

REGRAS DO JOGO

CAPÍTULO I

DEFINIÇÃO DO JOGO DE HÓQUEI EM PATINS

ARTIGO 1º

O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS

1

O Hóquei em Patins joga-se entre duas equipas de 5 (cinco) jogadores cada uma, calçando patins de rodas, numa pista rectangular de superfície plana e lisa, de madeira, cimento, asfalto ou outro qualquer material considerado conveniente.

2

É proibida qualquer superfície escorregadia.

ARTIGO 2º

CONDIÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DO JOGO

1

Os jogos realizam-se na maior parte das condições de tempo, ao ar livre, de dia ou de noite (com luz artificial), ou em pistas cobertas, tendo como instrumentos de jogo, uma bola, um aléu ("stick") e duas balizas.

2

Cada equipa ocupa a metade da pista que lhe coube por sorteio e cada jogador procura, somente com o "stick", introduzir a bola na baliza da equipa contrária (golo).

3

Um ou dois Árbitros encarregar-se-ão de fazer cumprir as regras de jogo, e serão ajudados no controlo dos tempos do jogo por elementos oficialmente credenciados, que se colocarão no lado exterior da pista e no enfiamento da linha divisória dos dois meios campos.

REGRAS DO JOGO

CAPÍTULO II

LOCAL DO JOGO

ARTIGO 3º

A PISTA

1

A pista de jogo, de forma rectangular, será marcada segundo o diagrama anexo às presentes Regras (Anexo 1), tendo em conta as dimensões exactas a seguir indicadas:

- Mínima - 34 x 17
- Standard - 40 x 20
- Máxima - 44 x 22

1.1 Em todos os casos, a relação entre o comprimento e a largura deverá ser sempre de 2 para 1, admitindo-se que, nesta relação, possa existir uma tolerância de 10% (para mais ou para menos).

1.2 Em casos especiais as Federações Nacionais podem aceitar pistas cujas dimensões não sejam rigorosamente regulamentares, contudo um jogo internacional só se poderá realizar numa pista com as dimensões oficiais.

1.3 A pista é fechada, nos seus quatro lados, por uma vedação de 1 (um) metro de altura e por uma tabela de madeira de 2 (dois) centímetros de espessura mínima e uma altura mínima de 20 (vinte) centímetros.

1.4 Os cantos da pista são semi-circulares, tendo um raio de 1 (um) metro.

2

A colocação de publicidade no lado interior das tabelas terá de respeitar as seguintes condições:

2.1 As pinturas, cartazes ou panos publicitários que forem fixados não podem constituir perigo nem dificultar a acção dos jogadores em pista.

2.2 Terá de ser respeitada uma distância mínima de 30 (trinta) centímetros relativamente ao solo, permitindo que as tabelas - *num espaço de 20 (vinte) centímetros* - sejam pintadas com uma cor neutra e diferente da cor da bola.

REGRAS DO JOGO

3

Uma rede de protecção - *mesmo amovível e com uma altura de 4 (quatro) metros, medidos a partir do solo* - será colocada ao longo das duas tabelas do fundo da pista.

4

Os cantos da pista constituem zonas de passagem, não sendo permitido que qualquer jogador, quando de posse da bola, aí faça uma paragem com a finalidade de fazer passar o tempo de jogo.

5

A distância entre a linha de golo e o fundo da pista pode variar entre um mínimo de 2,70 (dois vírgula setenta) metros e um máximo de 3,30 (três vírgula trinta) metros.

6

A área de grande penalidade tem as dimensões de 9 x 5,40 (nove por cinco vírgula quarenta) metros.

7

A zona de protecção dos guarda-redes tem a forma de uma semi-circunferência, com um raio de 1,50 (um vírgula cinquenta) metros, a partir da linha de golo, zona esta em que nenhum jogador da equipa atacante pode permanecer, excepto quando estiver de posse da bola.

ARTIGO 4º ***PUBLICIDADE NA PISTA DE JOGO***

1

É permitida a colocação de cartazes publicitários nas zonas situadas por detrás das balizas, desde que sejam respeitadas as condições estabelecidas no ponto 2 do Artigo 3º das Regras.

2

São igualmente permitidas, as inscrições publicitárias na própria pista de jogo, desde que não perturbem a definição clara das linhas de marcação (Artigo 5º das Regras).

REGRAS DO JOGO

ARTIGO 5º ***LINHAS DE MARCAÇÃO NA PISTA***

1

Todas as linhas de marcação na pista, terão obrigatoriamente uma largura de 8 (oito) centímetros.

2

A linha de baliza, da mesma largura, não poderá em caso algum ser de cor idêntica à da bola.

ARTIGO 6º ***VERIFICAÇÃO DAS MARCAÇÕES DA PISTA***

1

Antes de começar o jogo, os Árbitros devem verificar se todas as marcações da pista foram executadas correctamente.

2

Embora a exactidão das marcações da pista seja da responsabilidade do organizador, os Árbitros devem fazer rectificar todos os erros que possam prejudicar o bom desenrolar do jogo.

3

No caso de anomalia de menor importância, os Árbitros podem iniciar o jogo, dando conhecimento aos Capitães das Equipas e fazendo sempre referência do facto no Boletim do jogo.

ARTIGO 7º ***A BALIZA***

1

A baliza consiste numa armação em tubo de ferro, em que a altura interior é de 105 (cento e cinco) centímetros e a largura interior é de 170 (cento e setenta) centímetros, em conformidade com os desenhos anexos às presentes Regras (Anexo 2).

REGRAS DO JOGO

2

Esta armação deve ser feita de tubos de ferro, soldados no cimo.

2.1 A parte superior, os lados e o fundo terão de ser cobertos por uma rede de cor branca, de fio muito resistente, que seja capaz de resistir aos mais violentos remates.

2.2 Não são permitidas redes metálicas.

3

Na parte superior e no interior das balizas será suspensa uma rede a uma profundidade de 40 (quarenta) centímetros, medida que se toma desde a face da barra transversal superior.

3.1 Esta rede de algodão é mais fina do que a exterior e medirá como máximo 180 (cento e oitenta) centímetros de largura e 110 (cento e dez) centímetros de altura, ficará suspensa no interior da baliza de forma a impedir que a bola ressalte para fora da baliza.

3.2 Esta rede que será obrigatoriamente de cor branca, fixar-se-á somente na parte superior, para que penda livremente até ao solo, ficando paralela aos postes da baliza.

4

Os postes e a barra são circulares, com 9 (nove) centímetros (3 polegadas) de diâmetro (medida exterior), sendo pintados na cor de laranja fluorescente forte, com toda a restante estrutura da baliza a ser pintada na cor branca.

5

As balizas serão colocadas em cima de cada linha de golo da pista, em frente uma da outra.

6

O espaço entre a linha de golo e a tabela de fundo não poderá ser inferior a 2,70 (dois vírgula setenta) metros, nem superior a 3,30 (três vírgula trinta) metros.

CAPÍTULO III

REGRAS DO JOGO

INSTRUMENTOS E EQUIPAMENTO **DOS JOGADORES**

ARTIGO 8º ***OS PATINS***

1

Os jogadores devem calçar botas com patins, cujas rodas devem rolar normalmente, e que não tenham um diâmetro inferior a 3 (três) centímetros.

2

Entre as rodas dianteiras e trazeiras dos patins não é permitido nenhum tipo de protecção suplementar.

3

É permitida a utilização de travões colocados na ponta dos patins ou das botas, se possível de cor branca e com um diametro nunca superior a 5 centímetros e que não representem perigo para os restantes jogadores.

4

Está proibido qualquer tipo de protecção metálica sobre as botas, mesmo que coberta por outro material.

ARTIGO 9º ***O ALÉU (OU "STICK")***

1

As características do aléu (ou "stick"), incluindo o do guarda-redes, terão de obedecer às seguintes condições:

1.1 Comprimento do "stick", medido no lado exterior da sua curvatura:

- a)** Comprimento Máximo do "stick"115 (cento e quinze) centímetros
- b)** Comprimento Mínimo do "stick" 90 (noventa) centímetros.

1.2 Todos os "stick" devem poder passar por uma anel de 5 (cinco) centímetros de diâmetro.

1.3 O peso do "stick" não pode exceder 500 (quinhentos) gramas.

REGRAS DO JOGO

2

O "stick" deve ser feito de madeira ou plástico, ou outro material aprovado pelo Comité Internacional de Rink-Hockey (CIRH).

2.1 O "stick" não pode ser feito de metal ou ter qualquer reforço metálico, embora seja autorizada a colocação de faixas de pano ou de ligaduras adesivas.

2.2 A parte inferior do "stick" terá de ser plana.

ARTIGO 10º A BOLA DE JOGO

1

A bola de jogo, deve pesar 155 (cento e cinquenta e cinco) gramas, com uma circunferência (perímetro) de 23 (vinte e três) centímetros

2

A bola terá uma cor única, podendo ser variável e que terá de contrastar com:

- a)** A cor da pista;
- b)** A cor das linhas de marcação;
- c)** A cor das tabelas que fecham a pista.

3

Para todos os encontros oficiais, só estão autorizadas as bolas oficialmente aprovadas pelo Comité Internacional de Rink-Hockey (CIRH).

4

Em caso de discordância, os Árbitros devem escolher a bola que seja aprovada oficialmente.

4.1 Se entre as bolas apresentadas não houver nenhuma do tipo oficial, os Árbitros escolherão aquela que, no seu julgamento, pareça a mais esférica e a menos elástica.

4.2 A decisão dos Árbitros quanto à escolha da bola será irrevogável.

5

REGRAS DO JOGO

Sempre que um jogo seja transmitido pela televisão, a organização poderá impor a cor da bola.

ARTIGO 11º **EQUIPAMENTOS DE PROTECÇÃO**

1

Todos os jogadores, incluindo o guarda-redes, podem usar equipamentos de protecção, não metálicos, colocados directamente sobre o corpo e totalmente ajustado a este, de maneira a preservar exclusivamente a sua integridade física. A utilização deste equipamento não poderá nunca trazer ou proporcionar qualquer tipo de vantagens aos seus utilizadores.

2

Os jogadores, para sua protecção física, poderão utilizar o equipamento seguinte:

2.1 Luvas acolchoadas, com uma espessura máxima de 2,5 (dois vírgula cinco) centímetros, com a configuração dos dedos totalmente separados e cujo comprimento não ultrapasse os 10 (dez) centímetros, da linha do pulso ao antebraço.

2.2 Joalheiras acolchoadas, com uma espessura máxima de 2,5 (dois vírgula cinco) centímetros, para protecção exclusiva dos joelhos

2.3 Caneleiras ajustadas às pernas, com uma espessura máxima de 5 (cinco) centímetros e colocadas sob as meias.

2.4 Cotoveleiras acolchoadas, de material não rígido ou que possa provocar perigo para os outros jogadores.

2.5 Coquilha de material plástico resistente, para protecção dos órgãos genitais.

2.6 Capacete ligeiro de protecção da cabeça, em couro ou plástico não rígido.

3.

Aos guarda-redes, para além dos instrumentos de jogo específicos (caneleiras e luvas próprias, cujas normas estão previstas nos artigos seguintes), é ainda permitida a utilização do seguinte material de protecção física:

3.1 Capacete e viseira ou máscara de protecção integral da cabeça e a esta perfeitamente ajustada. O capacete ou máscara deve ser de plástico

REGRAS DO JOGO

rígido ou outros materiais, revestidos sempre que necessário, de modo a não colocar em perigo a integridade física dos restantes jogadores.

3.2 O seu uso é obrigatório em todos os escalões à excepção dos Séniores Masculinos.

3.3 Uma protecção para o pescoço e a este ajustado, com uma altura máxima de 5 (cinco) centímetros. Esta protecção, quando usada, terá obrigatoriamente de ser colocada por baixo do peitilho e camisola de jogo.

3.4 Um peitilho, de utilização obrigatória, sempre constituído por uma peça única, destinada à protecção do peito, ou peito e costas. Ao peitilho e fazendo parte desta peça na sua composição global, podem ser adicionadas e de forma articulada, umas ombreiras, para protecção dos ombros e braços. O peitilho e as ombreiras, têm de ser produzidos em material plastificado e suficientemente flexível, de forma a moldar-se ao corpo do utilizador, devendo a espessura das peças nunca ser superior a 1,5 (um vírgula cinco) centímetros. Por baixo ou por cima do peitilho e das ombreiras, não pode ser colocado qualquer outro material, que permita ao utilizador aumentar as dimensões naturais das protecções mencionadas.

3.5 Uma protecção elástica ou semi-rígida para as coxas, produzida em material plastificado e em forma de manga, ajustada à coxa, não podendo a espessura da mesma ultrapassar os 0,5 (zero vírgula cinco) centímetros.

ARTIGO 12º

CANELEIRAS DE GUARDA-REDES

1

As caneleiras dos guarda-redes destinam-se à protecção parcial das pernas e pés dos utilizadores e são constituídas por uma ou duas peças interligadas, fixadas por correias envolventes aos respectivos membros

2

As caneleiras dos guarda-redes devem ser fabricadas de acordo com o desenho apresentado no anexo nº 5 e tendo como medidas máximas as mencionadas e que se definem do modo seguinte:

2.1 Largura da parte superior.....30 (trinta) centímetros

2.2 Largura da parte central.....27,5 (vinte sete, vírgula cinco)
centímetros

REGRAS DO JOGO

2.3 Largura da parte inferior 25 (vinte cinco) centímetros

2.4 Altura total65 (sessenta e cinco) centímetros

2.5 Espessura máxima em toda a sua altura5 (cinco) centímetros

3

A protecção para os pés pode ser, ou não, uma peça individual e separada da designada caneleira, mas terá sempre de respeitar a medida máxima de altura de 65 centímetros prevista no ponto 2 deste Artigo, não podendo, no seu conjunto, aumentar, de extremo a extremo, a dimensão referida.

Esta protecção terá uma largura máxima de 25 (vinte e cinco) centímetros, ajustada à parte inferior da caneleira, com um reforço lateral com a medida máxima de 11 (onze) centímetros na altura e 20 (vinte) centímetros entre os extremos e no sentido do comprimento do calçado.

3.1 A espessura máxima permitida para estas peças é de 5 (cinco) centímetros.

3.2 A fixação aos respectivos membros – perna e pé – de cada elemento de protecção deverá ser efectuada de forma independente e envolvente através de 2 (duas) ou 3 (tres) correias no máximo, as quais podem ser fixadas atravessando as partes frontais da cada uma das peças ou a partir dos extremos laterais das mesmas, mas sempre no sentido envolvente dos membros do utilizador.

4

Os materiais a utilizar na manufactura destas protecções podem ser cabedal, pano, lona, produtos sintéticos ou plásticos (desde que maleáveis e flexíveis) e nunca podem apresentar, quer no exterior ou no interior, produtos de metal ou com revestimentos metalizados, ou qualquer produto que se entenda possa pôr em causa a integridade física do utilizador e dos outros jogadores.

ARTIGO 13º LUVAS DE GUARDA-REDES

REGRAS DO JOGO

1

As luvas de guarda-redes destinam-se à protecção das mãos e parcial dos braços, não sendo necessariamente uniformes na sua configuração e utilização nos dois membros superiores, mas tendo cada peça que respeitar o esquema de manufactura e medidas estabelecidas e aprovadas, para cada uma das peças.

- **Largura máxima**25 (vinte) centímetros
 - **Comprimento máximo**40 (quarenta) centímetros
 - **Espessura máxima**5 (cinco) centímetros
- Só nas áreas designadas de “protecção”

2

As luvas dos guarda-redes na sua configuração e confecção são diferentes entre elas. Uma deverá ser articulada e flexível de forma a permitir agarrar e manipular o “stick” cuja utilização é obrigatória pelo guarda-redes. A outra peça deve ser confeccionada de forma a que quando a mão seja introduzida no seu interior os dedos fiquem separados entre eles, ou seja aberta.

- **Largura máxima para os 4 dedos abertos**20 (vinte) centímetros
- **Largura máxima com polegar aberto**.....25 (vinte cinco) centímetros
- **Comprimento máximo**40 (quarenta) centímetros

2.1 Nenhuma das peças, em todo o seu perímetro e áreas, poderá apresentar arestas vivas, que possam pôr em causa a integridade física dos seus utilizadores ou demais jogadores, devendo a sua confecção obedecer às configurações do anexo nº 5 e correspondentes cotas de ângulos.

2.2 Os materiais a utilizar na confecção podem ser o cabedal, pano, lona, produtos sintéticos ou plásticos (desde que maleáveis e flexíveis) e nunca podem apresentar no seu exterior ou interior, produtos de metal ou com revestimentos metalizados, ou qualquer outro produto que se entenda poder pôr em causa a integridade física do seu utilizador e dos demais jogadores.

3

Sempre que os Árbitros comprovem que qualquer jogador (particularmente os guarda-redes) usam protecções indevidas, devem obrigar esse jogador a sair da pista de imediato, só podendo reentrar depois de cumprir com o que está determinado nas Regras de Jogo.

ARTIGO 14º **EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

REGRAS DO JOGO

1

Durante um jogo, os jogadores usarão uma camisola ou camisa da cor do clube ou nação que representam.

1.1 O capitão da equipa usará obrigatoriamente uma braçadeira que o identifique como tal, que terá de ser de cor diferente do seu equipamento.

1.2 É permitida publicidade nos equipamentos dos jogadores, desde que não perturbe a identificação da cor base do seu equipamento. O espaço ocupado pela publicidade não deve ultrapassar as seguintes medidas:

- | | |
|---|----------------------------|
| 1.2.1 Camisolas de Jogo (frente) | – 17 centímetros de altura |
| 1.2.2 Mangas da camisola | – 10 centímetros de altura |
| 1.2.3 Calções (Vertical / lados) | – 7 centímetros |
| 1.2.4 Meias | – 7 centímetros |

2

Os guarda-redes usarão uma camisola ou camisa, obrigatoriamente numeradas com o nºs. 1 e 10, de cor diferente dos seus colegas e que não se confunda com a cor do equipamento utilizado pela equipa contrária (incluindo a dos guarda-redes).

2.1 Todas as camisas ou camisolas dos jogadores têm que estar identificadas por números de 1 a 10, de cor contrastante e impressos nas costas dos equipamentos, com uma altura nunca inferior a 30 centímetros.

As camisas ou camisolas dos jogadores terão de estar por dentro dos calções.

Único

Nas provas nacionais é autorizada a utilização de numeração nas costas das camisolas de 1 a 99 sendo a sua distribuição aleatória

3

No caso de duas equipas se apresentarem em pista com cores iguais, ou que se prestem a confusão, os Árbitros farão com que mude de cor a equipa local (a equipa visitada ou considerada como tal).

3.1 Nos torneios, a comissão organizadora, terá de dispor de camisolas ou camisas de reserva, para prevenir tal eventualidade.

3.2 Se não houver acordo prévio entre as equipas, o Árbitro designará por sorteio, e sem apelo, qual delas terá de mudar de camisas ou camisolas.

CAPÍTULO IV

EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS

REGRAS DO JOGO

ARTIGO 15º **COMPOSIÇÃO DE UMA EQUIPA**

1

Uma equipa compõe-se de 6 (seis) jogadores , sendo 1 (um) guarda-redes, 4 (quatro) jogadores e, obrigatoriamente, 1 (um) guarda-redes suplente, podendo, se o desejar, utilizar mais 4 (quatro) jogadores suplentes.

2

Todos os jogadores terão nas costas das camisolas um número de 1 (um) a 10 (dez), que seja bem visível e de uma cor diferente da cor da camisola.

2.1 Não são permitidos números repetidos.

2.2 No caso de uma equipa utilizar mais do que dois guarda-redes, a numeração a utilizar, pelo terceiro guarda-redes será, em termos decrescentes, o 9 (nove), o 8 (oito), etc.

3

Nas provas nacionais é autorizada a utilização de numeração nas costas das camisolas de 1 a 99 sendo a sua distribuição aleatória.

ARTIGO 16º **MÍNIMO DE JOGADORES PARA INÍCIO DO JOGO**

1

Uma equipa não poderá apresentar-se em pista para começar um jogo com menos de 5 (cinco) jogadores, em condições aptas para jogar, sob pena de falta de comparência.

1.1 Uma equipa pode, neste caso, ser constituída por somente 5 (cinco) jogadores, incluindo o guarda-redes efectivo e, obrigatoriamente um guarda-redes suplente.

2

Será concedido um prazo de 15 (quinze) minutos para que as equipas se apresentem em pista, nas condições mínimas para que o jogo possa ter início.

REGRAS DO JOGO

2.1 Expirado este tempo, o Árbitro considerará “Falta de Comparência” à equipa ou equipas que não estejam presentes ou que se encontrem incompletas.

2.2 No caso de ser considerada “Falta de comparência a uma ou a ambas as equipas, o Árbitro avisará os organizadores e registará o facto no Boletim de jogo, com vista a eventuais sanções, a serem aplicadas pelas autoridades competentes.

ARTIGO 17º

MÍNIMO DE JOGADORES APÓS O INÍCIO DO JOGO

1

Se no decorrer de um jogo, e em consequência de lesões ou sanções, uma equipa fique somente em pista com o guarda-redes e um jogador, os Árbitros têm de suspender o jogo e dá-lo por terminado.

1.1 Se a equipa que motivou esta situação ficar reduzida aquele número, por motivo de suspensões ou expulsões dos seus jogadores, a vitória será automaticamente atribuída à equipa contrária nas condições que determinar a entidade organizadora.

1.2 Porém se os jogadores têm de abandonar a pista exclusivamente por lesões, comprovadas pelo árbitro, o jogo poderá ser repetido, nas condições que determinar a entidade organizadora.

ARTIGO 18º

ABANDONO DO JOGO

1

A equipa que abandone voluntariamente um jogo, durante um torneio, amigável ou oficial, será eliminada da competição e sancionada com multa, que as autoridades responsáveis fixarão.

ARTIGO 19º

CAPITÃO DE EQUIPA

REGRAS DO JOGO

1.

Cada equipa apresentará um capitão escolhido entre os seus jogadores, o qual tem que estar identificado e registado no Boletim de Jogo e que representará a equipa em pista perante os Árbitros.

1.1 O capitão será o único jogador que pode apresentar, de forma correcta, alguma petição ou esclarecimento ao Árbitro.

1.2 Sempre que o capitão designado não se encontrar em pista, terá de indicar aos Árbitros qual o jogador em pista que assume as funções de capitão de equipa.

CAPÍTULO V

O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS

ARTIGO 20º

ACTOS PRELIMINARES AO JOGO

1

Até 10 (dez) minutos antes do jogo e junto à cabina dos Árbitros, terá de efectuar-se a escolha da meia-pista, a qual será efectuada por sorteio, através do lançamento de moeda ao ar e no qual poderão participar os delegados e/ou os Capitães das duas equipas.

2

O delegado ou o capitão da equipa vencedora do sorteio escolherá a meia pista que utilizará na primeira parte, podendo, em alternativa, escolher a execução do golpe de saída para início do jogo (neste caso, a escolha da meia-pista pertencerá à outra equipa).

3

Seguidamente, os Árbitros efectuarão a escolha de bola de jogo, seleccionando uma das bolas que lhe forem apresentadas por cada um dos delegados ou dos Capitães de equipa.

ARTIGO 21º

TEMPO NORMAL DE UM JOGO

1

O tempo normal de um jogo de Hóquei em Patins, está determinado por escalões de idades e são os seguinte:

REGRAS DO JOGO

1.1 Nos jogos da categoria de Seniores:

2 (dois) períodos de 25 (vinte e cinco) minutos, excepto se se tratar dum torneio em que haverá 2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos.

1.2 Nos jogos da categoria de Juniores:

2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos.

1.3 Nos jogos da categoria de Juvenis:

2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos.

2

Todos os tempos indicados são tempos efectivos de jogo, sem contar com os 10 (dez) minutos de intervalo entre os dois meios tempos.

3

No final do primeiro tempo de jogo, haverá mudança da meia-pista até então ocupada por cada uma das equipas.

ARTIGO 22º

TOLERÂNCIA PARA INÍCIO DO JOGO

Qualquer equipa disporá de uma tolerância de 15 (quinze) minutos - sobre a hora que a entidade organizadora havia marcado para o início do jogo - para se apresentar na pista em condições de disputar o mesmo.

ARTIGO 23º

FALTA DE COMPARÊNCIA

1

Uma vez esgotada a tolerância indicada(Artigo 22º destas Regras), perderá o jogo por “falta de comparência” qualquer das equipas que não se encontre em pista; ou que, embora em pista, não se apresente com o número mínimo de jogadores necessário para início do jogo.

2

Sempre que seja averbada uma “falta de comparência” a qualquer das equipas, os Árbitros indicarão no boletim de jogo quais as circunstâncias que determinaram a sua decisão.

ARTIGO 24º

REGRAS DO JOGO

INÍCIO DO JOGO

1

No início do jogo (primeira parte) a bola é colocada no centro do círculo de 3 (três) metros, que está marcado na linha de meia pista.

1.1 Idêntico procedimento será seguido no começo da segunda parte (reinício) do jogo e de cada vez que um golo seja marcado.

1.2 A equipa encarregada de efectuar o golpe de saída no inicio do jogo (primeira parte) será designada por sorteio (Artigo 20º destas Regras), competindo à outra equipa executar o golpe de saída no começo da segunda parte (reinício) do jogo.

1.3 Depois da validação de um golo, o correspondente golpe de saída será sempre efectuado pela equipa que o sofreu.

2

Na execução do golpe de saída, todos os jogadores devem permanecer na sua meia pista e apenas 2 (dois) deles - o jogador executante e um seu colega de equipa - poderão permanecer dentro do círculo central.

2.1 Após o apito dos Árbitros para execução do golpe de saída, a bola estará em jogo e o jogador encarregado da sua execução terá de lançar a bola em qualquer direcção, podendo os jogadores adversários tocar na bola, se aquele hesitar ou demorar a jogá-la.

2.2 Nas pistas com as dimensões máximas (44 x 22 metros) - em que a linha de anti-jogo coincide com a linha divisória de cada meia pista - é permitido que, na execução do golpe de saída, a bola seja atrasada para a meia pista do jogador executante, desde que a bola não ultrapasse o círculo central.

3

Se o jogador encarregado da execução do golpe de saída decidir, após o apito do Árbitro, rematar directamente à baliza adversária e daí resultar um golo - sem que a bola tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador - o golo não será validado pelos Árbitros, que recomeçarão o jogo com a marcação de um golpe-

REGRAS DO JOGO

duplo num dos ângulos inferiores da área de "grande penalidade" da baliza por onde a bola havia entrado.

ARTIGO 25º **ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA**

1

Cada equipa entrará e sairá da pista, por uma porta designada pelos organizadores.

2

Qualquer jogador poderá ser substituído pelos jogadores suplentes durante o jogo, excepto aquando da execução de um golpe livre directo ou duma grande penalidade, em que nenhuma das equipas poderá efectuar qualquer substituição.

2.1 As equipas poderão efectuar qualquer substituição **antes** dos Árbitros apitarem para a execução dum livre directo ou de uma grande penalidade.

2.2 No entanto, se ocorrer qualquer substituição **durante** a execução dum livre directo ou de uma grande penalidade, os Árbitros interromperão o jogo, suspendendo por dois minutos, quer os jogadores substitutos quer os jogadores substituídos.

2.3 Nesta situação, e depois de penalizados os jogadores infratores, o jogo recomeçará com a repetição do livre directo ou da grande penalidade que estava a ser executada.

3

O jogador substituto, não poderá entrar na pista antes que saia o jogador substituído, devendo todas as substituições realizar-se pela porta apropriada e que for designada para utilização por cada uma das equipas.

4

Os guarda-redes poderão ser substituídos, aproveitando uma paragem de jogo.

4.1 Neste caso e após notificação, os Árbitros concederão um tempo máximo de 30 (trinta) segundos para que a substituição do guarda-redes se processe antes do recomeço do jogo.

5

REGRAS DO JOGO

Em caso algum uma equipa poderá ter mais de 5 (cinco) jogadores em pista.

5.1 Se houver infracção desta Regra, os Árbitros devem interromper o jogo de imediato, suspendendo por dois minutos, quer os jogadores que indevidamente tiverem entrado na pista quer os jogadores que iam ser substituídos.

5.2 Caso não seja possível identificar algum dos jogadores que ia ser substituído, será suspenso o capitão da equipa infractora.

5.2.1 No caso de ocorrer, simultaneamente, mais do que uma substituição irregular, o capitão da equipa faltosa terá de indicar aos Árbitros quais os outros jogadores em pista que vão ter de ser suspensos.

5.3 O jogo recomeçará com um golpe livre indirecto contra a equipa infractora, executado junto ao local onde se encontrava a bola quando se verificou a infracção.

6

Nenhum jogador poderá saltar por cima da vedação sem autorização específica dos Árbitros.

6.1 Se houver infracção desta Regra, o jogador infractor terá de ser advertido com cartão Amarelo e, no caso de reincidir na mesma infracção, terá de ser suspenso com exibição de cartão Azul directo, por 5 minutos.

6.2 Se, para este efeito, o jogo tiver sido interrompido pelos Árbitros, o recomeço será efectuado com a marcação de um golpe indirecto contra a equipa do infractor, executado junto ao local em que foi cometida a infracção.

ARTIGO 26º **JOGADORES SUPLENTE**

1

Um jogador que saia da pista de jogo torna-se jogador suplente, excepto quando:

REGRAS DO JOGO

a) tiver sido expulso (cartão vermelho), situação em que fica definitivamente excluído de qualquer participação do jogo, sendo obrigado a abandonar o banco de suplentes;

b) tiver sido suspenso temporariamente (cartão azul), situação em que, enquanto durar o tempo de suspensão, não pode ter qualquer intervenção no jogo, pelo que não pode ser considerado como jogador suplente.

ARTIGO 27º

SUBSTITUIÇÃO DOS GUARDA-REDES

1

Os guarda-redes, podem ser substituídos nas mesmas condições que os outros jogadores.

2

No caso de se lesionarem todos os guarda-redes, serão concedidos três minutos para que um outro jogador possa equipar-se e ocupar o posto dos guarda-redes lesionados.

3

Se o guarda-redes presente na pista de jogo se lesionar, ou o seu equipamento se avariar, deverá ser imediatamente substituído pelo guarda-redes suplente.

ARTIGO 28º

DESCONTO DE TEMPO (“TIME OUT”)

1

Cada equipa poderá solicitar, em cada um dos períodos de um jogo, 1 (um) pedido de desconto de tempo (“time-out”), com a duração de 1 (um) minuto, no máximo.

1.1 A equipa que não solicitar o seu desconto de tempo no decorrer da primeira parte não poderá solicitar dois descontos de tempo na segunda parte.

1.2 Os descontos de tempo só podem ser concedidos durante o tempo normal de jogo, pelo que no prolongamento de qualquer jogo os Árbitros não podem conceder qualquer desconto de tempo, mesmo que este não tenha sido solicitado durante o tempo normal de jogo.

2

REGRAS DO JOGO

Os pedidos de desconto de tempo serão pedidos pelo delegado da equipa junto da mesa de controlo do jogo, competindo a esta, aquando da primeira interrupção do jogo:

2.1 Avisar os Árbitros, através de um sinal sonoro, do pedido de desconto, indicando qual a equipa que o solicitou.

2.2 Controlar a duração do tempo de desconto, avisando aos Árbitros, igualmente através dum sinal sonoro, do seu termo.

2.3 Assinalar no Boletim de jogo todos os descontos de tempo que forem concedidos a cada uma das equipas.

3

Um desconto de tempo que for solicitado por qualquer das equipas só pode ser concedido após confirmação e autorização específica dos Árbitros, quando se verificar uma interrupção de jogo.

3.1 Se no momento da interrupção os Árbitros verificarem que há um ou mais jogadores lesionados na pista, o desconto de tempo só começará a ser contado após ter terminado a assistência aos jogadores lesionados ou após a saída destes.

3.2 Em qualquer caso, compete aos Árbitros a indicação à mesa de cronometragem do início da contagem do tempo de desconto solicitado, o qual será sempre anotado à equipa que o solicitou, mesmo se esta vier depois a prescindir do mesmo

3.3 Se a equipa que solicitou o desconto de tempo prescindir de usar todo o tempo solicitado, o Árbitro deve dar reinício ao jogo de imediato, não havendo necessidade de esperar pelo final do tempo de desconto.

4

Durante o desconto de tempo os jogadores em pista poderão reunir-se junto do respectivo banco de suplentes, sem que no entanto o treinador ou qualquer elemento autorizado a ali permanecer possam entrar na pista, excepto no caso dos jogadores suplentes para procederem a substituições de colegas e desde que seja cumprido o disposto no Artigo 25º destas Regras.

5

REGRAS DO JOGO

Os Árbitros devem colocar-se no centro da pista, virados para os bancos, controlando a bola durante o tempo de desconto e, no final do mesmo, terão sempre de ordenar o recomeço do jogo através de apito.

ARTIGO 29º GOLPE DUPLO

1

Sempre que os Árbitros tenham interrompido o jogo, sem que uma falta tenha sido assinalada, será marcado um golpe duplo para proceder ao recomeço do jogo.

1.1 Quando um jogador de uma das equipas leve a bola controlada e o árbitro proceda a uma interrupção do jogo por causas acidentais não imputáveis ao mesmo, o jogo deverá ser reiniciado com a marcação de um livre indirecto favorável à equipa do jogador que controlava a bola no momento da interrupção e no local onde se encontrava quando o Árbitro apitou para a interrupção do jogo.

2

Um jogador de cada equipa colocar-se-á em frente um do outro, de costas para a sua meia pista, tendo o “stick” colocado no chão e a uma distância da bola de 20 (vinte) centímetros, no mínimo.

2.1 Exceptuando os jogadores que vão executar o golpe-duplo, todos os demais jogadores em pista terão de colocar-se a, pelo menos, uma distância de 3 (três) metros, relativamente ao ponto onde se encontra a bola.

2.2 Na execução dum golpe-duplo, qualquer dos jogadores só poderá jogar a bola após o apito dos Árbitros.

2.3 Se a bola for movimentada por um dos jogadores antes do apito dos Árbitros, será de imediato assinalado um livre indirecto contra a equipa do jogador infractor, que será marcado no mesmo local.

3

Para sinalizar a marcação dum golpe duplo, os Árbitros elevarão um dos braços, com dois dedos separados em forma de “V” (sinal de vitória).

ARTIGO 30º LOCAIS PARA MARCAÇÃO DO GOLPE-DUPLO

REGRAS DO JOGO

1

O local da marcação dum golpe duplo será indicado pelos Árbitros em função do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, com salvaguarda das seguintes situações específicas:

1.1 No caso da invalidação dum golo irregular, por ter sido obtido directamente na execução de um golpe de saída, o golpe-duplo será marcado num dos cantos inferiores da área de grande penalidade, mais especificamente, no canto que estiver mais próximo da zona da baliza por onde a bola havia entrado.

1.2 No caso da invalidação dum golo irregular, por ter sido obtido directamente na execução de um golpe livre indirecto, o golpe-duplo será marcado num dos cantos da área de grande penalidade, mais especificamente, no canto que estiver mais próximo do local em que fora marcado o livre indirecto.

1.3 No caso da bola ficar fora de jogo, por ter ficado presa entre as caneleiras do guarda-redes ou em qualquer parte exterior da armação da baliza, o golpe-duplo será marcado num dos cantos inferiores da área de grande penalidade, mais especificamente, no canto que estiver mais próximo do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

2

No caso das interrupções efectuadas quando a bola se encontrava dentro da área de grande penalidade ou entre o prolongamento da linha de golo e a tabela de fundo, o golpe-duplo será marcado num dos cantos da área de grande penalidade, mais especificamente, no canto que estiver mais próximo do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

ARTIGO 31º ***DEFINIÇÃO DE GOLO***

Será golo cada vez que a bola transponha completamente a linha marcada entre os postes verticais da baliza (linha de baliza)

ARTIGO 32º ***MARCAÇÃO DE UM GOLO NO FINAL DO TEMPO DE JOGO***

1

REGRAS DO JOGO

Se um golo for marcado nos últimos segundos da primeira parte ou do final do jogo, tendo entretanto a Mesa Oficial do jogo, assinalado o final do tempo, os Árbitros terão de validar o golo e ordenar a execução do correspondente golpe de saída, apitando logo de seguida para indicar o termo da primeira parte ou do final do jogo.

2

Em qualquer caso, será sempre o apito dos Árbitros que assinalará o final do tempo de cada período do jogo. O sinal sonoro da Mesa Oficial do Jogo é, neste caso, apenas indicador de que o tempo de jogo se esgotou.

ARTIGO 33º ***GOLO MARCADO NA PRÓPRIA BALIZA***

Um golo marcado por um jogador na própria baliza (contra a sua equipa), com o stick, patin ou qualquer parte do corpo, será sempre válido, qualquer que seja a posição que esse jogador ocupe na pista e mesmo que obtido directamente, quer na execução dum golpe de saída quer na execução dum golpe livre indirecto.

ARTIGO 34º ***GOLO MARCADO NA BALIZA CONTRÁRIA***

Um golo pode ser marcado através de um remate efectuado de qualquer parte da pista, excepto se o golo for obtido de forma irregular, designadamente, quando obtido através de um remate efectuado directamente quer na execução de um golpe de saída quer na execução de um livre indirecto.

ARTIGO 35º ***DESEMPATE DE UM JOGO***

No caso de, no final do tempo normal de um jogo, as duas equipas estiverem empatadas e seja necessário apurar a equipa vencedora, proceder-se-á da seguinte forma:

1.

REALIZAÇÃO DE UM PROLONGAMENTO (TEMPO EXTRA DE JOGO)

1.1 Após o termo do tempo normal de jogo, será concedido um intervalo de 3 (três) minutos, durante o qual o(s) Árbitro(s), em plena pista, procederá(ão) ao sorteio atirando uma moeda ao ar para escolha da meia-pista e definição da equipa que executará o golpe de saída, conforme definido no Artigo 20º destas Regras.

REGRAS DO JOGO

1.2 Quando para desempatar um jogo se tiver de recorrer a um prolongamento, este terminará no momento em que uma das equipas consiga marcar um golo, sendo declarada vencedora a equipa que beneficiar desse golo.

1.3 Salvaguardando o disposto no ponto anterior, o prolongamento terá um tempo extra efectivo de 10 (dez) minutos, distribuídos por 2 (dois) períodos de 5 (cinco) minutos, sem intervalo entre os dois meios tempos, mas com as equipas a mudar de meia- pista no final da primeira parte do prolongamento.

1.3.1. Nas categorias de Iniciados e de Infantis, o tempo extra de jogo efectivo será de jogo efectivo será de 2 (dois) períodos de 2 (dois) minutos.

1.4. Qualquer jogador que se encontre suspenso no final do tempo normal de jogo, terá de cumprir integralmente o tempo de suspensão ainda em falta, antes de participar no prolongamento do jogo.

1.5 No caso de alguma das equipas marcar um golo durante o prolongamento, recorrer-se-á à marcação de séries de grandes penalidades, conforme estabelecido no ponto seguinte deste Artigo.

2

DESEMPATE PELA MARCAÇÃO DE SÉRIES DE GRANDES PENALIDADES

Se o resultado do jogo continuar empatado no final do seu prolongamento, o apuramento da equipa vencedora terá de ser decidido pela execução de séries de grandes penalidades, de acordo com as seguintes condições:

2.1 A designação da baliza e da equipa que iniciará a execução das séries de grandes penalidades será efectuada pelos Árbitros, em plena pista e através de sorteio, na presença dos capitães das duas equipas.

2.2 Na execução das séries de grandes penalidades, os jogadores que forem encarregados das mesmas terão de efectuar um remate directo à baliza, não podendo levar a bola para driblar o guarda-redes, nem efectuar qualquer recarga.

2.3 Salvaguardando o disposto no ponto seguinte, as equipas podem utilizar quaisquer dos seus jogadores para executar as grandes penalidades, com excepção daqueles que eventualmente tenham sido expulsos ou que estivessem ainda a cumprir uma suspensão no momento em que terminou o prolongamento.

2.4 O vencedor do jogo será a equipa que obtiver mais golos quando terminarem de executar as séries de grandes penalidades, sendo realizadas tantas séries quantas as necessárias para se apurar um vencedor, de acordo com a seguinte sequência:

2.4.1 UMA PRIMEIRA SÉRIE DE 5 (CINCO) GRANDES PENALIDADES

REGRAS DO JOGO

Cada equipa executará, alternadamente, uma primeira série de 5 (cinco) grandes penalidades, de acordo com as seguintes condições:

- a)** Cada equipa terá de utilizar 5 (cinco) jogadores diferentes na execução desta série de grandes penalidades, mas o guarda-redes que as procura defender pode ser sempre o mesmo.
- b)** Se, antes de completada a execução desta série de grandes penalidades, uma das equipas tenha marcado mais golos do que a outra poderia obter mesmo que fizesse golo nas grandes penalidades que lhe faltam executar, o jogo será dado por terminado e a equipa que marcou mais golos será apurada como vencedora.

2.4.2 SÉRIES SUCESSIVAS DE 1 (UMA) GRANDE PENALIDADE

Se, uma vez concluída a primeira série de grandes penalidades, ainda subsistir um empate, o apuramento do vencedor do jogo será efectuado de acordo com as seguintes condições:

- a)** Cada equipa executará, alternadamente, 1 (uma) grande penalidade, até que uma consiga um golo e a outra equipa falhe a sua conversão, sendo esta considerada derrotada.
- b)** Nas séries sucessivas de 1 (uma) grande penalidade, um só jogador poderá executar todas as grandes penalidades da sua equipa.

CAPÍTULO VI

FALTAS E PENALIZAÇÕES

ARTIGO 36º

INFRACÇÕES E LEI DA VANTAGEM

REGRAS DO JOGO

Todas as infracções às regras de jogo serão penalizadas, excepto nos casos em que os Árbitros apliquem a "lei da vantagem", deixando prosseguir o jogo a fim de que o jogador infractor não seja beneficiado.

2

Depois de concedida a "lei da vantagem", os Árbitros não devem interromper o jogo para advertir (cartão amarelo) qualquer jogador, devendo para o efeito aguardar uma próxima interrupção de jogo para só então exercerem a acção disciplinar em causa sobre o jogador faltoso.

3

Os Árbitros só devem interromper o jogo para marcação duma falta quando as Regras tenham sido violadas de tal forma que impeçam a equipa adversária de jogar.

ARTIGO 37º PUNIÇÃO DAS FALTAS

1

Excepto quando houver lugar à aplicação da "lei da vantagem", todas as faltas cometidas durante o jogo serão penalizadas pelos Árbitros, de acordo com a gravidade da infração e com as circunstâncias, com a marcação de:

1.1 Golpe livre indirecto

1.2 Golpe livre directo

1.3 Grande penalidade

2

Qualquer falta que seja cometida **dentro da área de baliza da equipa do jogador infractor**, será sempre punida com marcação de uma **grande penalidade**, a qual deve ser assinalada, quando:

2.1 Cometida sobre o jogador da equipa adversária;

2.2 Se verifique contacto físico intencional sobre o adversário, mesmo quando este se posiciona ou se desloca dentro da área de baliza da equipa do jogador infractor;

2.3 Se verifique que a falta cometida dentro da área de baliza da equipa do jogador infractor, é intencional, e, provoca o desvio ou detenção da trajectória da bola com qualquer parte do corpo, com o patim, assim como quando da utilização do "stick", provoque a projecção da bola acima de 1,5 metros.

REGRAS DO JOGO

3

Qualquer falta que seja cometida **fora da área de grande penalidade da equipa do infractor** será sempre punida com um **golpe livre**, podendo ser assinalado, em função da natureza e/ou da gravidade da falta, um **golpe livre directo** ou um **golpe livre indirecto**.

ARTIGO 38º

GOLPE LIVRE INDIRECTO

1

Um **golpe livre indirecto** é um remate ou movimentação da bola a um só toque, que é efectuado por um jogador contra a equipa contrária. No momento da execução do livre indirecto a bola tem que estar parada.

2

Em condições normais, o golpe livre indirecto pode ser executado livremente, sem que seja necessário que os Árbitros apitem para recomeço do jogo.

2.1 Caso haja demora na execução do golpe livre indirecto, os Árbitros devem apitar para, dessa forma, ordenarem o recomeço imediato do jogo.

2.2 Caso o jogador executante solicite a intervenção dos Árbitros para que os jogadores adversários sejam colocados à distância regulamentar, o golpe livre indirecto só pode ser executado após o apito dos Árbitros para recomeço do jogo.

2.3 Após o apito dos Árbitros, a bola estará em jogo, podendo qualquer jogador da equipa punida apossar-se da bola e dar continuidade ao jogo.

3

O **local de execução do golpe livre indirecto** será definido em função dos seguintes critérios:

3.1 No caso de faltas cometidas por um jogador **dentro da área da baliza da equipa adversária**, o correspondente golpe de livre indirecto será marcado no canto superior da área de baliza, que estiver mais próximo do lugar onde foi cometida a infracção.

3.2 No caso de faltas cometidas por um jogador **na zona compreendida entre a linha da baliza e a tabela final**, o correspondente golpe livre

REGRAS DO JOGO

indirecto será marcado no canto inferior da área de baliza que esteja mais próximo do lugar onde foi cometida a infracção.

3.3 No caso de quaisquer outras faltas cometidas na restante área da pista de jogo, o correspondente golpe livre indirecto será marcado **no local onde a infracção tenha sido cometida.**

3.4 Nas faltas cometidas junto das tabelas laterais, ou quando a bola tenha saído para fora da pista de jogo, a execução do golpe livre indirecto deve ser efectuado no local onde foi cometida a infracção ou saída da bola e a uma distância de até 70 (setenta) centímetros da referida tabela.

ARTIGO 39º

EXECUÇÃO DO GOLPE LIVRE INDIRECTO

O jogador que executa um golpe livre indirecto não poderá voltar a jogar a bola, até que:

- a)** A bola haja sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador; ou
- b)** A bola tenha tocado na parte exterior de uma das balizas.

ARTIGO 40º

COLOCAÇÃO DOS JOGADORES NOS GOLPES LIVRES INDIRECTOS

1

Na execução de um golpe livre indirecto todos os jogadores da equipa punida terão de colocar-se a, pelo menos, uma distância de 3 (três) metros, relativamente ao ponto onde se encontra a bola.

2

REGRAS DO JOGO

Os jogadores da equipa que beneficia da falta poderão estar colocados em qualquer local da pista, com excepção da zona de protecção do guarda-redes adversário.

ARTIGO 41º

GOLO RESULTANTE DE GOLPE LIVRE INDIRECTO

1

Todo o golo, resultante de um golpe livre indirecto, não será válido se a bola entrar na baliza da equipa adversária sem que, previamente, tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador, independentemente da equipa a que pertença.

1.1 Se um jogador da equipa penalizada (incluindo o guarda-redes) tocar na bola antes desta entrar na baliza, o golo é válido.

1.2 No entanto, se a bola tocar na baliza e entrar, sem que, anteriormente, tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador, o golo não será válido.

ARTIGO 42º

GOLPE LIVRE DIRECTO

1

O golpe livre directo marca-se na meia pista do jogador infractor, sendo permitido ao jogador executante:

1.1 Rematar directamente à baliza contrária

1.2 Jogar a bola em todas as circunstâncias (movimentá-la para outro jogador, aproveitar o ressalto da bola na baliza ou nas tabelas, etc.);

1.3 Patinar com a bola na direcção da baliza, com a finalidade de enganar ou driblar o guarda-redes adversário.

2

Durante a execução de qualquer livre directo deverá ter-se em conta que:

2.1 Nenhuma das equipas poderá efectuar qualquer substituição.

2.2 À excepção do jogador executante e do guarda-redes da equipa penalizada, que não pode ultrapassar a linha de 50 (cinquenta) centímetros, todos os outros jogadores terão de estar colocados atrás da linha da bola, a

REGRAS DO JOGO

uma distância de, pelo menos, 8 (oito) metros, tomando como referência a linha de limite de anti-jogo da meia pista da equipa do jogador executante.

3

O local de execução do golpe livre directo será sempre o ponto “C” (ver Anexo 1 - diagrama da pista) que estiver mais próximo da baliza da equipa do jogador infractor, seja qual for o local onde a falta tenha sido cometida.

O jogador executante tem sempre a opção da escolha entre os dois pontos “C” marcados na pista, para colocar a bola para a marcação do golpe livre directo.

4

Nenhum dos jogadores incluindo o guarda-redes defensor, poderá mover-se antes do Árbitro apitar para a execução do golpe livre directo.

5

Após o apito dos Árbitros, a bola está em jogo, podendo qualquer jogador da equipa punida tentar encurtar a distância e/ou apossar-se da bola e dar continuidade ao jogo.

ARTIGO 43º

SINALÉTICA DO GOLPE LIVRE DIRECTO

1

Quando um livre directo for assinalado, os Árbitros devem levantar um dos braços (com a mão aberta) para, sem ambiguidades, sinalizarem convenientemente a sua decisão.

2

Aquando da execução dum golpe livre directo, os Árbitros devem exigir rapidez na colocação correcta dos jogadores, advertindo (cartão amarelo) os jogadores que forem responsáveis por qualquer demora voluntária, por se tratar de comportamento considerado como incorrecto.

ARTIGO 44º

GRANDE PENALIDADE (PENALTY)

1

Sempre que o guarda-redes ou qualquer outro jogador, na defesa da sua baliza, cometer uma falta dentro da área de grande penalidade da sua equipa, esta será penalizada com um PENALTY.

REGRAS DO JOGO

2

Em qualquer circunstância – tempo normal de jogo, prolongamento ou desempate por marcação de grandes penalidades – o “penalty” será sempre marcado no local para o efeito assinalado, sobre a linha da área de grande penalidade da equipa infractora, sendo obrigatório que o jogador executante remate a bola directamente na direcção da baliza da equipa adversária (um só toque na bola), não podendo nunca o jogador executante levar a bola na direcção da baliza.

3

Quando for assinalado um “penalty” – ao mesmo tempo que a Mesa Oficial do jogo indicar o final do jogo ou o termo da primeira parte - os Árbitros terão de prolongar o tempo de jogo a fim de que o “penalty” seja executado, sendo observadas as seguintes condições:

3.1 Depois do jogador encarregado da marcação deste “penalty” rematar a bola directamente na direcção da baliza da equipa adversária, não são permitidas quaisquer recargas.

3.2 Se da execução da grande penalidade resultar um golo, os Árbitros têm de assegurar que o mesmo seja validado, ordenando a execução do correspondente golpe de saída, apitando logo de seguida para dar por terminado o jogo ou a primeira parte.

3.3 Se da execução da grande penalidade não resultar golo, os árbitros têm de apitar imediatamente, dando por terminado o jogo ou a primeira parte.

4

Durante a execução da mesma, nenhuma das equipas poderá efectuar qualquer substituição, devendo ainda os Árbitros garantir que – com excepção do jogador executante e do guarda-redes da equipa penalizada – todos os demais jogadores estejam colocados na meia pista da equipa que beneficia da falta, para além da linha divisória colocada no centro da pista.

5

Nenhum jogador - incluindo o guarda-redes da equipa penalizada – está autorizado a mover-se ou a patinar na direcção da bola, antes do Árbitro apitar para a execução de qualquer “penalty”:

REGRAS DO JOGO

- 5.1** Aquando da defesa de qualquer “penalty”, o guarda-redes da equipa penalizada terá de estar sempre colocado sobre a linha de baliza, apoiado nos seus patins e com o “stick” a tocar ambos os patins.
- 5.2** Depois do Àrbitro apitar para a execução de um “penalty”, a bola está activa e o jogo continua, podendo o guarda-redes da equipa penalizada movimentar-se mas sem poder sair da sua “área de protecção”.
- 5.3** No caso do guarda-redes da equipa penalizada se movimentar antes do apito do Àrbitro, ou se, após o apito, sair para além da sua “área de protecção”, os Àrbitros procederão da seguinte forma:
- a)** aquando da primeira infracção, advertência verbal ao guarda-redes da equipa penalizada e repetição do “penalty”;
 - b)** havendo reincidência da infracção, exibição de cartão amarelo ao guarda-redes da equipa penalizada – com suspensão ou expulsão deste se já tiver sido anteriormente punido disciplinarmente – e repetição do “penalty”.

ARTIGO 45º

GOLPES LIVRES E ACÇÃO DISCIPLINAR

1

Um golpe livre pode ser directo ou indirecto, em função da natureza e/ou da gravidade da falta.

2

Salvo indicação em contrário, efectuado pelos Àrbitros com uma sinalética apropriada, as faltas são punidas com um golpe livre indirecto.

2.1 Sempre que os Àrbitros decidam punir uma falta com a marcação de um golpe livre directo, será utilizada a sinalética indicada no Artigo 43º destas Regras.

2.2 Um golpe livre directo será assinalado para punir as faltas graves (jogo bruto, cargas violentas e perigosas, etc.), ou no seguimento da suspensão (cartão azul) ou da expulsão (cartão vermelho) dum jogador e que resulte directamente da falta por este cometida.

REGRAS DO JOGO

3

Se, no decorrer de um jogo, um jogador - *anteriormente já advertido (cartão amarelo)* - cometer uma infracção merecedora de nova advertência, os Árbitros devem proceder da seguinte forma:

- a)** Exibir novo cartão amarelo ao jogador infractor, logo seguida da exibição do cartão azul, ordenando a sua suspensão (por acumulação) por um período de 2 (dois) minutos.
- b)** No caso de o jogo ter sido interrompido para sancionamento da falta, será marcado um golpe livre indirecto, contra a equipa do jogador infractor.

4

Sempre que a gravidade da falta cometida sobre um adversário seja passível da suspensão do jogador infractor (independentemente de, anteriormente, já ter sido ou não exibido um cartão amarelo), os Árbitros devem proceder da seguinte forma:

- a)** Interromper o jogo, exibindo directamente o cartão azul ao jogador infractor e suspendendo o mesmo por um período de 3 (três), 4 (quatro) ou 5 (cinco) minutos;
- b)** Proceder ao recomeço do jogo com a marcação de um golpe livre directo, ou de uma grande penalidade, conforme a falta tenha sido praticada fora ou dentro da área de grande penalidade da equipa do jogador infractor.

ARTIGO 46º

INFRACÇÕES POR JOGO DURO E INCORRECTO

1

No jogo de hóquei em patins não é permitido o jogo duro e incorrecto, devendo ser punidas pelos Árbitros, toda e qualquer conduta irregular, sendo proibido designadamente:

- a)** entalar os adversários contra a armação da baliza ou contra as tabelas da pista;
- b)** carregar ou empurrar um adversário ou efectuar obstruções de forma intencional;
- c)** esgrimir ou golpear com o “stick” os jogadores adversários ou agarrá-los por uma parte do equipamento ou corpo;
- d)** as brigas, os socos, os pontapés ou qualquer outro tipo de agressões.

2

À excepção do guarda-redes, dentro da área de grande penalidade da sua equipa, nenhum outro jogador poderá agarrar-se à baliza, enquanto está a jogar a bola.

3

REGRAS DO JOGO

Golpear ou enganchar um jogador adversário com o “stick” constitui uma conduta particularmente violenta e perigosa, que os Árbitros devem punir com severidade, técnica e disciplinarmente, em conformidade com os seguintes critérios:

3.1 Golpear ou enganchar com o “stick” um jogador adversário constitui uma falta que deve ser punida com a expulsão do jogador infractor (cartão vermelho directo).

a) Porém, e se o golpe ou enganchamento tiver sido efectuado na zona das caneleiras do adversário e, aparentemente, de forma não intencional, tal facto pode ser considerado pelos Árbitros como atenuante do comportamento do jogador infractor.

b) Sempre que, no entendimento dos Árbitros, esta atenuante deva ser considerada, o jogador infractor será suspenso (cartão azul directo).

c) Em qualquer dos casos, os Árbitros interromperão o jogo de imediato e, depois da expulsão (ou suspensão) do jogador infractor, punirão a equipa deste com a marcação de uma grande penalidade ou de um golpe livre directo, consoante a falta tenha sido ou não cometida dentro da área de grande penalidade da equipa do infractor.

3.2 No entanto, sempre que - e apesar da falta - a equipa que a sofreu beneficiar duma situação de golo eminente, os Árbitros devem aplicar a “lei da vantagem” para não beneficiar o infractor, deixando terminar a jogada e só depois actuando da seguinte forma:

3.2.1 No caso do golo se concretizar, os Árbitros validá-lo-ão e – antes de ordenarem o recomeço do jogo com um golpe de saída – procedem à expulsão (ou suspensão) do jogador infractor;

3.2.2 No caso de o golo não se concretizar, os Árbitros têm de interromper o jogo e, depois da expulsão (ou suspensão) do jogador infractor, recomeçarão o jogo com um golpe duplo.

ARTIGO 47º

OBSTRUÇÃO INTENCIONAL DE ADVERSÁRIOS

1

A obstrução intencional de um adversário - *estorvando-o ou impedindo-o de jogar a bola* - está proibida em todos os casos.

1.1 Considera-se obstrução intencional:

a) A colocação deliberada na frente dum adversário, estorvando-lhe a acção;

REGRAS DO JOGO

- b) Cortar ou barrar o caminho a um adversário, ou comprimindo-o contra a tabela, por forma a impedi-lo de jogar a bola;
- c) Entrar ou colocar-se estaticamente na zona de protecção do guarda-redes adversário, sem ter a bola controlada
- d) Cortar ou barrar o caminho a um adversário, por forma a impedir a sua desmarcação (quando não leve a bola) ou a impedir que tome parte na jogada em curso;

2

Se houver contacto físico intencional com o adversário, o jogador infractor deve ser advertido (cartão amarelo), sendo a sua equipa punida da seguinte forma:

2.1 Com a marcação de um golpe livre indirecto, sempre que a obstrução intencional não tenha sido efectuada para impedir o isolamento do adversário ou outra situação de possível golo;

2.2 Com a marcação de uma grande penalidade ou de um golpe livre directo - *consoante a falta tenha sido ou não cometida dentro da área de grande penalidade da equipa do infractor* - se a obstrução intencional evitar o isolamento do adversário ou outra situação de possível golo.

ARTIGO 48º

ACÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS

1

O Árbitro tem o direito de exercer a conveniente acção disciplinar para punição dos jogadores, técnicos ou dirigentes, cuja conduta ou comportamento não seja correcta, tendo em atenção o disposto nas Regras do jogo.

a) O guarda-redes poderá ser punido como qualquer outro jogador, sendo, neste caso, substituído pelo guarda-redes suplente.

b) No caso de expulsões o Árbitro tem a obrigação de mencionar no boletim do jogo uma informação detalhada sobre os incidentes que tenham originado a sua decisão.

2

No exercício da acção disciplinar, os Árbitros utilizarão cartões com as dimensões de 12 x 9 (doze por nove) centímetros, um de cor amarela, um de cor azul e um de cor vermelha.

3

Durante os jogos os referidos cartões serão utilizados do seguinte modo:

3.1 O cartão amarelo será utilizado para advertir qualquer jogador em pista ou qualquer elemento que esteja autorizado a permanecer no banco de suplentes.

REGRAS DO JOGO

3.2 O **cartão azul** será utilizado para ordenar a suspensão de qualquer jogador em pista, por um período de 2 (dois), 3 (três), 4 (quatro) ou 5 (cinco) minutos.

3.2.1 A suspensão por um período de 2 (dois) minutos apenas será ordenada pelos Árbitros nas seguintes condições:

- a)** Se o jogador em pista for punido com uma advertência (cartão amarelo), depois de já ter sido punido anteriormente com outra advertência (cartão amarelo);
- b)** No caso das duas equipas incorrerem, pela segunda vez, na prática de anti-jogo, situação específica e em que o capitão de cada equipa será suspenso.
- c)** No caso de substituições irregulares, incluindo os casos de substituições efectuadas durante a execução dum livre directo ou duma grande penalidade, situação específica e em que serão suspensos quer os jogadores substitutos quer os jogadores que iam ser substituídos.
- d)** Para efeitos da suspensão por acumulação de cartões, não serão consideradas as advertências que forem efectuadas pelos Árbitros aos dois capitães por motivo de, das suas equipas incorrerem na prática de anti-jogo

3.3 O **cartão vermelho** será utilizado sempre que tenha de ser expulso qualquer jogador em pista ou qualquer elemento que esteja autorizado a permanecer do banco de suplentes.

I - A expulsão dum jogador em pista ou de qualquer elemento que esteja autorizado a permanecer do banco de suplentes poderá resultar da acumulação de cartões, em conformidade com as seguintes condições:

- a)** Se o jogador em pista for punido com uma advertência (cartão amarelo), depois de já ter sido punido anteriormente com uma suspensão do jogo (cartão azul);
- b)** Se o jogador em pista for punido com uma suspensão do jogo (cartão azul), depois de já ter sido punido anteriormente com outra suspensão (cartão azul);
- c)** Se um jogador no banco de suplentes for punido com uma advertência (cartão amarelo), depois de já ter sido punido anteriormente com uma advertência (cartão amarelo) e/ou com uma suspensão do jogo (cartão azul);
- d)** Se um elemento do banco de suplentes (não jogador) for punido com uma advertência (cartão amarelo), depois de já ter sido punido anteriormente com uma advertência (cartão amarelo).

REGRAS DO JOGO

II - Para efeitos da expulsão por acumulação de cartões, não serão consideradas, quer as advertências quer as suspensões por 2 (dois) minutos que tenham sido efectuadas pelos Árbitros aos capitães de equipa por motivo da reincidência das equipas na prática de anti-jogo.

4

Qualquer jogador que seja suspenso (cartão azul) ou expulso (cartão vermelho) poderá ser substituído por um jogador suplente.

ARTIGO 49º GRAVIDADE DAS FALTAS

Uma falta será considerada tanto mais grave, quanto mais tiver contribuído para impedir a marcação de um possível golo.

ARTIGO 50º RESTRICÇÕES À INTERVENÇÃO DOS JOGADORES

1

Nenhum jogador poderá jogar a bola ou tomar parte activa no jogo se se verificar qualquer das seguintes situações:

- 1.1** As rodas dos patins estiverem bloqueadas;
- 1.2** Um dos seus patins se avariar ou ficar separado da bota;
- 1.3** Não tiver o “stick” numa das mãos;
- 1.4** Tiver, para além dos patins, qualquer outra parte do seu corpo em contacto com a pista, excepção feita ao guarda-redes, quando na sua área de grande penalidade;
- 1.5** Estiver apoiado ou agarrado às balizas, excepção feita ao guarda-redes, quando na sua área de grande penalidade;
- 1.6** Estiver parado com a bola atrás da baliza , usando esta como um obstáculo.

2

Os Árbitros obrigarão a sair da pista qualquer jogador que tenha o seu equipamento em más condições.

REGRAS DO JOGO

2.1 No entanto, os Árbitros só devem interromper o jogo se os jogadores, em tais condições, tiverem qualquer intervenção activa no jogo, que será considerada com infracção desta Regra.

2.2 Se a regra for infringida e assinalada a falta, o jogo recomeçará da seguinte forma:

a) com a marcação de um golpe livre indirecto, se a infracção não tiver sido efectuada para impedir o isolamento do adversário ou outra situação de possível golo;

b) com a marcação de uma grande penalidade ou de um golpe livre directo - *consoante a falta tenha sido ou não cometida dentro da área de grande penalidade da equipa do infractor* - se a infracção efectuada tiver evitado o isolamento do adversário ou outra situação de possível golo.

ARTIGO 51º **JOGANDO A BOLA**

1

A bola só pode ser jogada com o stick, embora - *e desde que não seja evitado um possível golo* - possa ser parada com o patim ou com qualquer parte do corpo, mas nunca com a mão.

2

Parar a bola com a mão ou pontapeá-la intencionalmente constitui uma infracção às Regras do Jogo, que os Árbitros terão de punir da seguinte forma:

2.1 **Se a falta for cometida na área de grande penalidade** da equipa do jogador infractor, será marcada uma grande penalidade.

2.2 **Se a falta for cometida em qualquer outra zona da pista**, a equipa do jogador infractor será punida da seguinte forma:

2.2.1 Um golpe livre directo, se a falta cortar o desenvolvimento duma jogada em que a equipa do jogador infractor poderia sofrer um golo;

2.2.2 Um golpe livre indirecto, nas demais situações de jogo e desde que não haja lugar à aplicação pelos Árbitros da “lei da vantagem”.

3

Sempre que um golo possa ter sido evitado pelo facto de, na sua área de grande penalidade, um jogador ter pontapeado a bola ou ter parado a bola com a mão, com o patim, ou com qualquer parte do seu corpo, a equipa do infractor será punida com uma grande penalidade.

REGRAS DO JOGO

ARTIGO 52º USO DO “STICK”

1

Um jogador enquanto de posse da bola, ou durante qualquer fase do jogo em que tome parte, não poderá levantar nenhuma parte do stick acima do nível do seu próprio ombro.

2

No entanto, esta restrição não se aplica quando um jogador “remata ao golo”, desde que o levantamento do stick não ponha em perigo a integridade física de quaisquer dos jogadores em pista, sejam adversários ou colegas de equipa.

ARTIGO 53º POSIÇÃO DO “STICK” PARA JOGAR A BOLA

1

A bola só pode ser movimentada ou rematada com as partes planas do “stick”, sendo proibido “cortar” a bola, ou seja, a bola não pode nunca ser movimentada ou rematada com a borda aguda do “stick”.

2

Jogar a bola com o “stick” de forma irregular será considerado como conduta perigosa, que os Árbitros sancionarão com um golpe livre indirecto ou um “penalty”, quando esta seja cometida dentro da área de grande penalidade da equipa do jogador infractor,

ARTIGO 54º BOLA “FORA DE JOGO”

1

No caso da bola ficar presa entre as caneleiras do guarda-redes ou em qualquer parte exterior da armação da baliza, será considerada fora de jogo

2

Nesta situação, os Árbitros interromperão o jogo, que depois recomeçará com um golpe-duplo, que será marcado num dos cantos da área da grande penalidade, mais especificamente no canto que estiver mais próximo do local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

REGRAS DO JOGO

ARTIGO 55° LEVANTAMENTO DA BOLA

1

Durante o jogo, a bola não poderá ser levantada a mais de 1,5 (um vírgula cinco) metros de altura, excepção feita ao guarda-redes quando na sua área de grande penalidade.

2

Porém, não será considerada como infracção qualquer situação em que a bola suba (para além da altura regulamentar) devido a um ressalto, incluindo os ressaltos na baliza ou nas tabelas e desde que a bola não saia para fora da pista.

ARTIGO 56° BOLA FORA DA PISTA

1

Quando a bola sair fora da pista, quer por ter sido intencionalmente atirada por um jogador quer por, não havendo intenção, a bola ter tocado nele, o jogo recomeçará com a marcação de um livre indirecto (ver ponto 3. do Artigo 37° das Regras) contra a equipa do jogador infractor

2

Quando a bola sair da pista, quer por efeito dum ricochete entre dois sticks, quer por efeito duma situação envolvendo dois ou mais jogadores, tendo os Árbitros dúvidas sobre qual o jogador infractor, o jogo recomeçará com a marcação de um golpe-duplo.

ARTIGO 57° DESLOCAÇÃO DA BALIZA

1

Sempre que, por qualquer motivo, a baliza seja deslocada do seu lugar, o jogo será imediatamente interrompido pelos Árbitros.

2

REGRAS DO JOGO

Nesta situação, a acção complementar dos Árbitros deve ter em conta as seguintes situações:

2.1 Se o deslocamento da baliza ocorreu por acção voluntária e intencional dum jogador da equipa defensora, o jogo recomeçará sempre com uma grande penalidade contra a equipa do infractor.

2.2 Se o deslocamento da baliza ocorreu por acção voluntária e intencional dum jogador da equipa atacante, o jogo recomeçará com um golpe livre directo contra a equipa do infractor.

2.3 Se o deslocamento da baliza ocorreu por acção involuntária e não intencional dum jogador de qualquer das equipas, o jogo recomeçará com um golpe duplo, que será marcado num dos cantos da área da grande penalidade, mais especificamente, o canto mais próximo do local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

3

Sempre que a baliza tenha sido deslocada de forma voluntária e intencional, os Árbitros terão de, complementarmente, exercer a competente acção disciplinar sobre o jogador infractor –seja ele atacante ou defensor e independentemente de impedir ou não a marcação de um possível golo – o qual terá de ser suspenso (cartão azul directo).

ARTIGO 58º

ANTI-JOGO E LINHAS DE ANTI-JOGO

1

Sempre que ambas as equipas se entregam a um jogo passivo, sem ter por finalidade a obtenção de golos, considera-se que há uma pré-disposição para a prática de anti-jogo, devendo os Árbitros actuar do seguinte modo:

1.1 Interrompem o jogo de imediato, advertindo (cartão amarelo) os dois capitães de equipa (ou os seus substitutos em pista) e referindo que as respectivas equipas devem retomar o espírito da competição, jogando correctamente.

O jogo recomeçará com a marcação de um golpe-duplo, no local onde a bola se encontrava.

1.2 Se, porém, as duas equipas não acatarem estas recomendações e reincidirem no anti-jogo, os Árbitros devem interromper novamente o jogo e suspender (cartão azul) cada um dos capitães de equipa por um período de 2 (dois) minutos.

REGRAS DO JOGO

O jogo recomeçará com a marcação de um golpe-duplo, no local onde a bola se encontrava.

1.3 Se, apesar disso, as duas equipas persistirem no anti-jogo - *tenham ou não regressado à pista os dois capitães de equipa (depois de cumprida a suspensão que sofreram)* - os Árbitros darão o jogo por terminado.

2

Sempre que houver qualquer infracção da presente Regra, os Árbitros terão fazer relatório específico e detalhado sobre os factos ocorridos, explicando as causas das suas decisões.

3

Sempre que, no decorrer dum jogo e na opinião do Comité Técnico da entidade organizadora, se verifique uma situação notória de anti-jogo, sem que os Árbitros tomem qualquer atitude, o referido Comité Técnico terá o direito de intervir, aproveitando a primeira interrupção de jogo para chamar os Árbitros à sua presença e determinar a sua actuação em conformidade com o disposto nesta Regra.

4

Qualquer acção disciplinar (cartão amarelo e, eventualmente, cartão azul) que, ao abrigo desta Regra, for exercida sobre cada um dos capitães de equipa, não será considerada, para efeitos de acumulação de cartões, tanto no que respeita à acção disciplinar que possa ter sido exercida anteriormente como no que respeita a qualquer acção disciplinar que possa vir a ser exercida posteriormente.

5

LINHAS DE ANTI-JOGO

5.1 Duas linhas marcadas à distância de 22 (vinte e dois) metros relativamente a cada uma das tabelas de fundo, são designadas como “linhas de anti-jogo”, as quais delimitam, para cada equipa:

- a) **a zona de ataque**, que está compreendida entre a “linha de anti-jogo” marcada na sua meia pista e a tabela de fundo situada na meia pista da equipa contrária; e
- b) **a zona de anti-jogo**, que está compreendida entre a “linha de anti-jogo” marcada na sua meia pista e a tabela de fundo situada na sua meia pista.

5.2 Assim sendo, a zona de ataque duma equipa, qualquer que seja o tamanho da pista, terá sempre o comprimento de 22 (vinte e dois) metros,

REGRAS DO JOGO

embora a sua zona de anti-jogo possa variar, de acordo com a dimensão da pista.

6

Nenhuma equipa poderá reter ou manter a bola, na sua zona de anti-jogo, por mais de 10 (dez) segundos, mesmo que um ou mais jogadores da equipa contrária estejam naquela zona.

6.1 A contagem do tempo será feita pelo Árbitro mentalmente, começando no momento em que uma equipa fique com a posse da bola na sua zona de anti-jogo.

6.2 A violação desta regra será castigada com um golpe livre indirecto, marcado no canto superior da área de grande penalidade da equipa do jogador infractor.

7

Nenhum jogador poderá, em qualquer circunstância, atirar a bola para a sua zona de anti-jogo.

7.1 A violação desta regra será sempre punida (se não fôr aplicada a Lei da Vantagem) com um golpe livre indirecto, marcado sobre a linha de anti-jogo no local por onde a bola a tenha ultrapassado.

ARTIGO 59º

ACÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO

1

Tal como os demais jogadores, o guarda-redes deve apoiar-se nos seus patins, embora beneficie de direitos especiais, quando na defesa da sua baliza, designadamente:

1.1 O guarda redes apenas pode beneficiar dos direitos especiais que lhe são concedidos, enquanto permanecer dentro da sua área de grande penalidade.

1.2 Sempre que se encontre fora da sua área de grande penalidade, o guarda-redes é considerado como um jogador normal, pelo que, no caso de cometer qualquer infracção às Regras do jogo, estará sujeito às mesmas penalizações que os demais jogadores.

1.3 Na tentativa de defender um remate ou de evitar que a sua equipa sofra um golo, o guarda-redes pode ajoelhar-se, sentar-se, deitar-se ou

REGRAS DO JOGO

rastejar, podendo deter a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo que em contacto temporário com a pista.

1.4 Depois do guarda-redes efectuar a defesa da sua baliza, deve levantar-se e colocar-se sobre os seus patins.

2

Não é permitido ao guarda-redes agarrar ou prender a bola com a mão, nem tão pouco actuar intencionalmente por forma a que a bola deixe de estar jogável (deitar-se em cima da bola ou prendê-la entre as suas pernas).

3

Quando o guarda-redes cometer qualquer infracção a esta regra, os Árbitros devem interromper o jogo e punir a equipa do guarda-redes infractor com a marcação de uma grande penalidade.

CAPÍTULO VII

ARBITRAGEM DO JOGO

ARTIGO 60º

ÁRBITROS

1

Nas competições internacionais de selecções, o jogo será dirigido 2 (dois) Árbitros oficiais.

2

Nas restantes competições, o jogo será dirigido por 1 (um) ou 2 (dois) Árbitros oficiais, conforme esteja determinado pelo Regulamento da respectiva entidade organizadora.

ARTIGO 61º

FUNÇÕES DOS ÁRBITROS

1

REGRAS DO JOGO

Os Árbitros são os juizes absolutos na pista, e as suas decisões, no que diz respeito ao jogo, não têm apelo, que terão de ser sempre pautadas pela imparcialidade e pelo respeito das Regras e demais Regulamentos em vigor, tanto a nível nacional como internacional.

1.1 Os Árbitros apitarão o começo e o final de cada meio tempo, servindo o sinal da mesa Oficial do Jogo, apenas de informação.

1.2 Os Árbitros terão de resolver todos os casos de jogo em conformidade com estas Regras, avaliando e julgando todas as reclamações que possam ocorrer e tomando as acções que repute de necessárias.

1.3 Aos Árbitros compete igualmente confirmar se estão reunidas as condições para que qualquer jogo se efectue, verificando as condições da pista e demais requisitos, incluindo o equipamento dos jogadores, fazendo respeitar as Regras do Jogo e zelando pelo seu cumprimento por parte dos diferentes intervenientes.

2

Nos incidentes ou casos omissos nestas regras, os Árbitros decidirão segundo a sua consciência.

3

Os Árbitros poderão castigar qualquer jogador durante o jogo, no intervalo, e em casos graves, mesmo depois do jogo, arbitrando com a severidade necessária para conseguir um jogo correcto, e isento de brutalidade.

4

Os Árbitros movimentar-se-ão na pista por forma a poderem seguir o jogo de perto, munidos de um apito de modelo oficialmente aprovado pela sua Federação ou pela Comissão Internacional de Árbitros (CIA).

ARTIGO 62º

NOMEAÇÃO E EQUIPAMENTO DOS ÁRBITROS

1

Salvo acordo especial, os Árbitros serão nomeados pelo organismo responsável de cada Federação, ou pelas entidades que dirigem a arbitragem a nível Continental e Mundial.

2

O equipamento dos Árbitros será, todo ele, de cor branca e constituído por camisa ou camiseta, calças e sapatilhas.

REGRAS DO JOGO

2.1 No entanto, se uma das equipas usar uma camisola de cor branca, os Árbitros terão de usar uma camisa ou camiseta de cor preta, sendo proibido o uso de “pullover” de cor preta sobre uma camisa ou camiseta de cor branca.

ARTIGO 63º ***INTERRUPÇÕES DO JOGO***

1

Os Árbitros têm o direito de interromper o jogo sempre que o julguem necessário.

2

Sempre que houver uma interrupção de jogo, os cronómetros serão parados e só serão postos de novo em movimento aquando do recomeço do jogo.

ARTIGO 64º ***CONFUSÃO PROLONGADA JUNTO ÀS BALIZAS***

No caso de confusão prolongada na frente de uma das balizas, no decurso da qual seja difícil observar o jogo conscienciosamente, os Árbitros apitarão para interromper o jogo, o qual será recomeçado com um golpe duplo num dos cantos da “área de grande penalidade” .

ARTIGO 65º ***LESÕES DE JOGADORES EM PISTA***

1

Quando um jogador se lesione, os Árbitros não devem interromper o jogo até ao final da jogada em curso, a menos que, de forma visível, a lesão possa revestir aspectos graves, carecendo de assistência imediata.

2

Os Árbitros devem providenciar para que qualquer jogador lesionado seja, com a brevidade possível, retirado da pista.

REGRAS DO JOGO

3

Se o jogo tiver sido interrompido pelos Árbitros para que um jogador lesionado possa ser assistido, o seu recomeço far-se-á com a marcação de um golpe-duplo.

ARTIGO 66º **DELEGADOS TÉCNICOS**

1

A Comissão Internacional de Árbitros (CIA), visando melhorar o nível técnico dos Árbitros, poderá designar Delegados Técnicos para o controlo e avaliação da actuação dos Árbitros Internacionais, de modo a verificar o seu nível qualitativo e procurar que as Regras sejam uniformemente interpretadas e aplicadas.

2

Compete ao Presidente da Comissão Internacional de Árbitros (CIA) a designação dos Delegados Técnicos, os quais poderão ser seleccionados quer de entre os antigos Árbitros internacionais de reconhecida experiência quer, e prioritariamente, de entre os membros da Comissão Internacional de Árbitros (CIA) e do Comité Internacional de Rink-Hockey (CIRH) .

ARTIGO 67º **LOCAL OFICIAL PARA CRONOMETRISTAS E** **AUTORIDADES**

1

Será reservado um local para a Mesa Oficial do Jogo, a qual para jogos internacionais terá a seguinte composição:

- a)** 2 membros do Comité Organizador (CIRH / CERH)
- b)** 2 elementos responsáveis pela cronometragem do jogo
- c)** 1 membro da Comissão organizadora

2

REGRAS DO JOGO

Para o efeito, deve ser reservado um local na parte de fora da pista, o mais próximo desta e em posição central para permitir a melhor visibilidade possível, com as comodidades necessárias e totalmente isolado do público.

3

Junto da Mesa Oficial do Jogo e nas duas áreas laterais da mesma devem estar duas cadeiras, destinadas aos jogadores punidos com suspensões temporais.

ARTIGO 68º BANCO DOS SUPLENTES

1

Na parte de fora da pista e junto à vedação, terão de ser colocados 2 (dois) bancos de suplentes, os quais serão reservados para que cada equipa possa instalar os seus representantes autorizados, num máximo de 12 (doze) elementos, designadamente:

1.1 5 (cinco) jogadores suplentes, incluindo um guarda-redes.

1.2 7 (sete) outros elementos, devidamente identificados e inscritos no Boletim de jogo, desempenhando as seguintes funções:

- a)** 2 (dois) Delegados da Equipa
- b)** 1 (um) Treinador
- c)** 1 (um) Preparador Físico
- d)** 1 (um) Médico
- e)** 1 (um) Massagista
- f)** 1 (um) Mecânico

1.3 Sómente um dos Delegados da equipa e um Técnico poderão permanecer de pé junto à tabela.

1.4 Os restantes elementos de cada equipa mencionados, que se encontrem na área reservada de cada equipa, devem estar de pé atrás do banco dos suplentes ou sentados.

2

Cada equipa deverá ocupar sempre o banco de suplentes colocado diante da sua meia pista, pelo que, no final do primeiro tempo do jogo, trocarão de lugar.

REGRAS DO JOGO

ARTIGO 69º

FUNÇÕES DOS CRONOMETRISTAS DO JOGO

1

Os cronometristas em número de 1 (um) ou 2 (dois), colocar-se-ão numa mesa chamada Oficial, a qual será colocada próxima do lugar reservado aos Membros Internacionais e da Comissão Organizadora.

2

Cada um estará munido de um cronómetro, e salvo acordo especial, farão parte da entidade organizadora.

3

Para as provas oficiais reconhecidas pela Federação Internacional de Roller Skating (FIRS), é recomendado aos organizadores a utilização de um relógio luminoso em ligação directa com a cronometragem.

3.1 A cada paragem do cronómetro, o relógio parará ou a luz muda de cor.

3.2 Também poderão utilizar-se cronómetros especiais fornecidos por casas especializadas durante a realização dos grandes campeonatos.

4

Estes cronómetros permitem que o público, jogadores e técnicos se apercebam de todas as paragens de jogo, que não contam para o tempo efectivo do jogo.

ARTIGO 70º

DELEGADOS DAS EQUIPAS NA CRONOMETRAGEM DO JOGO

1

Cada equipa que se encontre em pista poderá designar um dos seus delegados para junto dos cronometristas.

2

Não serão permitidas reclamações sobre o tempo do jogo, por uma das equipas que não queira usar desta prerrogativa que a regra lhe concede.

3

Somente o Delegado de cada equipa poderá dirigir-se ao Árbitro ou aos membros presentes na Mesa Oficial do Jogo, mas sempre em termos correctos.

REGRAS DO JOGO

3.1 Somente o Delegado de cada equipa poderá solicitar à Mesa Oficial do Jogo o “Time Out”.

ARTIGO 71º ***CRONOMETRAGEM DO JOGO***

1

Os cronometristas começarão a contar o tempo ao primeiro apito dos Árbitros iniciando o jogo, e indicarão o final de cada meio tempo.

1.1 Em todas as situações, o jogo começa e acaba ao apito dos Árbitros, sendo o sinal sonoro dos cronometristas meramente indicativo.

2

Estarão encarregados igualmente de cronometrar as penalizações impostas aos jogadores suspensos pelos Árbitros, e os descontos de tempo pedidos pelas equipas.

3

A duração da suspensão será comunicada pelos Árbitros, tempo que começará a ser contado a partir do momento que o jogo recomece.

4

Os cronometristas não permitirão a reentrada do(s) jogador(es) até que se complete a sua penalização.

ARTIGO 72º ***CUMPRIMENTO DE SUSPENSÕES***

1

Se um jogador não tiver cumprido a sua suspensão até ao fim do primeiro tempo, continuará suspenso após o início do segundo tempo, até que ela termine.

2

As suspensões terminarão no jogo em que foram aplicadas, não podendo ser transferidas para o jogo seguinte.

ARTIGO 73º ***PREENCHIMENTO E ASSINATURA DOS BOLETINS DE JOGO***

REGRAS DO JOGO

1

A entidade organizadora, deverá designar um membro encarregado de preencher o boletim de jogo, o qual depois de assinado pelos cronometristas, pelos Capitães das equipas e pelo Árbitro, será entregue ao delegado responsável.

2

Os Boletins de jogo são os de Modelo Oficial e distribuídos pela entidade Organizadora .

Na ausência do delegado responsável, o boletim de jogo será guardado pelo Árbitro ou por um dos cronometristas.

CAPÍTULO VIII

PROTESTOS E CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

ARTIGO 74º

PROTESTOS DO JOGO

1

Para que um protesto por alegado “erro técnico da arbitragem” possa ser considerado válido, terá de ser notificado dentro da pista - *pelo capitão da equipa que o formule* - aos Árbitros do jogo, que de imediato, darão conhecimento do facto ao capitão da outra equipa.

1.1 Os capitães de equipa terão que, obrigatoriamente, assinar o Boletim de Jogo no local destinado a “Declaração de Protesto” na primeira paragem do jogo imediatamente após a formulação do mesmo.

2

Para que um protesto com fundamento “administrativo” (mau estado dos equipamentos do jogo, da pista, de licenças, etc.) possa ser considerado válido, terá de ser notificado antes do começo do jogo - *pelo capitão ou pelo Delegado da equipa que o formule* - aos Árbitros, que de imediato darão conhecimento ao capitão da outra equipa de que o jogo se efectuará “sob protesto”.

3

REGRAS DO JOGO

Os protestos deverão posteriormente ser confirmados junto da entidade organizadora, por carta oficial, acompanhada da taxa correspondente, no prazo e nos termos dos regulamentos em vigor.

ARTIGO 75º CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

1

Para as provas que se disputem por pontos estes serão distribuídos do seguinte modo:

VITÓRIA	3 (três) pontos
EMPATE	1 (um) ponto
DERROTA	0 (zero) pontos
FALTA DE COMPARÊNCIA	0 (zero) pontos

2

Se no final do torneio duas ou mais equipas obtêm o mesmo número de pontos, a classificação final será apurada conforme o artigo 14º do Regulamento Oficial de Provas e Competições da FPP.

ANEXOS À REGRAS DE JOGO

(ver páginas seguintes)

- | | |
|-------------------------|--|
| <u>ANEXO 1</u> | - Diagrama e Marcações da Pista de Jogo |
| <u>ANEXO 1/A</u> | - Marcações de meia pista de jogo |
| <u>ANEXO 2</u> | - Balizas de Hóquei em Patins |
| <u>ANEXO 2/A</u> | - Vista lateral da baliza e estrutura da base |
| <u>ANEXO 2/B</u> | - Estrutura interior da baliza |
| <u>ANEXO 3</u> | - “Stick” e Bola de Jogo |
| <u>ANEXO 4</u> | - Área fora da pista de jogo para membros oficiais e equipas |
| <u>ANEXO 5</u> | - Luvas e Caneleiras dos Guarda-Redes |

Estas Regras de Jogo de Hóquei em Patins foram revistas e aprovadas durante a Assembleia Geral Extraordinária do Comité Internacional de Rink-Hockey (CIRH), realizada no Brasil, cidade do Recife, em 27 de Setembro de 1995, sendo revogada toda a matéria anteriormente publicada.

Foram revistas em Vera Cruz no México em 01.01.1996 em Macau na China em 10.09.1998 e em Reus na Espanha em 09 de Setembro de 1999.

REGRAS DO JOGO

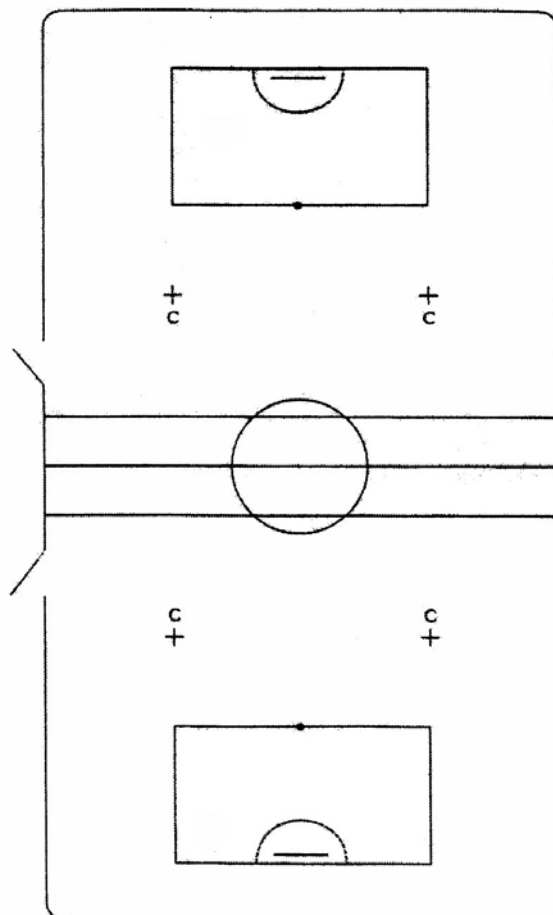
REGRAS DO JOGO

ANNEX 1

DIAGRAM AND DEMARCATIONS ON THE RINK

ANEXO 1

DIAGRAMA Y MARCACIONES EN LA PISTA DE JUEGO



Rink dimension:

Minimum – 34 x 17 mt

Maximum – 44 x 22 mt

Standard – 40 x 20 mt

Dimensiones de la pista:

Minima – 34 x 17 mts

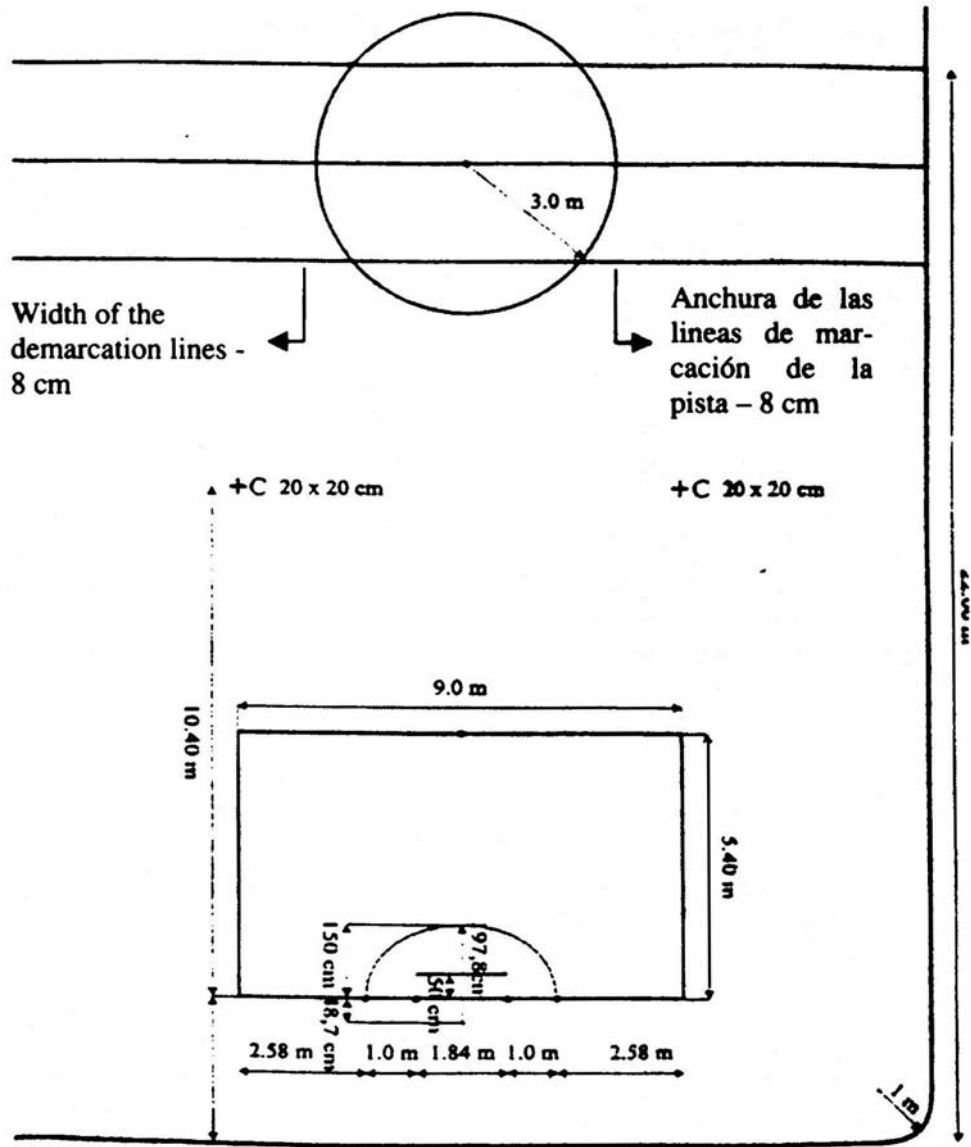
Maxima – 44 x 22 mts

Estandar – 40 x 20 mts

REGRAS DO JOGO

ANNEX 1 / A

ANEXO 1 / A



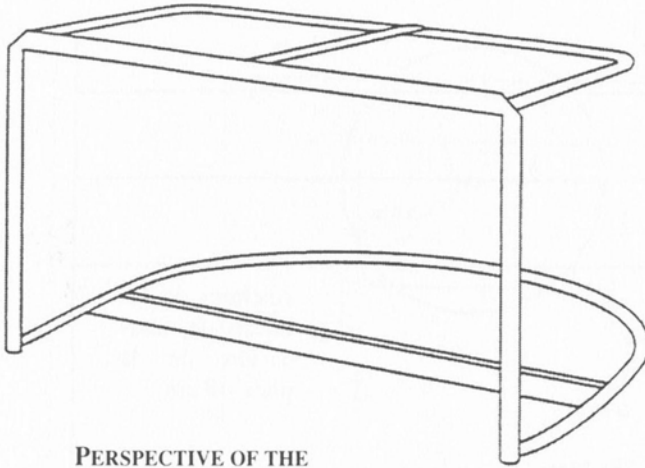
Variable distance
(2,70 mt to 3,30 mt)
In this exemple - 3 mt

Distancia variable
(2,70 mt a 3,30 mt)
en este ejemplo - 3 mt

REGRAS DO JOGO

ANNEX 2

DRAWING OF THE GOAL-CAGE

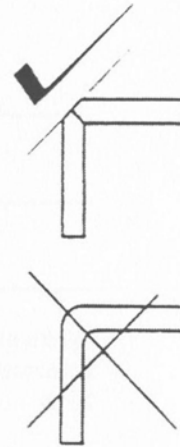


PERSPECTIVE OF THE GOALCAGE

The poles and bars are circular and painted in fluorescent orange with the rest of the structure painted in white.

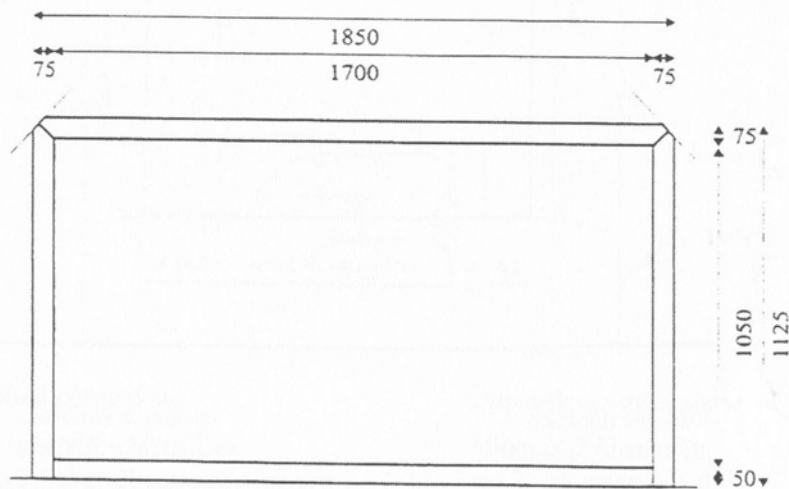
ANEXO 2

DIBUJO DE LA PORTERÍA



PERSPECTIVA DE LA PORTERÍA

Los postes y las barras son circulares siendo pintadas de color naranja fluorescente con la restante estructura de la portería pintada de color blanco.



FRONTAL VIEW

Made of galvanised iron, hollow, standard with 9 inches.

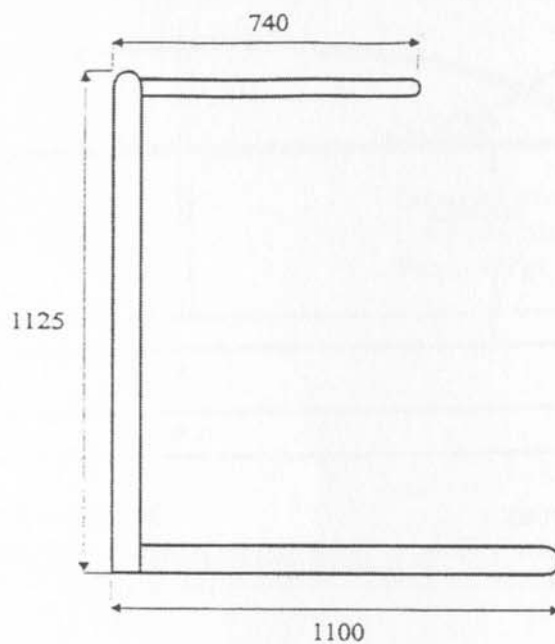
ALZADO FRONTAL

Hecho en hierro galvanizado, hueco, estándar, con 3 pulg.

REGRAS DO JOGO

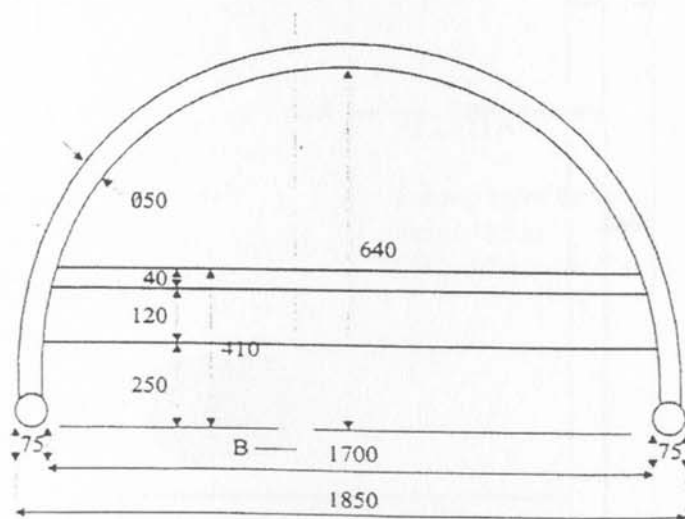
ANNEX 2 / A

ANEXO 2 / A



Side view

ALZADO LATERAL



INFERIOR VIEW (structure of the base)

Made of iron tube, galvanised hollow standard with 2 inches.

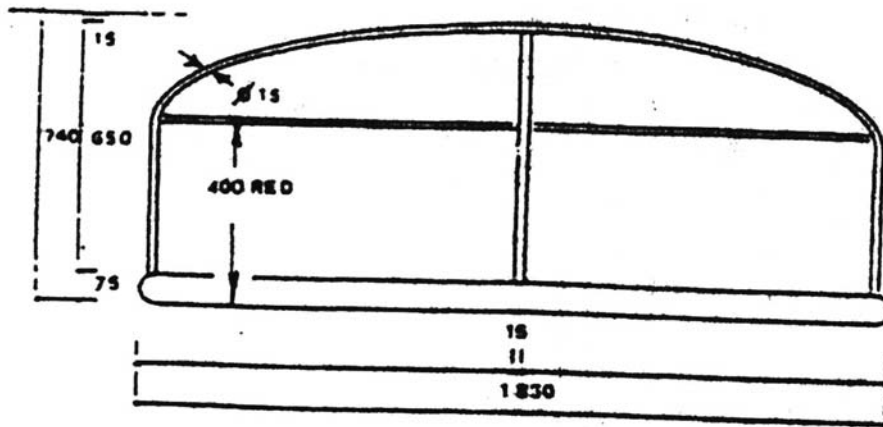
PLANTA INFERIOR (estructura de la base)

En tubo de hierro galvanizado hueco, estándar, con 2 pulg.

REGRAS DO JOGO

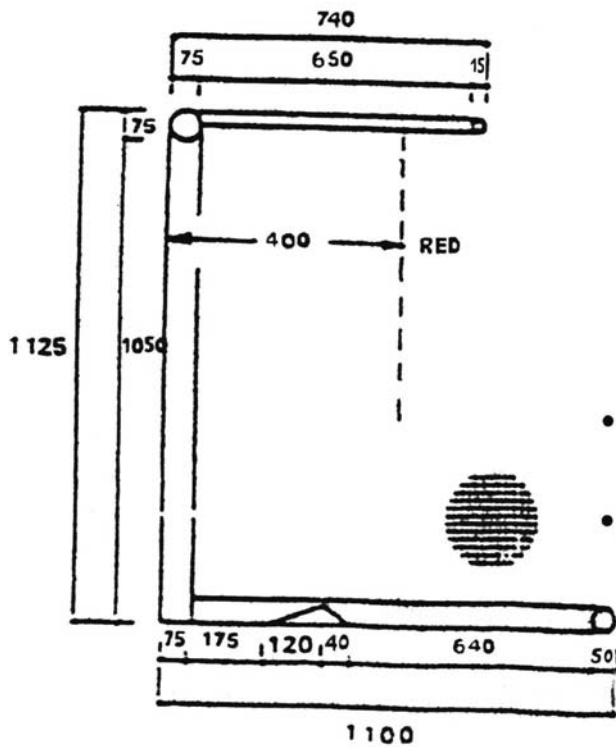
ANNEX 2 / B

ANEXO 2 / B



UPPER STRUCTURE
Solid iron bar with 15 mm diameter

PLANTA - ESTRUCTURA SUPERIOR
Barra de hierro macizo con 115 mm diámetro



- Weakening net of cotton or nylon of 25 x 25 mm
- Red de amortiguamiento algodón o nylon de 25 x 25

REGRAS DO JOGO

ANNEX 3

STICK AND BALL OF THE GAME

STICK

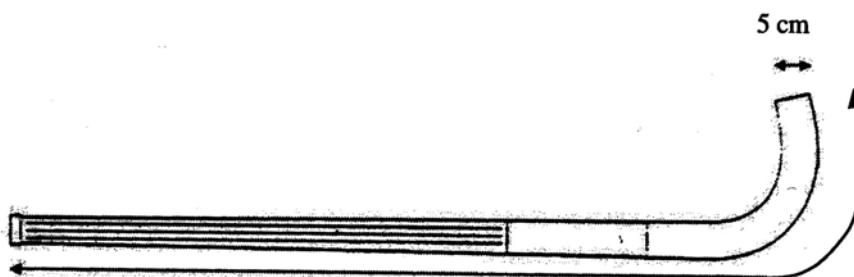
Máximum lenght: 115 cm
Minimum lenght: 90 cm
Weight: 500 gr

ANEXO 3

“STICK” Y PELOTA DE JUEGO

STICK

Longitud máxima: 115 cm
Longitud mínima: 90 cm
Peso: 500 gr



Longitud máxima: 115 cm
Longitud mínima: 90 cm

BALL

Ball: unique colour
Weight: 155 gr
Perimeter: 23 cm

PELOTA

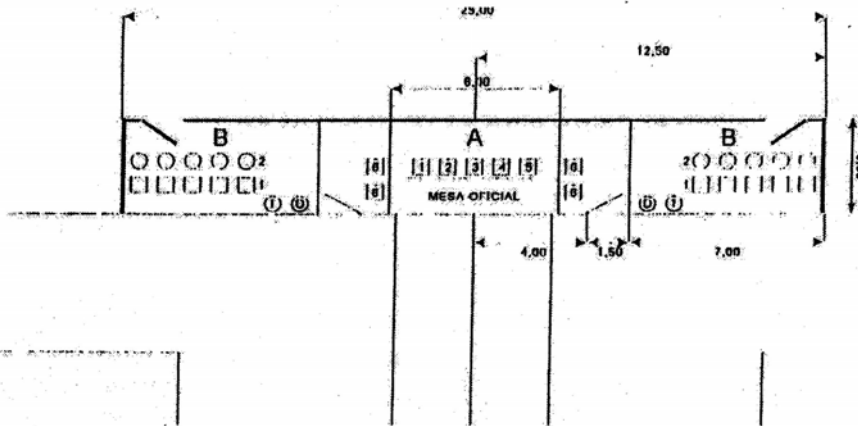
Pelota: color único
Peso: 155 gr
Circunferencia: 23 cm



REGRAS DO JOGO

ANNEX 4

AREA OUTSIDE THE RINK FOR OFFICIAL MEMBERS AND TEAMS



- A OFFICIAL AREA
- A1 CIA MEMBER
- A2 CIRH MEMBER
- A3 CRONOMETRIST
- A4 CIRH MEMBER
- A5 MEMBER ORG. COMMITTEE

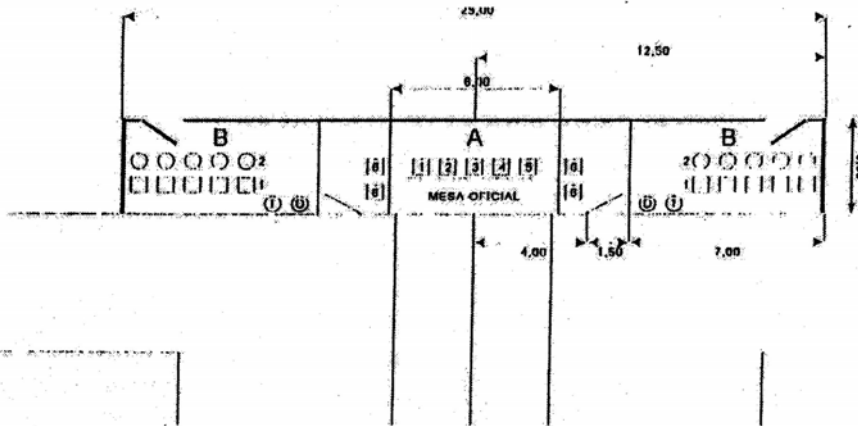
- A6 SUSPENDED PLAYERS
- B TEAM AREA
- B1 RESERVE PLAYERS
- B2 TECHNICAL ASSISTANTS
DOCTOR
- BD TEAM DELEGATE
- HEAD COACH
- SEATS

- AREA FOR :
- Delegate
- Technical staff
- Assistants
- Doctor
- Physiotherapist

The area for the official members and the teams must be enclosed with a metal or wooden fence with the same height as the barrier of the rink and with two access doors.

ANEXO 4

ÁREA FUERA DE LA PISTA PARA MIEMBROS OFICIALES Y EQUIPOS



- A ÁREA OFICIAL
- A1 MIEMBRO CIA
- A2 MIEMBRO CIRH
- A3 CRONOMETRISTA
- A4 MIEMBRO CIRH
- A5 MIEMBRO DEL COMITÉ
ORGANIZACIÓN
- A6 JUGADORES SUSPENSOS
- B ÁREA DEL EQUIPO
- B1 JUGADORES SUPLENTE
- B2 ASISTENTES TÉCNICOS MÉDICO
- BD DELEGADO DEL EQUIPO

- BT ENTRENADOR PRINCIPAL
- ASIENTOS

- ÁREA PARA:
- Delegados
- Personal técnico
- Asistentes
- Médico
- Fisioterapeuta

El área para los miembros oficiales y los equipos deberá ser demarcada por una barrera metálica o de madera con la misma altura de la barrera de la pista y con dos puertas de acceso.

REGRAS DO JOGO

