

Associação Portuguesa de Dodgeball (APDB)

Regras e Regulamentos

Versão 1.0

EDF 5.0.1



**ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA
DE DODGEBALL**

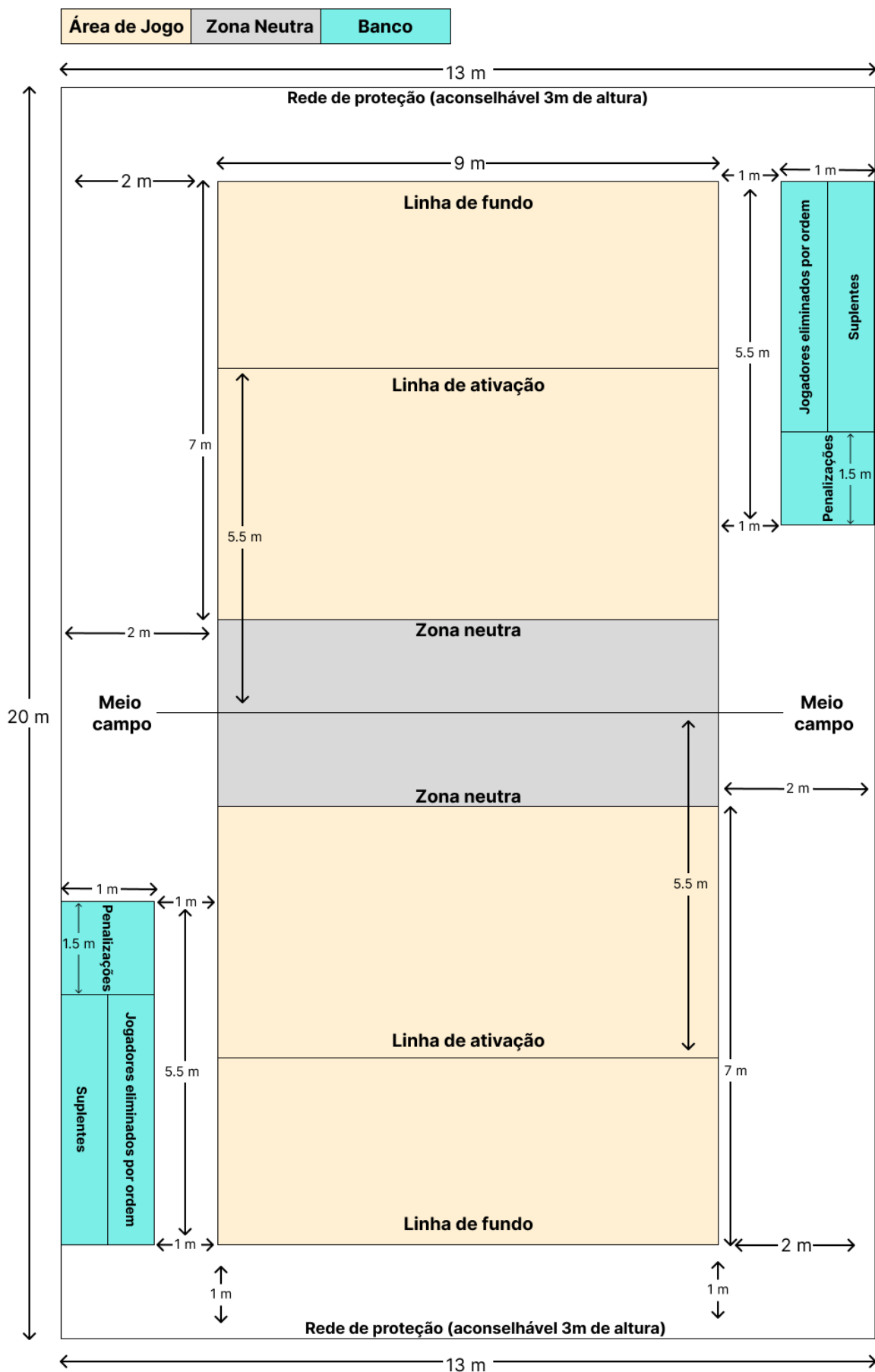
Conteúdo

Diagrama Oficial do Campo	5
Regra 1 - A zona de Jogo	6
Secção 1. Dimensões	6
Secção 2. Superfície de jogo	6
Secção 3. Layout do Campo	6
Secção 4. Zonas e áreas	6
Regra 2 - Equipamento	7
Secção 1. Bolas	7
Secção 2. Equipamentos e material de Proteção	7
Secção 3. Guia do Equipamento	8
Secção 4. Todos os equipamentos	9
Secção 5. Substâncias Externas	9
Regra 3 - Jogadores, Treinadores, Apanha Bolas/Retrievers e Suplentes	9
Secção 1. Disciplina	9
Secção 2. Jogadores	9
Secção 3. Treinadores, treinadores-adjuntos, dirigentes	9
Secção 4. Folha de jogo	10
Secção 5. Substituições	10
Secção 6. Regra da desvantagem	11
Secção 7. Jogadores inelegíveis	11
Secção 8. Penalizações de jogadores, equipa e penalizações gerais	11
Secção 9. Apanha bolas/ Retrievers	12
Secção 10. Interferência do espectador	13
Regra 4 - A Partida	13
Secção 1. Estilo de jogo aprovado	13
Secção 2. Equipa da casa	14
Secção 3. Conduta do banco	14
Secção 4. Condições do campo	14
Secção 5. Regras do jogo	14
Secção 6. Derrota do jogo ou do set	15
Regra 5 – Início do Jogo	16
Secção 1. Início do jogo	16
Secção 2. A “Corrida” / “Rush”	16
Secção 3. Ativar a bola durante a “Corrida” / “Rush”	17
Secção 4. Descontos de tempo e suspensão do jogo	17
Secção 5. Recomeço do jogo	18
Regra 6 - Saída de Jogadores	18
Secção 1. Saída de jogadores	18

Secção 2. Interferência do jogador.....	19
Regra 7 - Jogadores que regressam ao jogo.....	19
Secção 1. Jogadores	19
Regra 8 - Jogo Ofensivo e Defensivo	19
Secção 1. Lançamentos.....	19
Secção 2. Eliminados.....	20
Secção 3. Catches.....	20
Secção 4. Bloqueio	21
Secção 5. Antijogo.....	22
Secção 6. “Beliscar”	22
Regra 9 - Fora de campo	23
Secção 1. Fora de campo	23
Regra 10 - Zona Neutra	23
Secção 1. Zona neutra.....	23
Regra 11 – Lances em Simultâneo	23
Secção 1. Lances em simultâneo	23
Secção 2. “Acerto”/“Hit” e “Receção”/“Catch” em simultâneo.....	24
Regra 12 – “Suicida” / “Suicide”	24
Secção 1. “Suicida” / “Suicide”	24
Regra 13 – Headshots.....	25
Secção 1. Headshots	25
Regra 14 - Lesões.....	25
Secção 1. Lesões	25
Secção 2. Sangue	25
Regra 15 - Protestos.....	25
Secção 1. Protestos.....	25
Secção 2. Protestos permitidos	26
Regra 16 - Árbitros	26
Secção 1. Poderes e deveres	26
Secção 2. Equipa de arbitragem	27
Secção 3. Responsabilidades de um único árbitro	27
Secção 4. Posicionamento dos árbitros em campo.....	27
Secção 5. Alteração de Árbitros.....	28
Secção 6. Decisões dos árbitros.....	28
Secção 7. Interferência dos árbitros	28
Secção 8. Diretrizes para os árbitros	28
Regra 17 - Código de Conduta	29
Secção 1. Código de conduta da APDB para jogadores:.....	29
Secção 2. O sistema de honra	29

Secção 3. Código de conduta para os árbitros	29
Regra 18 - Advertências e Penalizações	30
Secção 1. Cartão azul	30
Secção 2. Cartão amarelo	30
Secção 3. Cartão vermelho	31
Secção 4. Conduta antidesportiva	31
Regra 19 - Imagem	32
Secção 1. Imagem	32

Diagrama Oficial do Campo



Regra 1 - A zona de Jogo

A zona de jogo é a área que contém o campo, espaço livre, área de jogadores eliminados, área de penalizações e área de suplentes e deve ser rodeada por “barreiras” ou redes em todos os 4 lados para evitar que as bolas saiam.

Secção 1. Dimensões

O campo corresponde a uma área retangular que deve ter entre 16 a 18 metros de comprimento, 8 a 9 metros de largura e rodeado por uma área livre de 1 metro em todos os lados.

Para eventos oficiais da APDB, o campo deve ter as dimensões de 17 x 8 metros.

Observação: Se o espaço disponível não permitir uma área livre de 1 metro atrás das linhas de fundo, o campo terá até 18 metros de comprimento e a parte de trás do campo será cercada por barreiras sólidas.

Secção 2. Superfície de jogo

1. A superfície de jogo deve ser plana e horizontal. A superfície não deve apresentar nenhum perigo para os jogadores, funcionários ou árbitros. Os obstáculos aéreos devem estar pelo menos a 4 metros acima da superfície do campo.

Não é permitido jogar numa superfície escorregadia ou áspera.

Secção 3. Layout do Campo

1. Todas as linhas devem ter +-5 cm de largura. Devem ser de cor uniforme, diferente do piso ou de outras linhas existentes.
2. O limite do campo é marcado por duas linhas laterais e duas linhas de fundo. Estas são marcadas fora das dimensões do campo, pois não fazem parte dele.
3. A linha de meio-campo deve ser marcada exatamente a meio das linhas de fundo e deve ser estendida 1 metro para fora das linhas laterais para indicar a zona do(s) “Apanha bolas” / “Retriever’s”.
 - 3.1. Devem ser adicionadas marcações na linha de meio-campo para ajudar o posicionamento das bolas. Existem 5 marcações, a começar no ponto central do campo em direção a cada linha lateral a 1,5 metros de distância entre elas.
4. As linhas de ativação são marcadas a 5,5 metros da linha central, paralelas e delimitadas pelas linhas laterais.
5. As linhas da zona neutra são marcadas 7 metros à frente de cada linha de fundo, paralelas e delimitadas pelas linhas laterais.

Secção 4. Zonas e áreas

1. **Área de jogo:**

A área de jogo corresponde à área compreendida entre a linha de fundo até à linha da zona neutra em cada lado do campo e delimitada pelas linhas laterais.
2. **Zona neutra:**

A zona neutra é a área compreendida entre as duas linhas de zona neutra e delimitada pelas linhas laterais.
3. **Área de jogadores eliminados:**

A área dos jogadores eliminados é uma área com pelo menos 0,5 metro de largura, localizada a 1 metro de distância da linha lateral do campo, a iniciar na linha de fundo com 5 metros. A área dos jogadores eliminados deve ser marcada por linhas e deve estar diagonalmente no lado oposto ao árbitro, onde houver espaço suficiente disponível.
4. **Área de suplentes:**

A área de suplentes é uma área com pelo menos 0,5 metro de largura, localizada atrás da área de jogadores eliminados. A área de suplentes deve ser marcada com linhas.

Observações: Se o espaço disponível não permitir uma área de suplentes, esta pode ser omitida, desde que seja previsto um acesso fácil ao do campo, para que os suplentes entrem de qualquer lado dos limites do campo.

Para eventos oficiais da APDB, a área de suplentes deve ser incluída.

5. Área de penalização:

A área de penalização é uma área que se estende desde a área do jogador eliminado, em direção à linha central com 1,5 metros e deve ter a mesma largura que a área dos jogadores eliminados e a área de suplentes juntas. A área de penalização deve ser marcada com linhas.

6. Treinadores, Treinadores-Adjuntos e Dirigentes

6.1. Treinadores, Treinadores-adjuntos e Dirigentes estão confinados às áreas combinadas da área de jogadores eliminados, área de penalização e área de suplentes.

Regra 2 - Equipamento

Secção 1. Bolas

1. Todos os eventos a cargo da APDB devem usar bolas homologadas pela APDB.
2. As bolas homologadas pela APDB podem ser personalizadas com logotipos do club e/ou de patrocinadores desde que aprovados e aceiteis pela APDB.
3. As bolas usadas em jogos oficiais da APDB devem, salvo opinião e critério do árbitro, ser apropriadas para o desafio.
4. As bolas homologadas serão feitas borracha e uma cobertura de tecido texturizado que tem uma camada de espuma de 2mm a 4mm diretamente abaixo dela.
5. As bolas de dodgeball aprovadas devem ter 7 polegadas/17,78 cm de diâmetro quando medido ao longo da largura da bola cheia.
6. A pressão da bola deve ser entre 1,6-1,8 psi ou 0,110-0,125 bar.

Secção 2. Equipamentos e material de Proteção

1. Equipamentos.
 - 1.1. Todos os jogadores da equipa devem usar equipamento e devem ser semelhantes em cor e desenho gráfico, as mangas podem ter comprimentos diferentes. O equipamento deve exibir o nome ou logotipo da equipa bem como um número visível exclusivo de cada jogador.
 - 1.2. O jogador deve manter o número durante toda a competição, ou seja, um jogador pode estar inscrito para todas as competições (mistas e de gênero) com dois números diferentes, desde que os números permaneçam únicos dentro de cada equipe.

Observações: Um jogador não deve ser penalizado por pequenas diferenças no equipamento como resultado da regra do sangue ou se o seu equipamento for danificado durante o jogo.

- 1.3. Os nomes e logotipos dos patrocinadores devem ser aprovados pela APDB antes de poderem ser exibidos no equipamento da equipa nos eventos da APDB.
- 1.4. Gráficos e textos ofensivos e/ou obscenos e discriminatórios não são permitidos.
- 1.5. Todos os equipamentos de proteção devem ser usados corretamente e estar em condições de uso.
2. Acessórios para a cabeça.
 - 2.1. Tiaras e capacetes de proteção são os únicos acessórios de cabeça opcionais para os jogadores.
 - 2.2. Bonés, viseiras e outros acessórios para a cabeça não são permitidos em torneios. Bandanas não se qualificam como tiaras e não podem ser usadas na cabeça, pescoço ou pulso/braço.
3. Gesso/Próteses.
 - 3.1. Próteses podem ser usadas. Todos os gessos, ortoses e talas com superfícies duras expostas devem ser acolchoados.

- 3.2.** Nenhum jogador será permitido jogar se a organização determinar que seu equipamento representa um risco significativo para a segurança dos outros jogadores ou que mude a natureza fundamental do jogo ou aumente a habilidade de um jogador de forma a dar-lhe alguma vantagem.
- 4.** Luvas.
- 4.1.** Luvas não podem ser usadas.

Observações: As únicas exceções são quando um jogador conseguir provar que há uma exigência médica ou de saúde que o obriguem a usar luvas ou cobertura para as mãos. Se uma luva ou luvas forem autorizadas por razões médicas, elas não devem ser capazes de aumentar a capacidade de jogo de um jogador.

- 5.** Joias.
- 5.1.** Joias expostas, se consideradas perigosas pela organização e/ou árbitros, devem ser removidas e não podem ser usadas durante o jogo.

Observações: Se um jogador usar uma joia que visível pela organização e esta causar ferimentos ao jogador ou a outro jogador de qualquer equipa, o jogador que a usa será totalmente responsável por todos os ferimentos pessoais causados por não seguir as regras.

Observações: Pulseiras/colares de alerta médico não são considerados joias. Se usados, estes devem estar presos ao corpo para que as informações de alerta médico permaneçam visíveis.

- 6.** Óculos/óculos desportivos.
- 6.1.** Óculos de proteção/óculos desportivos podem ser usados e devem ser presos com tiras de cabeça.
- 7.** Calçado.
- 7.1.** Deve ser usado em todos os momentos.
- 7.2.** Todos os sapatos devem ser feitos de lona, couro ou material similar e possuir sola de borracha que não deixe marcas.
- 7.3.** A organização e/ou árbitros podem considerar qualquer calçado inseguro. O jogador só poderá jogar com calçado considerado seguro.

Secção 3. Guia do Equipamento

Uniforme ou equipamentos que afete a segurança de todos os participantes, árbitros e espectadores.

- 1.** Nenhum equipamento será permitido que seja considerado perigoso ou prejudicial ao jogador ou a outros jogadores.
- 2.** Nenhum equipamento será permitido que melhore significativamente o desempenho do jogador além dos limites normais da própria habilidade.
- 3.** Nenhum jogador pode usar peças do equipamento esfarrapados, desfiados, cortados ou rasgados.
- 4.** Números.
- 4.1.** Deve ser visível nas costas de todas as camisolas do equipamento e deve ser um número inteiro árabe (0-99) de cor contrastante, com pelo menos 6 polegadas (15,24 cm) de altura.
- 4.2.** Nenhum jogador da mesma equipa pode usar números idênticos. (Os números 0 e 00 ou 3 e 03 são exemplos de números idênticos.) Um jogador sem número não pode jogar.
- 4.3.** Jogadores com o mesmo número não podem jogar.
- 4.4.** Os jogadores que não usarem o número com o qual foram inscritos no evento não podem jogar.

Observações: Um jogador instruído a substituir a sua camisa devido a uma lesão de sangue ocorrida no início do dia de jogos/evento estará isento desta regra apenas durante o evento/competição daquele dia.

- 5.** Camisolas.

- 5.1. Todos os jogadores da equipa devem usar camisolas que exibam os números do jogador único e sejam semelhantes em cor e estilo gráfico, o comprimento das mangas pode variar.
- 5.2. As camisolas interiores podem ser de manga comprida ou curta, sem restrições de cores ou estilo.
6. Calções/Leggings.
 - 6.1. As equipas podem optar por usar calças/leggings ou calções desportivos, desde que sejam semelhantes em cor e estilo para todos os jogadores da equipa.
 - 6.2. As jogadoras femininas de equipas mistas podem escolher alternativas para calções, como calças desportivas, skorts, saias desportivas, vestidos desportivos ou leggings, desde que todas as mulheres da equipa estejam a usar o mesmo estilo de roupa. O preto é uma cor de vestuário interior aceitável para usar como 1ª camada.
 - 6.3. Os jogadores podem usar roupas desportivas visíveis por baixo do equipamento exigido. O preto é uma cor de vestuário interior aceitável para usar como 1ª camada.

Secção 4. Todos os equipamentos

1. A APDB reserva-se o direito de reter ou retirar a aprovação de qualquer equipamento que, por determinação exclusiva da APDB, altere significativamente o estilo do jogo.

Secção 5. Substâncias Externas

1. Substâncias aplicadas no exterior do equipamento ou na pele de um jogador que aumentem a habilidade de arremessar ou apanhar as bolas não são permitidas.
2. Substâncias aplicadas no exterior da pele dos jogadores, que são aplicadas por razões médicas, são permitidas, mas devem ser tapadas por curativos que não infrinjam a [Regra 2. Secção 2.3](#) ou [Regra 2. Secção 2.4](#)
3. Substâncias aplicadas numa lesão do jogador, como spray de calor ou spray de frio, podem ser aplicadas.

Regra 3 - Jogadores, Treinadores, Apanha Bolas/Retrievers e Suplentes

Secção 1. Disciplina

1. Jogadores, suplentes, apanha bolas/retrievers, treinadores, dirigentes e quaisquer assistentes estão sempre sujeitos à autoridade dos árbitros, quaisquer situações entre os membros das equipas envolvidas na partida, nos 5 minutos antes ou depois de um jogo serão consideradas como parte desse jogo e as ações disciplinares serão aplicadas como se tivessem ocorrido durante o jogo.

Secção 2. Jogadores

As equipas são compostas por 6 jogadores, com no máximo 6 suplentes. Todos os jogadores devem estar inscritos listados na folha de jogo. Não podem ser adicionados jogadores à folha de após o início do jogo.

1. Uma equipa não pode ter mais de 12 jogadores. Um jogador só pode participar num torneio/jogo para o qual esteja inscrito na folha de jogo.
 - 1.1. Equipas mistas devem ser compostas por ambos os sexos (masculino, feminino), mas não podem estar mais do que 3 jogadores do mesmo sexo no campo em qualquer momento.

Secção 3. Treinadores, treinadores-adjuntos, dirigentes

1. O treinador, treinador-adjunto ou dirigente é a pessoa responsável pelas ações da equipa no campo e representará a equipa na comunicação com os árbitros e/ou a equipa adversária.
2. Um jogador pode ser designado como treinador, em situações de ausência do treinador, treinador-adjunto ou dirigente. Na ausência de treinador ou jogador-treinador, o capitão da equipa

representará a sua equipa. Os treinadores devem estar bem vestidos ou vestidos com o equipamento da equipa.

3. Nos jogos do europeu/mundial, os treinadores não devem exibir os nomes e/ou logotipos de quaisquer outras associações ou clubes de dodgeball na sua roupa, com exceção o logotipo do seu órgão regulador nacional.
4. Os treinadores não devem usar linguagem que reflita negativamente sobre os jogadores, árbitros ou espetadores.
5. Um treinador deve dirigir-se apenas aos membros de sua equipa e aos árbitros quando estiver a efetuar um apelo válido de procedimento incorreto.
6. Um treinador, treinador-adjunto ou dirigente deve permanecer confinado às áreas combinadas da área de jogadores eliminados, área de Penalizações e área de suplentes da sua equipa. Eles não podem entrar em campo sem autorização do árbitro.
7. Treinadores, assistentes técnicos e dirigentes estão sujeitos a todas as regras de conduta.

Secção 4. Folha de jogo

1. Uma folha de jogo deve ser preenchida e enviada ao coordenador da competição ou ao árbitro principal antes do primeiro set do jogo da sua equipa.
2. Uma folha de jogo não pode ser alterada após o início do jogo.
3. Os jogadores serão considerados “válidos” assim que a folha de jogo for inspecionada e aprovada pelo árbitro principal, treinador, dirigente da equipa ou representante na reunião pré-jogo.
4. A folha de jogo deve conter:
 - 4.1. Secção de jogadores:
 - 4.1.1. O primeiro nome, sobrenome e número de equipamento de cada jogador, incluindo os suplentes. Se existir um número incorreto na folha de jogo, um dos árbitros deve corrigi-lo e permitir que uma equipa continue a jogar sem penalização.
 - 4.1.1.1. Exceto no caso de uma lesão de sangue, um jogador não deve ser autorizado a jogar a menos que esteja a usar a camisola numerada com a qual está identificado na folha de jogo.
 - 4.2. Secção de treinadores.
 - 4.2.1. O primeiro nome, sobrenome de qualquer pessoa que a equipa escolher para ser permitida na área do treinador.
 - 4.2.2. Apenas um jogador inscrito na folha de jogo ou uma pessoa nomeada nesta secção, será permitido na área de treinador.
 - 4.3. Secção de apanha bolas/retrievers.
 - 4.3.1. O nome, sobrenome de cada apanha bola/retriever que não está incluído como jogador.
 - 4.3.2. Apenas um jogador inscrito na folha de jogo ou uma pessoa nomeada nesta secção derá atuar como apanha bolas / retriever.

Secção 5. Substituições

1. As substituições devem ser feitas antes do início de um set. Nenhuma substituição pode ser feita durante um set, exceto em casos de lesão.
2. Caso um jogador se lesione, esse jogador será substituído e um suplente entrará no jogo ocupando o último lugar da fila na zona dos eliminados.
3. Num jogo misto, o jogador substituído deve ser do mesmo sexo. Se não houver outros jogadores do mesmo sexo, essa equipa jogará sem esse(s) jogador(es).
4. Se for descoberto um suplente ilegal, esse jogador deve ser imediatamente substituído por um jogador legível.

Secção 6. Regra da desvantagem

1. Início do jogo.
 - 1.1. Uma equipa deve iniciar um set com pelo menos um jogador. Se não estiver nenhum jogador disponível no início do set, o set é considerado perdido.
 - 1.2. Se ainda não houver jogadores suficientes para se iniciar o set, nesse caso, o tempo restante em segundos será dividido por 20, e o resultado arredondado para cima. Esse valor representará então o número de sets considerados ganhos pela equipa adversária. Ou seja, esse valor será multiplicado por 2, e a pontuação adicionada ao resultado. Por exemplo um intervalo de tempo com 1 minuto e 29 segundos restantes para terminar incorreria numa penalização de 10 pontos (89 segundos arredondados para a próxima divisão de 20 segundos).
2. Jogo a recorrer.
 - 2.1. Um suplente não pode entrar no jogo num set que está decorrer, deve aguardar até o início de um novo set, exceto em caso de lesão.
 - 2.2. Se um jogador inscrito na folha de jogo chegar atrasado e for do sexo correto, pode entrar em jogo no início do próximo set.
 - 2.3. Qualquer jogador expulso por infração com cartão amarelo ([ver Regra 3 Secção 8](#)) deve permanecer na área de penalização até passarem 5 minutos de jogo.
 - 2.4. Qualquer jogador expulso por uma infração (insuficiente para cartão amarelo) ([ver Regra 3 Secção 8.6](#)) deve permanecer na área de penalização até o final do próximo set da partida a decorrer.
 - 2.4.1. Se como resultado de uma infração uma equipa não puder iniciar um set, aplica-se a [Regra 3 Secção 6.1.1](#)

Observações: O regulamento do torneio determinará o número mínimo de jogadores necessários por equipa no início de cada dia.

Secção 7. Jogadores inelegíveis

1. Um jogador inelegível é:
 - 1.1. Um jogador que não faz parte da equipa para a competição.
 - 1.2. Um jogador não faz parte da folha de jogo.
 - 1.3. Um jogador que não usar a camisola com o número correto inscrito na folha de jogo.
 - 1.4. Um jogador que recebeu um cartão vermelho durante a competição para a qual o jogo está a ser disputado.

Observações: Um cartão vermelho dentro da competição mista não impede um jogador de participar na competição do seu sexo e vice-versa.

2. Um jogador não violará a regra de jogador inelegível até que um o inicie.
3. Se o jogador for considerado inelegível, o árbitro irá:
 - 3.1. Remover o jogador inelegível do campo.
 - 3.2. A equipa infratora continuará a jogar sem o jogador inelegível seja substituído durante o jogo, uma equipa com 2 jogadores inelegíveis poderá continuar com 4 jogadores apenas durante todo o jogo.

Secção 8. Penalizações de jogadores, equipa e penalizações gerais

(Infração por cartão amarelo)

1. Um jogador expulso fica restrito à área de penalizações durante 5 minutos de jogo. Se os 5 minutos apanharem o intervalo ou uma pausa por lesão, esse tempo não irá contar.
2. Um treinador expulso deve ser retirado da zona de jogo e permanecerá fora das barreiras e/ou redes que cercam o campo, durante o dia de jogo.

3. Se um ato for considerado flagrante, agressivo ou abusivo, o jogador ou treinador pode ser obrigado a deixar o local ou mesmo o evento. O jogador ou treinador infrator será advertido com cartão vermelho pelo árbitro da partida ou responsáveis do torneio.
4. Qualquer jogador expulso descoberto a participar num jogo constituirá uma derrota nesse jogo para a sua equipa.
5. Penalização para a equipa (infração de cartão amarelo para a equipa)
 - 5.1. O número de jogadores que podem alinhar para iniciar cada set dentro do período de penalização de 5 minutos será reduzido em 1.

Observações: Como não é especificado nenhum jogador com a penalização, nenhum jogador é obrigado a esperar na área de jogadores eliminados.

 - 5.1.1. O período de 5 minutos será cronometrado pelos árbitros e inicia a partir do apito inicial do próximo set da equipa.
 - 5.1.1.1. Se a penalização da equipa decorrer no set final do primeiro período do jogo ou do final do jogo, ela irá recomeçar no primeiro set do próximo período de jogo ou do próximo jogo.
 - 5.1.1.2. O tempo de penalização da equipa será interrompido durante o intervalo e entre os jogos.
 - 5.1.2. Depois do tempo de penalização da equipa terminar, a quantidade de jogadores iniciais pode aumentar em 1 até no máximo 6.
 - 5.1.2.1. O tempo de penalização da equipa deve terminar antes dos árbitros chamarem a equipe para alinhar para o próximo set para que o número inicial de jogadores da equipa seja aumentado.
6. Penalizações do jogador
 - 6.1. Os árbitros da partida podem optar por conceder aos jogadores uma advertência, por comportamento que não justifique cartão amarelo.
 - 6.2. Um jogador que recebe uma advertência de jogador deve permanecer na área de penalizações pelo restante do set atual e set seguinte.

Secção 9. Apanha bolas/ Retrievers

1. Os apanha bolas/retrievers são indivíduos designados para recuperar as bolas que saem do jogo. As equipas são responsáveis por disponibilizar os apanha bolas/ retrievers. Cada equipa deve ter 2 apanha bolas / retrievers. Os árbitros do torneio/jogo especificarão se existem outros requisitos.
 - 1.1. Os apanha bolas / retrievers não podem entrar no campo em nenhum momento.
 - 1.2. Os apanha bolas / retrievers não podem usar uma camisola da mesma cor do equipamento da sua equipa.
 - 1.3. Os apanha bolas / retrievers só podem apanhar as bolas que estejam fora dos limites do campo e que não tenham ultrapassado a linha do meio-campo para o campo do adversário.
 - 1.3.1. Cada equipa deve indicar os seus apanha bolas / retrievers.
 - 1.3.1.1. Os apanha bolas/retrievers podem ser alterados entre cada set
 - 1.3.2. Os apanha bolas/retrievers devem colocar as bolas em jogo o mais rápido possível.
 - 1.3.3. Ao colocar a bola em jogo, os apanha bolas / retrievers podem devolver a bola para qualquer jogador ativo atrás da linha de ativação da equipa ou colocar a bola no campo atrás da linha de ativação da equipa.
 - 1.3.4. As bolas devem ser devolvidas ao jogo, entregando-as no campo atrás da linha de ativação da sua equipa.
 - 1.4. Para eventos que não sejam necessários apanha bolas / retrievers, aplicam-se as seguintes regras:
 - 1.4.1. Se houver jogadores na zona dos eliminados:
 - 1.4.1.1. Os jogadores ativos não podem sair de campo para recuperar as bolas.
 - 1.4.1.2. Um jogador pode deixar a área dos eliminados para recuperar a bola.

Secção 2. Equipa da casa

1. A equipa da casa deve ter a primeira escolha do lado do campo.
2. Na ausência de uma equipa da casa, a escolha dos lados será determinada por sorteio.

Secção 3. Conduta do banco

1. Treinadores, treinadores-adjuntos, dirigentes, suplentes e jogadores, devem ocupar apenas a sua área designada, pessoal que não participe no jogo, durante um set, não são permitidos dentro dos limites (barreiras e/ou redes) que designam a zona de jogo.
2. A violação da [Regra 4 - Secção 3.1](#) pode resultar na derrota da equipa no set que está a ser disputado.

Secção 4. Condições do campo

1. O árbitro deve verificar as condições do campo antes do início da partida.
2. O campo deve seguir as normas definidas pela APDB e estar livre de riscos de escorregar ou tropeçar.
3. Durante o jogo, caso o campo se torne perigoso, o árbitro deve solicitar uma paragem para eliminar o perigo. O reinício do jogo será retomado assim que o campo estiver novamente apto para o jogo prosseguir.

Secção 5. Regras do jogo

1. Partida:
 - 1.1. Uma partida regulamentar consiste em dois tempos de 15 minutos, com um intervalo de 5 minutos.
 - 1.2. Os 15 minutos de cada parte são corridos, ou seja, 15 minutos sem pausa.
 - 1.2.1. Se faltarem menos de 90 segundos para o fim de uma parte do jogo após o término de um set, os árbitros da partida anunciam que se vai jogar o set final e o cronometro da partida será ajustado para o set final.
 - 1.2.1.1. Todos os tempos de penalização são parados quando os árbitros anunciarem o set final e reiniciam quando o set final começar e será parado novamente quando terminar.
 - 1.2.1.2. O set final tem no máximo 90 segundos.
 - 1.2.1.2.1. No caso de qualquer falsa partida, o tempo final de 90 segundos será reiniciado, todos os outros tempos continuarão a contar.
 - 1.2.1.2.2. Caso o set seja ganho por eliminação total antes dos 90 segundos terminarem, não será jogado outro set, a menos que durante as fases eliminatórias o resultado da partida seja um empate, nesse caso joga-se um set de prolongamento.
 - 1.3. O árbitro principal ou outro árbitro da partida pode interromper o jogo e pedir um desconto de tempo para interromper a cronometragem da partida quando julgar necessário. (Ver ponto 5)
 - 1.4. As equipas mudam de lado ao intervalo.
2. Set:
 - 2.1. Um jogo consistirá num número indeterminado de sets.
 - 2.2. Um set é quando 2 equipas alinham atrás da linha de fundo para iniciar o jogo com 1 a 6 jogadores e jogam até uma equipa ser eliminada, ou até o tempo do set terminar.
 - 2.3. Um set é jogado com o objetivo de eliminar a equipa adversária.
 - 2.4. O tempo máximo permitido para cada set é de 3 minutos de jogo contínuo.
 - 2.5. Se o árbitro declarar o fim do set relacionado com os 3 minutos de jogo, a equipa vencedora desse set será a equipa com mais jogadores em campo quando o árbitro terminar o set. Se

- ambas as equipas tiverem um número igual de jogadores, será dado o set como empatado e ambas as equipas recebem 1 ponto.
- 2.6.** Quando uma equipa é eliminada ou o tempo termina, as equipas serão “reiniciadas” para o próximo set. As equipas devem “reiniciar” imediatamente, os árbitros da partida permitem 20 segundos para as equipas se prepararem.
 - 2.7.** Após o fim de um set, a equipa vencedora recebe 2 pontos em relação à pontuação da partida. em caso de empate, ambas as equipas recebem 1 ponto.
- 3.** Quando terminar o jogo os pontos são somados para determinar o vencedor. A equipa com o maior número de pontos ganha.
 - 4.** Tempo extras
 - 4.1.** Num torneio/evento eliminatório, é jogado um set de prolongamento quando as equipas têm o mesmo número de vitórias.
 - 4.2.** Se o set terminar empatado, os árbitros da partida chamarão de "morte súbita!" e a primeira equipe a eliminar um jogador vence o jogo.
 - 5.** Um árbitro tem o poder de interromper um jogo a qualquer momento devido à falta de iluminação, chuva, incêndio, distúrbios ou qualquer outra causa que coloque os espetadores ou jogadores em perigo.
 - 5.1.** Se um jogo for parado por um árbitro pode ser considerado válido se pelo menos 3 ou mais sets tiverem sido concluídos.
 - 5.2.** Se o jogo for considerado válido, a equipa que venceu o maior número de sets é declarada vencedora.
 - 5.3.** Os jogos não considerados válidos devem ser retomados no ponto exato em que foram interrompidos.
 - 5.4.** Jogos interrompidos que resultem em empate, podem ser retomados, com o mesmo número de jogadores, no ponto em que o set foi interrompido.

Secção 6. Derrota do jogo ou do set

- 1.** Uma derrota de jogo pode ser anunciada pelo árbitro numa destas situações:
 - 1.1.** Se um árbitro for atacado fisicamente por qualquer membro da equipa e/ou espectador.
 - 1.2.** Se uma equipa não se apresentar no campo ou estiver no campo, mas recusar a iniciar o jogo no horário estipulado.
 - 1.3.** Se uma equipa se recusar a continuar a jogar após o início da partida, a menos que a partida tenha sido interrompida ou terminada pelo árbitro.
 - 1.4.** Se, depois de uma interrupção do jogo, uma das equipas não conseguir voltar ao jogo dentro de dois minutos após o árbitro anunciar o reinício do jogo.
 - 1.5.** Se uma equipa praticar atos antidesportivos de forma a provocar atrasos no jogo, exemplos das quais, mas não limitados a:
 - 1.5.1.** Atrasar a recomeço de um jogo devido a comportamentos antidesportivo.
 - 1.5.2.** Mandar repetidamente as bolas para fora do campo.
 - 1.6.** Se depois de uma advertência do árbitro, qualquer uma das regras do jogo for intencionalmente praticada.
 - 1.7.** Se a expulsão de um jogador, treinador ou dirigente da equipa não for comprida.
 - 1.8.** Se um jogador expulso for descoberto a jogar.
 - 1.9.** Se um jogador se lesionar ou ficar doente, e a equipa não cumprir com o número mínimo de jogadores exigido em campo.
 - 1.10.** No fim de uma derrota anunciada, esta não pode ser revogada.
- 2.** Quando uma equipa não estiver em campo para iniciar o primeiro set na hora estipulada e os árbitros e a equipa adversária estiverem presentes.
 - 2.1.** O árbitro principal anuncia a derrota do primeiro set e dá uma tolerância a equipa em falta no máximo de 3 minutos para se preparar para o segundo set.

- 2.2. Se a equipa ainda não estiver presente e/ou pronta para começar o jogo, será considerado derrota do jogo.
- 2.3. A derrota de um set pode acontecer quando a equipa recebe um cartão amarelo de equipa.

Regra 5 – Início do Jogo

Secção 1. Início do jogo

1. O jogo começa com todos os jogadores posicionados na linha ou atrás da linha de fundo da sua equipa.
 - 1.1. O árbitro principal ou outro designado dirige-se a cada equipa com as seguintes instruções:
 - 1.2. "Alinhar!" / "Line Up!" - Para as equipas se posicionem.
 - 1.3. O árbitro então anuncia "Equipas Prontas!" / "Teams Ready!" - Para as equipas se posicionarem para a "Corrida" / "Rush".
 - 1.4. O árbitro faz uma pausa de 1 segundo aproximadamente e então apitará ou anuncia "Dodgeball" para o início do set.
2. Falsas partidas
 - 2.1. Depois dos árbitros anunciarem "Equipas Prontas!" / "Teams Ready!" Os jogadores devem permanecer parados e não avançar até o apito inicial se um jogador avançar antes do apito e cruzar a linha final será considerado falsa partida.
 - 2.2. No caso de uma falsa partida, a equipe infratora perde 1 bola para os seus adversários, começando com a bola central e as equipas voltam a posição inicial.
 - 2.2.1. As bolas perdidas estão ativas desde o início do set.
 - 2.2.2. Se ambas as equipas fizerem falsa partida, a equipa que foi considerada a primeira será classificada como a infratora.
 - 2.2.2.1. Se os árbitros da partida não conseguirem determinar qual equipa iniciou a falsa partida, inicia tudo normalmente.
 - 2.3. No reinício, a equipe infratora só poderá ter no máximo 2 corredores para as bolas não contestadas designadas para a sua equipa, no caso de remanescer alguma.
 - 2.4. No caso de falsas partidas adicionais, as bolas são dadas ao adversário de fora para dentro, começando com as bolas da equipa adversária. Quaisquer bolas dadas à equipe adversária são consideradas bola vivas assim que o set inicia, assim que o jogador com a posse da bola entrar em campo.

Secção 2. A "Corrida" / "Rush"

1. A "Corrida" / "Rush" ocorre no início de cada set.
2. Ao sinal dos árbitros, as equipas correm para centro do campo e tentam recuperar as duas bolas à esquerda pertencentes à sua equipa e a bola do meio (que é livre para disputa pelas duas equipas).
3. No máximo 3 jogadores por equipa podem correr para as bolas, todos os restantes jogadores que ultrapassarem a linha de ativação são eliminados.
4. Todos os jogadores que não vão correr para as bolas, mas que estão a espera que as bolas sejam ativas, devem entrar no campo no início do set.
 - 4.1. Os jogadores que não correm têm até que os corredores cheguem ao meio-campo para entrar no campo e entrar em jogo.
 - 4.2. Se um jogador não entrar no campo antes do primeiro corredor, de qualquer equipa, alcançar as bolas no meio-campo, esse jogador está eliminado por estar fora do campo.
5. Ao recuperar as suas 2 bolas à sua esquerda, apenas um pé do jogador pode cruzar a linha do meio-campo.
 - 5.1. Se uma bola da sua equipa for empurrada do meio-campo na direção do adversário, a bola será considerada ativa e pode ser usada imediatamente sem precisar de passar a linha de ativação.
 - 5.2. Apenas um jogador com bola ativa pode passar totalmente a linha do meio-campo.

- 5.2.1.** Uma vez que uma bola ativa tenha sido atirada ou transportada depois do meio-campo, qualquer jogador pode passar totalmente a linha de meio-campo.
6. Os jogadores que vão disputar a bola central não podem colocar os pés na linha do meio-campo ou ultrapassá-la, nem mesmo com qualquer parte do corpo, incluindo o equipamento enquanto tentam obter a posse da bola.
 7. Não há limite de bolas que um jogador pode recuperar.
 8. Um jogador não pode deslizar ou mergulhar em direção à linha de meio-campo ao correr para obter a posse da bola central. O jogador infrator será eliminado.
 9. Nenhum contato físico deliberado entre os jogadores é permitido, os jogadores infratores serão eliminados, isto aplica-se a empurrar, agarrar ou apoiar-se num jogador da equipa adversária. O contato accidental ao disputar a bola central não será penalizado.
 10. Se dois jogadores estiverem a segurar a bola central, ambos podem mantê-la e tentar ganhar a posse, desde que não iniciem contato físico intencional (consulte a [regra 5, Seccção 2.9](#)). Se um jogador for puxado para depois do meio-campo pelo outro jogador sem que o jogador que puxar esteja a infringir a [regra 5, Seccção 2.9](#), o jogador que tocar no campo do adversário ou sobre a linha do meio-campo será eliminado.
 11. Uma equipa pode ultrapassar a linha do meio-campo para a zona neutra depois de recuperar todas as bolas pertencentes à sua equipa e estas estarem ativas.
 12. No fim de uma equipa ativar todas as suas bolas, pode recuperar as bolas não contestadas dos seus adversários.

Secção 3. Ativar a bola durante a “Corrida” / “Rush”

1. Durante a “Corrida” / “Rush”, qualquer bola recuperada da zona central deve ser devolvida para trás da linha de ativação antes que possa ser atirada a um adversário.
2. Existem várias maneiras de colocar a bola ativa após a “Corrida” / “Rush”.
 - 2.1. Um jogador transporta a bola através da linha de ativação.
 - 2.2. Um jogador passa a bola para um companheiro de equipa que está atrás da linha de ativação.
 - 2.3. O(s) apanha bolas / retriever passa a bola para um jogador que tenha os dois pés em contato com o campo atrás da linha de ativação.
 - 2.4. Uma bola está ativa desde a “Corrida” / “Rush” quando está na posse de um jogador que tenha os pés em contato com o campo atrás da linha de ativação.

Observações: As exceções a esta regra são abordadas na [Regra 5 Secção 1.2.2.1](#) e [Regra 5 Secção 2.5.1](#)

- 2.5. Assim que a bola cruze a linha de ativação, ela permanece em jogo até o final do set ou até que o jogo seja reiniciado com uma nova “Corrida” / “Rush”.
3. Uma bola colocada em jogo por um jogador que não cruzou a linha de ativação é considerada uma bola morta, todos os contatos feitos com ela são considerados nulos, mas todas as “receções”/“catch” feitos são válidas.
4. Uma bola lançada da sua posição inicial na linha de meio-campo em direção ao adversário é considerada em jogo e pode ser apanhada pela equipa adversária sem penalidade ver [Regra 5 Secção 2.5.1](#) sobre as bolas designadas para cada equipa.

Secção 4. Descontos de tempo e suspensão do jogo

1. Cada equipa pode pedir um desconto de tempo tático de 1 minuto, solicitando-o ao árbitro principal imediatamente no final de um set antes iniciar um novo set, caso contrário o desconto de tempo será no início do próximo set.
 - 1.1. Os tempos de jogo e penalizações serão parados durante o desconto de tempo e serão reiniciados no início do próximo set. Um árbitro pode parar o jogo se julgar que ocorreu uma lesão, uma situação de perigo ou condições que justifiquem tal ação.

2. Um árbitro pode parar o jogo para avaliar advertências, resolver protestos verbais ou substituição de equipamentos danificados ou defeituosos.
3. Um árbitro pode parar o jogo se um jogador se lesionar e se decidir que o jogador requer atenção imediata. O árbitro deve indicar um desconto de tempo e chamar os primeiros socorros ou entrar em contato com eles.
4. Treinadores e massagistas da equipa são permitidos no campo em caso de lesão.
5. Durante o desconto de tempo, todos os jogadores devem permanecer no campo, no banco ou se estiverem eliminados, devem permanecer na sua posição na fila na área de eliminados.

Secção 5. Recomeço do jogo

1. O jogo recomeçará a partir do momento em que o jogo foi parado e sob as instruções do árbitro.

Regra 6 - Saída de Jogadores

Secção 1. Saída de jogadores

1. Um jogador que sai é um jogador que foi eliminado e ao sair do campo deve ter uma mão levantada para sinalizar que não está em jogo.
2. Um jogador que é eliminado é aquele que foi atingido e nem tentou apanhar a bola ou que falhou em apanhar a bola.
 - 2.1. Os jogadores atingidos e a tentar apanhar a bola que o atingiu não são considerados imediatamente eliminados nos seguintes casos:
 - 2.1.1. O jogador ser atingido por uma outra bola antes de apanhar a bola que lhe acertou.
 - 2.1.1.1. Um jogador não é imediatamente eliminado por acertos adicionais, desde que esteja em contato contínuo com todas as bolas que o atingiram até que as consiga apanhar todas.

Observação: Esta jogada é normalmente chamada de "Double Catch".

- 2.1.2. As recepções feitas pelo jogador são anuladas, a menos que o jogador apanhe primeiro a bola que o atingiu impedindo a eliminação.
 - 2.1.3. O jogador não deve fazer nada para eliminar um adversário até que tenha apanhado a bola que o atingiu. Todos os lançamentos feitos pelo jogador entre o ser atingido e apanhar a bola não eliminam nenhum jogador, mas se o adversário apanhar a bola a equipa adversária faz entrar um jogador eliminado previamente.
3. Ao ser eliminado, um jogador deve levantar a mão sobre a cabeça. Isso sinaliza que eles estão eliminados e a sair do campo, ajudando a evitar que seja atingido novamente e ajuda a proteger a cabeça durante a saída.
4. O jogador eliminado deve sair do campo o mais rápido possível pela linha lateral ou linha de fundo mais próxima seguindo para a área de eliminados sem interferir no jogo.
5. O jogador eliminado posiciona-se no final da fila de eliminados, atrás de qualquer companheiro de equipa anteriormente eliminado.
6. Uma bola que atingir um jogador eliminado que está a sair de campo e que não foi provocado intencionalmente por esse jogador (fazer-se a bola) é considerada uma bola viva e pode ser apanhada ou ressaltar para outros jogadores.
7. Um jogador eliminado não deve interferir intencionalmente no jogo, se o árbitro determinar que a interferência foi intencional, será advertido com cartão amarelo e a equipa adversária terá a oportunidade de escolher a distribuição das bolas, o árbitro apita e interrompe o jogo.
 - 7.1. O jogador infrator que sai recebe cartão amarelo.
 - 7.2. As bolas são distribuídas conforme solicitação da equipa não infratora.
 - 7.3. O jogo será recomeçado.
 - 7.4. Exemplos de interferência no jogo, mas não limitadas a:

7.4.1. Continuar a atirar bolas depois de ter sido eliminado.

Observações: Isso só deve ser aplicado quando os árbitros entenderem que o jogador teria oportunidade de parar o lançamento atempadamente.

7.5. Obstruir intencionalmente uma bola ao sair do campo.

7.6. Proteger de uma bola outros jogadores.

7.7. Apanhar ou alterar o percurso de uma bola ativa.

Secção 2. Interferência do jogador

1. Um jogador na fila de eliminados não deve atirar bolas contra jogadores adversários, apanhar ou interferir no percurso de uma bola ativa. Qualquer intervenção determinada como intencional pelo árbitro resulta em cartão amarelo para o jogador infrator.

Regra 7 - Jogadores que regressam ao jogo

Secção 1. Jogadores

1. Um jogador que regressa ao jogo é um jogador que foi considerado eliminado e está a espera na fila de eliminados para voltar a jogar.
2. Os jogadores da fila de eliminados voltam a entrar em jogos pela mesma ordem em que foram eliminados.
 - 2.1. Um jogador que entra fora da sua vez é advertido, devendo sair do campo imediatamente para a área de penalizações e a sua equipa perde a oportunidade de adicionar um novo jogador, o jogador que deveria entrar permanece na frente da fila, mas não pode entrar até a próxima oportunidade.
3. Um jogador que regressa ao jogo deve ter os dois pés na área de jogo para ser considerado em jogo.
 - 3.1. O jogador tem de entrar em campo pela linha de fundo;
 - 3.2. O jogador só pode ser eliminado depois de ter os pés no campo.
 - 3.3. O jogador só pode fazer uma receção quando tiver os pés no campo.
 - 3.4. Se um jogador apanhar uma bola antes de ter os pés dentro dos limites do campo, a jogada é anulada (isto é, um jogador a regressar ao campo e apanha uma bola antes que os dois pés toquem no solo, não é considerado um "catch". Nenhum jogador é eliminado.)
4. Se um jogador eliminado sair da fila de eliminados por qualquer motivo, este deve regressar à sua posição original na fila. A equipa perde a capacidade de adicionar jogadores em campo até que esse jogador regresse à sua posição.

Regra 8 - Jogo Ofensivo e Defensivo

Secção 1. Lançamentos

1. As bolas só podem ser lançadas, com exceção do ataque de bloqueio. Um lançamento pode ser efetuado com uma ou duas mãos e pode ser por cima, por baixo, de lado ou empurrada/lançada do peito.
 - 1.1. Pontapear uma bola intencionalmente ou jogá-la de forma antidesportiva resultará na eliminação do jogador infrator.
2. O jogador não pode lançar ou pontapear a bola quando o jogo estiver parado ou após ser eliminado, essas ações são consideradas flagrantes ou desnecessárias e resultam num cartão amarelo.
3. O jogador deve deixar a bola no campo na posição em que foi eliminado.
4. No lançamento a bola deve deixar a mão do jogador, caso contrário o adversário não será eliminado.
5. O jogador não deve retirar ao adversário uma bola ativa, por exemplo, tirar uma bola da(s) mão(s) de um jogador este comportamento resulta num cartão amarelo.

6. Os jogadores não estão autorizados a mandar uma bola para a equipa adversária, a menos que indicado por um árbitro.
7. Os lançamentos devem ser vistos como lançamentos válidos pelos árbitros. A falha em fazer um lançamento válido resulta na eliminação do jogador. Uma tentativa válida é uma bola lançada que cai ou passa a 1 metro de um jogador ou de sua posição imediatamente antes da bola ser lançada.
 - 7.1. Mandar bolas para o campo do adversário ou depois da linha de meio-campo de qualquer forma que não seja um lançamento ou bloqueio será considerado um lançamento inválido e o jogador será eliminado. Exemplos disso, mas não limitados a:
 - 7.1.1. Deixar cair uma bola de uma maneira que a faça mover-se para a zona neutra do adversário, ou seja depois da linha do meio-campo. (Tem de passar na totalidade)

Observações: Quando um jogador deixa cair uma bola para fazer uma receção/catch, se a receção/catch for bem sucedida e se verificar a impossibilidade do jogador evitar que a bola passe para o campo adversário, este não será eliminado.

- 7.2. Transportar uma bola para a zona neutra e deixá-la lá.

Observações: Bolas deixadas involuntariamente na zona neutra não são penalizadas.

Secção 2. Eliminados

1. Um jogador eliminado deve sair do campo diretamente para o final da fila da área de eliminados da sua equipa.
2. Um jogador está eliminado quando é atingido por uma bola. Embora a bola permaneça ativa, o jogador não pode efetuar mais nenhuma jogada além de tentar apanhar a bola que o atingiu.

Observações: Durante o jogo de morte súbita, se um jogador for atingido e não conseguir apanhar a bola que o atingiu, isso será suficiente para considerar a derrota da equipa, independentemente de quaisquer eliminações subsequentes após o ressalto da bola.

3. Um jogador será considerado eliminado quando:
 - 3.1. Atingido por uma bola ativa em qualquer parte do corpo, incluindo cabelo.
 - 3.2. Quando é atingida por uma bola ativa qualquer peça de roupa ou equipamento.
 - 3.3. Atingido por uma bola ativa:
 - 3.3.1. Ressalto noutro jogador que se encontre em campo.
 - 3.3.2. Ressalto numa outra bola, incluindo bolas bloqueadas por adversários e/ou companheiros de equipa.
 - 3.3.3. Ressalto numa bola parada no campo.
 - 3.4. Uma bola ativa que foi lançada e:
 - 3.4.1. Apanhada por um jogador adversário.
 - 3.4.2. Apanhada após ressaltar noutro jogador por um jogador adversário.
 - 3.4.3. Apanhada após ressaltar numa bola caída no campo do jogador adversário.
 - 3.5. O jogador ultrapassa a zona neutra violando a [regra 10](#).
 - 3.6. Um árbitro considerou que o jogador cometeu uma infração das regras.
 - 3.7. O jogador ou a equipa recebeu uma penalização, fazendo com que o jogador seja expulso do jogo.

Secção 3. Catches

1. Um catch é considerado válido se forem satisfeitas as seguintes condições:
 - 1.1. A bola é uma bola ativa e é apanhada em voo por um jogador ativo.
 - 1.1.1. Além disso, qualquer bola lançada ilegalmente pode ser apanhada, resultando num catch para o adversário sem que este seja eliminado.

- 1.2. Quando um jogador salta para fazer um catch, este só é considerado válido quando o jogador tem o controle da bola. Quaisquer ações subsequentes, como ser atingido por outra bola ou cair fora do campo, serão vistas como ações separadas que decorrem após o catch e o jogador é eliminado.
- 1.3. Uma bola será considerada controlada quando estiver na posse e controlada pelo jogador e este tem pelo menos uma mão em contato com a bola.
- 1.4. Um árbitro decide se a bola está controlada.
 - 1.4.1. Para que um catch seja considerado válido, ela deve estar totalmente controlada pelo jogador que a apanhou.
 - 1.4.2. O controle total é considerado quando pelo menos uma mão for colocada na bola para garantir o catch pelo jogador (ou seja, uma bola apanhada entre os joelhos de um jogador, este deve ter uma mão na bola enquanto ela estiver sob o controle do jogador para ser considerado catch).

Observações: No caso de múltiplos catches, o jogador deve manter contato contínuo com a primeira bola que o atingiu para que os catches sejam consideradas válidas.

2. Prender a bola é o ato de apanhar uma bola em voo, prendendo-a contra uma parede, no chão ou noutro objeto que, de outra forma, a tornaria inválida/morta. O ato de prender a bola não é considerado um catch válido e o jogador que o executar é considerado eliminado.
3. Se vários jogadores fizerem contato com a bola em simultâneo, serão todos considerados eliminados.
4. Os jogadores não podem puxar a camisola ou qualquer parte do equipamento para fazer o catch.
5. Saltar para o campo adversário é permitido ao tentar fazer um catch, desde que o árbitro não considere uma jogada perigosa, o jogador será eliminado assim que tocar no chão.
 - 5.1. Se for considerado jogo perigoso, o jogador que saltou será advertido com cartão amarelo.

Secção 4. Bloqueio

1. Um jogador pode usar qualquer bola ativa ou morta para bloquear uma bola lançada pelo adversário.
2. A bola bloqueada continua a ser uma bola viva e se ressaltar para o jogador que a bloqueou ou qualquer outro jogador, todos os jogadores atingidos são eliminados.
3. Quando um jogador perde o controle de uma bola usada para bloquear, este deve recuperar o controle da bola usada para o bloqueio antes que ela entre em contato com outro objeto.
 - 3.1. Apanhar a bola de um jogador que perdeu o controle dela após um bloqueio não é considerado um catch.
 - 3.2. Quando um jogador usa uma bola para bloquear uma bola ativa, as suas mãos até o pulso são consideradas parte da bola qualquer contato nessas zonas o jogador não é eliminado.
4. Quando as bolas sob o controle de um jogador são largadas após contato com uma bola ativa, elas serão tratadas como se fossem usadas para o bloqueio.
 - 4.1. Se não existir contato, elas serão tratadas como se tivessem caído e o jogador não é eliminado.
5. Uma bola bloqueada pode ser considerada um catch se:
 - 5.1. Se for apanhada pelo adversário, o jogador que bloqueou é eliminado
 - 5.2. Um ataque de bloqueio é considerado o mesmo que um lançamento e quaisquer ações resultantes devem ser consideradas como tal
 - 5.2.1. Se um companheiro de equipa for atingido por uma bola de um ataque de bloqueio, este será eliminado.

Secção 5. Antijogo

1. A prática de antijogo é ilegal. Quando uma equipa tem a posse de três ou mais bolas, ela tem 5 segundos para fazer um ataque com as bolas a partir do momento que um árbitro avisa para “jogar n bolas” / “Play x balls”.
 - 1.1. Uma vez que uma equipa tenha a posse da maioria das bolas, os árbitros dão 5 segundos para que iniciem um ataque, caso os árbitros entendam que a equipa está parada intencionalmente, eles avisam "jogar n bolas" / “Play x balls”. O lançamento estratégico de uma única bola não deve ser confundido com Antijogo.
 - 1.1.1. Uma bola é considerada na posse quando um jogador ou apanha bolas / retrievers tem a bola na mão ou a uma distância alcançável.
 - 1.2. Devem existir no mínimo 3 bolas em campo antes que um árbitro anuncie o “jogar n bolas.” / “Play n balls”.
2. Quando o árbitro anuncia o “jogar n bolas” / “Play n balls” as equipas apenas podem manter na posse uma das bolas, todas as restantes têm de ser jogadas.
3. Quando uma das equipas tiver na posse da maioria das bolas, será considerada a equipe “ativa” e que deve proceder ao ataque.
4. Quando o árbitro anuncia o “jogar n bolas” / “Play n balls” se os jogadores não efetuarem o lançamento contra a equipa adversária nos 5 segundos, todos os jogadores que estiverem na posse de bolas e os jogadores que poderiam ter a posse de uma bola, mas não o fizeram, são eliminados.
5. Quando for anunciado o “jogar n bolas” / “Play n balls” por um árbitro, a equipa com a maioria das bolas devem proceder ao ataque. Os ataques devem ser considerados como ataques válidos pelos árbitros, a falha na concretização de um ataque válido resulta na eliminação do jogador infrator.
6. Em situações em que há mais bolas do que jogadores, todos os jogadores devem atacar nos 5 segundos, até que o adversário tenha a maioria das bolas; por exemplo: uma equipa tem 2 jogadores em campo e têm as 5 bolas, os 2 jogadores devem lançar as bolas, mas mesmo assim ainda ficam com a maioria das bolas e eles teriam que lançar mais 2 bolas dentro de outros 5 segundos, como as regras estabelecem, eles só podem manter uma bola, no entanto, como o “jogar n bolas” / “Play n balls” é uma instrução baseada em antijogo, se eles lançarem uma bola antes que os árbitros anunciassem novamente o “jogar n bolas” / “Play n balls”, como deixavam de ter a maioria de bolas poderia ficar com as 2 bolas restantes.
7. Em situações em que as equipas têm uma quantidade igual de bolas, os árbitros determinarão qual equipa pode ter a maioria das bolas com base no jogador mais próximo de uma bola morta dentro da distância alcançável no campo.
 - 7.1. Se cada equipa tiver 2 bolas e uma bola estiver parada na zona neutra, a equipa com o jogador mais próximo da bola parada será considerada como a equipa com a maioria das bolas.
 - 7.2. Uma bola dentro da zona neutra de uma equipa é considerada como na posse dessa equipa.
8. Quaisquer bolas na posse de um jogador eliminado após o anúncio de “jogar n bolas” / “Play n balls” não devem ser incluídas na quantidade de bolas a serem lançadas, ou seja, se for anunciado “jogar n bolas” / “Play n balls” a uma equipa para jogar 3 bolas e um jogador na posse de uma bola for eliminado, os árbitros esperam que a equipa lance apenas 2 bolas.

Secção 6. “Beliscar”

1. Segurar uma bola para alterar o padrão de voo normal da bola.
 - 1.1. “Beliscar” é quando um jogador segura a cobertura externa da bola entre o polegar e os dedos.
 - 1.2. “Beliscar” a bola ao lançar é um lançamento ilegal.
 - 1.3. Meter os dedos através de aberturas ou rasgos na cobertura externa da bola também é considerado “beliscar”.
2. Qualquer jogador ou equipa apanhada a “beliscar” será eliminado.
 - 2.1. “Beliscar” persistente pode resultar numa advertência com cartão amarelo pelos árbitros da partida.

Regra 9 - Fora de campo

Secção 1. Fora de campo

1. Se qualquer parte do corpo do jogador ou de uma bola na posse do jogador tocar uma linha de fundo, linha lateral, linha da zona neutra do adversário ou no campo do adversário, o jogador será eliminado.
2. O pé ou pés devem estar no solo dentro das linhas limites do campo sem que nenhuma outra parte do seu corpo toque ou esteja fora das linhas para que o jogador seja considerado dentro de campo. A linha de fundo, linha lateral e a linha da zona neutra no campo adversário, são consideradas fora de campo.
3. As seguintes ações resultam na eliminação do jogador quando:
 - 3.1. Um jogador sai de campo, por uma linha de fundo, linha lateral ou linha de zona neutra do adversário.
 - 3.2. Um jogador atira intencionalmente uma bola a um adversário quando está fora do campo. Ações em flagrante ou repetidas resultam num cartão amarelo.
 - 3.2.1. O lançamento não resulta num “acerto” / “hit” válido.
 - 3.2.2. O lançamento resulta numa “recepção” / “catch” válido.
 - 3.3. Um jogador sai de campo para evitar ser “atingido” / “hit”.
 - 3.4. Um jogador sai de campo para fazer uma “recepção” / “catch”.
4. Uma jogada pode levar um jogador para fora dos limites do campo ao fazer uma “recepção” / “catch”. A “recepção” / “catch” será considerada válida, desde que o controle da bola seja estabelecido antes deste sair do campo, mas o jogador será posteriormente eliminado.

Regra 10 - Zona Neutra

Secção 1. Zona neutra

1. A zona neutra é uma área da largura do campo á mesma distância de cada lado da linha de meio-campo.
2. O jogador pode avançar até a zona neutra do adversário, qualquer jogador que ultrapassar a zona neutra do adversário é eliminado.
3. O jogador ultrapassa a zona neutra do adversário se qualquer parte do corpo do jogador tocar no campo ou na linha da zona neutra.
4. Os jogadores estando na zona neutra podem recuperar uma bola que se encontre no campo do adversário.
5. Um jogador atingido na zona neutra é considerado “eliminado”.
6. A regra do “sacrifício” / “suicide” substitui as regras da zona neutra.
7. Não pode existir contato físico com os jogadores adversários, qualquer contato físico resulta na eliminação para o jogador que iniciou o contato.

Regra 11 – Lances em Simultâneo

Secção 1. Lances em simultâneo

Um lance em simultâneo ocorre quando dois ou mais jogadores adversários são atingidos e/ou apanham as bolas ao mesmo tempo e os árbitros não conseguem determinar qual dos lances foi concluído primeiro.

1. As decisões são tomadas simultaneamente.
 - 1.1. Cada jogador atingido é considerado eliminado.
 - 1.2. Cada recepção resulta na entrada de um jogador na fila da área de eliminados.
2. Um lance simultâneo só será considerado como tal quando os árbitros não puderem estabelecer uma sequência linear de acontecimentos.
3. Caso um lance simultâneo resulte na eliminação de todos os jogadores:

- 3.1. O set é terminado e o resultado do set considerado empate
- 3.2. As equipes retomam às suas posições para iniciar o próximo set.

Secção 2. “Acerto”/“Hit” e “Recepção”/“Catch” em simultâneo

1. Um “Acerto”/“Hit” e uma “Recepção”/“Catch” em simultâneos ocorre quando um jogador no ato de apanhar uma bola é atingido por outra bola simultaneamente, de modo que os árbitros não consigam determinar qual ação foi concluída primeiro:
 - 1.1. O jogador que lançou a bola apanhada é eliminado.
 - 1.2. O jogador que apanhou a bola e foi atingido é eliminado.
2. Um jogador da equipa do jogador que fez a “Recepção”/“Catch” da bola regressa ao jogo.

Regra 12 – “Suicida” / “Suicide”

Secção 1. “Suicida” / “Suicide”

1. Um ataque “suicida” / “suicide”, é a única altura onde um jogador atacante pode passar a zona neutra do adversário para tentar eliminar um adversário sem ser eliminado.
 - 1.1. A bola tem de ser lançada antes que qualquer parte do corpo do jogador toque no campo do adversário.
 - 1.2. Não é permitido qualquer contato físico com os jogadores adversários. Qualquer contato físico resulta na eliminação do jogador que iniciou o contato
 - 1.3. Se o jogador que executou o “suicídio” / “suicide” acertar num adversário, o jogador continua em jogo, mas tem de regressar ao seu campo imediatamente. Qualquer atraso intencional resulta em cartão amarelo.
 - 1.4. Se o jogador que executou o “suicídio” / “suicide” for atingido enquanto está no ar, depois de lançar a bola, a bola lançada continua viva.
2. Um jogador que se pratica “suicídio” / “suicide” é bem sucedido se o lançamento fizer com que um jogador adversário seja atingido.
 - 2.1. Assim que o jogador “suicida” / “suicide”, que eliminou um adversário, toque no campo e permaneça dentro do campo do adversário, ele não efetuar nenhum ataque até que regresse à zona neutra, no entanto pode ser eliminado. Isso significa que um jogador que executa o “suicídio”/“suicide” bem-sucedido pode ser eliminado, mas não pode eliminar nenhum jogador adversário com um ataque até que regresse à zona neutra.
 - 2.2. Qualquer bola lançada por um jogador “suicida” / “suicide” depois de ter caído no campo do adversário não é considerada uma bola ativa e não elimina o adversário, mas pode ser “apanhada” / “catch”.
 - 2.3. Um jogador “suicida” / “suicide” pode “apanhar” / “catch” qualquer bola ativa que tenha sido lançada, bloqueada ou que tenha ressaltado num adversário. Se o jogador “suicida” / “suicide” apanhar uma bola no ar é válido, mas o jogador é eliminado quando cair no campo do adversário se a jogada de “suicídio” / “suicide” não for bem-sucedida.
 - 2.4. O jogador que se “suicida” / “suicide” deve permanecer dentro dos limites do campo e regressar à zona neutra imediatamente com ou sem a posse da bola apanhada.
 - 2.5. O jogador “suicida”/“suicide” não deve apanhar nenhuma bola do campo do adversário até que tenha regressado totalmente para a zona neutra.
 - 2.6. Se o jogador “suicida”/“suicide” for atingido por uma bola que atingiu um jogador adversário, ambos os jogadores estão eliminados.
3. Se o jogador “suicida”/“suicide” não acertar em nenhum jogador, o jogador “suicida”/“suicide” é eliminado e deve abandonar o campo imediatamente.

Regra 13 – Headshots

Secção 1. Headshots

1. Um headshot é quando uma bola atinge a cabeça de um jogador acima dos ombros, incluindo o pescoço.
2. Não existem advertências para um headshot.
3. Um headshot é um ataque válido e um jogador atingido na cabeça é eliminado.

Observações: Headshots a uma curta distância são considerados comportamento antidesportivo sempre que existam outras partes do corpo que possam ser atingidas.

Regra 14 - Lesões

Secção 1. Lesões

1. Se um jogador se lesionar e precisar de assistência imediata, o árbitro deve parar o jogo e chamar os massagistas ou entrar em contato com as equipas de emergência, se for esse o caso.
2. Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar:
 - 2.1. O próximo jogador na fila de suplentes substitui o jogador lesionado.
 - 2.2. Um suplente pode entrar em jogo para substituir o jogador lesionado.
 - 2.2.1. O suplente entra no final da fila da área de eliminados e aguarda a sua vez de entrar em jogo. Se a fila estiver vazia, o suplente pode entrar imediatamente.
3. Qualquer pessoa que abandone o jogo devido a lesão não pode regressar até o início do próximo set, a critério do árbitro e do representante do evento.
4. O árbitro pode impedir um jogador lesionado de entrar novamente em jogo e insistir para que este seja substituído caso entenda que esse jogador não está em condições de continuar.

Secção 2. Sangue

1. Se um jogador, treinador ou árbitro estiver a sangrar ou tiver sangue no equipamento o árbitro deve:
 - 1.1. Parar o jogo e permitir o seu tratamento.
 - 1.2. Chamar um técnico, treinador ou outro pessoal autorizado para efetuar os primeiros socorros ou entrar em contato com a equipa de emergência.
 - 1.3. O indivíduo lesionado não irá continuar a jogar naquele set. No entanto pode regressar ao jogo no próximo set desde que tenha tido o tratamento apropriado e não existir sangue claramente visível na pessoa ou nas suas roupas.
2. Nestas situações são aplicadas as regras relativas às substituições e às desvantagens, e caso seja necessário será reinicializado o jogo.
3. Se o tratamento médico for executado num curto período, por decisão dos árbitros o jogador pode permanecer no set.
4. A violações das regras de equipamento não serão aplicadas se for necessária uma mudança de equipamento devido a sangue.

Regra 15 - Protestos

Secção 1. Protestos

1. Todos os protestos devem ser feitos durante o reinício e antes do início do próximo set.
2. O protesto deve ser feito pelo capitão ou pelo treinador da equipa.
3. O árbitro principal do jogo deve, por sua vez, notificar os outros árbitros, bem como o(s) representante(s) da equipa adversária.
4. O árbitro principal e o coordenador do evento vão tentar resolver o protesto antes que o jogo possa continuar.

Secção 2. Protestos permitidos

1. Um jogador inelegível (ver [Regra 3. Secção 7](#)).
2. Um jogador expulso (ver [Regra 3 Secção 8](#)).

Regra 16 - Árbitros

Secção 1. Poderes e deveres

1. Os árbitros são representantes da associação ou da organização pela qual foram convocados para um jogo específico e, como tal, estão autorizados e obrigados a fazer cumprir todas as regras.
2. Os árbitros podem ordenar aos jogadores, treinadores ou dirigentes que executem ou omitam qualquer ato que, a seu ver, seja necessário de forma a cumprir todas as regras.
3. Um árbitro pode advertir, penalizar, desqualificar ou expulsar jogadores, treinadores ou dirigentes a qualquer momento.
4. O árbitro tem autoridade para tomar uma decisão sobre qualquer situação não específica e não contemplada nas regras.
5. Nenhum árbitro tem autoridade para anular ou questionar as decisões tomadas por outro árbitro dentro dos limites das respetivas funções, conforme descrito nestas regras.
6. Um árbitro pode consultar outros árbitros a qualquer momento, no entanto, a decisão final fica ao cargo do árbitro principal desse jogo.
7. As principais responsabilidades do árbitro principal são:
 - 7.1. Assegurar que todos os participantes do jogo tenham uma conduta adequada.
 - 7.2. Inspeccionar o campo, as bolas e todos os equipamentos do jogo.
 - 7.3. Rever e verificar as folhas de jogo das equipas.
 - 7.4. Alinhar as bolas no centro do campo e iniciar a “corrida”/“rush”.
 - 7.5. Aplicar as regras da zona neutra.
 - 7.6. Assumir as responsabilidades do(s) árbitro(s) assistente(s).
8. As principais responsabilidades de um árbitro assistente são:
 - 8.1. Garantir que todas as bolas são ativas, após a “corrida”/“rush”
 - 8.2. Verificar e avisar se for feito uma “captura”/“catch” na sua área.
 - 8.3. Verificar e avisar de foi feita uma saída de campo na sua área.
 - 8.4. Monitorizar os jogadores eliminados e os que regressam ao campo da fila da área de eliminados.
 - 8.5. Ajudar o árbitro principal a fazer cumprir as regras do jogo.
9. O árbitro principal e os árbitros assistentes têm a mesma autoridade para:
 - 9.1. Determinar se uma bola atingiu um jogador ou equipamento de um jogador na sua área.
 - 9.2. Determinar se uma bola foi lançada ilegalmente.
 - 9.3. Eliminar um jogador.
 - 9.4. Anunciar uma “captura”/“catch”.
 - 9.5. Anunciar a saída de um jogador para fora das linhas
 - 9.6. Parar o jogo ou solicitar uma paragem, quando ocorrer uma lesão ou um protesto.
 - 9.7. Expulsar ou desqualificar um jogador, treinador, dirigente ou outro membro da equipa por violação de regras ou conduta antidesportiva.
 - 9.8. Anunciar o fim de um jogo.
10. Um árbitro anuncia a eliminação de um jogador sem esperar por um recurso para tal decisão. Em todos os casos, o jogador abandona o campo para a fila da área de eliminação de acordo com as regras.
11. Um árbitro não penalizará uma equipa por infração de uma regra quando a imposição da advertência for uma vantagem para a equipa infratora.

Secção 2. Equipa de arbitragem

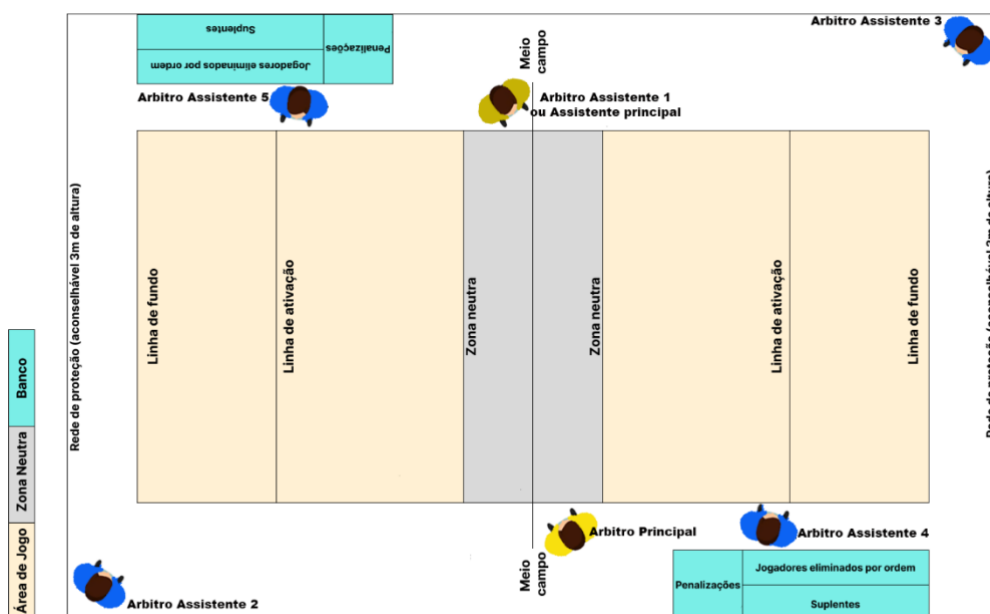
1. A equipa de arbitragem pode consistir nos seguintes membros:
 - 1.1. O árbitro principal é responsável por todos os árbitros no seu campo e é o responsável pela decisão final em todos os assuntos cobertos por estas regras e regulamentos.
 - 1.2. Os árbitros assistentes estão lá para auxiliar o árbitro principal e podem ser numerados de 1 a 5 em cada campo.
 - 1.3. O árbitro assistente nº 1 é o assistente principal do árbitro principal. Eles geralmente são árbitros de dodgeball qualificados.
 - 1.4. Os árbitros assistentes nº 2, nº 3, nº 4 e nº 5 serão fornecidos pelas equipas que não estiverem em jogo quando este jogo estiver a decorrer, caso não sejam indicados pelo coordenador da competição. As equipas devem fornecer os árbitros assistentes quando instruídas para o fazer ou poderão sofrer multas e penalizações de acordo com os organizadores do evento.
2. Poderá ser nomeado um assistente extra (cronometrista) para manter a pontuação precisa da partida preenchendo a folha de resultados no decorrer do jogo.
 - 2.1. Eles serão responsáveis por atualizar o placar de resultados.
 - 2.2. Poderá também ser responsável pela cronometragem oficial durante o jogo, quando não for designado um pelo coordenador da competição.

Secção 3. Responsabilidades de um único árbitro

1. Se existir apenas um árbitro, este assume todos os poderes e deveres tanto do árbitro principal como dos assistentes.
2. O árbitro deve assumir a posição do árbitro principal na linha de meio-campo.

Secção 4. Posicionamento dos árbitros em campo

1. O árbitro principal deve:
 - 1.1. Tomar a posição inicial no centro do campo na zona neutra, do lado direito ou esquerdo do campo.
 - 1.2. O árbitro principal pode alternar de lado entre os sets.
2. Os árbitros assistentes devem:
 - 2.1. Posicionar-se ao longo da linha lateral no meio do campo, num ângulo aproximado de 45 graus, em frente ao árbitro principal.
 - 2.2. Os árbitros assistentes devem alternar os lados coordenados com o árbitro principal.
 - 2.3. O diagrama indica o posicionamento correto de cada árbitro.



Secção 5. Alteração de Árbitros

1. Uma equipa não pode solicitar uma alteração de árbitro durante um jogo, a menos que o árbitro tenha ficado incapacitado por lesão ou doença.
2. Um responsável da organização pode alterar os árbitros ao seu critério.

Secção 6. Decisões dos árbitros

1. Não há direito a protestos ou apelos sobre qualquer decisão feita por um árbitro com o fundamento de que a sua decisão foi incorreta.
2. Se um jogador foi atingido, uma bola foi apanhada, um jogador ultrapassou uma linha final ou lateral ou em qualquer ação que envolva uma decisão precisa.
3. Nenhuma decisão proferida por um árbitro pode ser revertida, com exceção de quando o árbitro em questão está convencido que a decisão viola uma dessas regras.
4. Se um dirigente, treinador, capitão de qualquer equipa procurar a alteração de uma decisão baseada apenas num ponto das regras, o árbitro em questão, em caso de dúvida, deve consultar os restantes árbitros antes de tomar uma decisão. Qualquer decisão é de responsabilidade exclusiva do árbitro principal.
5. Em nenhuma circunstância qualquer jogador ou pessoa que não seja o dirigente, treinador, capitão pode protestar contra qualquer decisão e/ou procurar a sua reversão com base numa regra.
6. Em nenhuma circunstância um árbitro tentará reverter uma decisão tomada por outro árbitro, a menos que seja solicitado a fazê-lo por outro árbitro.

Secção 7. Interferência dos árbitros

1. Um árbitro deve evitar interferir no jogo ou nas bolas em voo sempre que possível.
2. Um árbitro pode impedir que uma bola passe para a zona exterior do campo. Nesse caso, a bola deve ser lançada na sua direção natural como se ressaltasse no árbitro, ou no caso de ser impossível determinar o ponto de saída deve ser colocado no meio-campo.
3. Qualquer bola que ressalte num árbitro é considerada uma bola morta como se batesse numa parede, teto ou chão.

Secção 8. Diretrizes para os árbitros

1. Um árbitro não deve ser membro de nenhuma das equipas (ou seja, jogador, treinador, dirigente, cronometrista ou patrocinador) se for o caso, deve existir o mesmo número de árbitros de cada equipa.
2. Os árbitros devem saber exatamente a data, hora e local do evento e devem chegar ao campo entre 15 a 30 minutos antes da hora de início.
3. Em alguns eventos, os árbitros são responsáveis pela marcação e configuração do campo e a sua área adjacente.
4. Quando os árbitros são responsáveis pela marcação dos campos e preparar a área de jogo, outro árbitro ou responsável do evento deve inspecionar a área de jogo antes do início da partida.
5. Eles devem iniciar o evento ou partida no horário estabelecido e abandonar o local no final.
6. A jurisdição do árbitro inicia ao entrar no campo para a sua verificação e termina quando eles saem do campo no final do evento ou do jogo.
7. Os árbitros devem apresentar-se aos treinadores, capitães das equipas e dirigentes.
8. O árbitro deve inspecionar o campo, limites, bolas e todos os restantes equipamentos.
9. O árbitro deve clarificar todas as regras para os representantes das equipas.
10. O árbitro pode parar/suspender o jogo quando, no seu julgamento, as condições justificam tal ação.
11. O árbitro deve parar/suspender o jogo quando um jogador se lesiona e requer atenção imediata, o árbitro irá parar/interromper o jogo e procurar os primeiros socorros ou entrar em contato com as equipas de emergência, caso seja necessário.

Regra 17 - Código de Conduta

Secção 1. Código de conduta da APDB para jogadores:

É esperado que os jogadores cumpram o código de honra da APDB:

1. Entenda, aprecie e cumpra as regras do desporto.
2. Respeite a integridade e o julgamento dos árbitros e funcionários da APDB.
3. Respeite seu adversário e o felicite de maneira cordial após cada jogo, seja na vitória ou na derrota.
4. Seja responsável pelas suas ações e mantenha o autocontrole.
5. Não provoque ou engane os adversários e evite usar linguagem ofensiva ou abusiva.

Secção 2. O sistema de honra

É esperado que os jogadores cumpram o sistema de honra.

1. O sistema de honra espera que todos os jogadores sejam honestos e com uma boa conduta desportiva durante o jogo.
2. Os jogadores devem abandonar o campo e ir para a área de eliminados da sua equipa quando forem eliminados por uma bola, por um “agarrar”/”catch”, ou se calcarem uma das linhas. Não devem esperar que os árbitros os advirtam.
3. Qualquer jogador que permaneça no campo depois de estar eliminado e aguardar pela decisão do árbitro estará a violar o sistema de honra, que é considerado uma conduta antidesportiva.
4. Os jogadores infratores recebem uma advertência verbal e são punidos com cartão amarelo, caso seja recorrente esse tipo de comportamento.
5. A honestidade do jogador pode não ser penalizada e o árbitro indicar ao jogador que saiu para que regresse ao jogo.

Observações: Isso pode acontecer quando um jogador abandona o campo por acreditar que foi eliminado e por critério dos árbitros a eliminação não se sucedeu.

6. Equipas/jogadores que forem vistos ou denunciados como tendo comportamentos abusivos não cumprindo o sistema de honra ou com comportamentos antidesportivos durante ou após um evento podem ser formalmente denunciados ao Comité de Protestos e sanções da APDB para revisão e decisão.

Secção 3. Código de conduta para os árbitros

1. Os árbitros da partida devem comportar-se de maneira exemplar na comunicação com as equipas, jogadores, treinadores, dirigentes, espetadores, outros árbitros, organização e representantes da APDB.
2. Os árbitros da partida não devem implicar com equipas, jogadores, treinadores, dirigentes, espetadores, outros árbitros, organização e representantes da APDB.
3. Os árbitros não devem fazer comentários depreciativos ou abusivos, a qualquer pessoa durante um evento
4. Os árbitros devem manter a calma ao lidar com pessoas insultuosas, abusivas e/ou agressivas e tratar jogadores, treinadores, dirigentes, espetadores, outros árbitros, organização e representantes da APDB com respeito em todos os momentos.
5. Os árbitros são reconhecidos como tal durante todo o evento por jogadores, treinadores, dirigentes, espetadores, e organização por isso devem comportar-se de maneira exemplar sempre que estiverem a arbitrar um evento da APDB.

Regra 18 - Advertências e Penalizações

Secção 1. Cartão azul

1. Cartão azul pode ser aplicado quando os árbitros considerarem que o cartão amarelo é demasiado severo para a ofensa cometida, mas mesmo assim ainda requer uma advertência, exemplos dos quais, mas não limitados a:
 - 1.1. Não deixar a bola na posição em que foi eliminado.
 - 1.2. Não levantar as mãos ao sair do campo.
 - 1.3. Perder tempo intencionalmente.
2. Esta advertência significa que o jogador vai para a área de penalizações durante o set em jogo e o set seguinte, Não pode ser substituir e a equipa deverá jogar sem esse jogador até terminar a penalização, se isso resultar na falta de jogadores mínimos no final de um reinício de 20 segundos, o set é dado como perdido e a penalização é dada como concluída.
 - 2.1. Se as duas equipas não estiverem com número mínimo de jogadores, o set é terminado e será considerado um empate.
3. Um jogador só pode receber um cartão azul duas vezes por jogo, após as quais qualquer infração do jogador será no mínimo cartão amarelo.

Secção 2. Cartão amarelo

1. Um cartão amarelo indica que uma equipa ou jogador recebeu uma advertência após uma atitude agressiva, abusiva, antiesportiva, uso de palavrões ou linguagem xenófila.
2. Um cartão amarelo pode ser mostrado a um jogador ou para a equipa inteira e é cumulativo ao longo do torneio.
3. Cartão amarelo para jogadores:
 - 3.1. Primeira infração: o jogador será considerado expulso do jogo por um período de 5 minutos e não pode regressar até que tenham permanecido na área de penalizações (situada ao lado da área de eliminados), pelo tempo estipulado.
 - 3.1.1. O jogador expulso deve permanecer na área de penalizações e não deve discutir a decisão disciplinar com os outros árbitros durante esse tempo.
 - 3.1.2. Quando um jogador for expulso devido a um de cartão amarelo, a sua equipa jogará em desvantagem numérica enquanto a penalização está a ser cumprida.
 - 3.1.3. Quando o cartão amarelo é mostrado na primeira parte do jogo e há menos de 5 minutos restante até o intervalo, a penalização de 5 minutos será interrompida durante o intervalo e continua no início da segunda parte. O jogador pode deixar a área de penalização durante o intervalo.
 - 3.1.4. Quando o cartão amarelo é mostrado na segunda parte do jogo e há menos de 5 minutos restante, a penalização de 5 minutos será interrompida no final do jogo e continuará para aquele jogador no início do próximo jogo do torneio ou liga que a equipa disputar. O jogador expulso deve ficar no banco como suplente durante o tempo remanescente da sua penalização, mas a sua equipa pode começar o próximo jogo com a equipa completa.
 - 3.1.5. Uma vez cumprida a penalização de 5 minutos, o jogador irá assumir a última posição da fila na área de eliminados.
 - 3.2. Segunda infração: O jogador recebe um cartão vermelho e é expulso durante todo o jogo. Serão aplicadas outras penalizações.
4. Cartão amarelo para apanha bolas / retrievers
 - 4.1. Se for um jogador será enviado para a área de penalizações por 5 minutos de jogo.
 - 4.2. Um apanha bolas / retriever que não seja jogador será expulso do campo por 5 minutos de jogo.
5. Cartão amarelo para a equipa

- 5.1.** Primeira infração: a equipa perde o set em que recebeu o cartão amarelo
 - 5.1.1.** Se o cartão amarelo for mostrado antes do início de um set ou após o término de um jogo, o adversário recebe 2 pontos adicionais.
- 5.2.** Segunda infração: A equipa recebe um cartão vermelho que resulta na derrota do jogo.
 - 5.2.1.** Os árbitros do jogo, torneio e/ou membros da APDB decidirão se são aplicadas outras penalizações.
 - 5.2.2.** Outras penalizações para o cartão vermelho de equipa podem ser decididas no dia ou numa reunião convocada em data posterior.

Secção 3. Cartão vermelho

- 1.** Um cartão vermelho pode ser mostrado a um jogador ou a uma equipa.
- 2.** Um cartão vermelho indica que uma equipa ou jogador recebeu uma advertência após atitudes agressiva, abusiva, antiesportiva, uso de palavrões, linguagem xenófila ou outro comportamento inapropriado.
- 3.** Cartão vermelho do jogador:
 - 3.1.** O jogador é automaticamente expulso do jogo durante o tempo restante.
 - 3.2.** O jogador será automaticamente suspenso por 2 jogos com efeito imediato. Esses jogos podem ocorrer no mesmo evento, em eventos seguintes da APDB ou em eventos de organizações nacionais afiliadas.
 - 3.2.1.** Os árbitros do jogo, torneio ou evento e/ou a APDB decidirão se outras penalizações são aplicadas.
 - 3.2.2.** Outras penalizações para o cartão vermelho de um jogador podem ser decididas no dia ou numa reunião convocada em data posterior.
- 4.** Durante o jogo em que é mostrado o cartão vermelho, a equipa jogará sem esse jogador. Nos jogos seguintes o jogador pode ser substituído desde que esse jogador esteja inscrito na folha de jogo.
- 5.** Cartão vermelho da equipa: resulta na derrota do jogo.

Secção 4. Conduta antidesportiva

- 1.** Comportamento desportivo: as competições de dodgeball são baseadas na honestidade por isso é esperado que os treinadores e jogadores e cumpram com esses valores. Seguem-se alguns exemplos de comportamento inaceitável ou antidesportivo:
 - 1.1.** Táticas que colocam em risco a segurança dos jogadores.
 - 1.2.** Após a verificação do equipamento, são adicionados/vestidos equipamentos ou acessórios ilegais
 - 1.3.** Uso de equipamentos para outros fins que não o pretendido.
 - 1.4.** Lutas.
 - 1.4.1.** Lutar ou entrar em contato físico com outro jogador de maneira agressiva não é tolerado. O infrator será expulso (cartão vermelho) e será removido do local do torneio. Se o árbitro não conseguir determinar quem iniciou, todas as partes envolvidas serão advertidas com cartão vermelho e expulsas do jogo.
 - 1.4.2.** Lutas entre equipas resultam na interrupção do jogo. O jogo será dado como empatado, sem que as equipas recebam qualquer ponto. As equipas devem ser removidas do local a critério do árbitro.
 - 1.5.** Danificar intencionalmente o campo, equipamentos ou instalações.
 - 1.6.** O uso de gestos ou linguagem depreciativos, ofensivos, raciais ou xenófilos, nem quaisquer outros atos que possam ser considerados antidesportivo pelos jogadores, treinadores, dirigentes ou outros membros da equipa não são tolerados.
- 2.** O árbitro reportará qualquer conduta antidesportiva ao coordenador da competição, liga ou representante da APDB. Dependendo das circunstâncias, gravidade e frequência de tal conduta, uma equipa ou jogador pode ser proibido de participar em eventos jogos sancionados pela ADP.

3. Um árbitro pode expulsar qualquer jogador ou equipa do jogo a qualquer momento, caso sua conduta seja considerada antidesportiva.

Regra 19 - Imagem

Secção 1. Imagem

1. Todo o equipamento fotográfico deve estar na posse ou transportado pelo fotógrafo. Nenhum equipamento pode ser deixado no chão.
2. Uma bola presa no equipamento é considerada morta e deve ser devolvida a um árbitro.
3. O pessoal responsável pela cobertura do evento (fotografia ou filmagem) autorizado pelos árbitros do torneio podem estar na área de jogo.
 - 3.1. Todo o pessoal responsável pela imagem deve ser capaz de se mover para evitar ser atingido pela bola.
 - 3.2. Caso sejam acidentalmente atingidos, a bola é morta.