



Manual de Regras IOA 2022

ÍNDICE

Créditos	5
Sobre a <i>International Quadball Association</i>	6
Introdução	7
Prefácio de tradução	8
1 Composição da Equipe e Substituições	10
1.1 Liderança e staff da equipe	10
1.2 Elenco e jogadores	11
1.3 Substituições	13
1.4 Área de substituição e banco da equipe	15
2 Equipamentos e dimensões	19
2.1 Linhas e marcações do campo	21
2.2 Aros	24
2.3 Bolas do jogo	25
2.4 Vassouras	27
2.5 Equipamento do jogador	28
3 Procedimentos da partida	36
3.1 Preliminares	36
3.2 Iniciando a partida	37
3.3 Paradas	39
3.4 Controlando o tempo da partida	44
3.5 Encerrando a partida e prorrogação	45
3.6 Forfeits	46
3.7 Partidas suspensas	47
4 Pontuando	50

4.1	Fazendo um gol	50
4.2	Recomeçando após um gol	51
4.3	Aros quebrados ou caídos	52
4.4	Determinando a captura da <i>flag</i>	54
5	Dodgeballs e efeito queimada	57
5.1	Montado na vassoura	57
5.2	Efeito queimada	57
5.3	Procedimento de queimada	60
5.4	Redirecionando e agarrando <i>dodgeballs</i> vivas	63
5.5	A terceira <i>dodgeball</i> e a imunidade à queimada	65
5.6	Movimento natural	67
6	Contato físico e interações	70
6.1	Interações Gerais	70
6.2	Contatos específicos	76
6.3	Apanhadores e o corredor de <i>flag</i>	79
6.4	Direito de passagem	80
6.5	Comportamento antidesportivo	81
7	Limites e bolas	85
7.1	Uso das bolas	85
7.2	Área do goleiro	88
7.3	Ataque, defesa, e avanços	89
7.4	Ritmo de jogo	89
7.5	Limites	93
8	O corredor de <i>flag</i>	98
8.1	A função do corredor de <i>flag</i>	98
8.2	Requisitos do corredor de <i>flag</i>	98
8.3	Tempo do corredor de <i>flag</i>	100
8.4	Considerado caído	101

9 Penalidades	104
9.1 Sanções disciplinares	104
9.2 Procedimentos gerais de falta	108
9.3 Tempo da falta	109
9.4 A área de penalidade	111
9.5 Vantagem	115
9.6 Penalidades atrasadas	116
9.7 Alternativa de recomeçar após uma penalidade	117
10 Oficiais da partida	120
10.1 Os oficiais	120
10.2 Chamadas dos oficiais	123
10.3 Jogadores e oficiais	124
Apêndice A Definições	126
Apêndice B Paradas para hidratação: tabela de temperatura e umidade	132
Apêndice C Lista de faltas por tipo	134
Apêndice D Lista de sinais da arbitragem	141
Apêndice E Registro de alterações	166

CRÉDITOS

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

Novo Conteúdo

Amel Sadikovic	Joe Dodd	Nicholas Weir
Arkady English	Matt Blissenden	Michael Clark-Polner

Edição

	Daniel Scharf	Eva Baisan	Keith Jones
Andrés Vargas Beato			

Design

Elisa Scorrano	Lucy Nicholls
----------------	---------------

Fotografia

Imagem da capa © Ajantha Abey Quidditch Photography.

Ajantha Abey Quidditch Photography	Federación Deportiva Peruana de Quidditch
Lore Flourite	Richard C. Benites

Conselho Administrativo

Alex Benepe	Chris Lau	Kym Couch
Borja Arbosa	Italia Valera	Luke Derrick

Agradecimentos

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

Contribuições Anteriores

Alex Greenhalgh	Eamonn Harrison	Larsen Price	Rebecca Alley
	Emma Morris	Lisa Tietze	
Armand Cosseron	Hugo Petit-Jean	Luke Nickholds	Steffen Wirsching
Chris LeCompte	Jelmer Lokman	Natalie Astalosh	
Chula Bruggeling	Kyle Ross	Nicole Stone	Stephen Cockram
Dave Goddin	Irene Velasco	Ragnhild W. Dahl	Steven Daly

SOBRE A INTERNATIONAL QUADBALL ASSOCIATION

Qual a nossa missão?

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

O que é Quadball?

O quadball existe desde 2005. Jogadores de quadball se reúnem diariamente em 40 países. Ele acolhe jogadores de todos os gêneros e sexualidades, e os atletas de quadball têm o direito de jogar de acordo com o gênero com o qual se identificam. Todos os atletas de quadball tem o direito de definir como se identificam e qual é o gênero que será reconhecido no campo. Muitos jogadores encontraram, pela primeira vez, um esporte coletivo que os reconhecem como eles são.

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

Mais informações em iqasport.com.

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



International Quadball Association <https://bit.ly/2H00Zmz>



International Quadball Association <https://bit.ly/2H01z3J>

INTRODUÇÃO

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

O esporte está atualmente em reformulação. Este é o primeiro manual de regras lançado sob um novo nome: **Quadball**. Todas as bolas estão sendo renomeadas, embora, por enquanto, o nome definitivo delas ainda não esteja decidido. Portanto, utilizamos aqui temporariamente nomes provisórios. As bolas estão apresentadas aqui como *volleyball*, *dodgeball*, e *flag*, mas estes nomes provavelmente mudarão em breve.

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

PREFÁCIO DE TRADUÇÃO

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

Créditos

Nós gostaríamos de agradecer a todas as pessoas envolvidas nesta tradução: Ayrton Lima, Erick Rodrigues, Gabriel Greco Padilha, Gabriel Villas Bôas Guedes, Jack Sousa, Juliano Mikhael Barbosa Campelo, Kelvin Nogueira dos Santos, Leonardo Calegaro, Lucas Henrique Pompermayer, Lucas Palhano, Paula Ramos, Rafael Soares da Silva, Raquel Melchior, Raquel Porlan, Roan Barbosa Gomes de Sousa, Rodrigo Oliveira de Souza, Vinícius Alves, Vinicius André Ferreira da Silva, Vinícius Bigogno Costa, Yuri Donegate.

Declaração referente ao gênero

Nesta versão do manual escolhemos utilizar a norma padrão da Língua Portuguesa, porém uma das metas da equipe é publicar também, assim que possível, uma versão na linguagem inclusiva de gênero. O objetivo principal dessa futura versão é de refletir as preocupações do Quadball com a diversidade e a inclusão de gênero, e também fazer com que todas as pessoas se sintam acolhidas e representadas ao ler este manual.

Feedback

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



1. Composição da Equipe e Substituições

1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE E SUBSTITUIÇÕES

1.1. Liderança e staff da equipe

1.1.1 Capitão 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 pela sua equipe com os oficiais da partida.
 - i. Os jogadores podem falar com os oficiais em seu próprio nome.
 - ii. Oficiais podem pedir para 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 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 o seu papel de capitão representante.
- C.** O capitão representante não deve entrar no campo de jogo enquanto o jogo está em andamento a não ser que ele esteja entrando como um jogador ativo.
 - i. Se o capitão representante entrar ilegalmente no campo de jogo de forma considerável ou afetar uma jogada enquanto estiver ilegalmente 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 "staffs da equipe."

- A.** Os diretores de torneio podem limitar o número de pessoas staff da equipe na área de jogo.
 - i. Esse número não pode ser limitado a menos que três.
 - ii. Oficiais podem pedir para que qualquer pessoa pare de falar com outro oficial.
- B.** Staffs da equipe não são elegíveis para entrar no jogo.
- C.** Se algum staff da equipe fizer qualquer ação que resultaria em uma penalidade para um substituto, o staff da equipe deve receber a mesma penalidade.

- D. Staffs da equipe não devem entrar no campo de jogo enquanto o jogo está em andamento.
 - i. Se algum staff da equipe entrar ilegalmente no campo de jogo de forma considerável ou afetar jogadas enquanto estiver ilegalmente no 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.
- B. Uma equipe deve ser capaz de colocar em campo um conjunto legal de sete jogadores elegíveis para começar ou continuar a partida, inclusive durante o seeker floor.
 - i. Um conjunto elegível de jogadores deve
 - a. Conter sete jogadores antes da prorrogação
 - b. Conter seis jogadores durante a prorrogação
 - c. Ser capaz de estar legalmente em jogo ao mesmo tempo sem violar a regra de gênero.
 - ii. Se uma equipe não tiver jogadores elegíveis suficientes a qualquer momento para continuar durante o jogo, essa equipe deve dar forfait na partida.
 - iii. Se a lesão de um jogador fizer com que sua equipe dê forfait, 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 forfait.

• **Penalidade: forfait** — 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 na testa.
 - ii. Os artilheiros restantes devem usar uma testeira branca na testa.
 - iii. Artilheiros podem usar a *volleyball* 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 na testa.
 - ii. Batedores podem usar as *dodgeballs* de qualquer maneira legal.
 - C.** Uma equipe deve ter um apanhador em jogo desde o fim do seeker floor até que a *flag* seja legalmente capturada. Do contrário, uma equipe não deve ter um apanhador em jogo.
 - i. Apanhadores devem usar uma testeira amarela na testa.
 - D.** Quaisquer jogadores que não estejam em jogo são substitutos.
 - i. Substitutos não estão designados a nenhuma posição.
 - ii. Substitutos não são obrigados a usar testeiras.
 - E.** Jogadores na área de penalidade são considerados em jogo e contam para os requisitos de posições de suas equipes.
 - F.** Nenhuma penalidade deve ser aplicada se as equipes não estiverem completas por conta de uma substituição ou se acidentalmente um apanhador falhar em entrar em campo ao 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 em jogo ao mesmo tempo mais do que quatro jogadores que se identifiquem com um mesmo gênero.
 - i. Um jogador cumprindo o tempo de penalidade é considerado em jogo.
 - B.** O gênero com o qual um jogador se identifica será considerado o gênero deste 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 que o jogo seja recomeçado.

1.3. Substituições

1.3.1 Procedimento de substituição

Para substituir um jogador por um substituto enquanto o jogo está em andamento, as seguintes condições devem ser observadas:

- A.** O jogador que está sendo substituído não está queimado.
 - B.** O jogador que estiver sendo substituído sai do campo, entra na área de substituição da equipe e então desmonta imediatamente.
 - i. O jogador não deve desmontar antes de sair 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 está entrando 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 pelos 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 tocando apenas o solo dentro do campo de jogo.
 - a. O substituto passa a ser imediatamente elegível para interagir com o 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 procedimento** — violação do procedimento de substituição
 - **Penalidade: cartão azul** — substituição ilegal

1.3.2 Troca de posição

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

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

1.3.3 Diretrizes de substituição

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

1.3.4 Substituições devido a lesão

- A. Se um jogador se lesionar e o jogo está em andamento, 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 visivelmente sangrando, ou está caído e muito machucado para continuar a jogar ou incapaz de ser substituído 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 a jogada se movimente para a área onde está o jogador lesionado.

- C.** Se o jogo for interrompido e um jogador estiver lesionado:
 - i. O jogador lesionado pode deixar o campo de jogo para ser trocado por um substituto.
 - a. Se o jogo for interrompido devido à lesão de um jogador, esse jogador deve sair do campo de jogo.
 - b. Se o jogador lesionado está visivelmente sangrando, ele deve sair do campo de jogo.
 - 1. O jogador com sangramento é inelegível para retornar ao jogo até receber a permissão de um oficial, que deve estar satisfeito de que o sangramento parou.
 - c. A vassoura do jogador lesionado é deixada no campo de jogo no lugar onde ele estava quando o jogo foi parado.
 - D.** Um substituto elegível deve tomar o lugar de um jogador lesionado que saiu do campo de jogo.
 - i. Enquanto o jogo estiver parado, o substituto toma o lugar do jogador no local indicado pela vassoura.
 - ii. O substituto recebe a posse de qualquer bola que o jogador lesionado teria no recomeço do jogo.
 - iii. Se um jogador é obrigado, pelas regras, a 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 área de substituição.
 - E.** 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.** Quaisquer equipamentos ou pertences extras que forem trazidos para a área de jogo por uma equipe e que não sejam necessários para a partida deverão ser guardados de forma segura no banco da equipe.
 - i. Quaisquer bolas extras mantidas no banco devem ser guardadas em uma bolsa ou outro local apropriado.

- C.** Sempre que o jogo estiver em andamento os substitutos e os staffs da equipe devem ficar no banco da equipe, ou na área de substituição quando estiverem prestes a ser substituídos para entrar em jogo.
 - i. Um jogador está prestes a ser substituído para entrar em jogo quando o jogador a ser substituído está se movendo ativamente na direção do banco, ou está queimado e sinalizando a sua intenção de ser substituído após completar o procedimento de queimada.
 - D.** 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 mesmos ou entrar no campo de jogo.
 - E.** Um jogador ou staff da equipe por vez pode entrar na área de substituição ou na área técnica para atuar como técnico de sua equipe.
 - i. Enquanto estiver na área técnica, esta pessoa deve cobrir a camiseta de sua equipe se estiver vestindo uma.
 - F.** Jogadores e staffs da equipe podem sair do banco e da área de substituição por qualquer razão que os permita sair da área de jogo de acordo com a regra 1.4.2 Saindo da área de substituição, do banco, ou área de jogo.
 - G.** Violações desta regra são infrações na linha lateral.
 - i. A primeira chamada dessa violação deve resultar em um aviso ao invés de uma chamada de infração na linha lateral.
- **Penalidade: cartão azul** — infração na linha lateral

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

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

1.4.3 Interferência na linha lateral

Os substitutos não devem cometer interferência na linha lateral.

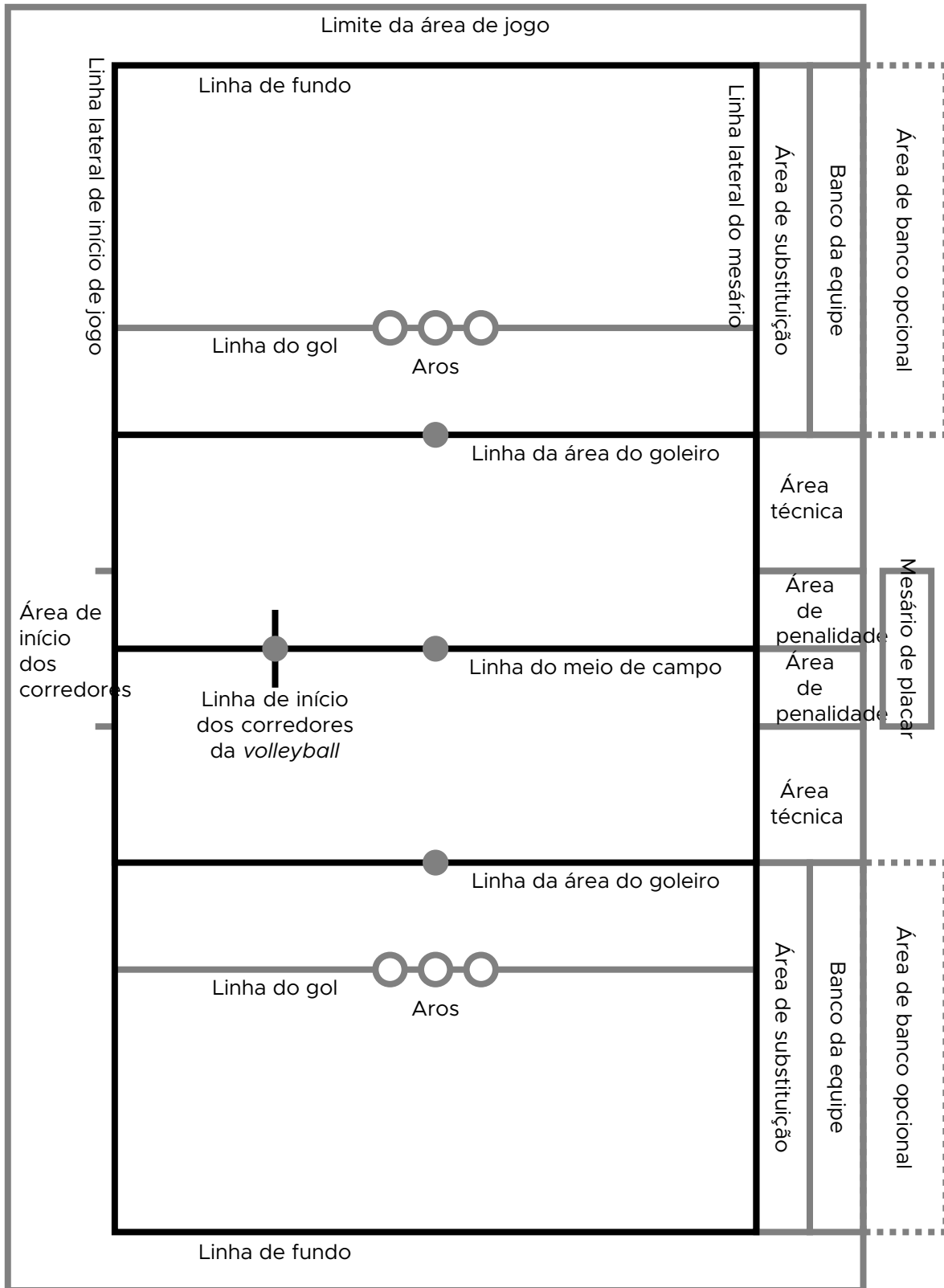
- A.** É considerado interferência na linha lateral se um substituto afeta diretamente o jogo de uma das formas a seguir:
- i. O substituto está fora tanto da área de substituição como do banco da equipe de forma intencional e ilegal.
 - ii. O substituto não fez todos os esforços razoáveis para evitar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

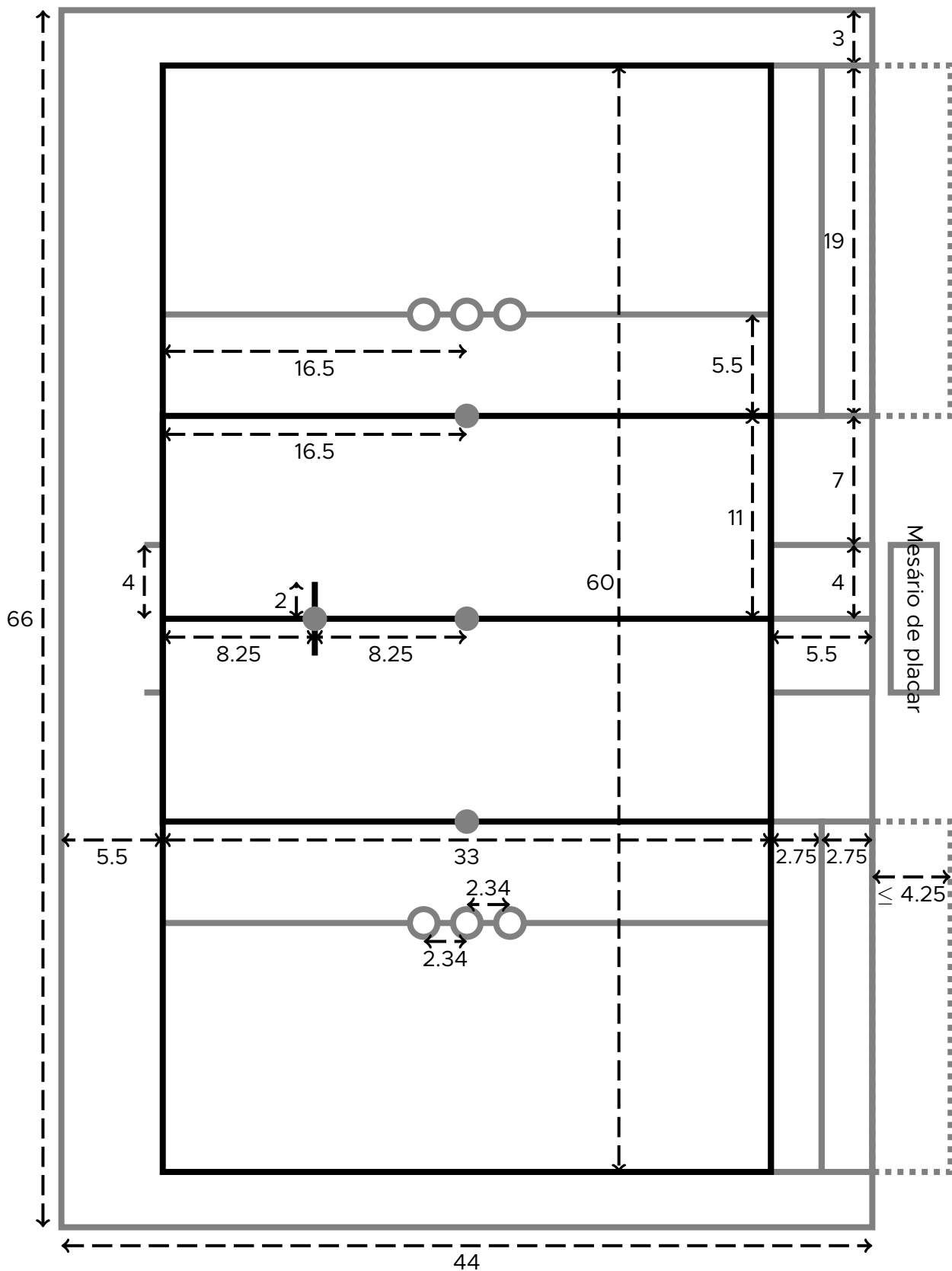
- **Penalidade: cartão azul** — interferência na linha lateral
- **Penalidade: cartão azul** — interferência intencional na linha lateral



2. Equipamentos e dimensões

2. EQUIPAMENTOS E DIMENSÕES





Todas as medidas estão em metros (m).

2.1. Linhas e marcações do campo

2.1.1 Limites do campo

O campo de jogo consiste em quatro linhas de limite 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 é chamada de "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 do 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 *volleyball*

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

2.1.6 Área de início dos corredores

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

- A.** Se a área de início dos corredores 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.

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

2.1.9 Áreas de penalidade

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

- A.** Cada área é composta por um retângulo 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 em direção ao banco de cada equipe.

2.1.10 Áreas técnicas

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

2.1.11 Posição das bolas

Existem quatro posições das bolas no campo de jogo.

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

2.1.12 A área de jogo

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

- A. Esse retângulo tem:
 - i. 44 metros de largura e 66 metros de comprimento.
- B. A área de jogo deve estar livre de obstáculos e terreno perigoso.
 - i. Nenhum obstáculo específico do torneio, como a mesa dos mesários, pode ser montado dentro da área de jogo.
- C. Durante a partida, a área de jogo é reservada para:
 - i. Os jogadores no elenco ativo das equipes envolvidas.
 - ii. Os árbitros e oficiais designados à 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. Staffs das equipes conforme designado em 1.1.2 Staff da equipe.
- D. Nenhum espectador pode entrar na área de jogo.

2.1.13 Marcações do campo de jogo

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

- A.** Os seguintes devem ser marcados de alguma forma:
 - i. Os limites do campo conforme descrito em 2.1.1.
 - ii. A linha do meio de campo conforme descrito em 2.1.2.
 - iii. As linhas das áreas dos goleiros conforme descrito em 2.1.3.
 - iv. A linha de início do corredor da *volleyball* 2.1.5.
- B.** As seguintes marcações são opcionais, embora recomendadas:
 - i. As linhas dos aros conforme descrito em 2.1.4.
 - ii. A linha de início da área dos corredores conforme descrito em 2.1.6.
 - iii. Os bancos das equipes conforme descrito em 2.1.8.
 - iv. As áreas de penalidade conforme descrito em 2.1.9.
 - v. As posições de bola restantes conforme descrito em 2.1.11.
 - vi. A área de jogo conforme descrito em 2.1.12.
 - vii. A posição dos aros conforme descrito em 2.2.3.
 - a. Essas marcações não devem interferir na estabilidade dos aros.

2.2. Aros

2.2.1 Composição e construção dos aros

- A.** Cada aro deve ser feito de um poste e uma circunferência presa na parte superior. Estes podem ser feitos de qualquer material que não seja metal ou concreto, e não devem ser perigosos para os jogadores.
- B.** Um aro pode ser fixado a uma base para mantê-lo em pé.
 - i. Essa base não deve afetar a altura do aro.
 - ii. Além de fixadores metálicos, a base não deve ser feita de metal duro ou cimento.
- C.** Os aros devem ser independentes e capazes de aguentar o 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 da seguinte forma:
 - i. O aro menor tem entre 89 e 93 centímetros de altura.
 - ii. O aro médio tem entre 135 e 139 centímetros de altura.
 - iii. O aro maior tem entre 181 e 185 centímetros de altura.
- B.** Uma circunferência deve ser fixada no topo de cada poste.
 - i. O diâmetro interno de cada circunferência de aro deve estar entre 81 e 86 centímetros.

2.2.3 Posicionamento dos aros

- A.** Três aros são posicionados em cada linha dos aros.
 - i. O aro maior deve ser colocado no centro da linha dos aros.
 - ii. Os outros dois aros são colocados na linha dos aros, a 2,34 metros de cada lado do aro maior.
 - iii. Para quem estiver olhando para o conjunto de aros da linha do meio de campo, o aro menor deve estar à esquerda e o aro médio deve estar à direita.
- B.** As circunferências devem estar alinhadas com a linha dos aros.

2.3. Bolas do jogo

2.3.1 A *volleyball*

A *volleyball* deve ser:

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

2.3.2 Dodgeballs

As *dodgeballs* devem ser:

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

2.3.3 A flag

A *flag* deve ser:

- A. Uma bola dentro de uma meia.
 - i. A bola deve ter entre 65 e 69 milímetros de diâmetro e pesar entre 55 e 60 gramas (como uma bola de tênis).
 - ii. A *flag* deve ter um comprimento visível e desobstruído entre 25 e 30 centímetros.
 - a. Se a *flag* for fixada na parte externa do shorts, até 5 centímetros da fixação podem ser contados para este comprimento mínimo.
- B. A meia deve ser colocada ou presa no shorts do corredor de *flag* de uma maneira segura e que permita a remoção da meia pelo apanhador.

2.3.4 Bolas danificadas no meio da partida

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

- A. O árbitro principal deve parar a partida imediatamente quando qualquer bola for danificada.
- B. Se uma bola estiver no ar quando for danificada, a bola substituída ou consertada é devolvida ao jogador que estava com a posse por último, exceto a *volleyball* após um 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 está 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 danificada antes que a queimada ou o gol tenha acontecido.
- D.** Se uma *dodgeball* se torna danificada quando estiver acertando um jogador, a queimada vale e a *dodgeball* é considerada morta.
 - i. Se a *dodgeball* for danificada no movimento final de ser agarrada com sucesso, a agarrada é válida.
- E.** Se a *flag* for danificada durante a captura da *flag* (por exemplo, a meia se parte ao meio e o apanhador fica com metade dela), a captura é válida se o apanhador removeu a bola em si de forma limpa.
 - i. Se a *flag* for danificada antes da captura, a captura não deve ser considerada válida.

2.4. Vassouras

2.4.1 Regulamentação das vassouras

Todos os jogadores devem ter uma vassoura. A vassoura:

- A.** Deve consistir de um bastão rígido feito de plástico.
 - i. Este bastão deve ter entre 98 e 102 centímetros de comprimento.
 - ii. Este bastão deve ter um diâmetro externo entre 25 e 35 milímetros.
 - a. Se as extremidades do bastão forem tampadas, as tampas podem exceder ligeiramente os 35 milímetros de diâmetro.
- B.** Não deve ter lascas ou pontas afiadas.
 - i. Se 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 reforçada por materiais adicionais, com as seguintes exceções:
 - i. Fita aderente ou outros materiais adesivos podem ser aplicados em uma única faixa de 20 centímetros ao redor da vassoura.
 - ii. Usar fita de forma sensata para cobrir as extremidades de uma vassoura oca é permitido, e não deve contar como parte da exceção de 20 centímetros.

2.4.2 Vassouras quebradas

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

fazer qualquer jogada.

A. É ilegal iniciar conscientemente uma nova jogada utilizando uma vassoura quebrada.

• **Penalidade: cartão vermelho** — iniciar 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 com antecedência 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 risco para si 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 compridas.

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

2.5.2 Equipamento obrigatório

Enquanto no campo de jogo, cada jogador deve utilizar de maneira apropriada os equipamentos a seguir:

A. Uma testeira colorida, que deve ser utilizada na testa, distinguindo a posição do jogador.

B. Uma camiseta ou regata.

- i. As camisetas dos jogadores da mesma equipe devem ser facilmente identificáveis, com a mesma cor base, e distinguíveis das camisetas da equipe adversária.
- ii. A cor base da camiseta não deve ser amarelo ou dourado.
- iii. O design da camiseta não deve consistir primariamente de listras verticais nas cores preto e branco.

- C.** Algum tipo de vestimenta inferior (como shorts, calças, ou uma saia).
 - i. A cor base da vestimenta inferior não deve ser amarelo ou dourado.
 - ii. Algum tipo de roupa íntima deve ser usada por baixo da vestimenta inferior.
 - D.** Tênis ou chuteiras.
 - i. As travas ou cravos não devem ser afiados.
 - ii. As travas ou cravos feitos inteiramente ou parcialmente de metal devem ser permitidos apenas se as seguintes exigências forem atendidas:
 - a. O local onde acontecerá o jogo tenha explicitamente permitido o uso de cravos de metal.
 - 1. É de responsabilidade do jogador certificar-se de que o local de jogo permite o uso da mesma.
 - b. Os cravos não podem ter rebarbas ou partes afiadas, incluindo partes afiadas criadas pelo uso.
 - c. Os cravos não podem ser maiores que 21 mm.
 - d. A ponta dos cravos deve ter pelo menos 10 mm de diâmetro.
 - e. A base dos cravos deve ter pelo menos 13 mm de diâmetro.
 - f. Os cravos não devem ter projeções externas, exceto por uma logo.
 - 1. A logo não deve se projetar por mais de 0,3 mm da superfície.
 - g. Os cravos devem ser arredondados e lisos, com um raio que não seja menor que 1 mm.
 - E.** Um protetor bucal, que deve:
 - i. Incluir uma placa oclusal (protegendo e separando superfícies de contato).
 - ii. Incluir uma placa labial (protegendo os dentes e estruturas de suporte).
 - iii. Cobrir os dentes posteriores com espessura adequada.
- **Penalidade: cartão azul** — entrar em campo sem utilizar os equipamentos obrigatórios
 - **Penalidade: cartão azul** — retirar intencionalmente um equipamento obrigatório enquanto no campo de jogo

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 para a cabeça, sendo que o mesmo deve ser de uma cor claramente distinguível da testeira.
 - ii. Acessórios para a cabeça que possuem tanto o formato 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 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 (Consulte a regra 2.5.7 Violação acidental de equipamento).

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

2.5.4 Números da camiseta

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

- 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 para determinar o número de um jogador.
 - ii. Se uma equipe é penalizada 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 inelegível 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 no campo de jogo:
 - i. O jogo é parado.
 - ii. O árbitro informa ao jogador que o número em sua camiseta 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 camiseta
 - **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 diâmetro.
 - ii. Passar no "teste da batida", isto é, quando um árbitro bate nele com o nó dos dedos, e o equipamento não deve fazer um som de batida.
 - a. Partes de plástico de caneleiras não devem passar pelo teste da batida, contanto que as caneleiras sejam adequada e completamente cobertas pelas meias do jogador.
 - iii. Dobrar facilmente quando uma força mínima for aplicada.
- B. Cintas — cintas atléticas são permitidas, porém devem seguir os mesmos parâmetros das proteções acima.
 - i. Uma cinta pode incluir componentes duros; no entanto, qualquer plástico duro ou metal deve estar coberto a todo momento durante a partida e, uma vez coberto, deve passar no teste da batida.
 - ii. Se qualquer plástico duro ou metal ficar exposto, o jogador deverá sair do campo de jogo e consertar o problema (Consulte a regra 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 utilizadas para proteger a virilha são permitidas.
 - 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 a menos que seja usado embaixo de um óculos de proteção para que o vidro não fique exposto.
 - ii. Óculos de proteção feitos de metal, como os óculos "enjaulados" de lacrosse, não são permitidos.
 - 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 manguitos, luvas, cintas ou pulseiras de identificação médica feitos para esportes de contato são permitidos a serem utilizados no antebraço.
 - H.** Qualquer equipamento adicional deve ser aprovado pelo árbitro principal antes da partida. Qualquer equipamento que o árbitro determinar como perigoso ou injusto para as equipes não será permitido.
- **Penalidade: cartão azul** — usar equipamento adicional ilegal no jogo

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 por fazer ou não 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 do campo de jogo para corrigir a infração e ser substituído.
 - i. Jogadores não precisam sair do campo de jogo para substituir uma vassoura quebrada.
 - C.** Qualquer jogador requerido a sair do 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 do campo de jogo ao ser informado da infração, ou voltar sem ter corrigido o problema, ele ficará sujeito à penalidade por ignorar uma diretiva 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 do local de jogo

- **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** — alterar ilegalmente um equipamento da partida

2.5.10 Equipamentos proibidos

Os equipamentos a seguir são proibidos e não devem nunca ser utilizados por jogadores 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 à mostra podem usar retentores que são nivelados com a pele e preenchem completamente o piercing.
 - iii. Pulseiras de Identificação Médica que são feitas especificamente para esportes de contato, não devem ser tratadas como joias.
 - iv. Se as joias do jogador não afetarem 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 ser passadas para a bola ou afetá-la.
- **Penalidade: expulsão** — usar joias proibidas
 - **Penalidade: cartão vermelho** — usar equipamento proibido

2.5.11 Exceção da regra de equipamento

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



3. Procedimentos da partida

3. PROCEDIMENTOS DA PARTIDA

3.1. Preliminares

3.1.1 Reunião antes da partida

Antes de qualquer partida, o árbitro principal chama os 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 comparecer à reunião antes do jogo.
 - ii. Representantes adicionais da equipe também podem comparecer à reunião antes da partida.
- B.** Nesse tempo, o árbitro principal deve discutir o seguinte com os representantes das equipes:
 - i. Quaisquer regras específicas do campo.
 - ii. A identidade do corredor de *flag*.
 - iii. Quaisquer jogadores que os oficiais devam ser avisados a respeito da regra de gênero.
 - iv. Qualquer outra preocupação das partes envolvidas que é específica da partida.

3.1.2 Cara ou coroa

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

- A.** O lado deve ser pedido enquanto a moeda estiver no ar pela equipe que viajou mais longe do seu ponto de origem.
- 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 escolher primeiro deverá escolher as duas opções remanescentes.
- C.** As opções para a partida são:
 - i. Qual conjunto de aros defender.
 - ii. Que equipe escolherá primeiro a posição inicial do corredor da *volleyball*.
 - iii. Que equipe escolherá primeiro a posição inicial do corredor da *dodgeball*.
- D.** As equipes devem fazer suas escolhas na ordem definida imediatamente após o cara ou coroa.

3.2. Iniciando a partida

3.2.1 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 alinharem 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 da *volleyball* devem começar na linha de início dos corredores da *volleyball*, e os corredores da *dodgeball* 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 de 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 a menos 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 o 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 (Consulte a regra 2.1.11 Posição das 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 posicionaram. 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 para 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, planas no chão, até a chamada de "brooms up".
- C.** O árbitro principal grita "pronto".
 - i. Os jogadores podem assumir uma posição inicial na chamada de "pronto", mas, ao fazê-lo, a vassoura deve permanecer plana no chão.
- D.** Alguns segundos depois que o árbitro principal chama "pronto", o árbitro principal então chama "brooms up".
 - i. No som do "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".
- E.** Um jogador cometeu uma "queima de largada" se:
 - i. O jogador já levantou sua vassoura do chão no momento da chamada de "brooms up".
 - ii. O jogador se move antecipadamente e toca o chão para além de sua linha de início antes da chamada de "brooms up".

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

3.2.3 Restrições ao 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. 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 tem uma penalidade aplicada a si.
 - v. A bola que lhe está atribuída é revertida.
- **Penalidade: cartão azul** — tocar ilegalmente em uma bola disputada
 - **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 para 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** — mover-se intencionalmente de forma ilegal durante uma parada
- **Penalidade: cartão amarelo** — mover ou pegar intencionalmente 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 reinício do 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 tem efeito 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 *volleyball* estiver morta quando o jogo for recomeçar, ela é dada ao goleiro que estava defendendo.

3.3.3 Reiniciando o jogo

A fim de reiniciar o jogo:

- A.** O árbitro principal indica os jogadores que o jogo esta prestes a ser retomado, mandando os jogadores "remontar!"
- i. Jogadores devem remontar suas vassouras onde elas foram deixadas quando o jogo foi parado.
 - ii. Jogadores devem ficar de pé na chamada para remontar.
 - iii. Jogadores devem cessar todo contato com seus adversários durante uma parada e devem soltar qualquer bola que esteja em posse conjunta.
 - a. Se um jogador tinha um adversário em um wrap legal quando o jogo foi parado, ele mesmo assim deve cessar todo o contato. Antes do apito de reinício do jogo, o jogador pode escolher se mover para qualquer lado do jogador que estava recebendo o wrap anteriormente e reiniciar com o contato.
 1. O jogador deve permanecer a, no máximo, 1 metro de seu adversário.
 2. Se o jogador que estava levando wrap não retomar o jogo com a posse de bola, ou se um cartão ou penalidade de reversão for dado contra a equipe do jogador que estava aplicando wrap no momento da parada, o jogador não poderá se movimentar em torno de seu oponente e reiniciar com o contato.
 - b. Se dois ou mais jogadores no chão estavam segurando a mesma bola no momento em que o jogo foi parado, eles podem voltar a segurar a bola antes do reinício do jogo.
 1. Eles não precisam segurá-la da mesma forma que o faziam quando o jogo foi parado, mas eles não devem impedir que outros jogadores envolvidos possam igualmente segurar a bola.
 - iv. Enquanto se preparam para o reinício do jogo, jogadores podem:
 - a. Inclinarem-se em direção a uma bola solta, mas não devem colocar nenhuma parte de seu corpo ou equipamento diretamente sobre a bola, a menos que seja impossível de não fazê-lo.

- b. inclinar-se em direção e esticar os braços ao redor de seus adversários para preparar para um contato após o apito, mas não devem encostar em seu adversário.
- v. Os jogadores podem se reposicionar para se prepararem para o reinício, mas não devem cometer um falso reinício.
 - a. É um falso reinício se um jogador fizer alguma das seguintes ações antes do apito para reiniciar:
 - 1. Iniciar o movimento de um lançamento.
 - 2. Iniciar um novo contato.
 - 3. Começar a se mover do seu lugar.
 - 4. Tentar afetar diretamente uma bola que o jogador não tem posse exclusiva.
 - 5. Mover-se sobre uma bola solta e que não está em posse de ninguém.
 - b. Se houver um falso reinício, o jogo permanece parado, e qualquer jogador que se mexeu é reposicionado em seu local original.
 - c. O primeiro falso reinício de uma parada resultará em um aviso a todos os jogadores em campo.
 - 1. Qualquer falso reinício 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 retoma o tempo da partida e todos os outros relógios.

• **Penalidade: volta aos aros** — segundo falso reinício

3.3.4 Tempos técnicos

A. Há duas formas de solicitar 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 19 minutos de tempo de jogo. 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 19 minutos de tempo da partida.
 - b. O árbitro deve verificar rapidamente o campo por qualquer jogo ativo, incluindo jogos envolvendo batedores ou *dodgeballs*, antes de conceder este tipo de parada.
- iii. O tempo técnico será negado se nenhuma destas condições for cumprida.
 - a. Se o tempo técnico não for concedido, o árbitro deve negar explicitamente o pedido.

- iv. Cada equipe pode solicitar apenas um tempo técnico em cada partida.
- v. Uma penalidade para um pedido de tempo técnico ilegal só será aplicada se o pedido for intencionalmente ilegal ou se o 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 adequadamente solicitado:

- i. Se o jogo não estiver parado, o árbitro principal deve parar o jogo.
- ii. O árbitro principal informará ao mesário de placar que um tempo técnico foi chamado.
- iii. Uma vez concluídos todos os procedimentos de parada aplicáveis na regra 3.3.2, começa o tempo técnico de um minuto.
- iv. O 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 reinício padrão (Consulte a regra 3.3.3 Reiniciando o jogo).
 - a. Qualquer jogador que não esteja montado em sua vassoura no apito de reinício é considerado desmontado.

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

3.3.5 Paradas para hidratação

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

A. Quando em uso, paradas para hidratação devem ser aplicadas quando o relógio da partida alcançar 15 minutos, 25 minutos, e, posteriormente, a cada 5 minutos.

- i. Se um time está a um gol do placar alvo quando uma parada para hidratação seria chamada, o árbitro principal deve verbalmente anunciar que não fará a parada para hidratação ao invés de parar a partida.
 - a. Se uma parada para hidratação for pulada por este motivo, a próxima parada para hidratação não deve ser pulada e pode ser estendida a, até, 4 minutos, a critério do árbitro principal.

B. A cada parada para hidratação, o árbitro principal deve parar o jogo ao final da jogada que está em progresso quando o tempo alvo é atingido.

- i. Se a *volleyball* estiver morta quando o tempo alvo for atingido, o árbitro principal deve parar o jogo imediatamente.

ii. Se o jogo parar por qualquer outra razão antes do final da jogada, a parada para hidratação deve ocorrer em extensão a esta parada.

- C.** A primeira parada para hidratação deve durar 4 minutos. Outras paradas para hidratação devem durar 2 minutos.
- D.** Se o índice de calor e as informações relativas à umidade hora a hora não estiverem razoavelmente disponíveis para o diretor do evento, pode ser usada a "sensação térmica" ou outra métrica similar. Se usada, a "sensação térmica" de 32 °C ou mais durante o evento, é obrigatório o uso das paradas para hidratação.

3.4. Controlando o tempo da partida

3.4.1 Tempo da partida

O tempo da partida é medido a partir do som de "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 reiniciado.

3.4.2 Seeker floor

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

- A.** O seeker floor deve ser medido pelo tempo da partida
- B.** Durante o seeker floor, não há apanhadores em jogo.
- C.** Um apanhador de cada equipe deve se apresentar ao mesário de tempo na marca de 19 minutos, ou antes, 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 para o mesário de tempo antes da marca de 19 minutos de tempo de jogo. Entretanto, cada apanhador inicial das equipes para o jogo deve ser checado pelo mesário de tempo e ser liberado para o campo 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 de *flag* deve entrar na área de jogo entre as marcas de 19 e 20 minutos de tempo da partida.
- E. No final do seeker floor, o mesário de tempo libera os apanhadores de suas respectivas áreas de penalidade.

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

3.5. Encerrando a partida e prorrogação

3.5.1 Determinando a captura da *flag*

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

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

3.5.2 Prosseguindo para a prorrogação

Quando uma partida prossegue para a prorrogação:

- A. O corredor de *flag* 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 no campo jogo que não seja o goleiro. Ele cumprirá o tempo restante da penalidade naquela posição e o novo apanhador retornará para o banco como um substituto.
- C. Todos os outros jogadores permanecem onde estão durante a parada.
- D. O placar alvo é estabelecido somando 30 pontos à pontuação da equipe que não capturou a *flag*.
- E. O árbitro principal anuncia a pontuação atual e o placar alvo.
- F. A jogada é retomada seguindo o procedimento padrão. (Consulte a regra 3.3.3 Reiniciando o jogo).

3.5.3 Atingindo 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 questões pendentes, ou penalidades a serem aplicadas, o árbitro principal deve apitar três silvos longos para indicar o fim da partida.
- C.** A equipe que alcançou o placar alvo ganha.

3.5.4 Desistindo durante a prorrogação

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

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

3.6. Forfeits

3.6.1 Declarando um forfait

- A.** O árbitro principal deve declarar forfait em uma partida quando:
 - i. O capitão representante de uma equipe oficialmente requisitar um forfait.
 - ii. Uma equipe se recusa a retomar uma partida suspensa sem entrar em acordo com o seu oponente ou com o diretor do torneio.
 - iii. Uma penalidade de forfait é aplicada.

- B.** Uma partida pode ser declarada como 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 podem 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 movidas 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 qual equipe tem a posse de cada bola da partida.
 - i. Bolas soltas, exceto a *flag*, serão atribuídas às equipes com base em qual equipe o 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 uma bola, a menos que:
 - 1. A bola esteja claramente guardada por um batedor com posse da *dodgeball*.
 - 2. A posição de um batedor fosse usada para atribuir duas bolas diferentes.
 - b. Não mais do que duas *dodgeballs* podem ser atribuídas para uma mesma equipe.
 - c. Se ambos os batedores de uma equipe estiverem na área de penalidade, ainda lhes será atribuída pelo menos uma *dodgeball*.
- C.** As partidas suspensas devem ser retomadas o mais rápido possível, depois que for seguro retomá-las.

3.7.2 Retomando uma partida suspensa

- A.** Se algum dos oficiais originais da partida estiver indisponível, o diretor do torneio ou o árbitro principal deverá substituí-lo.
- 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

durante a suspensão.

- 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 será tratada como uma penalidade para um substituto, e o capitão representante pode escolher a posição na qual a penalidade será cumprida.
- C.** Todos os jogadores que estiverem no campo de jogo para o recomeço do jogo devem estar em pé em qualquer lugar da sua respectiva área do goleiro.
- i. As equipes devem tomar posse das bolas que possuíam ou que lhes foram atribuídas quando a partida foi suspensa.
 - ii. Caso uma equipe tenha os dois batedores na área de penalidade, sua *dodgeball* será colocada ao lado de seu aro central.
- D.** Se a suspensão ocorreu após 19 minutos e antes da *flag* ter sido capturada legalmente, o corredor de *flag* deve entrar no campo de jogo antes da partida ser retomada.
- i. Se os apanhadores ainda não tiverem sido liberados, um apanhador de cada equipe deve se apresentar para o mesário de placar antes do recomeço da partida.
 - ii. Quaisquer handicaps do corredor de *flag*, que foram implementadas antes da suspensão, ainda estão em vigor quando a partida retornar.
- E.** O árbitro principal verifica se ambas as equipes e todos os oficiais estão prontos.
- F.** O árbitro fala "pronto"
- G.** Alguns segundos depois, o árbitro principal apita um silvo curto. Neste silvo:
- i. O jogo é retomado.
 - ii. O mesário de tempo retoma o tempo da partida e todos os outros relógios.
- H.** É uma queima de largada se um jogador tocar o chão na frente da linha da sua área do goleiro entre a chamada de "pronto" 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 como 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 como abandonada.
 - i. Se uma ou ambas as equipes se recusarem a retornar à partida sem o acordo da equipe adversária e do diretor do torneio, será considerado que a equipe deu, ou as equipes deram, forfait na partida.



4. Pontuando

4. PONTUANDO

4.1. Fazendo um gol

4.1.1 Gol válido

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

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

4.1.2 Gol técnico

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

pelo lado de onde a *volleyball* sairia.

- ii. Um jogador dentro da sua própria área do goleiro, que não seja o goleiro, toca a *volleyball*, enquanto ela está passando por um aro, com uma parte de si ou de seu equipamento que está posicionado no lado oposto do aro de onde a *volleyball* entrou e não está atravessando esse aro.

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

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

4.2. Recomeçando após um gol

4.2.1 Volleyball morta

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

- A.** Qualquer jogador da equipe do goleiro que estava defendendo pode carregar ou passar a *volleyball* morta para o goleiro na sua própria área do goleiro, mas não pode interagir de outra forma com a *volleyball* morta.

- i. Os substitutos podem passar a *volleyball* 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 *volleyball* 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 *volleyball* 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 *volleyball*.

- D.** O goleiro anteriormente na defesa pode solicitar que o árbitro entregue a *volleyball*.

- E.** Se uma penalidade reverte a *volleyball* morta para a equipe que estava atacando, a *volleyball* se torna viva no recomeço, após a reversão.

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

4.2.2 Recomeço com o goleiro

Se o goleiro anteriormente na defesa for a primeira pessoa a ter a posse da *volleyball* morta após a confirmação de um gol, ela se torna viva, recomeçando o jogo da *volleyball*, uma vez que o goleiro tenha a posse dela em qualquer parte da sua metade do campo de jogo.

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

4.3. Aros quebrados ou caídos

4.3.1 Pontuando através de um aro deslocado

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

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

4.3.2 Procedimento de aro deslocado

Quando o aro está deslocado, a jogada geralmente continua.

- A.** Se um aro está deslocado e uma das seguintes situações ocorre, a partida deve ser interrompida.
 - i. Um aro quebrado representa uma ameaça para a segurança dos jogadores.
 - ii. Um aro quebrado requer peças extras ou um tempo longo incomum para consertá-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.** Todo aro deslocado deve ser restabelecido a sua posição apropriada durante qualquer parada.
- C.** Se a jogada não é interrompida por um aro deslocado, ele deve ser consertado enquanto a jogada acontece longe da área.
- D.** O portador da *volleyball* pode requisitar que a partida seja interrompida para consertar o aro adversário que estiver deslocado se o portador da *volleyball* estiver no seu próprio campo da área de jogo e não estiver em contato com nenhum jogador oponente.

4.3.3 Deslocando, girando e reposicionando os aros

- A.** Os jogadores não podem reposicionar os aros deslocados de seu oponente enquanto sua equipe é a que está atacando.
 - B.** Os jogadores não podem de forma imprudente ou repetida deslocar os aros.
 - i. Esta regra não se aplica nos seguintes casos:
 - a. Um aro é deslocado por uma bola lançada.
 - b. Um jogador da *volleyball* atacando desloca um aro enquanto tenta uma pontuação contestada.
 - c. Um jogador desloca um aro em resultado de sua própria interação física com um jogador oponente.
 - ii. Se um jogador ilegalmente deslocar um 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 *volleyball* irá passar através dele.
- **Penalidade: cartão azul** — reposicionar ilegalmente um aro do adversário

- **Penalidade: cartão azul** — deslocar repetidamente os aros sem intenção
- **Penalidade: cartão amarelo** — deslocar um aro imprudentemente
- **Penalidade: cartão vermelho** — deslocar um aro intencionalmente
- **Penalidade: cartão vermelho** — mover ou alterar o aro para afetar se uma *volleyball* irá passar através dele

4.4. Determinando a captura da *flag*

4.4.1 Determinando a captura da *flag*

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

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

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

4.4.2 Sinalizando a captura

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

4.4.3 Jogadas quase simultâneas

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



5. Dodgeballs e efeito queimada

5. DODGEBALLS E EFEITO QUEIMADA

5.1. Montado na vassoura

5.1.1 Montar na vassoura

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

- A. Para montar na 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 casos ocorra:
 - i. Sua vassoura (ou braço que estiver segurando a vassoura) não cruze mais o espaço entre as pernas do jogador.
 - ii. O jogador perca o contato com sua vassoura.
 - iii. Sua vassoura esteja plana no chão sem que a mão do jogador esteja debaixo da vassoura.

5.1.2 Desmontar

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

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

5.2. Efeito queimada

5.2.1 Ser queimado

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

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

5.2.2 Dodgeball viva

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

A. Para estar viva, uma *dodgeball*:

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

B. Qualquer *dodgeball* que não esteja viva é considerada "morta".

5.2.3 Dodgeballs seguradas

- A.** Um batedor não pode tentar enganar um oponente tocando-o com uma *dodgeball* segurada.
- i. Contatos acidentais com uma *dodgeball* segurada não devem ser penalizados.

- **Penalidade: cartão azul** — tocar ilegalmente um oponente com uma *dodgeball* segurada

5.2.4 Fogo amigo

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

5.2.5 Chamadas de salvo

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

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

- **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar deliberadamente estar queimado.

5.2.6 Queimadas na cabeça

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

- A.** A legalidade das queimadas na cabeça está sujeita às seguintes diretrizes, em ordem de precedência:
 - i. Uma queimada na cabeça é legal se qualquer um dos seguintes casos se aplicar:
 - a. O jogador atingido muda a velocidade ou direção de sua cabeça depois que o batedor começa o movimento final da tentativa de queimada e, como resultado, coloca sua cabeça na trajetória da *dodgeball*.
 - b. Acerta de raspão ou faz contato com a cabeça com uma força insignificante.
 - c. É propelida sem uso de força excessiva quando o jogador adversário está a aproximadamente 5 metros, ou se o jogador acertado está mais distante que isso.
 - ii. Uma queimada na cabeça é ilegal quando não for considerada legal pela regra 5.2.6.A.i. e qualquer dos seguintes casos se aplique:
 - a. É feita com o uso de força excessiva (ver A Definições).
 - b. É feita em um artilheiro sem a *volleyball* ou em um apanhador.
 - c. É provável que ela empurre a cabeça de um jogador para o chão.
 - d. Faz contato com a parte de trás da cabeça do jogador atingido.
 - 1. A parte de trás da cabeça de um jogador é definida pelo espaço entre as orelhas e o centro do pescoço.

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

5.3. Procedimento de queimada

5.3.1 Procedimento de queimada

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

- A.** Imediatamente abrir mão 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 (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).

- ii. Uma *dodgeball* solta dessa forma está morta.
- iii. Uma *volleyball* solta dessa forma é não pontuável.

B. Tocar em um de seus próprios aros.

- i. O jogador deve tocar na circunferência do aro ou no poste, não na base do aro.
- ii. O jogador deve tocar no aro com alguma parte de seu corpo, não com a vassoura.

C. Remontar na vassoura antes de sair da imediação dos aros.

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

5.3.2 Jogadores queimados

Jogadores queimados não devem interagir com o jogo e portanto devem:

A. Não fazer jogadas.

B. Não propelir ou, de outra forma, jogar com qualquer bola da partida, fora casos de movimento natural (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).

- i. Se o jogador propelir uma bola de forma ilegal, imediatamente após o jogador ser queimado, isso será julgado como uma violação de movimento natural.

C. Soltar qualquer bola que estiver em sua posse no momento.

D. Esforçar-se para evitar interações com outros jogadores.

E. Não ser substituído enquanto o jogo estiver em andamento.

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

5.3.3 Fazer contato como um jogador queimado

A. Um jogador queimado não pode iniciar nenhum contato físico, exceto um contato acidental.

- i. Se um jogador estiver no movimento final para fazer um contato antes de ser queimado, ele pode completar o movimento se o mesmo não puder ser efetivamente

interrompido.

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

5.3.4 Queimada despercebida

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

- A.** O árbitro deve informar verbal e visualmente ao jogador que ele foi queimado.
- B.** O árbitro pode interromper o jogo para informar ao 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 afetar o jogo sem saber que desmontou ou foi queimado, ele será penalizado por afetar o jogo enquanto despercebidamente queimado.
- i. Se o jogador fizer 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 estará sujeito a esta penalidade por essa propulsão (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).
- **Penalidade: cartão azul** — afetando a jogada enquanto queimado de forma não intencional

5.4. Redirecionando e agarrando *dodgeballs* vivas

5.4.1 Bloqueando e rebatendo *dodgeballs*

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

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

5.4.2 Golpeando *dodgeballs*

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

- A.** Batedores geralmente podem golpear ou fazer qualquer tentativa para alterar o curso de uma *dodgeball* viva.
 - i. Um batedor acertado não pode golpear nenhuma *dodgeball*, exceto como parte de uma tentativa de agarrá-la (Consulte a regra 5.4.3 Batedor atingido).
 - ii. Um batedor que está em posse de uma *dodgeball* não pode golpear outra *dodgeball*.
 - a. Essa regra não proíbe rebater uma *dodgeball* viva com uma *dodgeball* segurada (Consulte a regra 5.4.1 Bloqueando e rebatendo *dodgeballs*).
 - iii. Se a *dodgeball* já estava viva, permanece viva para a equipe original.
 - a. Se a equipe adversária fez a *dodgeball* viva, o batedor que golpeou a *dodgeball* se torna um batedor atingido.

- B.** Artilheiros e apanhadores não podem golpear *dodgeballs* em nenhum momento.
 - i. Essa regra não proíbe rebater uma *dodgeball* viva segurando uma *volleyball* (Consulte a regra 5.4.1 Bloqueando e rebatendo *dodgeballs*).
 - ii. Essa regra não proíbe proteger alguém (Consulte a regra 7.1.2 Interações com bolas de outra posição).
 - C.** Se um jogador está repetidamente rebatendo *dodgeballs* de forma ilegal, a chamada não pode ser de sem dano sem falta.
- **Penalidade: cartão azul** — rebatida ilegal de *dodgeball*

5.4.3 Batedor atingido

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

- A.** Um batedor atingido é incapaz de fazer uma *dodgeball* viva.
 - B.** Um batedor atingido deve imediatamente soltar qualquer *dodgeball* que estiver segurando.
 - i. O jogador não deve passar, lançar, rolar ou chutar a *dodgeball*, a menos que seja para completar um movimento natural já iniciado (Consulte a regra 5.6.2 Condições do movimento natural).
 - ii. Falhar em soltar a *dodgeball* é uma violação de batedor atingido.
 - C.** O batedor atingido deve tentar agarrar a *dodgeball* viva que o atingiu ou seguir imediatamente o procedimento de queimada.
 - i. É permitido ao batedor propelar a *dodgeball* para mais longe no ar no processo de tentar agarrá-la.
 - ii. Após atingido, qualquer tentativa intencional do batedor atingido para mudar a direção de alguma *dodgeball*, de maneira que não seja na tentativa de agarrar a *dodgeball* que o atingiu, é uma violação de batedor atingido.
 - D.** Se um batedor atingido fizer qualquer ação além das descritas nessa regra, ele estará sujeito as mesmas regras e penalidades pelas ações de um jogador queimado.
 - E.** Se um batedor atingido agarrar a *dodgeball* antes que ela se torne morta, esse batedor não estará sujeito ao efeito queimada.
 - i. Um batedor atingido ainda pode sofrer o efeito queimada de todas as *dodgeballs* vivas propelidas por adversários que o acertarem enquanto ele é um batedor atingido a menos que ele agarre essas *dodgeballs* antes que se tornem mortas.
 - F.** Um batedor atingido que falhe em agarrar a *dodgeball* antes que ela se torne morta está queimado e deve imediatamente iniciar o procedimento de queimada.
- **Penalidade: cartão azul** — violação de batedor atingido

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

5.5.1 A terceira *dodgeball*

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

- A. Esta bola permanece como terceira *dodgeball* até que ocorra uma das seguintes situações:
 - i. A equipe em posse da *dodgeball* faça uma tentativa razoável de queimada.
 - ii. A equipe em posse perde uma *dodgeball* diretamente devido às ações de um jogador adversário.
 - iii. A equipe sem uma *dodgeball* ganha a posse de qualquer *dodgeball*.
- B. Jogadores da equipe em posse da *dodgeball* não podem cometer interferência na terceira *dodgeball*.
 - i. É uma interferência na terceira *dodgeball* quando:
 - a. Um jogador da equipe em posse de duas *dodgeballs* toma posse ou, de qualquer forma, tente mover a terceira *dodgeball*.
 - b. Um jogador da equipe em posse de duas *dodgeballs* impede ou atrasa a outra equipe de pegar a terceira *dodgeball* movendo-se de forma contínua ou intencional em seu caminho.
 - ii. As duas *dodgeballs* revertidas pela interferência na terceira *dodgeball* são escolhidas a critério do árbitro, mas geralmente deve incluir a terceira *dodgeball*.
 - iii. A jogada deve ser parada a fim de aplicar a penalidade por interferência com a terceira *dodgeball*.
 - a. Os oficiais podem atrasar a parada em uma situação de vantagem ou penalidade atrasada, conforme apropriado.

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

5.5.2 Imunidade à queimada

Quando existir uma terceira *dodgeball*, um batedor da equipe sem *dodgeball* pode levantar uma mão sobre seu ombro, com o punho fechado, para pedir imunidade à queimada por *dodgeballs* vivas.

- A. É um pedido de imunidade impróprio se um jogador reivindicar imunidade quando a equipe adversária tem duas *dodgeballs*, exceto se:
 - i. A *dodgeball* remanescente ainda está viva.

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

5.5.3 Limitações da imunidade

Após pedir imunidade legalmente:

- A.** O batedor deve direta e imediatamente agir para ganhar a posse da terceira *dodgeball*.
 - i. O batedor pode se aproximar da bola por qualquer direção que preferir.
 - ii. Fazer qualquer outra ação enquanto imune é uma violação de imunidade.
- B.** O batedor mantém as limitações acima até que ocorra um dos seguintes
 - i. Não existe mais uma terceira *dodgeball*
 - a. Se o status da terceira *dodgeball* mudar, o batedor imune perde imediatamente a imunidade e deve abaixar a mão.

- ii. O batedor se torna queimado.
- iii. Outra *dodgeball* fica sem posse.
 - a. O jogador deve desistir da sua imunidade para tentar ganhar a posse da nova *dodgeball* sem posse.
 - b. Se o jogador escolher manter a imunidade, ele deve continuar sua tentativa de ganhar a posse da terceira *dodgeball*.

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

5.6. Movimento natural

5.6.1 Movimento natural

Quando um 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 um movimento seja chamado de natural ao 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.** Uma *dodgeball* liberada ao completar o movimento natural é considerada morta.
- D.** Para o uso desta regra, um batedor atingido é tratado como queimado.

• **Penalidade: reversão** — violação não intencional de movimento natural

• **Penalidade: cartão amarelo** — violação intencional de movimento natural

5.6.3 Volleyball não pontuável

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

pontuável.

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



6. Contato físico e interações

6. CONTATO FÍSICO E INTERAÇÕES

6.1. Interações Gerais

6.1.1 Contato físico ilegal

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

- A. Contato intencional com um jogador de outra posição.
- B. Contato intencional com o corredor de *flag*, exceto para 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 em um adversário na região dos joelhos ou abaixo.
- 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. Levantar intencionalmente ou continuar a segurar outro jogador fora do chão, seja um adversário ou um colega de equipe.
- K. Segurar a vassoura ou a roupa de um oponente.
- L. Tentar roubar a *volleyball*, ou entrar em contato, ou interagir de outra forma com um goleiro adversário protegido que está com posse exclusiva da *volleyball* (Consulte a regra 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 como 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 com os mesmos.
 - 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 disputar. As seguintes regras se aplicam:

- A.** Um jogador deve não chutar nenhum adversário.

- 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 considerado falta nesta regra.
- **Penalidade: cartão amarelo** — chute perigoso
 - **Penalidade: cartão amarelo** — chutar um oponente
 - **Penalidade: cartão vermelho** — chute ilegal, violento ou grave

6.1.4 Carrinhos e mergulhos

Os jogadores podem dar carrinhos ou mergulhos. Entretanto, 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 se dirigindo a uma bola não é considerado como dando um carrinho ou mergulho.
 - D.** Mergulhos ou carrinhos que não violem as condições citadas acima (ex: em movimento ombro a ombro) e que não sejam imprudentes, perigosos, ou de qualquer outra forma ilegais são considerados legais.
- **Penalidade: penalidade de contato padrão** — carrinho ilegal
 - **Penalidade: penalidade de contato padrão** — mergulho ilegal

6.1.5 Saltar sobre um oponente

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

- A.** É ilegal que um jogador salte ou tente saltar sobre uma pessoa que não esteja fazendo contato com o chão com qualquer parte do corpo que não sejam seus pés.
 - i. Se o jogador foi forçado a saltar de forma ilegal sobre um oponente, por conta de um movimento inesperado da pessoa, de forma a evitar um contato mais perigoso, o salto não deve ser penalizado.

- B.** Se um jogador pula sobre uma pessoa para ultrapassá-la, incluindo mas não se limitando a tentar lançar uma bola ou capturar a *flag*, e essa pessoa volta ao chão mas não ultrapassa o oponente, esse movimento não deverá ser classificado como um salto sobre um oponente.
 - i. Se um jogador tentar pular ou mergulhar completamente sobre uma pessoa e falhar, o movimento deverá ser classificado como tentativa de salto sobre o oponente.
 - C.** Se um jogador pular sem tentar saltar sobre o oponente mas cair sobre outra pessoa devido a um contato recebido enquanto estava no ar, o movimento não deverá ser classificado como um salto sobre o oponente.
- **Penalidade: cartão amarelo** — saltar ou tentar saltar sobre um oponente de forma ilegal
 - **Penalidade: cartão vermelho** — saltar sobre um oponente de forma violenta ou grave

6.1.6 Contato através de um colega de equipe

- A.** É ilegal que qualquer jogador faça um 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 de qualquer adversário.
- 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 tentativas 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 como não acidental.

- **Penalidade: cartão amarelo** — contato ilegal com um receptor indefeso
- **Penalidade: cartão vermelho** — aplicar carga em um receptor indefeso
- **Penalidade: cartão vermelho** — aplicar 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.
- B.** Um jogador não deve cortar ou socar a bola para tentar roubá-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 roubada de bola

6.1.9 Ponto inicial de contato

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

- 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 de frente para este 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.** Se o jogador que inicia o contato tiver ambos os pés plantados no chão e sem movimento substancial para a frente, ele pode iniciar o contato por trás com um jogador em

posse de uma bola.

- i. O jogador que inicia o contato pode pisar para frente com o objetivo de iniciar o contato mas deve iniciar o contato antes que ambos os pés sejam removidos do lugar em que foram inicialmente plantados.
- C.** Se um jogador iniciar o contato ao virar as costas para o adversário, o oponente pode continuar o contato sem que haja falta.
- D.** Se um jogador girar ou virar-se instantes antes do contato, fazendo com que o oponente inicie um contato por trás, não há falta de contato por trás considerando que o jogador iniciando o contato não tenha tido tempo o suficiente para reagir ao giro e evitar o contato.
- E.** 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.

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

6.1.10 Contato limitado por trás

- A.** É legal colocar uma ou ambas as mãos em um 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 em 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 dos outros.

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

6.1.13 Contato grave

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

- 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.** Deliberadamente lesionar ou tentar lesionar qualquer pessoa usando o próprio corpo ou qualquer equipamento, incluindo as bolas.
 - C.** Agredir ou tentar agredir outra pessoa incluindo, mas não se limitando, a intencionalmente dar uma joelhada, cotovelada ou cabeçada em um 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 de *flag*.
 - F.** Aplicar carga em um receptor indefeso (Consulte a regra 6.1.7 Receptor Indefeso).
 - G.** Aplicar tackle em um receptor indefeso (Consulte a regra 6.1.7 Receptor Indefeso).
- **Penalidade: expulsão** — contato ilegal grave contra um colega de equipe
 - **Penalidade: cartão vermelho** — contato ilegal grave contra um oponente, espectador, oficial ou staff do torneio

6.2. Contatos específicos

6.2.1 Parede

Uma parede consiste em aplicar força em um oponente usando partes do corpo que não sejam os braços ou mãos não colados ao torso, onde qualquer força significativa do

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

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

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

6.2.2 Empurrar

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

- A. Apenas um braço pode ser usado para empurrar.
- B. É ilegal empurrar usando a ponta do cotovelo.
- C. É ilegal empurrar se o contato for iniciado por trás (Consulte a regra 6.1.9 Ponto inicial de contato).
- D. É ilegal empurrar diretamente 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 em um oponente usando partes do corpo que não sejam braços ou mãos não colados ao torso, exceto em casos de parede.

- A. É ilegal aplicar carga usando a cabeça, pernas ou pés.
- B. É ilegal aplicar carga em um adversário que não tenha posse total e exclusiva de uma bola, a menos que o 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 ambos os pés de um jogador aplicando carga estejam completamente fora do 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 uma carga se o contato for iniciado por trás (Consulte a regra 6.1.9 Ponto inicial de contato).

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

6.2.4 Aplicando wrap

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

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

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

6.3. Apanhadores e o corredor de *flag*

6.3.1 Interações do apanhador com o corredor de *flag*

Embora se apliquem aos apanhadores as regras de interação e contato com relação às interações entre si próprios, regras diferentes se aplicam às interações com o corredor de *flag*.

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

- ix. Realizar contato ilegal grave com o corredor de *flag* (Consulte a regra 6.1.13 Contato grave).
 - C. Se os braços do corredor de *flag* estiverem junto ao corpo, eles devem ser tratados como parte do torso.
- **Penalidade: penalidade de contato padrão** — interação ilegal com o corredor de *flag*

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 essas 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 do jogador envolvido na interação.
- F. Se o árbitro julgar que não houve tempo razoável para o jogador se esquivar, a interação deve ser considerada acidental e não deve ser penalizada.
 - i. Esta disposição não deve ser considerada se fosse razoável esperar que o jogador faltoso estivesse ciente ou tenha atuado para garantir que não tivesse conhecimento do jogador oponente com quem interagiu.

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

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

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

6.4.2 Interações com jogadores queimados

A. É ilegal que qualquer jogador intencionalmente tente 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 oponente queimado.

ii. Jogadores queimados devem realizar todos os esforços possíveis 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 grave com um jogador queimado

6.5. Comportamento antidesportivo

6.5.1 Conduta antidesportiva

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

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

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

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

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

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

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

6.5.2 Conduta antidesportiva interna

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

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

- Usado repetido de linguagem vulgar ou explícita
- Grave.

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 grave

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 grave e evidentemente trapacear.

- 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 uma falta.

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



7. Limites e bolas

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. Isso inclui quando um jogador é o único em contato com a bola durante um chute.
 - i. Golpear uma bola da mão do oponente ou no ar não é considerado posse.
 - a. Golpear uma 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 duas *dodgeballs* se estiver no processo de pegar uma *dodgeball* viva propelida por um oponente.
 - a. Neste cenário, o batedor deve imediatamente largar uma das duas *dodgeballs* para evitar penalidade.
 - C.** Jogadores podem chutar qualquer bola que eles possam possuir legalmente, com exceção da *flag*.
 - D.** Jogadores não podem utilizar uma bola associada à sua posição para simular ações de uma bola de outra posição.
 - E.** Jogadores não podem usar a bola de sua posição para interagir intencionalmente com o corredor de *flag*.
- **Penalidade: cartão azul** — usar ilegalmente uma bola de sua própria posição
 - **Penalidade: cartão amarelo** — usar uma bola para interagir intencionalmente com o corredor de *flag*

7.1.2 Interações com bolas de outra posição

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

- A.** Qualquer jogador montado que não joga com a *volleyball* deve realizar toda e qualquer

ação razoável para evitar contato com uma *volleyball* propelida.

- i. É uma falha em evitar uma *volleyball* propelida se o jogador deve desviar dela e é acertado pela *volleyball*.
 - a. É uma falha menor em evitar uma *volleyball* propelida se o jogador tentar evitar e falhar, mas a jogada não for afetada.
 - b. Mover-se intencionalmente ou permanecer no caminho da *volleyball* para bloqueá-la é uma interferência de bola entre posições.
 - c. Se a falha não intencional de um jogador em evitar que a *volleyball* propelida a impeça diretamente de pontuar, ele deverá ser penalizado por bloquear ilegalmente sem intenção uma *volleyball* propelida de pontuar.
- ii. Um batedor no caminho de uma *volleyball* pode tentar propelir a *dodgeball* na *volleyball* para desviá-la. Entretanto, ele ainda é penalizado se for atingido pela *volleyball*.
- iii. Um jogador que não vê a *volleyball* na sua direção 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 *volleyball* em sua direção não será penalizado por falhar em evitá-la.

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

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

- C. Jogadores podem possuir uma *volleyball* morta para devolver ao goleiro depois que um gol for marcado (Consulte a regra 4.2.1 *Volleyball* morta).
 - D. Qualquer outra interação intencional com uma bola não associada a sua própria posição é um interferência de bola entre posições.
 - E. Atuar de forma não intencional e ilegal em uma bola não associada a sua própria posição de maneira que afete significativamente a posição ou a trajetória dessa bola é uma interferência de bola entre posições acidental.
 - F. Bloquear um gol intencionalmente cometendo uma interferência de bola entre posições é um bloqueio de pontuação ilegal e intencional.
- **Penalidade: volta aos aros** — falha menor em evitar uma *volleyball* propelida
 - **Penalidade: reversão** — interferência de bola entre posições acidental
 - **Penalidade: cartão azul** — falha em evitar uma *volleyball* propelida
 - **Penalidade: cartão azul** — rebatida ilegal de *dodgeball*
 - **Penalidade: cartão azul** — proteção ilegal
 - **Penalidade: cartão amarelo** — interferência de bola entre posições
 - **Penalidade: cartão amarelo** — bloquear ilegalmente de maneira não intencional uma *volleyball* propelida de pontuar
 - **Penalidade: cartão vermelho** — bloquear ilegalmente e de maneira intencional um gol

7.1.3 Interferência de jogadores substitutos e queimados

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

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

7.1.4 Dodgeball vs volleyball

- 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 *dodgeballs* em uma *volleyball* viva.
 - ii. Artilheiros podem usar uma *volleyball* segurada ou propelida para acertar ou desviar uma *dodgeball* feita viva por um oponente. (Consulte a regra 5.4.1 Bloqueando e rebatendo *dodgeballs*)
 - a. Se o árbitro determinar que o jogador não estava razoavelmente ciente de que a *dodgeball* no ar estava morta ou foi feita viva pelo seu próprio colega 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 *volleyball*, os jogadores adversários não podem entrar em contato, interagir ou tentar roubar a *volleyball* do goleiro (Consulte a regra 6.1.1 Contato físico ilegal).
 - a. A posse exclusiva da *volleyball* deve ser estabelecida antes que esta imunidade ao contato entre em vigor.
 - ii. Um goleiro protegido é imune à queimada.
 - a. Não há penalidade para batedores que arremessem uma *dodegball* em jogadores imunes.
- B.** Uma vez que qualquer jogador da equipe do goleiro tenha posse da *volleyball* fora da própria 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 a posse da *volleyball* no início da partida.
 - ii. Um jogador dessa equipe ganha posse da *volleyball* durante o avanço da equipe adversária, terminando assim o avanço da equipe adversária.
 - iii. Um jogador dessa equipe torna a *volleyball* viva depois de um gol válido.
- B.** Um avanço acaba para uma equipe quando uma das seguintes situações ocorre:
 - i. A equipe adversária ganha posse da *volleyball*, iniciando seu próprio avanço.
 - ii. Um gol é marcado para qualquer uma das equipes.
- C.** Um avanço termina e um novo avanço começa para a mesma equipe quando a equipe defendendo é punida por interferência na terceira *dodgeball* ou com um cartão.

7.3.2 Ataque e defesa

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

7.4. Ritmo de jogo

7.4.1 Atraso de jogo

Atraso de jogo é definido como atrasar o começo da partida de qualquer forma, ou tentar parar ou impedir significativamente o jogo da *volleyball* de continuar. A determinação exata do que constitui um atraso de jogo fica a critério do 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 jogo.
 - 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 proteger uma *volleyball* para evitar que a equipe adversária consiga a posse dela. Entretanto, é um atraso de jogo se um batedor

continuar protegendo a *volleyball* enquanto seus artilheiros não estão fazendo nenhuma tentativa razoável para recuperá-la.

C. Atraso do goleiro:

- i. Um goleiro protegido deve avançar a *volleyball* direta e imediatamente para fora da área do goleiro, tentar completar um passe ou soltar a *volleyball* 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 *volleyball* viva.

D. O portador da *volleyball* deve pelo menos avançar a *volleyball* a um ritmo normal de caminhada até cruzar a linha do meio de campo.

- i. Se o portador da *volleyball* estiver tomando um caminho indireto, seu progresso para frente deverá ser igual ou maior que o avanço de um ritmo normal de caminhada em um caminho perpendicular à linha do meio de campo.
- ii. Se o portador da *volleyball* 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 *volleyball* é considerado bloqueado por um defensor se esse defensor está entre o portador da *volleyball* e qualquer parte da linha de fundo do adversário e esse defensor for:
 1. Um artilheiro adversário a aproximadamente 2 metros do portador da *volleyball*.
 2. Um batedor da equipe adversária com a posse de uma *dodgeball* a aproximadamente 4 metros do portador da *volleyball*.

E. Enrolar:

- i. A cada avanço, os artilheiros da equipe ofensiva devem agir com a intenção principal de pontuar. Jogadores em posse da *volleyball* 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 jogo. Múltiplos avisos de atraso de jogo podem ser dados durante uma única partida, conforme o árbitro determinar ser apropriado.
- ii. Avisos não precisam ser dados antes de ser marcado um atraso de jogo.

• **Penalidade: cartão azul e reversão de *volleyball*** — atraso de jogo

7.4.2 *Volleyball* presa

A *volleyball* é considerada presa se a *volleyball* está em posse de um jogador no chão que está em contato com um adversário, ou em posse conjunta de dois ou mais jogadores,

um dos quais está no chão e a *volleyball* não está se movendo significativamente na direção de qualquer um dos conjunto de aros.

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

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

- C.** O árbitro principal geralmente não deve parar a partida para declarar uma *volleyball* presa.

7.4.3 Recuo da *volleyball*

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

- A.** Cada equipe tem duas linhas restritivas durante seus avanços, cada uma das quais se estende completamente através da largura do campo de jogo:
 - i. A linha da área do goleiro da própria equipe.
 - ii. A linha de meio de campo.

- B.** A *volleyball* é considerada como tendo cruzado uma linha restritiva quando ela atravessa completamente de um lado da linha para o outro.
- Um jogador em posse da *volleyball* é tratado como uma extensão da bola quando o mesmo cruza uma linha restritiva.
 - A *volleyball* não tem, necessariamente, que tocar o chão do outro lado da linha para que a mesma tenha sido cruzada.
- C.** Se um jogador da equipe ofensiva carregar ou propelir a *volleyball* para trás cruzando uma das suas linhas restritivas, será considerado um recuo, com as seguintes exceções:
- Um jogador da equipe defensiva desvia a *volleyball*, durante ou depois da propulsão e antes que a *volleyball* se desloque para trás de uma linha restritiva.
 - Isso inclui se o desvio é feito com uma *dodgeball*.
 - Um defensor tira a *volleyball* da mão do jogador ofensivo fazendo com que ela atravesse uma linha restritiva.
 - Uma vez que a *volleyball* se torna solta, a equipe atacante deve agir para mover ou propelir a *volleyball* para frente através desta linha restritiva logo que possível ou será considerado um recuo.
 - O jogador que inicia um avanço carrega ou propele a *volleyball* para trás de uma ou ambas as linhas restritivas imediatamente após o início do avanço.
 - Essa ação ainda está sujeita a todas as outras regras, incluindo atraso de jogo e estar enrolando a partida.
 - Se o jogador começou o avanço enquanto estava em contato físico com um adversário, ele pode carregar ou propelir a *volleyball* para trás através das linhas restritivas durante ou imediatamente depois daquele contato ser iniciado sem contar como recuo, desde que ele não avance significativamente a *volleyball* durante o contato.
- D.** Se a ação de um único recuo fez com que a *volleyball* cruzasse as duas linhas restritivas para trás, isso deve ser considerado como dois recuos.
- E.** Após o primeiro recuo legal de cada avanço, o 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:
- É ilegal recuar uma *volleyball* mais de uma vez em um mesmo avanço.
 - É ilegal recuar a *volleyball* propelindo a mesma para trás cruzando uma linha restritiva sem tentar passá-la para um receptor elegível ou tentar marcar um gol através dos aros do oponente, a critério do árbitro.
 - A elegibilidade de um receptor é determinada na chegada da *volleyball*, não na hora do passe.
 - Essa restrição não se aplica a bolas soltas, a não ser que um jogador intencionalmente solte a *volleyball* 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 *volleyball* sem uma chamada de reversão, o árbitro pode permitir a continuação do jogo sob uma chamada de "sem dano sem falta".

• **Penalidade: reversão da *volleyball*** — 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 apenas quando o jogador com a posse está fora de campo.
- B.** Uma bola sem posse se torna fora de campo quando uma das situações ocorrer:
 - i. A bola toca qualquer coisa que está fora de campo, sem ser um jogador em jogo.
 - ii. A *volleyball* está em contato com um jogador que está fora de campo.
- C.** Uma *dodgeball* viva se torna morta imediatamente após ficar fora de campo.
- D.** O jogo não é parado por conta de uma *dodgeball* indo para fora de campo.
- E.** Quando uma *volleyball* 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 *volleyball*, deve soltá-la.
 - ii. Todos os artilheiros que não são da equipe do jogador em processo de recuperar a bola devem retornar ou permanecer dentro de campo e evitar interferir neste procedimento.
 - iii. O jogo é parado se a equipe que não está recuperando a bola falha em cumprir os requisitos acima, ou se o árbitro principal julgar que a recuperação da *volleyball* pode atrasar desnecessariamente a partida.
- F.** Quando uma *volleyball* morta for para fora de campo após um gol, ela é entregue ao goleiro defensor e não precisa ser recuperada por um jogador.
 - i. O jogo não é parado por causa de uma *volleyball* morta indo para fora de campo a não ser que o árbitro principal julgue que a recuperação da *volleyball* possa atrasar desnecessariamente a partida.

- G.** É ilegal propelir uma bola com a intenção de mandar qualquer bola para fora de campo.
 - H.** Uma bola que está fora de campo não pode ser usada para queimar um 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 dos limites
 - **Penalidade: cartão amarelo** — ignorar intencional ou claramente 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 do campo de jogo.
 - 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 sair 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 o contato deve interromper a ação assim que puder fazê-lo com segurança.
 - ii. Não há penalidade por ser forçado a sair de campo por um 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 contato ilegal de um oponente, ou 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 impedir que a bola saia de campo.

• **Penalidade: volta aos aros** — permanecer ilegalmente de forma intencional ou grave fora de campo

7.5.4 Procedimento de retornar ao campo

- A. O 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 *volleyball* é o local aproximado em que a *volleyball* cruzou o limite do campo.
 - ii. O ponto de retorno para uma *dodgeball* é, aproximadamente, no ponto limite do campo mais próximo do batedor quando ele toma posse da *dodgeball* fora de campo.
 - iii. O jogador que estiver retornando ao campo estará imune à queimada se tiver saído de campo para recuperar uma bola.
- B. Se o jogo estava parado, o árbitro principal deve recomeçar a partida.
- 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 volta ao campo de reentrar totalmente no campo de jogo no ponto de entrada.
- E. O jogador que está recuperando uma bola só pode se mover em direção perpendicular aos limites do campo.
 - i. Isso não impede que um jogador possa interceptar o arremesso.
- F. Uma *dodgeball* devolvida ao campo por um arremesso é considerada morta.
- G. Uma *volleyball* devolvida ao campo por um arremesso é considerada não pontuável (Consulte a regra 5.6.3 *Volleyball* não pontuável).
- H. Se houver uma violação do procedimento de recuperação da bola, o jogador que receber a reversão resultante não precisará recuperar a bola.

• **Penalidade: volta aos aros e reversão** — violação do procedimento de retornar ao campo

• **Penalidade: volta aos aros** — impedir fisicamente de forma ilegal o 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 tem a posse de outra bola.
 - d. O jogador não é um jogador que já está recuperando uma outra bola fora de campo.
- B.** Quando uma *dodgeball* solta vai para fora de campo, o jogador que irá recuperá-la é o jogador elegível mais próximo da bola no momento que a *dodgeball* saiu de campo.
- i. Se este jogador se tornar inelegível por qualquer razão antes de tomar posse da *dodgeball* 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 ambas as equipes está tentando recuperar a *dodgeball*, o oficial mais próximo deve recuperar a *dodgeball* e colocá-la a aproximadamente 2 metros para dentro do ponto de entrada da bola.
 - a. Esta bola não precisa mais ser colocada para dentro de campo por um jogador.
- C.** Quando uma *volleyball* sai 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 *volleyball* por último.
- i. Quando a *volleyball* sair de campo por ter entrado em contato com um jogador fora de campo, este jogador deve ser considerado o último a ter tocado na *volleyball*.
 - ii. O artilheiro que está recuperando a *volleyball* é considerado imune à queimada, a partir do momento que o mesmo é designado como jogador a recuperar a *volleyball* até o seu retorno ao campo de jogo após a *volleyball* estar jogado novamente.
- D.** Quando uma bola sai de campo enquanto está em posse de um jogador, o jogador elegível da equipe adversária mais próximo deve recuperá-la.



8. O corredor de *flag*

8. O CORREDOR DE *FLAG*

8.1. A função do corredor de *flag*

8.1.1 Função do corredor de *flag*

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

8.1.2 O uniforme do corredor de *flag*

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

8.2. Requisitos do corredor de *flag*

8.2.1 Código de conduta do corredor de *flag*

Um corredor de *flag* não deve:

- A.** Fazer contato com a cabeça, pescoço, ou virilha de um 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.** lesionar alguém intencionalmente .
- 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 de *flag* quando é feito mais esforço para interferir no apanhador adversário do que para tentar capturar a *flag*.
 - ii. O corredor de *flag* 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, em aproximadamente três segundos depois de perceber que está sendo defendido.
 - iii. Se um corredor de *flag* 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 longo período.
- I.** Permanecer a 2 metros ou menos do limite do campo de jogo por um longo período.
- J.** Intencionalmente sair do campo de jogo.
- K.** Intencionalmente tentar tornar-se 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 (Consulte a regra 8.4.1 Corredor de *flag* caído).
- L.** Intencionalmente tocar em quaisquer bolas, incluindo segurar ou proteger a própria bola da *flag*.
- M.** Intencionalmente puxar a testeira, vestimenta, ou equipamento, que não a vassoura, de um apanhador.
- N.** Arremessar a vassoura roubada a uma distância significativa em qualquer direção.
 - i. O corredor de *flag* deve soltar a vassoura imediatamente, soltá-la gentilmente a uma distância curta (preferencialmente na direção do aro do apanhador), ou devolver diretamente para o jogador.
- O.** Intencionalmente fazer uma chamada incorreta 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 de *flag*

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

- C. Se um corredor de *flag* cometer uma violação grave contra um apanhador, o jogo deve ser parado imediatamente e qualquer captura da *flag* realizada pela equipe adversária antes da parada deve ser invalidada.

8.2.3 Corredores de *flag* durante paradas

O corredor de *flag* pode se mover durante as paradas, porém:

- A. O corredor de *flag* deve retornar para a região onde estava quando o jogo foi parado, antes do jogo ser recomeçado.
- B. O corredor de *flag* não deve atrasar o recomeço da partida.

8.3. Tempo do corredor de *flag*

8.3.1 A liberação do corredor de *flag*

O corredor de *flag* deve ser liberado para o campo de jogo da mesa dos mesários entre 19 e 20 minutos de tempo da partida.

8.3.2 Permanecendo no campo de jogo

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

8.3.3 Handicaps do corredor de *flag*

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

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

8.4. Considerado caído

8.4.1 Corredor de *flag* caído

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

8.4.2 Ajustando as vestimentas do corredor de *flag*

- A.** A vestimenta do corredor de *flag* precisa ser ajustada se o shorts do corredor de *flag* está notavelmente abaixado ou descentralizado, outra parte da vestimenta do corredor de *flag* cobre a *flag*, ou a vestimenta do corredor de *flag* o atrapalha.
- B.** Se a vestimenta do corredor de *flag* precisa ser ajustada, o corredor de *flag* deve ser considerado caído e a *flag* incapturável a partir do momento em que a vestimenta está torta, a critério do árbitro.
 - i. Se a vestimenta foi deslocada porque um apanhador segurou a meia da *flag* e ela não soltou do shorts, o corredor de *flag* não deve ser considerado caído

até o apanhador soltar a meia da *flag* contanto que o apanhador não segure outras partes da vestimenta do corredor de *flag*.

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

8.4.3 Reiniciando um corredor de *flag* caído

Uma vez que o corredor de *flag* esteja caído, os apanhadores devem:

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



9. Penalidades

9. PENALIDADES

9.1. Sanções disciplinares

9.1.1 Sem dano sem falta

No caso de uma falta menor que não tenha dado vantagem a nenhuma das equipes, o 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.

- 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 interrompido para concluir 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 mesma é colocada ou arremessada para o aro central da equipe receptora.
 - i. Se não houver jogadores elegíveis para receber uma *dodgeball*, porque todos os batedores da equipe receptora já possuem *dodgeballs*, a bola é solta ou deixada no chão em vez de ser revertida.
- E.** Uma *volleyball* a ser revertida não pode resultar em um gol contra a equipe receptora até que o procedimento seja completado.
- F.** Uma vez que a reversão é chamada para uma *dodgeball*, esta *dodgeball* não pode queimar um 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 de penalidade

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 (Consulte a regra 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 *volleyball* entre o tempo da falta e a parada do jogo, a *volleyball* é entregue à equipe que sofreu a falta.
 - iii. Para cartões amarelos e vermelhos, se a equipe que cometeu a falta estiver em posse da *volleyball* ou se a *volleyball* estiver solta, a *volleyball* será revertida à equipe adversária.
- E. Se um jogador recebe um segundo cartão amarelo na mesma partida, o jogador deve ser expulso após receber o cartão amarelo.
- F. O jogo é retomado.

9.1.6 Expulsão

Se uma falta ou penalidade resulta 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 retirá-lo 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 forfeit para a 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** — comunicar-se ilegalmente com pessoas na área de jogo estando 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 (Consulte a regra 3.6.1 Declarando um forfeit)

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

9.1.8 Penalidades de contato padrão

Quando uma penalidade por uma falta é listada como a penalidade de contato padrão, o seguinte conjunto de penalidades se aplica a 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 graves devem receber um cartão vermelho em vez do cartão amarelo.

9.1.9 Cartões de penalidade para o capitão representante

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

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 da *flag* realizados por um jogador enquanto ou imediatamente após cometer uma falta não considerados válidos.

- 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 staffs 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 staffs 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 staffs 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 staffs da equipe, elas serão tratadas como incidentes separados para fins de aplicação desta regra.
 - i. Se isso resultar em vários cartões sendo dados ao 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 outro jogador deve ser retirado do campo de jogo para cumprir o tempo de cada um dos cartões restantes.
 - a. Os jogadores que foram retirados do campo de jogo para a área de penalidade não terão os cartões creditados para si mesmos.
 - 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 aplica somente a penalidade mais severa das faltas cometidas.
- B.** Se um jogador cometer várias faltas para cartão diretamente relacionadas e 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 *volleyball*.

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 *volleyball* está morta:
 - i. Se a falta foi cometida como parte de uma jogada para defender um gol, a penalidade não resultará em uma reversão da *volleyball*.
 - ii. Se a falta não foi cometida como parte de uma jogada para defender um gol, a penalidade é aplicada na íntegra, incluindo as reversões prescritas.
 - iii. O gol não anula nenhum tempo de penalidade pela falta.

9.3.4 Faltas antes da partida

Se um 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 do 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 a 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 adversária pontua de qualquer forma.
 - 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 imediatamente 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 (Consulte a regra 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, 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 lesionado demais pelo árbitro principal ou pelo próprio jogador, 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 retoma 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 pelo 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 de um staff da equipe.
- C. Jogadores na área de penalidade estão sujeitos às mesmas restrições e penalidades em relação à interação com o jogo enquanto são 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 tempo de penalidade dele não será contado enquanto estiver fora da área de penalidade (Consulte: 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 o 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 staffs 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 no campo de 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 no campo de jogo.
 - ii. O jogador indicado não deve ser o goleiro a menos que não haja outro jogador que não resulte em uma violação da regra de gênero.
- B.** Se o substituto que recebeu um cartão não é expulso, ele substituirá o jogador indicado na partida.
 - i. O substituto que cometeu a falta vai para a área de penalidade.
 - ii. O jogador indicado retorna ao banco da equipe e está elegível para ser substituído de volta à partida através do procedimento normal de substituição.
- C.** Se o substituto que recebeu o cartão é expulso, o jogador indicado deve ir para a área de penalidade para cumprir o tempo de penalidade.
- D.** Se um staff da equipe receber um cartão, o jogador indicado vai 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 indicado 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 jogo 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 *volleyball* 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 *volleyball* 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 caso a jogada fosse parada, incluindo mas não limitado às seguintes situações:
 - a. A equipe que cometeu a falta ganha posse da *volleyball*.
 - b. Um gol é feito pela equipe que sofreu a falta.
 - c. A equipe que sofreu a falta não está se movendo ativamente para pontuar.
 - d. A equipe que sofreu a falta comete uma falta separada.
 - e. Há uma captura da *flag* por qualquer equipe.

- B. Quando a vantagem acaba, o árbitro deve parar o jogo, e quaisquer penalidades devem ser aplicadas normalmente.

- i. Se nenhuma penalidade é aplicada contra a equipe que estava na defesa durante a chamada de vantagem, 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 (Consulte a regra 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 *volleyball* no momento da falta (ou seu substituto) retorna para o local do marcador de vantagem e lhe é dada a posse da *volleyball* 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 da *volleyball* elegível dessa equipe mais próximo do local do marcador de vantagem deve se mover até o marcador e receber a posse da *volleyball*.
 - c. Se a *volleyball* é revertida para a equipe que originalmente cometeu a falta, nenhum jogador deverá voltar para o marcador de vantagem.
 - ii. Todos os jogadores devem permanecer onde estão no momento da parada e, se queimados antes da pausa, continuam queimados.
 - 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, assim como a penalidade de interferência na terceira *dodgeball*, chamadas por oficiais que não o árbitro principal, são consideradas penalidades atrasadas.

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

9.6.2 Chamando uma penalidade atrasada

- A.** Se um 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 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 após uma penalidade

9.7.1 Alternar posição de recomeço

Após um cartão ou penalidade de interferência na terceira *dodgeball* ser aplicado, o artilheiro em posse da *volleyball* 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 retornaria ao jogo na ausência dessa regra, do seguinte modo:
 - i. Esse jogador pode escolher retomar o jogo onde o procedimento padrão o faria retornar ao 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 for retornar ao 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 *volleyball* a partir desse ponto quando o jogo for retomado.
- 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 retomar o jogo onde o procedimento padrão o faria retornar ao 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 penalidades de interferência na terceira *dodgeball* aplicados durante a parada foram aplicados para a própria equipe do artilheiro.



10. Oficiais da partida

10. OFICIAIS DA PARTIDA

10.1. Os oficiais

10.1.1 O árbitro principal

- A.** Os oficiais do torneio devem designar 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 aplicar cartões diretamente.
 - i. Outros oficiais podem aconselhar o árbitro principal quanto à aplicação de cartões.
- E.** O árbitro principal pode substituir qualquer oficial por 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 *flag*, um mesário de placar, e um corredor de *flag* 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 *flag* pode atuar como um árbitro assistente até o corredor de *flag* ser liberado no campo se houver menos que quatro outros árbitros assistentes designados para a partida.
 - i. Se o árbitro de *flag* não está servindo como árbitro assistente enquanto o corredor de *flag* está fora do jogo:
 - a. Ele deve auxiliar no brooms up e depois sair imediatamente da área de jogo.
 - b. Se a partida continuar após a *flag* ser capturada, ele deve sair da área de jogo depois da captura ser confirmada.
- B.** O árbitro de *flag* deve ser designado, 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 designados para cada partida.

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

10.1.4 Árbitros assistentes

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

10.1.5 Árbitro de *flag*

- A. Os objetivos principais do árbitro de *flag*, sujeitos ao critério do árbitro principal, são:
 - i. Observar queima de largada no "Brooms up".
 - ii. Observar jogadas ao redor do corredor de *flag*, incluindo queimadas e apanhadas em potencial.
 - iii. Decidir quando o corredor de *flag* está caído e contar a vantagem de três segundos.
 - iv. Handicaps do corredor de *flag*
 - v. Informar ao corredor de *flag* quando ele acreditar que o apanhador está defendendo o corredor de *flag* e ele acredita que o corredor de *flag* não tenha notado.
- B. O árbitro de *flag* não deve fornecer ajuda adicional ou avisos, de espécie alguma, ao corredor de *flag* durante a partida, que o ajudem a evitar a captura, incluindo mas não restrito a localizações, substituições e táticas dos apanhadores.
- C. O árbitro de *flag* pode parar a partida somente nas seguintes circunstâncias:
 - i. Acreditar que a captura da *flag* pode ter sido bem sucedida.
 - ii. O corredor de *flag* se machucar ou precisar ser substituído.
 - iii. A bola da *flag* ou o shorts da *flag* mostrarem-se danificados 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 ao critério do árbitro principal, são:
 - i. Observar arremessos feitos em direção aos aros.
 - ii. Decidir se a *volleyball* saiu pela 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 do placar 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 alvo 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 de 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 19 minutos do tempo de jogo (Consulte a regra 3.3.4 Tempos técnicos).
 - iv. Reconhecer os apanhadores e o corredor de *flag* quando eles se reportarem à mesa dos mesários e liberá-los para o 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. No entanto, se o relógio do jogo for exibido, ele deve:
 - i. Ser direta 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 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 de *flag*

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

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 gol e captura da *flag* para a partida se tornam definitivas e não devem ser alteradas.

10.2.4 Ajustando uma chamada de gol

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

10.3. Jogadores e oficiais

10.3.1 Interações com oficiais

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



A. Definições

APÊNDICE A. DEFINIÇÕES

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

Batedores — Dois jogadores de cada equipe que jogam, chutam ou de alguma forma propelem as *dodgeballs* para interferir no fluxo do jogo, queimando outros jogadores.

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

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

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

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

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

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

Grave — Extremamente grave

Força excessiva — 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.

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

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

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

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

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

Dodgeball livre — Uma *dodgeball* que não está em posse de nenhum batedor de ambas as equipes.

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

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

Regra de gênero — A regra que permite que cada equipe tenha no máximo quatro jogadores que se identifiquem com um mesmo gênero no campo de jogo ao mesmo tempo. (Consulte a regra 1.2.3 Regra de gênero).

Gol válido — Dez pontos são marcados para uma equipe quando a *volleyball* de alguma forma passa inteiramente pelos aros do adversário e o gol é confirmado como válido (Consulte a regra 4.1.1 Gol válido).

No chão (Pessoa) — Uma pessoa que está em contato com o solo com qualquer parte do corpo que não seja as mãos ou os pés.

Queimada na cabeça — *Dodgeballs* vivas que fazem o primeiro contato com a cabeça ou pescoço de um oponente são consideradas queimadas na cabeça.

Receptor indefeso — Um receptor que está no processo de pegar uma bola que está no ar. O receptor não precisa sair do chão para ser considerado um receptor indefeso. É ilegal empurrar, aplicar carga, tackle ou wrap em um receptor indefeso (Consulte a regra 6.1.7 Receptor indefeso).

Aro — A circunferência e o poste do aro estão conectados. (Consulte a regra 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.

Circunferência do aro — Deve ter de 81 a 86 centímetros de diâmetro interno, no qual a *volleyball* deve passar para fazer um gol (Consulte a regra 2.2.2 Formato do aro).

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

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

Posse conjunta — Quando dois ou mais jogadores seguram a mesma bola, ou de outra forma dividem o controle dela, deixando ambos os jogadores sem a sua posse.

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

Chute — Acertar algo ou alguém com um pé ou ambos os pés, ou com qualquer parte da perna abaixo do joelho. No momento de um chute, o jogador que chuta a bola é considerado como tendo a posse dessa bola, se ele for o único jogador em contato com ela. É ilegal chutar um oponente.

Dodgeball viva — Uma *dodgeball* que foi arremessada, chutada, ou de outra forma foi intencionalmente propelida por um batedor na jogada, a menos que ele esteja recuperando uma bola fora de campo, esteja queimado, ou tenha sido acertado por um outra *dodgeball*. Uma *dodgeball* viva pode queimar os oponentes (Consulte a regra 5.2.2 *Dodgeball* viva)

Jogada em andamento — A jogada está em andamento a partir do "b" de "brooms up" até o apito final, e sempre que a jogada for parada.

Volleyball viva — É uma *volleyball* que não está morta, sempre que a partida está em andamento.

Movimento natural — O movimento continuado de um jogador ao fazer uma jogada, um único movimento natural que o jogador já começou a fazer, se esse movimento não puder ser parado (Consulte a regra 5.6.1 Movimento natural).

Força insignificante — a força que uma *dodgeball* faz quando acerta o chão depois de cair de uma altura de 2 metros ou menos.

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

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

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

Dodgeball viva adversária — Uma *dodgeball* viva que foi feita viva por um jogador adversário

Prorrogação — A parte da partida que ocorre após a captura da *flag*. Isto só ocorre quando a captura da *flag* não deixa a equipe que a capturou na liderança, e persiste até uma das equipes atingir o placar alvo (Consulte a regra 3.5 Encerrando a partida e prorrogação).

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.

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

Área de penalidade — Um quadrado de 5,5 por 4 metros margeando a linha de meio do campo, o campo de jogo e o limite da 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 em seu próprio campo. Jogadores na área de penalidade não podem interagir com a jogada, mas são considerados em jogo para fins da regra de gênero e posições (Consulte a regra 2.1.9 Áreas de penalidade).

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

Limite do campo de jogo — O retângulo de 33 por 60 metros marcado pelo limite do campo ao qual o jogo é geralmente restrito (Consulte a regra 2.1.1 Limites do campo).

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

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

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

Posse — Controle único e completo 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 (Consulte a regra 7.1.1 Uso da bola).

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

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

Mesa do mesário de placar — 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. Nem sempre haverá uma mesa de verdade.

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

Apanhador — O jogador da cada equipe que tenta remover a bola da *flag* do corredor de *flag* para obter 30 pontos. *Seeker floor* - Os primeiros 20 minutos do tempo da partida, no qual a *flag* não pode ser capturada.

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

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

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

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

Substituto — Um jogador que não está em jogo naquele momento.

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

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

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

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

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

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

Portador da *volleyball* — O jogador em posse da *volleyball*.

Puxão — Puxar repentinamente com muita força.



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

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

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

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



ASSISTANT

7

C. Lista de faltas por tipo

APÊNDICE C. LISTA DE FALTAS POR TIPO

Faltas individuais

C.0.1 Infrações de repetir procedimento

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

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | 1.3.1 — violação do procedimento de substituição | 13 |
| 2 | 5.3.1 — violação do procedimento de queimada | 61 |

C.0.2 Infrações de volta aos aros

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

- | | | |
|----|---|-----|
| 1 | 2.5.3 — falhando ilegalmente em substituir uma testeira perdida | 30 |
| 2 | 3.3.3 — segundo falso reinício | 42 |
| 3 | 5.5.2 — pedido de imunidade impróprio | 66 |
| 4 | 5.5.2 — pedido de imunidade inválido menor | 66 |
| 5 | 6.4.1 — interação ilegal menor entre posições | 81 |
| 6 | 7.1.2 — falha menor em evitar uma <i>volleyball</i> propelida | 87 |
| 7 | 7.5.3 — permanecer ilegalmente de forma intencional ou grave fora de campo | 95 |
| 8 | 7.5.4 — impedir fisicamente de forma ilegal o jogador recuperando uma
bola de retornar ao campo de jogo | 95 |
| 9 | 8.4.3 — perseguir a <i>flag</i> ilegalmente | 102 |
| 10 | 9.1.4 — atrasar a conclusão do procedimento de reversão | 106 |

C.0.3 Infrações de reversão

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

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | 5.6.2 — violação não intencional de movimento natural | 67 |
| 2 | 7.1.2 — interferência de bola entre posições acidental | 87 |
| 3 | 7.1.4 — interferência de bola entre posições acidental | 88 |

C.0.4 Infrações de cartão azul

As seguintes são infrações de cartão azul:

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | 1.1.1 — invadindo o campo de jogo | 10 |
| 2 | 1.1.2 — invadindo o campo de jogo | 11 |
| 3 | 1.3.1 — substituição ilegal | 13 |

4	1.4.1 — infração na linha lateral	16
5	1.4.2 — evasão ilegal	16
6	1.4.3 — interferência na linha lateral	17
7	1.4.3 — interferência intencional na linha lateral	17
8	2.5.1 — entrar em campo ilegalmente com unhas longas ou afiadas	28
9	2.5.2 — entrar em campo sem utilizar os equipamentos obrigatórios	29
10	2.5.2 — retirar intencionalmente um equipamento obrigatório enquanto no campo de jogo	29
11	2.5.4 — entrar em campo sem um número legal ou reconhecível na camiseta	31
12	2.5.5 — usar equipamento adicional ilegal no jogo	32
13	3.2.1 — violação de "jogador trancado"	38
14	3.2.2 — "queima de largada"	38
15	3.2.3 — tocar ilegalmente em uma bola disputada	39
16	3.2.3 — violação de corredor designado	39
17	3.3.4 — pedido ilegal de tempo técnico	43
18	3.4.2 — queima de largada de apanhador	45
19	3.7.2 — "queima de largada"	48
20	4.2.1 — interagindo intencional e ilegalmente com a <i>volleyball</i> morta	51
21	4.3.3 — reposicionar ilegalmente um aro do adversário	53
22	4.3.3 — deslocar repetidamente os aros sem intenção	54
23	5.2.3 — tocar ilegalmente um oponente com uma <i>dodgeball</i> segurada	59
24	5.3.2 — interagir com o jogo ilegalmente enquanto queimado	61
25	5.3.3 — continuar contato ilegal enquanto queimado	62
26	5.3.4 — afetando a jogada enquanto queimado de forma não intencional	62
27	5.4.1 — rebatida ilegal	63
28	5.4.1 — bloqueio ilegal	63
29	5.4.2 — rebatida ilegal de <i>dodgeball</i>	64
30	5.4.3 — violação de batedor atingido	64
31	5.5.2 — pedido de imunidade inválido	66
32	5.5.3 — violação de imunidade	67
33	6.5.2 — uso repetido de linguagem vulgar ou explícita	82
34	7.1.1 — usar ilegalmente uma bola de sua própria posição	85
35	7.1.2 — falha em evitar uma <i>volleyball</i> propelida	87
36	7.1.2 — rebatida ilegal de <i>dodgeball</i>	87
37	7.1.2 — proteção ilegal	87
38	7.1.3 — não fazer um esforço razoável para evitar uma bola ilegalmente	87
39	7.5.2 — propelir uma bola com a intenção de mandar qualquer bola para fora dos limites	94
40	10.3.2 — usar ilegalmente sinais ou comandos verbais ou visuais de árbitro.	124

C.0.5 Infrações de cartão amarelo

As seguintes são infrações de cartão amarelo:

1	1.3.4 — fingir estar lesionado	15
2	2.5.7 — ignorar a diretiva de um oficial	33
3	3.2.3 — interferência de corredor designado	39

4	3.3.1 — mover-se intencionalmente de forma ilegal durante uma parada	40
5	3.3.1 — mover ou pegar intencionalmente uma bola de forma ilegal durante uma parada.	40
6	4.3.3 — deslocar um aro imprudentemente	54
7	5.2.1 — ignorar deliberadamente estar queimado.	58
8	5.2.5 — ignorar deliberadamente estar queimado.	60
9	5.2.6 — queimada ilegal na cabeça	60
10	5.3.1 — violação do procedimento de queimada intencional ou repetidamente	61
11	5.3.3 — iniciar contato ilegal enquanto queimado	62
12	5.6.2 — violação intencional de movimento natural	67
13	6.1.3 — chute perigoso	72
14	6.1.3 — chutar um oponente	72
15	6.1.5 — saltar ou tentar saltar sobre um oponente de forma ilegal	73
16	6.1.7 — contato ilegal com um receptor indefeso	74
17	6.1.12 — jogar de forma imprudente	76
18	6.4.1 — interação ilegal entre posições	81
19	6.4.2 — interagir ilegalmente com um jogador queimado	81
20	6.5.1 — conduta antidesportiva	82
21	6.5.6 — simular ter sofrido uma falta	83
22	7.1.1 — usar uma bola para interagir intencionalmente com o corredor de <i>flag</i>	85
23	7.1.2 — interferência de bola entre posições	87
24	7.1.2 — bloquear ilegalmente de maneira não intencional uma <i>volleyball</i> propelida de pontuar	87
25	7.1.4 — interferência de bola entre posições	88
26	7.5.2 — ignorar intencional ou claramente uma chamada de "fora de campo"	94
27	9.1.3 — ignorar a diretiva de um oficial	104
28	9.1.4 — ignorar intencionalmente uma chamada de reversão	106
29	9.4.2 — falhar ao direcionar-se imediatamente à área de penalidade após receber um cartão.	113
30	10.3.1 — ignorar a diretiva de um oficial	124

C.0.6 Infrações de cartão vermelho

As seguintes são infrações de cartão vermelho:

1	2.4.2 — iniciar uma nova jogada com uma vassoura quebrada	28
2	2.5.6 — usar equipamento em campo que não foi permitido por um oficial da partida	32
3	2.5.8 — usar equipamento explicitamente banido pelo diretor do torneio . . .	33
4	2.5.9 — alterar ilegalmente um equipamento da partida	33
5	2.5.10 — usar equipamento proibido	34
6	4.1.2 — gol técnico intencional entre posições	51
7	4.3.3 — deslocar um aro intencionalmente	54
8	4.3.3 — mover ou alterar o aro para afetar se uma <i>volleyball</i> irá passar através dele	54
9	5.2.6 — queimada na cabeça com uso de força excessiva	60

10	6.1.3 — chute ilegal, violento ou grave	72
11	6.1.5 — saltar sobre um oponente de forma violenta ou grave	73
12	6.1.7 — aplicar carga em um receptor indefeso	74
13	6.1.7 — aplicar tackle em um receptor indefeso	74
14	6.1.12 — jogar de forma gravemente imprudente	76
15	6.1.13 — contato ilegal grave contra um oponente, espectador, oficial ou staff do torneio	76
16	6.4.1 — interação ilegal entre posições violenta ou grave	81
17	6.4.2 — interagir de maneira violenta ou grave com um jogador queimado	81
18	6.5.1 — conduta antidesportiva grave	82
19	6.5.3 — entrar em briga física com oponente, espectador, oficial ou staff do torneio	82
20	6.5.4 — cuspir intencionalmente em oponente, espectador, oficial ou staff do torneio	82
21	6.5.5 — jogada seriamente faltosa	83
22	7.1.2 — bloquear ilegalmente e de maneira intencional um gol	87
23	7.1.3 — bloquear ilegalmente e de maneira intencional um gol	87

C.0.7 Infrações de expulsão

As seguintes infrações resultam em expulsão, sem cartão vermelho:

1	2.5.10 — usar joias proibidas	34
2	6.1.13 — contato ilegal grave contra um colega de equipe	76
3	6.5.2 — conduta antidesportiva interna grave	82
4	6.5.3 — entrar em briga física com colega de equipe	82
5	6.5.4 — cuspir intencionalmente em um colega de equipe	82

C.0.8 Infrações caracterizadas como penalidade de contato padrão

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

1	6.1.1 — contato físico ilegal	70
2	6.1.2 — marcação ilegal	71
3	6.1.2 — aplicar carga ilegalmente em um marcador	71
4	6.1.4 — carrinho ilegal	72
5	6.1.4 — mergulho ilegal	72
6	6.1.6 — contato ilegal por meio de um colega de equipe	73
7	6.1.8 — tentativa ilegal de roubada de bola	74
8	6.1.9 — contato ilegal por trás	75
9	6.2.1 — parede ilegal	77
10	6.2.2 — empurrão ilegal	77
11	6.2.3 — carga ilegal	78
12	6.2.4 — wrap ilegal	78
13	6.3.1 — interação ilegal com o corredor de <i>flag</i>	80

C.0.9 infrações com penalidades únicas

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

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 5.5.1 — interferência na terceira <i>dodgeball</i> (volta aos aros, reversão de <i>volleyball</i> , e dupla reversão de <i>dodgeball</i>) | 65 |
| 2 | 7.4.1 — atraso de jogo (cartão azul e reversão de <i>volleyball</i>) | 90 |
| 3 | 7.4.3 — recuo ilegal (reversão da <i>volleyball</i>) | 93 |
| 4 | 7.5.4 — violação do procedimento de retornar ao campo (volta aos aros e reversão) | 95 |
| 5 | 10.3.1 — desrespeitar um oficial (cartão azul ou cartão amarelo) | 124 |

Faltas do capitão representante

C.0.10 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

C.0.11 Cartão azul para infrações de capitão

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

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | 2.5.4 — ter dois jogadores utilizando o mesmo número na área de jogo | 31 |
| 2 | 9.1.6 — comunicar-se ilegalmente com pessoas na área de jogo estando expulso. | 107 |

C.0.12 Cartão amarelo para uma infração de capitão

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

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 1.2.2 — conjunto ilegal de jogadores em jogo. | 12 |
| 2 | 1.2.2 — falhar intencionalmente em mandar um apanhador para a partida. | 12 |
| 3 | 1.2.3 — conjunto ilegal de jogadores em jogo | 12 |
| 4 | 9.4.3 — substituição ilegal na área de penalidade | 113 |

Faltas de forfeit

C.0.13 Infrações de forfeit

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

- 1 **1.2.1** — ter jogadores elegíveis insuficientes para continuar a partida. 11
- 2 **9.1.6** — recusar-se persistentemente a deixar a área de jogo após ser expulso.107
- 3 **9.1.6** — colocar em perigo outras pessoas após ser expulso. 107
- 4 **9.4.6** — ter todos os jogadores em jogo cumprindo tempo de penalidade . . . 115



D. Lista de sinais da arbitragem

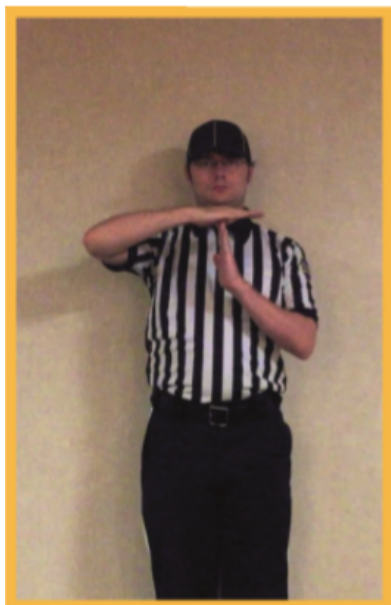
APÊNDICE D. LISTA DE SINAIS DA ARBITRAGEM

Sinais sem falta

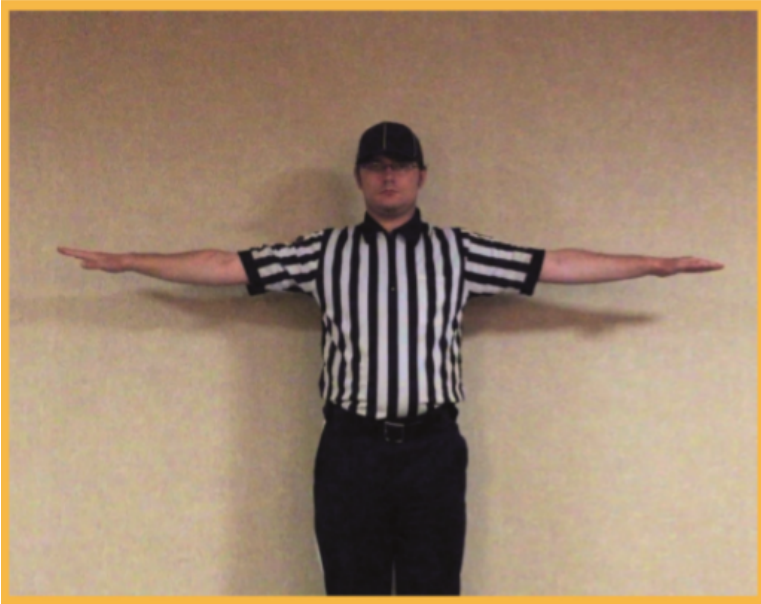
1. Recomeçar a jogada – <https://bit.ly/2NcMsxV>



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



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



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



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



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



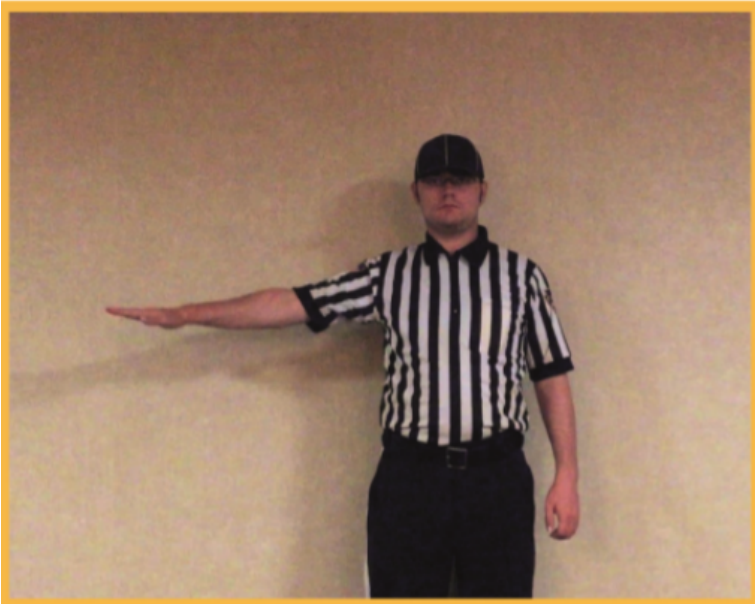
7. Área do goleiro / imunidade – <https://bit.ly/2y0HazJ>



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



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



Sinais de falta

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



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



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



13. infração na linha lateral – <https://bit.ly/2NPYabz>



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



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



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



17. Interação ilegal com uma bola –
<https://bit.ly/2Ql1bZj>



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



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



20. Desrespeitar um oficial – <https://bit.ly/2zGDBkd>



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



22. Violações intencionais, desonestidade, ignorar uma parada/queimada – <https://bit.ly/2DFe6UF>



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



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



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



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



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



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



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



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



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



32. Interferência entre posições – <https://bit.ly/2RbOql4>



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



34. Jogada imprudente – <https://bit.ly/2lrD20H>



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



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



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



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



39. Receptor Indefeso – <https://bit.ly/2NW4XMf>



40. Iniciar uma nova jogada com uma vassoura quebrada – <https://bit.ly/2Rcpha7>



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



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



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



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



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



46. Desistência/forfeit (por infração ou pedido) – <https://bit.ly/2y1ETVO>



47. Penalidade para o capitão representante – <https://bit.ly/2NdLvVN>





E. Registro de alterações

Foto © Ajantha Abey Quidditch Photography

APÊNDICE E. REGISTRO DE ALTERAÇÕES

Principais alterações

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

E.0.1 Permissão do wrap com dois braços

- A regra 6.2.4 Aplicando wrap teve a proibição do wrap com ambos os braços (anteriormente regra 6.2.4.B) removida.
- A regra 6.1.8 Roubada de Bola teve a proibição do wrap com ambos os braços (anteriormente regra 6.1.8.A.i) removida.

Contato em geral

Alterações que afetam regras envolvendo contato físico.

E.0.2 Permissão de contato por trás enquanto parado

- Regra 6.1.9.B. Ponto inicial de contato adicionada, permitindo que o contato por trás seja iniciado por um jogador que não esteja em movimento significativo para frente.

E.0.3 Forçar um oponente a sair do campo ilegalmente não mais se aplica

- A regra 7.5.3.C.iii. Jogadores fora de campo não mais determina que um jogador seja considerado fora de campo se ele for forçado a sair por contato ilegal.

Jogo da *volleyball*

Regras que especificamente afetam o jogo da *volleyball*.

E.0.4 Alterações no recuo da *volleyball*

- A regra 7.4.3.D. Recuo da *volleyball* agora especifica que cruzar ambas as linhas de recuo configura dois recuos, independente se isso foi feito em uma única ação ou não.

E.0.5 Resolução para *volleyball* presa

- A regra 7.4.2 *Volleyball* presa foi adicionada, criando uma resolução para casos em que a *volleyball* fica presa no chão por um longo período de tempo.

Jogo da *dodgeball*

Regras que especificamente afetam o jogo da *dodgeball*.

E.0.6 Regulamentando queimadas na cabeça

- Regra 5.2.6 Queimadas na cabeça adicionada, regulamentando queimadas que atingem um alvo na cabeça.

E.0.7 Alterações no pedido de imunidade

- Adicionada regra 5.5.2.E. Imunidade à queimada, que requer que os batedores mantenham o punho levantado acima do ombro para usufruir dos benefícios do pedido de imunidade.
- Regra 5.5.3 Limitações da imunidade alterada para possibilitar que um batedor desista da imunidade ao abaixar o punho e garantir que ainda esteja sujeito às restrições impostas a ele quando o pedido foi feito. Além disso, algumas passagens foram reformuladas para facilitar a leitura.

Equipamento do jogador

Alterações que cobrem quais equipamentos são ou não permitidos.

E.0.8 Travas de metal

- A regra 2.5.2.D.ii. Equipamento obrigatório permite travas ou cravos de metal sob algumas circunstâncias. As travas permitidas são baseadas no regulamento da World Rugby e só estão autorizadas se o local que sediar o jogo permitir seu uso.

E.0.9 Pulseiras de identificação médica

- A regra 2.5.5.G. Equipamento adicional permite que pulseiras de identificação médica especificamente projetadas para esportes de contato sejam usadas no antebraço.

E.0.10 Caneleiras

- A regra 2.5.5.A. Equipamento adicional foi alterada para isentar caneleiras de plástico (como aquelas usadas por jogadores de futebol) do teste da batida.

E.0.11 Exceção da regra de equipamento

- A regra 2.5.11 Exceção da regra de equipamento substitui a 2.5.5.H e cobre isenções às regras de equipamento pessoal. Anteriormente, isenções só eram concedidas por motivos de lesão ou deficiência. Agora, órgãos dirigentes podem conceder isenções com alguma justificativa - razões religiosas e culturais são bons exemplos.

Banco, substitutos e técnicos

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

E.0.12 Banco da equipe expandido

- A regra 2.1.8 Bancos das equipes foi alterada para permitir que o banco da equipe se expanda para até sete metros de largura.

E.0.13 Restrições de substitutos

- A regra 1.4.1.C. Restrições do banco da equipe e da área de substituição só permite que jogadores substitutos permaneçam na área de substituição se estão prestes a serem substituídos. Anteriormente, podiam ficar nessa área contanto que não se aglomerassem nos limites do campo.

E.0.14 Técnicos fora do banco da equipe

- A regra rule:substitutionarearestrictions foi adicionada para definir o espaço da área de jogo entre a área de penalidade e o banco da equipe / área de substituição como a área técnica.
- A regra 1.4.1.E. Restrições do banco da equipe e da área de substituição foi adicionada para permitir que um membro da equipe fique na área técnica para instruir sua equipe. Para evitar ser confundido com um jogador, este deve cobrir sua camiseta, se estiver usando uma. Anteriormente, isso era proibido.

Alterações variadas

Alterações que não são abordadas por nenhuma outra categoria.

E.O.15 Adição de pausas para hidratação

- Adicionada regra 3.3.5 Paradas para hidratação, exigindo pausas adicionais quando o índice de calor for maior ou igual a 32 °C.
- Adicionado apêndice B Paradas para hidratação: tabela de temperatura e umidade, fornecendo uma tabela de consulta para verificar facilmente se as pausas para hidratação são necessárias, com base nos relatórios de temperatura e umidade.

E.O.16 Seeker floor de vinte minutos

- O seeker floor foi estendido para 20 minutos, em vez de 18 minutos. As regras 3.4.2 Seeker floor e 3.7.2 Retomando uma partida suspensa foram alteradas para refletir isso diretamente.
- Tempos técnicos durante momentos calmos de jogo são permitidos até os 19 minutos agora. As regras 3.3.4 Tempos técnicos e 10.1.8 Mesário de tempo foram alteradas para refletir isso e para exigir que o mesário de tempo anuncie a marca dos 19 minutos, em vez dos 17 minutos.

E.O.17 Retomando o jogo depois de uma parada

- Na regra 3.3.3 Reiniciando o jogo, as normas sobre recomeçar o jogo quando um jogador está aplicando o wrap em outro, no chão, quando o jogo foi parado, agora se aplicam sempre que um jogador estiver aplicando o wrap em outro quando o jogo foi parado.
- Na regra 3.3.3 Reiniciando o jogo, jogadores não podem se posicionar acima de uma bola solta no recomeço da partida. Isso é feito ao se criar um cilindro acima da bola solta, no qual o jogador não pode entrar, a menos que seja impossível não entrar.

Alterações técnicas

Mudanças que não alteram as regras significativamente, mas são feitas para torná-las mais organizadas ou dar nomes mais claros às coisas.

- Renomeação das bolas para "volleyball", "dodgeball" e "flag" como parte da mudança de nome do esporte para "Quadball".
- Referências à partida "não estar parada" foram substituídas pela expressão mais natural "em andamento".
- Na versão em inglês do manual, os termos "knocked out" e "not knocked out" foram substituídos respectivamente por "knocked off-broom" e "on-broom". Além disso, "knockout procedure" foi substituído por "back-to-hoops procedure". Considerando que no português brasileiro já utilizávamos os termos "queimado" e "procedimento de queimada", as alterações citadas acima não têm interferência nenhuma nesta versão.
- A regra 1.2.1 Elenco foi reorganizada.
- A regra 1.3.3 Diretrizes de substituição não possuía a exceção para substituições enquanto o jogo está parado, apresentada na regra 9.4.2.B.. Isso foi corrigido.
- A regra 9.1.6 Expulsão foi corrigida de "se uma penalidade resulta em uma expulsão ..." para "se uma falta ou penalidade resulta em uma expulsão ...".
- Anteriormente a regra 2.3.2 *Dodgeballs* exigia que as *dodgeballs* tivessem 22 cm de diâmetro e 68 cm de circunferência. Entretanto, uma *dodgeball* de 22 cm de diâmetro tem uma circunferência de aproximadamente 69 cm, o que faria com que uma *dodgeball* legal fosse, pelo que estava escrito precisamente na regra, impossível. A escrita foi alterada para assemelhar-se à escrita da regra 2.3.1, com uma gama de circunferências legais, em vez disso.

Esclarecimentos

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

- A regra 1.2.1 Elenco é mais clara quanto ao que, exatamente, é um conjunto legal de sete jogadores.
- A regra 2.4.1.D. Regulamentação das vassouras removeu o texto sobre onde o jogador normalmente seguraria a vassoura com a mão, por ser muito vago. Agora é permitido que uma única seção de 20 cm tenha adesivos colados nela. Além disso, fitas adesivas usadas para cobrir as partes ocas da vassoura agora explicitamente não contam para esta regra.
- A regra 6.2.3.D. Carga foi esclarecida para tirar uma potencial brecha que talvez permitisse que ela fosse contornada.
- A regra 9.1.7 Forfeit agora exige que uma equipe que receberia uma penalidade de forfeit tenha a chance de desistir, em vez disso. Anteriormente, não estava claro o que deveria acontecer se uma infração de forfeit acontecesse, mas o capitão tentasse desistir antes do forfeit ser declarado oficialmente.

Novas definições

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

- Posse conjunta
- Pessoa no chão
- Ameaçar
- Força insignificante