv. A linha de início do corredor da goles conforme descrito em 2.1.5.
- B.** As seguintes marcações são opcionais, embora recomendadas:
  - i. As linhas dos aros conforme descritas em 2.1.4.
  - ii. A área inicial do corredor conforme descrito em 2.1.6.
  - iii. Os bancos das equipes conforme descritos em 2.1.8.
  - iv. As áreas de penalidade conforme descritas em 2.1.9.
  - v. As marcações de bolas restantes conforme descritas em 2.1.10.
  - vi. A área de jogo como descrita em 2.1.11.
  - vii. As marcações dos aros como descritas em 2.2.3.
    - a. Essas marcações não devem interferir com a estabilidade dos aros

## 2.2. AROS

### 2.2.1. Composição e construção do aro

- A.** Cada aro deve ser feito de um poste e uma circunferência preso à parte superior. Estes podem ser feitos de qualquer material que não seja metal ou cimento e não devem ser perigosos para os jogadores.
- B.** Um aro pode ser fixado a uma base para manter-lo em pé.
  - i. Essa base não pode 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 ao jogo.
  - i. Os árbitros devem proibir quaisquer aros ou bases que eles considerem perigosos para os jogadores.

### 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 as seguintes:
  - 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 2.34 metros de cada lado do aro maior.

iii. Para quem estiver olhando para o conjunto de aros da linha de meio de campo, o aro menor deve estar na esquerda e o aro médio deve estar na direita.

B. As circunferências devem estar alinhadas com as linhas dos aros.

## 2.3. BOLAS DO JOGO

### 2.3.1. A goles

A goles deve ser:

A. Uma bola de vôlei.

B. Entre 65 centímetros a 67 centímetros de circunferência.

C. A goles deve manter sua forma esférica e não deve estar nem completamente cheia e nem tão murcha que o jogador comum possa agarrar uma massa de couro da bola em uma mão.

### 2.3.2. Balaços

Os três balaços devem ser:

A. Bolas esféricas feitas de borracha flexível ou de coberturas semelhantes à borracha (como bolas de queimado).

B. 22 centímetros de diâmetro e 68 centímetros de circunferência.

C. Os balaços devem manter sua forma esférica e não devem estar nem completamente cheios e nem tão murchos que o jogador comum possa agarrar uma massa da parte da borracha em uma mão.

### 2.3.3. O pomo

O pomo deve ser:

A. Uma bola de tênis padrão dentro de uma meia.

i. A meia deve ter um comprimento visível e desobstruído entre 25 e 30 centímetros.

a. Se a meia for fixada na parte externa do short, até 5 centímetros da fixação podem ser contados para este comprimento mínimo.

B. A meia deve ser enfiada ou presa ao short do corredor do pomo de uma maneira segura e que permita a remoção da meia pelo apanhador.

### 2.3.4. Bolas com defeito no meio da partida

Se uma bola do jogo se torna defeituosa (por exemplo, esvazia) durante a partida, o árbitro principal deve parar o jogo para substituir a bola. Aplicam-se as seguintes condições:

A. O árbitro principal deve parar a partida imediatamente quando qualquer bola se torna defeituosa.

B. Se uma bola estiver no ar quando se tornar defeituosa, a bola substituída ou consertada é devolvida ao jogador que estava com a posse por último, exceto a goles após gol válido.

- i. Se este jogador estava queimado ou desmontado antes da parada da partida, a bola é dada ao jogador elegível da mesma equipe que esta mais próximo do posicionamento atual deste jogador.
  - a. Se tal jogador não existir, então a bola é deixada na localização atual do jogador.
- C. Não pode acontecer nenhum gol ou queimada com uma bola que um oficial identificou como defeituosa antes que a queimada ou o gol aconteceu.
- D. Se um balaço vira defeituoso quando estiver acertando um jogador, a queimada vale e o balaço é considerado morto.
  - i. Se o balaço vira defeituoso no movimento final de ser capturado com sucesso, a captura é válida.
- E. Se o pomo se torna defeituoso durante a captura do pomo (por exemplo, a meia se parte ao meio e o apanhador fica com metade dela), a captura é válida se o apanhador removeu a bola em si de forma limpa.
  - i. Se o pomo se torna defeituoso antes da captura, a captura não deve ser considerada válida.

## 2.4. VASSOURAS

### 2.4.1. Regulamentação das vassouras

Todos os jogadores em jogo devem ter uma vassoura. A vassoura:

- A. Deve consistir de uma haste rígida feita de plástico.
  - i. Esta haste deve ter entre 98 e 102 centímetros de comprimento.
  - ii. Esta haste deve ter um diâmetro externo entre 25 e 35 milímetros.
    - a. Se as extremidades da haste forem tampadas, as tampas podem exceder ligeiramente os 35 milímetros de diâmetro.
- B. Não deve ter lascas e pontas afiadas.
  - i. Se a vassoura for oca, suas extremidades deverão ser suficientemente cobertas.
- C. Não deve estar presa ao corpo, roupas, ou qualquer outro equipamento do jogador.
- D. Não deve ser reforçado com material adicional, incluindo fita adesiva cobrindo o eixo da vassoura.
  - i. A fita adesiva pode cobrir uma seção de até 20 cm da vassoura, aproximadamente onde o jogador normalmente a pegaria com a mão.

### 2.4.2. Vassouras quebradas

Se uma vassoura for quebrada durante o curso de uma jogada, o árbitro principal deve parar o jogo imediatamente e substituir o equipamento antes que o jogador possa fazer qualquer jogada

- i. É ilegal iniciar conscientemente uma nova jogada utilizando uma vassoura quebrada.

- Penalidade: cartão vermelho — iniciar conscientemente uma nova jogada com uma vassoura quebrada

#### 2.4.3. Fornecendo vassouras

O diretor do torneio deve fornecer para uma partida, no mínimo, 10 vassouras iguais para ambas as equipes. As equipes podem utilizar suas próprias vassouras, a não ser que seja proibido pela política do torneio.

### 2.5. EQUIPAMENTO DO JOGADOR

#### 2.5.1. Segurança

Jogadores não devem vestir ou utilizar qualquer tipo de equipamento que apresente um risco para eles mesmos ou para outros jogadores.

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

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

#### 2.5.2. Equipamento obrigatório

Enquanto em campo, cada jogador deve utilizar de maneira correta os equipamentos a seguir:

- A. Uma testeira colorida, que deve ser utilizada na testa, distinguindo a posição do jogador.
- B. Uma camisa.
  - i. Camisas de jogadores da mesma equipe devem ser facilmente identificáveis, com a mesma cor base, e distinguíveis das da equipe adversária.
  - ii. A cor base da camisa não deve ser amarelo ou dourado.
  - iii. O design da camisa 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. As travas não devem ser afiadas.
  - ii. As travas não devem ser feitas completamente de metal ou fixadas com tampas de metal.
- 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—intencionalmente retirar um equipamento obrigatório enquanto 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 jogador.
- B. A testeira deve ser visível de uma distância razoável e ser identificável através do cabelo do jogador 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 da cabeça, sendo que o mesmo deve ser de uma cor claramente distinguível da testeira.
  - ii. Acessórios de cabelo que possuem tanto o formato de uma testeira como também a cor da posição do jogador, devem ser considerados como testeiras.
    - a. Nenhuma outra testeira de posição deverá ser usada por cima desse item.
- D. Se a testeira de um jogador é perdida durante uma jogada, ele poderá continuar sem ela. No entanto, ele deve colocá-la novamente quando qualquer uma das próximas situações ocorrer:
  - i. Ele for queimado.
  - ii. Houver uma parada no jogo.
  - iii. Um gol for marcado.
    - a. Apanhadores e batedores não precisam colocar a testeira novamente quando um gol é marcado.
- E. Se um oficial considerar que a testeira de um jogador é inaceitável por qualquer motivo, o jogador deve imediatamente corrigir o problema.
  - i. Se tal ação não puder ser feita imediatamente no campo de jogo, o procedimento de violação acidental de equipamento deve ser aplicado (Ver: 2.5.7. Violação acidental de equipamento).

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

### 2.5.4. Números da camisa

Cada jogador deve possuir um número inteiro entre 0 e 99, claramente visível na parte de trás da camisa.

- A. O número não deve exceder dois dígitos, incluindo zeros precedentes.
- B. Dois jogadores na área de jogo da mesma equipe não devem ter o mesmo número.
  - i. Zeros à esquerda são ignorados quando determinando o número de um jogador.
  - ii. Se uma equipe é penalizado por ter dois jogadores usando o mesmo número na área de jogo, o capitão representante deve designar um dos jogadores para trocar o seu número.
    - a. O jogador em questão se torna ilegível para estar em campo até que ele tenha um novo número fixado em suas costas e este seja informado ao mesário de placar.
- C. Se o número de um jogador se torna danificado e irreconhecível enquanto em campo:
  - i. A partida não é parada.
  - ii. O árbitro informa ao jogador que o número em sua camisa está danificado.
  - iii. O jogador 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 no jogo e o número não puder ser rapidamente consertado, o jogador deve ser substituído durante esta parada.
    - b. Se o problema só puder ser resolvido ao dar ao jogador um novo número, esse novo número deve ser informado ao mesário de placar.
- D. Nenhum jogador deve entrar em campo sem um número legal ou reconhecível em suas costas.

- Penalidade: cartão azul—entrar em campo sem um número legal ou reconhecível na camisa

- Penalidade: cartão azul para o capitão representante—ter dois jogadores 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. Proteção—todas as proteções devem:
  - i. Ter 2.5 centímetros ou menos de grossura.
  - ii. Passar no "teste da batida", isto é, quando um árbitro bate nele com o nó dos dedos, não deve fazer um som de batida.
  - iii. Dobrar facilmente quando uma força mínima for aplicada.

**B. Cintas** — cintas atléticas são permitidos, porém devem seguir os mesmos parâmetros das proteções a cima.

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 jogador deverá sair do campo de jogo e consertar o problema (Ver: 2.5.7. Violação acidental de equipamento).

iii. Árbitros possuem o direito de recusar qualquer cinta que eles acreditem que apresente um perigo para alguém em campo.

**C. Coquilhas**—coquilhas que são utilizados para proteger a virilha são permitidos.

**D. Óculos e equipamento ocular**— jogadores podem utilizar óculos, óculos de proteção, ou qualquer outro tipo de equipamento ocular.

i. Nenhum equipamento ocular feito de vidro é permitido ao 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.

**E. Luvas**—luvas são permitidas e estão sujeitas as mesmas regras dos equipamentos de proteção.

**F. Chapéus**—Chapéus com uma ou mais listras horizontais em qualquer das cores das testeiras não devem ser usados, mesmo se a listra for coberta pela testeira.

**G. Equipamento adicional no braço** — nada além de mangas, luvas ou cintas é permitido a ser usado no braço.

**H. Equipamento especial** —indivíduos com deficiências ou que estão se recuperando de lesões podem requisitar outros equipamentos específicos. Tal equipamento deve ser aprovado pela política de equipamentos da liga responsável antes que possa ser utilizado em qualquer partida oficial.

**I. Qualquer equipamento adicional** deve ser aprovado pelo árbitro principal antes da partida. Qualquer equipamento que o árbitro determinar como perigoso ou injusto com as equipes não será permitido.

- Penalidade: cartão azul—utilizando equipamento adicional ilegal em campo

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

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

### 2.5.7. Violação acidental de equipamento

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

- A. A jogada não é parada a menos que o árbitro determine que a infração representa um perigo aos jogadores.
- B. O jogador em questão deve sair imediatamente de campo de jogo para corrigir a infração e ser substituído por um substituto.
  - i. Jogadores não precisa sair de campo de jogo para substituir um vassoura quebrada.
- C. Qualquer jogador requerido a sair de campo de jogo 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 substituição para uma vassoura ou testeira, o árbitro principal deve parar o jogo até que o equipamento seja providenciado.
- D. Se o jogador não sair de campo de jogo ao ser informado da infração, ou voltar sem ter corrigido o problema, ele ficará sujeito a penalidade por ignorar uma diretriz de um oficial.

- Penalidade: cartão amarelo- ignorar a diretiva de um oficial

### 2.5.8. Restrição local de equipamentos específicos

Diretores de torneios podem banir equipamentos não obrigatórios visando cumprir requerimentos locais.

- Penalidade: cartão vermelho—usar equipamento explicitamente banido pelo diretor do torneio

### 2.5.9. Alterar equipamentos intencionalmente

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

- Penalidade: cartão vermelho—ilegalmente alterar um equipamento da partida

### 2.5.10. Equipamentos proibidos

Os equipamentos a seguir são proibidos e não devem nunca ser utilizados por jogadores 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 com piercings significativamente esticados podem usar retentores que são nivelados com a pele e preenchem completamente o piercing.

iii. Se as joias do jogador não afetaram a jogada, o jogador receberá a penalidade por usar joias proibidas em vez de uso de equipamento proibido.

C. Substâncias que aumentam a aderência e que podem transferir e afetar a bola.

- Penalidade: expulsão—usar joias proibidas
- Penalidade: cartão vermelho—usar equipamento proibido



## 3. PROCEDIMENTOS DA PARTIDA

### 3.1. PRELIMINARES

#### 3.1.1. Reunião antes da partida

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

- A.** Cada equipe deve designar uma pessoa para servir de capitão representante para representar a equipe durante a partida.
  - i. O capitão representante deve atender a reunião antes do jogo.
  - ii. Representantes adicionais da equipe também podem atender a reunião antes da partida.
- B.** Nesse tempo, o árbitro principal deve discutir o seguinte com os representantes das equipes:
  - i. Qualquer regra da casa específica para o campo.
  - ii. A identidade do corredor do pomo.
  - iii. Qualquer jogador que os oficiais devem ser avisados a respeito da regra de gênero.
  - iv. Qualquer outra preocupação dos grupos que é específica da partida.

#### 3.1.2. Cara ou coroa

Deve ter 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.
- B.** O vencedor 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 capitão adversário. A equipe que não selecionar primeiro deve fazer as escolhas sobre 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 corredor de goles.
  - iii. Que equipe escolherá primeiro a posição inicial do corredor do balaço.
- D.** As equipes devem fazer suas escolhas na ordem definida imediatamente após o cara ou coroa.

### 3.2. INICIANDO A PARTIDA

#### 3.2.1. Escalando os titulares

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

- A.** Cada equipe deve mandar um artilheiro e um batedor para se alinhar nas posições iniciais na área de corredores iniciais. Estes jogadores serão os corredores designados.
- B.** Os corredores designados devem alinhar-se com seus ombros internos a pelo menos 0,5 metros de distância da linha do meio de campo e dentro da área de corredores iniciais.
- i. Os corredores de goles devem começar na linha de início dos corredores de goles, e os corredores de balaço devem começar na linha lateral de início.
  - ii. Para cada bola disputada, o corredor designado para escolher sua posição primeiro deve indicar sua escolha colocando sua vassoura no lado preferido da linha do meio de campo. O corredor adversário deve então colocar sua vassoura no outro lado da linha do meio de campo.
- C.** Um artilheiro 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 goleiro, e colocar sua vassoura no chão naquele local.
- D.** Uma vez que o artilheiro da zona ofensiva de cada equipe tenha escolhido seu local inicial, os batedores e artilheiros restantes de ambas as equipes devem alinhar-se na linha lateral de início em seus próprios campos fora da área de início dos corredores.
- i. Nenhum jogador pode alinhar-se dentro de 1 metro, medido ombro a ombro, do artilheiro adversário em seu campo.
- E.** Um jogador escolhe seu local de partida, colocando sua vassoura no chão naquele local como um marcador. Uma vez que o marcador tenha sido definido, é uma violação de "jogador trancado" se um jogador:
- i. Move qualquer vassoura marcadora.
  - ii. Sai da proximidade imediata de sua vassoura marcadora sem a permissão de um oficial.
  - iii. Troca a sua testeira com outra posição.
  - iv. Mude qual jogador é titular, a menos que o jogador original seja expulso ou esteja machucado demais para jogar. Esta penalidade só deve ser aplicada em relação ao jogador original.
- F.** Se qualquer cartão for aplicado antes do início da partida, o jogador que cumprir o tempo de penalidade começará na área de penalidade em vez da sua linha de início.
- i. Se um corredor designado receber uma penalidade, a equipe poderá substituí-lo em sua linha de início por um dos outros jogadores titulares da mesma posição.

Penalidade: cartão azul—violação de "jogador trancado"

### 3.2.2. Procedimento do Brooms Up

- A.** Uma vez que todos os jogadores tenham tomado suas posições, o árbitro principal deve confirmar que ambas as equipes, todos os árbitros assistentes e quaisquer outros oficiais estejam prontos, e que todas as bolas estejam em suas posições apropriadas (Ver: 2.1.10. Marcação de bolas).
- i. Qualquer bola que sair de sua marca antes do brooms up, por qualquer motivo, deve ser repostada antes que o árbitro principal chame "brooms up".
- B.** O árbitro principal chama "brooms down". Os jogadores titulares devem pegar sua vassoura na mão e segurá-la no chão, no local onde a colocaram. Uma vez chamado "brooms down", aplica-se o seguinte até que "brooms up" seja chamado:
- i. Os jogadores não podem ter contato com o solo além de sua linha de início com qualquer parte de seu corpo ou equipamento, exceto a vassoura.
  - ii. Os jogadores devem ter suas vassouras na mão, mas planas no chão até a chamada de "brooms up".
- D.** O árbitro principal grita "prontos".
- i. Os jogadores podem assumir uma posição inicial na chamada de "prontos", mas ao fazê-lo a vassoura deve permanecer plana no chão.
- E.** Alguns segundos depois que o árbitro principal chama "prontos" o árbitro principal então chama "brooms up".
- i. No som "B" de "brooms up", todos os jogadores devem imediatamente montar suas vassouras e começar a jogar.
  - ii. Se houver uma falsa chamada de "brooms up" ou se for cometida uma falta antes da chamada de "brooms up", o árbitro principal deverá:
    - a. Julgar qualquer penalidade apropriada.
    - b. Reposicionar os jogadores nas suas posições para a chamada de "brooms down".
    - c. Repetir o procedimento de "brooms up".
- F.** Um jogador cometeu uma queima de largada se:
- i. O jogador já levantou sua vassoura do chão na chamada de "brooms up".
  - ii. O jogador se move antecipadamente e toca o chão do outro lado de sua linha de início antes da chamada de "brooms 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 corredor designado para ela.
  - ii. O árbitro deve chamar uma bola de "livre" se acreditar que pode não estar claro para os jogadores que ela não é mais uma bola disputada.
- B.** Uma bola disputada só pode ser tocada por um corredor designado.
- C.** Os corredores designados não podem empurrar uns aos outros, dar carrinho ou mergulhar.

- i. É uma violação de corredor designado se um jogador infringe esta regra de uma forma que seria legal entre dois jogadores que não são corredores designados.
- D. É interferência de corredor designado se um jogador que não é um corredor designado entrar em contato com um corredor designado ou bloquear seu caminho. A interferência de corredor designado é ilegal.
- E. Um jogador deixa de ser um corredor designado quando ocorre qualquer uma das seguintes situações:
  - i. A bola que lhe foi atribuída foi tocada legalmente.
  - ii. Ele deixa a proximidade da linha do meio de campo.
  - iii. Ele for queimado.
  - iv. Ele têm uma penalidade aplicada contra ele.
  - v. A bola que lhe foi atribuída é revertida.

Penalidade: cartão azul -tocar uma bola contestada de forma ilegal

Penalidade: cartão azul—violação de corredor designado

Penalidade: cartão amarelo—interferência de corredor designado

### 3.3. PARADAS

#### 3.3.1. Parando o jogo

Para parar o jogo:

- A. O árbitro apita com pequenos silvos em pares.
- B. O mesário de tempo pára o tempo da partida e todos os outros relógios.
- C. Todos os jogadores que estão em campo devem parar, largar suas vassouras e manter suas respectivas posições.
  - i. Os jogadores mantêm quaisquer bolas que possuíam ao apito de parada, a menos que a bola seja revertida.
    - a. Os jogadores não devem pegar ou mover quaisquer outras bolas durante uma parada.
  - ii. Qualquer jogador que se encontre em uma posição ilegal é imediatamente ajustado a uma posição legal.
  - iii. Todos os jogadores que acidentalmente e significativamente se moveram após o apito são devolvidos a seu local no momento em que o apito foi soprado.

- Penalidade: cartão amarelo—se mover intencionalmente de forma ilegal durante uma parada
- Penalidade: cartão amarelo—intencionalmente mover ou pegar uma bola de forma ilegal durante uma parada.

### 3.3.2. Procedimentos de parada

Enquanto o jogo estiver parado:

- A.** O árbitro principal consulta outros oficiais conforme necessário.
- B.** O árbitro principal julga qualquer falta e comunica o tipo de falta aos jogadores, mesário de placar e espectadores:
  - i. Qualquer jogador que receber tempo de penalidade é enviado para a área de penalidade.
  - ii. Qualquer jogador que seja expulso é removido da área de jogo.
- C.** Caso ocorra uma mudança de posse, o procedimento apropriado deve ser seguido antes do recomeçar o jogo.
- D.** Qualquer bola solta viva que tenha sido propelida e não tenha tocado em nada (incluindo outros jogadores, equipamentos ou o chão) antes do apito é devolvida ao jogador que a propeliu.
  - i. Esta regra não entra em efeito se a bola for revertida de outra forma.
  - ii. Se o jogador 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 jogadores, equipamentos ou o chão) antes do apito para parar o jogo 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 duas equipes.
  - ii. Se a bola se mover depois de ter parado, ela deve ser colocada no local onde inicialmente parou.
  - iii. Esta regra não entra em vigor se outra regra move esta bola para outro lugar.
- F.** Qualquer interferência externa é removida.
- G.** Quaisquer outras preocupações, incluindo jogadores machucados e equipamentos defeituosos, são abordadas.
- H.** Se a goles estiver morta quando o jogo for recomeçar, ela é dada ao goleiro que estava defendendo.

### 3.3.3. Recomeçando o jogo

A fim de recomeçar o jogo:

- A.** O árbitro principal indica aos jogadores que o jogo esta prestes a ser retomado, mandando os jogadores "remontar!"
  - i. Os jogadores devem remontar suas vassouras onde elas foram deixadas quando o jogo foi parado.
  - ii. Os jogadores devem ficar de pé na chamada para remontar.
    - a. Se dois ou mais jogadores no chão estavam segurando a mesma bola no momento em que o jogo foi parado, eles ainda devem ficar de pé.

Uma vez de pé, cada um pode segurar de novo a bola. Eles não precisam segurá-la da mesma forma que a tinham no chão.

b. Se um jogador tinha um adversário em um wrap legal no chão quando o jogo foi parado, ele mesmo assim deve se levantar e parar todo o contato. Uma vez de pé, o jogador pode escolher se mover para qualquer lado do jogador que estava recebendo o wrap.

1. O jogador deve permanecer a menos de 1 metro de seu adversário.

2. O jogador pode iniciar o contato com o jogador que estava levando wrap por trás como se fosse pela frente, se o fizerem imediatamente após o apito de recomeço.

3. Se o jogador que estava levando wrap não retornar o jogo com a posse de bola, ou se um cartão ou penalidade de reversão for dado contra a equipe do jogador que estava dando wrap durante a parada, o jogador não poderá se movimentar em torno de seu oponente nem iniciar contato por trás no recomeço do jogo.

iii. Os jogadores que estavam em contato legal com outro jogador no momento da parada podem retornar esse contato desde que ambos os jogadores estivessem de pé quando o jogo parou.

iv. Os jogadores podem se reposicionar para se prepararem para recomeçar, mas não devem cometer um falso recomeço.

a. É um falso recomeço se um jogador fizer alguma das seguintes ações antes do apito para recomeçar:

1. Começar 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 jogador não é o único a ter posse.

b. Se houver um falso recomeço, o jogo permanece parado, e qualquer jogador que se mexeu é retornado ao seu local anterior.

c. O primeiro falso recomeço de uma parada resultará em um aviso a todos os jogadores em campo.

1. Qualquer falso recomeço subsequente por qualquer jogador na mesma parada resultará em uma penalidade.

**B.** O árbitro principal apita um silvo curto. Neste silvo:

- i. O jogo é retomado.

- ii. O mesário de tempo retorna o tempo da partida e todos os outros relógios.

● Penalidade: volta aos aros-segundo falso recomeço

#### 3.3.4. Tempos técnicos

- A. Há dois métodos para chamar um tempo técnico.
  - i. O capitão representante pode solicitar um tempo técnico durante qualquer parada.
  - ii. O capitão representante pode solicitar um tempo técnico durante qualquer momento calmo no jogo durante os primeiros 17 minutos de tempo da partida. Um momento calmo no jogo ocorre sempre que não há nenhuma jogada ativa acontecendo no campo.
    - a. O mesário de tempo deve anunciar claramente a marca de 17 minutos de tempo da partida.
    - b. O árbitro deve verificar rapidamente o campo por qualquer jogo ativo, incluindo jogos envolvendo batedores ou balaços, 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 convocar 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 árbitro 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 árbitro não tinha conhecimento de uma jogada ativa em algum lugar, o capitão representante não deve ser penalizado, desde que o pedido tenha sido feito de boa fé.
- B. Quando um tempo técnico é chamado apropriadamente:
  - i. Se o jogo não estiver parado, o árbitro principal deve parar o jogo.
  - ii. O árbitro principal informará o mesário de placar de que um tempo técnico 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 árbitro principal deve soprar um silvo longo aos 45 segundos do tempo técnico.
  - v. Após a conclusão do tempo técnico, o árbitro principal deverá retornar a partida usando o procedimento de recomeço padrão (Ver: 3.3.3. Recomeçando o jogo).
    - a. Qualquer jogador que não esteja montado em sua vassoura no apito de recomeço é considerado desmontado.

foi

- Penalidade: cartão azul—pedido de tempo técnico ilegal

### 3.4. CONTROLANDO O TEMPO DA PARTIDA

### 3.4.1. Tempo da partida

O tempo da partida é medido a partir do som de "B" de "brooms up!"

**A.** O tempo da partida, e qualquer tempo associado a ele, deve ser pausado para todas as paradas completas de jogo e retomado quando o jogo for retomado.

### 3.4.2. Seeker floor

O seeker floor são os primeiros 18 minutos do tempo da partida, durante os quais o pomo não pode ser capturado.

**A.** O seeker floor deve ser medido pelo tempo da partida.

**B.** Durante o seeker floor, não há apanhadores em jogo.

**C.** Um apanhador de cada equipe deve se apresentar ao mesário de tempo na ou antes da marca de 17- minutos de tempo da partida.

i. Os apanhadores são considerados substitutos durante o seeker floor e não podem entrar no campo de jogo até que sejam liberados pelo mesário de tempo.

ii. Não há penalidade por não se apresentar ao mesário de tempo antes da marca de 17- minutos de tempo da partida. No entanto, o apanhador inicial de cada equipe para a partida deve apresentar-se ao mesário de tempo e ser liberado para o campo de jogo diretamente da área de penalidade.

a. Um jogador que entrar no campo de jogo como o apanhador inicial da sua equipe para a partida antes de ser liberado pelo mesário de tempo cometeu uma queima de largada de apanhador e deve cumprir o tempo de penalidade como apanhador.

**D.** O corredor do pomo deve entrar na área de jogo entre as marcas de 17 e 18 minutos de tempo da partida.

**E.** No final do seeker floor, o mesário de tempo libera os apanhadores de suas respectivas áreas de penalidade.

- Penalidade: cartão azul -queima de largada de apanhador

## 3.5. FIM DA PARTIDA E PRORROGAÇÃO

### 3.5.1. Determinando a captura do pomo

Depois que a captura do pomo for confirmada e a equipe que o capturou tiver recebido 30 pontos:

**A.** Se a equipe que capturou o pomo tiver mais pontos que a outra equipe, a equipe que capturou ganha, 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 à prorrogação

Quando uma partida prossegue para a prorrogação:

- A. O corredor do pomo deixa a área de jogo.
- B. Os apanhadores retornam aos seus bancos como substitutos.
  - i. Se um apanhador estiver cumprindo tempo na área de penalidade quando o jogo for retomado, ele deve imediatamente trocar de posição, trocando de testeira com um jogador em jogo que não seja o goleiro. Eles cumprem o restante da penalidade naquela posição e o novo apanhador retorna ao banco como substituto.
- C. Todos os outros jogadores permanecem onde estão durante a parada.
- D. A meta de pontuação é estabelecida como a pontuação da equipe que não capturou o pomo somados 30 pontos.
- E. O árbitro principal anuncia a pontuação atual e a pontuação alvo.
- F. A partida é reiniciada usando o procedimento de reinício padrão. (Ver Regra 3.3.3. Recomeçando a partida).

### 3.5.3. Atingir a pontuação alvo

Quando uma equipe atinge a pontuação alvo:

- A. O árbitro principal deve parar a partida.
- B. Depois de confirmar com todos os oficiais que não há problemas ou penalidades a serem resolvidos, o árbitro principal deve apitar três longos silvos para indicar o fim da partida.
- C. A equipe que alcançou a pontuação 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 que desistir estiver perdendo, o árbitro deve sinalizar o final da partida apitando três silvos longos. A pontuação no momento da desistência será a pontuação final, e a equipe não desistente ganha.
- B. Se a equipe desistente não estiver perdendo, a equipe não desistente receberá pontos suficientes para lhes dar uma vantagem de 10 pontos. O árbitro principal deve assinalar o final da partida usando três silvos longos. A pontuação resultante será a pontuação final, e a equipe não desistente ganha.
- C. Somente o capitão representante pode desistir da partida pela sua equipe. A desistência de um capitão representante é definitiva.
- D. O capitão pode conceder a qualquer momento durante a prorrogação, inclusive quando a partida não estiver parada ou antes do jogo ser retomado após a captura.

## 3.6. FORFEIT

### 3.6.1. Declarando um forfait

- A. O árbitro principal deve declarar forfait de uma partida quando:

- i. O capitão representante da equipe oficialmente requisitar um forfeit.
  - ii. Uma equipe se recusa a retomar uma partida suspensa sem o acordo do seu oponente ou do diretor do torneio.
  - iii. Uma penalidade de forfeit é aplicada.
- B. Uma partida pode ser declarada como forfeit devido a violações da política da liga ou do torneio.
- C. Em caso de forfeit:
  - i. A partida termina imediatamente e a equipe que sofreu o forfeit é declarada a equipe perdedora.
  - ii. Todos os jogadores devem deixar o campo de jogo.

### 3.7. PARTIDAS SUSPENSAS

#### 3.7.1. Declarando uma partida como suspensa

- A. O árbitro principal ou diretor do torneio pode declarar uma partida como suspensa devido ao clima, preocupações com segurança, conduta extrema ou inadequada, interferência externa, uma mudança de campo de jogo ou uma parada prolongada que exija que as bolas ou vassouras sejam movimentadas significativamente.
- B. As partidas suspensas devem ser registradas com o tempo da partida atual, o placar, os jogadores na área de penalidade e seus tempos de penalidade restantes, e com qual equipe está a posse de todas as bolas do jogo.
  - i. Bolas soltas, além do pomo, serão atribuídas às equipes com base em qual equipe o árbitro principal acredita razoavelmente que as possuiria em seguida.
    - a. O árbitro principal deve geralmente atribuir a bola para o jogador elegível mais próximo sem a bola, a menos que:
      - 1. A bola estava claramente guardada por um batedor com posse.
      - 2. A posição de um batedor seria usada para designar duas bolas diferentes.
    - b. Não mais do que dois balaços podem ser atribuídos para uma mesma equipe.
    - c. Se ambos os batedores de uma equipe estiverem na área de penalidade, ainda lhes será atribuído pelo menos um balaço.
- C. As partidas suspensas devem ser retomadas o mais rápido possível, depois que for seguro retomá-la.

#### 3.7.2. Retomando uma partida suspensa

- A. Se algum dos oficiais originais da partida estiver indisponível, o diretor do torneio ou o árbitro principal os substituirá.
- B. As equipes podem fazer substituições durante a suspensão sem seguir o procedimento de substituição.

- i. Qualquer jogador cumprindo tempo na área de penalidade não pode ser substituído entre os períodos.
  - a. Se o jogador na área de penalidade não estiver disponível, seu tempo de penalidade restante deve ser cumprido por outro jogador elegível no elenco.
  - ii. Se um jogador receber um cartão por uma falta que ocorreu durante a suspensão, a falta é tratada como uma penalidade contra um substituto, e o capitão representante pode escolher a posição na qual a penalidade será cumprida.
- C. Todos os jogadores que estiverem para o recomeço do jogo devem estar em qualquer lugar em sua respectiva área do goleiro.
  - i. As equipes devem tomar posse das bolas que possuíam ou que lhes foram designadas quando a partida foi suspensa.
  - ii. Caso uma equipe tenha os dois batedores na área de penalidade, seu balaço será colocado ao lado de seu aro central.
- D. Se a suspensão ocorreu após 17 minutos e antes do pomo ter sido capturado legalmente, o corredor do pomo deve entrar no campo de jogo antes da partida ser retomada.
  - i. Se os apanhadores ainda não tivessem sido liberados, um apanhador de cada equipe deveria se apresentar ao mesário de placar antes do recomeço da partida.
  - ii. Quaisquer handicap do corredor do pomo, que foram implementadas antes da suspensão, ainda estão em vigor quando a partida retornar.
- E. O árbitro principal verifica se tanto as equipes quanto todos os oficiais estão prontos.
- F. O árbitro fala "prontos"
- G. Alguns segundos depois, o árbitro principal apita um silvo curto. Neste silvo:
  - i. O jogo é retomado.
  - ii. O mesário de tempo retorna o tempo da partida e todos os outros relógios.
- H. É uma queima de largada se um jogador tocar o chão na frente de sua linha da área do goleiro entre a chamada de "prontos" e o apito para recomeçar o jogo.

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 diretor do torneio deve declarar a partida abandonada.
- B. Se os capitães representantes de ambas as equipes e o diretor do torneio decidirem mutuamente não recomeçar uma partida suspensa, o diretor do torneio poderá declarar a partida abandonada.

i. Se uma ou ambas as equipes se recusarem a retornar a partida sem o acordo da equipe adversária e do diretor do torneio, será considerado que a(s) equipe(s) deu(ram) forfait na partida.

## 4. PONTUANDO

### 4.1. FAZENDO UM GOL

#### 4.1.1. Gol válido

Dez pontos são pontuados por uma equipe quando a goles passa completamente pelos aros do adversário, independentemente de quem a tenha propelido, 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 goles inteira passou por um dos aros.
  - a. Os gols podem ser marcados por ambos os lados dos aros.
- ii. A goles não estava morta.
- iii. A goles não estava não-pontuável (Ver: 5.6.3. Goles não-pontuável).
- iv. O gol não ocorreu entre uma falta resultando em um cartão por qualquer membro da equipe pontuadora e o tempo que o cartão foi dado ao jogador.
- v. O gol não ocorreu entre uma falta que resultou em uma reversão de goles por qualquer membro da equipe pontuadora e a conclusão dessa reversão.
- vi. O jogador que pontuou não cometeu uma falta, resultando em uma penalidade de volta aos aros, cartão ou expulsão imediata antes de receber a goles ou ao entrar em contato com a goles viva.
- vii. O aro não estava desmontado ou inválido (Ver: 4.3.1. Pontuando através de um aro deslocado).

**B.** A goles se torna morta assim que um gol válido é marcado.

**C.** O árbitro principal deve confirmar que um gol é válido apitando um longo silvo e levantando os dois braços.

**D.** Qualquer outro gol válido feito depois que o pomo foi legalmente capturado deve ser anulado (Ver: 4.4.3. Jogadas quase simultâneas).

#### 4.1.2. Gol técnico

**A.** Uma jogada que é considerada como gol técnico e é pontuada como se a goles tivesse passado pelo aro, se uma das seguintes situações for verdadeira:

- i. Um jogador dentro de sua própria área do goleiro, que não seja o goleiro, toca a goles com uma parte de si ou de seu equipamento que atravessa um aro pelo lado de onde a goles sairia.
- ii. Um jogador dentro da sua própria área do goleiro, que não seja o goleiro, toca a goles enquanto ela está no meio de um aro com uma parte dele mesmo ou de seu equipamento que está posicionado no lado oposto do aro de onde a goles entrou e não está atravessando esse aro.

**B.** Um batedor ou apanhador que intencionalmente comete um gol técnico comete um gol técnico intencional entre posições.

- Penalidade: cartão vermelho—gol técnico intencional entre posições

## 4.2. RECOMEÇANDO APÓS UM GOL

### 4.2.1. Goles morta

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

- A.** Qualquer jogador da equipe que estava defendendo pode carregar ou passar a goles morta para o goleiro na sua própria área do goleiro, mas não pode interagir com a goles morta.
  - i. Os substitutos podem passar a goles morta para o goleiro 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 goles morta, a menos que a esteja fornecendo ao goleiro a pedido da equipe que estava defendendo anteriormente.
  - i. A equipe que estava atacando pode escolher negar o pedido.
- C.** Os jogadores não devem ser penalizados por jogar como se a goles estivesse viva antes da confirmação do gol.
  - i. Isso não se aplicará se for decidido que o jogador estava agindo com a intenção de afetar o recomeço do jogo da goles.
- D.** O goleiro anteriormente na defesa pode solicitar que o árbitro entregue a goles.
- E.** Se uma penalidade reverte a goles morta para a equipe que estava atacando, a goles se torna viva no recomeço, após a reversão.

- Penalidade: Cartão Azul—intencionalmente e ilegalmente interagir com a goles morta

### 4.2.2. Recomeço do goleiro

Se o goleiro que estava defendendo for a primeira pessoa a ter a posse da goles morta após a confirmação de um gol, ela se tornar viva, recomeçando o jogo da goles, uma vez que o mesmo tenha a posse em qualquer parte da sua metade do campo de jogo.

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

## 4.3. AROS CAÍDOS OU QUEBRADOS

### 4.3.1. Pontuando através de um aro deslocado

Ninguém pode pontuar em um aro que foi deslocado Um aro deslocado é definido por estar quebrado, transposto, derrubado de qualquer forma ou não jogável.

- A.** Se um aro está no processo de cair quando a goles o atravessa completamente, o gol ainda é válido.
  - i. Um aro caído 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 jogador.
- B.** As circunferências dos aros que estão virados de forma que não estejam mais alinhados com a linha dos aros não estão deslocado e podem ser pontuados.
  - i. Os aros virados devem ser retornados à posição correta uma vez os jogadores saiam da área.
- C.** Um aro está quebrado quando o haste ou a circunferência quebra ou quando a circunferência se desmonta do haste.
- D.** Se o árbitro principal determina que o aro está deslocado, ele pode verbalmente declarar que está deslocado.
- E.** Um aro deslocado deve ser consertado e retornado a sua posição correta antes de um gol poder ser pontuado neste aro.

#### 4.3.2. Procedimento de aro deslocado

Quando o aro está deslocado, a partida 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 jogadores.
  - ii. Um aro quebrado requer peças extras ou um tempo longo não usual para conserta-lo, e a equipe que defende esse aro quebrado é a equipe que está atacando.
    - a. O árbitro principal pode esperar um momento calmo no jogo para iniciar esta parada.
  - iii. Todos os três aros da mesma área do goleiro estão deslocados.
- B.** Qualquer 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 quando a jogada acontece longe da área.
- D.** O portador da goles pode requisitar que a partida seja interrompida para consertar o aro oponente que estiver deslocado se o portador da goles estiver no seu próprio campo, da área de jogo e não estiver em contato com nenhum jogador oponente.

#### 4.3.3. Deslocando, girando e redefinindo os aros

- A.** Os jogadores não podem redefinir os aros deslocado de seu oponente enquanto sua equipe é a equipe que está atacando.
- B.** Os jogadores não podem imprudentemente ou repetidamente deslocar os aros.
  - i. Esta regra não se aplica nos seguintes casos:
    - a. Um aro é deslocado por uma bola lançada.

- b. Um jogador de goles atacando desloca um aro enquanto tenta uma pontuação contestada.
  - c. Um jogador desloca o aro em resultado de sua própria interação física com um jogador oponente.
  - ii. Se um jogador ilegalmente deslocar o aro enquanto tenta fazer um gol, esse gol não será invalidado pela penalidade por deslocar o aro.
- C.** Um jogador não pode intencionalmente deslocar um aro.
- D.** Um jogador não pode mover ou alterar um aro para afetar se uma goles irá passar através dele.

- Penalidade: cartão azul—ilegalmente redefinir um aro do adversário
- Penalidade: cartão azul—Repetidamente deslocar os aros sem intenção
- Penalidade: cartão amarelo—imprudentemente deslocar um aro
- Penalidade: cartão vermelho—intencionalmente deslocar um aro
- Penalidade: cartão vermelho—mover ou alterar o aro para afetar se uma goles irá passar através dele

#### 4.4. A CAPTURA DO POMO

##### 4.4.1. A captura do pomo

Trinta pontos serão marcados para a equipe e o período acaba quando seu apanhador captura o pomo e a captura é considerada válida.

**A.** A captura do pomo é confirmada quando todas as seguintes situações são verdadeiras:

- i. O apanhador separou a bola do pomo do short do corredor do pomo e detém a posse da bola do pomo durante o instante em que é separada do corredor do pomo.
- ii. A bola do pomo estava firmemente presa no shorts do corredor do pomo antes da captura.
- iii. O corredor do pomo não estava caído na hora da captura. (Ver: 8.4.1. Corredor do pomo caído).
- iv. A captura do apanhador não cometeu uma falta resultando em um penalidade de volta aos aros, cartão ou expulsão imediata, antes ou durante a captura.

- v. A captura não ocorreu entre uma falta, resultando em cartão por qualquer dos membros da equipe que capturou, e a hora que o cartão foi dado para o jogador.
- vi. A captura não ocorreu entre o tempo em que a equipe que capturou cometeu interferência do terceiro balaço e o momento em que a penalidade pela interferência do terceiro balaço foi aplicada.
- vii. O pomo não foi fisicamente impedido por nenhum oficial da partida ou membro da equipe que capturou de forma que isso possa ter contribuído para sua captura.
  - a. Impedimentos físicos causados apenas pelas ações listadas em 6.3.1.A. (Interações do apanhador com o corredor do pomo) devem ser ignoradas, se essas ações foram executadas legalmente pelo apanhador.
- viii. O apanhador não foi queimado no momento da captura.
- ix. Os apanhadores não removeram o pomo do corredor do pomo simultaneamente.
- x. A jogada não foi parada quando o pomo foi capturado.

#### 4.4.2. Sinalizando a captura

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

#### 4.4.3. Jogadas quase simultâneas

- A.** Quando uma captura do pomo é válida e ou uma falta da equipe que capturou o pomo ou um gol válido de ambas as equipes ocorrem em rápida sucessão, o árbitro principal deve determinar o que ocorreu primeiro baseado nas evidências disponíveis.
  - i. Apenas afirmações dos oficiais da partida devem ser tratadas como evidência.
  - ii. Se um gol válido foi marcado depois de uma captura do pomo válida, o gol não será considerado ao determinar se a partida terminará ou prosseguirá para a prorrogação.
    - a. Se a captura do pomo encerrar a partida, o gol deve ser anulado.
    - b. Se a partida prosseguir para a prorrogação, o gol será contado após a pontuação definida ser determinada. O gol será considerado como tendo sido marcado durante a prorrogação, e não é levado em consideração ao definir a pontuação alvo.
  - iii. Se a captura do pomo ocorreu antes da falta, a captura do pomo deve ser validada.



iv. Se, e somente se, não tiver nenhuma evidência confiável disponível de qual jogada aconteceu primeiro, o árbitro principal pode declarar que elas ocorreram simultaneamente.

a. Se uma falta que anula a captura do pomo foi feita simultaneamente com a jogada de captura que seria válida, essa captura deve ser anulada.

b. Se um gol válido e uma captura do pomo válida forem declarados simultâneos, o gol deve ser tratado como ocorrendo primeiro.



## 5. BALAÇOS E O EFEITO QUEIMADA

### 5.1. MONTADO NA VASSOURA

#### 5.1.1. Montando a vassoura

Todos os jogadores devem estar montados em uma vassoura pra participarem da partida.

- A. Para montar a vassoura o jogador deve tê-la entre suas pernas e tocando alguma parte de seu corpo.
- B. O jogador permanece montado a não ser que um dos seguintes ocorra:
  - i. Sua vassoura (ou braço que esteja segurando a vassoura) não cruze o espaço entre as pernas do jogador.
  - ii. O jogador perca o contato com sua vassoura.
  - iii. A vassoura esteja plana no chão sem que a mão do jogador esteja entre os dois.

#### 5.1.2. Desmontando

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

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

### 5.2. QUEIMANDO JOGADORES

#### 5.2.1. O efeito queimada

- A. Um jogador está "queimado" quando qualquer um dos seguintes ocorrer:
  - i. O jogador desmontar.
  - ii. O jogador é atingido por um balaço vivo adversário.
    - a. Isso inclui ser atingido no cabelo, roupas ou equipamento que não seja sua bola de jogo.
    - b. Os seguintes jogadores não estão queimados quando atingidos por um balaço vivo adversário:
      1. Goleiros protegidos (Ver: 7.2.2. Poderes específicos do goleiro).
      2. Batedores com imunidade à queimada (Ver: 5.5.2. Pedindo imunidade à queimada).
      3. Jogadores em procedimento de retorno enquanto fora do campo para recuperar uma bola (Ver: 7.5.4. Procedimento de retornar ao campo).
    - c. Batedores que não estejam imunes podem adiar o desmonte para tentar pegar o balaço que os atingiu antes que ele se torne morto. (Ver: 5.4.3. Batedor Atingido).

**B.** Os jogadores devem seguir imediatamente o procedimento de queimada quando queimados (Ver: 5.3.1. Procedimento de queimada).

i. Jogadores não devem ignorar deliberadamente serem queimados.

- Penalidade: cartão amarelo—deliberadamente ignorar estar queimado

#### 5.2.2. Balaço vivo

Para que o efeito de queimada ocorra, o balaço deve estar vivo.

**A.** Para estar vivo, o balaço:

i. Deve:

a. Ser arremessado, chutado ou propelido intencionalmente por um batedor ou

b. Ser solto intencionalmente por um batedor quando não for determinado pela regra.

ii. Não deve ter entrado em contato com um oponente no momento em que foi lançado, sendo assim, propelido por completo.

iii. Não deve ter tocado o solo, ficado fora de campo ou sido pego.

a. Nestes casos, o balaço está vivo até que a ação indicada tenha ocorrido.

iv. Não deve ter sido derrubado pelo corpo de um oponente, outro balaço ou goles.

**B.** Qualquer balaço que não esteja vivo é considerado "morto".

#### 5.2.3. Balaços segurados

**A.** Um batedor não pode tentar enganar um oponente entrando em contato com ele usando um balaço segurado.

i. O contato acidental com um balaço segurado não deve ser penalizado.

- Penalidade: cartão azul—Tocando ilegalmente um oponente com um balaço segurado

#### 5.2.4. Fogo amigo

Um jogador não pode ser queimado por um balaço recentemente feito vivo por ele ou seu companheiro de equipe.

#### 5.2.5. Chamadas de salvo

Se um jogador for atingido por um balaço que não pôde queimá-lo, o árbitro deve dar a chamada de "salvo" ou "limpo" para este jogador caso contrário ele está queimado.

**A.** Jogadores atingidos por um balaço devem desmontar e começar o procedimento de queimada imediatamente (a não ser que este jogador seja um batedor atingido tentando pegar o balaço vivo).

- i. Se um jogador for atingido por um balaço, e não há a chamada de "salvo" ou "limpo" por um oficial, então este jogador deve se submeter ao efeito queimada.
- B.** Se um jogador desmontar após ser atingido por um balaço mas houver uma chamada de "salvo" ou "limpo" esse jogador pode remontar sob uma diretiva de um oficial e continuar a jogar.
  - i. Se o jogador não remontar imediatamente com a diretiva do oficial, então o jogador deve completar o procedimento de queimada.
- C.** Se um jogador falhar em começar imediatamente o procedimento de queimada, uma penalidade pode ser aplicada.
  - i. Se a última chamada daquele acerto do balaço for "salvo" ou "limpo", a jogada deve continuar e nenhuma penalidade deve ser aplicada.
  - ii. Se um oficial der uma chamada ao jogador de "salvo" ou "limpo", mas a chamada muda para "queimado", o jogador não receberá nenhuma penalidade por não desmontar, desde que o jogador responda à chamada de "queimado" desmontando.
  - iii. Se nenhum árbitro deu uma chamada ao jogador de "salvo" ou "limpo" e a decisão final daquele acerto do balaço for "queimado", o jogador será considerado como estando intencionalmente ignorando a queimada.
    - a. Se o oficial acredita que o jogador não sabia que o balaço o tocou, então o oficial pode tratar isso como uma queimada despercebida (Ver: 5.3.4. queimada despercebida).
      - 1. A crença de um jogador de que está de outra forma salvo do balaço não deve ser levada em consideração ao determinar qualquer penalidade apropriada.

- Penalidade: cartão amarelo—deliberadamente ignorar estar queimado

### 5.3. PROCEDIMENTO DE QUEIMADA

#### 5.3.1. Procedimento de queimada

Os jogadores queimados permanecem queimados até que concluem o seguinte procedimento, na ordem:

- A.** Imediatamente desista da posse de qualquer bola, largando-a e desmontando da vassoura.
  - i. O jogador não deve passar, lançar, rolar ou chutar a bola, a menos que seja para completar um movimento natural já iniciado (Ver: 5.6.2. Condições de movimento natural).
  - ii. Um balaço solto dessa forma está morto.
  - iii. Uma goles solta dessa forma é não-pontuável.
- B.** Toque em um de seus próprios aros.

- i. O jogador deve tocar na circunferência do aro ou haste, mas não na base do aro.
- ii. O jogador deve tocar o aro com alguma parte de seu corpo, não com a vassoura.

C. Remontar a vassoura antes de sair da proximidade dos aros.

- Penalidade: repetir o procedimento—violar o procedimento de queimada
- Penalidade: cartão amarelo—intencionalmente ou repetidamente violar o procedimento de queimada

### 5.3.2. JOGADORES QUEIMADOS

Jogadores queimados não devem interagir com a jogada e portanto devem:

- A. Não fazer jogadas.
- B. Não propelar ou de outra forma jogar com alguma bola da partida que não seja no caso de movimento natural (Ver: 5.6.2. Condições de movimento natural).
  - i. Se o jogador propele ilegalmente uma bola imediatamente após o jogador ser queimado, será julgado como uma violação de movimento natural.
- C. Soltar qualquer bola em posse no momento.
- D. Evitar ativamente interações com outros jogadores.
- E. Não ser substituído enquanto o jogo não estiver parado.

- Penalidade: cartão azul—interagir ilegalmente com o jogo enquanto queimado

### 5.3.3. Fazendo contato como um jogador queimado

- A. Um jogador queimado não pode iniciar nenhum contato físico, exceto o contato acidental.
  - i. Se um jogador está no movimento final de fazer contato antes de ser queimado, ele pode completar o movimento se não puder ser razoavelmente parado.
    - a. O jogador ainda deve agir imediatamente para cessar esse contato de acordo com as disposições do 5.3.3. B.
    - b. Se um jogador dá vários passos entre ser queimado e iniciar o contato com um oponente, então esse contato é ilegal.
- B. Se um jogador queimado já estiver em contato com um oponente antes de ser queimado, ele deve agir imediatamente para cessar o contato com segurança e com o mínimo efeito possível para o oponente.

- Penalidade: cartão amarelo—contato ilegal enquanto queimado

#### 5.3.4. Queimada despercebida

Se um jogador acidentalmente continuar a jogar após desmontar ou ser atingido pelo balaço vivo adversário:

- A. O árbitro deve informar verbal e visualmente ao jogador que ele foi queimado.
- B. O árbitro pode interromper o jogo para informar o jogador que foi queimado.
  - i. Se isso ocorrer, qualquer bola em posse do jogador quando a jogada parou é revertida à equipe adversária.
- C. Se um jogador afeta o jogo sem saber que desmontou ou foi atingido por um balaço vivo adversário, ele será penalizado por afetar o jogo enquanto despercebidamente estava queimado.
  - i. Se o jogador fizer de outra forma fazer um contato legal sem saber que foi queimado, ele estará sujeito apenas a esta penalidade para esse contato.
  - ii. Se um jogador propelir uma bola em violação às regras de movimento natural imediatamente após ser queimado, ele não está sujeito a esta penalidade para aquela propulsão (Ver: 5.6.2. Condições de movimento natural).

- Penalidade: cartão azul—afetando o jogo enquanto despercebidamente estava queimado

### 5.4. REDIRECIONANDO E AGARRANDO BALAÇOS VIVOS

#### 5.4.1. Bloqueando e rebatendo balaços

Um jogador com a posse de uma bola pode tentar bloquear ou rebater um balaço vivo com a bola em sua posse:

- A. A bola segurada pode ser usada para rebater ou, de outra forma, propelir o balaço que se aproxima.
- B. Um bloqueio ou rebatida não afeta o estado do balaço vivo.
- C. Uma goles morta não pode ser usada intencionalmente para interagir com um balaço.
- D. Os jogadores não podem usar intencionalmente uma bola segurada para interagir com um balaço morto ou um balaço feito vivo por um companheiro de equipe.
  - i. Se o árbitro julgar que o jogador não estava razoavelmente ciente se o balaço estava morto ou foi feito vivo por colega de equipe e a jogada foi legal, o jogador não deve ser penalizado.

- Penalidade: cartão azul—rebatida ilegal

- Penalidade: cartão azul—bloqueio ilegal

#### 5.4.2. Golpeando balaços

Qualquer tentativa de desviar ou de outra forma intencional, propelir um balaço vivo, exceto através do uso de outra bola, é considerado golpear um balaço.

- A.** Batedores geralmente podem golpear ou fazer qualquer tentativa para alterar o curso de um balaço vivo.
  - i. Um batedor atingido não pode golpear qualquer balaço, exceto como parte de uma tentativa de pegá-lo (Ver: 5.4.3. Batedor Atingido).
  - ii. Um batedor que está em posse de um balaço não pode golpear outro balaço.
    - a. Essa regra não proíbe rebater um balaço vivo com um balaço segurado (Ver: 5.4.1. Bloqueando e rebatendo balaços).
  - iii. Se o balaço já estava vivo, permanece vivo para a equipe original.
    - a. Se o balaço estava vivo para a equipe adversária, o batedor que golpeou se torna um batedor atingido.
- B.** Artilheiros e apanhadores não podem golpear balaços em nenhum momento.
  - i. Essa regra não proíbe rebater um balaço vivo com uma goles segurada (Ver: 5.4.1. Bloqueando e rebatendo balaços).
  - ii. Essa regra não proíbe proteger (Ver: 7.1.2. B. Interações de bola entre posições).
- C.** Se um jogador repetidamente golpear balaços ilegalmente, uma chamada "sem dano sem falta" não deve ser feita.

- Penalidade: cartão azul—golpear ilegalmente o balaço

#### 5.4.3. Batedor Atingido

Um batedor não imune é um batedor atingido, ao invés de queimado, do momento em que são atingidos pelo balaço vivo adversário até que se torne um balaço morto. Um batedor atingido está sujeito as restrições a seguir:

- A.** Um batedor atingido é incapaz de fazer um balaço vivo.
- B.** Um batedor atingido deve imediatamente soltar qualquer balaço que estiver segurando.
  - i. O jogador não deve passar, lançar, rolar ou chutar o balaço, a menos que seja para completar um movimento natural já iniciado (Ver: 5.6.2. Condições de movimento natural).
  - ii. Falhar em soltar o balaço é uma violação de batedor atingido.
- C.** O batedor atingido deve tentar pegar o balaço vivo que o atingiu ou seguir imediatamente o procedimento de queimada.
  - i. É permitido ao batedor propelir o balaço para mais longe no ar no processo de tentativa de pegar.
  - ii. Após atingido, qualquer tentativa intencional do batedor atingido para mudar a direção de qualquer balaço, de qualquer maneira, além de tentar pegar o balaço que o atingiu é uma violação de batedor atingido.

- D.** Se um batedor atingido fizer qualquer ação além das descritas em 5.4.3. A-C, ele estará sujeito as mesmas regras e penalidades pelas ações de um jogador queimado.
- E.** Se um batedor atingido pegar o balaço antes que ele se torne morto, esse batedor não estará sujeito ao efeito queimada.
  - i.** Um batedor atingido ainda pode sofrer o efeito queimado de todos os balaços vivos propelidos por adversários que o acertarem enquanto ele é um batedor atingido a menos que ele capture esses balaços antes que se tornem mortos.
- F.** Um batedor atingido que falhe em agarrar o balaço antes que ele se torne morto está queimado e deve imediatamente iniciar o procedimento de queimada.

- Penalidade: cartão azul - violação de batedor atingido

## 5.5. O TERCEIRO BALAÇO E IMUNIDADE À QUEIMADA

### 5.5.1. O terceiro balaço

Quando uma equipe estiver em posse de dois balaços e o balaço remanescente estiver sem posse e morto, o balaço morto livre se torna o terceiro balaço.

- A.** Esta bola permanece como terceiro balaço até que ocorra uma das seguintes situações:
  - i.** A equipe em posse faça uma tentativa razoável de queimada.
  - ii.** A equipe em posse perde o balaço diretamente devido a ações de um jogador adversário.
  - iii.** A equipe sem um balaço ganha a posse de qualquer balaço.
- B.** Jogadores da equipe em posse não podem cometer interferência do terceiro balaço.
  - i.** É uma interferência do terceiro balaço quando:
    - a.** Um jogador da equipe em posse toma posse ou de qualquer modo tente mover o terceiro balaço.
    - b.** Um jogador da equipe em posse impede ou atrasa a outra equipe de pegar o terceiro balaço movendo-se continuamente ou intencionalmente em seu caminho.
  - ii.** Os dois balaços revertidos pela interferência do terceiro balaço são escolhidos a critério do árbitro, mas geralmente deve incluir o terceiro balaço.
  - iii.** A jogada deve ser parada em ordem a ajustar a penalidade por interferência com o terceiro balaço.
    - a.** Os oficiais podem atrasar a parada sob uma vantagem ou penalidade atrasada, conforme apropriado.

- Penalidade: volta aos aros, reversão de goles e reversão dupla de balaço—interferência de terceiro balaço

### 5.5.2. Pedindo imunidade à queimada

Quando existir um terceiro balaço, um batedor da equipe sem balaço pode levantar uma mão sobre seu ombro, punho fechado, para reivindicar imunidade a ser queimado por balaços vivos.

- A.** É uma reivindicação de imunidade imprópria se um jogador reivindicar imunidade quando a equipe adversária tem dois balaços, mas:
  - i. O balaço remanescente ainda está vivo.
  - ii. O terceiro balaço foi lançado pelo jogador sem tentar causar o efeito queimada.
  - iii. O outro batedor de sua equipe também está reivindicando imunidade.
    - a. Se os dois batedores da equipe tentarem reivindicar imunidade, um deles deve baixar seu punho para evitar uma penalidade. Se nenhum batedor abaixar seu punho, somente um será penalizado.
- B.** É uma reivindicação de imunidade inválida se um batedor reivindicar imunidade quando não existir terceiro balaço, a menos que a equipe adversária tenha dois balaços e o balaço remanescente é um balaço vivo.
  - i. Se a reivindicação foi involuntariamente inválida, e não afetou a jogada, o jogador pode ser penalizado por reivindicação de imunidade inválida menor.
- C.** O batedor imune não é imune ao balaço feito vivo antes da reivindicação de imunidade.
- D.** Se um oponente começa o final do movimento natural em uma tentativa de queimar antes que o batedor imune perca sua imunidade, o anteriormente batedor imune não pode ser queimado por essa tentativa.

- Penalidade: volta aos aros-reivindicação imprópria de imunidade
- Penalidade: volta aos aros-reivindicação de imunidade inválida menor
- Penalidade: cartão azul-reivindicação de imunidade inválida

### 5.5.3. Limitações de imunidade

Enquanto um batedor reivindica imunidade, ele está sujeitos às seguintes restrições:

- A.** O batedor deve direta e imediatamente proceder para ganhar a posse do terceiro balaço.
  - i. O batedor pode se aproximar da bola por qualquer direção que ele preferir.
  - ii. Fazer outra ação enquanto imune é uma violação de imunidade.
  - iii. O batedor perde a sua imunidade quando recupera a posse do balaço.

- a. O batedor permanece imune ao tentar pegar o terceiro balaço, mesmo que seu punho abaixe ao fazer isso.
- B.** O batedor não pode desistir da imunidade a não ser que ele perca imunidade pela regra ou a equipe oposta perca um balaço.
  - i. O batedor deve abrir mão de sua imunidade se não estiver mais tentando recuperar diretamente o terceiro balaço.
  - ii. Desistir ilegalmente da imunidade é uma violação da imunidade.
- C.** Se o status do terceiro balaço mudar, o batedor imune perde imediatamente a imunidade e deve abaixar a mão.

- Penalidade: cartão azul—violação de imunidade

## 5.6. MOVIMENTO NATURAL

### 5.6.1. Movimento natural

Quando um jogador é queimado ou se torna um batedor atingido, esse jogador 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 o movimento natural seja chamado para propelir uma bola, as seguintes condições se aplicam:
  - i. O jogador deve soltar qualquer bola em posse como parte do movimento natural iniciado antes de ser queimado.
    - a. Qualquer movimento iniciado após o jogador ser queimado não se qualifica como um movimento natural.
  - ii. O jogador já deve estar em contato com a bola ao ser queimado.
- B.** Se um jogador propelir uma bola imediatamente após ser queimado sem atender às condições acima para um movimento natural, é uma violação de movimento natural.
- C.** Um balaço liberado ao completar o movimento natural é considerado morto.
- D.** Para o uso desta regra, um batedor atingido é tratado como queimado.

- Penalidade: reversão—violação de movimento natural não intencional

- Penalidade: cartão amarelo—violação intencional de movimento natural

### 5.6.3. Goles não-pontuável

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

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

## 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 árbitro como acidental:

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

- Penalidade: penalidade de contato padrão—contato físico ilegal

#### 6.1.2. Marcações

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

- A. Uma marcação é considerada definida quando o jogador que marca se posiciona no caminho de seu oponente antecipadamente.
- B. Todas as marcações estão sujeitas às seguintes regras e restrições, independentemente se um dos jogadores envolvidos tem ou não uma bola:
  - i. É ilegal marcar um jogador 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 jogador marcado colida sobre ele.
  - iii. Se o jogador iniciar o contato ao invés de ser atingido, isso não será considerado uma marcação.

iv. Os pés do jogador não precisam mudar de direção para que a jogada seja considerada legal.

a. Se o jogador marcado estiver se movendo diretamente para seu oponente durante marcação e o contato for forçado, a jogada será considerada uma carga.

**C.** Se nenhum dos jogadores 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 jogador marcado um passo de distância para que ele possa parar e/ou mudar de direção.

ii. Uma marcação em um jogador em movimento deve ser definida com tempo suficiente para que o jogador pare e/ou mude de direção, conforme determinado pela velocidade do jogador marcado no momento em que a marcação é definida, não pela percepção real da marcação.

iii. O jogador marcado deve fazer todos os esforços possíveis para evitar aplicar uma carga no jogador que o estiver marcando, seja diminuindo a velocidade para que o início do contato não seja forte ou evitando completamente o jogador adversário.

a. Contato acidental menor não deve ser penalizado.

**D.** Se um jogador marcado reagir à marcação mudando seu caminho, qualquer movimento para entrar de novo no caminho será considerado uma nova marcação.

**E.** Um jogador 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 adversário está tentando jogar. As seguintes regras se aplicam:

**A.** Um jogador deve não chutar adversário algum.

**B.** Chutar uma bola que um oponente está tocando com a mão é um chute perigoso.

**C.** Se o árbitro determinar que o chute de um jogador teria sido ilegal se o adversário não tivesse reagido ao chute ao sair do caminho ativamente, o chute deve ser considerado um chute perigoso.

**D.** Se o árbitro determinar que o jogador chutado ou quase chutado tenha sido culpado por ter sido chutado ou quase chutado porque se moveu tardiamente em direção ao chute, não é considerada falta nesta regra.

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

#### 6.1.4. Carrinhos e mergulhos

Os jogadores podem dar carrinhos e mergulhos. No entanto, é ilegal:

- A. Dar um mergulho ou carrinho em um oponente.
- B. Dar um mergulho ou carrinho diretamente na direção de um oponente de forma que faça-o alterar seu movimento para evitar o contato.
- C. Um jogador que esteja indo diretamente em direção a 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. Hurdling

Pular ou mergulhar completamente sobre uma pessoa é considerado hurdling.

- A. É ilegal que um jogador faça hurdle ou tente fazer hurdle em qualquer pessoa que não esteja fazendo contato com o chão com qualquer parte do corpo que não sejam seus pés.
  - i. Se o jogador que está dando hurdle foi forçado, pelo movimento da pessoa que está recebendo o hurdle, a fazer um hurdle ilegal para evitar um contato mais perigoso, o o hurdle não deve ser penalizado.
- B. Se um jogador pula para alcançar além de outra pessoa, incluindo mas não se limitando a tentar lançar uma bola ou capturar o pomo, e essa pessoa volta ao chão no mesmo lado da pessoa que receberia o hurdle, esse movimento não deverá ser classificado como hurdle.
  - i. Se um jogador tentar pular ou mergulhar completamente sobre uma pessoa e falhar, o movimento deverá ser classificado como tentativa de hurdle
- C. Se um jogador pular sem tentar um hurdle mas cair sobre outra pessoa devido a um contato no ar, o movimento não deverá ser classificado como hurdle.

- Penalidade: cartão amarelo—fazer ou tentar fazer um hurdle ilegal em qualquer pessoa
- Penalidade: cartão vermelho —fazer um hurdle ilegal de forma violenta ou ultrajante em qualquer pessoa.

#### 6.1.6. Contatos com um colega de equipe

- A. É ilegal que qualquer jogador faça contato primário com um colega de equipe com a intenção de causar ou de qualquer outra forma afetar o contato físico do colega com um oponente.
- B. Contatos acidentais ou secundários através de um colega de equipe não deverão ser penalizados.

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

#### 6.1.7. Receptor Indefeso

Um receptor que está no processo de pegar uma bola que estiver no ar é considerado um receptor indefeso.

- A. Um receptor não precisa deixar o chão para ser considerado um receptor indefeso.
- B. Um receptor no ar permanece indefeso 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 receptor indefeso não pode ser empurrado, receber wrap, carga ou tackle.
- D. Um jogador que, de acordo com o julgamento do árbitro, tiver lançado a bola para si mesmo em uma tentativa de causar um cartão por contato ilegal com um receptor indefeso não será considerado um receptor indefeso nessa jogada.
- E. Contato acidental que resulte de tentativa de jogar a bola não será penalizado sob esta regra.
  - i. Se o jogador que efetuou o contato estava tentando aplicar força diretamente ao receptor indefeso, este contato será considerado não acidental.

- Penalidade: cartão amarelo — contato ilegal com um receptor indefeso
- Penalidade: cartão vermelho — carga em um receptor indefeso

- Penalidade: cartão vermelho—aplicar um tackle em um receptor indefeso

#### 6.1.8. Roubada de Bola

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

- A. Um jogador pode tentar roubar a bola de um oponente enquanto está em situação de wrap.
  - i. Um jogador não pode dar wrap com os dois braços em uma tentativa de roubar a bola. Isso inclui esticar um braço em volta do oponente para tentar roubar a bola enquanto o outro braço está sendo usado para dar o wrap.
- B. Um jogador não deve cortar ou socar a bola para tentar rouba-la.
- C. Para propósitos apenas do contato entre o jogador roubando a bola e o jogador sendo roubado, o jogador sendo roubado é considerado 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 roubo de bola

#### 6.1.9. Ponto inicial de contato

O jogador não deve fazer o primeiro contato por trás do oponente ao empurrar, dar carga, dar wrap ou fazer body blocking.

- A. O contato deve ser iniciado pela frente do torso do oponente.
  - i. A frente do torso é definida por um plano reto dividindo o jogador ao meio a partir do meio de seus ombros.
  - ii. Para ser considerado em frente ao oponente, o umbigo do jogador iniciando o contato deve estar na frente desse plano reto quando o contato é iniciado.
  - iii. Enquanto o corpo do jogador fazendo o contato estiver posicionado dessa maneira o contato pode ocorrer em qualquer parte legal do corpo do oponente, seja seu torso, seus braços ou suas pernas acima do joelho.
- B. Uma vez que o contato seja iniciado de forma legal, o jogador 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.
- C. Se um jogador iniciar o contato ao virar as costas, o oponente pode continuar o contato sem que haja falta.
- D. Se um jogador girar ou virar instantes antes do contato, fazendo com que o oponente inicie um contato por trás, não há falta por contato por trás considerando que o jogador iniciando o contato não teve tempo o suficiente para reagir ao giro e evitar o contato.
- E. Se um jogador ultrapassar um oponente tentando iniciar contato e o contato se inicia por trás, isso ainda é uma falta.

- Penalidade: penalidade padrão de contato—contato ilegal por trás

#### 6.1.10. Contato Limitado por Trás

- A.** É legal colocar uma ou ambas as mãos em um oponente por trás sem aplicar força.
  - i. Isso inclui usar um braço, sem empurrar, para impedir que um 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.
- C.** Contato iniciado por trás sob esta regra não permite ao jogador realizar os contatos listados em 6.1.9.

#### 6.1.11. Ajustando Contato Ilegal

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

- Penalidade: cartão amarelo—jogando de forma imprudente

- Penalidade: cartão vermelho—Jogando de forma ultrajante e imprudente

#### 6.1.13. Contato ultrajante

Contato particularmente ultrajante é proibido. Os seguintes são sempre contatos ilegais ultrajantes:

- A.** Fazer contato usando força excessiva.
  - i. O uso de força excessiva é definido como quando um jogador excede demasiadamente o uso de força necessária para completar a ação iniciada e, como resultado arrisca lesionar ou machucar um oponente.
- B.** Lesionar deliberadamente ou tentar lesionar deliberadamente 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 joelhada, cotovelada ou cabeçada em um oponente.

- D. Contato físico intencional com a cabeça, pescoço ou virilha de outra pessoa.
- E. Entrar em contato físico intencionalmente com um oficial que não seja o corredor do pomo.
- F. Aplicar carga em um receptor indefeso (Ver: 6.1.7. Receptor indefeso).
- G. Aplicar tackle em um receptor indefeso (Ver: 6.1.7. Receptor indefeso).

- Penalidade: expulsão—contato ultrajante ilegal contra um colega de equipe
- Penalidade: cartão vermelho—contato ultrajante ilegal contra um oponente, espectador, oficial ou staff do torneio

## 6.2. CONTATOS ESPECÍFICOS

### 6.2.1. Body blocking

Um body block consiste em aplicar força a um oponente usando partes do corpo que não sejam braços ou mãos juntos ao torso, onde qualquer força significativa do contato é aplicada após o contato não forçado já ter sido estabelecido pelas partes corporais, supracitadas, do jogador que está bloqueando.

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

- Penalidade: penalidade de contato padrão—body block ilegal

### 6.2.2. Empurrar

Um empurrão consiste em iniciar força sobre um 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 foi iniciado por trás (Ver: 6.1.9. Ponto inicial de contato).
- D. É ilegal empurrar diretamente a vassoura de um oponente.
  - i. Empurrar acidentalmente a vassoura 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 com um oponente usando partes do corpo que não sejam braços ou mãos juntos ao torço, exceto em casos de body blocking.

- 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 jogador que aplique a carga tenha a posse de uma bola.
  - i. Um batedor sem bola não deve aplicar carga em um adversário sem tentar aplicar um wrap em torno de seu torso ou das pernas acima do joelho.
- C. É ilegal iniciar o contato durante uma carga de forma que um único ponto do corpo do jogador que está atacando inicie o contato, como usar a ponta do ombro ou cotovelo.
  - i. O contato ombro a ombro é permitido.
- D. É ilegal que os pés de um jogador aplicando carga deixem completamente o solo enquanto aplica a força primária de uma carga, a menos que o jogador tenha deixado o chão como parte de uma tentativa direta de passar, arremessar ou lançar uma bola.
  - i. O jogador 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 carga se o contato for iniciado por trás (Ver: 6.1.9. Ponto inicial de contato).

- Penalidade: penalidade de contato padrão—carga ilegal

#### 6.2.4. Wrap

Um wrap consiste em envolver qualquer parte de um oponente com um braço ou braços. O termo "braço" abrange também a mão.

- A. É ilegal aplicar o wrap em um adversário que não está com a posse de uma bola.
- B. É ilegal aplicar o wrap em um oponente usando os dois braços.
- C. É ilegal um jogador deixar o solo enquanto recebe um wrap numa tentativa de arremessar ou de qualquer outra forma impulsionar seu corpo contra um oponente.
- D. Uma vez que o wrap tenha sido iniciado legalmente, o jogador que está aplicando o wrap pode continuar o movimento já iniciado devido à inércia, mesmo se o jogador que está recebendo o wrap largar a bola.
  - i. O árbitro deve gritar "sem bola" no momento em que a bola for solta.
  - ii. Uma vez ciente de a bola ter sido lançada, o jogador não pode continuar o contato além da inércia do movimento original.
- E. É ilegal aplicar o wrap se o contato for iniciado por trás (Ver: 6.1.9. Ponto inicial de contato).
- F. Segurar é uma forma de wrap que envolve segurar um oponente ou qualquer parte dele com a mão fechada.
  - i. É ilegal agarrar a vassoura ou a roupa do oponente.
  - ii. É ilegal dar um puxão de qualquer parte do oponente ou puxar o braço que está segurando a vassoura durante uma segurada.

**G.** É ilegal aplicar força brusca e repentina diretamente no braço de um oponente durante qualquer tipo de wrap.

**H.** Um tackle é o ato de aplicar o wrap em um jogador e levá-lo ao solo.

- Penalidade: penalidade de contato padrão—wrap ilegal

### 6.3. APANHADOR E O CORREDOR DO POMO

#### 6.3.1. Interações do apanhador com o corredor do pomo

Embora se apliquem aos apanhadores as regras de contato e de interação padrão com relação às interações entre si, regras diferentes se aplicam às interações com o corredor do pomo.

**A.** As seguintes interações são legais para um apanhador fazer com um corredor do pomo:

- Aplicar body blocking no corredor do pomo, sujeito às regras padrão de body block (Ver: 6.2.1. Body blocking).
- Empurrar ou mover os braços do corredor do pomo.
- Passar um ou dois braços ao redor ou sobre o corredor do pomo.
  - Qualquer braço próximo ao corredor do pomo pode apenas ter contato acidental com o mesmo.
  - É ilegal apertar ou de alguma maneira restringir o corpo do corredor do pomo com um braço em torno dele.
  - Se o corredor do pomo mover-se em direção ao braço do apanhador enquanto o apanhador está com o braço em torno dele, o apanhador deve mover o braço para evitar restringir o movimento do corredor do pomo.

**B.** As seguintes interações são ilegais para um apanhador fazer com o corredor do pomo:

- Entrar em contato com cabeça, pescoço ou genitália do corredor do pomo.
- Aplicar carga contra o corredor do pomo.
  - Se a possível carga falhar em realizar contato com pernas, cintura ou torso do corredor do pomo, não será considerada uma carga.
- Empurrar as pernas, cintura ou torso do corredor do pomo.
- Manter agarrados ou segurados os braços do corredor do pomo.
- Fazer um hurdling, ou tentar fazer um hurdling, sobre o corredor do pomo enquanto ele não está tocando o chão com qualquer parte do corpo que não os pés.
- Realizar, ou tentar, um tackle no corredor do pomo.
- Segurar as roupas do corredor do pomo.
  - Não será aplicada penalidade se o apanhador imediatamente soltar as roupas.

b. Qualquer captura feita pelo apanhador que cometeu a falta, imediatamente após ou como resultado de uma segurada na roupa do corredor do pomo deve ser considerada inválida, mesmo que não haja penalidade.

viii. Fazer um contato violento com o corredor do pomo enquanto dando um carrinho ou mergulhando.

a. Contato acidental menor não deve ser penalizado.

ix. Realizar contato ilegal ultrajante com o corredor do pomo (Ver: 6.1.13. Contato ultrajante).

C. Se os braços do corredor do pomo estiverem junto ao corpo, eles devem ser tratados como parte do torso.

- Penalidade: Penalidade de contato padrão—interação ilegal com o corredor do pomo

## 6.4. DIREITO DE PASSAGEM

### 6.4.1. Direito de passagem entre posições

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

A. Esta é a ordem de prioridade para o direito de passagem entre dois jogadores de diferentes posições da mais alta à mais baixa prioridade:

i. Um jogador parado com uma bola.

ii. Um artilheiro parado sem uma bola.

iii. Um jogador em movimento com uma bola.

iv. Um batedor ou apanhador parado sem uma bola.

v. Um jogador em movimento sem uma bola.

B. Jogadores de prioridade mais baixa devem dar preferência aos jogadores de mais alta prioridade, o que pode incluir sair do caminho.

i. Jogadores de baixa prioridade que não derem espaço geralmente são "faltosos"

C. Quando dois jogadores de mesma prioridade interagirem, o jogador que o árbitro julgar estar faltoso deve ser considerado faltoso.

i. Se os jogadores forem considerados igualmente faltosos na interação, nenhuma penalidade será aplicada.

D. Se um jogador claramente agir tentando realizar uma interação entre posições ilegal, esse jogador deve ser considerado faltoso, independentemente de sua prioridade.

E. Se um jogador mover-se com a intenção de levar um oponente a uma interação entre posições ilegal com um jogador de prioridade igual ou superior, aquele jogador deve ser considerado faltoso ao invés dos jogadores envolvidos na interação.

F. Se o árbitro julgar que não houve tempo razoável para o jogador dar preferência, a interação deve ser considerada acidental e não deve ser penalizada.

i. Esta disposição não deve ser considerada se for razoavelmente esperado que o jogador faltoso esteja ciente ou atue para garantir que não teria conhecimento do jogador oponente com quem interagiu.

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

i. Se a interação entre posições for acidental, e o jogo não for afetado, o jogador faltoso deve ser penalizado com uma interação entre posições ilegal menor.

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

#### 6.4.2. Interações com jogadores queimados

**A.** É ilegal qualquer jogador intencionalmente tentar iniciar contato, continuar o contato, ou de qualquer maneira interagir com um oponente queimado.

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

ii. Jogadores queimados devem realizar esforço para evitar interações com o jogo enquanto estão queimados.

- Penalidade: cartão amarelo — interagir ilegalmente com um jogador queimado
- Penalidade: cartão vermelho — interagir de maneira violenta ou ultrajante com um jogador queimado

## 6.5. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

### 6.5.1. Conduta antidesportiva

**A.** Jogadores não devem realizar conduta antidesportiva como insultar ou apresentar comportamento rude ou antagonista com jogadores, espectadores, oficiais e 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 ultrajante se a linguagem é direcionada a outra pessoa e algum dos seguintes é verdadeiro:

- 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, entre outros, injúrias raciais, insultos étnicos ou outras frases que depreciam ou degradam qualquer pessoa ou grupo de pessoas com base em sua raça, sexo, gênero, orientação sexual, religião ou país de origem.

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

C. Comportamento ultrajantemente rude ou hostil, incluindo ameaças, são conduta antidesportiva ultrajante.

- Penalidade: cartão amarelo—conduta antidesportiva
- Penalidade: cartão vermelho—conduta antidesportiva ultrajante

#### 6.5.2. Conduta antidesportiva interna

Conduta antidesportiva que não é direcionada 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. Ultrajante.

B. As penalidades para esta seção aplicam-se no lugar das penalidades em 6.5.1. Conduta antidesportiva.

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

#### 6.5.3. Brigas físicas

É ilegal entrar em uma briga física com qualquer pessoa.

- Penalidade: expulsão—entrar em briga física com colega de equipe
- Penalidade: cartão vermelho—entrar em briga física com oponente, espectador, oficial ou staff do torneio

#### 6.5.4. Cuspindo

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

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

#### 6.5.5. Jogada seriamente faltosa

É ilegal cometer jogadas seriamente faltosas, incluindo conduta ultrajante e trapaça flagrante.

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

- Penalidade: cartão vermelho—jogada seriamente faltosa

#### 6.5.6. Simulando uma falta

É ilegal simular ter sofrido falta.

- Penalidade: cartão amarelo—simular ter sofrido falta

## 7. LIMITES E BOLAS

### 7.1. USO DAS BOLAS

#### 7.1.1. Uso da bola

Jogadores 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 jogador tem controle completo e individual de uma bola. Isto inclui quando o jogador é o único em contato com a bola durante um chute.

i. Golpear a bola da mão do oponente ou no ar não é considerado posse.

a. Golpear a bola que está no chão é considerado posse.

**B.** Jogadores podem apenas possuir, tocar, chutar, arremessar ou de outra forma usar a bola associada com a sua própria posição a qualquer momento.

i. Um batedor pode temporariamente possuir dois balaços se estiver no processo de pegar um balaço vivo propelido por oponente.

a. Neste cenário, o batedor deve imediatamente largar um dos dois balaços para evitar penalidade.

**C.** Jogadores podem chutar qualquer bola que eles possam possuir legalmente, com exceção do pomo.

**D.** Jogadores não podem utilizar uma bola associada à sua posição para simular ações de bola de outra posição.

**E.** Jogadores não podem usar a bola de sua posição para interagir intencionalmente com o corredor do pomo.

- Penalidade: cartão azul—usar ilegalmente uma bola de sua própria posição
- Penalidade: cartão amarelo—usar uma bola para interagir intencionalmente com o corredor do pomo

#### 7.1.2. Interações com bolas de outra posição

Jogadores são proibidos de possuir, tocar, chutar, arremessar ou de outra forma usar a bola de outra posição. As diretrizes a seguir se aplicam:

**A.** Qualquer jogador que não joga com a goles deve realizar toda e qualquer ação razoável para evitar contato com uma goles propelida.

i. É uma falha em evitar uma goles propelida se o jogador é acertado pela goles.

a. É uma falha menor em evitar uma goles propelida se o jogador tentar evitar e falhar, mas a jogada não for afetada.

- b. Mover-se intencionalmente ou permanecer no caminho da goles para bloqueá-la é uma interferência entre posições de bola.
        - c. Se a falha não intencional de um jogador em evitar que a goles propelida a impeça diretamente de pontuar, ele deverá ser penalizado por bloquear ilegalmente sem intenção uma goles propelida de pontuar.
      - ii. Um batedor no caminho de uma goles pode tentar propelir o balaço na goles para desviá-la. Entretanto, ele continua sendo penalizado se for atingido pela goles.
      - iii. Um jogador que não vê a goles não é penalizado por não evitá-la, a menos que tenha agido para garantir que não a veria.
        - a. Se o jogador agir para garantir que não a veria, a interação deve ser tratada como intencional.
      - iv. Um jogador sem tempo razoável para evitar uma goles em sua direção não será penalizado por falhar ao evitá-la.
    - B.** Um jogador permitir que um balaço o acerte, incluindo entrar no caminho do balaço intencionalmente, é considerado proteger contra aquele balaço.
      - i. Qualquer jogador montado pode proteger contra um balaço feito vivo por um oponente.
        - a. É uma proteção ilegal se um jogador que não pode jogar o balaço, proteger um balaço morto ou feito vivo por um companheiro de equipe.
          - 1. Se o árbitro julgar que o jogador não estava razoavelmente ciente se o balaço estava morto ou feito vivo por colega de equipe e a jogada foi legal, o jogador não deve ser penalizado.
          - 2. A penalidade por proteção ilegal deve ser aplicada no lugar da penalidade de interferência de bola entre posições.
        - ii. Um jogador que não pode jogar com o balaço pode tentar proteger contra um balaço que ainda não foi feito vivo, contanto que o jogador não faça contato com o balaço antes dele ser feito vivo ou com o batedor que está em posse do balaço.
        - iii. O jogador pode deixar o balaço acertá-lo em qualquer parte do corpo ou equipamento por qualquer ângulo. Contudo, qualquer tentativa de propelir um balaço vivo com qualquer parte do corpo será considerado golpear ilegalmente o balaço. (Ver: 5.4.2 Golpeando balaços).
          - a. A penalidade de golpear ilegalmente o balaço deve ser aplicada no lugar da penalidade de interferência de bola entre posições.
    - C.** Jogadores podem possuir uma goles morta para devolver ao goleiro após uma pontuação (Ver: 4.2.1. Goles morta).
    - D.** Qualquer outra interação com uma bola não associada à própria posição é uma interferência de bola entre posições.
    - E.** Atuar de forma não intencional e ilegal em uma bola não associada à própria posição de maneira que afete significativamente a posição ou a trajetória dessa bola é uma interferência de bola entre posições acidental.

F. Bloquear uma pontuação 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 goles propelida
- Penalidade: reversão—interferência de bola entre posições acidental
- Penalidade: cartão azul—falha em evitar uma goles propelida
- Penalidade: cartão azul—golpear ilegalmente o balaço
- Penalidade: cartão azul—proteção ilegal
- Penalidade: cartão amarelo—interferência de bola entre posições
- Penalidade: cartão amarelo—bloquear ilegalmente de maneira não intencional uma goles propelida de pontuar
- Penalidade: cartão vermelho—bloquear ilegalmente de maneira intencional uma pontuação

#### 7.1.3. Interferência de jogadores substitutos e queimados

Jogadores substitutos e queimados devem fazer um esforço razoável, no 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 ilegalmente de maneira intencional uma pontuação

#### 7.1.4. Balaço vs goles

**A.** Jogadores 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 podem propelir balaços em uma goles viva.

ii. Artilheiros podem usar uma goles segurada ou propelida para acertar ou desviar um balaço feito vivo por um oponente.

a. Se o árbitro determinar que o jogador não estava razoavelmente ciente de que o balaço estava morto ou foi feito vivo pelo seu próprio companheiro de equipe e a jogada era legal, o jogador não deve ser penalizado.

**B.** Qualquer uso ilegal intencional de uma bola segurada para interagir com uma bola não associada à posição do jogador 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 jogador 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 GOLEIRO

### 7.2.1. Dentro da área do goleiro

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

### 7.2.2. Poderes específicos do goleiro

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

**A.** Um goleiro protegido tem os seguintes poderes:

i. Enquanto um goleiro protegido tem a posse completa da goles, os jogadores adversários não podem entrar em contato, interagir ou tentar roubar a goles do goleiro (Ver: 6.1.1. Contato físico ilegal).

a. A posse exclusiva da goles deve ser estabelecida antes que esta imunidade de contato entre em vigor.

ii. Um goleiro protegido é imune de ser queimado por balaços vivos.

a. Não tem uma penalidade para batedores jogando balaços em jogadores imunes.

**B.** Uma vez que qualquer jogador da equipe do goleiro tenha posse da goles fora da área do goleiro:

i. O goleiro perde todos os poderes listados acima.

- ii. Os poderes listados acima podem ser recuperados quando o avanço da equipe terminar.

### 7.3. ATAQUE, DEFESA E AVANÇOS

#### 7.3.1. Avanços

- A.** Um avanço é iniciado por uma equipe quando ocorre uma das seguintes situações:
  - i. Um jogador dessa equipe é o primeiro a ganhar posse da goles no início da partida.
  - ii. Um jogador daquela equipe ganha posse da goles durante o avanço da equipe adversária, terminando assim o avanço da equipe adversária.
  - iii. Um jogador dessa equipe faz a goles 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 goles, iniciando seu próprio avanço.
  - ii. Um gol é marcado para qualquer equipe.
- C.** Um avanço termina e um novo avanço começa para a mesma equipe quando a equipe defendendo é punida por interferência no terceiro balaço 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 partida

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

- A.** Atrasar o começo da partida por falhar em estar presente na hora, ou falhar em enviar os jogadores iniciais quando ordenado pelos oficiais é atraso de partida.
  - i. Se múltiplos indivíduos de uma mesma equipe estão atrasando o começo da partida, a penalidade deve ser dada ao capitão representante.
- B.** Um batedor ou batedores podem guardar uma goles para impedir que a equipe adversária tome posse dela. Entretanto, é um atraso de partida se um batedor continuar protegendo a goles enquanto seus artilheiros não estão fazendo nenhuma tentativa razoável para recuperá-la.
- C.** Atraso do goleiro:
  - i. Um goleiro protegido deve avançar a goles direta e imediatamente para fora da área do goleiro, tentar completar um passe ou soltar a goles no chão.
  - ii. Depois de um gol, o goleiro da equipe defensiva não deve ser substituído ou sair da partida até que ele tenha feito a goles viva.
- D.** O portador da goles deve pelo menos avançar a goles a um ritmo normal de caminhada até cruzarem a linha de meio de campo.

- i. Se o portador da goles estiver tomando um caminho não direto, seu progresso para frente deverá ser igual ou maior que o avanço de um ritmo normal de caminhada em um caminho perpendicular à linha de meio de campo.
- ii. Se o portador da goles é bloqueado por um defensor, ele pode retardar temporariamente seu próprio avanço, mas deve claramente tentar encontrar uma maneira de contornar esse defensor.
  - a. O portador da goles é considerado bloqueado por um defensor se esse defensor está entre o portador da goles e qualquer parte da linha de fundo do defensor e esse defensor for:
    - 1. Um artilheiro adversário a aproximadamente 2 metros do portador da goles.
    - 2. Um batedor da equipe adversária com a posse de um balaço a aproximadamente 4 metros do portador da goles.

**E. Enrolar:**

- i. A cada avanço, os artilheiros da equipe ofensiva devem agir com a intenção principal de pontuar. Jogadores em posse da goles não podem agir com a intenção principal de gastar tempo por qualquer motivo.

**F. O árbitro principal pode emitir um aviso quando ele determinar que uma equipe está começando a atrasar a partida.**

- i. As equipes devem responder imediatamente a esse aviso para evitar uma penalidade por atraso de partida. Avisos múltiplos podem ser dados para um atraso de partida durante uma única partida, conforme o árbitro determinar ser apropriado.
- ii. Avisos não precisam ser dados antes de ser marcado atraso de partida.

● **Penalidade: cartão azul e reversão da goles—atraso de partida**

**7.4.2. Recuando a goles**

As equipes são parcialmente impedidas de carregar ou propelir a goles para trás em direção aos seus próprios aros. As seguintes regras se aplicam:

**A. Cada equipe tem duas linhas restritivas durante seus avanços, cada uma das quais se estende completamente através da largura do campo de jogo:**

- i. A linha da área do goleiro da própria equipe.
- ii. A linha de meio de campo.

**B. A goles é considerada ter atravessado uma linha restritiva quando ela deixa de estar completamente de um lado daquela linha, para estar completamente do outro lado daquela linha.**

- i. Um jogador em posse da goles é considerado uma extensão da goles para o propósito de atravessar uma linha restritiva.
- ii. A goles não precisa tocar o chão em qualquer um dos lados da linha para atravessá-la.

**C.** Se um jogador da equipe ofensiva carregar ou propelir a goles para trás através de uma das suas linhas restritivas, será considerado um recuo, com as seguintes exceções:

i. Um jogador da equipe defensiva desvia a goles, durante ou depois da propulsão e antes que a goles se desloque para trás de uma linha restritiva.

a. Isso inclui se o desvio é feito com um balaço.

ii. Um defensor arranca a goles fazendo com que ela atravesse uma linha restritiva.

a. Uma vez que a goles se torna solta, a equipe atacante deve agir para carregar ou propelir a goles através desta linha restritiva logo que possível ou será considerado um recuo.

iii. O jogador que inicia um avanço carrega ou propele a goles para trás de uma ou duas linhas restritivas imediatamente após o início do avanço.

a. Essa ação ainda está sujeita a todas as outras regras, incluindo atraso de partida e estar enrolando a partida.

b. Se o jogador começou o avanço enquanto estava em contato físico com um adversário, ele pode carregar ou propelir a goles para trás através das linhas restritivas durante ou imediatamente depois daquele contato iniciar sem contar como recuo, desde que ele não avance significativamente a goles durante o contato.

**D.** Se a ação de um único recuo fez com que a goles cruzasse as duas linhas restritivas para trás, deve ser considerado um único recuo.

i. Essa ação ainda está sujeita a todas as outras regras, incluindo atraso de partida e estar enrolando a partida.

**E.** Após o primeiro recuo legal de cada avanço, o árbitro principal 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 goles mais de uma vez em um mesmo avanço.

ii. É ilegal recuar a goles a propelindo para trás através de uma linha restritiva sem tentar passá-la para um receptor elegível ou tentar marcar um gol através dos aros do oponente.

a. A elegibilidade de um receptor é determinada na chegada da goles, não na hora do passe.

b. Essa restrição não se aplica a bolas soltas, a não ser que um jogador intencionalmente solta a goles para que sua equipe tente fazer um recuo.

**G.** Se um recuo ilegal é chamado, o jogo deve ser parado.

i. Se a equipe adversária iria claramente recuperar a goles sem uma chamada de reversão, o árbitro pode permitir a continuação do jogo sob uma chamada de "sem dano sem falta".

- Penalidade: reversão da goles — recuo ilegal

## 7.5.LIMITES

### 7.5.1. Fora de 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 quando o jogador com a posse se torna 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 jogador em jogo.
  - ii. A goles está em contato com um jogador que está fora de campo.
- C. Um balaço vivo se torna morto imediatamente após ficar fora de campo.
- D. O jogo não é parado por conta de um balaço indo para fora de campo.
- E. Quando uma goles viva vai para fora de campo, o árbitro deve declarar "fora de campo" e indicar o jogador a recuperar a bola.
  - i. Se um jogador da equipe adversária tem a posse da goles, deve soltá-la.
  - ii. Todos os Artilheiros que não são da equipe do jogador recuperando a bola devem retornar ou permanecer dentro de campo e deixar de interferir com este jogador.
  - iii. O jogo é parado se a equipe que não tem o jogador recuperando a bola falha em cumprir os requisitos acima, ou se o árbitro principal julgar que a recuperação da goles pode atrasar desnecessariamente a partida.
- F. Quando uma goles morta for para fora de campo após um gol, ela é entregue ao goleiro defensor e não precisa ser recuperada por um jogador.
  - i. O jogo não é parado por causa de uma goles morta indo para fora de campo a não ser que o árbitro principal julgue que a recuperação da goles atrase 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 adversário 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 de campo

- Penalidade: cartão amarelo—intencionalmente ou claramente ignorar uma chamada de "fora de campo"

### 7.5.3. Jogadores fora de campo

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

- Penalidade: volta aos aros—intencionalmente ou ultrajantemente ir para ou permanecer ilegalmente fora de campo

### 7.5.4. Procedimento de retornar ao campo

- A.** O jogador 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 goles é o local aproximado em que a goles cruzou o limite do campo.

ii. O ponto de retorno para um balaço é, aproximadamente, no ponto limite do campo mais próximo do batedor quando ele toma posse do balaço fora de campo.

iii. O jogador que estiver retornando ao campo estará imune à queimada por balaços vivos se tiver saído de campo para recuperar uma bola.

**B.** Se o jogo for interrompido, o árbitro principal deve recomeçar o jogo.

**C.** Um oficial deve fazer uma contagem regressiva de cinco segundos.

**D.** O jogador deve retornar a bola ao jogo carregando-a de volta para dentro do campo ou jogando-a para dentro de campo antes que o 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 jogador se restabelecer dentro do campo.

iii. Nenhum jogador da equipe adversária pode impedir fisicamente o jogador que retorna ao campo de reentrar totalmente no campo de jogo no ponto de entrada.

**E.** O jogador que recuperar a bola só pode se mover em uma direção perpendicular aos limites do campo.

i. Isso não impede que um jogador possa interceptar o arremesso.

**F.** Um balaço devolvido ao campo por um arremesso é considerado morto.

**G.** A golos devolvida aos limites do campo por um arremesso é considerada não-pontuável (Ver: 5.6.3. Goles não-pontuável).

**H.** Se houver uma violação do procedimento de recuperação da bola, o jogador que receber a reversão resultante não precisará recuperar a bola.

● Penalidade: volta aos aros e reversão—violação do procedimento de recuperação de bola

● Penalidade: volta aos aros—ilegalmente impedir fisicamente o jogador recuperando uma bola de retornar ao campo de jogo

#### 7.5.5. Determinando o jogador que recuperará a bola

**A.** O jogador que recuperará a bola deve ser elegível.

i. Um jogador é considerado elegível se atender a todas as seguintes condições.

a. O jogador não está queimado.

b. O jogador está legalmente autorizado a possuir a bola.

c. O jogador não está de posse de outra bola.

d. O jogador não é um jogador que já está recuperando uma outra bola fora de campo.

- B.** Quando um balaço solto vai para fora de campo, o jogador que irá recuperá-la é o jogador elegível mais próximo à bola no momento que o balaço saiu de campo.
- i. Se este jogador se tornar inelegível por qualquer razão antes de tomar posse do balaço que está fora de campo ou recusar-se a buscá-la, o próximo batedor elegível mais próximo deve ser designado como jogador a recuperar a bola.
  - ii. Se não há batedores elegíveis próximos ao local de saída da bola e nenhum batedor de quaisquer equipes tentou recuperar o balaço, o oficial mais próximo deve recuperar o balaço e colocá-la a aproximadamente 2 metros para dentro do local de reentrada do balaço.
    - a. Esta bola não precisa mais ser colocada para dentro de campo.
- C.** Quando uma goles sai para fora de campo o jogador que irá recuperá-la é o artilheiro elegível mais próximo ao ponto de saída da bola que não está na equipe que tocou na goles por último.
- i. Quando a goles se torna fora de campo por entrar em contato com um jogador fora de campo, este jogador deve ser considerado o último a ter tocado na goles.
  - ii. O artilheiro que está recuperando a goles é considerado imune de ser queimado por balaços vivos a partir do momento que lhe é designado como jogador a recuperar a goles até o seu retorno ao campo de jogo após a goles estar em campo.
- D.** Quando uma bola sai de campo enquanto em posse de um jogador, o jogador a recuperá-la é o jogador elegível mais próximo da equipe adversária.

## 8. O CORREDOR DO POMO

### 8.1. FUNÇÃO DO CORREDOR DO POMO

8.1.1. Função do corredor do pomo  
A função do corredor de pomo é prevenir a bola do pomo ser pega pelos apanhadores de qualquer equipe pelo maior tempo possível enquanto atua como um oficial justo e imparcial.

8.1.2. O uniforme do corredor do pomo

- A. O corredor do pomo deve vestir shorts ou calças com a bola do pomo afixada.
  - i. O shorts e a bola do pomo devem atender todos os requisitos da seção 2.3.3. O pomo.
- B. O corredor do pomo deve vestir uma camisa que seja facilmente identificável e distinta de ambas as equipes.
- C. O corredor do pomo é fortemente encorajado a vestir shorts ou calças de cor amarela ou dourado.

### 8.2. REQUISITOS DO CORREDOR DO POMO

8.2.1. Código de conduta do corredor do pomo

Um corredor do pomo não deve:

- A. Fazer contato com a cabeça, pescoço, ou virilha do apanhador.
  - i. Contato menor acidental com a cabeça é ignorado.
- B. Fazer contato com o joelho ou abaixo do joelho do apanhador salvo quando o contato com o apanhador já foi iniciado de outra forma.
- C. Interagir com quaisquer jogadores que não sejam apanhadores.
- D. Jogar com imprudência ou perigosamente.
- E. Intencionalmente lesionar alguém.
- F. Jogar a favor de uma equipe.
- G. Cooperar com o apanhador que o está defendendo por mais de alguns segundos.
  - i. Um apanhador está defendendo um corredor do pomo quando é feito mais esforço para interferir no apanhador adversário do que de tentar capturar o pomo.
  - ii. O corredor do pomo deve se mover para fora da área defendida pelo apanhador, tentar roubar a vassoura do apanhador, ou de qualquer forma interferir na tentativa de defesa do apanhador, aproximadamente três segundos ao reconhecer que está sendo defendido.
  - iii. Se um corredor do pomo está em dúvida se está sendo defendido por um apanhador, ele deve assumir que está sendo defendido.
- H. Permanecer na metade do campo de uma mesma equipe por um período extenso.

- I. Permanecer a 2 metros ou menos do limite do campo de jogo por um período extenso.
- J. Intencionalmente sair do campo de jogo.
- K. Intencionalmente tentar se tornar caído de qualquer maneira que não seja por motivo de lesão, estar incapacitado de jogar, para evitar uma situação perigosa, para ajustar o equipamento, ou quando solicitado pelo árbitro (Ver: 8.4.1. Corredor do pomo caído).
- L. Intencionalmente tocar em quaisquer bolas, incluindo segurar ou proteger a própria bola do pomo.
- M. Intencionalmente puxar a testeira, vestimenta, ou equipamento, que não a vassoura, de um apanhador.
- N. Arremessar a vassoura roubada a uma grande distância em qualquer direção.
  - i. O corredor do pomo deve imediatamente soltar a vassoura, arremesá-la gentilmente a uma distância curta (preferencialmente na direção do aro do apanhador), ou devolver diretamente para o jogador.
- O. Intencionalmente fazer uma chamada ou mentir sobre uma chamada para tentar enganar os jogadores.
- P. Desobedecer uma ordem do árbitro principal.
- Q. Levar qualquer adereço à área de jogo.

#### 8.2.2. Violação de padrões do corredor do pomo

- A. O árbitro principal pode remover qualquer corredor do pomo por motivo de lesão, violação dos padrões listados em 8.2.1. Código de conduta do corredor do pomo, ou por ser excessivamente agressivo ou irresponsável.
- B. Um árbitro deve advertir o corredor do pomo por violações dos padrões descritos em 8.2.1. Código de conduta do corredor do pomo.
  - i. Violações graves podem justificar a remoção do corredor do pomo sem aviso prévio.
- C. Se um corredor do pomo cometer uma violação grave contra um apanhador, o jogo deve ser parado imediatamente e qualquer captura do pomo da equipe adversária antes da parada deve ser dada como inválida.

#### 8.2.3. Corredores do pomo durante paradas

O corredor do pomo pode se mover durante a duração da parada, porém:

- A. O corredor do pomo deve retornar aproximadamente para onde estava, quando o jogo foi parado, antes do jogo ser recomeçado.
- B. O corredor do pomo não deve atrasar o recomeço da partida.

### 8.3. TEMPO DO CORREDOR DO POMO

#### 8.3.1. A liberação do corredor do pomo

O corredor do pomo deve ser liberado para o campo de jogo pela mesa dos mesários entre 17 e 18 minutos de tempo da partida.

### 8.3.2. Permanecendo no campo de jogo

Uma vez que o corredor do pomo foi liberado para o campo de jogo, o corredor do pomo não deve intencionalmente sair do campo até que ele seja capturado.

### 8.3.3. Handicaps do corredor do pomo

**A.** Os seguintes handicaps do corredor do pomo são cumulativos e devem ser executados nos seus devidos tempos, calculado no tempo da partida.

i. Na liberação dos apanhadores, o corredor do pomo é obrigado a permanecer entre as linhas das áreas dos goleiros.

ii. Vinte e três minutos de tempo da partida, o corredor do pomo é obrigado a permanecer dentro de aproximadamente 1,5 metros da linha de meio de campo.

iii. Vinte e oito minutos de tempo da partida, o corredor do pomo é obrigado a usar somente um braço.

iv. Trinta e três minutos de tempo da partida, o corredor do pomo é obrigado a permanecer dentro de aproximadamente 1,5 metros da interseção da linha do meio de campo e linha de começo dos corredores da goles (Ver: 2.1.5. Linha de começo dos corredores da goles).

**B.** Corredores do pomo podem se dar mais handicap, após esses, durante a partida, entretanto staff do torneio e oficiais da partida não podem ordenar nem solicitar que façam isso.

**C.** Capturas do pomo não podem ser invalidadas devido ao corredor do pomo não cumprir os handicaps, a não ser que fazendo isso o corredor do pomo cometa uma violação dos padrões contra a equipe que não capturou o pomo.

**D.** Violações repetidas dos handicaps são motivo para a substituição do corredor do pomo.

## 8.4. CONSIDERADO CAÍDO

### 8.4.1. Corredor do pomo caído

**A.** O corredor do pomo é considerado caído quando:

i. Qualquer parte do corpo do corredor do pomo, exceto mãos e pés, toque o chão.

a. A meia do pomo tocando o chão não faz com que corredor do pomo seja considerado caído.

ii. Qualquer parte do corredor do pomo entrar em contato ou fora dos limites do campo de jogo.

iii. As vestimentas do corredor do pomo precisam ser ajustadas, como descrito em 8.4.2. Ajustando as vestimentas do corredor do pomo.

iv. O jogo é recomeçado após qualquer parada.

**B.** Quando o corredor do pomo está caído, o pomo é incapturável, independente do corredor do pomo ter se tornado caído intencionalmente ou não.

- i. O corredor do pomo é considerado caído até se completar a contagem de três segundos (Ver: 8.4.3. Redefinindo um corredor do pomo caído).

#### 8.4.2. Ajustando as vestimentas do corredor do pomo

**A.** A vestimenta do corredor do pomo precisa ser ajustada se o shorts do corredor do pomo está notavelmente abaixada ou descentralizada, outra parte da vestimenta do corredor do pomo cobre o pomo, ou a vestimenta do corredor do pomo o atrapalha.

**B.** Se o a vestimenta do corredor do pomo precisa ser ajustada, o corredor do pomo precisa ser considerado caído e o pomo incapturável a partir do momento que a vestimenta está torta, sobre critério do árbitro.

i. Se a vestimenta foi deslocada porque um apanhador segurou a meia do pomo e ela não soltou do shorts, o corredor do pomo não deve ser considerado caído até o apanhador soltar a meia do pomo contanto que o apanhador não segure outras partes da vestimenta do corredor do pomo.

a. Isto não evita ou adia o corredor do pomo ser considerado caído por outra razão além de precisar que a vestimenta seja ajustada.

#### 8.4.3. Redefinindo um corredor do pomo caído

Uma vez que o corredor do pomo está caído, os apanhadores devem:

**A.** Parar imediatamente de perseguir o pomo.

**B.** Soltar quaisquer partes do corpo, vestimenta, e o pomo do corredor do pomo.

**C.** Permitir que o corredor do pomo se levante.

**D.** Permitir que o corredor do pomo ajuste todas suas vestimentas e equipamento conforme necessário.

**E.** Permitir um adicional de três segundos contados pelo árbitro de pomo antes de voltar a perseguir o pomo.

Penalidade: volta aos aros—ilegalmente perseguir o pomo

## 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 árbitro pode decidir avisar verbalmente os jogadores sobre uma possível infração, em vez de marcar uma falta.

#### 9.1.2. Repetir procedimento

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

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

#### 9.1.3. Volta aos aros

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

- A. O jogo geralmente não deve ser interrompido.
- B. Um árbitro comunica ao jogador que cometeu a infração e diz ao mesmo "volta aos aros".
- C. O jogador deve desmontar e seguir o procedimento de queimada.
- D. Se qualquer bola é propelida por um jogador durante ou imediatamente após cometer uma falta pela qual é mandado 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 oficial

#### 9.1.4. Reversão

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

- A. O árbitro pode optar por interromper o jogo ou completar a reversão enquanto o jogo continua, a menos que seja necessário interromper o jogo pela regra.
  - i. Se múltiplas bolas estão sendo revertidas ao mesmo tempo, o árbitro geralmente deve parar o jogo para completar a reversão.
- B. Se o jogo não for interrompido para concluir a reversão:
  - i. O árbitro chama a reversão.
  - ii. Se um jogador da equipe que cometeu a falta tiver posse da bola, ele deve soltá-la.

iii. Se a bola estiver solta, qualquer jogador elegível da equipe receptora poderá recuperá-la.

iv. O árbitro pode passar a bola para o jogador elegível mais próximo.

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 o jogo for parado para completar a reversão:

i. O árbitro interrompe o jogo.

ii. O árbitro entrega a bola ao jogador elegível mais próximo da localização da bola.

a. Se a bola foi lançada durante ou após a falta, ela é entregue ao jogador elegível mais próximo do ponto do arremesso.

**D.** Se não houver jogador elegível para receber a bola, a bola é colocada ou arremessada para o aro central da equipe receptora.

i. Se não houver jogadores elegíveis para receber um balaço, porque todos os batedores da equipe receptora já possuem balaços, a bola é solta ou deixada no chão em vez de ser revertida.

**E.** Uma goles 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 um balaço, este balaço não pode queimar um jogador 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, entre os cartões mais graves empatados.

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

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

#### 9.1.5. Cartões

Se uma falta resultar em um cartão:

**A.** O jogo é parado.

- B.** O árbitro sinaliza que houve uma penalidade mostrando o(s) cartão(ões) apropriado(s) e comunicando a natureza da falta.
- C.** O jogador que cometeu a falta é enviado para a área de penalidade.
  - i.** A equipe que cometeu a falta deve perder um jogador na posição do jogador que cometeu a falta pelo tempo de penalidade.
    - a.** O jogador que cumprir o tempo de penalidade não poderá ser substituído enquanto estiver na área de penalidade, a menos que esteja lesionado ou expulso.
    - ii.** Um jogador que recebe um cartão vermelho é expulso e seu substituto é enviado para a área de penalidade.
      - a.** Todos os requisitos e procedimentos para jogadores expulsos devem ser seguidos (Ver: 9.1.6. Expulsão).
- D.** Cartões resultam nas seguintes reversões:
  - i.** Qualquer bola que o jogador que cometeu a falta possuir ou tenha feito contato desde o momento da falta até a interrupção do jogo 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 goles entre o tempo da falta e a parada do jogo, a goles 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 goles ou se a goles estiver solta, a goles será revertida à equipe adversária.
- E.** Se um jogador recebe um segundo cartão amarelo na mesma partida, o jogador deve ser expulso após receber o cartão amarelo. O seu substituto deve cumprir a sua penalidade.
- F.** O jogo é retomado.

#### 9.1.6. Expulsão

Se uma penalidade resultar em uma expulsão:

- A.** O jogador expulso deve deixar a área de jogo e não pode retornar pelo restante da partida.
- B.** Se o jogador se recusar a deixar a área de jogo:
  - i.** A equipe do jogador deve ajudar a retirar o jogador para longe da área de jogo.
  - ii.** Se o jogador persistir em se recusar a sair ou se apresentar perigoso, o árbitro principal poderá encerrar o jogo, resultando em derrota da equipe do jogador que cometeu a falta.
- C.** O árbitro pode exigir que o jogador saia das proximidades do campo de jogo.
- D.** Jogadores expulsos não devem entrar novamente na área de jogo nem se comunicar com ninguém dentro da área de jogo.
  - i.** Esta regra não proíbe o jogador expulso de torcer pela sua equipe.

**E.** Se o jogador expulso estava em campo, a equipe deve substituir o jogador que cometeu a falta por outro jogador.

**F.** Se o jogador expulso teve algum tempo de penalidade que ainda não foi cumprido completamente, seu substituto deve cumprir o restante do tempo de penalidade.

**i.** Se o jogador expulso não estava em campo, o capitão representante deve designar um jogador em campo de jogo para ir à área de penalidade e cumprir esse tempo.

- Penalidade: cartão azul para o capitão representante—comunicando-se ilegalmente com pessoas na área de jogo sendo um jogador expulso
  
- Penalidade: forfeit—recusar-se persistentemente a deixar a área de jogo após ser expulso
  
- Penalidade: forfeit—colocar em perigo outras pessoas após ser expulso

#### 9.1.7. Forfeit

Se uma falta resultar em penalidade de forfeit, a equipe que fez a falta perde a partida (Ver: 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.

#### 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 essa falta:

**A.** A penalidade padrão para a falta é um cartão amarelo.

**B.** Faltas menores que não afetam a jogabilidade geral e foram, se aplicável, ajustadas imediatamente podem receber uma penalidade de volta aos aros no lugar do cartão amarelo.

**C.** Faltas violentas ou ultrajantes devem receber um cartão vermelho em vez do cartão amarelo.

#### 9.1.9. Cartões de capitão representante

Quando uma penalidade por uma falta é listada como um cartão de capitão representante, o cartão listado é dado ao capitão representante da equipe em vez do indivíduo que cometeu ou causou a falta diretamente.

## 9.2. PROCEDIMENTOS GERAIS DE FALTA

### 9.2.1. Violações causadas por faltas dos adversários

**A.** Qualquer jogador que violar uma regra como resultado direto das ações ilegais de um oponente 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 do pomo realizado por um jogador enquanto ou imediatamente após cometer uma falta não conta.

**A.** Se uma vantagem ou uma falta atrasada for chamada, o jogador 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 ou staff da equipe cometem faltas, a penalidade pode ser aplicada ao capitão representante como uma falta de capitão representante.

**A.** Se um único substituto identificável ou staff da equipe cometer uma falta, somente o indivíduo que cometer a falta será penalizado.

**B.** Se um único substituto ou staff da equipe cometer uma falta, mas o indivíduo não puder ser identificado, a penalidade será aplicada ao capitão representante.

**C.** Se vários substitutos ou staff da equipe cometerem a mesma falta ou faltas diretamente relacionadas, apenas o capitão representante receberá um cartão, se aplicável, pela falta cometida.

i. O capitão representante receberá apenas um único cartão pela falta.

ii. Se a penalidade pela infração for um cartão vermelho direto ou expulsão, todos os substitutos e staff da equipe que tenham sido identificados como tendo cometido o cartão vermelho ou a falta para expulsão serão expulsos da partida.

**D.** Se várias faltas não relacionadas forem cometidas por substitutos ou staff da equipe, elas serão tratadas como incidentes separados para fins de aplicação desta regra.

i. Se isso resultar em vários cartões sendo dados ao capitão representante, incluindo vários cartões vermelhos, em uma única parada, o capitão representante ou seu substituto deve cumprir apenas o mais severo dos cartões. Um jogador separado deve ser retirado do campo de jogo para cumprir o tempo de cada um dos cartões restantes.

a. Os jogadores que saíram do campo de jogo não terão os cartões creditados.

b. Se o capitão representante receber dois cartões amarelos dessa maneira, ele ainda será expulso.

## 9.3. TEMPO DA FALTA

### 9.3.1. Penalidades simultâneas

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

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

### 9.3.3. Faltas depois de um gol.

- A. Se um jogador da equipe que estava defendendo receber uma penalidade por uma falta cometida enquanto a goles 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 goles.
  - 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 jogador receber um cartão antes da partida começar:

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

### 9.3.5. Penalidades do apanhador durante o seeker floor

Se um apanhador receber um cartão durante o seeker floor:

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

### 9.3.6. Faltas após o fim da partida

Se uma falta é dada à um jogador 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 jogador forem cumpridas ele é liberado da área de penalidade.
  - ii. Se um jogador 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 jogador fica dois minutos do tempo da partida na área de penalidade.
  - iv. Uma penalidade de um minuto é cumprida quando o jogador fica um minuto do tempo da partida na área de penalidade ou a equipe adversário pontua de qualquer modo.
    - a. Uma única pontuação resulta no cumprimento de uma única penalidade de um minuto do jogador com o menor tempo restante de penalidade.
    - b. Se dois jogadores estiverem cumprindo a mesma quantidade de penalidades de um minuto, a penalidade com menor tempo será cumprida.
    - c. Se dois jogadores tem o mesmo número de penalidades não cumpridas e o mesmo tempo de penalidade restante, o árbitro 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 o jogo for parado, e nenhuma outra penalidade de um minuto seria cumprida devido a essa pontuação, a penalidade de um minuto é cumprida.
    - a. Se múltiplas penalidades de um minuto forem designadas, somente uma será cumprida dessa maneira.
    - b. Se o jogador penalizado tiver somente essa penalidade de um minuto cumprida pelo gol, ele não vai para a área de penalidade.
  - vi. Se o jogador 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 jogador enquanto o jogador está impropriamente fora da área de penalidade, a penalidade não é cumprida até o jogador voltar para a área de penalidade.
- B. Um cartão vermelho resulta em uma penalidade de dois minutos que deve ser cumprido pelo substituto do jogador penalizado.
- C. Cartões azuis e amarelos resultam em uma penalidade de um minuto sendo associados ao jogador 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 companheiro de equipe receber um cartão:

- i. Outro substituto deve cumprir o restante do tempo de penalidade original.
- ii. A penalidade que foi cometida por este jogador deverá ser tratada como um falta cometida por um substituto. (Ver: 9.2.3. Faltas do banco).

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

O jogo é paralisado enquanto o jogador, staff da equipe, ou substituto apropriado penalizado é enviado para a área de penalidade.

**A.** Qualquer substituição ou mudança de posição feita pelo jogador que cometeu a falta e após a falta e antes de receber o cartão, deve ser desfeita, e o mesmo deve cumprir o tempo de penalidade na posição que cometeu a falta inicial.

i. Se a falta é uma substituição ilegal, o jogador que entrou em campo recebe o cartão e o tempo de penalidade.

**B.** Se o goleiro é mandado para a área de penalidade, ele deve trocar de testeira com outro artilheiro em sua equipe antes de ir para a área de penalidade.

i. O goleiro não pode trocar com um jogador que esteja na área de penalidade.

ii. Se todos os artilheiros da equipe estão cumprindo tempo de penalidade na área de penalidade, o goleiro deve, então, trocar de testeira com um apanhador ou batedor.

**C.** Se o capitão representante receber um cartão por uma penalidade de capitão representante enquanto está em campo, ele pode trocar de posição com outro jogador que não seja o goleiro de sua equipe, que esteja em campo antes de ir para a área de penalidade.

i. Se o capitão representante estava na jogada como goleiro, ele deve trocar de testeira com outro jogador.

ii. Ele não pode trocar de posição com um jogador que esteja cumprindo tempo na área de penalidade.

iii. Se o capitão representante já está cumprindo tempo na área de penalidade por uma penalidade própria ao receber o cartão de capitão representante, não é permitido que ele troque de posição com outro jogador.

**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 jogador recebe um cartão azul ou amarelo mas é considerado, pelo árbitro principal ou pelo próprio jogador, lesionado demais para cumprir a penalidade o capitão representante deve escolher um substituto elegível para cumprir a penalidade.

a. Se o jogador que tomou o cartão é substituído na área de penalidade por estar lesionado, este jogador não pode entrar em jogo novamente até que o substituto seja liberado da área de penalidade.

**E.** O tempo de penalidade começa assim que o árbitro principal retorna o jogo.

**F.** Se o tempo de penalidade de um jogador é negado por uma pontuação antes dele receber o cartão, então este jogador não deve se direcionar a área de penalidade.

i. Se o jogador estava montado quando o jogo foi parado, então ele deve permanecer montado quando recomeçar o jogo, 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 cumprindo tempo de penalidade são considerados em jogo para fins de posições e regra de gênero.

**B.** Se um jogador está cumprindo tempo de penalidade por cartão de outro jogador, o jogador que recebeu o cartão que é considerado em jogo para fins de posições e regra de gênero pela duração da penalidade.

i. Isto não se aplica a casos onde um jogador está cumprindo tempo de penalidade para uma falta do staff da equipe.

**C.** Jogadores na área de penalidade estão sujeitos às mesmas restrições e penalidades quando se refere a interação com o jogo como substitutos.

i. Se um jogador sair da área de penalidade por acreditar erroneamente que o seu tempo de penalidade acabou, e ele não interagir com a jogada antes de retornar para a área de penalidade, ele não deve ser penalizado.

a. O seu tempo de penalidade não será contado enquanto ele estiver fora da área de penalidade (Ver: 9.4.1. A. vi).

**D.** Jogadores cumprindo tempo na área de penalidade não devem estar montados na vassoura.

**E.** Se um jogador 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 capitão representante—substituição ilegal na área de penalidade

#### 9.4.4. Acompanhando tempo de penalidade.

**A.** O tempo de penalidade começa quando o árbitro apita para recomeçar o jogo.

**B.** Assim que o tempo de penalidade do jogador acabar, o mesário de tempo deve liberar o jogador da área de penalidade.

- i. Quando um jogador é liberado da área de penalidade ele está desmontado e deve cumprir o procedimento de queimada para entrar em jogo novamente.
- ii. Qualquer jogador cumprindo tempo na área de penalidade retorna ao campo de jogo assim que o tempo de penalidade termina.

#### 9.4.5. Penalidades para substitutos e staff da equipe

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

**A.** O capitão representante deve indicar um jogador em jogo que não está cumprindo tempo de penalidade.

- i. Se mais de um substituto ou staff da equipe é enviado à área de penalidade, para cada substituto ou staff da equipe deve ser indicado um jogador em jogo.
- ii. O jogador indicado não deve ser o goleiro a menos que não tenha outro jogador que não resulte em uma violação da regra de gênero.

**B.** Se um substituto que recebeu um cartão não é expulso, ele substituirá o jogador designado na partida.

- i. O substituto que cometeu a falta direciona-se a área de penalidade.
- ii. O jogador designado retorna ao banco da equipe e está elegível para substituir de volta a partida através do procedimento normal de substituição.

**C.** Se o substituto que recebeu o cartão é expulso, o jogador designado deve proceder para a área de penalidade para cumprir o tempo de penalidade.

**D.** Se um staff da equipe receber um cartão, o jogador designado procede para a área de penalidade e cumpre o tempo de penalidade.

- i. Se o staff da equipe não foi expulso, ele deve se juntar ao jogador designado na área de penalidade.
  - a. Uma vez que o staff da equipe cumpre seu tempo de penalidade, o jogador é liberado e o staff da equipe deve voltar ao banco da equipe.

#### 9.4.6. Todos os jogadores na área de penalidade

Se todos os jogadores 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: forfait—ter todos os jogadores em campo cumprindo tempo de penalidade

## 9.5. VANTAGEM

### 9.5.1. Chamada de vantagem

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

- A.** Se uma chamada de vantagem é declarada o seguinte procedimento se aplica:
  - i. O árbitro joga um marcador indicando o local onde a goles estava quando a falta foi cometida e levanta uma mão para o alto.
  - ii. O árbitro pode mandar o jogador 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 se a jogada fosse parada, incluindo mas não limitado às seguintes situações:
    - a. A equipe que cometeu a falta ganha posse da goles.
    - 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 do pomo por qualquer equipe.
- B.** Quando a vantagem acaba, o árbitro deve parar o jogo, e quaisquer penalidades devem ser dadas normalmente.
  - i. Se nenhuma penalidade é dada contra a equipe que estava na defesa durante a chamada de vantagem, o jogo deve recomeçar como se a vantagem não tivesse sido chamada.

9.5.2. Procedimento de recomeço de vantagem  
A jogada deve recomeçar da seguinte forma após uma chamada de vantagem:

- A.** Se um gol é feito para a equipe que não cometeu a falta, o jogo reinicia de acordo com o procedimento padrão para um gol (Ver: 4.2. Recomeçando após um gol).
- B.** Se a equipe que sofreu a falta originalmente não pontua antes da vantagem acabar:
  - i. O portador da goles no momento da falta (ou seu substituto) retorna para o local do marcador de vantagem e lhe é dado a posse da goles antes do jogo ser retomado.
    - a. Se este jogador foi queimado, ele retorna para o local do marcador de vantagem como um jogador elegível.
    - b. Se este jogador cometeu uma falta de volta aos aros durante a vantagem ou foi mandado para a área de penalidade, o jogador de goles elegível dessa equipe mais próximo do local do marcador de vantagem deve se mover até o marcador e receber a posse da goles.
    - c. Se a goles é revertida para a equipe que originalmente cometeu a falta, nenhum jogador deverá voltar para o marcador de vantagem.

- ii. Todos os jogadores devem permanecer onde estão no momento da parada e, se queimado antes da pausa, continua queimado.
- iii. O jogo é retomado pelo árbitro principal.

## 9.6. PENALIDADES ATRASADAS

### 9.6.1. Penalidades atrasadas

Todas as faltas para cartão azul, amarelo e vermelho, também como penalidade de interferência com o terceiro balaço, chamado por oficiais que não o árbitro principal, são consideradas penalidades atrasadas.

- A. Se o árbitro principal também ver e marcar a falta, então não é tratada como uma penalidade atrasada.
- B. Se a partida é pausada por este procedimento e nenhuma penalidade de cartão ou interferência de terceiro balaço for aplicado como resultado, ela deverá ser tratada como se não houvesse uma penalidade atrasada.

### 9.6.2. Chamando uma penalidade atrasada

- A. Se um oficial que não o árbitro principal ver um jogador ou staff da equipe cometer uma falta, esse oficial levantará a mão e o jogo continua como uma penalidade atrasada.
- B. O árbitro assistente pode mandar o jogador infrator de volta aos aros durante o atraso se a situação justificar.
- C. O árbitro sinaliza visual e verbalmente para o árbitro principal que ocorreu a falta e qual equipe a cometeu.
  - i. Se o árbitro principal determina que é apropriado parar imediatamente a partida, o árbitro principal pode fazê-lo.
  - ii. O árbitro principal pode autorizar a continuidade da jogada em uma situação de vantagem, até a vantagem acabar de algum modo, a menos que a falta continue ou ela se intensifique.
    - a. Se o árbitro principal continuar a jogada em uma situação de vantagem, ele também deverá levantar o próprio braço.
- D. Se outra falta for cometida por qualquer equipe durante uma penalidade atrasada, o árbitro principal deverá parar a jogada e julgar ambas as faltas imediatamente.
- E. Após a decisão sobre todas as penalidades, a partida recomeçará.

## 9.7. ALTERNATIVA DE RECOMEÇAR PÓS-PENALIDADE

### 9.7.1. Alternar posição de recomeço

Após um cartão ou penalidade de interferência com o terceiro balaço for aplicado, o artilheiro em posse da goles no recomeço tem a escolha de decidir onde ele estará na retomada da jogada.

**A.** As opções disponíveis para este jogador são determinadas por onde ele iria retornar na ausência dessa regra, do seguinte modo:

i. Esse jogador pode escolher retornar o jogo onde o procedimento padrão o faria retornar o jogo, independentemente de sua localização no campo.

ii. Se ele retornar o jogo fora da área do goleiro da equipe adversária, ele pode voltar para qualquer local na linha restritiva mais próxima na direção de seus próprios aros.

iii. Se ele fosse retornar o jogo na área do goleiro da equipe adversária, ele pode, em vez disso, se mover para qualquer local na linha de fundo da equipe adversária e receber a goles a partir desse ponto quando o jogo for retornado.

**B.** O artilheiro deve se decidir e, se aplicável, mover-se para a localização escolhida imediatamente.

i. Se o artilheiro demorar para fazer a sua escolha, o árbitro deve direcioná-lo para retornar o jogo onde o procedimento padrão o faria retornar o jogo.

**C.** Essa escolha não deve estar disponível para o artilheiro caso algum dos seguintes for verdadeiro:

i. Um gol válido for marcado durante o atraso entre a falta e a parada.

ii. O artilheiro está dentro da sua própria área do goleiro.

iii. Todos os cartões e penalidade de interferência de terceiro balaço aplicadas durante a parada são aplicadas para a própria equipe do artilheiro.

## 10. OFICIAIS DA PARTIDA

### 10.1. OS OFICIAIS

#### 10.1.1. O árbitro principal

- A.** Os oficiais do torneio devem apontar um árbitro principal para cada partida.
- B.** O árbitro principal tem autoridade para aplicar as regras e tomar ações disciplinares do momento em que entra na área de jogo até deixá-la após o apito final.
- C.** O árbitro principal poderá parar a partida a qualquer momento para reforçar as regras ou, de outro modo, garantir um jogo seguro e justo.
- D.** O árbitro principal é o único oficial que pode diretamente aplicar cartões.
  - i.** Outros oficiais podem aconselhar o árbitro principal quanto a aplicação de cartões.
- E.** O árbitro principal pode substituir qualquer oficial com um substituto adequado se o oficial estiver machucado ou, na opinião do árbitro principal, precisar ser dispensado.
- F.** Todos os outros oficiais devem submeter-se à autoridade do árbitro principal.

10.1.2. Nomeando oficiais adicionais  
O árbitro principal ou oficiais do torneio devem nomear pelo menos dois árbitros assistentes, um árbitro de pomo, um mesário de placar, e um corredor do pomo e podem nomear outros oficiais (até dois árbitros assistentes adicionais, um mesário de tempo, e dois juízes de gol) para cada partida.

- A.** O árbitro de pomo pode atuar como um árbitro assistente até o corredor do pomo ser liberado no campo se tiverem menos que quatro outros árbitros assistentes nomeados na partida.
  - i.** Se o árbitro de pomo não está servindo como árbitro assistente enquanto o corredor do pomo está fora do jogo:
    - a.** Ele deve auxiliar no brooms up e imediatamente após sair da área de jogo.
    - b.** Se a partida continuar após o pomo ser capturado, ele deve sair da área de jogo depois da captura ser confirmada.
- B.** O árbitro de pomo deve ser nomeado além dos dois árbitros assistentes necessários.

#### 10.1.3. Atuando com uma equipe mínima de oficiais

É altamente recomendável que dois juízes de gol e o mesário de tempo sejam nomeados para cada partida.

- A.** Se um mesário de tempo separadamente não for nomeado, o mesário de placar assume as responsabilidades do mesário de tempo.

**B.** Se os juízes de gol não forem nomeados, o árbitro principal assume as responsabilidades dos juízes de gol.

#### 10.1.4. Árbitros assistentes

**A.** Os objetivos principais dos árbitros assistentes, sujeitos à critério do árbitro principal, são:

- i. Avisar quando os jogadores são sujeitos ao efeito queimada.
- ii. Observar jogadas longe da goles.
- iii. Observar as bolas e jogadores saindo dos limites de campo.

#### 10.1.5. Árbitro de pomo

**A.** Os objetivos principais do árbitro de pomo, sujeitos à critério do árbitro principal, são:

- i. Observar queima de largada no "Brooms up"
- ii. Observar jogadas ao redor do corredor do pomo, incluindo queimadas e apanhadas em potencial.
- iii. Decidir quando o corredor do pomo está caído e contar a vantagem de três segundos.
- iv. Aplicando handicap do pomo.
- v. Informar o corredor do pomo quando ele acreditar que o apanhador está defendendo o corredor do pomo e ele acredita que o corredor do pomo não tenha notado.

**B.** O árbitro de pomo não deve fornecer conselho adicional ou avisos, de espécie alguma, ao corredor do pomo durante a partida, que o ajude a evitar a captura, incluindo mas não restrito a localizações, substituições e táticas dos apanhadores.

**C.** O árbitro de pomo pode parar a partida somente nas seguintes circunstâncias:

- i. Acreditar que a captura do pomo pode ter sido bem sucedida.
- ii. O corredor do pomo se machucar ou precisar ser substituído.
- iii. A bola do pomo ou o shorts do pomo mostrarem-se defeituosos ou precisarem ser substituídos.
- iv. Ele acredita que houve uma queima de largada no "Brooms Up"

#### 10.1.6. Juízes de gol

**A.** Os objetivos principais dos juízes de gol, sujeitos à critério do árbitro principal, são:

- i. Observar arremessos feitos em direção aos gols.
- ii. Decidir se a goles está além da linha de fundo, fora dos limites do campo.

#### 10.1.7. Mesário de placar

**A.** Os objetivos principais do mesário de placar são:

- i. Manter o controle da pontuação da partida.
- ii. Atualizar o placar da partida.
- iii. Registrar o número do jogador e os motivos por todos os cartões.

- iv. Anunciar o placar em intervalos regulares e quando requisitado.
- v. Anunciar e exibir o placar de maneira similar ao placar da partida durante a prorrogação.

#### 10.1.8. Mesário de tempo

- A.** Os objetivos principais do mesário de tempo são:
  - i. Manter o controle do tempo da partida.
  - ii. Manter o controle do tempo de penalidade e liberar os jogadores da área de penalidade após cumprirem o tempo de penalidade.
  - iii. Anunciar claramente a marca de 17 minutos de jogo. (Ver: 3.3.4. tempo técnico).
  - iv. Reconhecer os apanhadores e o corredor do pomo quando eles se reportarem à mesa dos mesários e liberá-los no campo de jogo no tempo apropriado.
  - v. Observar queima de largada dos apanhadores.
- B.** O relógio da partida não precisa ser exibido de modo que fique visível para os jogadores no campo de jogo. Entretanto, se o relógio da partida é mostrado, ele deve:
  - i. Ser direto e unicamente controlado pelo mesário de tempo.
    - a. Se houverem múltiplos mostradores no campo de jogo, 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 deve ser o não-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 corredor do pomo

- A.** O corredor do pomo é um oficial e pode aconselhar outros oficiais em qualquer chamada.
- B.** O corredor do pomo só poderá realizar chamadas diretas nas seguintes circunstâncias:
  - i. Queimadas, incluindo desmontadas, ao redor do corredor do pomo.
  - ii. Contato ilegal cometido contra o corredor do pomo.
  - iii. Chamadas de pomo down quando suas roupas estiverem tortas e precisando ser ajustadas.
- C.** Se o corredor do pomo e outro oficial discordarem de uma chamada direta, o corredor do pomo deve ceder para o outro oficial enquanto a jogada está válida.

### 10.2. CHAMADAS DOS OFICIAIS

### 10.2.1. Critérios de arbitragem

Nos casos em que a intenção ou a gravidade são relevantes para uma chamada, o árbitro 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 oficiais designados para a partida.

### 10.2.3. Alterando chamadas durante uma parada

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

- A. Uma vez que o árbitro principal sopra os três silvos indicando o final da partida, chamadas de gols e captura do pomo para a partida se tornam finais e não devem ser alteradas.

### 10.2.4. Ajustando uma chamada ao gol

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

## 10.3. JOGADORES E OFICIAIS

### 10.3.1. Interações com oficiais

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

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

### 10.3.2. Usando comandos de árbitro

Os jogadores e staff da equipe não devem usar sinais ou comandos verbais ou visuais de árbitro.

- Penalidade: cartão azul—usar ilegalmente sinais ou comandos verbais ou visuais de árbitro

## APÊNDICE A: DEFINIÇÕES

A equipe que estava atacando—A equipe que acaba de marcar um gol.

A equipe que estava defendendo —A equipe que acaba de sofrer um gol.

Acidental—Ocorrendo apenas por acaso ou sem intenção ou cálculo.

Apanhador—O jogador de cada equipe que tenta remover a bola do pomo do corredor do pomo para pontuar 30 pontos.

Área de jogo—A área retangular de 44 por 66 metros que inclui e rodeia o campo de jogo. Espectadores não podem entrar na área de jogo. Tudo além da área de jogo é a área dos espectadores (Ver: 2.1.11. A área de jogo).

Área de penalidade—Um quadrado de 5,5 por 4 metros no limite com a linha de meio do campo, o campo de jogo e a área de jogo onde os jogadores devem permanecer por uma certa quantidade de tempo após cometerem uma falta. Cada equipe tem uma área de penalidade no seu próprio lado da linha de meio de campo. Os jogadores na área de penalidade não podem interagir com o jogo, mas são considerados em jogo para fins da regra de gênero e posições (Ver: 2.1.9. Áreas de penalidade).

Área de substituição—Uma área designada para cada equipe localizada fora dos limites do campo onde todas as substituições de uma equipe devem ocorrer (Ver: 2.1.7. Áreas de Substituição).

Área do goleiro adversária—A área do goleiro contendo os aros que uma equipe deve atacar.

Área dos espectadores—A área fora dos 44 por 66 metros da área de jogo.

Aros do adversário—Os aros que uma equipe deve atacar.

Aro—Uma circunferência e a haste em que ela está presa (Ver: 2.2.2. Formato do aro). A base do aro não é considerada parte do aro. Jogadores devem tocar um dos seus aros não deslocados antes de remontar para completar o procedimento de queimada.

Artilheiros—Quatro jogadores em cada equipe que tentam mandar a goles através dos aros da equipe adversária e tentam impedir a outra equipe de fazê-lo.

Balaço livre—Um balaço que não está em posse de nenhum batedor de nenhuma das equipes.

**Balaço morto**—Um balaço que não pode infligir o efeito queimada por não estar vivo (Ver: 5.2.2. Balaço vivo).

**Balaço vivo adversário**—Um balaço vivo que foi feito vivo pelo adversário de um jogador

**Balaço vivo**—Um balaço que foi arremessado, chutado, ou de outra forma intencionalmente propelido por um batedor em jogo, a menos que ele esteja queimado, acertado por um outro balaço, ou arremessando de fora do campo. Um balaço vivo pode infligir o efeito de queimada nos adversários (Ver: 5.2.2. Balaço vivo).

**Balaço**—Uma das três bolas de borracha infladas, de 22 centímetros de diâmetro que devem ser usadas somente pelos batedores para queimar temporariamente os oponentes (Ver: 2.3.2 Balaços).

**Batedor Atingido**—Um batedor atingido é um batedor que foi atingido por um balaço vivo propelido por um oponente (Ver: 5.4.3. Batedor atingido).

**Batedores**—Dois jogadores de cada equipe que jogam, chutam ou de alguma forma propela os balaços para interromper o fluxo da partida por "queimar" outros jogadores.

**Bola do pomo**—Ver: Pomo

**Campo do adversário**—A metade do campo de jogo ou área de jogo contendo os aros que uma equipe deve atacar.

**Capitão representante**—O indivíduo designado por uma equipe que é a única pessoa que pode falar por sua equipe ao conversar com oficiais (Ver: 1.1.1. Capitão representante obrigatório).

**Chute**—Bater com o pé ou pés, ou com qualquer parte da perna abaixo do joelho. No momento de um chute, o jogador que bate na bola é considerado como tendo a posse dessa bola, se ele for o único jogador em contato com ela. É ilegal chutar um adversário.

**Circunferência**—O círculo deve ter 81-86 centímetros de diâmetro interno através do qual a goles deve passar para fazer um gol (Ver: 2.2.2. Formato do aro).

**Corredor do pomo**—Um oficial da partida encarregado de proteger o pomo de ser capturado (Ver: 8. O corredor do pomo).

**Equipe em posse**—No contexto da regra do terceiro balaço, a equipe em posse é a equipe que inicialmente possui dois balaços quando o balaço livre restante se torna o terceiro balaço.

**Equipe pontuadora**—A equipe que capturou o pomo ou fez um gol, independente de qual equipe diretamente causou o gol ou captura.

**Gol válido**—Dez pontos são marcados para uma equipe quando a goles de alguma forma passa inteiramente por um aro de seu adversário e o gol é confirmado como válido. (Ver: 4.1.1. Gol válido).

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

**Goleiro**—O artilheiro de cada equipe com privilégios adicionais em sua própria área de goleiro.

**Goles morta**—A goles durante o tempo dentre quando é feito um gol válido e quando o jogo de goles é recomeçado. Uma goles morta não pode ser usada para marcar um gol (Ver: 4.2.1. Goles morta).

**Goles não-pontuável**—Se um jogador arremessar a goles de fora do campo para dentro do campo, ou está tocando a goles no momento em que é queimado e a solta ou propele de acordo com o movimento natural, a goles se torna uma goles não-pontuável. Uma goles não-pontuável não pode resultar em um gol, mesmo que atravesse totalmente um aro (Ver: 5.6.3. Goles não-pontuável).

**Goles viva**—Uma goles que não é uma goles morta, sempre que a partida não está parada.

**Goles**—A bola usada pelos artilheiros para fazer gols (Ver: 2.3.1. A goles).

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

**Imunidade à queimada**—Um jogador com imunidade à queimada não pode ser queimado por balaços vivos. Um goleiro protegido é imune em sua própria área do goleiro. Um batedor recuperando o terceiro balaço ganha imunidade à queimada levantando o mão com o punho fechado acima do ombro. (Ver: 5.5.2. Pedindo imunidade à queimada).

**Intencional**—Uma ação executada com um objetivo específico em mente.

**Jogador**—Qualquer pessoa no elenco de uma equipe que está elegível a estar em jogo.

**Limite do campo**—O retângulo de 33 por 60 metros marcados pelo limite do campo onde o jogo é geralmente restringido (Ver: 2.1.1. Limites do campo).

**Meia do pomo**—A meia de tecido que contém a bola do pomo e deve ser anexada à parte de trás do shorts do corredor do pomo.

Mesa dos mesários—O local fora da área de jogo, aproximadamente ao longo da extensão da linha de meio de campo, onde o mesário de placar e o mesário de tempo estão posicionados. Esta não é sempre uma mesa.

Movimento natural—Um movimento contínuo de um jogador ao fazer uma jogada, um único movimento natural que o jogador já começou a fazer, se esse movimento não pode ser parado (Ver: 5.6.1. Movimento natural).

Parada—O tempo da partida entre um árbitro parar o jogo e o árbitro principal retornar o jogo ou declarar o fim da partida.

Partida—Uma competição singular entre duas equipes com o objetivo de declarar um vencedor.

Pomo—O pomo é uma bola contida em uma meia ou luva de tecido. Apanhadores tentam capturar o pomo para ganhar 30 pontos (Ver: 2.3.3. O pomo).

Portador da goles—O jogador em posse da goles.

Posse—Completo e exclusivo controle de uma bola. Um jogador que está intencionalmente chutando uma bola é considerado como tendo posse desta bola enquanto ele for a única pessoa em contato com a bola. Um jogador que está golpeando uma bola que está no chão é considerado como tendo posse desta bola enquanto for a única pessoa em contato com a bola (Ver 7.1.1. Uso da bola).

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

Própria área do goleiro—A área do goleiro contendo os aros que uma equipe deve defender.

Próprio campo—A metade do campo de jogo ou área de jogo contendo os aros que uma equipe deve defender.

Próprios aros—Os aros que uma equipe deve defender.

Prorrogação—A parte da partida que ocorre após o pomo ter sido capturado. Isto só ocorre quando a captura do pomo não deixar a equipe que capturou na liderança, e persiste até uma das equipes atingirem a pontuação necessária (Ver: 3.5. Fim da partida e prorrogação).

Puxão—Puxar com muita força repentinamente.

Rasteira—Qualquer tentativa de derrubar um jogador através de contato abaixo do joelho. Rasteira é sempre um contato físico ilegal.

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

Receptor indefeso—Um receptor que está no processo de pegar uma bola que está no ar. Um receptor não precisa deixar o chão para ser considerado um receptor indefeso. É ilegal empurrar, fazer uma carga, dar um tackle ou um wrap em um jogador indefeso. (Ver: 6.1.7. Receptor Indefeso).

Regra de gênero—A regra que permite a cada equipe ter no máximo quatro jogadores que se identifiquem com o mesmo gênero em campo ao mesmo tempo. (Ver: 1.2.3. Regra de gênero).

Seeker floor—Os primeiros 18 minutos do tempo da partida, no qual o pomo não pode ser capturado.

Substituto—Um jogador que não está em jogo.

Tempo da partida—O tempo oficial de qualquer partida, medido a partir do som de "B" de "Brooms up!" até o final da partida, mas pausado em paradas durante a partida.

Tempo de penalidade—O tempo que um jogador deve cumprir na área de penalidade devido a uma falta. Tempo de penalidade é medido pelo tempo da partida, logo não é contado durante uma parada de jogo.

Terceiro balaço—O único balaço livre quando uma mesma equipe tem posse dos outros dois balaços. O balaço pode permanecer sendo o terceiro balaço quando a equipe com posse perde a posse de um balaço sob certas condições (Ver: 5.5.1. O terceiro balaço).

Ultrajante—Extremamente Grave.

## APÊNDICE B: LISTA DE INFRAÇÕES POR TIPO

### B-1. INFRAÇÕES INDIVIDUAIS

#### B.1.1. Infrações de repetir procedimento

A seguir estão as infrações para as quais o jogador infrator deve repetir a ação adequadamente antes de retornar ao jogo:

- 1.3.1. Violação do procedimento de substituição
- 5.3.1. Violar o procedimento de queimada

#### B-1.2 Infrações de volta aos aros

O árbitro deve mandar qualquer jogador que cometer uma infração de volta aos aros, de volta aos aros do jogador, com o jogador completando inteiramente o procedimento de queimada descrito na regra 5.3.1. As seguintes são infrações de volta aos aros:

- 2.5.3. Falhando ilegalmente em substituir uma testeira perdida
- 3.3.3. Segundo falso recomeço
- 5.5.2. Reivindicação imprópria de imunidade
- 5.5.2. Reivindicação de imunidade inválida menor
- 6.4.1. Interação entre posições ilegal menor
- 7.1.2. Falha menor em evitar uma goles propelida
- 7.5.3. Intencionalmente ou ultrajantemente ir para ou permanecer ilegalmente fora de campo
- 7.5.4. Ilegalmente impedir fisicamente o jogador recuperando uma bola de retornar ao campo de jogo
- 8.4.3. Ilegalmente perseguir o pomo
- 9.1.4. Atrasar a conclusão do procedimento de reversão

#### B-1.3. Infrações de reversão

As seguintes infrações resultam em uma reversão de posse da goles ou do balaço:

- 5.6.2. Violação de movimento natural não intencional
- 7.1.2. Interferência de bola entre posições acidental (Assim como 7.1.4.)
- 7.4.2. Recuo ilegal

## B-1.4. Infrações de cartão azul

As seguintes são infrações de cartão azul:

- 1.1.1. Invadindo o campo de jogo (Assim como 1.1.2.)
- 1.3.1. Substituição ilegal
- 1.4.2. Evasão ilegal
- 1.4.3. (Não intencional) interferência na linha lateral
- 2.5.1. Entrar em campo ilegalmente com unhas longas ou afiadas
- 2.5.2. Entrar em campo sem utilizar os equipamentos obrigatórios
- 2.5.2. Intencionalmente retirar um equipamento obrigatório enquanto em campo
- 2.5.4. Entrar em campo sem um número legal ou reconhecível na camisa
- 2.5.5. Usar equipamento adicional ilegal no jogo
- 3.2.1. Violações de "jogador trancado"
- 3.2.2. Queima de largada (Assim como 3.7.2.)
- 3.2.3. Tocar ilegalmente em uma bola disputada
- 3.2.3. Violação de corredor designado
- 3.3.4. Pedido ilegal de tempo técnico
- 3.4.2. Queima de largada de apanhador
- 4.2.1. Intencionalmente e ilegalmente interagir com a goles morta
- 4.3.3. Ilegalmente redefinir um aro do adversário
- 4.3.3. Repetidamente deslocar os aros sem intenção
- 5.2.3. Tocando ilegalmente um oponente com um balaço segurado
- 5.3.2. Interagir ilegalmente com o jogo enquanto queimado
- 5.3.4. Afetar o jogo enquanto despercebidamente queimando
- 5.4.1. Rebatida ilegal
- 5.4.1. Bloqueio ilegal
- 5.4.2. Golpear ilegalmente o balaço (assim como 7.1.2.)
- 5.4.3. Violação de batedor atingido
- 5.5.2. Reivindicação de imunidade inválida
- 5.5.3. Violação de imunidade
- 6.5.2. Uso repetido de linguagem vulgar ou explícita
- 7.1.1. Usar ilegalmente uma bola de sua própria posição
- 7.1.2. Falha em evitar uma goles propelida
- 7.1.3. Ilegalmente não fazer um esforço razoável para evitar uma bola
- 7.5.2. Propelir uma bola com a intenção de mandar qualquer bola para fora dos limites
- 10.3.2. Usar ilegalmente sinais ou comandos verbais ou visuais de árbitro

## B-1.5. Infrações de cartão amarelo

As seguintes são infrações de cartão amarelo:

- 1.3.4. Fingir estar lesionado
- 3.2.3. Interferência do corredor designado
- 3.3.1. Se mover intencionalmente de forma ilegal durante uma parada
- 3.3.1. Intencionalmente mover ou pegar uma bola de forma ilegal durante uma parada.
- 4.3.3. Imprudentemente deslocar um aro
- 5.2.1. Deliberadamente ignorar estar queimado (assim como 5.2.5.)
- 5.3.1. Intencionalmente ou repetidamente violar o procedimento de queimada
- 5.3.3. Contato ilegal enquanto queimado
- 5.6.2. Violação intencional de movimento natural
- 6.1.3. Chute perigoso
- 6.1.3. Chutar um oponente
- 6.1.5. Fazer ou tentar fazer hurdle ilegal em qualquer pessoa
- 6.1.7. Contato ilegal com um receptor indefeso
- 6.1.12. Jogando de forma imprudente
- 6.4.1. Interação entre posições ilegal
- 6.4.2. Interagir ilegalmente com um jogador queimado
- 6.5.1. Conduta antidesportiva
- 6.5.6. Simular ter sofrido falta
- 7.1.1. Usar uma bola para interagir intencionalmente com o corredor do pomo
- 7.1.2. Interferência de bola entre posições (assim como 7.1.4.)
- 7.1.2. Bloquear ilegalmente de maneira não intencional uma goles propelida de pontuar
- 7.5.2. Intencionalmente ou claramente ignorar uma chamada de "limite"
- 9.1.4. Ignorar intencionalmente uma chamada de reversão
- 9.4.2. Falhar ao direcionar-se imediatamente à área de penalidade após receber um cartão
- 10.3.1. Ignorar a diretiva de um oficial (assim como 2.5.7. e 9.1.3.)

## B-1.6. Infrações de cartão vermelho

As seguintes são infrações de cartão vermelho:

- 1.4.3. Interferência intencional na linha lateral
- 2.4.2. Iniciar uma nova jogado com uma vassoura quebrada
- 2.5.6. Usar equipamento em campo que não foi permitido por um oficial da partida
- 2.5.8. Usar equipamento explicitamente banido pelo diretor do torneio

- 2.5.9. Ilegalmente alterar um equipamento da partida
- 2.5.10. Usar equipamento proibido
- 4.1.2. Gol técnico intencional entre posições
- 4.3.3. Intencionalmente deslocar um aro
- 4.3.3. Mover ou alterar o aro para afetar se uma goles irá passar através dele
- 6.1.3. Chute ilegal, violento ou ultrajante
- 6.1.5. Fazer um hurdle ilegal de forma violenta ou ultrajante em qualquer pessoa.
- 6.1.7. Aplicar carga em um receptor indefeso
- 6.1.7. Aplicar tackle em um receptor indefeso
- 6.1.12. Jogando de forma ultrajante e imprudente
- 6.1.13. Contato ultrajante ilegal contra um oponente, espectador, oficial ou staff do torneio
- 6.4.1. Interação entre posições ilegal violenta ou ultrajante
- 6.4.2. Interagir de maneira violenta ou ultrajante com um jogador queimado
- 6.5.1. Conduta antidesportiva ultrajante
- 6.5.3. Entrar em briga física com oponente, espectador, oficial ou staff do torneio
- 6.5.4. Cuspir intencionalmente em oponente, espectador, oficial ou staff do torneio
- 6.5.5. Jogada seriamente faltosa
- 7.1.2. Bloquear ilegalmente de maneira intencional uma pontuação (assim como 7.1.3.)

#### B-1.7. Infrações passíveis de expulsão

As seguintes infrações resultam em expulsão, sem cartão vermelho:

- 2.5.10. Usar joias proibidas
- 6.1.13. Contato ultrajante ilegal contra um colega de equipe
- 6.5.2. Conduta antidesportiva interna ultrajante
- 6.5.3. Entrar em briga física com colega de equipe
- 6.5.4. Cuspir intencionalmente em um colega de equipe

#### B-1.8. Infrações caracterizadas como penalidade de contato padrão

As seguintes infrações resultam na aplicação do conjunto de penalidade de contato padrão, encontrado na regra 9.1.8.:

- 6.1.1. Contato físico ilegal
- 6.1.2. Marcação ilegal
- 6.1.2. Aplicar carga ilegalmente em um marcador
- 6.1.4. Carrinho ilegal
- 6.1.4. Mergulho ilegal
- 6.1.6. Contato ilegal por meio de um colega de equipe
- 6.1.8. Tentativa ilegal de roubo de bola

- 6.1.9. Contato ilegal por trás
- 6.2.1. Body block ilegal
- 6.2.2. Empurrão ilegal
- 6.2.3. Carga ilegal
- 6.2.4. Wrap ilegal
- 6.3.1. Interação ilegal com o corredor do pomo

#### B-1.9. Infrações com penalidades únicas

Algumas infrações têm penalidades únicas, aplicando sanções múltiplas ou com níveis de sanção opcionais. As seguintes infrações resultam na penalidade listada depois delas, entre parênteses:

- 5.5.1. Interferência no terceiro balaço (de volta aos aros, reversão da goles e reversão dupla de balaços)
- 7.4.1. Atraso de partida (cartão azul e reversão da goles)
- 7.5.4. Violação do procedimento de reentrada no campo (de volta aos aros e reversão)
- 10.3.1. Desrespeitar um oficial (cartão azul ou amarelo)

### B-2. FALTAS DO CAPITÃO REPRESENTANTE

#### B-2.1. Infrações gerais cometidas pelo capitão representante

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

#### B-2.2. Infrações de cartão azul do capitão representante

As seguintes faltas resultam em um cartão azul para o capitão representante da equipe, independentemente de qual membro da equipe causou a falta:

- 2.5.4. Ter dois jogadores utilizando o mesmo número na área de jogo
- 9.1.6. Comunicando-se ilegalmente com pessoas na área de jogo como jogador expulso

#### B-2.3. Infrações de cartão amarelo do capitão representante.

As seguintes faltas resultam em um cartão amarelo para o capitão representante da equipe, independentemente de qual membro da equipe causou a falta:

- 1.2.2. Conjunto ilegal de jogadores em jogo (assim como 1.2.3.)
- 1.2.2. Falhar intencionalmente em mandar um apanhador para a partida

### 9.4.3. Substituição ilegal na área de penalidade

## B-3. INFRAÇÕES DE FORFEIT

### B-3.1. Infrações de forfeit

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

- 1.2.1. Ter jogadores elegíveis insuficientes para continuar a partida.
- 9.1.6. Recusar-se persistentemente a deixar a área de jogo após ser expulso
- 9.1.6. Colocar em perigo outras pessoas após ser expulso
- 9.4.6. Ter todos os jogadores em jogo cumprindo tempo de penalidade

## APÊNDICE C: SINAIS DOS ÁRBITROS

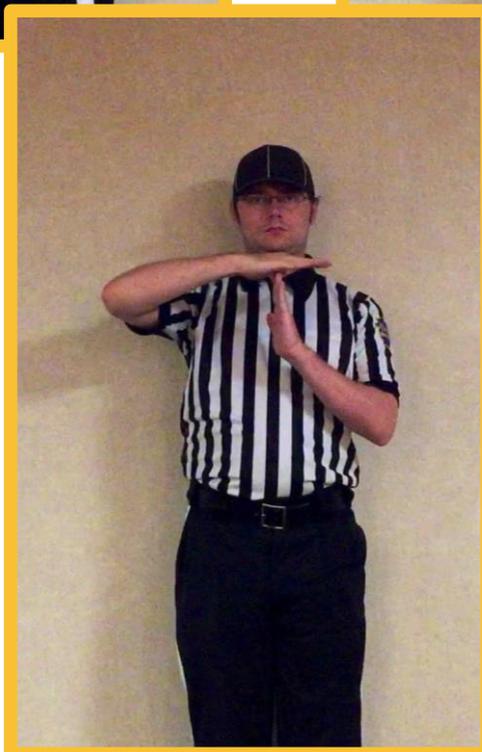
A lista completa de sinais do árbitro está disponível em GIPHY (em inglês):  
<https://giphy.com/channel/iqasport>

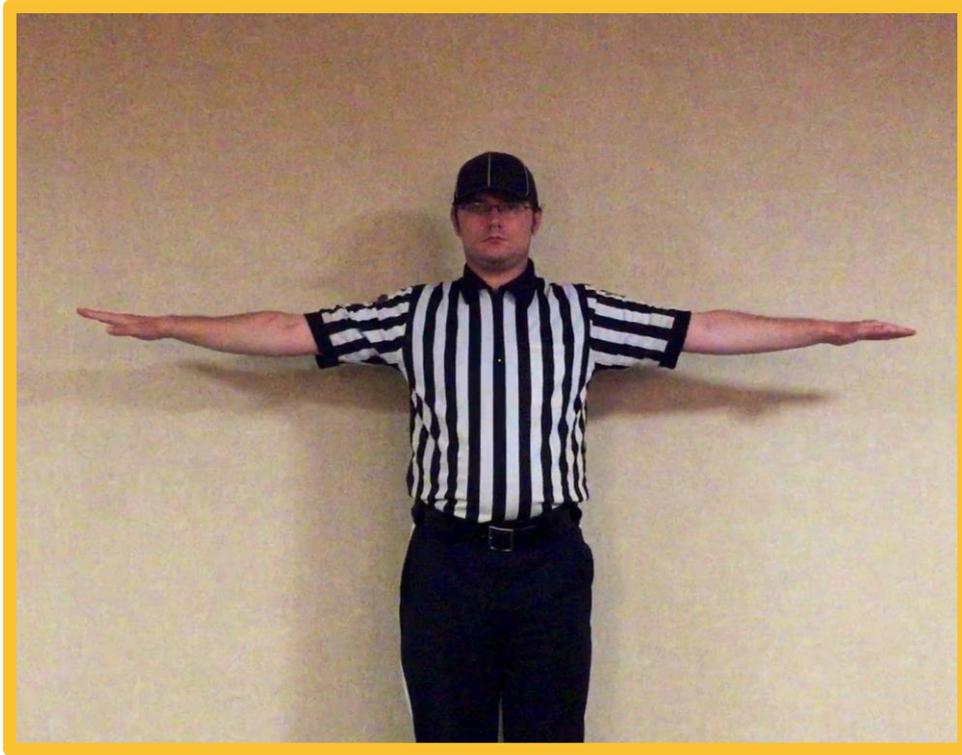
### SINAIS DE NÃO-FALTAS

1. Recomeçar o jogo - <https://bit.ly/2NcMsxV>

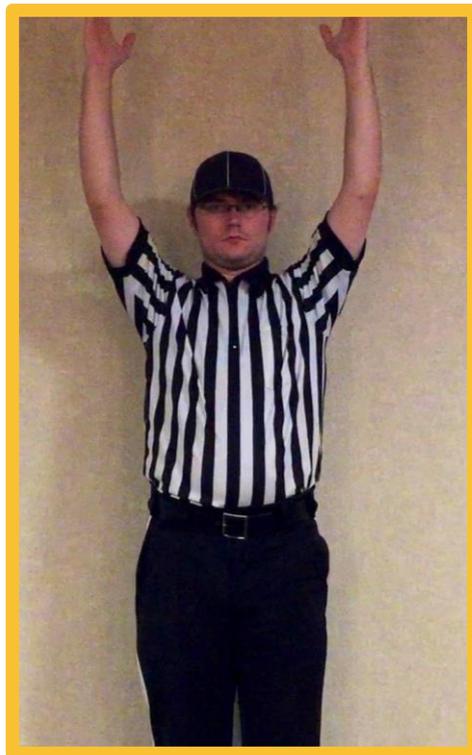


2. Tempo técnico  
- <https://bit.ly/2QgdvKq>





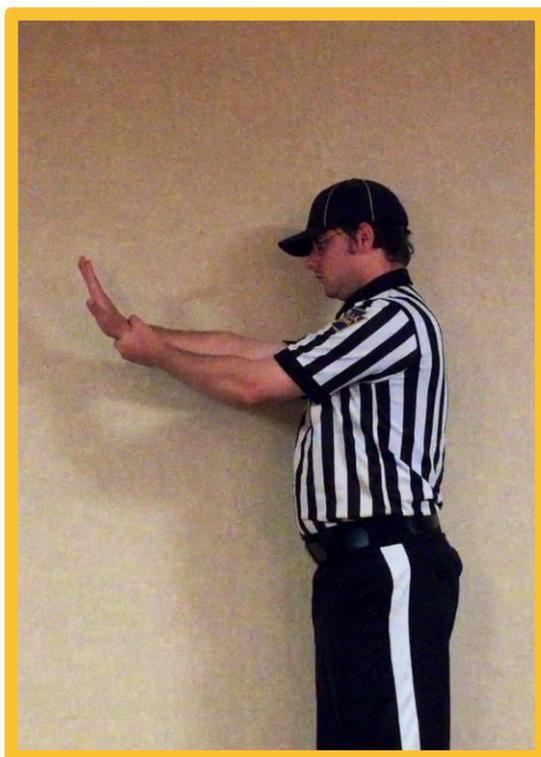
3. Não gol/captura inválida - <https://bit.ly/2zHyfFD>



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

5. Captura do pomo válida - <https://bit.ly/2OIX4z0>

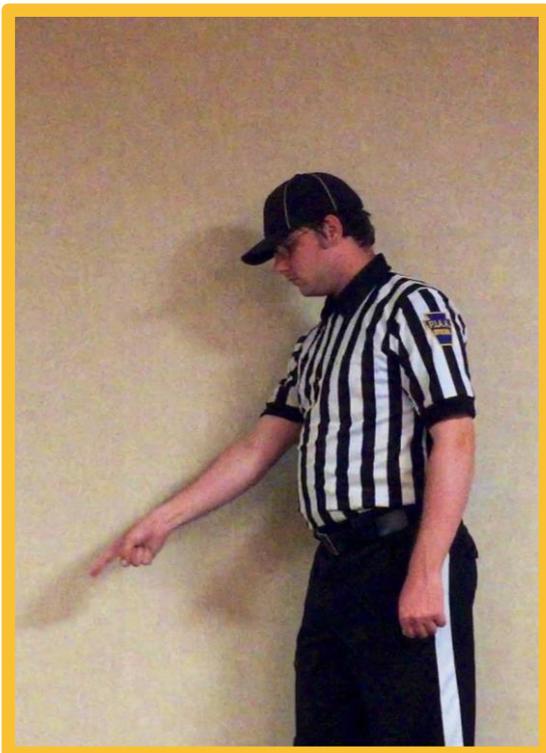




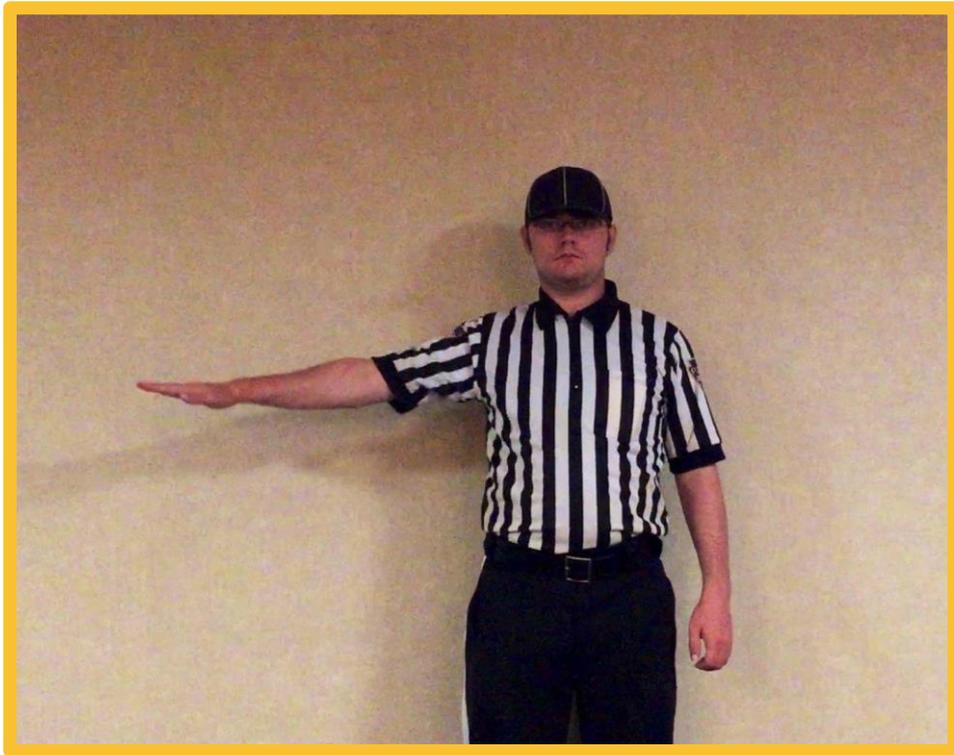
6. Gol técnico - <https://bit.ly/2xNpbNQ>



7. Área do goleiro/imune - <https://bit.ly/2y0HazJ>

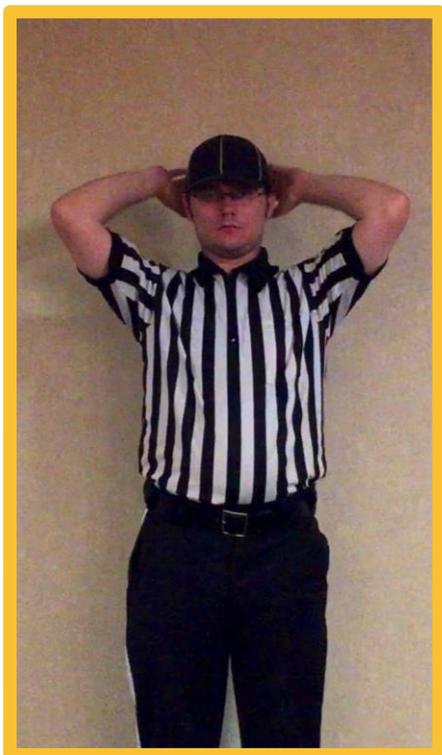


8. Fora de campo - <https://bit.ly/2OhSVMD>

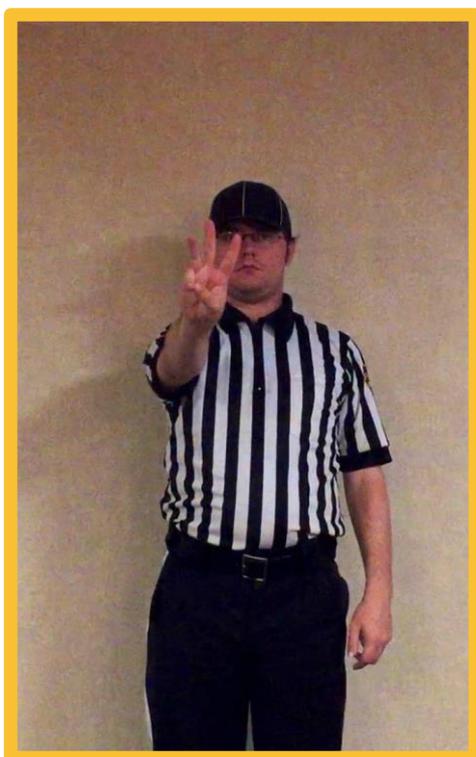


9. Recuo usado - <https://bit.ly/2lt8xaE>

## SINAIS DE FALTAS



12. Violação do procedimento de reentrada no campo - <https://bit.ly/2RdFCLx>



13. Interferência no terceiro balaço - <https://bit.ly/2QmZjj4>

14. Procedimento ilegal - <https://bit.ly/2DHD2Ld>

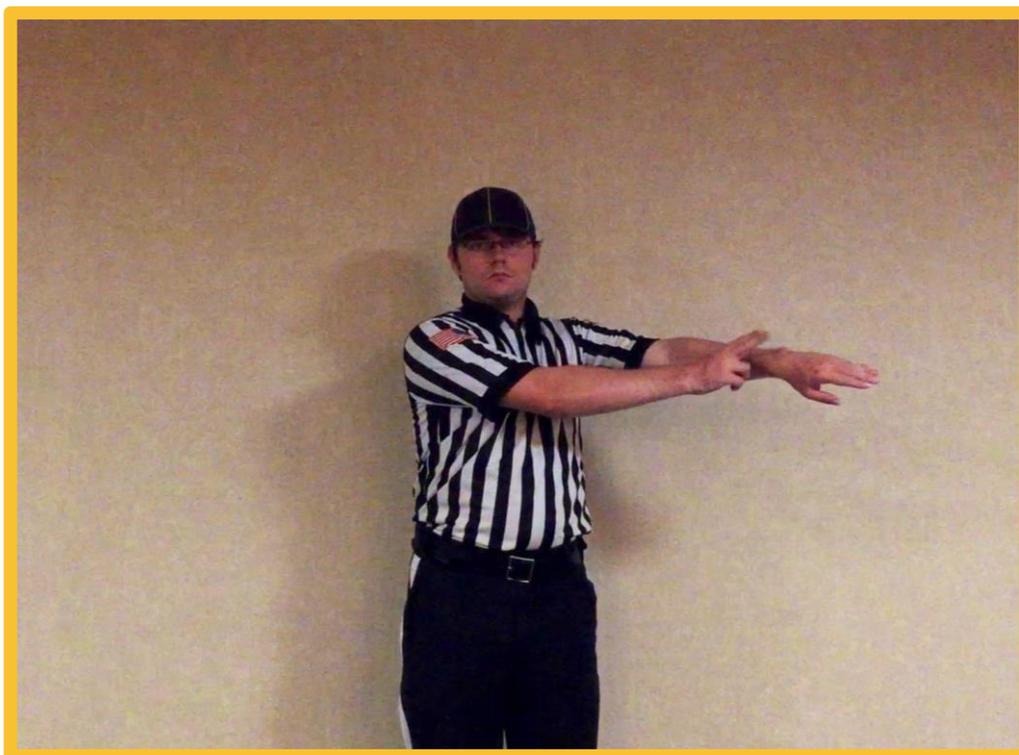




15. Infração na linha lateral - <https://bit.ly/2NPyabz>



16. Violação de equipamento - <https://bit.ly/2Ongt2E>



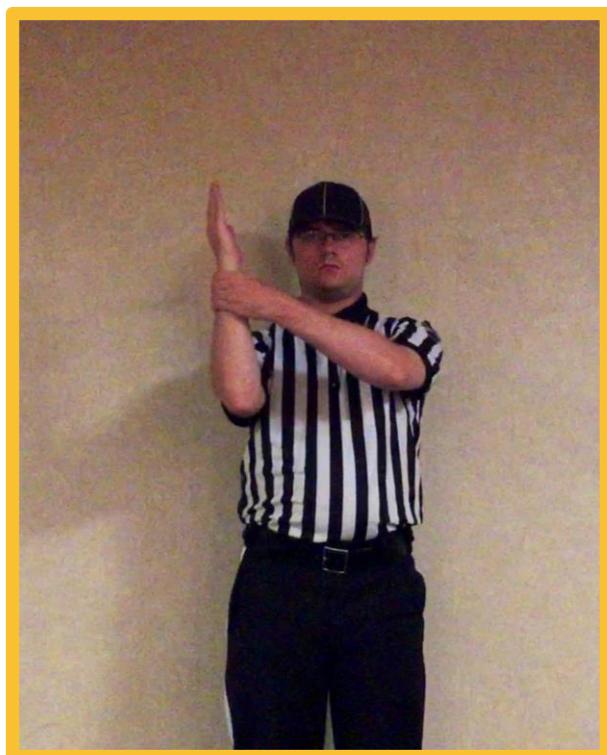
17. Atraso de partida - <https://bit.ly/2NdzzDs>



18. Linguajar explícito ou vulgar (somente azul) - <https://bit.ly/2OlVmc4>



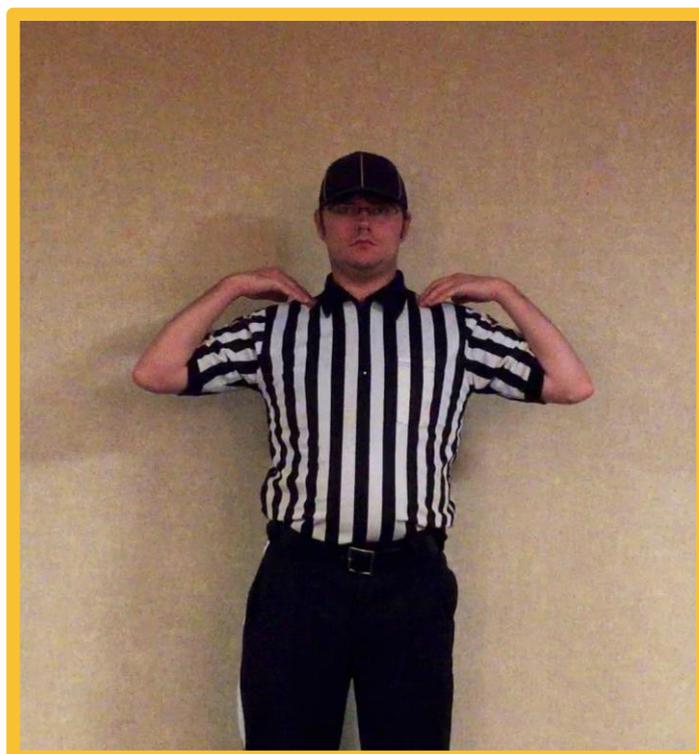
19. Interação ilegal com a bola - <https://bit.ly/2Ql1bZj>



20. Deslocando os aros - <https://bit.ly/2xL0YrC>



21. Usando sinais ou comandos de árbitro - <https://bit.ly/2xNxY2A>



24. Desrespeitando um oficial - <https://bit.ly/2zGDBkd>

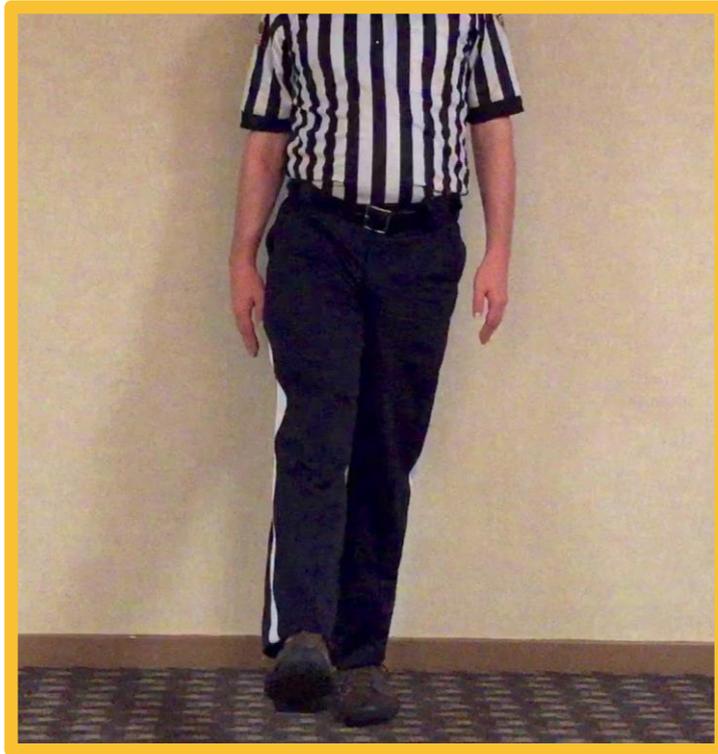


25. Ignorando uma chamada de um oficial - <https://bit.ly/2luD3AI>

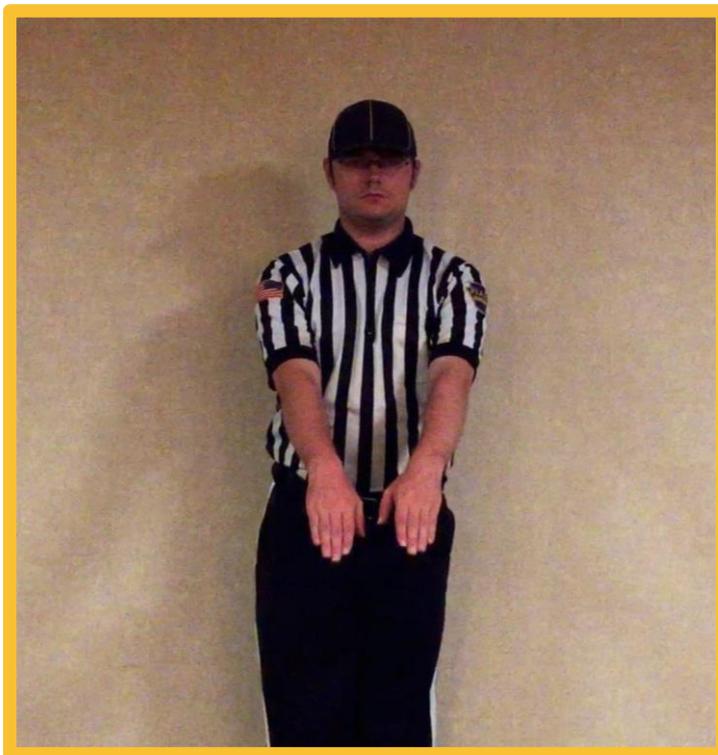
26. Violações intencionais, desonestidade, ignorar parada/queimada



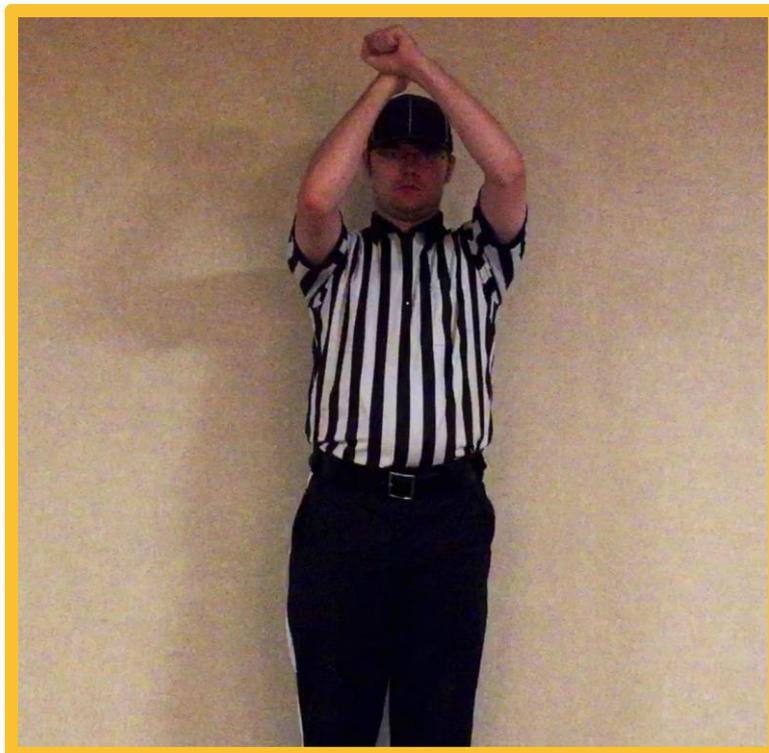
- <https://bit.ly/2DFe6UF>



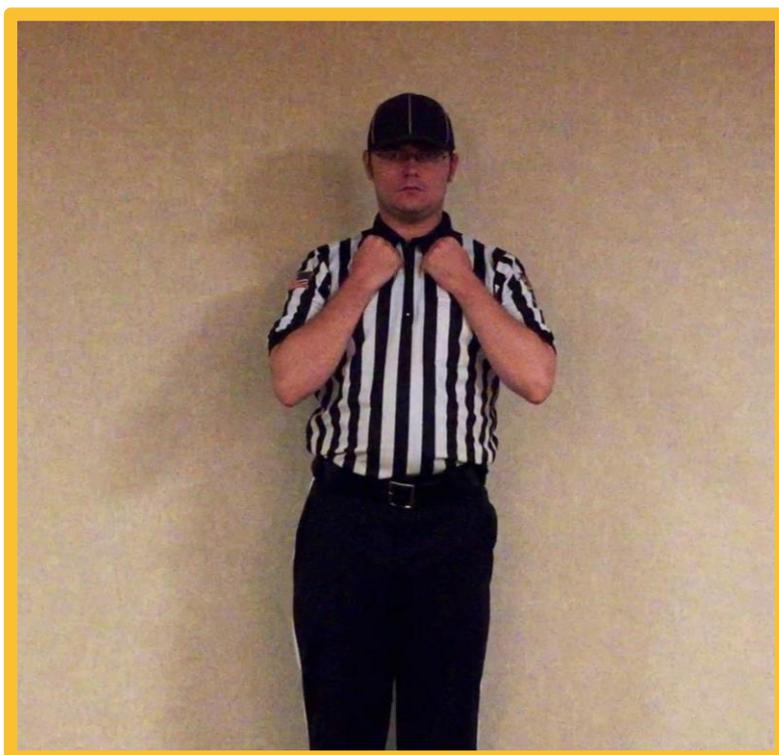
29. Chute perigoso - <https://bit.ly/2DJCfJT>



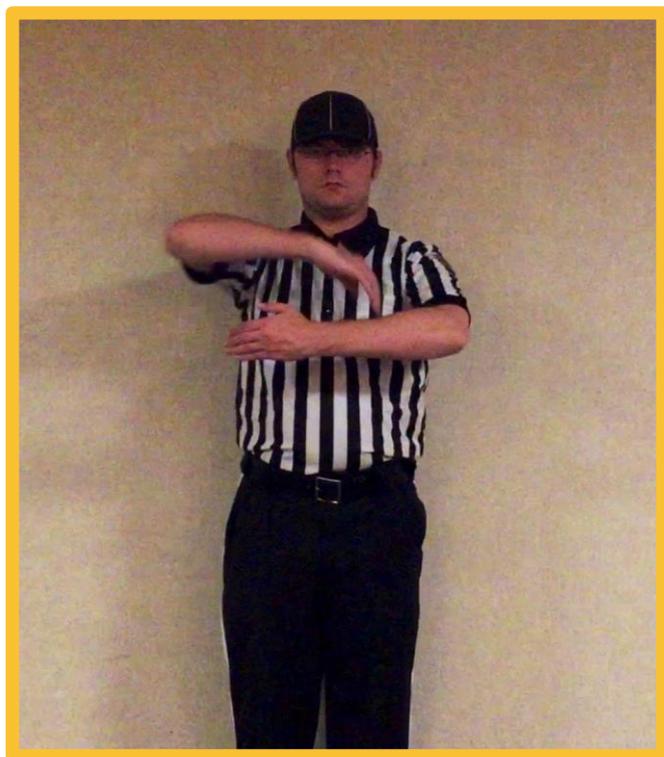
30. Carrinho/mergulho ilegal - <https://bit.ly/2xNR2NZ>



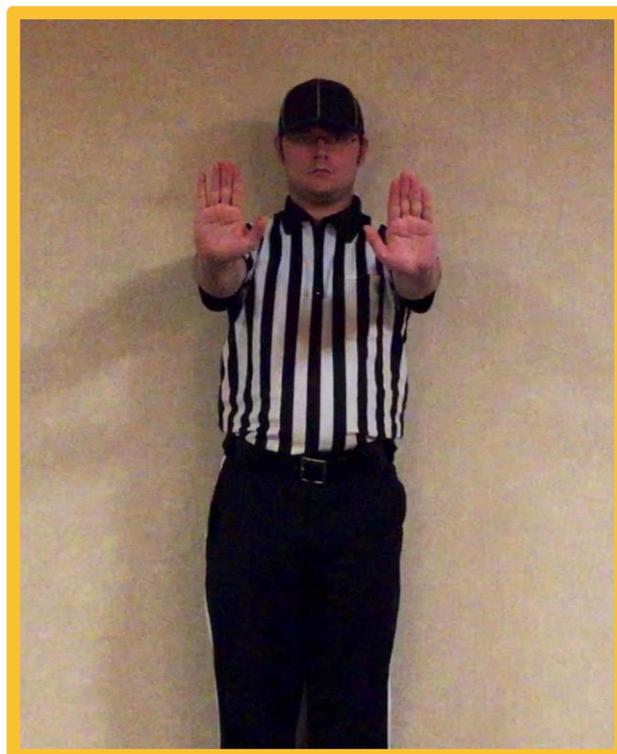
31. Contato ilegal geral - <https://bit.ly/2y5KUjM>



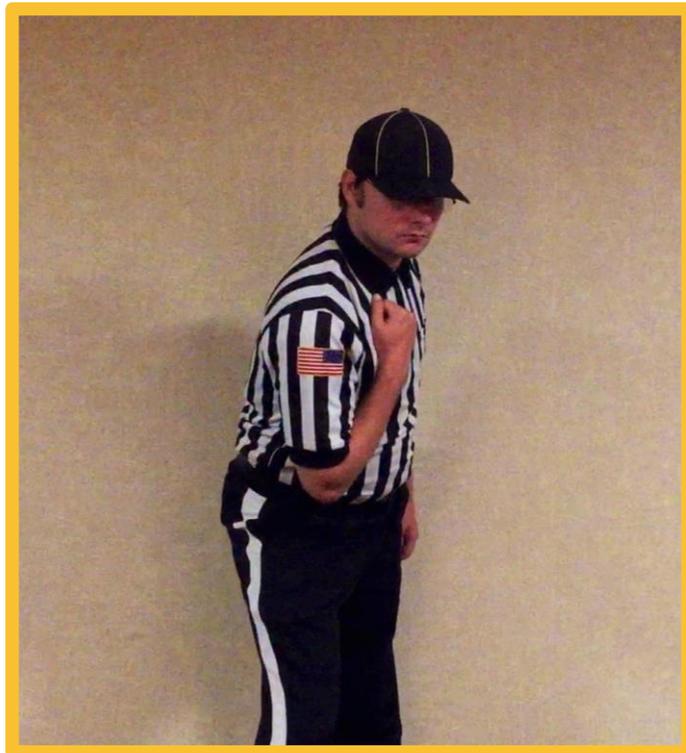
32. Marcação ilegal - <https://bit.ly/2OZHjL7>



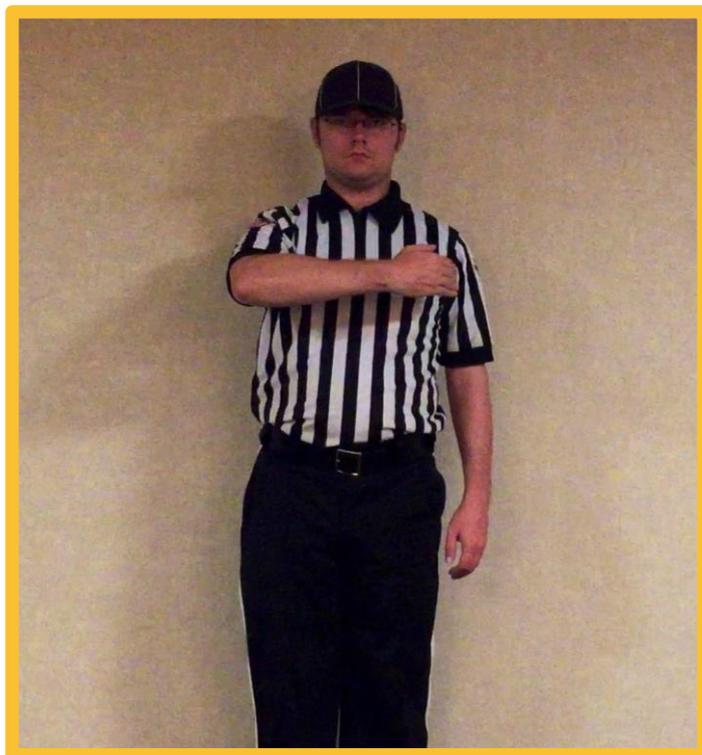
33. Tentativa ilegal de roubo de bola - <https://bit.ly/2P2majl>



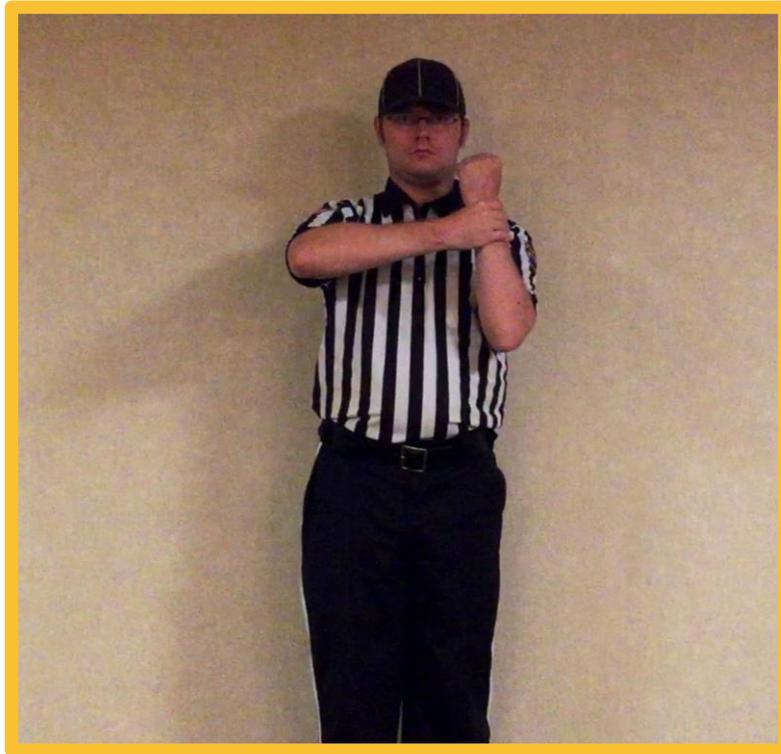
34. Empurrão ilegal - <https://bit.ly/2NabVYN>



35. Carga ilegal - <https://bit.ly/2QnSGwT>



36. Wrap ilegal - <https://bit.ly/2zH8PYR>



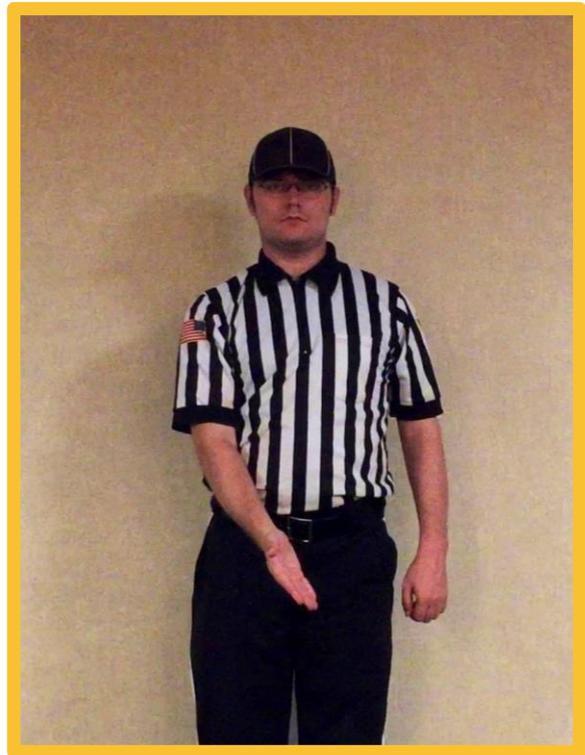
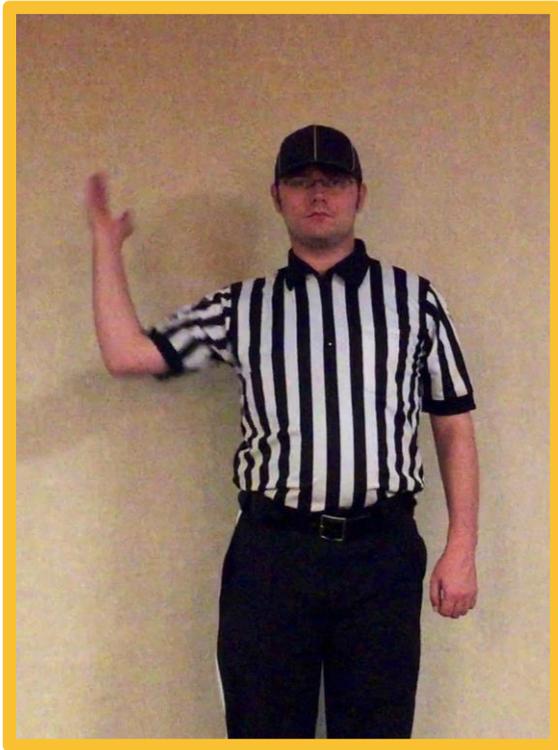
36. Wrap (segurar) ilegal - <https://bit.ly/2y5Lazg>



37. Interferência entre posições - <https://bit.ly/2RbOql4>



38. Interação ilegal com o pombo - <https://bit.ly/2NcSZbV>



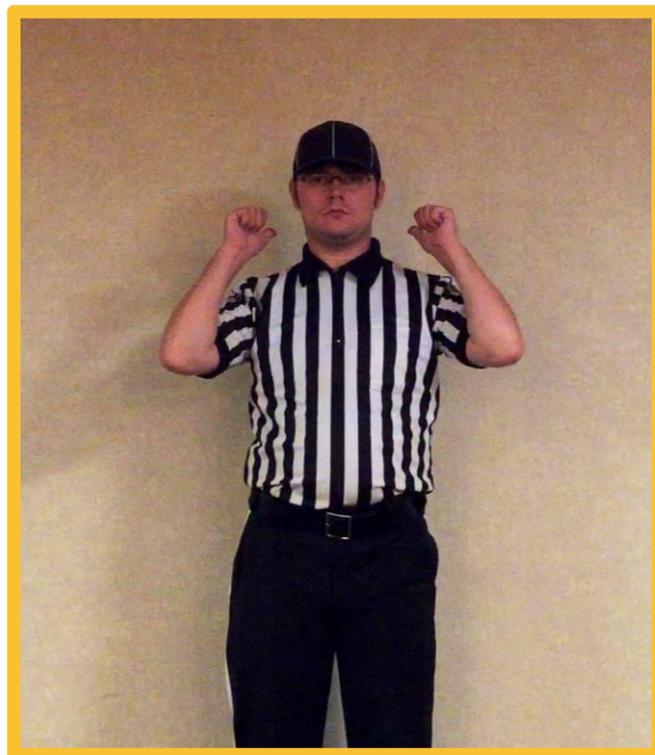
39. Jogada imprudente - <https://bit.ly/2lrD20H>



40. Infração de pessoal - <https://bit.ly/2RcvJOg>



42. Conduita antidesportiva - <https://bit.ly/20Xd1ZC>



43. Conduita interna - <https://bit.ly/2xYqby6>

44. Ultrajante ou outra versão do cartão vermelho da falta normalmente menor - <https://bit.ly/2Rcpbzh>

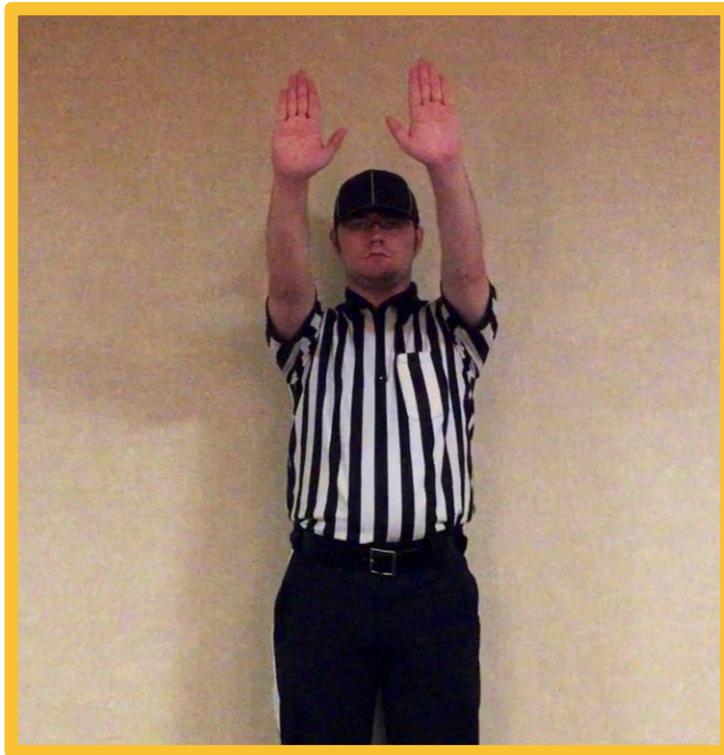




45. Receptor indefeso - <https://bit.ly/2NW4XMf>

46. Iniciando uma nova jogada com uma vassoura quebrada - <https://bit.ly/2Rcpha7>

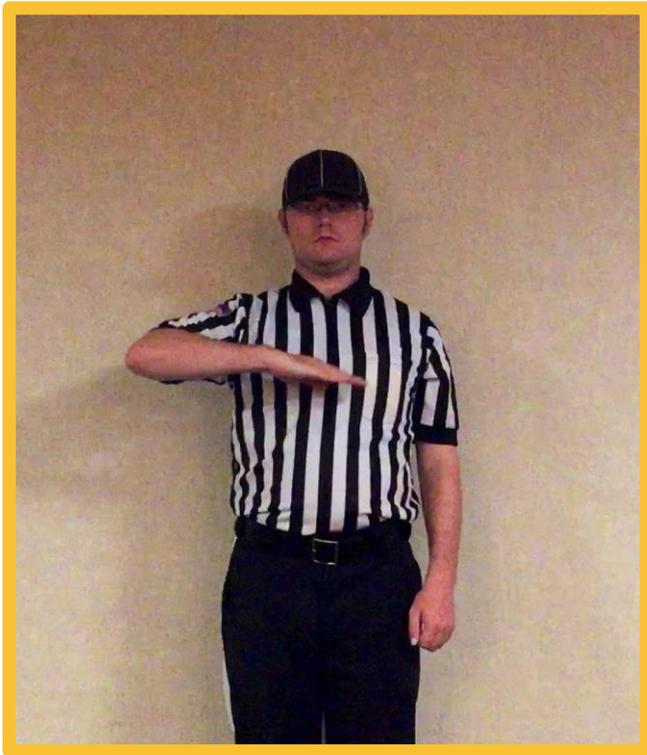




47. Bloqueio intencional e ilegal de uma pontuação - <https://bit.ly/2NV1ZYk>

50. Volta ao aros - <https://bit.ly/2N6UdW1>





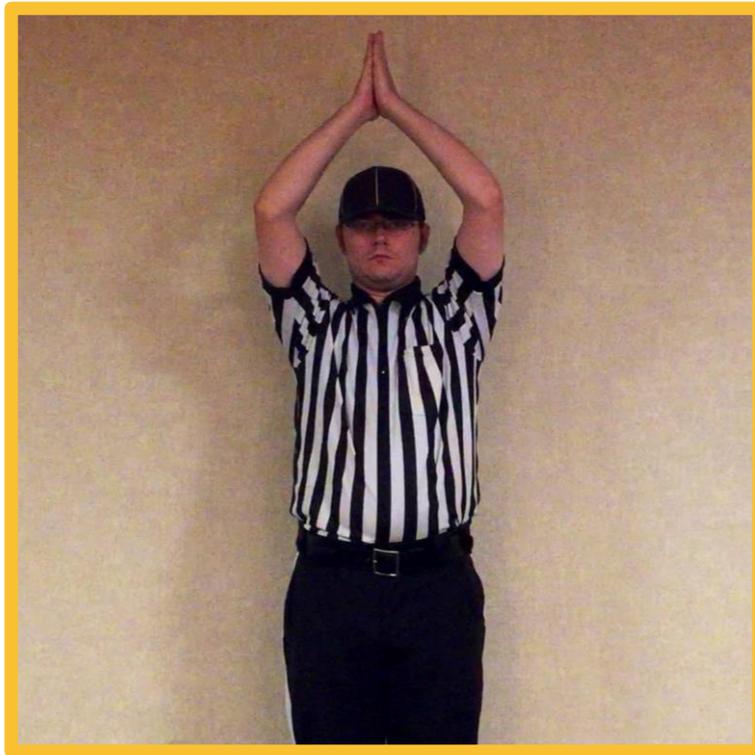
51. Reversão - <https://bit.ly/2DIWVl8>



52. Cartão - <https://bit.ly/2NSvPww>



53. Expulso sem cartão - <https://bit.ly/2y15fqd>



54. Concessão/Forfeit (infração ou por solicitação) - <https://bit.ly/2y1ETV0>



55. Penalidade de capitão representante - <https://bit.ly/2NdLvVN>

# APÊNDICE D: REGISTRO DE ALTERAÇÕES

## VISÃO GERAL

A seguir encontra-se a lista de mudanças feitas no manual de regras 2018-20. Os números das regras referem-se ao seu lugar nesta edição do manual de regras, a menos que a seção esteja listada como "[excluído]"

As entradas neste registro de alterações são resumos das mudanças feitas, não as novas regras em si. Detalhes importantes podem não estar incluídos nestes resumos. As entradas neste registro de alterações não devem ser tratadas como regras ou usadas no lugar das regras reais. Consulte as próprias regras para obter detalhes.

## PRINCIPAIS MUDANÇAS

As regras a seguir devem ter um impacto significativo sobre como o quadribol é jogado em quase todas as partidas.

### 3.2.

Um novo procedimento de início foi implementado com os jogadores começando da lateral do campo.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 2.1.1.B.ii., 2.1.5., 2.1.6., 2.1.10., 2.1.12., 3.1.2., 8.3.3.A.iv., 9.3.4.A.

### 3.5.

Capturas do pomo que não resultam na equipe que o capturou tendo a vantagem de pontos agora levam a prorrogação com uma pontuação definida.

*Mudanças relacionadas notáveis:* 10.1.2. (Árbitros de pomo durante a prorrogação), 10.1.7.A.v. (Mesários de placar exibindo a pontuação definida).

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 1.2.2.C., 1.3.5. [excluído], 3.4.2., 4.4.1., 4.4.2., 4.4.3.A.ii., 4.4.3.A.iii. [excluído], 4.4.3.A.v.b., 7.3.1.A., 7.3.1.B.ii. [excluído], 8.2.3.E. [excluído], 8.3.1., 8.3.2., 9.3.6., 10.1.8.vi., 10.2.3.,

*Definições do apêndice A ajustadas devido a esta mudança:* Tempo da partida, Prorrogação, Período [excluído], Tempo regulamentar [excluído], Segunda prorrogação [excluído], Seeker floor, Pomo, Parada

### 9.1.5.E.

Jogadores que recebem o segundo cartão amarelo em uma mesma partida serão expulsos, porém não recebem um cartão vermelho. A única maneira de receber um cartão vermelho é cometendo uma falta que resulta em cartão vermelho.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 9.1.6.F.ii., 9.2.3.D.i.b., 9.4.5.

## 9.7.

Na maioria das situações onde uma chamada de cartão ou interferência do terceiro balaço é chamada contra a equipe adversária, o jogador retomando o jogo com a goles terá escolha limitada de onde retomar o jogo.

*Definições do apêndice A ajustadas devido a esta mudança:* Procedimentos padrão

## ALTERAÇÕES COM IMPACTO FREQUENTE

Espera-se que as seguintes alterações apareçam ou afetem muitos senão todos as partidas.

### 3.3.4.

O pedido de tempo técnico pelo goleiro em sua própria área do goleiro foi removida, e substituído pelo pedido de tempo técnico durante um momento calmo.

### 7.1.5. [excluído]

O limite de chutes consecutivos em uma bola foi removido.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 7.1.1.C., 7.2.2.A.i. [excluído]

*Definições do apêndice A ajustadas devido a esta mudança:* Chute

### 7.3.1.C.

Quando a defesa recebe um cartão ou penalidade de interferência no terceiro balaço, e o ataque mantém a posse da goles, o ataque tem direito à um novo avanço.

### 7.4.2.B.

Forçar fisicamente um portador da goles para atrás de uma linha restritiva contará agora como um recuo.

### 8.2.1.G.

Corredores do pomo devem ativamente interferir com o apanhador que o está defendendo após um curto período de tempo.

*Mudanças relacionadas notáveis:* 10.1.5.A.v. (Árbitro de pomo ajudando a identificar um apanhador defensivo)

### 9.4.1.

Acumular tempo de penalidade agora trata cartões como penalidades separadas e são cumpridas consecutivamente (como no hóquei).

## ALTERAÇÕES COM IMPACTO INFREQUENTE

As seguintes mudanças são notáveis, mas não aparecerão na maioria das partidas.

### 1.2.1.A.i.

O número mínimo de jogadores necessários para continuar a partida cai para seis na prorrogação.

### 1.2.1.A.i.

Uma exceção limitada foi adicionada à regra do forfait por mínimo de jogadores para casos de lesões menores.

### 1.2.3.C.

A exceção de regra de gênero na exigência de mínimo de jogadores foi retirada.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 1.2.1.A.i., 1.2.3.C. [excluído], 9.1.6.E.i. [excluído]

### 3.3.3.A.ii.b.

Jogadores que estão fazendo um wrap legal no adversário no chão quando a partida é parada deve, em algumas circunstâncias, escolher retornar a partida em qualquer lado do jogador que foi feito o wrap, e têm exceções especiais de iniciação de contato imediatamente no retorno da partida.

### 3.7.1.B.

Quando uma partida é declarada suspensa, quaisquer bolas livres são designadas para uma equipe baseado no julgamento do árbitro principal de qual equipe teria posse em seguida.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 3.7.2.

### 4.4.1.A.vi.

Interferência no terceiro balaço pode anular a captura do pomo.

### 4.4.4.[excluído]

Equipes não podem mais recusar uma captura válida do pomo por motivo algum.

### 7.2.2.A.i.

Quando o goleiro defensor defende um arremesso e a bola vai para fora de campo sem tocar em mais ninguém, a equipe atacante que tem a posse da bola.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 7.5.5.C.

### 7.4.1.

Atrasar o início da partida é agora considerado como "atraso de partida".

### 8.2.1.N.

Corredores do pomo que roubam a vassoura do apanhador não podem segurá-la após o apanhador ser dado como desmontado, nem a arremessar à uma distância significativa.

### 9.1.4.F.

Uma vez que a reversão é chamada para um balaço, este balaço não pode queimar jogadores até que a reversão esteja completa.

*Nota:* Isso se aplica à reversão de posse sem parada. Uma chamada de reversão inicia o procedimento de reversão. Chamadas de reversão oriundas de cartões e interferência do terceiro balaço não são "chamadas" até que a partida seja parada. Nesses casos, a regra 9.2.2. (Jogadas após uma falta) é a regra de controle.

### 9.4.1.

Cartões vermelhos não eliminam mais o outro tempo de penalidade de um jogador. Eles agora se somam ao tempo de penalidade pré-existente do jogador.

### 9.4.1.

O tempo de penalidade é pausado enquanto um jogador está ilegalmente fora da área de penalidade mais cedo, incluindo se ele retornar à área sem dano e sem falta.

### 9.4.2.C.

Quando um capitão representante recebe um "cartão de capitão representante" enquanto está em uma jogada, ele pode escolher em que posição cumprirá a penalidade.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 9.2.3.

## ALTERAÇÕES DE PENALIDADE

As seguintes alterações afetam principalmente a penalidade para uma ação ilegal, em vez de alterar se ela é legal.

### 2.5.10.B.iii.

A penalidade para a maioria dos casos de joias ilegais foi reduzida a uma expulsão.

### 5.5.1.

Uma reversão de goles foi adicionado à penalidade por interferência do terceiro balaço.

### 5.5.1.B.iii.

O jogo deve agora ser interrompido para julgar a interferência do terceiro balaço.

## MUDANÇAS NO EQUIPAMENTO DO JOGADOR

As seguintes mudanças afetam o equipamento do jogador, incluindo vassouras.

#### **2.4.1.A.i.**

O comprimento da vassoura agora deve estar entre 98-102 cm.

#### **2.4.1.A.ii.**

O diâmetro externo do cabo da vassoura agora deve estar entre 25-35 mm.

#### **2.4.1. D.**

Fita e outros materiais de reforço não podem mais ser aplicados em vassouras, exceto fita adesiva em uma área de 20 cm onde a mão normalmente a pegaria.

#### **2.5.5.F.**

Chapéus com listras horizontais em qualquer uma das quatro cores de posição não podem mais ser usados.

### **ALTERAÇÕES NO CAMPO E EQUIPAMENTOS DA PARTIDA**

As seguintes mudanças afetam os aros, bolas e dimensões do campo.

#### **2.1.9.**

A área de penalidade agora é de 5,5x4 metros.

#### **2.2.2.**

Uma tolerância de +/- dois centímetros foi adicionada à altura dos aros.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança: 2.2.3.*

### **ESCLARECIMENTOS**

Os ajustes a seguir são esclarecimentos às regras pré-existentes.

#### **1.3.4. C. ii. b.**

O substituto de um jogador lesionado toma posse de qualquer bola que o jogador lesionado teria no recomeço.

#### **2.1.8.**

A descrição do banco foi ajustada para maior clareza.

#### **3.3.2. E.**

As bolas que não estão em posse que estavam se movendo quando o jogo foi interrompido e não estão cobertas por 3.3.2.D, H ou outras regras, devem continuar se movendo até que parem ou saiam de campo. Se elas pararem e depois se moverem novamente durante a paralisação, elas devem ser devolvidos ao local onde pararam inicialmente.

### 3.3.3. A. iii.

Quando um jogador em pé está em contato com outro jogador em pé quando o jogo é interrompido, eles geralmente podem retomar esse contato para recomeçar.

### 6.1.7.

Um receptor é considerado indefeso ao tentar pegar a bola, mesmo se perder a recepção.

### 6.1.7.

Receptores indefesos no ar mantêm seu status após a tentativa de pegá-los até que suas pernas tenham absorvido o choque da aterrissagem.

### 6.1.7.

Orientação adicionada sobre o contato entre dois receptores opostos indefesos.

### 6.2.3. D.

Uma exceção explícita à regra contra perder o contato entre os pés e o solo durante uma carga foi adicionada para o contato que ocorre durante um salto para lançar uma bola.

### 7.1.2. B.

Os não batedores podem se mover no caminho dos balaços vivos de seus oponentes (mas eles não devem propeli-los). Outra regra ajustada devido a mudança em: 5.4.2.B.ii

### 7.4.2. B.

Uma bola é considerada ter atravessado uma linha restritiva quando a bola, ou a pessoa segurando a bola, atravessa completamente a linha restritiva.

### 7.5.3. E.

Os jogadores podem legalmente sair de campo durante uma tentativa direta de impedir que uma bola saia de campo.

### 7.5.5. C. i.

Quando uma goles que não está em posse exclusiva (incluindo uma que é segurada em conjunto por dois ou mais jogadores) fica fora de campo devido ao contato com um jogador fora de campo, aquele jogador fora de campo deve ser tratado como o último jogador a tocar na goles.

### 8.3.3. C.

Uma captura do pomo pode ser negada devido a uma violação dos handicaps do pomo se, e somente se, a violação constituir uma violação grave dos padrões contra a equipe de não capturou.

#### 9.1.4. A. i.

Orientação adicionada para geralmente parar o jogo quando mais de uma bola está sendo revertida.

#### 9.3.5.

Adicionadas instruções para penalidades dadas ao apanhador durante o seeker floor.

#### 9.4.3. C. i.

Quando um jogador sai da área de penalidade mais cedo porque erroneamente acreditou que seu tempo de penalidade havia expirado e ele retorna sem interagir com o jogo, ele não deve ser penalizado por sua saída.

### TERMOS RECÉM DEFINIDOS

As definições foram adicionadas ao Apêndice A para os seguintes termos. Essas definições não estão relacionadas a outras alterações listadas neste registro de alterações.

#### Ultrajante

Extremamente grave

#### Aros dos oponentes

Os aros que uma equipe deve atacar.

### ALTERAÇÕES TÉCNICAS

As seguintes alterações são de natureza técnica e devem ter um impacto extremamente limitado ou nenhum impacto na partida.

#### 1.2.2. A.

O goleiro foi redefinido como uma forma especializada de artilheiro.

*Outras regras ajustadas devido a esta mudança:* 5.4.2.B., 5.6.3.C.i., 6.1.1.A., 6.1.2.B.i., 6.4.1., 7.1.2.B.i.a., 7.1.4.ii., 7.4.1.B., 7.4.1.D.ii.a.1., 7.4.1.E., 7.5.2.E.ii., 7.5.5.C.ii., 9.4.2.B.

*Definições do Apêndice A ajustadas devido a esta mudança:* Artilheiro, Goleiro, Batedor, Apanhador, Goles

#### 3.7.1.A.

Os motivos tecnicamente permitidos para suspender uma partida foram expandidos.

#### 10.1.5.

O árbitro de pomo é especificamente designado para observar a queima de largada no brooms up e pode usar seu apito para parar o jogo se uma queima de largada for marcada.

Isso ainda se aplica sendo que o árbitro de pomo não estará servindo como árbitro assistente durante o seeker floor.

## **ALTERAÇÕES DE REDAÇÃO**

As seguintes alterações são pequenas alterações de palavras sem impacto na partida e não estão relacionadas a outras alterações.

### **Em todo o manual de regras**

Todas as ocorrências da palavra “evento” foram alteradas para “torneio.”

### **Em todo o manual de regras**

Todos os parênteses referentes às medidas imperiais foram removidos.

#### **4.3.1.B.**

“Transformado como eles são” foi alterado para “transformado de tal forma que eles são.”

#### **6.1.9.**

“Plano reto de 180 graus” foi alterado para “plano reto”.

## **REGRAS MOVIDAS**

As regras a seguir foram movidas dentro do manual de regras, não relacionadas a outras mudanças. As regras em si não foram alteradas como parte da mudança.

### **8.2. & 8.3**

8.2. e 8.3. trocaram de lugar no manual de regras (8.2. é o antigo 8.3. e vice-versa).