



International Rules for the Sport of Wheelchair Rugby

(PORTUGUESE)

NOTE: Only documents published in English and distributed by IWRF are recognized as being official. Documents published in other languages are provided as a courtesy, but may not be current or a true interpretation of the official IWRF document.

1 January 2015

International Wheelchair Rugby Federation

Suite 250, 3820 Cessna Drive
Richmond, BC V7B 0A2
Canada
Email: info@iwrf.com

© Copyright 2015 IWRF

Table of Contents

SEÇÃO 1.	O JOGO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 1.	Definição	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 2.	QUADRA DE JOGO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 2.	Quadra de jogo.....	Error! Bookmark not defined.
Art 3.	Quadra	Error! Bookmark not defined.
Art 4.	Linhas da quadra	Error! Bookmark not defined.
Art 5.	Linha central	Error! Bookmark not defined.
Art 6.	Circulo central	Error! Bookmark not defined.
Art 7.	Area chave.....	Error! Bookmark not defined.
Art 8.	Linha de gol.....	Error! Bookmark not defined.
Art 9.	Quadra de ataque e quadra de defesa	Error! Bookmark not defined.
Art 10.	Mesa de Jogo.....	Error! Bookmark not defined.
Art 11.	Banco de reserva.....	Error! Bookmark not defined.
Art 12.	Area de substituição	Error! Bookmark not defined.
Art 13.	Penalty box area	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 3.	EQUIPAMENTO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 14.	Bola.....	Error! Bookmark not defined.
Art 15.	Relogio de jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 16.	Relogio quarenta segundos	Error! Bookmark not defined.
Art 17.	Dispositivo de sinalização	Error! Bookmark not defined.
Art 18.	Placar	Error! Bookmark not defined.
Art 19.	Seta da posse de bola	Error! Bookmark not defined.
Art 20.	Sumula.....	Error! Bookmark not defined.
Art 21.	Uniforme	Error! Bookmark not defined.
Art 22.	Proteção de mão	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 4.	CADEIRA DE RODAS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 23.	Especificações.....	Error! Bookmark not defined.
Art 24.	Largura	Error! Bookmark not defined.
Art 25.	Comprimento.....	Error! Bookmark not defined.
Art 26.	Altura.....	Error! Bookmark not defined.
Art 27.	Rodas.....	Error! Bookmark not defined.
Art 28.	Anti-tip.....	Error! Bookmark not defined.
Art 29.	Para choque	Error! Bookmark not defined.
Art 30.	Asas	Error! Bookmark not defined.
Art 31.	Conforto e segurança.....	Error! Bookmark not defined.
Art 32.	Modificações.....	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 5.	TIME	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 33.	Designação das equipes	Error! Bookmark not defined.
Art 34.	Jogadores	Error! Bookmark not defined.
Art 35.	Classificação.....	Error! Bookmark not defined.
Art 36.	Elenco.....	Error! Bookmark not defined.
Art 37.	Titulares	Error! Bookmark not defined.
Art 38.	Capitão	Error! Bookmark not defined.
Art 39.	Treinador.....	Error! Bookmark not defined.
Art 40.	Seleção do lado do banco de reserva	Error! Bookmark not defined.

SEÇÃO 6.	OFICIAIS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 41.	Oficiais do jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 42.	Autoridades do jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 43.	Erros corrigíveis.....	Error! Bookmark not defined.
Art 44.	Arbitros.....	Error! Bookmark not defined.
Art 45.	Responsabilidades do arbitro 1	Error! Bookmark not defined.
Art 46.	Comissario Tecnico	Error! Bookmark not defined.
Art 47.	Mesario da Sumula	Error! Bookmark not defined.
Art 48.	Mesario do tempo de jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 49.	Operador do relógio de quarenta segundos	Error! Bookmark not defined.
Art 50.	Mesario do penalty box	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 7.	REGULAMENTO DE TEMPO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 51.	Tempo de jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 52.	Operando o relógio de jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 53.	Operando o relógio de quarenta segundos	Error! Bookmark not defined.
Art 54.	Operando o relógio de penalidade	Error! Bookmark not defined.
Art 55.	Bola viva	Error! Bookmark not defined.
Art 56.	Bola morta.....	Error! Bookmark not defined.
Art 57.	Time-outs	Error! Bookmark not defined.
Art 58.	Arbitro time-out.....	Error! Bookmark not defined.
Art 59.	Equipamento time-out	Error! Bookmark not defined.
Art 60.	Jogador caído.....	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 8.	REGULAMENTO DO JOGO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 61.	Começando o Jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 62.	Tip-off	Error! Bookmark not defined.
Art 63.	Alternancia de posse.....	Error! Bookmark not defined.
Art 64.	Localização do jogador	Error! Bookmark not defined.
Art 65.	Localização da bola.....	Error! Bookmark not defined.
Art 66.	Posse da bola.....	Error! Bookmark not defined.
Art 67.	Jogando a bola	Error! Bookmark not defined.
Art 68.	Driblando a bola	Error! Bookmark not defined.
Art 69.	Gol	Error! Bookmark not defined.
Art 70.	Saque.....	Error! Bookmark not defined.
Art 71.	Substituição.....	Error! Bookmark not defined.
Art 72.	Bola Pressa	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 9.	VIOLAÇÃO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 73.	Sanção	Error! Bookmark not defined.
Art 74.	Volta de quadra.....	Error! Bookmark not defined.
Art 75.	Saída da bola da quadra.....	Error! Bookmark not defined.
Art 76.	Doze segundos.....	Error! Bookmark not defined.
Art 77.	Chute	Error! Bookmark not defined.
Art 78.	Fora e dentro	Error! Bookmark not defined.
Art 79.	Vantagem fisica.....	Error! Bookmark not defined.
Art 80.	Dez segundos sem quicar	Error! Bookmark not defined.
Art 81.	Dez segundos na area chave	Error! Bookmark not defined.
Art 82.	Saque.....	Error! Bookmark not defined.
Art 83.	Time-out violação	Error! Bookmark not defined.
Art 84.	Tip-off violação	Error! Bookmark not defined.
Art 85.	Quarenta segundos.....	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 10.	PRINCIPIOS DE CONTATO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

Art 86.	Segurança	Error! Bookmark not defined.
Art 87.	Posição em quadra	Error! Bookmark not defined.
Art 88.	Espaço vertical	Error! Bookmark not defined.
Art 89.	Vantagens	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 11.	FALTA COMUM	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 90.	Definição e sanção	Error! Bookmark not defined.
Art 91.	Carga excessiva	Error! Bookmark not defined.
Art 92.	Contato antes do apito	Error! Bookmark not defined.
Art 93.	Quatro na area chave.....	Error! Bookmark not defined.
Art 94.	Segurar	Error! Bookmark not defined.
Art 95.	Saída de quadra	Error! Bookmark not defined.
Art 96.	Empurrar	Error! Bookmark not defined.
Art 97.	Uso ilegal das mãos.....	Error! Bookmark not defined.
Art 98.	Giro da cadeira	Error! Bookmark not defined.
Art 99.	Um metr	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 12.	TECNICA FALTA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 100.	Definição e sanção	Error! Bookmark not defined.
Art 101.	jogador tecnica falta	Error! Bookmark not defined.
Art 102.	Banco de reserva tecnica falta	Error! Bookmark not defined.
Art 103.	Equipamento tecnica falta	Error! Bookmark not defined.
Art 104.	Somatória de pontos tecnica falta	Error! Bookmark not defined.
Art 105.	Flagrante	Error! Bookmark not defined.
Art 106.	Desqualificante	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 13.	PENALIDADES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 107.	Cumprindo uma penalidade	Error! Bookmark not defined.
Art 108.	Saindo do penalty box.....	Error! Bookmark not defined.
Art 109.	Múltiplas faltas.....	Error! Bookmark not defined.
Art 110.	Falta durante o intervalo.....	Error! Bookmark not defined.
SEÇÃO 14.	CONCLUINDO O JOGO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Art 111.	Decidindo o Jogo	Error! Bookmark not defined.
Art 112.	Terminando o Jogo.....	Error! Bookmark not defined.
Art 113.	Renunciando o Jogo	Error! Bookmark not defined.

Para simplificar o texto, o sexo masculino será utilizado para referir se tanto o sexo masculino como ao feminino. Qualquer referencia nas regras sobre um jogador deve ser interpretada incluindo a cadeira de rodas do jogador, a não ser que o contrario esteja especificado.

CAPÍTULO 1. O JOGO

Artigo 1. Definição

Rugby em cadeira de rodas é um esporte de equipe para atletas masculinos e femininos com uma deficiência. O objetivo é fazer gols cruzando a linha do gol da equipe adversária com posse da bola. A bola pode ser passada, lançada, quicada, driblada ou levada em qualquer direção, levando em consideração as restrições mencionadas nestas regras. A equipe que anotar o maior número de gols no final da partida será a vencedora.

CAPÍTULO 2. CAMPO DE JOGO

Artigo 2. Campo de jogo

O campo de jogo inclui a quadra onde a partida é disputada, e as áreas circundantes utilizadas pelas equipes e os oficiais durante a partida. (Veja o anexo A)

Artigo 3. A quadra

Rugby em cadeira de rodas é jogado em qualquer quadra de basquete de medida 28m por 15m. A Quadra é marcada pelas linhas de quadra, linha central, círculo central, e duas área chaves, conforme definido no Artigo 7. Todas as linhas de quadra devem ter a mesma largura e demarcadas na mesmo cor.

Uma quadra que cumpre as normas da FIBA para o basquete é considerada apta para competições da IWRF para rúgbi em cadeira de rodas.

Artigo 4. Linhas de quadra

As linhas limite da quadra são as linhas de fundo e as linhas laterais. As dimensões da quadra são medidas das bordas interiores das linhas. As bordas internas definem o limite entre dentro e fora de quadra. Todas as linhas limites são consideradas fora de jogo.

Artigo 5. Linha central

A quadra deve estar demarcada com uma linha central ao meio da quadra que se estenda de uma linha lateral até a outra a uma distancia de 14 metros de cada linha de fundo.

Artigo 6. Círculo central

A quadra deve estar demarcada com um círculo central, posicionado na linha

central com seu centro a uma distancia de 7.5 metros de cada linha lateral. O círculo central deve ter um raio de 1.8 metros, medido de seu centro até a borda exterior da linha que demarca o círculo.

Artigo 7. Área chave

A quadra deve incluir áreas chaves em cada uma de suas extremidades, centralizadas entre as linhas laterais. Cada área chave deve estar definida por duas linhas demarcadas perpendicularmente até linha de fundo, unidas por uma linha demarcada paralelamente a linha de fundo. Cada área deve medir 8 metros, medidos da borda exterior das linhas demarcadas perpendicularmente até a linha de fundo e 1.75 metros, medidos da borda interna da linha de fundo até a borda externa da linha demarcada paralelamente a linha de fundo. As linhas que demarcam a quadra são consideradas parte da área chave.

Artigo 8. Linha de gol

A linha de gol é considerada a parte da linha de fundo que está dentro da área chave. Os extremos de cada linha de gol devem estar demarcados com cones. Cada cone deve ter um mínimo de 45 centímetros de altura e deve ter uma base quadrada. Os cones devem ser colocados fora de modo que um lado toque o lado interno da linha de fundo e o outro lado toque o lado externo da área chave. As linhas de gol e os cones são considerados fora de jogo.

Artigo 9. Zona de ataque e zona de defesa

Cada equipe tem uma zona de ataque e zona de defesa. A zona de defesa de uma equipe é considerada a área do lado interno da linha de fundo que inclui o gol que essa equipe está defendendo até e incluindo a linha central. A zona de ataque é considerada a área da linha central até o lado interno da linha de fundo que inclui o gol que a equipe adversária está defendendo. A linha central é considerada parte da zona de defesa de cada equipe.

Artigo 10. Mesa de jogo

O campo de jogo deve incluir uma mesa de jogo com a marcação dos pontos de cada equipe localizado na linha central por fora da quadra. (Ver Anexo A)

Artigo 11. Área de suplentes

O campo de jogo deve incluir uma mesa de jogo com a marcação dos pontos de cada equipe localizado na linha central por fora da quadra. Os extremos de cada área de suplentes devem estar definidos por linhas de 2 metros de largura, perpendicularmente da linha lateral. Uma linha deve estender-se da linha de fundo e a outra deve ser demarcada a 5 metros da linha central. As linhas demarcando a área de suplentes devem ser de uma cor distinta a usada para marcação das linhas da quadra.

Artigo 12. Área de substituição

O campo de jogo deve incluir uma área de substituição, localizada fora da quadra e em frente à mesa de jogo. Os extremos da área de substituição

devem estar definidos por linhas de 2 metros de largura, perpendicularmente a linha lateral. Uma linha deve ser demarcada a cada lado da linha central, a 3 metros da mesma. As linhas demarcando a área de substituição devem ser demarcadas por uma cor distinta a cor usada para demarcação das linhas da quadra.

Artigo 13. Área de penalidade

O campo de jogo deve incluir uma área de penalidade do lado da quadra oposta à mesa de jogo. Esta área incluirá duas subáreas de penalidade, uma em cada lado da linha central. Cada subárea de penalidade deverá estar demarcada por três linhas. A primeira linha deve ser de 2 metros de comprimento paralela a linha lateral, demarcada a 1 metro da mesma e a 1 metro da linha central. As outras duas linhas devem ser demarcadas perpendicularmente a primeira e começando em cada extremo da mesma, à 1 metro da linha lateral. Cada equipe será designada com uma subárea de penalidade diretamente oposta à sua área de suplentes. Um placar de penalidade deverá ser posicionado entre as duas subáreas de penalidade, diretamente oposta ao placar de jogo. (Ver Anexo A)

CAPÍTULO 3. EQUIPAMENTO

Artigo 14. A bola

Deve se jogar com uma bola esférica feita de coro flexível ou couro sintético, com uma câmara de ar por dentro, feita de goma ou um material similar. A circunferência da bola deve ser de 65 a 67 centímetros e seu peso de 260 a 280 gramas. Uma bola que cumpre as normas da FIVB para a modalidade de voleibol é considerada de acordo com as normas da IWRF e apta para rúgbi em cadeira de rodas. A bola deve ser de cor branca e deve ser inflada por menos 7.5 libras de pressão. O árbitro principal deve ser o único a julgar sobre a legitimidade da bola.

Artigo 15. Relógio

A mesa de jogo deve estar equipada com um ou mais dispositivos para a medida do tempo de jogo, penalidades e pedidos de tempo. Este será o relógio oficial da partida.

Artigo 16. Relógio de quarenta segundos

A mesa de jogo deve estar equipada com um dispositivo para a medida de tempo de 40 segundos que representa o período em que a equipe deverá pontuar, este dispositivo terá um som distinto e diferente do outro relógio de tempo.

Artigo 17. Dispositivo de sinalização

A mesa do jogo deve estar equipada com um ou mais dispositivos para sinalizar um alarme sonoro indicando o fim do tempo do jogo, pedidos de tempo, pedidos de substituições, e outras situações que requeiram a atenção dos árbitros. Este pode estar integrado ao relógio ou a mesa do jogo.

Artigo 18. Placar de pontos

O campo de jogo deve estar equipado com um dispositivo para demonstrar a contagem atual da partida aos jogadores e espectadores. Este dispositivo pode ser operado manualmente, mecanicamente ou eletronicamente. Pode também mostrar o relógio do jogo.

Artigo 19. Seta direcional de posse alternada

A mesa do jogo deve estar equipada com um dispositivo que mostre a direção da jogada para a próxima posse, de acordo com procedimento da posse alterada detalhada no Artigo 63. Este dispositivo pode ser operado manualmente, mecanicamente ou eletronicamente, e pode ser incorporado ao placar de pontos ou ao relógio.

Artigo 20. Súmula de jogo

A mesa do jogo e a mesa de penalidades devem ter a súmulas de jogo para registrar a pontuação do jogo e as penalidades ocorridas durante a partida. A súmula de jogo encontra-se no Anexo B. A súmula de penalidade encontram-se no Anexo C.

Artigo 21. Uniforme

Em cada equipe, todas as camisas devem ser com uma cor predominante e mesmo tom. Qualquer roupa usada debaixo do uniforme que seja visível deve ser da mesma cor e tom da cor dominante da camisa do uniforme.

Em cada equipe, todas as calças devem ser da mesma cor e tom. Podem ser de cores diferentes das camisas. Qualquer roupa usada debaixo da calça do uniforme que seja visível deve ser da mesma cor e tom da cor dominante do mesmo. Em cada equipe os jogadores podem optar por usar calças compridas ou shorts individualmente.

Todas as camisas devem ter numeração de 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 e 50-55 incluindo, frente e costas. Cada jogador da equipe deve ter um número diferente. O número na frente deve estar no lado esquerdo e deve ter 10 centímetros de comprimento. O número nas costas deve estar no centro e deve medir entre 12 e 20 centímetros. Ambos os números devem ser visíveis em todo momento. Os números também podem estar demarcados no encosto da cadeira de rodas. Nenhum outro número deve aparecer no uniforme. Para partidas de competições homologadas pela IWRF, a equipe listada primeiro na súmula deverá usar camisas de cor mais clara. Em caso de uma coincidência nas cores das camisas, a equipe local deverá trocar o uniforme. Se partida for jogada em uma quadra neutra, a Equipe A deverá trocar a camisa.

Artigo 22. Proteção para as mãos

Os jogadores podem usar qualquer tipo de proteção para as mãos; sem nenhum tipo de material que possa ser perigoso para os outros jogadores, tais como materiais duros ou ásperos.

CAPÍTULO 4. CADERIA DE RODAS

Artigo 23. Especificações

A cadeira de rodas é considerada parte do jogador. Cada jogador é responsável de garantir que sua cadeira de rodas cumpra com as especificações durante a partida. Se uma cadeira de rodas não cumpre com estas especificações será excluída do jogo até que cumpra as exigências.

Artigo 24. Largura

Não existe uma largura máxima para as cadeiras de rodas, porém nenhum ponto da cadeira pode superar os aros de impulsão.

Artigo 25. Comprimento

O comprimento da cadeira de rodas é medido desde parte mais frontal da roda traseira até a parte mais frontal da cadeira, e não pode exceder 46 centímetros. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)

Artigo 26. Altura

A altura da cadeira de rodas é medida desde solo até o ponto médio do cano lateral do assento, e não pode exceder 53 centímetros. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)

Artigo 27. Rodas

A cadeira de rodas deve ter quatro rodas. As duas rodas grandes de trás que são usadas para mover cadeira de rodas são denominadas rodas principais; as duas rodas pequenas da frente são denominadas rodinhas. (Ver Diagrama A da cadeira de rodas)

- a. As rodas principais devem ter um diâmetro de 70 centímetros. Cada roda principal deve estar adaptada com uma tela protetora que protege a área que entra em contacto com outras cadeiras de rodas, e um aro de impulso. Não são permitidas barras ou ganchos ao redor das rodas principais. A parte mais recuada da roda principal deve ser considerada parte de trás da cadeira de rodas e nada pode se estender para além deste ponto. (Ver artigo 28)
- b. As rodinhas devem estar em eixos distintos a um mínimo de 20 centímetros entre eles, medido de centro a centro. O encaixe que sustenta as rodinhas deve estar a não mais de 2.5 centímetros do marco principal da cadeira de rodas, medindo desde borda interior do encaixe até a borda externa do marco principal.

Artigo 28. Dispositivos anti-tip

A cadeira de rodas deve estar adaptada com dispositivo anti-tip junto à parte posterior da mesma. O anti-tip, não pode ser projetada mais atrás que o ponto mais traseiro das rodas principais. Se a roda do dispositivo anti-tip gira, a carcaça que a sustenta não pode estar mais atrás que o ponto mais traseiro das rodas principais. A base do anti-tip deve estar não mais de dois centímetros

sobre o piso. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)

Artigo 29. Pára-choque

A cadeira de rodas pode estar equipada com um pára-choque projetado na frente da cadeira. O pára-choque ou a parte mais frontal da cadeira de rodas em caso de não haver pára-choque, deve seguir os seguintes requerimentos:

- a. A parte mais frontal do pára-choque, é medida do ponto central dos canos com as rodinhas em uma posição rodando para frente, deve ser de exatamente 11 centímetros do piso. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)
- b. A parte mais frontal do pára-choque deve ter um mínimo de 20 centímetros medindo de lado a lado em linha reta.
- c. Em seu ponto mais frontal, o pára-choque não deve exceder mais de 20 centímetros do eixo frontal dos encaixes das rodinhas. (Ver Diagrama A da cadeira de rodas)
- d. Em seu ponto mais largo, o pára-choque não deve exceder mais de dois centímetros da borda externa dos encaixes das rodinhas a cada lado da cadeira de rodas. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)
- e. O ponto mais baixo do pára-choque deve estar a um mínimo de três centímetros do solo. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)
- f. O ponto mais alto do pára-choque deve estar a não mais de 20 centímetros do solo. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)
- g. Os canos utilizados para o pára-choque devem ter um mínimo de 0.635 centímetros de diâmetro. (Ver Diagrama C da cadeira de rodas)
- h. Os canos utilizados para o pára-choque devem ser arredondados e não podem ter bordas ou quinas que garantam uma vantagem mecânica injusta ao jogador.
- i. Todos os canos utilizados no pára-choque devem estar dobrados para que todas as quinas sejam arredondadas.
- j. A curva interna de todas as quinas deve ter um mínimo de dois centímetros de diâmetro.
- k. A medida externa mínima de qualquer parte do pára-choque, é medida da borda externa à borda externa, deve ser de 3.27 centímetros. (Ver Diagrama C da cadeira de rodas)
- l. Deve haver uma barra conectando os pára-choques a carcaça da cadeira de rodas saindo do ponto mais alto do pára-choque. Esta conexão deve ser em linha reta, e deve estar em um ângulo de 45°

ou mais dos pára-choques e da carcaça, é medida em plano horizontal visto de cima.

Artigo 30. Asas

A cadeira de rodas pode estar equipada com asas em cada lado entre a área frontal da cadeira e as rodas principais. Cada asa deve ser feita conforme os seguintes requerimentos:

a. O ponto de contato mais externo da asa deve estar a exatamente 11 centímetros do piso.

b. O ponto mais baixo da asa deve estar a um mínimo de três centímetros do piso. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)

c. O ponto mais alto da asa deve estar a não mais de 20 centímetros do solo. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)

d. Os canos utilizados para a asa devem ter um mínimo de 0.635 centímetros de diâmetro.

f. A asa não pode exceder lateralmente mais do que o centro da roda principal. A asa pode terminar ou continuar até a roda traseira com uma conexão a carcaça. Uma asa que termina na roda principal deve seguir os seguintes requerimentos adicionais:

i. Deve ser lisa em seu extremo sem bordas pontudas.

ii. Deve terminar a um centímetro da roda principal. (Ver Diagrama B da cadeira de rodas)

g. O espaço em cima da asa, estendendo da borda superior da asa até 10 centímetros em cima da borda superior da asa e da frente da asa a um centímetro por trás do pneu da roda principal, não deve ter obstáculos.

Artigo 31. Conforto e segurança

A cadeira de rodas deve ainda seguir as seguintes especificações adicionais:

a. Todas as construções da cadeira de rodas, como anilhas, aros de impulso, ganchos, devem ser acolchoadas. Nota: Alças para empurrar a cadeira não estão permitidas.

b. Não são permitidos dispositivos de direção, marchas e/ou outro tipo de dispositivos mecânicos para ajudar a operar a cadeira de rodas. Se a cadeira estiver equipada com os ditos dispositivos, devem ser modificados para que não sejam operacionais e devem ser

alocados de maneira que não represente uma ameaça à segurança dos jogadores.

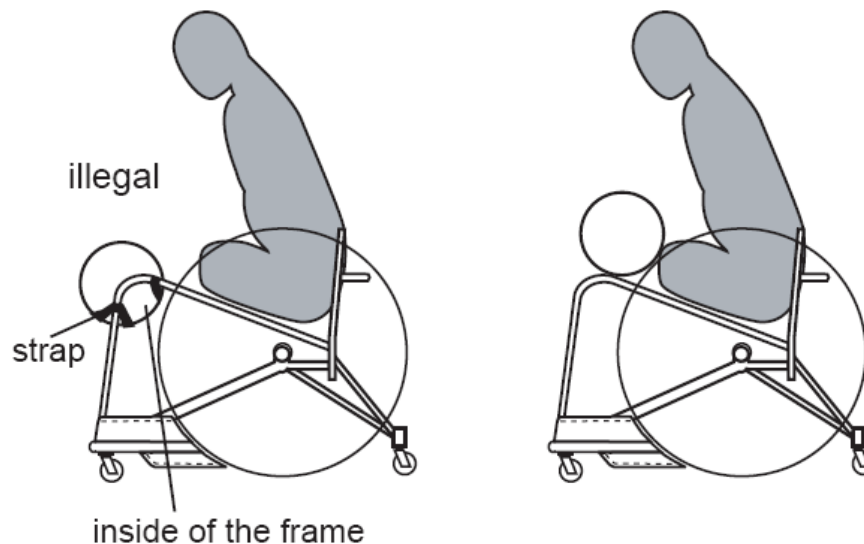
c. A cadeira de rodas pode estar adaptada com um dispositivo

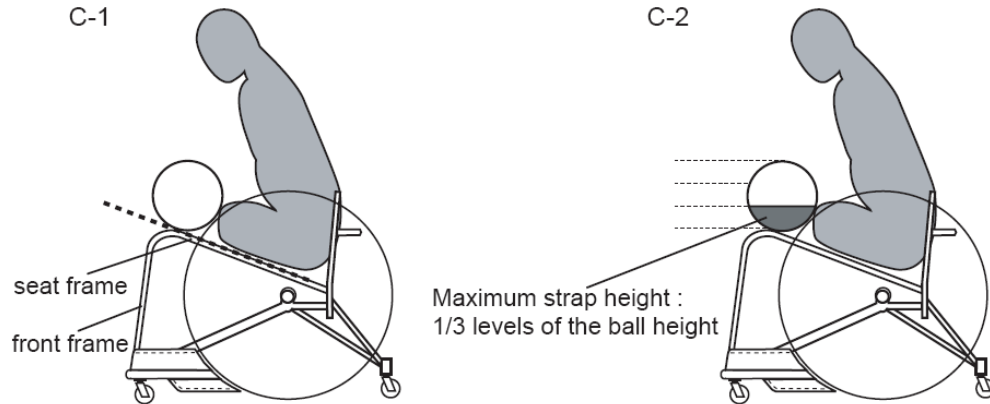
debaixo da parte frontal para evitar deslizamento. Este dispositivo deve seguir as seguintes especificações:

- i. Não pode ser o ponto mais frontal da cadeira de rodas,
- ii. Não existe um mínimo de altura a qual deve estar do piso, porem não pode estar em contato contínuo com o mesmo.
- iii. Não pode danificar o piso.
- iv. Qualquer contato entre este dispositivo e o piso será regulamentado na regra de Vantagem Física (Artigo 79).
- d. Os pneus não devem deixar marcas notáveis na superfície do piso.
- e. Contrapesos não podem ser adicionados a cadeira de rodas.
- f. Uma almofada, de uma espessura máxima de 10 centímetros, é permitida no assento da cadeira de rodas.
- g. Os jogadores podem utilizar almofadinhas entre os joelhos. Estas não devem sair por cima dos joelhos.

h. Os jogadores podem estar amarrados a cadeira de rodas. i. Se existe a possibilidade que os pés de um jogador possam sair do apoio da cadeira de rodas, uma faixa ou um elástico deve ser utilizado para firmar das pernas ou os pés, para prevenir que isso ocorra.

j. Os jogadores podem usar dispositivos adicionais para apoiar a bola. Este apoio deve ser com nível superior da estrutura do banco. Nenhuma parte da bola pode ficar dentro da estrutura do banco. Correias ou cintas podem ser usadas para proteger a bola, porem 75% da bola deverá estar disponível para fora das correias ou cinta e apenas 25% da bola para dentro da correia ou cinto.





Artigo 32. Modificações

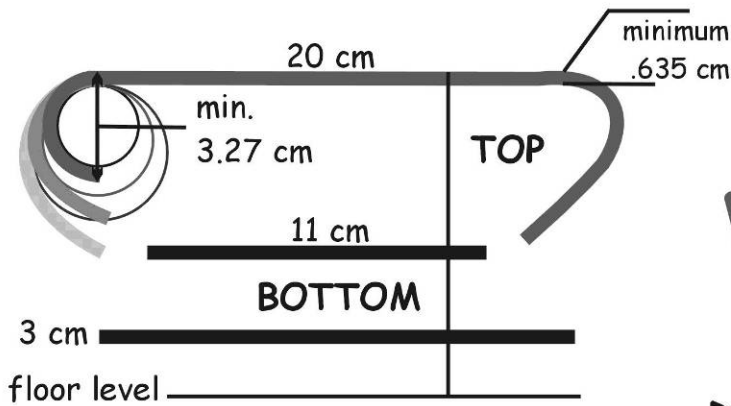
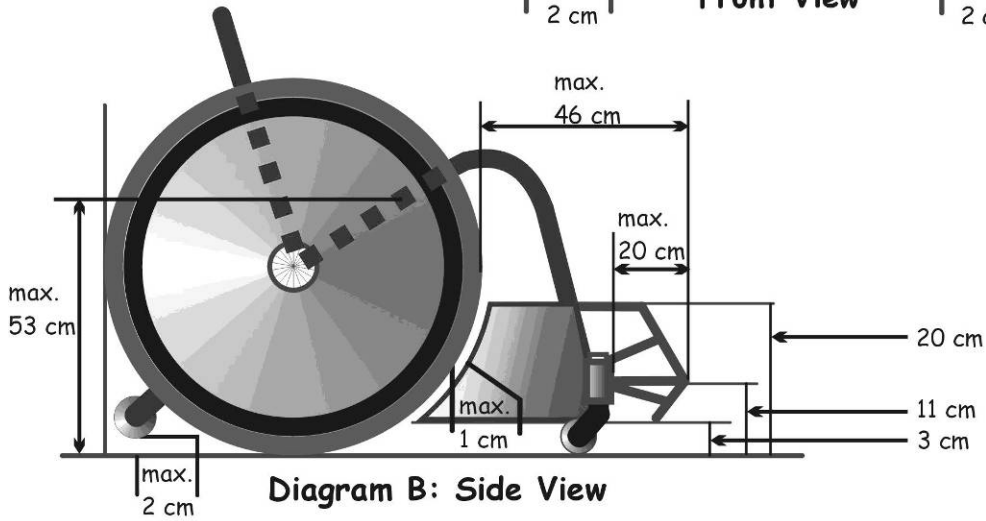
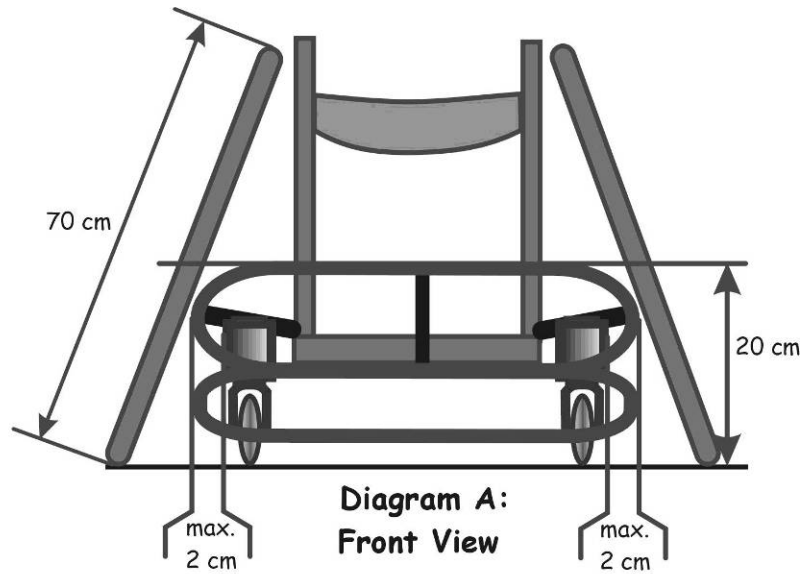
Qualquer parte da cadeira de rodas ou do equipamento do jogador pode ser modificada para melhorar o conforto ou a segurança ou por razões médicas. Estas modificações devem ser seguras, devem seguir todas as especificações sobre cadeira de rodas destas Regras, e não devem gerar nenhuma vantagem mecânica. As modificações feitas por razões médicas devem ser anotadas no cartão de classificação do jogador.

Mudanças inovadoras que dêem vantagem mecânica ou que não se enquadrem as normas atuais para cadeira de rodas de rugby, como estão detalhadas nessas Regras, não podem ser realizadas sem aprovação da IWRF. Tais mudanças devem ser apresentadas e aprovadas pela Comissão Técnica da IWRF, por escrito.

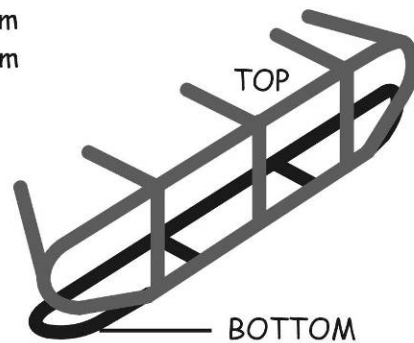
A aprovação deve ser recebida com até dois meses antes do início do Campeonato Mundial, Campeonato Regional ou dos Jogos Paraolímpicos, e há um mês antes de qualquer outro evento autorizado. Como a IWRF requer um mês para processar adequadamente uma solicitação e tomar uma decisão, as solicitações devem ser realizadas três meses antes do Campeonato Mundial, Campeonato Regional ou Jogos Paraolímpicos, e dois meses antes de outros eventos autorizados.

O começo de tais eventos é considerado a cerimônia de abertura ou em caso de não haver cerimônia de abertura, o início do primeiro dia de competição.

**Section 4:
WHEELCHAIR
Diagrams**



**Diagram C: Front View
bends in bumper construction**



**Diagram D: Diagonal View
side connections of bumper**

CAPÍTULO 5. EQUIPES

Artigo 33. Designação das equipes

A equipe local deve ser relatada como Equipe A na súmula do jogo. Quando a partida for jogada em quadra neutra, a equipe que aparece primeiro no programa oficial deve ser relatada como Equipe A. Em eventos sancionados pela IWRF, todos os campos de jogo serão considerados neutros.

Artigo 34. Jogadores

Cada equipe deverá ter um máximo de doze membros. Não mais de quatro jogadores de cada equipe podem estar na quadra ao mesmo tempo. Jogadores que estão penalizados também são considerados dentro da quadra. Os membros da equipe que não estão na quadra durante o jogo são denominados "suplentes".

Artigo 35. Classificação

Todos os jogadores devem estar classificados de acordo com o sistema de classificação da IWRF, como está detalhado no *Manual de Classificação da IWRF*. Cada jogador deve possuir uma carteirinha de classificação que contenha a seguinte informação:

- a. O nome completo do jogador.
- b. A pontuação de classificação atual do jogador.
- c. O número do jogador como aparece em seu uniforme e na súmula.
- d. Uma foto do jogador.
- e. As especificações das modificações realizadas na cadeira de rodas do jogador ou o equipamento por razões médicas.

A carteirinha de classificação deve ser entregue a mesa do jogo cada vez que o jogador entra em quadra.

A soma dos pontos de classificação dos jogadores de uma equipe deve ser oito ou menos. A cada jogador do sexo feminino na quadra será permitido um acréscimo de 0,5 pontos percentuais no valor máximo de 8 pontos. Se condições tais como lesões ou desqualificações, façam que uma equipe não possa ter quatro jogadores em quadra respeitando a soma de pontuação de classificação máxima, a equipe deverá jogar com apenas três jogadores. Neste caso, a soma dos pontos de classificação dos jogadores em quadra deve ser menos de oito.

Artigo 36. Elencos

Não menos de dez minutos antes do tempo programado para o começo da partida, cada técnico deverá entregar ao árbitro de gols a seguinte informação, que deve estar escrita na sumula do jogo:

- a. Os nomes, classificações e números de uniforme de todos os membros da equipe.
- b. O nome do capitão ou capitães da equipe.
- c. O nome do técnico e de seu auxiliar.

Somente os jogadores relacionados nesta sumula serão autorizados para jogar. Os suplentes que chegarem atrasados para o jogo poderão jogar se seus nomes aparecerem na sùmula.

Artigo 37. Jogadores titulares

Não menos de dez minutos antes do tempo programado para o começo da partida, cada técnico deverá entregar ao árbitro de gols os nomes e cartões de classificação dos quatro jogadores titulares. O técnico da Equipe A deverá ser o primeiro a providenciar esta informação. Os titulares não poderão ser substituídos durante este tempo exceto em caso de lesão. Cada equipe deverá começar o jogo com quatro jogadores em quadra.

Artigo 38. Capitães

Cada equipe deve designar pelo menos um capitão. O capitão é o único membro da equipe autorizado a comunicar-se com os oficiais, em nome do técnico ou dos outros jogadores. O capitão é responsável de trabalhar com os oficiais e seus companheiros de equipe para manter o comportamento adequado na quadra.

O capitão deve ser distinguido de outros jogadores, inscrevendo a letra "C" ao lado de seu nome na folha de pontuação.

Quando o capitão deixar a quadra de jogo, um capitão suplente será designado. O capitão alternativo pode ser distinguido por inscrevendo as letras "AC" ao lado de seu nome na folha de pontuação.

Artigo 39. Técnicos

Cada time terá que designar um técnico, cujo nome tem que ser escrito na sùmula de jogo. Um time designa um assistente técnico, cujo nome também terá que constar na sùmula do jogo. O assistente técnico terá as responsabilidades do técnico, se este for impedido de para continuar por qualquer razão.

O capitão do time pode agir como o técnico. Se o capitão tiver que deixar o campo devido a uma falta desclassificatória, ou se for impedido de continuar jogando como técnico por alguma outra razão, o capitão substituto pode substituí-lo como técnico.

Artigo 40. Seleção da área de substituição

Antes do momento programado para o começo da partida, os técnicos dos times terão que selecionar o seu banco e área de reservas. Se o time não puder ser posto no acordo sobre a eleição de quadra e área de substitutos, o time superior no ranking terá que escolher. Para a primeira metade do jogo, cada time terá que defender a linha do objetivo que estiver mais perto de sua área de reservas e terá que atacar para a linha do objetivo que é mais longe de sua área de reservas. Para a segunda metade, o time terá que manter suas áreas de reservas, mas terá que mudar a área de objetivo que defendem e que atacam. Em caso do tempo adicional, o time terá que manter suas áreas de objetivo no primeiro tempo adicional, e terá que mudar áreas de objetivo para os demais

tempos adicionais subsequentes.

CAPÍTULO 6. OFICIAIS

Artigo 41. Oficiais de jogo

Cada jogo deve ser oficiado por dois árbitros, denominados Árbitro Principal e Árbitro Auxiliar. Os árbitros devem ser auxiliados por um Árbitro de gols, um Árbitro de tempo, um árbitro de 40 segundos e um Árbitro de tempo de penalidades. Um Técnico também pode estar presente. Os assistentes são denominados: Oficiais de mesa. Durante um torneio, todos os oficiais devem estar sob a supervisão do Delegado Técnico, este também é responsável pelas assinaturas e supervisão dos árbitros e oficiais da mesa.

Artigo 42. Autoridade dos oficiais

Os deveres e a autoridade dos oficiais começam quando estes chegam ao local de jogo e termina ao final do tempo regular e tempo suplementar, conforme aprovado pelo Árbitro Principal com sua assinatura na súmula de jogo. Qualquer incidente ocorrido deverá ser registrado na súmula de jogo e serão tratadas pelos organizadores da competição e/ou outras autoridades relevantes. Os árbitros têm autoridade para tomar decisões referentes às infrações das regras cometidas dentro e fora da quadra. Os árbitros estão autorizados a tratar com situações fora do campo de jogo quando e se necessário. Os árbitros não estão autorizados a aprovar nenhuma alteração a estas Regras.

Artigo 43. Erros corrigíveis

Um erro na administração da partida pode ser corrigido nas seguintes condições:

- a) O erro deve ser de natureza administrativa, tal como a aplicação de uma sanção incorreta na falha de cronometragem apropriada do jogo e na cronometragem dos 40 segundos. Erros de natureza de interpretação dos árbitros não estão sujeitos a correção.
- b) O pedido para correção deve ser realizado pelo técnico da equipe ou capitão depois da primeira interrupção do jogo após o erro e antes que a bola seja novamente colocada em jogo.
- c) O pedido deve ser feito ao árbitro de gols, que deve registrar o mesmo imediatamente e informar aos árbitros na próxima interrupção do jogo.

Se o Árbitro Principal decide que houve um erro corrigível, todo o ocorrido após este será anulado e a partida continua do ponto em qual tal erro ocorreu. O relógio e os pontos devem voltar ao mesmo placar antes do erro ocorrido.

Artigo 44. Árbitros

Os árbitros devem conduzir o jogo de acordo com estas Regras. Os árbitros

deveram usar os mesmos procedimentos e sinais especificados e detalhados no Manual de Árbitros da IWRF.

Os árbitros têm o poder de resolver qualquer situação do jogo não especificada dentro destas Regras.

Se a comunicação verbal for necessária para explicar a decisão, o idioma Inglês será utilizado para todos os jogos internacionais. Isto não significa que um jogador ou treinador tem o direito de explicação de uma marcação, nem que um árbitro deverá falar Inglês para exercer suas funções. Isso se aplica somente às situações que envolvem confusão e atrasos em um jogo que são o resultado de eventos que são incomuns ou fora do âmbito do Regulamento.

Artigo 45. Responsabilidades do Árbitro Principal

O Árbitro Principal tem a responsabilidade por zelar pelo bom e correto andamento da partida e tem também as seguintes obrigações adicionais:

- a. Inspeccionar e aprovar todo equipamento usado pelos jogadores e oficiais.
- b. Proibir o uso de objetos e/ou equipamento julgado perigoso.
- c. Reconhecer os demais oficiais antes do início da partida.
- d. Administrar a bola ao alto no início do jogo.
- e. Tomar a decisão final em todos os conflitos ou discrepâncias referentes à operação do relógio, do placar e todas outras áreas sob jurisdição dos oficiais da mesa.
- f. Tomar a decisão final em um erro corrigível.
- g. Declarar o jogo suspenso por desclassificação quando as condições obrigam. (Artigo 115)
- h. Verificar se a sumula do jogo esteja correta ao final de cada período de jogo e em qualquer outro momento que seja necessário.

Artigo 46. Delegado Técnico

O Delegado Técnico tem as seguintes obrigações:

- a. Supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e de gols.
- b. Auxiliar os árbitros na condução da partida.
- c. Auxiliar os árbitros com as situações de erro corrigível.
- d. Zelar pela precisão da sumula do jogo.
- e. Zelar pelo bom funcionamento do relógio.
- f. Garantir o bom funcionamento do relógio de quarenta segundos.
- g. Zelar pelo bom funcionamento do placar de pontos.

- h. Zelar pelo bom funcionamento da seta de posse alterada.
- i. Assegurar o registro de pedidos de tempo.
- j. Auxiliar os árbitros com qualquer protesto por uma equipe.

Artigo 47. Árbitro da súmula

O árbitro da súmula tem as seguintes obrigações:

- a. Verificar que toda a informação requerida esteja apropriadamente registrada na súmula de jogo antes do início da partida.
- b. Registrar todos os gols na sumula de jogo em ordem cronológica.
- c. Registrar todos os pedidos de tempo na sumula de jogo, incluindo período, equipe e o jogador ou técnico que o solicitou.
- d. Monitorar a somatória de classificação total de todos os jogadores na quadra de cada equipe e assegurar que nenhuma equipa exceda o valor máximo. (Artigo 35)
- e. Registrar a ordem em que os jogadores entram na quadra depois das substituições.
- f. Operar o placar de pontos quando não estiver integrada ao relógio de jogo.
- g. Operar a seta de posse alternada quando não estiver integrada ao relógio de jogo.
- h. Informar ao árbitro sobre qualquer irregularidade ocorrida. Isto deve ser realizado na primeira interrupção da partida depois da irregularidade.

Artigo 48. Árbitro de tempo

O árbitro de tempo tem as seguintes obrigações:

- a) Operar o relógio.
- b) Notificar ao Árbitro Principal três minutos antes do início da partida.
- c) Cronometrar todos os períodos do jogo e intervalos do tempo regular e suplementar.
- d) Indicar o fim de cada período de tempo regular e suplementar.
- e) Cronometrar cada pedido de tempo (Artigo 57) e pedido da equipe (Artigo 59), e sinalizando o final de cada.
- f) Notificar aos árbitros todas as solicitações de substituição.
- g) Operar placar do jogo quando integrado ao relógio.
- h) Operar a seta de posse alternada quando integrado ao relógio.
- i) Informar ao árbitro sobre qualquer irregularidade. Isto deve ser realizado na primeira interrupção da partida depois da irregularidade.

Artigo 49. Árbitro do relógio de quarenta segundos

O árbitro do relógio de quarenta segundos tem as seguintes atribuições:

- a. Operar o relógio de quarenta segundo.
- b. Iniciar ou reiniciar o relógio de quarenta segundo de acordo com o artigo 53.

Artigo 50. Árbitro da mesa de penalidades

O árbitro da mesa de penalidades tem as seguintes obrigações:

- a. Supervisionar a área de penalidades.
- b. Registrar cada penalidade cobrada, e registrar as seguintes informações na planilha de penalidades:
 - i. O nome do jogador que cometeu a falta,
 - ii. O tipo de falta cometida,
 - iii. O momento em que a falta cometida.
- c. Registrar advertências por contato antes do apito (Artigo 94).
- d. Cronometrar cada penalidade usando o relógio.

CAPÍTULO 7. Regulamento do tempo

Artigo 51. Tempo de jogo

Rugby em cadeira de rodas é jogado em quatro períodos de oito minutos. Há um intervalo de dois minutos ao final do primeiro e do terceiro período. Há um intervalo de cinco minutos ao final do segundo período.

Em caso de tempo suplementar, cada período de tempo suplementar deve ser de três minutos. Deve haver um intervalo de dois minutos entre o final do tempo regular e do primeiro período de tempo suplementar. Se forem necessários períodos de tempo suplementar adicionais, deverá haver um intervalo de dois minutos depois de cada período.

Artigo 52. Operação do relógio de jogo

O relógio do jogo deve ser posto em marcha nos seguintes momentos:

- a. Quando bola for tocada por um jogador depois de haver alcançado o ponto mais alto durante o salto.
- b. Quando a bola for tocada por um jogador na quadra na cobrança lateral.

O relógio de jogo deve ser parado:

- a. Ao fim de cada período de tempo regular ou suplementar.
- b. Quando houver um gol.
- c. Quando um árbitro apita perante uma violação, falta, pedido de

tempo, ou qualquer outra detenção da jogada.

Artigo 53. Operação do relógio de quarenta segundos

O relógio de quarenta segundos deve ser iniciado quando a bola for tocada por um jogador em partida, no toque do jogador após uma lateral, e é reiniciado sempre que uma equipe ganha a posse de bola na quadra de jogo. O simples toque da bola por um adversário não inicia um novo período de quarenta (40) segundos.

O relógio de quarenta segundos deve ser interrompido e redefinir os quarenta (40) segundos, quando:

- a. Um oficial soar seu apito para uma falta de defesa ou violação.
- b. Um oficial soar seu apito para uma falta ofensivo ou violação que resulta em uma mudança de posse.
- c. O jogo está parado por causa de uma ação ligado a equipe que não está com posse da bola.

O relógio de quarenta segundos deve ser interrompido, mas não redefinir para quarenta (40) segundos, quando a mesma equipe que anteriormente tinha a posse da bola é concedida uma reposição, como resultado de:

- a. A bola ter saído da quadra.
- b. Um jogador da a mesma equipe solicitar um tempo de equipamento para árbitro.
- c. Uma situação de bola presa.
- d. Uma falta ofensiva onde a equipe mantém a posse.

O relógio de quarenta segundos deve ser interrompido e redefinir a quinze (15) segundos, quando uma equipe em posse da bola, é concedido um time-out, e o tempo do relógio de quarenta segundos eram inferiores há 15 segundos.

Artigo 54. Operação do relógio de penalidade

O relógio de jogo pode ser utilizado como relógio de penalidades para cronometrar tempo das penalidades.

Artigo 55. Bola em jogo

A bola está em jogo quando o árbitro apitar:

- a. Antes de entrar no círculo central para administrar a bola ao alto, ou
- b. Quando se põe a bola a disposição de um jogador para cobrança lateral.

Artigo 56. Bola morta

A bola é considerada morta quando o árbitro apita após do gol, uma violação, uma falta, um pedido de tempo, ou qualquer outra detenção na jogada.

Artigo 57. Pedido de tempo

Cada equipe tem seis (6) time-outs que podem ser pedidos em qualquer momento durante o tempo de jogo regular. Sendo que quatro (4) pedidos de time-outs são de 30 segundos, e dois (2) pedidos de time-outs são de 60 segundos. Em caso de tempo suplementar, os time-outs restantes serão levados para o tempo suplementar. Cada equipe também receberá um time-out adicional por cada período de tempo suplementar.

Um pedido de time-out de trinta segundos pode ser efetuado pelo técnico ou jogador. Somente o técnico ou assistente técnico poderá pedir o time-out de sessenta segundos. Um time-out pedido por um diretor técnico somente será acatado quando a bola estiver morta. O técnico pode fazer seu pedido ao árbitro de tempo em qualquer momento; o árbitro de tempo transmitirá o pedido ao árbitro na próxima paralisação do jogo após tal pedido.

Um time-out pedido por um jogador quando a bola estiver em jogo será acatado somente se o jogador que fizer o pedido, ou um jogador de sua equipe, tiver em posse da bola. A bola não pode estar em contato com o solo ou com um jogador da equipe adversária.

Quando o árbitro aceita um pedido de time-out deve tocar o apito, sinal de que um time-out foi acatado, e indicar a equipe que o pediu. Esta informação deve ser registrada na sumula de jogo.

Durante um time-out, os jogadores podem permanecer na quadra ou regressar ao seu banco. Os técnicos e os demais membros da equipe não podem entrar na quadra durante um time-out;

Se os jogadores requererem assistência ou desejarem conversar com técnico ou outro membro da equipe, devem regressar ao seu banco.

A equipe que pediu o time-out pode resolver terminá-lo e voltar a jogar em qualquer momento. A outra equipe deve retornar ao jogo imediatamente. Se for tomado o time-out completo, uma advertência deve tocar após 15 segundos para indicar a continuação do jogo. Quando o time-out for terminado, o jogo deve ser reiniciado com uma cobrança de lateral.

Após a sinalização do reinício de jogo os jogadores devem ter tempo para se posicionarem na quadra. Para o reinício de jogo os seguintes procedimentos devem ser adotados:

- a. Se a equipe que for cobrar o lateral estiver atrasando o jogo, o árbitro colocará a bola no chão no ponto onde o lateral deverá ser cobrado e começar com a contagem de 10 segundos. Se o jogador que for fazer a cobrança tomar sua posição antes que uma violação ocorra, o árbitro deve colocar a bola a sua disposição e continuar

com a contagem de 10 segundos

b. Se a equipe que não saca se atrase, o árbitro deve liberar a bola para a cobrança e continuar com o jogo.

Artigo 58. Pedido de Tempo do árbitro

O árbitro pode parar o jogo em qualquer momento para atender e resolver qualquer situação. A duração desta paralisação do jogo pode variar com cada situação. As seguintes regras aplicam aos tipos específicos de situações:

a. Se ocorrer uma situação que ponha qualquer pessoa em perigo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente. A interrupção pode durar o tempo necessário para resolver a situação.

b. Se um jogador estiver lesionado, o árbitro deve parar o jogo imediatamente. A interrupção deve durar tanto tempo que seja necessária para levar o jogador a assistência médica. Se a lesão for menor e o jogador puder ser tratado e voltar a jogar dentro de um minuto, será permitido. Se o jogador lesionado não puder voltar ao jogo dentro de um minuto, um time-out deve ser pedido ou deve ser substituído por outro jogador.

c. Se houver algum problema com os oficiais de mesa ou sua equipe que afete a operação do relógio de jogo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente. A interrupção pode durar o tempo necessário para resolver a situação.

d. Se houver algum problema com os oficiais de mesa ou sua equipe que não afete a operação do relógio de mesa, o árbitro deve parar o jogo na próxima interrupção da partida. A interrupção pode durar o tempo necessário para resolver a situação.

e. Se houver uma situação de erro corrigível, (Artigo 43) o árbitro deve parar o jogo enquanto corrige o erro.

Artigo 59. Pedido de tempo de equipamento

Este artigo não se aplica a um jogador que está imobilizado devido a uma queda, mesmo se houver um problema do equipamento, ao mesmo tempo.

Se qualquer parte da cadeira de rodas ou do equipamento de um jogador funcionar mal, estiver danificada ou requerer algum ajuste, pode se pedir uma interrupção no jogo. O árbitro deve agir na interrupção da seguinte maneira:

a. Se o problema de equipe estiver colocando alguém em perigo, o árbitro deverá parar o jogo imediatamente.

b. Se não houver nenhum problema e o jogador puder se mover, o árbitro deverá parar o jogo na próxima interrupção da partida.

c. Se não houver perigo, o jogador estiver imobilizado, e a equipe ofensiva não estiver em uma posição de gol, o árbitro deverá parar o

jogo imediatamente.

d. Se não houver perigo, o jogador estiver imobilizado, e a equipe ofensiva estiver em uma posição de gol, o árbitro deverá parar o jogo assim que a atual oportunidade de gol estiver terminada.

Quando um time-out de equipamento for pedido, o jogador afetado terá um minuto para resolver o problema. Se o problema não puder ser resolvido dentro de um minuto, deve ser pedido um time-out ou ser substituído por outro jogador. Ser pedido um time-out ou ser substituído por outro jogador. Substituições só podem ser permitidas se o jogador que solicitar o time-out tem um mau funcionamento do equipamento que o impede de jogar.

Artigo 60. Jogador caído

Este artigo não se aplica a um jogador que estiver imobilizado somente devido a um problema de equipe.

Um jogador caído é considerado aquele que estiver em uma posição na qual não for capaz de mover sua cadeira de rodas devido a uma queda. Como um jogador caído normalmente não pode voltar a jogar por esforço próprio, o jogo deve ser interrompido na primeira oportunidade. O árbitro interromperá o jogo da seguinte forma:

- a. Se a equipe ofensiva não estiver em uma posição de gol, o árbitro deverá parar o jogo imediatamente.
- b. Se o jogador caído estiver em perigo ou lesionado, o árbitro deverá parar a partida imediatamente.
- c. Se o jogador caído estiver em uma posição que interfira com o jogo, o árbitro deverá parar a partida imediatamente.
- d. Se a equipe ofensiva não estiver em uma posição de gol, e não houver perigo nem lesão, e o jogador caído não estiver em uma posição que interfira com o jogo, o árbitro deverá parar o jogo assim que a atual oportunidade de gol estiver terminada.

Após paralisação da partida pelo árbitro deve ser permitido a membros da equipe de tal jogador caído a entrar na quadra para dar assistência. O jogo deve ser reiniciado assim que o jogador caído estiver de pé. Se mais de um minuto for necessário para que o jogador caído estiver pronto para retomar o jogo, um time-out deve ser pedido ou ser substituído por outro jogador.

CAPÍTULO 8. Regulamento do jogo

Artigo 61. Começo do jogo

O jogo deve começar com uma bola-ao-alto no círculo central. O jogo começa quando o Árbitro Principal dá um silvo de apito para indicar o começo do

contato legal antes de entrar ao círculo central para a bola-ao-alto. Se uma equipe não puder por quatro jogadores na quadra para o começo da partida, esta não poderá começar. Se esta equipe for incapaz de por quatro jogadores dentro dos próximos quinze minutos do tempo programado para o início da partida, serão desclassificados do jogo.

Artigo 62. Bola ao alto

Antes da bola-ao-alto, um jogador de cada equipe, denominado pivô, deve entrar ao círculo central. Estes jogadores devem ocupar uma posição do mesmo lado da linha central a linha do gol que defendem. Todos os demais jogadores devem se posicionar por fora do círculo central. Os jogadores da mesma equipe que estão por fora do círculo não podem ocupar posições juntas ao redor do círculo se um dos jogadores adversários pedirem a posição.

Para administrar a bola-ao-alto, o Árbitro Principal deve dar um silvo de apito para indicar o começo de contato legal e logo entrar ao círculo central. Deve lançar a bola verticalmente entre os pivôs para que alcance uma altura que nenhum dos dois possa alcançar e logo caia entre ambos. Após a bola houver alcançado seu ponto mais alto, deve ser tocada pelo menos uma vez por pelo menos um dos pivôs antes que toque o piso.

A bola-ao-alto deve ser repetida nas seguintes situações:

- a. Se houver uma violação simultânea por parte das duas equipes.
- b. Se a bola tocar o piso antes de ser tocada por um dos dois pivôs.
- c. Se o árbitro principal fizer um lançamento ruim.

Artigo 63. Posse alternada

As equipes alteram a posse de bola no começo do segundo, terceiro e quarto período do tempo regular; e depois de cada bola dividida (Artigo 72). A equipe que não ganhou a posse da bola no início da partida deverá receber a primeira posse. Segue o procedimento de posse alterada:

Se uma violação da bola-ao-alto levar uma equipe a receber a posse da bola, a outra equipe deve receber a primeira posse do processo de alteração. O aro direcional de posse alterada deve indicar a direção da jogada para a próxima posse e seguir com este procedimento. Depois que a bola for legalmente cobrada no começo de um período ou após uma bola dividida, o aro deve ser girado para indicar a direção para a próxima posse alternada.

Artigo 64. Posicionamento de uma pessoa

O Posicionamento de uma pessoa é determinado pelo ponto de contato entre essa pessoa e o solo. Se qualquer parte da pessoa estiver em contato com uma área fora do limite, e considerado que a pessoa esteja fora da área. Se uma pessoa que estiver em uma parte da quadra entra em contato com outra parte da quadra, e considerado que esteja na última.

Artigo 65. Posicionamento da bola

O posicionamento da bola é determinado pelo ponto de contato com o solo ou com uma pessoa. Quando a bola não estiver em contato com o solo ou uma

peessoa, sua posição se determina por seu último ponto de contato. Considera-se que a bola é tocada por um jogador quando qualquer parte de seu corpo ou sua cadeira de rodas toca a bola, seja este ou não, resultado de uma ação intencional por parte do jogador.

Artigo 66. Posse de bola

a. Um jogador tem a posse da bola quando:

i. Carrega a bola com suas mãos ou a segura em seu colo ou contra qualquer parte de seu corpo ou a cadeira de rodas, e a bola não estiver em contato com o solo,

ii. Tem uma mão ou ambas as mãos firmadas na bola para prevenir que um adversário possa roubar e tenha fácil movimento da bola,

iii. Ajeita a bola para cobrança de um lateral (Artigo 70),

iv. Aceita voluntariamente uma bola em jogo (Artigo 54),

v. Estiver no ato de quicar a bola (Artigo 68).

b. Uma equipe ganha a posse da bola quando um jogador dessa equipe tem posse da bola. A posse da equipe continua até que:

i. Um jogador da equipe adversária ganha a posse da bola, ou

ii. A bola é declarada morta.

A posse da equipe não termina enquanto a bola estiver sendo passada entre os jogadores.

Artigo 67. Jogando a bola

A bola pode ser jogada com as mãos ou antebraços, ou carregada no colo ou na cadeira de rodas. Quando a bola for carregada no colo, pelo menos 75% dela devem estar visíveis. A bola pode ser passada, rodada, tocada, quicada, lançada, rolada ou adiantada de qualquer outra forma. A bola não pode ser tocada ou movida deliberadamente por nenhuma parte da perna debaixo da roda.

Artigo 68. Quicando a bola

Não existem restrições no número de toques, rodadas ou outros movimentos da cadeira de rodas que são requeridos entre os quiques. O quique deve ser um ato de empurrar ou deixar a bola cair no solo. Não se considera que um jogador que bate ou tenta ganhar a posse da bola a tenha quicado.

Artigo 69. Gol

Um gol é anotado quando um jogador que esteja na posse da bola tem duas

rodas tocando as áreas fora do limite cruzando a linha do gol da equipe adversária, entre os dois cones marcando os extremos da linha do gol. O jogador deve ter posse da bola antes que qualquer de suas rodas cruze a linha do gol. Se a bola carregada pelo jogador, não estiver segura (Artigo 66) se entende que não tenha a posse desta. Quando um gol for anotado o árbitro dará um silvo de apito, sinalizará o gol, e segurará a bola para entregar a equipe adversária para reporá-la em jogo. Um ponto deve ser registrado por cada gol.

Artigo 70. Saque

Neste capítulo os termos “zona de ataque” e “zona de defesa” se referem à frente ou atrás da zona de defesa da equipe que estiver em posse da bola para o saque.

Um saque é utilizado para repor a bola em jogo após um gol, uma violação ou falta, um time-out, qualquer outra interrupção no jogo, e para começar o segundo, terceiro e quarto períodos do tempo regular de jogo. Para cada saque, a equipe em posse da bola designará um jogador para que o execute. O jogador que fizer saque deve se posicionar fora do limite na posição do saque. O árbitro deve por a bola no colo do jogador que for sacar e tocar o apito para indicar que a bola está em jogo. O jogador poderá passar, rolar, tocar, lançar a bola na quadra. Os saques podem ser cobrados das seguintes posições:

- a. Após um gol: em um ponto da linha de fundo escolhido pelo jogador que for fazer o saque.
- b. Após uma violação, exceto por uma violação de saque: em algum ponto da linha lateral, próximo ao lugar onde a violação ocorreu.
- c. Após uma violação de tip-off: em um ponto da linha lateral oposta ao placar, na zona de defesa e próximo à linha central.
- d. Após uma falta: em um ponto da linha lateral próximo ao lugar onde a falta ocorreu.
- e. Após um time-out:
 - i. Se for pedido quando a bola não estiver em jogo, o saque deve ser realizado no mesmo ponto onde seria cobrado antes que o time-out foi pedido.
 - ii. Em qualquer outro momento, a reposição terá lugar em um ponto sobre a linha lateral oposta a tabela de pontuação mais próximo da localização da bola quando o time-out foi pedido.
- f. Após uma bola dividida: em um ponto da linha lateral oposto ao placar do jogo e próximo ao lugar onde a bola dividida ocorreu.
- g. No começo do segundo, terceiro e quarto período do tempo regular de jogo: em um ponto da linha lateral oposta ao placar do jogo, na zona de defesa e próximo à linha central.

Artigo 71. Substituições

Qualquer equipe pode realizar quantas substituições quiser após uma interrupção do jogo, exceto após um gol. Se houver uma interrupção adicional após o gol, será possível realizar substituições. Os suplentes devem se reportar à área de substituição antes da interrupção no jogo e entregar seus cartões de classificação ao Árbitro de gols. Na seguinte interrupção no jogo, o árbitro de tempo sinalizará aos árbitros que uma substituição foi solicitada.

Se o árbitro determinar que a substituição seja permitida, reconhecerá o pedido e permitirá aos suplentes a entrar na quadra. Se os jogadores pedindo substituição não estiverem imediatamente prontos para entrar em quadra e jogar, o árbitro pode negar a permissão e prosseguir com a partida. Os substitutos não podem entrar na quadra diretamente do banco. Os jogadores que saírem da quadra após uma substituição devem ir à área de substituição e retirar seus cartões de classificação do árbitro de gols antes de regressar a seu banco. Não pode se realizar uma substituição de um jogador que estiver penalizado.

Artigo 72. Bola dividida

Uma bola dividida ocorre quando:

- a. Dois ou mais jogadores adversários tem posse da bola ao mesmo tempo (Artigo 66),
- b. Dois ou mais jogadores adversários fazem com que a bola saia dos limites da quadra,
- c. Uma bola em jogo fica presa entre duas ou mais cadeiras de rodas de jogadores adversários, ou
- d. Uma bola em jogo fique presa debaixo de uma cadeira de rodas.

Quando o árbitro determina que houve uma bola dividida, deve apitar para indicar uma interrupção do jogo, e marcar uma bola dividida. A equipe que tiver a posse no processo de posse alterada (Artigo 63) deve receber a bola para sacar.

Um jogador não pode causar uma bola dividida intencional colocando a bola a disposição de um jogador adversário quando este não tiver a intenção de obter posse da bola, ou fazendo com que a bola fique presa debaixo de sua cadeira de rodas intencionalmente.

CAPÍTULO 9. VIOLAÇÕES

Artigo 73. Sanções

A sanção para as violações de todas as regras neste capítulo é a perda da posse de bola. Após uma violação de uma equipe, a bola é concedida a equipe adversária para saque.

Artigo 74. Violação de volta de quadra

Uma vez que a equipe que tiver a posse da bola passar para a zona de ataque não poderá mais voltar a bola para a zona de defesa enquanto tiver esta posse da bola. Se fizer mesmo assim será uma violação.

As seguintes condições devem ocorrer para que exista uma violação de volta de quadra:

- a. Uma equipe deve ter posse da bola em sua zona de ataque.
- b. Um jogador dessa equipe deve ser o último a tocar na bola antes que entre de novo na zona de defesa.
- c. A bola deve entrar na zona de defesa.
- d. Um jogador dessa mesma equipe deve ser o primeiro a tocar a bola depois que esta entre novamente na zona de defesa.

Artigo 75. Violação de bola fora da quadra

Um jogador não pode fazer que a bola saia do limite da quadra.

Uma bola está "fora" quando toca em uma pessoa ou objeto que esteja fora da quadra. O último jogador que tocar na bola antes que esta saia de quadra recebe a penalização. A única exceção é se o árbitro julga que outro jogador intencionalmente causou que a bola saísse tocando antes em um jogador adversário. Neste caso, o jogador que intencionalmente causou a saída da bola deve ser penalizado.

Artigo 76. Violação de doze segundos

Uma equipe que tiver posse da bola em sua zona de defesa deve colocar bola na zona de ataque em doze segundos. Caso contrário é uma violação. A bola está na zona de ataque quando toca o solo ou em uma pessoa que estiver na zona de ataque. A contagem de doze segundos começa assim que um jogador na quadra toma posse da bola em sua zona de defesa. A contagem de doze segundos termina se um jogador da equipe adversária toma posse da bola.

Artigo 77. Violação de chute

É uma violação que um jogador pegue a bola intencionalmente com seu pé ou sua perna por debaixo da roda.

Artigo 78. Violação de fora e dentro

Um jogador em posse da bola não é permitido deixar a quadra por trás da linha de gol e em seguida voltar à quadra sem haja feito um gol.

Devem existir três condições para esta violação:

- a. O jogador deve ter posse da bola antes de cruzar a linha de gol.
- b. Uma roda da cadeira de rodas do jogador deve sair da quadra por trás da linha de gol da equipe adversária.
- c. Essa roda deve voltar à quadra ou perder contato com a área "fora" antes de fazer o gol.

Artigo 79. Violação de vantagem física

Um jogador que estiver tocando a bola não pode tocar o solo com nenhuma parte de seu corpo ou da cadeira de rodas exceto as quatro rodas da cadeira e o dispositivo anti-tip.

Artigo 80. Violação de dez segundos de posse

Um jogador que estiver em posse da bola deve passar ou quicar a bola (Artigo 68) ao menos uma vez cada dez segundos. Caso contrário é uma violação.

Artigo 81. Violação de dez segundos na área chave

Um jogador cuja equipe esteja em posse da bola não pode permanecer na área da equipe adversária por mais de dez segundos.

Artigo 82. Violações de saque

As seguintes regras aplicam para o saque:

- a. A bola deve ser sacada após o árbitro ter apitado e ser tocada por um jogador antes de dez segundos.
- b. Após o saque, o mesmo jogador não pode tocar a bola antes que esta seja tocada por outro jogador.
- c. A Bola não pode tocar a área fora após o saque antes de ter sido tocada por um jogador na quadra, com a exceção do jogador que saca, que tem permissão de quicar uma vez se for imediatamente jogada em quadra
- d. O jogador que saca não pode entrar na quadra antes de ter soltado a bola.
- e. O jogador que saca deve entrar na quadra em um raio de um metro desde onde sacou a bola.
- f. Quando o saque for feito da lateral, o jogador pode pivotear antes do saque, porém não pode se mover ao longo da linha lateral, mas sim no ponto do saque

Artigo 83. Violação de time-out

É violação para a equipe pedir um time-out quando não lhe restam time-outs para pedir.

Artigo 84. Violação de bola-ao-alto

As seguintes regras se aplicam para o salto:

- a. O jogador não deve usar nenhuma parte de sua cadeira de rodas exceto o respaldo para manter o equilíbrio durante o salto.
- b. O jogador não deve ter contato proporcional com o jogador adversário com mão ou braço para obter vantagem.
- c. O jogador não deve ter posse da bola até que esta tenha tocado o solo ou tenha sido tocada por um jogador fora do círculo central.
- d. Após ter ingressado o círculo central, os jogadores não podem deixá-lo antes que um deles tenha tocado a bola legalmente.
- e. Todos os jogadores exceto os centrais devem permanecer de fora do círculo central até que a bola tenha sido tocada por um dos centrais.

Artigo 85. Violação dos quarenta segundos

Uma equipe que tem a posse da bola tem quarenta segundos para marcar um

gol. Será medido pelo relógio de quarenta segundos. (Artigo 53). Falta de pontuação antes da expiração dos quarenta segundos é uma violação.

CAPÍTULO 10. Princípios de contato.

Apesar do Rugby em cadeira de rodas ser um esporte de contato, todos os tipos de contato não são permitidos em todas as circunstâncias. Outros fatores como a posição, localização, velocidade e vulnerabilidade dos jogadores deve ser considerado. Conduta antidesportiva não pode ser desculpada, em nome do jogo, legal. Árbitros devem considerar a segurança sem prejudicar o jogo. Cada situação deve ser julgado pelos seus próprios méritos.

Esta seção irá detalhar princípios que devem ser considerado pelos árbitros na aplicação das regras. Esses princípios permite o contato ao mesmo tempo protege os jogadores e dando-lhes a oportunidade de se defender. Eles permitem que os árbitros julgar cada situação, sem interferir com o fluxo do jogo.

Artigo 86. Segurança

Embora no Rugby em cadeira de rodas o contato entre cadeiras de rodas seja permitido, os jogadores não têm que exceder na força requerida quando se choca com um oponente para mudá-lo da posição ou pela posse da bola. Os jogadores são responsáveis se iniciarem o contato de forma que ponha outro jogador no risco. Espera-se que entreguem um ataque para evitar os contatos perigosos que diminuam a velocidade, parando ou mudando o sentido necessário. Os árbitros julgarão a força razoável que está sendo baseada em um número de fatores, incluindo:

- a. O tamanho, a velocidade e as posições relativos dos jogadores.
- b. O ângulo em que o contato acontece.
- c. A habilidade do jogador que está sendo golpeado para ver e antecipar o contato.
- d. Posicionamento do jogador neste momento do contato, incluindo se ele estiver parado ou em movimento, mantendo seu contrapeso para não cair e a segurança da cadeira de roda, tais como o dispositivo anti-Tip, não pode ser usado por um oponente remover à vantagem que envolve o contato.

Artigo 87. Posicionamento em campo

Posicionamento no campo de um jogador dá direito a ocupar uma posição legal que não seja ocupada já por outro jogador. Um jogador que esteja ocupando uma posição não pode ser forçado a deixá-la por meio da força ilegal. Não obstante, um jogador não pode exigir uma posição passiva de defesa por um oponente. Um jogador que tenha a posse da bola terá mais atitude porque tem a responsabilidade adicionada de proteger a bola. Um jogador ao tentar mover-se para uma posição nova pode ser obstruído por um adversário.

Artigo 88. Espaço vertical

Em linha reta um jogador tem direito pelo espaço imediato vertical, determinado ao jogador, assentado nas seguintes posições:

- a. Medido do lado ao lado, da borda externa de um ombro à outra borda.
- b. Medido da parte dianteira para trás, da borda de seus joelhos à parte interna do endosso.
- c. Medido do alto ao fundo, da peça superior da cabeça a seus pés.

Quando um jogador tem a posse de bola, o contato será ilegal com esse espaço se o jogador adversário iniciar o movimento, ou se for iniciado pelo jogador que tem a bola, quando este movimento for resultado proteção ou passe de bola.

Artigo 89. Vantagem

As situações da vantagem que estão em uma violação ou em uma falta devem ser julgadas no contexto do jogo. Uma ação ou uma situação que o efeito não atrapalhe o jogo, ou que não crie uma vantagem ou uma desvantagem para o jogador ou os jogadores, deve ser ignorado e deve-se permitir que o jogo continue. O fluxo do jogo não tem que ser interrompido por violações triviais das regras. Um contato que aconteça sem efeito nos jogadores envolvidos deve ser julgado como acidental e deve ser concedido que o jogo tenha continuidade. Ao aplicar este princípio, a vantagem ou a desvantagem causada devem ser o resultado da ação de um jogador, e não da decisão de um árbitro.

CAPÍTULO 11. Faltas Comuns

Artigo 90. Sanções

As faltas comuns resultam de uma ação ilegal na tentativa de jogar ou no ato do jogo. Uma falta cometida pela equipe que tiver posse da bola é chamada uma falta ofensiva. Uma falta cometida pela equipe que não tiver posse da bola é chamada uma falta defensiva.

A sanção para uma falta comum ofensiva é a perda da posse.

A sanção para uma falta comum defensiva é um minuto de penalidade para o jogador que a cometeu.

Se uma falta comum defensiva for cometida quando um jogador ofensivo estiver em posse da bola e em condições de marcar um gol, o árbitro pode marcar um gol de penalidade em vez de um minuto de penalidade.

Um jogador que estiver cumprindo um minuto de penalidade por uma falta comum será liberado da subárea de penalidade se a equipe adversária marcar um gol, a não ser que tenha sido cobrado um gol de penalidade.

Artigo 91. Falta por excesso de carga

Um jogador não é permitido atacar um adversário com velocidade ou força relativamente excessiva, colocando o adversário em perigo.

Artigo 92. Falta contato antes do apito

Um jogador não é permitido a ter contato vantajoso ou flagrante com um adversário durante uma interrupção no jogo.

O período de contato legal começa quando o árbitro dá um silvo de apito antes de uma bola-ao-alto ou um lateral, e termina na próxima vez que o árbitro apitar.

Cada equipe receberá uma advertência por cada metade do tempo do jogo por contato antes do apito. O segundo e os seguintes incidentes da equipe serão considerados faltosos.

Se na segunda metade houver uma advertência de contato, os seguintes incidentes dentro desse tempo ou em todos os tempos suplementares será considerado falta.

Artigo 93. Falta quatro na área chave

Não mais de três jogadores defensivos de uma equipe são permitidos na área chave quando a outra equipe tiver posse da bola. Se um quarto jogador defensivo entrar na área chave, este será sancionado com uma falta.

Artigo 94. Falta por segurar

- a. Um jogador não é permitido a agarrar ou segurar um adversário com as mãos ou outra parte do corpo de maneira que a liberdade de movimento de seu adversário seja impedida.
- b. Um jogador não é permitido por nenhuma razão a se apoiar em seu adversário para colocá-lo em desvantagem.

Artigo 95. Falta por sair de quadra

- a. Um jogador não pode deixar a quadra enquanto a bola estiver morta a não ser que seja autorizado pelo árbitro ou outros artigos das regras.
- b. Um jogador que não tem posse da bola não pode deixar a quadra deliberadamente para obter vantagem quando a bola estiver novamente em jogo. O jogador pode abandonar a quadra para evitar perigo ou lesões para si e/ou para outros. Se as circunstâncias o obrigam a abandonar a quadra, deve voltar pelo ponto mais próximo de onde saiu. Quando voltar, não deve obter nenhuma vantagem que não tivera antes de sair da quadra, e não pode cobrar nenhuma vantagem perdida por deixar a quadra.
- c. Um jogador cuja equipe não tem posse da bola não pode abandonar a quadra cruzando sua própria linha de gol por nenhuma razão, exceto quando o jogo esteja longe da área.
- d. Um jogador cujo companheiro tem posse da bola não pode deixar a quadra cruzando a linha de gol da equipe adversário.

Artigo 96. Falta por empurrar

- a. Após haver contato legal com um adversário, um jogador não é permitido continuar aplicando força a suas rodas traseiras, reposicionando suas mãos nos aros ou rodas, para mover sua cadeira

- e empurrar o adversário de uma posição legal para uma ilegal.
- b. Um jogador não é permitido a ajudar um companheiro a defender ou a fazer um gol empurrando o com as mãos ou com a cadeira de rodas.

Artigo 97. Falta por uso ilegal das mãos

Um jogador não é permitido usar suas mãos ou braços para contato vantajoso ou deliberado com um adversário.

Quando o uso ilegal das mãos ocorre no espaço vertical (Artigo 90) a falta deve ser sancionada ao jogador que não tem posse da bola, exceto quando o contato for iniciado pelo jogador que tem posse da bola e não foi resultado do movimento para proteger ou passar a bola.

Quando o uso ilegal das mãos ocorre fora do espaço vertical, a falta deve ser sancionada ao jogador que iniciou o contato.

Artigo 98. Falta por giro

Um jogador não é permitido a ter contato com a cadeira de rodas de um jogador adversário em qualquer ponto traseiro, desde o eixo da roda traseira, de maneira que a cadeira de rodas gire horizontal ou verticalmente colocando a segurança do adversário em risco.

Depois que um jogador estabelece contato legal diante o eixo da roda traseira da cadeira de um jogador adversário, a continuação do movimento das cadeiras pode causar que o ponto de contato se transfira para a parte de trás do eixo, resultando em um giro. Se o contato inicial foi legal e o contato for mantido a partir deste ponto até que o giro ocorra, o jogador não será sancionado com falta.

Artigo 99. Falta de um metro

Nenhum jogador, exceto o sacador, é permitido entrar em um raio de um metro do ponto na linha lateral ou de fundo de onde for o lateral. Este raio de um metro tem efeito do momento do silvo de apito do árbitro para indicar que a bola está em jogo até que o jogador tenha cobrado o lateral. (Artigo 70)

CAPÍTULO 12. Faltas técnicas

Artigo 100. Sanções

Uma falta técnica é resultado de um erro administrativo ou uma violação de comportamento aceitável. As faltas técnicas podem ser cometidas por jogadores ou por componentes do banco. A sanção por uma falta técnica para um jogador é um minuto de penalidade para o jogador que a cometeu.

A sanção por uma falta técnica cometida por componentes do banco, incluído o técnico, membros da comissão ou suplentes, é um minuto de penalidade para ser cumprido por um jogador que esteja na quadra escolhido pelo técnico.

Um jogador cumprindo um minuto de penalidade por uma falta técnica que não for uma falta de desqualificação será liberado da subárea de penalidade se a equipe adversária marcar um gol, a não ser que tenha sido cobrado um gol de penalidade.

Artigo 101. Falta técnica do jogador

Um jogador não é permitido ser indiferente as instruções dos oficiais, usar táticas antidesportivas, ou de se comportar de maneira antidesportiva.

As seguintes ações resultarão em uma falta técnica:

- a. Usar linguagem desrespeitosa ou abusiva para com qualquer pessoa.
- b. Por uma mão ou mãos próxima dos olhos de um jogador adversário.
- c. Atrasar o jogo desnecessariamente.
- d. Impedir ao jogador que saca a voltar à quadra completamente após um saque.
- e. Se jogar da cadeira de rodas deliberadamente para parar o jogo.
- f. Não ir diretamente à subárea de penalidade quando for enviado pelo árbitro.
- g. Abandonar a subárea de penalidade antes que o tempo de penalidade expire ou sem ser liberado da penalidade pelo árbitro de tempo ou pelo árbitro.
- h. Trocar o número do jogador sem a aprovação do árbitro.
- i. O jogador que estiver com problemas de equipamento não poderá corrigir a cadeira de jogo sem ajuda do apoio.
- j. Levantar o corpo do assento da cadeira de rodas, ou usar qualquer parte das pernas para modificar a velocidade ou direção da cadeira de rodas.
- k. Usar uma desculpa injustificável para obter uma interrupção do jogo, por exemplo:
 - i. Pedir um time-out quando um companheiro não tiver a posse da bola,
 - ii. Pedir um time-out quando a outra equipe tiver posse da bola, ou
 - iii. Fazer um pedido trivial de um time-out de equipe.

Esta não é uma lista completa, os árbitros podem aplicar seus critérios para sancionar um jogador com uma falta técnica por qualquer tipo de comportamento inaceitável e/ou antidesportivo.

Artigo 102. Falta técnica contra o banco

Para que o jogo progride apropriada e eficientemente, o bom comportamento por parte do banco de suplentes é essencial. Violações de decoro ou administrativas do jogo pelo técnico, auxiliares, suplentes, ou outra pessoa da equipe resultarão em uma falta técnica sancionada ao banco de suplentes.

As seguintes ações resultarão em uma falta técnica:

- a. Entrar na quadra sem ter permissão do arbitro para entrar.
- b. Entrar na quadra como suplente sem informar a mesa de jogo, sem apresentar o cartão de classificação, e sem esperar que o árbitro o autorize para entrar.
- c. Usar linguagem desrespeitosa ou abusiva para com qualquer

pessoa.

d. Deixar a área do banco de suplentes, exceto que seja requerido por um oficial ou que for deixar o campo de jogo completamente.

Esta não é uma lista completa, os árbitros podem aplicar seus critérios para sancionar o banco com uma falta técnica por qualquer tipo de comportamento inaceitável e/ou antidesportivo.

Artigo 103. Falta técnica de equipamento

Um jogador não pode jogar com uma cadeira de rodas que não seja adequada as especificações detalhadas nessas regras. Se em qualquer momento durante o jogo um jogador for encontrado jogando com uma cadeira de rodas ilegal, será sancionada com uma falta técnica.

Um técnico pode pedir ao árbitro a inspeção de uma cadeira de rodas de um jogador da equipe adversária durante uma interrupção no jogo. Se o árbitro encontrar a cadeira em estado legal, uma falta técnica será sancionada ao técnico que pediu a inspeção. Se não houver time-out de 60 segundos então uma segunda falta técnica será cobrada para o treinador. Essas duas faltas técnicas são cobrada para o mesmo jogador da primeira falta técnica.

Se durante o jogo uma cadeira de rodas considerada legal deixa de ser, falhando na adequação as regras, o jogador deve receber uma oportunidade para corrigir o problema antes de ser sancionado com uma falta técnica.

Artigo 104. Falta técnica da somatória de pontos de classificação.

O valor total de pontos dos jogadores dentro de quadra, incluindo a subárea de penalidade, não pode exceder o máximo especificado no Artigo 35. Se uma equipe for flagrada jogando com excedendo a pontuação na quadra, o último jogador da equipe que tiver entrado na quadra será sancionado com falta técnica.

Se o último jogador que entrou na quadra estiver cumprindo uma penalidade, a falta técnica deve ser sancionada ao penúltimo jogador que entrou em quadra. Se for impossível determinar quem foi o último jogador a entrar, a falta técnica será aplicada a um jogador na quadra escolhido pelo técnico.

Um técnico pode pedir ao árbitro de gols uma contagem da pontuação da equipe adversária em qualquer momento durante o jogo. O árbitro de gols registrará a hora da solicitação e informará ao árbitro na seguinte interrupção na partida. Se o árbitro encontrar que a equipe tiver excedido a pontuação na quadra, a falta técnica será dada e o jogo será recomeçado dès do momento em que a contagem foi requerida. Se o árbitro determinar que a equipe não tiver excedido a pontuação na quadra, o técnico que fez o pedido será sancionado com falta técnica.

Artigo 105. Falta Flagrante

Um jogador não pode deliberadamente cometer uma falta contra um jogador adversário. Uma falta intencional é cometida quando for claro que a intenção do jogador ao cometer uma falta comum é de intimidar seu adversário.

Um jogador que comete uma falta intencional deverá ser sancionada com duas faltas técnica adicional a falta comum. As penalidades serão cumpridas

consecutivamente, começando pela falta comum. Se a sanção pela falta comum for uma perda da posse da bola ou um gol de penalidade, o jogador somente cumprirá um minuto de penalidade pela falta técnica.

Se um jogador é punido com uma segunda falta flagrante no mesmo jogo, o jogador será desclassificado do jogo. A sanção para a desqualificação nesta situação será o indicado por uma falta flagrante.

Artigo 106. Falta desclassificatória

Uma pessoa que comete uma falta que for claramente antidesportiva, ou que for cometida com clara intenção de colocar em risco a segurança do jogo e dos jogadores, deve ser imediatamente expulso do local jogo e conseqüentemente da partida.

As seguintes ações resultarão em uma falta desclassificatória:

- a. Jogo perigoso.
- b. Briga.
- c. Linguagem derrespeituosa e ofensiva contínua.
- d. Atacar ou fazer contato físico desrespeitosamente com um oficial.
- e. Uma falta comum que foi pobremente julgada e que resulta em perigo ou lesão de um adversário.

Esta não é uma lista completa, os árbitros podem aplicar seus critérios para sancionar um jogador ou pessoal do banco com uma falta desclassificatória por qualquer tipo de comportamento inaceitável e/ou antidesportivo.

Uma pessoa que comete uma falta desclassificatória deve deixar o local de jogo imediatamente. Não é permitida a permanência no local de jogo, ou a área ao redor, ou qualquer outra área donde possa continuar influenciando a partida. Qualquer interação por parte de uma pessoa expulsa do jogo resultará em uma falta desclassificatória para banco de suplentes.

A sanção por uma falta desclassificatória é um minuto de penalidade. Esta penalidade deve ser cumprida pelo minuto completo; o jogador cumprindo a penalização não poderá abandonar a subárea de penalidade mesmo que a equipe adversária marque um gol.

Se a falta desclassificatória for cometida por um jogador, a penalidade deve ser cumprida por um jogador da mesma equipe com pontuação de classificação equivalente a do jogador que foi expulso. Se não existir tal jogador, a penalidade deve ser cumprida por um jogador da mesma equipe com a pontuação de classificação mais próxima a do jogador expulso. Se houver dois jogadores com pontuação igualmente próxima a do jogador expulso, o jogado com maior pontuação de classificação deverá cumprir a penalidade. Se houver mais de um jogador que possa cumprir a penalidade, o técnico pode escolher o jogador. Se a falta desclassificatória for cometida por um suplente, um técnico, um auxiliar ou outro membro da equipe, a penalidade será cumprida por um jogador escolhido pelo técnico.

CAPÍTULO 13. Penalidades

Artigo 107. Cumprindo a penalidade

Um jogador que seja chamado para cumprir uma penalidade deve relatar-se imediatamente a sua subárea da penalidade, a menos que requeira o comparecimento médico. O jogador deve ir à subárea da penalidade e permanecer lá até este terminar.

Um jogador que esteja cumprindo uma penalidade deve permanecer dentro da subárea da penalidade durante todas as pausas no jogo, incluindo os intervalos de parada e intervalos de um minuto que segue o primeiro, terceiro período e períodos de tempo adicional.

Um jogador que cumpre uma penalidade pode deixar a subárea da penalidade e para retornar em seguida a seu banco de reservas durante o intervalo de cinco minutos do segundo período e ambos os minutos precedentes do intervalo da primeira vez adicional. O jogador deve retornar a subárea precedente da penalidade a começo do terceiro período e do tempo adicional.

Artigo 108. Saída da área de penalidade

Um jogador que cumpre uma penalidade é liberado da subárea da penalidade quando o tempo da penalidade expirar de acordo com o placar do jogo. Só no placar do jogo o tempo pode ser visto pelo jogador, o árbitro de penalidade deve avisar ao jogador quanto o tempo for esgotado.

O jogador deve sair da caixa de sanção entre as linhas de demarcação da quadra.

Um jogador que cumpre uma penalidade que não tenha sido resultado de uma falta desclassificatória deve ser liberado da subárea da penalidade se o time adversário marcar um gol que não seja da penalidade. O jogador liberado será instruído que retorne a quadra pelo árbitro de penalidades ou pelo árbitro. Se mais de um jogador da mesma equipe estiver cumprindo penalidade, para ser liberado da subárea da penalidade na ordem que receberam as penalidades.

Artigo 109. Penalidades múltiplas

Não mais de dois jogadores de um mesmo time podem cumprir penalidades no mesmo momento. Se houver necessidade de dois jogadores cumprem penalidades, o terceiro e demais jogadores penalizados devem deixar a quadra e ficar fora do campo e da subárea da penalidade até a oportunidade para começar a cumprir a penalidade. Estes jogadores devem ser substituídos para conceder que este time possa continuar jogando.

Um jogador que espera para cumprir uma penalidade só deverá começar a cumpri-la quando o número dos jogadores na subárea da penalidade de seu time for menor que dois. Se for necessário, deve ser permitido ao técnico fazer mudanças de modo que o time não exceda a pontuação máxima de classificação.

Artigo 110. Falta durante intervalos

Um jogador que seja obrigado a cumprir uma penalidade como resultado de uma falta feita durante um intervalo deve começar a cumpri-la no começo do período seguinte.

CAPÍTULO 14. Concluindo o jogo

Artigo 111. Decidindo o jogo

Se uma equipe estiver em frente no marcador ao final do quarto período, o jogo deve terminar e a equipe que tiver marcado o maior número de gols será declarada a vencedora.

Se ambas as equipes estiverem empatadas ao final do quarto período, um tempo suplementar será jogado. Se uma equipe estiver em frente no marcador ao final deste tempo suplementar, o jogo estará terminado e a equipe que a equipe que tiver marcado o maior número de gols será declarada a vencedora. Se ambas as equipes ainda estiverem empatadas ao final deste tempo suplementar, deve ser jogado mais um tempo suplementar. Se uma equipe estiver em frente no marcador ao final deste tempo suplementar, o jogo estará terminado e a equipe que tiver marcado o maior número de gols será declarada a vencedora.

Períodos de tempos suplementares adicionais devem ser jogados até que uma das equipes termine na frente no placar ao final do período suplementar. Cada período suplementar deve começar com uma bola-ao-alto.

Artigo 112. Terminando o jogo

Se segundo o julgamento do Árbitro Principal, o jogo terminou em um evento incontrolável, devido às faltas descaradas, contínuas e perigosas por parte de uma das equipes; distúrbios ou ações perigosas por parte do público contra os jogadores e/ou oficiais; indiferenças persistentes contra os oficiais; e/ou outros persistentes e perigosos atos por parte dos jogadores, técnicos ou espectadores, ele poderá terminar o jogo imediatamente. Em tal caso, o jogo deve ser decidido da seguinte maneira:

- a. Se o jogo for terminado devido à ação de uma equipe, esta deve ser julgada por ter feito com que o jogo fora suspenso. (Artigo 113)
- b. Se o jogo não for terminado por uma ação de uma das equipes, a equipe que estiver em frente no placar no momento em que o jogo for terminado, deve ser declarado vencedora.
- c. Se o jogo não for terminado por uma ação de uma das equipes e o jogo estiver empatado no momento da finalização, não se deve tomar nenhuma decisão. O jogo deve ser suspenso e jogado posteriormente quando as causas da suspensão forem eliminadas.

Artigo 113. Renunciando o jogo

Uma equipe deve renunciar o jogo se:

- a. se recusa a jogar,
- b. não estiver pronta para jogar dentro dos quinze minutos da hora estabelecida para o início do jogo (Artigo 61),
- c. não estiver pronta para jogar com quatro jogadores dentro dos

quinze minutos da hora estabelecida para o início do jogo (Artigo 61),

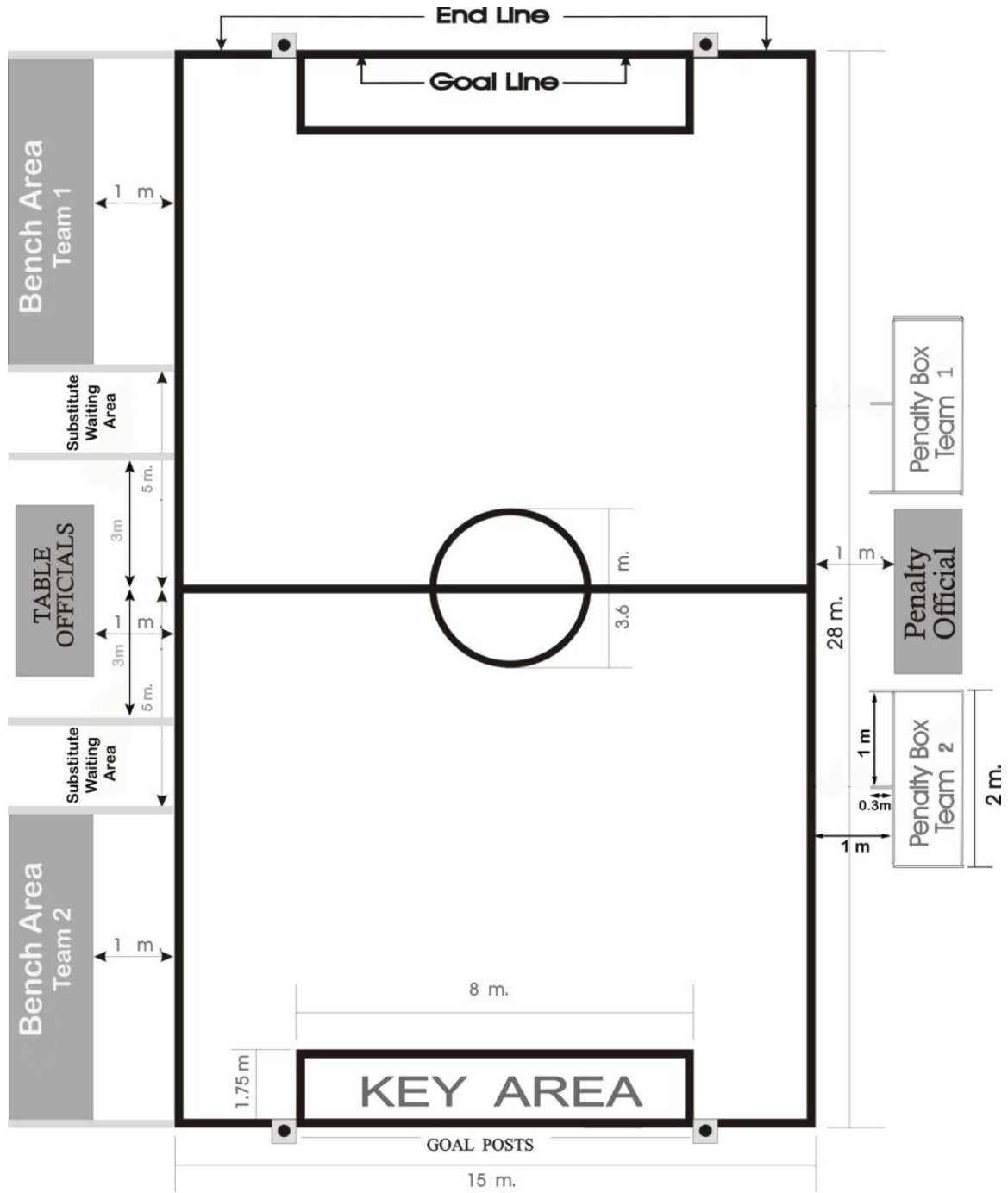
d. suas ações façam com que o Árbitro Principal termine o jogo (Artigo 112),

e. não poder continuar o jogo respeitando a pontuação máxima de classificação (Artigo 35),

f. não poder continuar o jogo com pelo menos dois jogadores.

A equipe que não tiver renunciado o jogo deve ser declarada vencedora. Se a equipe que renuncia estiver atrás no placar no momento da renuncia, a pontuação do momento deve ser registrada como o placar final. Se a equipe que renuncia estiver na frente no momento da renuncia, o placar de 1 a 0 em favor de outra equipe deve ser registrado como placar final.

Anexo A - Quadra de Jogo



Anexo B - Súmula de anotação

IWRF <small>International Wheelchair Rugby Federation</small>			IWRF OFFICIAL SCORESHEET																				
			1st half				2nd half				OVERTIME												
			M				M				M				M								
Tournament:																							
Date: _____ Time: _____																							
Team A:																							
#	Player's Name	Cl.																					
		Time Out																					
		30 Sec																					
		1																					
		2																					
		3																					
		4																					
		+1																					
		+1																					
		+1																					
		60 Sec																					
		1																					
		2																					
Coach A:																							
Assistant:																							
Team B:																							
#	Player's Name	Cl.																					
		Time Out																					
		30 Sec																					
		1																					
		2																					
		3																					
		4																					
		+1																					
		+1																					
		+1																					
		60 Sec																					
		1																					
		2																					
Coach A:																							
Assistant:																							
Referee 1: _____			SCORE																				
Referee 2: _____																							
Scorekeeper: _____																							
40 Sec. Operator: _____																							
Timekeeper: _____																							
Penalty Timekeeper: _____																							
			Period :			1			2			3			4			O.T.			FINAL		
			TEAM A :																				
			TEAM B :																				
			WINNING TEAM : _____																				

Anexo C - Súmula de penalidade

PENALTY RECORD SHEET (penalties served)

Tournament: _____

Date: _____



TEAM A:				TEAM B:												
COLOUR:				COLOUR:												
PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																

Penalty Timekeeper: _____ Referee 1: _____

NOTE: INDICATE THE APPROPRIATE PENALTY WITH AN "X" AND RECORD THE TIME IT STARTS TO BE SERVED.