

## **REGULAMENTO E REGRAS**

### **DODGEBALL**

- 1) As diretrizes abaixo foram elencadas de acordo com as orientações da Federação Mundial de Dodgeball, Associação Nacional de Dodgeball Americana e Elite Dodgeball. Além disso, também foram discutidas, praticadas e adaptadas nas aulas de Educação Física com as turmas de 1º, 2º, 3º e 4º módulos dos Cursos Técnicos Integrados.
- 2) A quadra de Dodgeball terá formato retangular com 28 metros de comprimento e 15 metros de largura, dividida em duas partes iguais por uma linha de centro e pelas linhas de 3 metros que demarcam a zona neutra de jogo.
- 3) Cada equipe terá um campo de jogo nas dimensões de 14 metros de comprimento e 7,5 metros de largura, exclusivo para a movimentação dos jogadores da equipe.
- 4) Cada partida terá a duração de no máximo 10 minutos, com equipes de 10 jogadores.
- 5) As bolas de jogo serão similares às bolas oficiais de dodgeball (bolas de borracha de iniciação 10 ou 12), totalizando seis bolas.
- 6) As equipes deverão ser dos naipes feminino e masculino. Cada equipe deverá ser composta por 10 jogadores. Para iniciar uma partida, cada equipe deverá ter, no mínimo, 08 jogadores em quadra.
- 7) O objetivo da equipe deverá ser primeiramente, a eliminação total dos jogadores adversários e, como segunda opção, a eliminação da maior quantidade possível dos jogadores da equipe adversária.
- 8) Ao final do jogo, a pontuação atribuída será:
  - Vitória: 03 pontos
  - Vitória parcial: 01 ponto
  - Derrota: 0 ponto
- 9) Ao final da competição, os critérios de desempate serão: menor número de cartões vermelhos, menor número de cartões amarelos e maior número de vitórias quando comparado ao número de vitórias parcial.
- 10) Para iniciar uma partida, as bolas serão dispostas na linha central da quadra e cada equipe terá o direito à conquista de três bolas no *open rush*.

- 11) Os jogadores que conquistarem a bola no *open rush* e estiverem dentro da zona neutra, não poderão arremessar a bola contra o jogador adversário e também não poderão ser queimados.
- 12) Os jogadores terão até 45 segundos para conquistarem a bola no *open rush* e saírem da zona neutra.
- 13) Após a primeira saída de todos os jogadores que participaram do *open rush*, ou a saída de todas as bolas, a zona deixará de ser classificada como neutra, tornando-se área de jogo comum para todos os jogadores.
- 14) Para a realização do *open rush* todos os jogadores da equipe deverão se posicionar atrás da linha de demarcação de fundo de quadra.
- 15) Serão classificadas em bola ativa as bolas lançadas sem entrarem contato com obstáculos (chão, trave, outra bola, árbitro...).
- 16) Serão classificadas em bola inativa as bolas lançadas que entrarem em contato com algum tipo de obstáculo (chão, trave, outra bola, árbitro...).
- 17) Para eliminar os jogadores a equipe deverá: acertar a bola ativa no adversário abaixo da linha dos ombros ou pegar a bola ativa lançada sem deixá-la cair no chão, eliminando o arremessador.
- 18) A depender da interpretação da arbitragem, os lances ocasionais contra a cabeça/pescoço dos jogadores da equipe que sofreu a infração, ocasionarão na eliminação do arremessador. O arremessador deverá ser considerado queimado.
- 19) A depender da interpretação da arbitragem, o jogador queimado na cabeça/pescoço poderá sofrer sanção, caso o movimento seja considerado proposital.
- 20) A bola só poderá ser arremessada com uma ou ambas as mãos.
- 21) Os jogadores queimados ficarão temporariamente fora do jogo, até que, algum jogador de sua equipe consiga agarrar uma bola ativa lançada em seu campo de jogo.
- 22) Os jogadores queimados deverão retornar ao jogo por ordem de eliminação do jogo.
- 23) Caso o jogador seja queimado enquanto retorna ao seu campo de jogo, ele deverá sair novamente e ocupar a última posição da área de queimados.
- 24) O jogador poderá utilizar uma bola inativa para se defender de bolas ativas.
- 25) Em casos necessários, como falta de ritmo de jogo, a equipe com maior quantitativo de bolas deverá iniciar os lançamentos em até 10 segundos.
- 26) Em casos necessários, como falta de ritmo de jogo, a equipe com maior quantidade de jogadores deverá iniciar os lançamentos em até 10 segundos.
- 27) Os jogadores não poderão entrar na quadra adversária em nenhuma hipótese. Caso aconteça, o jogador será advertido com cartão amarelo e será considerado queimado.

- 28) O jogador que queimar o lançamento de bola pisando na linha central de jogo será advertido com cartão amarelo. Se houver recorrência, será advertido com cartão amarelo e será eliminado como queimado. Se retornar ao jogo e cometer a mesma infração, será eliminado do jogo com cartão vermelho.
- 29) Atitudes consideradas pelos árbitros como antidesportivas serão advertidas com cartão amarelo, e, se julgado necessário, cartão vermelho.
- 30) Cada jogador poderá acumular por partida dois cartões amarelos. O terceiro cartão amarelo será substituído pelo cartão vermelho, sendo assim, o jogador será excluído da partida.
- 31) Caso haja a formação de equipe masculina com a presença de mulheres, a mesma será classificada dentro do naipe masculino, desde que, tenha maior representação masculina.
- 32) Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora dos Jogos Internos do Campus Serra.