

REGULAMENTO GERAL DO HÓQUEI EM LINHA

REGRAS DO JOGO

CAPÍTULO I

ARTIGO 1º RECINTO DE JOGO

a – O piso adequado à prática do Hóquei em Linha pode ser em madeira, cimento, asfalto, sport court ou outro material que permita o melhor deslize do disco e a maior velocidade dos patins.

b – O recinto será marcado segundo o diagrama em anexo às presentes regras. Pode ser coberto ou ao ar livre.

c – As dimensões do recinto podem variar entre 20 e 30 metros de largura e 40 e 60 metros de comprimento, devendo sempre ser observada a proporção 1:2.

NOTA: Para o Campeonato Mundial, Europeu ou Torneios Internacionais as medidas do recinto devem encontrar-se dentro dos valores máximo e mínimo, mas nunca inferiores a 50 X 25mts. A proporção 2 X 1 não pode ser alterada). Os cantos deverão ser arredondados para facilitar o movimento constante do Disco.

Medidas máximas 60 X 40mts

d – Os cantos do recinto serão semicirculares, assim como a distância entre as tabelas e a pista não deve ser superior à altura do disco, a fim de facilitar a manutenção do disco em jogo.

e – Os jogos podem-se realizar em recintos do Hóquei em Patins, sendo os Pontos de Frente a Frente os cantos superiores das áreas de jogo.

ARTIGO 2º **A BALIZA**

a – A baliza consiste numa armação rectangular em tubo de ferro, com uma altura interior de 105cm e uma largura interior de 107cm, em conformidade com o diagrama.

- 1) A armação deve ser feita de tubos de ferro ou aço galvanizado com um diâmetro de 7,6cm. A parte superior, os postes e o fundo da baliza devem ser cobertos com uma rede de fio muito resistente, capaz de resistir aos mais violentos remates.
- 2) Na parte superior e interior da baliza será suspensa uma rede a uma profundidade de 45cm medida desde a barra transversal superior da baliza. Esta rede, mais fina do que a rede exterior e com uma largura máxima de 180cm e altura de 110cm, será suspensa no interior da baliza para impedir que o disco ressalte para fora da baliza. Esta rede, que deverá ser de cor branca, será fixada somente na parte superior da baliza de modo a pender livremente até ao chão, paralelamente aos postes da baliza. Os postes, com uma base circular de 7,5cm de diâmetro, e a barra transversal frontal, devem ser pintados de cor laranja fluorescentes, enquanto toda a restante estrutura deve ser pintada de branco.
- 3) As balizas são colocadas em frente uma da outra, uma em cada extremidade da pista. A distância da linha de golo até à extremidade da pista não pode ser inferior a 270cm e superior a 330cm.

ARTIGO 3º **ZONA DE PROTECCÃO DO GUARDA-REDES**

a - Em frente de cada baliza, uma linha encarnada com a largura de 5cm demarcará a zona de protecção do guarda-redes. Esta zona terá uma forma rectangular ou meia circunferência, com uma profundidade de 120cm a partir linha de golo e as linhas laterais traçadas a 30cm do exterior dos postes da baliza. Entende-se que a área abrangida pelas marcações no chão estender-se-á ao espaço acima. Para recintos com dimensões de 60X30 é obrigatória a forma rectangular.

b – Nos recintos de Hóquei em Patins como esta área não está marcada, compete ao árbitro, ter uma noção imaginária da área de protecção do guarda redes.

ARTIGO 4º **PONTOS DE FRENTE A FRENTE**

a – As linhas de golo são duas linhas paralelas que interceptam os dois postes de uma das balizas atravessando o campo de jogo até 30cm das tabelas acima, encontrando-se cada uma no seu lado do campo. As linhas são vermelhas e têm 5cm de espessura.

b – Entre as linhas de golo, dividindo o recinto em duas partes iguais, existe a Linha Central.

c – No meio da Linha Central existe um Ponto Central com 30cm de diâmetro, pintado de preto. À volta deste ponto existe uma circunferência chamada Circunferência Central de 3m de raio com 5 cm de espessura de cor vermelha.

d – Pontos de Frente a Frente são pontos de saída ou onde se reinicia o jogo. O ponto central serve também de Frente a Frente e é o local onde se dá o início ao jogo, início da segunda parte, depois da marcação de golo e antes de períodos de morte súbita.

- 1) Nas duas extremidades da pista, numa linha imaginária a 4,5m da linha de golo e paralela a esta, e num ponto de ambos os lados da pista a 3m das tabelas laterais, serão traçados dois círculos pretos de marcação de Frente a Frente com um raio de 22,5cm.

ARTIGO 5º BANCO DE JOGADORES

a – O recinto deve ter um espaço contíguo com lugares próprios para os jogadores, chamado Banco de Jogadores.

b – Os Bancos de Jogadores situado ao lado da mesa de Júri, um de cada lado, deve ter uma capacidade para 16 pessoas.

c – As equipas utilizarão o Banco mais próximo da sua cabine e não mudarão de Banco ao fim de períodos de jogo.

d – Apenas os jogadores e técnicos poderão estar no Banco de Jogadores.

e – Durante o jogo, os dirigentes e técnicos são restringidos ao banco, sob pena, em caso de infracção, de Suspensão Mínima.

ARTIGO 6º BANCO DE SUSPENSÕES

a – De cada lado da mesa do Júri haverá um banco destinado aos jogadores penalizados. Estes Bancos devem estar a uma distância substancial dos Bancos de Jogadores.

ARTIGO 7º ZONA DO ÁRBITRO

a – Uma linha em forma de semicírculo com um raio de 3m será marcada no solo mesmo em frente à mesa do júri e com centro na linha de meio campo. Os jogadores são proibidos de entrar nesta área durante uma paragem do jogo, a não ser com permissão do Árbitro.

ARTIGO 8º
CRONOMETRAGEM E SINAL SONORO

a - Cada recinto deve ter um sistema de cronometragem e sinal sonoro.

CAPITULO II

ARTIGO 9º
COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

a – Uma equipa não pode ter dentro do recinto de jogo mais de quatro (4) jogadores e um (1) guarda-redes.

b – Cada jogador e guarda-redes terá um número de identificação de 0 a 99, nas costas, em cima das camisolas de jogo com uma altura mínima de 25cm.

c – A composição da equipa compreende um máximo de 14 jogadores e obrigatoriamente 2 guarda-redes. Para iniciar o jogo um mínimo de 6 jogadores e 2 guarda-redes.

NOTA: Nesta fase de arranque onde os clubes tem alguma dificuldade em conseguirem jogadores, é permitido um mínimo de 4 jogadores e 2 guarda-redes.

ARTIGO 10º
CAPITÃO DE EQUIPA

a – No Boletim de Jogo será indicado o Capitão de Equipa e os Adjuntos que, terão o direito de dialogar com os Árbitros somente para solicitar esclarecimentos sobre as regras de jogo e em termos absolutamente correctos.

- 1) O Capitão de Equipa será distinguido com a letra “C” e os Adjuntos pela “A”, com 8cm de altura, de cor contrastante e à frente, à direita ou à esquerda da camisa de jogo.
- 2) Ao guarda-redes não é aconselhável assumir as funções de capitão ou Adjunto.
- 3) Apenas o Capitão ou o Adjunto que se encontra na pista no momento de interrupção do jogo poderá discutir com o Árbitro qualquer ponto relacionado com a interpretação das Regras. Um Capitão, Adjunto ou jogador que sai do banco para protestar ou intervir junto do Árbitro por qualquer razão será penalizado por conduta irregular.

- 4) O Capitão de Equipa ou o Adjunto deve assinar o Boletim de Jogo no final do encontro verificando que todos os dados estão correctos e se houver motivo para isso declarar que vai protestar o jogo. O não assinar o Boletim implica Sanções Disciplinares.

PARAGRAFO ÚNICO

Uma reclamação relativa a uma sanção não é uma questão “RELACIONADA COM INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS”. Será aplicada uma Suspensão Agravada ao qualquer Capitão, Adjunto ou hoquista que faça tal queixa.

ARTIGO 11º APRESENTAÇÃO DA EQUIPA

a – O Boletim do Jogo onde são indicados os jogadores e Técnico devem ser entregues ao Árbitro 15 minutos antes do início do jogo. Junto com o Boletim, devidamente preenchido, devem igualmente serem entregues ao Árbitro os respectivos cartões dos jogadores e técnicos que formam a equipa que vai participar.

b – Cada equipa só pode ter um guarda-redes na pista. O guarda-redes pode ser retirado e substituído por um outro “jogador”, mas este jogador suplente não terá os privilégios do guarda-redes. Neste caso, estão na pista 5 jogadores.

C – Não são permitidas trocas ou entradas de jogadores,(alteração no Boletim de jogo) depois do começo do jogo, excepto quando um guarda – redes se lesione ou adocece. Neste caso pode ser indicado outro jogador para guarda-redes, entre os jogadores inscritos.

ARTIGO 12º FORMAÇÃO INICIAL

a - Antes do início do jogo, o delegado ao jogo de cada equipa deve dar ao Árbitro os nomes dos jogadores na formação inicial.

b – Para o Árbitro apitar o início do jogo, uma equipa deve ter um guarda-redes e quatro jogadores na pista. Se isto não for o caso, o Árbitro não dará início ao jogo e relatará no Boletim do Jogo a ocorrência para posterior decisão do Conselho Disciplinar.

ARTIGO 13º SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

a – Os jogadores podem ser substituídos durante o decorrer do jogo, **mas nunca o seu número poderá ser superior a cinco (5)**. A existência do Banco de Jogadores permite a rotatividade em tempo útil pelo que devem apenas utilizá-lo jogadores que estão aptos a entrar em jogo.

b – A equipa visitante deverá ser sempre a primeira a entrar na pista para começar o jogo. Cada equipa pode apenas fazer uma substituição de jogadores durante uma paragem no jogo.

c – Quando, no decorrer de uma substituição, quer o jogador que entra quer o que sai, joga intencionalmente o disco com o setique, os patins ou as mãos ou faz contacto físico com um jogador oposto enquanto se encontra de facto na pista, então será aplicada uma Suspensão Mínima para “demasiados jogadores em pista”. No entanto, se ao entrar ou sair do jogo, o jogador é acidentalmente atingido pelo disco, não será aplicada qualquer penalidade, nem haverá lugar a uma paragem de jogo.

d – Quando o guarda-redes deixa a baliza e vai para o Banco de Jogadores para ser substituído, o substituto só pode entrar em pista quando o guarda-redes que sai se encontra no banco. Se a equipa em substituição tem a posse do disco e a substituição é feita prematuramente, o Árbitro parará imediatamente o jogo e um Frente a Frente será marcado quer no ponto central quer num ponto extremo (qual seja a localização que dê vantagem à equipa que não transgrediu). Se a equipa que não tem a posse do disco faz uma substituição ilegal, o Árbitro atribuirá uma Suspensão Mínima.

e – Para substituições de jogadores durante paragens de jogo, o Árbitro que dirige o Frente a Frente assumirá a sua posição normal e permitirá de seguida um intervalo de cinco segundos para a equipa visitante efectuar uma substituição. Decorridos estes cinco segundos, o Árbitro levantará um braço para indicar que a equipa visitante já não pode proceder a qualquer substituição. Com o braço ainda levantado, o Árbitro dará à equipa da casa a oportunidade de fazer uma substituição (se ainda o não fizeram). Depois de mais cinco segundos de intervalo, o Árbitro baixará o braço, indicando assim que a equipa da casa já não pode substituir jogadores. Quando uma equipa tenta fazer uma substituição depois destes intervalos concedidos, o Árbitro mandará este jogador de volta para o seu Banco. Qualquer Infracção subsequente deste procedimento resultará numa Suspensão Mínima.

f – Se nos últimos dois (2) minutos do tempo regular de jogo, uma Suspensão Mínima é aplicada devido a uma substituição ilegal DELIBERADA pela equipa que defende, proporcionando-lhe mais jogadores em pista, será concedida uma GRANDE PENALIDADE à equipa que não transgrediu. A Suspensão Mínima não será executada.

g – Qualquer infracção ao Artigo 13º será punida com Suspensão Mínima. A pena será cumprida pelo jogador que cometeu a infracção.

ARTIGO 14º JOGADORES LESIONADOS

a – Não há interrupção de jogo, excepto ao guarda-redes, se algum jogador é lesionado, mas sem gravidade, ou forçado a sair da pista durante o jogo.

b – Quando um guarda-redes sofre uma lesão deve ser assistido rapidamente ou então substituído pelo guarda-redes suplente. A demora anormal na recuperação do guarda-redes é objecto de sanção disciplinar.

1) Quando o guarda – redes é substituído, não pode voltar para a sua posição, antes da primeira paragem de jogo.

c – Quando a um jogador lesionado é aplicada a Suspensão Mínima, outro jogador irá cumprir essa penalidade. A equipa penalizada não pode substituir o jogador enquanto não expirar o tempo.

d – Quando um jogador é lesionado e incapaz de continuar a jogar ou de voltar ao banco, o jogo não será interrompido até que a equipa do jogador lesionado tenha assegurada a posse do disco. Se esta equipa já está na posse do disco no momento da lesão, o jogo será interrompido imediatamente, excepto se esta equipa estiver numa posição de marcar golo.

e – Um jogador, excepto o guarda-redes, cuja lesão aparenta gravidade suficiente para justificar uma interrupção de jogo, não pode voltar a participar no jogo até à conclusão do Frente a Frente que se lhe seguiu.

Nota: Quando é obvio que um jogador sofreu uma lesão grave, o árbitro pode parar o jogo imediatamente, independentemente de quem estiver na posse do disco.

CAPITULO III

ARTIGO 15º O SETIQUE

a – O setique é um elemento fundamental e caracterizador do hóquei em linha, feito de madeira ou outro material aprovado pelo CNHL. É constituído por duas partes: O Cabo e a Pá.

É permitido material adesivo em volta da pá com o objectivo de reforçar ou melhorar o controlo do disco.

b – O comprimento do setique não deve exceder 150cm desde a curva até à ponta do cabo e 32cm desde a curva até à ponta da pá. A curvatura da pá do setique não tem restrições. A pá do setique dos jogadores deve ter uma largura mínima de 5cm e não pode ultrapassar a largura máxima de 9cm em qualquer ponto.

c – A pá do setique do guarda-redes não pode exceder a largura de 13cm em qualquer ponto, excepto na curva onde não pode exceder a largura de 14cm. O comprimento do setique do guarda-redes desde a curva até à ponta da pá não

pode exceder 39cm. O cabo do setique do guarda-redes não pode exceder 61cm nem a largura de 13cm.

d – Uma Suspensão Mínima será aplicada a qualquer jogador, incluindo o guarda-redes, pelo uso de um setique que não está em conformidade com as regras.

ARTIGO 16º OS PATINS

a – Os patins em linha podem ter três ou quatro rodas, não sendo permitido em jogo patins com falta de rodas. Todos os eixos e parafusos das rodas devem estar cobertos com material de protecção de modo a não apresentar perigo para os outros jogadores ou danificar a superfície de jogo. Patins tradicionais ou de duplo eixo não são permitidos.

b – Qualquer jogador que seja encontrado na pista em infracção às regras acima descritas será punido com Suspensão Mínima e não poderá voltar a jogar até que a falta seja corrigida.

ARTIGO 17º EQUIPAMENTO DO GUARDA-REDES

a – Com excepção dos patins e do setique, todo o equipamento utilizado pelo guarda-redes deve ser construído unicamente para a protecção da cabeça ou do corpo, não podendo incluir qualquer peça de vestuário ou dispositivo que lhe dê uma ajuda indevida na defesa da baliza

- 1) A rede, o tecido ou outro material que junta o dedo indicador ao polegar da luva do guarda-redes, ou qualquer cavidade ou bolsa criada por este material, não pode exceder o mínimo de material necessário para preencher a distância entre polegar e o dedo indicador com a luva aberta e estendida.
- 2) Material acolchoado protector atado às costas das luvas, ou fazendo parte delas, não excederá uma largura de 20cm e um comprimento de 40cm.
- 3) Protecções do abdómen ao longo dos músculos ou por fora das calças são proibidas.

b – As caneleiras do guarda-redes, quando novas, não excederão 30cm no ponto mais largo medido na pessoa do guarda-redes, e não poderão ser alteradas de modo algum.

c – Um guarda-redes usando equipamento ilegal será sujeito a uma Suspensão Mínima. (Ver artigo 24º).

ARTIGO 18º

EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO

a – O equipamento dos jogadores tem que cobrir totalmente o equipamento de protecção, excepto as luvas e capacete, no caso do guarda-redes as caneleiras. As cotoveleiras são proibidas no exterior das camisolas. Após um aviso do Árbitro, será aplicada uma Suspensão Mínima ao jogador que infringiu esta regra.

b – É obrigatório o uso do capacete da mesma cor entre jogadores da mesma equipa, devidamente abotoado e aprovado pelo C.N.H.L.. Aos jogadores com idade inferior a 18 anos é obrigatório o uso de protecção facial completa.

c – Os guarda-redes têm obrigatoriamente usar uma máscara regulamentar aprovada.

d – É obrigatório o uso de luvas, joelheiras, cotoveleiras e coquilha, esta para o sexo masculino.

e – Protectores de boca e protecção facial são permitidas.

f – Para jogadores que usam óculos, estes devem ter lentes de plástico e não de vidro.

g – Infracções ao equipamento de protecção estão sujeitas a Suspensão Mínima.

ARTIGO 19º

EQUIPAMENTO PERIGOSO

a – À excepção do capacete, é proibido o uso de protecções metálicas ou outro material susceptível de causar lesões a jogadores.

b – As luvas são consideradas perigosas, estando o jogador sujeito a uma Suspensão Mínima, quando o tecido que cobre a palma se deteriora deixando os dedos ou a palma da mão a descoberto. O tecido que cobre as luvas deve ser de espuma ou outro material similar com uma espessura de 125mm.

c – Um jogador para usar uma protecção prescrita por um médico tem que solicitar autorização à FPP.

ARTIGO 20º

DISCO

a – O disco é o objecto que caracteriza a disputa e a supremacia nesta modalidade, jogado através do setique, autorizando toques com a mão ou o pé. São objectos deslizantes funcionalmente desenhados para este fim da modalidade e requerem a aprovação da FPP para as competições.

b - O Disco será o aprovado pelo CIRILH.

ARTIGO 21º

EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

a – Os jogadores usarão camisolas idênticas de manga comprida, calças compridas e capacete. A camisola do guarda-redes terá a mesma cor e desenho que a dos outros jogadores. Os números dos jogadores, numerados de 00 a 99, serão usados nas costas das camisolas, devendo ter uma altura de 25cm.

b – O guarda-redes utilizará durante o jogo uma coquilha, um peitilho que se ajusta ao corpo, luvas regulamentares de guarda-redes, caneleiras que não excedam uma largura de 30cm, e uma máscara ou capacete com viseira. Se o guarda-redes usa protecções nos antebraços, estas devem ser macias, flexíveis e ajustadas.

c – Todas as equipas devem ter um equipamento alternativo. É da responsabilidade da equipa da casa trocar de equipamento quando as cores da outra equipa forem semelhantes. A decisão nesta questão é da inteira responsabilidade do Árbitro.

d – Todos os jogadores usarão nas costas das camisolas números de identificação com uma altura não inferior a 25cm. Todos os números devem ser inteiros (não fracções decimais, etc.) entre o 00 e 99. Não pode ser aplicado o mesmo número a dois jogadores da mesma equipa, nem podem ser alterados ou substituídos após a inscrição preliminar da equipa sem aprovação escrita da FPP. Um capitão de equipa e três sub-capitães usarão respectivamente um pequeno “C” ou “A” no ombro direito da camisola.

e – Em competições nacionais e em alternativa às calças largas de jogo, podem ser utilizados calções e meias grossas (cobrindo obrigatoriamente as caneleiras/joalheiras).

ARTIGO 22º

INSPECÇÃO DO EQUIPAMENTO

a – Os Árbitros procederão à inspecção do equipamento antes do início do jogo.

CAPITULO IV

ARTIGO 23º SANÇÕES DISCIPLINARES

a - As sanções são cumpridas durante o tempo de jogo e dividem-se pela seguinte ordem:

- 1) Suspensão mínima.
- 2) Suspensão mínima no Banco
- 3) Suspensão máxima.
- 4) Suspensão agravada
- 5) Suspensão agravada em jogo
- 6) Expulsão
- 7) Grande penalidade.

NOTA:- AS SUSPENSÕES MÍNIMAS/GRAVES COINCIDENTES são sanções que não causam a diminuição de jogadores de uma equipa em relação a outra, isto é, 4 contra 4 ou 3 contra 3, e isto acontece quando jogadores de ambas as equipas recebem simultaneamente suspensões de duração igual. Nestes casos, os jogadores sancionados ocupam o seu lugar nos respectivos bancos de suspensão e cumprem a totalidade da pena, devendo permanecer no banco até à primeira paragem de jogo após a expiração do tempo. Ambas as equipas poderão substituir estes jogadores, recompondo as equipas. Se uma equipa já tem menos jogadores em pista devido a penalidade anterior, as penalidades coincidentes não alterarão o número de jogadores na pista. Os jogadores não podem deixar o Banco das Suspensões até que estas terminem, excepto quando finda o 1º tempo e termina o jogo. O jogador não o pode deixar por nenhuma outra razão. Os Jogadores têm de permanecer sentados até que a Suspensão tenha expirado.

NOTA:- Se um jogador comete uma infracção quando o jogo está parado, aplica-se a mesma penalização que corresponderia com o jogo em andamento. As caídas ou tropeções acidentais ocorridas durante e depois da paragem do jogo não serão penalizadas.

ARTIGO 24º SUSPENSÃO MÍNIMA

A SUSPENSÃO MÍNIMA significa a suspensão de qualquer jogador, excepto o guarda – redes, por DOIS MINUTOS, excepto quando das Penalizações Coincidentes.

a) Quando um jogador recebe uma TERCEIRA Suspensão Mínima nesse mesmo jogo, incluindo o guarda-redes, é adicionada uma SUSPENSÃO AGRAVADA. Outro jogador substitui o colega cumprindo a Suspensão Mínima.

b) A SUSPENSÃO MÍNIMA aplicada a um jogador no banco, pode ser cumprida por qualquer jogador. O delegado ou treinador, através do capitão da equipa, designarão qual o jogador a cumprir a penalidade.

c) Se um jogador ou guarda - redes cometer uma falta disciplinar, durante uma interrupção de jogo, é-lhe atribuído a sanção disciplinar respectiva como se desenrola-se normalmente no jogo.

d) Se uma equipa marca golo enquanto a outra equipa está em inferioridade numérica por uma ou mais Suspensões Mínimas, a primeira destas sanções terminará automaticamente. As penalizações não reduzirão o número de jogadores em pista para menos de **três (3)**. O cumprimento destas penalizações se retardarão até que o tempo de penalização possa ser cumprido, de acordo com o artigo 30º.

NOTA: “Inferioridade Numérica” significa que a equipa deve ter menos jogadores em pista que a outra no momento de sofrer o golo. A Suspensão Mínima termina automaticamente ao sofrer o golo, já que provocou ter a equipa inicialmente ficado em inferioridade numérica, (isto é, a primeira Penalização que houve). Não obstante Penalizações Menores Coincidentes a ambas as equipas não produz efeito em qualquer uma em inferioridade dado que ambas têm um jogador no Banco de Penalizações, e o número de jogadores em pista não é Alterado. Esta regra também se aplica quando um golo é marcado mediante uma grande penalidade que havia sido concedida em situação de outra penalização.

e) O guarda-redes só é directamente sancionado por expulsão. Outro jogador substitui o seu colega no banco de suspensões, para cumprir a Suspensão Mínima.

f) Esta suspensão é considerada enquanto não terminar o tempo atribuído ou a equipa adversária marcar um golo.

g) Quando um jogador é punido com Suspensão Máxima e uma Suspensão Mínima ao mesmo tempo, a primeira a cumprir é a Suspensão Máxima, excepto quando é abrangido pelo Art. 30º, neste caso a Suspensão Mínima é anotada e cumprida primeiro.

NOTA: “Isto aplica-se quando ambas as Penalizações se impõem ao mesmo Jogador. (Ver também Art. 30º).

h) Uma Penalização Coincidente não privará uma equipa da vantagem de um jogador durante minutos finais do jogo, quando a equipa contrária tem somente dois (2) jogadores em pista (sem incluir o guarda – redes). Se esta equipa contrária provoca uma Penalidade Coincidente que não pode ser cumprida por falta de tempo, a outra equipa continuará com a sua vantagem numérica. O Art.

30º diz que uma equipa não receberá mais de duas (2) Penalizações Simultâneas durante os minutos finais do jogo, o que colocaria a equipa em inferioridade numérica, incentivo para provocar uma Penalização Concorrente durante os minutos finais, estando a equipa com mais jogadores susceptível de perder um. Um jogador da equipa em inferioridade numérica que cria tal situação de Penalização, deve abandonar o jogo e ser Retardado por um companheiro.

ARTIGO 25º SUSPENSÃO MÁXIMA

a – Qualquer jogador sancionado por Suspensão Máxima será retirado para o banco de suspensões durante cinco (5) minutos, cumprindo o tempo de penalização sem ser substituído.

b – A segunda Suspensão Máxima no mesmo jogo e ao mesmo jogador, incluindo o guarda-redes, é adicionada automaticamente uma Suspensão Agravada. Outro jogador da equipa será colocado no banco de suspensões para cumprir a Suspensão Máxima. (5 minutos).

c – Quando Suspensões Graves/Coincidentes são aplicadas a um número igual de jogadores das duas equipas, todos os jogadores punidos tomarão os seus lugares no Banco de Suspensões, o qual não poderão deixar até à primeira interrupção do jogo, a seguir à expiração das suas respectivas sanções.

d – Quando se impõem Suspensões Coincidentes de igual duração, incluindo uma Suspensão Máxima a um jogador de cada equipa, os jogadores penalizados vão para o Banco de Suspensões e só regressam ao jogo quando da primeira interrupção e após expirar o tempo das penalizações.

Estas penalizações permitem a substituição imediata, não tendo em conta os efeitos de Suspensões Retardadas. (Art.ºs 27º e 30º).

e – Quando se impõem Penalizações Coincidentes de diferente tempo (incluindo uma Suspensão Máxima) a um jogador de cada equipa, os jogadores penalizados vão para o Banco de Suspensões e não poderão voltar ao jogo na primeira interrupção, após expirar o tempo de penalização. Só voltarão ao jogo depois de terminarem as penalizações dos jogadores suspensos por infracções normais. (Não coincidentes). São permitidas as substituições imediatas para Suspensões Máximas de cada jogador.

Contabilizar-se-ão as penalizações que criam disparidade no tempo total de sanção por efeito das Suspensões Retardadas. Art.24º c (golo marcado contra equipa em inferioridade numérica e Art. 30).

ARTIGO 26º SUSPENSÃO AGRAVADA

a – Suspensão Agravada é uma sanção aplicada a todos os jogadores por conduta irregular, excepto para o guarda-redes e consiste numa suspensão de dez (10) minutos. Um jogador cuja suspensão expira permanece no Banco de Suspensões até à próxima interrupção de jogo.

- 1) Quando um jogador é punido com uma Suspensão Mínima e uma Suspensão Agravada ao mesmo tempo, a equipa punida colocará imediatamente um jogador suplente no Banco de Suspensões, o qual cumprirá a Suspensão Mínima sem que esta lhe seja imputada.
- 2) Quando um jogador é punido com uma Suspensão Máxima e uma Suspensão Agravada ao mesmo tempo, a equipa punida colocará um outro jogador no Banco de Suplentes para cumprir a Suspensão Máxima, não havendo substituição do jogador penalizado até ao cumprimento da sanção.
- 3) Qualquer violação, a esta disposição será considerada como uma Substituição ilegal ficando abrangido para efeitos de sanção pelo que determina o Artigo 13º.

ARTIGO 27º EXPULSÃO

a – A Expulsão é aplicada a qualquer jogador, incluindo o guarda-redes, que agrida violentamente o adversário, árbitros e assistência.(Art. 38º, 50º, 52º e 62º), sendo obrigado a abandonar imediatamente o recinto.

NOTA: O jogador que seja penalizado por “SUSPENSÃO POR MÁ CONDUTA DE JOGO” (SUSPENSÃO AGRAVADA EM JOGO) é abrangido por este artigo. Para todas as penalizações por Suspensão de Má Conduta em jogo será registado no Boletim dez minutos (10) ao jogador infractor.

b – Um jogador EXPULSO é substituído por outro que irá para o Banco de Suspensões cumprir uma Suspensão Máxima (5 minutos).A penalização não termina quando a sua equipa sofre um golo.

c – O Árbitro relatará no Boletim de Jogo a ocorrência, fazendo acompanhar esse Boletim do cartão do jogador que foi expulso. Será o Conselho Disciplinar a averiguar o procedimento do jogador e a decidir sobre a sua conduta. O jogador fica impedido de jogar enquanto não for dada a decisão do Conselho Disciplinar.

ARTIGO 28º GRANDE PENALIDADE

a – São aplicadas Grandes Penalidades nos seguintes casos:

Quando um jogador prender o disco propositadamente com qualquer parte do corpo dentro da área de protecção do guarda-redes,Art.49 c e 53 d.

Quando um jogador atirar o setique, para a zona defensiva, de maneira a atingir um adversário que ataca sob posse do disco, Art.71 a

Quando um jogador avança em direcção ao guarda-redes e sofre prematuramente uma falta.Art.74

Quando o adversário for em direcção à baliza de posse do disco sem oposição defensiva, à excepção do guarda-redes, e for rasteirado.

Se nos dois últimos dois minutos do tempo regular de jogo é aplicada uma Suspensão Mínima devido a uma substituição ilegal DELIBERADA pela equipa que defende, proporcionando-lhe mais jogadores em pista, será marcada uma Grande Penalidade à equipa que transgrediu.

Ao critério do árbitro, outras situações podem ser susceptíveis de Grande Penalidade.

b – Qualquer infracção das regras que exige uma Grande Penalidade será assinalada da seguinte maneira:

1) É indicado um jogador para marcar a Grande Penalidade. (todos os outros saem do recinto).

O árbitro coloca o disco na marcação do ponto Frente a Frente no centro da pista.

Ao sinal do apito do Árbitro, o jogador tenta marcar o golo.

O guarda-redes deve permanecer na sua zona de protecção até ao sinal do Árbitro.

O jogador que executa a Grande Penalidade deve manter o disco em movimento em direcção à linha de golo do adversário e uma vez efectuado o remate, considera-se a jogada completa

Só é permitida uma execução final, não há recarga.

c - O Guarda-redes pode tentar parar o disco de qualquer maneira, excepto atirando o seu setique ou qualquer outro objecto. Nesse caso é atribuído golo.

d – Nos casos em que foi assinalada uma Grande Penalidade conforme artigos 61 h (por entrada ilegal em jogo), 71 a (por lançar setique) e 74 (falta por trás), o Árbitro designará o jogador que sofreu a falta como executante da Grande Penalidade.

NOTA: Regra correspondente ao Art.71º

Em casos em que se haja concedido Grande Penalidade por influência do Art. 61º h (por entrada ilegal em jogo), do Art. 71º a (por lançar o setique) e do Art. 74 (falta por trás), o árbitro designará o jogador que recebeu a falta para marcar a Grande Penalidade.

Em casos que seja concedida Grande Penalidade baseado no Art. 53 d (agarrar o Disco com as mãos na linha de golo), ou com o Art.49º (lançar-se sobre o Disco na área) a Grande Penalidade deve ser realizada por um jogador seleccionado pelo Capitão da equipa, entre os jogadores que se encontram na pista. Tal selecção deve ser comunicada ao árbitro e não pode ser trocada.

Se o jogador designado pelo árbitro para marcar uma Grande Penalidade não poder fazê-lo, depois de um tempo de espera razoável, por causa de uma lesão, a Grande Penalidade será realizada por outro jogador designado pelo Capitão de equipa entre os jogadores que estavam na pista no momento da infracção e não pode ser trocado.

e – Se o jogador relativamente a quem foi assinalada uma Grande Penalidade cometer ele mesmo uma falta relacionada com a mesma jogada ou circunstâncias, quer antes quer depois de assinalada a Grande Penalidade, ele

poderá primeiro executar o remate antes de ir para o banco de Suspensões para cumprir a pena.

Se no momento em que é assinalada uma Grande Penalidade e a equipa punida não tem o seu guarda-redes na pista, pode voltar antes da execução da Grande Penalidade.

f – Se da Grande Penalidade resulta um golo, o disco será colocado no centro da pista como é pratica normal. Se não resulta golo, o disco será colocado num dos pontos de Frente a Frente na área onde se efectuou a Grande Penalidade.

g – Se da Grande Penalidade resulta golo, não será aplicada outra sanção ao jogador infractor, a não ser que a falta que tenha dado origem à Grande Penalidade estiver sujeita a uma Suspensão Máxima ou Agravada.

Neste caso a penalidade prescrita, para falta em questão, será aplicada.

Se a falta que deu origem à Grande Penalidade estiver sujeita a uma Suspensão Mínima, esta deixa automaticamente de existir.

h – A Grande Penalidade é sempre executada mesmo que o tempo regulamentar tenha expirado.

i – Todos os hoquistas, excepto o jogador que executa a Grande Penalidade, e o Guarda-redes adversário, dirigem-se para o Banco de jogadores.

j – Será automaticamente concedido o golo quando um jogador adversário, que não seja o guarda-redes, interfira com o jogador executante da Grande Penalidade, seja concretizado ou não.

O tempo necessário para a execução de uma Grande Penalidade não será incluído no tempo regulamentar de jogo.

ARTIGO 29º **SANÇÕES AO GUARDA-REDES**

a – O guarda-redes nunca sai da pista para cumprir Suspensão Mínima. Outro jogador irá cumprir a Suspensão aplicada sendo indicado à mesa qual o seu número.

b – O guarda-redes não sai da pista para cumprir uma Suspensão Máxima ou Agravada. Esta penalização será cumprida pelo jogador que for indicado à mesa.

NOTA: A Suspensão Mínima, Máxima ou Agravada aplicada ao guarda-redes a equipa infractor mantêm-se completa.

c – Se um guarda-redes for Expulso, será substituído pelo guarda-redes suplente ou por outro jogador. Neste caso, este jogador tem 10 (dez) minutos para fazer a troca de equipamento.

Por conseguinte, quaisquer Penalizações Adicionais como as especificamente assinaladas por regras individuais que regem as penalizações de jogo, Art.ºs 40º, 45º e 59º, a equipa infractora será penalizada de acordo com tal Penalização Adicional a cumprir outro jogador indicado à mesa.

d – Quando o guarda-redes abandona a área da sua baliza e participa em alguma alteração estará sujeito a uma Suspensão Agravada.

e – Quando o guarda-redes abandona a zona da sua área e toma parte em qualquer discussão violenta, será Expulso.

f – Se o guarda-redes participar no jogo para além da linha central ser-lhe-á aplicada Suspensão Mínima.

g – Qualquer jogador (incluindo o guarda-redes) que deliberadamente desloca o poste da baliza para impedir uma oportunidade súbita de marcação de golo pela equipa adversária, ou deliberadamente desloca o poste da baliza durante uma oportunidade ideal de marcação de golo pela equipa adversária, será marcada uma Grande Penalidade contra a equipa em falta. Se a infracção for cometida quando o guarda-redes é substituído no jogo por um jogador extra, atribuí-se um golo.

h – Todas as sanções impostas a um guarda-redes, independentemente de quem cumpre a sanção ou de qualquer substituição, serão anotadas no Boletim de Jogo e imputadas ao guarda-redes.

ARTIGO 30º SANÇÕES RETARDADAS

a – Se um terceiro jogador de uma equipa for sancionado enquanto dois outros jogadores da mesma equipa estão a cumprir uma pena, **o tempo da penalidade do terceiro jogador só começará quando o tempo de penalidade de um dos dois jogadores cumprindo a pena tenha expirado.** Neste caso, outro jogador entrará no recinto até que a sanção comece efectivamente.

b – Quando uma equipa tem três jogadores cumprindo penas simultaneamente, e por causa da regra da penalidade retardada, nenhum dos três jogadores penalizados pode regressar à pista até, que o jogo tenha sido interrompido. Quando o jogo é interrompido, o jogador cuja penalidade expirou primeiro pode voltar ao jogo.

Por conseguinte, a Mesa permitirá voltar à pista, por ordem de expiração do tempo de penalização, a um jogador ou jogadores e a equipa penalizada está autorizada a ter a totalidade dos jogadores em pista.

c – Quando as penalidades de dois jogadores da mesma equipa expiram ao mesmo tempo, o Capitão da equipa indicará ao Árbitro qual destes jogadores regressa à pista primeiro.

Quando são impostas a jogadores da mesma equipa, ao mesmo tempo, uma Suspensão Máxima e Mínima, será anotada a Mínima com primeira destas penalidades.

Isto aplica-se no caso em que duas penalidades são impostas a jogadores DIFERENTES da mesma equipa.

ARTIGO 31º ADMOESTAÇÃO

a - A ADMOESTAÇÃO é o termo técnico referente à atribuição da sanção. É sinalizada pelo Árbitro com o braço direito levantado para chamar a atenção do infractor no momento em que dá a lei da vantagem. Quando um jogador comete uma infracção que implica sanção disciplinar o árbitro faz imediatamente o gesto de ADMOESTAÇÃO e só apita quando a equipa infractora tocar no disco. No momento em que o árbitro sinaliza que vai penalizar um jogador, a outra equipa pode, inclusive, substituir o guarda-redes colocando outro jogador no recinto. Se durante este tempo for marcado um golo pela equipa penalizante, não é atribuído a Suspensão Mínima, mas as Suspensões Máxima ou Agravada serão aplicadas normalmente independentemente de um golo ter sido marcada ou não. Por definição, o jogo continua durante a posse da equipa penalizante.

CAPITULO V

ARTIGO 32º NOMEAÇÃO DE ÁRBITROS

a – O Conselho Nacional de Árbitros de Hóquei em Linha nomeará os Árbitros disponíveis.

b – Todos os Árbitros e membros da mesa de Cronometragem devem ser tratados com cortesia durante todo o tempo de jogo por todos os jogadores e grupo técnico.

Qualquer infracção a esta regra será comunicada ao Conselho Disciplinar que aplicará as sanções de harmonia com os Regulamentos.

c – Em todos os jogos de Campeonato, a arbitragem será feita por dois Árbitros. Um deles será nomeado pelo CNAHL como Árbitro Principal. Ambos terão deveres semelhantes, mas em caso de controvérsia a decisão do Árbitro Principal será final.

d – O Árbitro Principal tem plena autoridade e cabe-lhe a decisão final em todos os casos de disputa. A sua decisão será final em todas as questões de facto.

ARTIGO 33º O ÁRBITRO

a – Os Árbitros são os representantes oficiais do CNAHL. Têm pleno controlo sobre os jogadores na pista e fora dela. Os Delegados ao Cronometro e dos

Clubes em competição, serão apoiados ao máximo em todas as circunstâncias legítimas.

b – Os Árbitros providenciarão para que as equipas sejam chamadas à pista no tempo indicado para o começo de cada jogo, da segunda parte e do prolongamento. Os Árbitros permanecerão na pista no término de cada período, e do prolongamento, até que os jogadores se tenham retirado para os seus bancos ou balneários.

c – Os Árbitros controlarão o equipamento usado por todos os jogadores.

d – Os Árbitros aplicarão todas as penalidades conforme prescritas pelas regras.

e – O Árbitro Principal terá a decisão final sobre todos os golos, contestados ou não e poderá consultar o outro Árbitro e o Juiz de baliza (quando há) antes de dar a sua decisão final.

f – Antes de começar o jogo, os Árbitros verificarão se os Delegados e Cronometrista se encontram nos lugares respectivos.

g – Os Árbitros anunciarão aos Delegados a duração e o tipo de penalidades e as infracções ocorridas e também a quem os golos e assistências devem ser atribuídos.

h – Depois de cada jogo, os Árbitros verificarão e assinarão o Boletim de Jogo, assegurarão que seja assinado por ambos os capitães de equipa e Delegados e o devolverão ao CNAHL.

i – Se um Árbitro não poder comparecer ao jogo, o CNAHL nomeará um outro Árbitro.

j – Se os Árbitros oficialmente nomeados e calendarizados aparecem quando o jogo está a decorrer, eles devem de imediato entrar em funções.

k – Os Árbitros durante as suas funções devem ser extremamente imparciais.

l - Todos os Árbitros deverão usar calças azul escura ou pretas e uma camisa às riscas ou vestimenta aprovada pelo CNAHL.

m – Os Árbitros devem mencionar no relatório em anexo ao Boletim de Jogo todas as Expulsões imediatamente a seguir ao jogo, com todos os detalhes e enviá-lo ao CNAHL. Estes relatórios são confidenciais.

ARTIGO 34º JUIZES DE BALIZA

1 - JUIZES DE BALIZA (Opcional)

a – Haverá um Juiz de Baliza atrás de cada baliza.

b – O Juiz de Baliza deve posicionar-se na área designada para o efeito, atrás da baliza, durante todo o jogo e não mudará de campo em momento algum depois de o jogo ter começado. A sua jurisdição limita-se àquele área apenas.

c – No caso de um golo ser reivindicado, o Juiz de Baliza em questão decidirá se o disco passou ou não entre os postes da baliza e atravessou totalmente a linha de golo . A sua decisão será simplesmente é golo ou não é golo.

d – O uso de Juizes de Baliza e o seu posicionamento é deixado ao critério de CNAHL.

2 – DEVERES DO JUIZ DE BALIZA

a - Levantar ambas as mãos por cima da cabeça quando o disco atravessou completamente a linha de golo entre os postes da baliza.

b – Deve fazer a contagem exacta das defesas efectuadas pelo guarda-redes. Trata-se de uma defesa somente quando um golo teria sido marcado se o guarda-redes não o tivesse impedido.

c – O Juiz de Baliza deve ajudar o Árbitro numa decisão sobre se um jogador adversário estava na zona de protecção antes de o disco ter entrado nela.

d – Verificar a rede para assegurar que não haja buracos por onde o disco possa passar

e – Verificar durante o tempo de jogo que a baliza se mantém na sua posição correcta na pista.

f – Quando o guarda-redes congelou o disco tornando-se impossível de jogar, o Juiz de Baliza deve levantar um braço por cima da cabeça como sinal ao Árbitro.

g – Quando um remate é feito à baliza e não há marcação de golo, o Juiz de Baliza estenderá os braços para os lados.

ARTIGO 35º CRONOMETRISTA DE PENALIDADES

a – O Cronometrista de Penalidades contará o tempo cumprido por cada jogador penalizado durante o jogo e a pedido, informará o jogador penalizado do tempo restante para o fim da sua penalidade.

b – Se um jogador sair do Banco de Suspensões antes de expirar o tempo, o Cronometrista anotará o tempo e informará o Árbitro que parará o jogo de imediato.

c – Quando existe sistema sonoro, o Cronometrista anunciará ou mandará anunciar o nome de cada jogador penalizado, a natureza da falta e a penalidade aplicada.

ARTIGO 36°
CRONOMETRISTA OFICIAL (DELEGADO)

a – O Cronometrista Oficial registará no Boletim de Jogo o número correcto dos golos marcados, quem os marcou e quem os assistiu se for caso disso. Também registará a conta correcta de todas as penalidades aplicadas, mencionado os nomes e números dos jogadores penalizados, a duração de cada penalidade, a infracção e o momento em que a penalidade assinalada.

b – No fim de cada jogo o Cronometrista assinará o Boletim de Jogo, dará a ambos ao Capitães de cada equipa para assinar e o entregará ao Árbitro.

c – O Cronometrista, com antecedência, deve obter dos Delegados ou dos capitães das equipas O Boletim de Jogo correctamente preenchido, com a indicação dos Capitães e Adjuntos.

d – Quinze (15) minutos antes do começo do jogo, o Cronometrista entregará o Boletim de Jogo, a Ficha Técnica e os respectivos cartões ao Árbitro, chamando a atenção para qualquer caso que aparenta não estar em conformidade com os regulamentos.

e – O Cronometrista avisará o Árbitro quando um mesmo jogador recebeu uma segunda ou terceira Suspensão Mínima ou uma segunda Suspensão Agravada no mesmo jogo.

f – Quando existe um sistema sonoro, o Cronometrista anunciará ou mandará anunciar, imediatamente a seguir à marcação de um golo, o nome do jogador que marcou e o nome do jogador que fez a assistência.

ARTIGO 37°
CRONOMETRISTA DO JOGO

a – O Cronometrista do Jogo registará o tempo do começo e o fim de cada jogo e o tempo real do jogo.

b – Dará sinal ao Árbitro para o começo do jogo, o começo da segunda parte e cada período de prolongamento.

Se o recinto não for equipado com uma campainha automática, gongo ou sirene, ou se este equipamento falhar, o Cronometrista assinalará, mediante um apito, o fim de cada período prolongamento e o fim do jogo.

c – O Cronometrista anunciará ou mandará anunciar quando faltam DOIS MINUTOS de tempo de jogo real em cada período regulamentar e prolongamento.

d – Registaré o tempo dos golos e das penalidades na expiração do período. todos os tempos devem ser registrados em minutos e segundos.

CAPITULO VI

ARTIGO 38º

MÁ CONDUTA NOS BANCOS DE SUPLENTES E EM REDOR DO RECINTO

NOTA:- Na aplicação desta regra o Árbitro tem em muitos casos a opção de atribuir quer uma Suspensão Agravada, quer uma Suspensão Mínima.

Em princípio, o Árbitro tem orientação para aplicar uma Suspensão Mínima para transgressões cometidas no ou na vizinhança do Banco de Suplentes, também fora da superfície de jogo e em todos os casos em que afecta pessoas que não pertencem ao jogo ou jogadores que não estão a jogar.

Uma Suspensão Agravada deve ser aplicada para transgressões cometidas na superfície de jogo ou na do Banco de Suspensões e quando o jogador é imediatamente identificável.

a – Uma Suspensão Agravada será aplicada a qualquer jogador que usa linguagem ou gestos obscenos, profanos, ou abusivos em direcção a qualquer pessoa, que persista na discussão ou mostra desrespeito pela acção de qualquer elemento oficial durante o jogo, ou bate ou remata o disco fora do alcance do Árbitro que o recupera.

b – Uma Suspensão Agravada será aplicada a qualquer jogador que dá pancadas nas tabelas com o setique ou outro equipamento em qualquer momento.

c – Uma Suspensão Agravada será aplicada a qualquer jogador que não se dirige directa e imediatamente para o Banco de Suspensões para aí tomar o seu lugar.

Qualquer jogador que (a seguir a uma briga ou outra alteração na qual esteve envolvido e pela qual foi punido) falha em dirigir-se imediatamente para o Banco de Suspensões, ou que persiste em continuar ou tentar continuar a briga ou alteração, ou resiste ao Árbitro no desempenho das suas funções será punido com Expulsão.

d – Expulsão será aplicada a qualquer jogador que, depois de ter recebido um aviso do Árbitro, persiste numa conduta (incluindo linguagem ou gestos ameaçadores ou abusivos, ou acções semelhantes) que se destina a incitar um adversário a incorrer numa penalidade.

e – No caso de um dirigente ou treinador ser culpado de conduta irregular, ele será afastado do recinto e as suas acções comunicadas à FPP.

f – Se um dirigente ou treinador é afastado do banco por ordem do Árbitro, ele não pode sentar-se junto ao banco da sua equipa, nem de qualquer maneira orientar ou tentar orientar a acção da sua equipa.

g – Suspensão Agravada será aplicada à equipa infractora se algum jogador, dirigente ou treinador usar linguagem obscena, profana ou abusiva em direcção

a qualquer pessoa ou usar o nome de qualquer elemento oficial juntamente com observações barulhentas.

h – Uma Suspensão Agravada será aplicada à equipa infractora se algum jogador, dirigente ou treinador na vizinhança do Banco de Suplentes ou Banco de Suspensões lançar qualquer objecto para a pista durante o jogo ou interrupção do jogo.

i – Uma Suspensão Agravada será aplicada à equipa infractora se um jogador, dirigente ou Árbitro interferir de alguma maneira com qualquer elemento oficial do jogo incluindo o Árbitro, Cronometrista ou Juiz de Baliza no desempenho das suas funções.

Nota:- O Árbitro pode aplicar outras penalidades no âmbito deste Artigo ou o Artigo 24 (b) se o considerar fundamentado.

j – Uma Suspensão Agravada será aplicada a qualquer jogador ou jogadores que, excepto com o objectivo de tomar as suas posições no Banco de Suspensões, entram ou permanecem na zona de protecção do Árbitro enquanto este se apresenta ou se consulta com um oficial de jogo incluindo o Cronometrista de Jogo, Cronometrista de Penalidades, Cronometrista oficial ou Locutor.

ARTIGO 39º **EQUIPAMENTO EM CONDIÇÕES LEGAIS**

a – O jogo não será interrompido, nem adiado devido à necessidade de ajustar vestimentas, equipamento, botas, patins ou setiques.

b – A infracção a esta regra será sujeita a Suspensão Mínima.

c – A responsabilidade de manter vestimentas e equipamento em boas condições pertence ao jogador. Quando é necessário fazer ajustamentos, o jogador sairá da pista e o jogo continuará sem interrupção com um substituto.

NOTA:- No caso de um jogador perder o seu capacete “no decorrer de uma jogada”, ele poderá continuar “aquela jogada”, mas imediatamente a seguir deverá recuperar o capacete e segurá-lo na sua cabeça. Uma infracção resultará numa Suspensão Mínima por equipamento impróprio.

d – O guarda-redes, depois de uma interrupção do jogo, pode, com permissão do Árbitro, fazer ajustamentos ou reparações a vestimentas, equipamento, botas ou patins.

e – Uma infracção a esta regra cometida por um guarda-redes sujeita a uma Suspensão Mínima.

ARTIGO 40° TENTATIVA DE AGRESSÃO

a – A Expulsão será aplicada a qualquer jogador que deliberadamente tenta agredir um adversário, Árbitro, dirigente ou treinador de qualquer maneira. As circunstâncias serão comunicadas ao Conselho Disciplinar para a acção disciplinar consequente. Será permitido um substituto para o jogador penalizado depois do quinto (5º) minuto.

ARTIGO 41° CARGA CONTRA A TABELA

a - Uma Suspensão Mínima ou Máxima, a critério do Árbitro com base no grau de violência do impacto com as tabelas, será aplicada a qualquer jogador que faz obstrução com o corpo, braço ou setique, dá cotoveladas, carrega ou passa rasteira a um adversário empurrando violentamente contra as tabelas.

NOTA:- Qualquer contacto desnecessário com o jogador que movimenta o disco e que resulta este bater contra a tabela, é penalizado como “Carga Contra a Tabela”. Noutros casos em que não há contacto com a tabela, a falta será considerada como “Carregar”. “Rolar” um adversário (se este estiver na posse do disco) ao longo da tabela quando está a tentar passar por uma abertura demasiado pequena não é “Carga Contra a Tabela”. Contudo, se o adversário não é aquele que movimenta o disco, tal acção deve ser penalizada como Carga Contra a Tabela, Carregar ou, se são usados os braços ou o setique, será chamado Agarrar ou Enganchar.

ARTIGO 42° SETIQUE PARTIDO

a – Um jogador cujo setique está partido pode participar no jogo contanto que o deixe cair imediatamente. Uma infracção a esta regra será punida com Suspensão Mínima.

NOTA: Um setique partido é aquele que, em opinião do Árbitro, não está apto para o jogo.

b – Um guarda-redes pode continuar a jogar com a parte inferior de um setique partido até à paragem do jogo ou até que lhe seja dado um setique regulamentar.

c – Um jogador cujo setique está partido não pode receber um setique lançado pelo chão, mas deve recebê-lo do Banco de Suplentes.

Um guarda-redes cujo setique está partido não pode receber outro setique lançado de qualquer parte da pista, mas pode receber um de um companheiro sem que tenha de ir ao Banco de Suplentes. Uma Suspensão Mínima será aplicada ao jogador ou guarda-redes que recebe um setique de forma não regulamentar.

ARTIGO 43° CARREGAR

a – Uma Suspensão Mínima ou Máxima será aplicada a um jogador que corra, salte ou carregue sobre um adversário.

b – Uma Suspensão Mínima ou Máxima será aplicada a um jogador que carrega o guarda-redes enquanto este se encontra na sua zona de protecção. O guarda-redes NÃO é “objecto legítimo de ataque” só por estar fora da sua zona de protecção. Neste caso, cada vez que um adversário realiza contacto desnecessário com o guarda-redes, será assinalada uma Suspensão Mínima ou Máxima por carga ou obstrução. Uma penalidade por interferência ou carregar (Mínima ou Máxima) deve ser assinalada em todos os casos em que um jogador adversário faz contacto desnecessário com o guarda-redes.

ARTIGO 44° GOLPEAR COM O SETIQUE (CROSS CHECKING)

a – Uma Suspensão Mínima ou Máxima, a critério do Árbitro, será aplicada a um jogador que golpeia com ambas as mãos no setique, o adversário.

b – Suspensão Máxima será aplicada a um jogador que golpeia com ambas as mãos no setique um guarda-redes enquanto este está na sua zona de protecção.

c – Suspensão Máxima será aplicada a qualquer jogador que lesiona um adversário golpeando-o.

NOTA: - Golpear significa uma obstrução feita com ambas as mãos no Setique e nenhuma parte deste no chão.

ARTIGO 45° AGRESSÃO DELIBERADA A ADVERSÁRIOS

a – Expulsão será imposta a um jogador que deliberadamente agride um adversário de qualquer maneira.

b – Nenhum substituto poderá tomar o lugar do jogador penalizado até terem passado cinco (5) minutos de tempo de jogo real, desde o momento em que a penalidade foi assinalada.

ARTIGO 46° RETARDAR O JOGO

a – Um jogador ou guarda-redes será penalizado com Suspensão Mínima quando deliberadamente atira o disco para fora do recinto, com a finalidade de retardar o jogo. O Árbitro penaliza de imediato um jogador, incluindo o guarda-redes, com Suspensão Mínima que tire o Disco do local onde se vai iniciar ou reatar o jogo.

b – Uma Suspensão Mínima será aplicada a qualquer jogador (incluindo o guarda-redes) que retarda o jogo deslocando deliberadamente o poste da baliza da sua posição normal ou deslocando o disco do círculo da marcação do Frente a Frente.

Qualquer jogador (incluindo o guarda-redes) que deliberadamente desloca o poste da baliza para impedir uma oportunidade súbita de marcação de golo pela equipa adversária, ou deliberadamente desloca o poste da baliza durante uma oportunidade ideal de marcação de golo pela equipa adversária, resultará numa **Grande Penalidade** contra a equipa em falta.

c – Uma Suspensão Mínima será imposta a qualquer equipa que, depois de o Árbitro ter avisado o Capitão ou Sub- Capitão para posicionar o número correcto de jogadores na pista e começar a jogar, não cumpre a ordem do Árbitro e causa atraso por fazer substituições adicionais, ou por qualquer outra razão.

ARTIGO 47º **AGRESSÃO COM OS COTOVELO E COM OS JOELHOS**

a – Uma Suspensão Mínima será aplicada a qualquer jogador que usa os seus cotovelos ou joelhos de tal maneira a cometer uma falta sobre um adversário.

b – Uma Suspensão Máxima será aplicada a qualquer jogador que lesiona um adversário como resultado de uma falta cometida pelo uso dos cotovelos ou joelhos.

ARTIGO 48º **FRENTE A FRENTE**

a – Os jogadores que executam o Frente a Frente colocam-se de costas para a sua baliza, separados pelo comprimento de um setique e com a pá colocada inteiramente no chão.

Os setiques dos jogadores que executam o Frente a Frente devem estar com a pá inteiramente no chão e alinhados na linha traçada no chão. Todos os outros jogadores deverão estar no seu lado respectivo do campo e fora da circunferência de Frente a Frente, ou se o recinto não tiver estas marcações a 3 metros como distância mínima.

NOTA:- Se depois de um aviso do Árbitro, um ou ambos os jogadores que executam o Frente a Frente não se posicionam pronta e correctamente para a marcação do Frente a Frente, o Árbitro substituirá o(s) jogador(es) em falta por outro(s) jogador(es) em pista. Se o(s) jogador(es) continua(m) a não tomar a devida posição, o Árbitro pode aplicar uma penalidade por atraso de jogo (Suspensão Mínima) ao(s) jogador(es) em falta.

b – Durante a execução de um Frente a Frente em qualquer ponto da pista, nenhum jogador terá contacto físico com o corpo de um adversário mediante o seu próprio corpo ou setique excepto quando o disco está a ser jogado depois de o Frente a Frente ter sido executado. Para uma infracção a esta regra o Árbitro aplicará uma Suspensão Mínima ou Mínimas ao(s) jogador(es) cuja acção causou o contacto físico.

NOTA:- A “execução de um Frente a Frente” começa quando o Árbitro indica o local de marcação do Frente a Frente e o disco é largado.

c – Quando um jogador que deve executar o Frente a Frente não toma a sua posição imediatamente quando ordenado pelo Árbitro, este pode fazê-lo substituir para naquele Frente a Frente por um companheiro que se encontra na pista.

d – No caso de uma segunda infracção de qualquer uma destas disposições durante o mesmo Frente a Frente, o jogador que comete a segunda infracção poderá ser penalizado com uma Suspensão Mínima.

e – Quando uma regra é infringida ou uma paragem causada por qualquer jogador da equipa atacante, o Frente a Frente consequente será efectuado no local de marcação de Frente a frente na zona neutra. (Linha de meio campo).

NOTA:- Isto inclui uma paragem de jogo causada por um jogador da equipa atacante que envia o disco para a parte de trás da rede da equipa que defende sem que haja uma acção interveniente por parte da equipa que defende.

f – Quando uma regra é infringida por jogadores de ambas as equipas na jogada que resulta numa paragem, o Frente a Frente consequente será efectuada no local da falta ou local onde o jogo foi interrompido nos casos em que é permitido completar a jogada, a não ser que seja expressamente previsto de outra maneira nestas regras.

g – Quando a paragem ocorre entre o limite dos locais de marcação de Frente a Frente e perto da extremidade da pista, o Frente a Frente será executado no local de marcação de Frente a Frente na extremidade da pista e do lado onde a paragem ocorreu, a não ser que seja expressamente prevista de outra maneira nestas regras

h – Quando um golo marcado é invalidado como resultado de o disco ter sido desviado pelo Árbitro directamente para dentro da baliza, o Frente a Frente será efectuado em qualquer um dos locais de marcação de Frente a Frente naquela zona.

i – Quando o jogo é interrompido por qualquer razão que não esteja especificamente abrangido pelas regras oficiais, o Frente a Frente deve ser efectuado onde o disco foi jogado pela última vez.

j – O Árbitro não é obrigado a esperar que os jogadores cheguem no local de marcação do Frente a Frente. É da responsabilidade dos jogadores posicionarem-se o mais rapidamente.
Se uma equipa se encontra em posição e a outra equipa demora, o Árbitro pode começar o jogo deixando cair o disco.

NOTA:- Quando uma equipa está em posição de efectuar o Frente a Frente, o disco pode ser posto em jogo dentro de cinco (5) segundos.

ARTIGO 49º

QUEDA SOBRE O DISCO

a – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador, excepto o guarda-redes, que deliberadamente cai em cima do disco ou o esconde debaixo dele.

NOTA:- O jogador que intencionalmente se deixa cair de joelhos para bloquear remates não deve ser penalizado se o disco fica por baixo dele ou fica preso no equipamento, mas o uso das mãos para impedir o disco de ser jogado será penalizado prontamente.

b – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um guarda-redes que quando o seu corpo se encontra totalmente fora dos limites da sua zona de protecção e o disco está detrás da linha de golo cai deliberadamente em cima do disco ou o esconde por baixo dele, ou o segura ou coloca o disco contra a tabela.

c – Nenhum jogador que defende, excepto o guarda-redes, poderá cair sobre o disco ou esconder o disco por debaixo do corpo ou mãos quando o disco está na zona de protecção do guarda-redes.

Quando há infracção a esta regra o jogo será de imediatamente interrompido e uma Grande Penalidade assinalada contra a equipa em falta.

NOTA:- Esta regra será interpretada de modo que a Grande Penalidade seja assinalada apenas quando o disco está na zona de protecção no momento em que o jogo é interrompido. No entanto, nos casos em o disco está fora da zona de protecção, Artigo 49º (a) pode ser aplicada uma Suspensão Mínima, ainda que não seja assinalada Grande Penalidade.

ARTIGO 50º

AGRESSÃO

a – Suspensão Máxima será aplicada a qualquer jogador que comece uma agressão. Entende-se como agressão atingir com um ou vários golpes com o punho fechado e assim fazer contacto com o adversário. Puxar, sacudir ou agarrar estando de pé são ofensas susceptíveis de ser penalizadas, mas não constituem agressão, como se contempla neste Artigo.

b – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador que, tendo sido agredido, retalia ou tenta retaliar. No entanto, a critério do Árbitro, pode ser aplicada uma Suspensão Máxima se o jogador continua a alteração.

NOTA:- O Árbitro tem ampla margem de manobra nas penalidades que pode aplicar aqui. Isto é intencional para poder diferenciar entre os graus óbvios de responsabilidade dos participantes, quer por dar início à briga, quer por persistir na sua continuação. O poder de decisão dado ao Árbitro deve ser exercido com realismo.

NOTA:- Os Árbitros estão habilitados para utilizar todos os meios previstos nestas regras para parar alterações e devem aplicar para este efeito o Artigo 38 c, a não ser que seja envolvida a regra da Penalidade Grave COINCIDENTE.

c – Uma Expulsão será aplicada a qualquer jogador, envolvido em brigas fora da superfície de jogo ou com outro jogador que também esteja fora da superfície de jogo.

d – Expulsão será aplicada a qualquer jogador ou guarda-redes que intervém numa alteração que já está em curso.

NOTA: A equipa, penalizada colocará um jogador no Banco de Suspensões e jogará em inferioridade numérica durante o decurso da Suspensão Máxima.

ARTIGO 51º

GOLOS E ASSISTÊNCIAS

a – O golo é considerado quando o disco passa entre os postes da baliza e a trave e totalmente a linha de golo.

b – Se uma equipa introduz, seja de que maneira fora, o disco dentro da sua própria baliza, é considerado golo pela equipa adversária. O golo é atribuído ao último jogador da equipa adversária que tocou no disco, mas não é considerado assistência.

c – Se um jogador atacante dá um pontapé no disco e este é desviado por um adversário, excepto o guarda-redes, para dentro da baliza, o golo é válido. O golo é atribuído ao jogador que pontapeou o disco, mas não é atribuída assistência.

d – Se um golo resulta de o disco ter sido desviado para dentro da baliza por um remate de um jogador atacante que bateu depois em qualquer parte de um jogador da mesma equipa, o golo é válido. O golo será atribuído ao jogador que desviou o disco. O golo não será válido se o disco foi pontapeado, lançado ou dirigido deliberadamente para dentro da baliza de alguma maneira que não seja com o setique.

e – Se um golo resulta de o disco ter sido desviado directamente para a baliza por ter feito ricochete no Árbitro, o golo não é válido.

f – Se um jogador impele legalmente o disco na zona de protecção do guarda-redes da equipa oposta, e o disco fica solto e disponível para ser jogado por outro da equipa atacante, um golo marcado nesta jogada será válido.

g – Qualquer golo que não seja marcado de acordo com as regras oficiais não será válido.

h – Os golos são registados pelo anotador com o nome e número dos jogadores e se possível também os minutos e segundos.

i – Quando um jogador marca um golo, deve ser acreditada uma Assistência ao jogador que fez o passe e também o será quando se realize um passe para um companheiro que provoca a realização de um contra ataque.

ARTIGO 52° CONDUTA GRAVE

a – O Árbitro Expulsão qualquer jogador, treinador ou dirigente que seja culpado de qualquer má conduta grave.

b – Se um jogador assim Expulso está tomando parte do jogo, pode ser substituído.

c – Quando qualquer elemento que faz parte do jogo é Expulso, o Árbitro deve fazer relatório detalhado com todas as informações dos factos sucedidos e juntá-lo ao Boletim do Jogo, bem como os cartões dos elementos que foram Expulsos.

ARTIGO 53° JOGAR O DISCO COM AS MÃOS

a – Se um jogador, excepto o guarda-redes, bloqueia intencionalmente o disco com, o jogo será interrompido e uma Suspensão Mínima será aplicada. Um guarda-redes que segura o disco com as mãos por mais de TRÊS (3) SEGUNDOS, quando não há jogadores atacantes na vizinhança imediata, receberá Suspensão Mínima.

b – Um guarda-redes não pode segurar deliberadamente o disco de uma maneira que na opinião do Árbitro possa causar paragem de jogo, nem o prender nas suas caneleiras ou na rede da baliza, nem colocará deliberadamente obstáculos na ou junto da rede que na opinião do Árbitro possam pender a prevenir a marcação de um golo.

NOTA:- O objectivo desta regra é manter o disco continuamente em movimento e qualquer acção tomada pelo guarda-redes que causa uma paragem desnecessária deve ser penalizada sem aviso.

c – Uma Suspensão Mínima será aplicada ao guarda-redes que comete uma infracção a esta regra.

Nota:- No caso de o disco ter sido lançado para a frente pelo guarda-redes e apanhado por um adversário, o Árbitro permitirá a continuação da jogada ou que seja completada, mas o jogo deve ser parado se há um passe para a frente com as mãos pelo guarda-redes (forward hand pass), neste caso haverá lugar a um frente a frente.

d – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador, excepto o guarda-redes, que enquanto o jogo está em progresso, apanha o disco do chão com as mãos.

e - Se um jogador, excepto o guarda-redes, apanha o disco do chão na zona de protecção do guarda-redes enquanto o jogo se está a desenrolar será parado imediatamente e uma Grande Penalidade é atribuída contra a equipa em falta.

f – Será permitido a um jogador parar ou bater o disco no ar com a mão aberta, ou empurrá-lo ao longo do chão com a mão, e o jogo não será interrompido a não ser que na opinião do Árbitro ele tenha deliberadamente dirigido o disco para outro jogador da sua equipa. Neste caso o jogo será interrompido e reiniciado com um Frente a Frente no local onde a falta foi cometida.

NOTA:- O objectivo desta regra é assegurar acção continua e o Árbitro NÃO deve parar o jogo a não ser que esteja certo que o acto de dirigir o disco para um colega de equipa era de facto DELIBERADO.

g – O disco nunca pode ser batido com a mão directamente para a baliza, mas se depois de ter sido legalmente batido com a mão e é depois desviado para dentro da baliza tocando num jogador, excepto o guarda-redes, o golo é válido.

ARTIGO 54º SETIQUE LEVANTADO

a – É proibido elevar o setique acima da altura normal da cintura. Uma Suspensão Mínima pode ser aplicada, a critério do Árbitro, a qualquer jogador que faz contacto ou intimida um adversário quando leva a pá do setique acima da cintura do adversário. Se deste acto resulta numa lesão, uma Suspensão Máxima ou Agravada será assinalada.

Quando um setique é balançado acima da cintura para alcançar o disco na proximidade de outro jogador, será aplicada Suspensão Mínima.

b – Quando um jogador levanta parte do seu setique acima do da altura do ombro de modo a lesionar a cara ou a cabeça de um adversário, o Árbitro não terá outra alternativa senão apitar para uma Suspensão Agravada seguida de Expulsão.

c – Um golo marcado em resultado de o setique ter sido usado acima da altura da barra transversal da baliza não será válido, excepto por um jogador da equipa que defende.

d – Bater o disco acima da altura normal da cintura é proibido. Quando isto ocorre o Árbitro deverá apitar e ordenar um Frente a Frente no local onde a falta foi cometida, a não ser que:

- 1) o jogador da equipa que defende bata o disco para o adversário, nesse caso prosseguirá,
- 2) um jogador da equipa que defende bateu o disco na sua própria baliza, caso em que o golo será validado.

e – Quando uma das equipas está diminuída em relação à outra, e um jogador da equipa com maior força numérica causa uma paragem de jogo batendo o disco com o setique acima da altura da cintura, o Frente a Frente consequente será executado num dos locais de marcação de Frente a Frente adjacentes à baliza da equipa que causou a paragem.

f – Movimentar a pá do setique acima da altura do ombro perto do adversário, quer para intimidar quer numa tentativa de agredir o jogador, é penalizado com uma Suspensão Agravada e numa Expulsão.

NOTA: No princípio e final do remate a pá do setique pode estar acima do ombro.

h – Não será atribuída uma penalidade quando o setique é passado de uma mão para a outra por cima da cabeça de modo que o jogador possa jogar o disco, a não ser que ponha em perigo outro jogador.

NOTA:- Não é necessário ocorrer um contacto com um adversário para incorrer numa penalidade por usar o setique levantado, no entanto, um adversário deve estar perto para a justificar.

ARTIGO 55° AGARRAR UM ADVERSÁRIO

a – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador que agarra um adversário com as mãos, os braços, o pé, o setique ou de qualquer outra maneira.

b – Uma Suspensão Máxima será aplicada se o acto de sujeitar resulte numa lesão ao que a sofre.

ARTIGO 56° ENGACHAR

a – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador que impede ou procura impedir o progresso de um adversário enganchando-o com o setique.

b – Uma Suspensão Máxima será aplicada a um jogador que lesiona um adversário enganchando-o com o setique.

NOTA:- Quando um jogador está obstruindo outro jogador de maneira que há apenas contacto entre os setiques, esta acção não é considerada engachar ou agarrar pois pode baixar o setique do adversário com o próprio setique.

ARTIGO 57° INTERFERÊNCIA

a – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador que interfere com ou impede o progresso de um adversário que não está de posse do disco, ou que deliberadamente elimina o setique da mão de um adversário, ou evite que um jogador recupere o setique, o recuperar, ou atire qualquer setique partido ou abandonando, ou um disco ilegal, ou outros objectos em direcção ao jogador em posse do disco, de modo a distraí-lo.

NOTA:- O último jogador a tocar o disco, que não seja o guarda-redes, é considerado o jogador em posse. Na interpretação desta regra, o Árbitro deve assegurar-se de quem é o jogador que causa a obstrução.

Muitas vezes, é a acção e movimento do jogador atacante que causa a interferência, visto que os jogadores de defesa têm o direito de “defender a sua posição” ou de “seguir os jogadores atacantes”

Aos jogadores em posseção não é permitido realizar deliberadamente interferências quando estão em poder do disco.

b – Uma Suspensão Mínima será aplicada a qualquer jogador do Banco de Suplentes ou do Banco de Suspensões que com o seu setique ou o seu corpo interfere com o movimento do disco ou com qualquer adversário na pista com o jogo a decorrer.

c – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um jogador que, com o seu setique ou o corpo, interfere com ou impede os movimentos do guarda-redes com contacto físico, enquanto este está na sua zona de protecção, a não ser que o disco já se encontra naquela zona.

d – A não ser que o disco esteja na zona de protecção do guarda-redes, um jogador da equipa atacante, não em posse, não pode pisar a linha de golo, ou estar na zona de protecção, ou manter o seu setique nesta. Se o disco entrar na baliza nestas condições, o golo não será válido e o disco será recolocado em jogo com um Frente a Frente mais perto da zona de ataque da equipa em falta.

e – Se um jogador da equipa atacante foi objecto de interferência física através da acção de qualquer jogador de defesa de modo a causar a sua entrada dentro da linha de golo e se o disco entra na baliza enquanto o jogador ainda está na zona, o golo é válido.

f – Quando o guarda-redes sai da pista, e qualquer membro da sua equipa que não esteja na pista, incluindo o dirigente ou o treinador, interfere com o corpo com setique ou com qualquer outro objecto no disco em movimento com um adversário, o Árbitro concederá imediatamente um golo à equipa que não está em falta.

NOTA:- Uma penalidade por interferência, Suspensão Mínima, deve ser aplicada em todos os casos em que um jogador oposto faz contacto desnecessário com o jogador em posse.

NOTA:- Os Árbitros devem estar particularmente atentos a três tipos de Interferência ofensiva que deve ser penalizada.

- 1) Quando a equipa que defende tem a posse do disco na sua própria meia-pista e os outros jogadores desta equipa protegem o portador do disco formando uma cortina protectora contra os atacantes.
- 2) Quando um jogador que executa o Frente a Frente faz obstrução ao seu opositor quando o adversário não está em posse do disco:
- 3) Quando um jogador em posse do disco faz um passe (drop pass) e continua de modo a fazer contacto físico com um adversário.

NOTA:- Todos os jogadores ofensivos ou defensivos podem tentar estabelecer posição em frente de qualquer das balizas.

Contactos acidentais que ocorram nesta situação não serão considerados interferência ou jogo sujo desnecessária. No entanto, se um jogador de qualquer das equipas se atira sobre o seu adversário, ou faz jogo sujo com o corpo, o Árbitro pode a seu critério aplicar uma Suspensão Mínima.

ARTIGO 58º **INTERMIÇÃO DE ESPECTADORES**

a – No caso de um jogador ser agarrado ou sofrer uma interferência por parte de um espectador, o Árbitro apitará para parar o jogo, a não ser que a equipa do jogador que sofre interferência está na posse do disco naquele momento, neste caso o Árbitro permitirá que a jogada seja terminada antes de apitar. O disco será recolocado em jogo com um Frente a Frente no ponto onde o jogo parou.

NOTA:- Junto com o Boletim de Jogo, o Árbitro relatará todos os casos em que um jogador é envolvido numa altercação com um espectador, mas não deve impor penalidades.

b – No caso de objectos serem lançados para a pista que interferem com o desenrolar do jogo, o Árbitro apitará para parar o jogo, e o disco será recolocado em jogo com um Frente a Frente no ponto onde o jogo parou.

ARTIGO 59º **FALTA POR TRÁS**

a – Uma Suspensão Máxima e Expulsão será assinalada a qualquer jogador que intencionalmente empurra, faz obstrução com o corpo, bate num adversário ou o empurra por trás, em qualquer ponto da superfície de jogo.

b – Quando o jogador é atingido por setique alto, ou uma carga com setique, ou com o corpo, atingido por uma pancada, ou empurrado de alguma maneira por trás contra as tabelas da pista ou da baliza de modo a que seja incapacitado de defender-se, será atribuída uma Grande Penalidade.

NOTA:- Os Árbitros não podem aplicar outras penalidades quando um jogador é agredido de alguma forma por trás. Esta regra deve ser rigorosamente aplicada.

ARTIGO 60º **PONTAPEAR O DISCO OU O JOGADOR**

a – Pontapear o disco será permitido em todas as zonas, mas um golo marcado com o pé não é considerado válido, excepto se depois de o jogador dar um pontapé no disco e este ser desviado para dentro da baliza por um jogador adversário, excepto o guarda-redes.

b – O jogador que der um pontapé a outro jogador é Expulso. Outro companheiro o substitui ao fim de CINCO (5) Minutos.

ARTIGO 61º
SAIDA E COMPORTAMENTO NOS BANCOS DE
SUPLENTES E DE SUSPENSÕES

a – Nenhum jogador pode sair do Banco de Suplentes para participar numa alteração, mas serão permitidas substituições, contanto que o jogador assim substituído não participe na alteração. Igualmente nenhum jogador no Banco de Suspensões ou perto deste (não na pista) pode participar em qualquer briga ou alteração com um adversário na pista.

b – Uma Suspensão Agravada será aplicada a cada jogador que transgrida esta regra. O Árbitro deve informar no Boletim todas estas infracções, tendo pleno poder para impor uma penalização adicional se o considerar necessário.

c – Excepto no fim de cada período, ou na expiração de uma penalidade, nenhum jogador pode sair do Banco de Suplentes.

d – Um jogador penalizado que sai do Banco de Suspensões antes da expiração da sua suspensão, quer o jogo esteja a decorrer ou não, mas não participa numa alteração, será punido com uma Suspensão Mínima adicional depois de ter cumprido o tempo da suspensão anterior.

e – Qualquer jogador penalizado que sai do Banco de Suspensões durante uma interrupção do jogo, e participa numa alteração, incorrerá numa Suspensão Mínima e ainda numa Suspensão Agravada depois de ter cumprido o tempo anterior.

f – Se um jogador penalizado sai do Banco de Suspensões antes de ter cumprido inteiramente a suspensão, o cronometrista de penalidades registará o tempo e fará sinal ao Árbitro que parará imediatamente o jogo.

g – No caso de um jogador regressar à pista antes da expiração do tempo de suspensão por erro do cronometrista, não lhe será aplicada outra penalidade, mas deverá cumprir o tempo que ainda falta.

h – Se um jogador da equipa que ataca e de posse do disco, não tem oposição entre ele e o guarda-redes oposto, e quando nesta posição sofre interferência de um jogador adversário que terá entrado ilegalmente no jogo, o Árbitro assinalará uma Grande Penalidade contra a equipa em falta.

i – Se o guarda-redes oposto foi retirado e um jogador atacante em posse do disco não tem outro jogador da equipa defensiva para passar, e um setique ou parte de um setique é lançado por um jogador oposto, ou o jogador sofre uma falta por trás impedindo-o de fazer um remate limpo para a baliza aberta, o golo será concedido contra a equipa em falta.

Se, quando o guarda-redes adversário sai da pista e um jogador caminha para a baliza sofre interferência por parte de um jogador que entrou ilegalmente no jogo, o Árbitro concederá imediatamente um golo à equipa que sofreu a falta.

j – Qualquer treinador ou dirigente que entra na pista depois do começo do jogo sem permissão do Árbitro será automaticamente suspenso do jogo.

k – Se um jogador no Banco de Suspensões regressa à pista antes de o seu tempo expirar por erro próprio ou por erro do cronometrista, qualquer golo marcado pela sua própria equipa enquanto está ilegalmente na pista não será validado, mas todas as penalidades impostas a qualquer das equipas serão cumpridas normalmente.

l – Se um jogador sai do seu Banco de Suplentes e entra ilegalmente no jogo, qualquer golo marcado pela sua própria equipa enquanto está ilegalmente na pista não será validado, mas todas as penalidades impostas contra qualquer das equipas são cumpridas normalmente.

ARTIGO 62º **AGRESSÃO FÍSICA AOS JUIZES**

a – Qualquer jogador que toca ou agarra um Árbitro, ou qualquer elemento oficial no jogo, com a sua mão ou setique ou passa rasteira ou faz obstrução receberá automaticamente uma Suspensão Agravada e Expulsão no caso de uma segunda falta no mesmo jogo. Dependente do incidente pode ser aplicada Grande Penalidade. Será permitido um Substituto pelo jogador assim suspenso.

b – Qualquer jogador que agarra ou bate num oficial será Expulso e marcada uma Grande Penalidade.

c – Qualquer dirigente ou treinador que agarra ou bate num oficial será Expulso.

ARTIGO 63º **LINGUAGEM OU GESTOS OBSCENOS OU PROFANOS**

a – Os jogadores não devem utilizar gestos obscenos ou profanos ou linguagem obscena dentro ou fora do recinto do jogo. A infracção a esta regra será sujeita a Suspensão Agravada, excepto quando a infracção ocorre na proximidade do Banco de Suplentes, caso em que será aplicada uma Suspensão Mínima.

b – Dirigentes e treinadores não devem utilizar linguagem ou gestos obscenos ou profanos em nenhuma parte do recinto do jogo. A infracção a esta regra será sujeita a uma Suspensão Mínima.

ARTIGO 64º **DISCO FORA DO RECINTO**

a – Quando o disco sai do recinto, ou bate em qualquer obstáculo por cima da superfície de jogo que não sejam as tabelas, vidro ou fios, o disco será colocado em jogo com um Frente a Frente no local onde saiu ou foi desviado.

b – Quando o disco fica preso na rede na parte exterior da baliza de modo a não ser possível jogá-lo ou quando fica “congelado” entre os jogadores opostos de modo intencional ou não, o Árbitro parará o jogo e um Frente a Frente será

efectuado num dos pontos adjacentes de marcação de Frente a Frente, a não ser que, na opinião do Árbitro, a interrupção foi causada por um jogador da equipa atacante, caso em que o Frente a Frente será efectuado no ponto adjacente de marcação de Frente a Frente mais próximo da baliza da equipa em falta ou nos locais de marcação de Frente a Frente na linha de meia pista.

NOTA:- Isto inclui paragem de jogo causada pelo jogador da equipa atacante tirando o disco da parte detrás da baliza sem que haja qualquer acção interveniente por parte da equipa que defende. A equipa que defende e/ou a equipa que ataca pode jogar o disco quando este está na rede em qualquer altura do jogo. No entanto, se o disco permanecer na rede por mais de três (3) segundos o jogo é interrompido e um Frente a Frente executado num dos pontos de marcação de Frente a Frente nas extremidades da pista excepto se a paragem é causada pela equipa que ataca, caso em que o Frente a Frente será efectuado no centro da pista.

c – Uma Suspensão Mínima será aplicada a um guarda-redes que deliberadamente deixa cair o disco na rede da baliza para provocar paragem de jogo.

d – Se o disco ficar parado sobre as tabelas em volta do recinto, ele será considerado em jogo e poderá ser jogado legalmente com a mão ou setique.

ARTIGO 65º DISCO EM MOVIMENTO

a – O Disco deve ser mantido em movimento em todo o tempo.

b – Com excepção de poder levar o disco atrás da sua própria baliza uma vez, uma equipa na sua própria área de defesa que está na posse do disco deverá avançar sempre com o disco em direcção à baliza do adversário, excepto quando impedida de o fazer por jogadores da outra equipa ou se a equipa em posse está diminuída. No caso de uma primeira infracção a esta regra o jogo será interrompido e um Frente a Frente efectuado no ponto adjacente à baliza da equipa que causou a paragem. O Árbitro avisará o Capitão de equipa ou Adjunto da equipa em falta da razão do Frente a Frente. No caso de uma segunda infracção por qualquer jogador da mesma equipa no mesmo período será aplicada uma Suspensão Mínima ao jogador em falta.

c – Uma Suspensão Mínima será aplicada a qualquer jogador que deliberadamente mantém o disco contra as tabelas a não ser que sofra obstrução por parte do adversário.

d – Em caso de infracção a esta regra o Frente a Frente será efectuado no ponto adjacente de marcação de Frente a Frente mais próximo da baliza da equipa em falta.

ARTIGO 66°
DISCO FORA DO CAMPO DE VISÃO

a – Se ocorrer uma confusão, ou o Disco sair da pista ou um jogador cair acidentalmente em cima dele, ficando fora da visão do Árbitro, o jogo será parado imediatamente. Um Frente a Frente será efectuado no ponto mais próximo onde se deu a queda.

b – Quando em qualquer altura de jogo surge no recinto um segundo disco, o jogo não será interrompido mas continuará com o disco que estava em jogo até que a jogada que estava a desenrolar termine para então ser retirado o segundo disco. No caso do segundo disco interferir com o que estava em jogo, o Árbitro pode a seu critério parar o jogo imediatamente.

ARTIGO 67°
RECUSA EM INICIAR O JOGO.

a – Quando as duas equipas estão na pista e uma delas por alguma razão se recusa a jogar, o Árbitro concederá à equipa que recusa quinze (15) segundos dentro dos quais o jogo deverá começar ou recomeçar. Se no fim daquele período de tempo a equipa ainda se recusa a jogar, o Árbitro aplicará uma Suspensão Mínima a um jogador da equipa em falta, jogador esse que será indicado pelo dirigente ou treinador. Em caso de repetição do mesmo incidente o Árbitro deverá declarar o jogo por terminado a favor da equipa não transgressora, devendo comunicar o facto ao CNHL para acção consequente.

b – Se uma equipa recebe uma ordem do Árbitro, através do dirigente ou treinador, para entrar na pista e começar em cinco (5) minutos e não cumpre será considerado “**FALTA DE COMPARÊNCIA**” e o caso será participado no relatório do Árbitro.

NOTA:- O Árbitro fará relatório da ocorrência e juntará ao Boletim de Jogo. Ao receber o Relatório o CNHL fará a sua análise e despachará para o Conselho Disciplinar para decisão.

c – “**FALTA DE COMPARÊNCIA**” será declarada pelas seguintes razões:

- 1) Quando no começa do jogo (apito do Árbitro para colocar o disco em jogo) uma equipa não tem (4) quatro jogadores e um (1) guarda-redes na pista e equipados conforme os regulamentos.
- 2) Quando uma equipa comunica por escrito que não poderá comparecer e os motivos não são aceites pelo CNHL. Neste caso é concedida a vitória à equipa adversária.
- 3) Quando devido a lesões ou doença durante o jogo uma equipa não consegue ter em jogo quatro (4) jogadores e um (1) guarda-redes para continuar o jogo.
- 4) Por outros motivos determinados nos regulamentos federativos pode ser aplicada Falta de Comparência, no qual o Conselho Disciplinar tem o poder de Decisão.

ARTIGO 68° GOLPEAR COM O SETIQUE

a – Uma Suspensão Mínima ou Máxima será aplicada, a critério do Árbitro, a qualquer jogador que impede ou procura impedir o andamento do jogador que desenvolve a sua jogada golpeando-o com o setique. Qualquer contacto do setique com o corpo efectuado pelo jogador em perseguição será considerado GOLPEAR. Independentemente da força do contacto do setique com o corpo, será considerada Suspensão Mínima.

b – Uma Suspensão Máxima será aplicada a qualquer jogador que lesiona um adversário golpeando-o. Quando uma Suspensão Máxima é aplicada de acordo com esta regra por uma falta que resulta numa lesão na face ou na cabeça de um adversário, será aplicada uma Suspensão Agravada.

NOTA: Os Árbitros devem punir como jogo agressivo, (golpear) qualquer jogador que balança o seu setique para um adversário (quer esteja ou não dentro do seu alcance) mesmo sem efectivamente bater nele ou quando um jogador com o pretexto de jogar o disco, balança violentamente o disco, com o objectivo de intimidar o adversário.

c – Qualquer jogador que tente golpear com o seu setique um outro jogador no decorrer de alguma altercação, estará sujeito a uma penalidade de jogo aplicada pelo Árbitro. É considerado como tentativa de agressão e deve ser punida conforme estipulado no Artigo 40°.

d – Qualquer jogador que não está na posse do disco não pode ter contacto com o guarda-redes, se assim for, será considerada uma penalidade por Golpear com o Setique.

ARTIGO 69° LANCEAR (SPEARING Y BUTT-ENDING)

a – Uma Suspensão Mínima Dupla será aplicada a um jogador que lanceia ou tenta lancear um adversário.

NOTA:- “Tenta lancear” incluirá todos os casos em que é feito um gesto de Lancear independentemente de haver contacto ou não.

b – Expulsão será aplicada a qualquer jogador que ferir um adversário lanceando-o.

NOTA:- “Lancear” significa espetar a ponta do setique no adversário, segurando o setique com uma ou ambas as mãos.

ARTIGO 70° INÍCIO DE JOGO E PERÍODOS

a – O jogo começará na hora marcada com um Frente a Frente no centro da pista e será retomado da mesma maneira no fim de cada período.

b – O clube visitado escolherá a baliza a defender no começo do jogo. Quando ambos os Bancos de Suplentes estão do mesmo lado da pista, o clube visitado começará o jogo usando o banco mais afastado da baliza escolhida. As equipas não mudarão de banco.

c – Durante o aquecimento e antes do Começo do jogo em cada período cada equipa deve limitar a sua actividade à sua própria parte da pista.

d – Todos os jogadores devem estar completamente equipados ao entrar na pista para o aquecimento.

ARTIGO 71º ATIRAR O SETIQUE

a – Quando um jogador da equipa que defende, incluindo o guarda-redes, deliberadamente atira o seu setique, parte deste ou qualquer outro objecto em direcção ao disco na sua zona de defesa, o Árbitro permitirá que a jogada se complete e se não for marcado golo, será assinalada uma Grande Penalidade contra a equipa que fez a falta, em princípio, a ser executada pelo jogador indicado pelo Árbitro como o que sofreu a falta. Contudo, se a baliza está sem defesa e o jogador atacante não tem adversário para passar e tem oportunidade de marcar um golo numa baliza aberta, um golo será atribuído à equipa atacante.

b – Uma Suspensão Agravada será aplicada a qualquer jogador que atira o seu setique, parte deste ou qualquer outro objecto, em qualquer área excepto quando tal acção foi penalizada com uma Grande Penalidade ou um golo.

NOTA:- Quando um jogador se desfaz da porção partida de um setique desviando-o para o lado (e não para fora da pista) de modo a não interferir com o jogo ou jogador oposto, não será aplicada qualquer penalidade.

ARTIGO 72º TEMPO DE JOGO E DESCONTOS DE TEMPO (TIME OUT)

a – O jogo será realizado em dois períodos de vinte (20) minutos cada, com um intervalo de cinco (5) minutos entre cada período, após o qual as equipas mudarão de meia pista. (Tempo útil).

b – Qualquer período de prolongamento será considerado parte do jogo e todas as suspensões não expiradas continuarão a decorrer.

c – Cada equipa terá direito a um desconto de tempo (um minuto) por período. O desconto de tempo pode ser pedido em qualquer altura do jogo, mas só será concedido quando o jogo está interrompido.

d – Quando há desconto de tempo os jogadores podem ir para o Banco de Suplentes.

e – Não há desconto de tempo durante o prolongamento ou morte súbita.

f – Qualquer infracção a esta regra resultará numa Suspensão Mínima.

ARTIGO 73º EMPATE

a – Se no fim do jogo o resultado é de empate, cada equipa averbará o respectivo ponto, excepto no caso de jogos onde terá que haver vencedor. Neste caso aplica-se o artigo 73 (b).

b) – No caso de jogos onde o empate não é desejável, procede-se do seguinte modo:- No final do tempo regulamentar, será permitido um intervalo de três (3) minutos, após o que as equipas começarão um prolongamento de “morte súbita”. A primeira equipa a marcar será declarada vencedora. Se nenhuma equipa marcou um golo depois de dez (10) minutos as equipas terão um intervalo de três (3) minutos, mudarão de meia pista e começarão outro período de dez (10) minutos. Isto continuará até determinar o vencedor.

c – O CNHL se verificar que em determinadas condições não há tempo para se proceder com o sistema de “Morte Súbita” pode recorrer às Grandes Penalidades.

d - Serão utilizados quatro jogadores de cada equipa, sendo os remates efectuados alternadamente pelas duas equipas, em conformidade com os procedimentos prescritos no Artigo 28. Os capitães das equipas, mediante moeda ao ar, determinarão que equipa iniciará a sequência alternada de remates. Cada guarda-redes defenderá a sua própria baliza, não devendo ser utilizada uma baliza comum. Será vencedor a equipa que marcar mais golos nas quatro tentativas. Se depois desta série ainda há empate, cada equipa tem direito a remates adicionais mas a decisão será por morte súbita, isto é, quando uma equipa marcar encontra-se logo o vencedor. Nenhum jogador da equipa participante pode marcar outra penalidade antes de todos o terem feito, excluindo o guarda-redes.

ARTIGO 74º PASSAR RASTEIRA

a – Uma Suspensão Mínima será aplicada a qualquer jogador que coloca o seu setique, joelho, pé, braço, mão ou cotovelo de maneira a causar a queda do adversário.

NOTA:- Se na opinião do Árbitro um jogador está indubitavelmente enganchado no disco, obtendo a posse deste, e se tropeça no jogador que movimentava o disco, não haverá penalidade.

b – Quando um jogador, no controlo do disco na zona de ataque, não tendo outro adversário para passar a não ser o guarda-redes, sofre rasteira ou outra falta cometida por trás, que impede uma oportunidade razoável de marcar golo, uma Grande Penalidade será assinalada contra a equipa em falta. No entanto, o Árbitro não parará o jogo até que a equipa atacante tenha perdido a posse do disco para a equipa que defende.

NOTA:- A intenção desta regra é restaurar uma oportunidade razoável de marcar que se perdeu devido a uma falta cometida por trás quando esta falta é cometida na zona de ataque. “Controlo do disco” significa o acto de impelir o disco com o setique. Se, enquanto está a ser impelido, o disco é tocado por outro jogador ou equipamento ou toca na baliza ou se liberta, o jogador já não será considerado como estando “em controlo do disco”.

c – Se, quando o guarda-redes adversário saiu da pista, o jogador no controlo do disco sofre uma rasteira ou outra falta quando não há oposição entre ele e a baliza oposta, impedindo assim uma oportunidade razoável de marcar um golo, o Árbitro parará imediatamente o jogo e concederá um golo à equipa atacante.

ARTIGO 75º BRUTALIDADE DESNECESSÁRIA

a – Ao critério do Árbitro, uma Suspensão Mínima pode ser aplicada a qualquer jogador considerado culpado de brutalidade desnecessária.

b – Uma Suspensão Agravada será aplicada se a brutalidade resulta lesão do jogador brutalizado.

NOTA:- Não quer dizer que não haja contacto físico entre dois jogadores opostos quando estão activamente envolvidos na perseguição do disco. O acto de correr com um adversário para lhe tirar o disco ou de encontrar o adversário de frente, NA TENTATIVA DE JOGAR O DISCO, não será considerada brutalidade. No entanto, isto não implica que jogadores NÃO na posse do disco se possam lançar sobre um adversário, a fim de alcançar a posse do disco.

NOTA:- Uma Suspensão Mínima deve ser assinalada sempre que um jogador oposto faz contacto desnecessário com o jogador em posse do disco.

ARTIGO 76º ESCALÕES ETÁRIOS

1 – CATEGORIAS

a - Os patinadores classificam-se em categorias, de acordo com os escalões etários seguintes:

PATINADORES MASCULINOS

1 – INFANTIL	06 a 12 anos
2 – INICIADO	13 e 14 anos
3 – JUVENIL	15 e 16 anos
4 – JUNIOR	17 e 18 anos
5 – SENIOR	20 anos ou mais

PATINADORES FEMININOS

1 – INICIADO	06 a 12 anos
2 – JUNIOR	13 a 16 anos
3 – SENIOR	17 ou mais

2 – DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS

a – Os patinadores podem ser inscritos nas diferentes categorias tendo em atenção o seu ano civil de nascimento e a Época a que se refere a sua inscrição.

b – Masculinos Categoria Infantil. O patinador que tenha idade mínima de seis (6) anos na data de entrada da sua inscrição na Associação respectiva e que não complete treze (13) anos até 31 de Dezembro do ano de início da Época a que se refere a inscrição.

c – Masculinos Categoria de Iniciado. O patinador que tenha treze (13) anos ou que os complete até 31 de Dezembro) e que não complete quinze (15) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere o início da Época em que se inscreve.

d – Masculinos Categoria de Juvenil. O patinador que tenha quinze (15) anos ou os complete até 31 de Dezembro) e que não complete dezassete (17) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere o início da Época em que se inscreve.

e – Masculinos Categoria de Júnior. O patinador que tenha dezassete (17) anos ou os complete até 31 de Dezembro) e que não complete vinte (20) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere o início da Época em que se inscreve.

f – Masculinos Categoria de Sénior. O patinador que tenha completado vinte (20) anos (ou mais) até ao final do ano civil a que se refere o início da Época em que se inscreve.

g – Femininos Categoria Infantil. A patinadora que tenha seis (6) anos completos à data da inscrição e que não complete treze (13) anos até 31 de Dezembro do ano a que se referem o início da Época em que se inscreve.

h – Femininos Categoria de Júnior. A patinadora que tenha treze (13) anos (ou que os complete até 31 de Dezembro) e que não complete dezassete (17) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere o início da Época em que se inscreve.

i – Femininos Categoria de Sénior. A patinadora que tenha completado vinte (20) anos (ou mais) até ao final do ano civil a que se refere o início da Época em que se refere a inscrição.

j – Utilização de Patinadores de categorias inferiores.

1. Com excepção da categoria de Seniores onde cada equipa poderá, num mesmo jogo, utilizar um número ilimitado de patinadores de categoria júnior, em jogos de todas as outras categorias, cada equipa poderá utilizar o máximo de três (3) atletas da categoria imediatamente inferior, sem que, por essa utilização, os atletas deixem de manter a categoria em que efectivamente estejam inscritos na Época.

2. Para além do disposto no corpo deste número, em cada jogo de Seniores poderá ainda ser utilizado um atleta de categoria Juvenil, sem que, por tal utilização, este atleta deixe de manter a categoria onde esteja inscrito.

3 – DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS

a - Nesta fase de arranque do Hóquei em Linha existirão apenas duas Categorias:

- 1 – JUVENIS 13 aos 15 inclusive
- 2 – SENIORES 16 anos e mais

b – As idades referem-se a 31 de Dezembro do ano da inscrição.

c – As disposições indicadas em (h) aplicam-se igualmente nesta disposição transitória.

d – Nos jogos da TAÇA FPP, podem alinhar duas (2) jogadoras femininas.

ARTIGO 77º FALTAS DE COMPARÊNCIA

a – Nas Faltas de Comparência o resultado é de ZERO (0) golos para a equipa faltosa DEZ (10) golos para a presente, sendo a TERCEIRA Falta de Comparência motivo para exclusão da prova.

b – Qualquer equipa que desista ou for excluída de uma prova para todos os efeitos não contará como tenha feito parte dela e baixará à Divisão imediatamente inferior.

c – Quando uma equipa desistir ou for excluída de qualquer prova os resultados que tenha conseguido nos jogos por ela realizados não são de levar em consideração.

d – A Falta de Comparência atribuída a uma equipa bem como as suas consequências, mantêm-se ainda que a equipa adversária daquela que sofreu a falta venha a ser eliminada por Falta de Comparência.

e – A Falta de Comparência a qualquer jogo numa prova a eliminar implica a perda da eliminatória por parte da equipa que não compareceu.

f – Não são atribuídos os golos (10) da Falta de Comparência a qualquer jogador.

g – Os golos e assistências que foram marcados contra a equipa que fez Falta de Comparência serão anulados.

ÍNDICE DE SANÇÕES

Agressão com cotovelos e joelhos	Artigo 47º
Agressão física a juizes	Artigo 62º
Agarrar	Artigo 55º
Agressão	Artigo 50º
Agressão deliberada	Artigo 45º
Atirar o Setique	Artigo 71º
Brutalidade desnecessária	Artigo 75º
Carga contra a tabela	Artigo 41º
Carregar	Artigo 43º
CONDUTA GRAVE	Artigo 52º
Disco em movimento	Artigo 65º
Disco fora do recinto	Artigo 64º
Enganchar	Artigo 56º
Equipamento em condições ilegais	Artigo 39º
Equipamento de guarda-redes	Artigo 17º
Equipamento de protecção	Artigo 17º
Falta por trás	Artigo 59º
Frente a Frente	Artigo 48º
Golpear com o setique	Artigo 44º e 68º
Interferência	Artigo 57º
Intermissão de espectadores	Artigo 58º
Jogar o disco com as mãos	Artigo 53º
Lancear (Spearing y Butt-Ending)	Artigo 69º
Linguagem obscena	Artigo 63º
Queda sobre o disco	Artigo 49º
Má Conduta nos Bancos	Artigo 38º
Passar rasteira	Artigo 74º
Patins	Artigo 16º
Pontapear o disco ou o Jogador	Artigo 60º
Recusa em iniciar o jogo	Artigo 67º
Retardar o jogo	Artigo 46º
Saída do Banco de Suplentes/Suspensões	Artigo 61º
Sanção ao guarda-redes	Artigo 29º
Setique	Artigo 15º
Setique alto	Artigo 54º
Setique partido	Artigo 42º
Substituições de jogadores	Artigo 13º
Substituição ilegal	Artigo 61º
Tabela	Artigo 41º
Tentativa de agressão	Artigo 40º
SUSPENSÃO MÍNIMA	Artigo 24º
SUSPENSÃO MÁXIMA	Artigo 25º
SUSPENSÃO AGRAVADA	Artigo 26º
EXPULSÃO	Artigo 27º
GRANDE PENALIDADE	Artigo 29º

ÍNDICE DE REFERÊNCIA PARA SANÇÕES

SUSPENSÃO MÍNIMA (MENORES 2 MINUTOS)

Agarrar	Artigo 55º
Agressão	Artigo 50º
Agressão com os cotovelos e com os joelhos	Artigo 47º
Ajustar equipamento	Artigo 39º
Atrasar o jogo	Artigo 46º
Brutalidade desnecessária	Artigo 75º
Cair em cima do disco	Artigo 49º
Carga contra a tabela	Artigo 41º
Carregar	Artigo 43º
Enganchar	Artigo 56
Equipamento de guarda-redes	Artigo 17º
Equipamento perigoso	Artigo 19º
Equipamento de protecção	Artigo 18º
Frente a Frente	Artigo 48º
Golpear com o setique	Artigo 68º
Interferência	Artigo 57º
Jogar o disco com as mãos	Artigo 53º
Lancear	Artigo 69º
Obstrução	Artigo 44º
Passar rasteira	Artigo 74º
Patins	Artigo 16º
Poderes do Árbitro nos Bancos	Artigo 38º
Sanção ao guarda-redes	Artigo 29º
Setique	Artigo 15º
Setique alto	Artigo 54
Setique partido	Artigo 42
Substituição	Artigo 13º e 61º (h)
Carga contra a Tabela	Artigo 41º

MENORES DUPLAS

Lancear	Artigo 69º
---------	------------

SUSPENSÃO MÍNIMA	Artigo 24º
SUSPENSÃO MÁXIMA	Artigo 25º
SUSPENSÃO AGRAVADA	Artigo 26º
EXPULSÃO	Artigo 27º
GRANDE PENALIDADE	Artigo 28º
SANÇÕES RETARDADAS	Artigo 29º
ADMOESTAÇÃO	Artigo 31º

SUSPENSÃO MÍNIMA/GRAVE COINCIDENTE	Artigo 23º
---	-------------------

SUSPENSÃO MÁXIMA (GRAVE 5 MINUTOS)

Agressão	Artigo 50º
Agressão com cotovelos e joelhos	Artigo 47º
Carga contra a tabela	Artigo 41º
Carregar	Artigo 43º
Enganchar	Artigo 56º
Golpear	Artigo 68º
Obstrução	Artigo 44º
Obstrução por trás	Artigo 59º
Sanção ao guarda-redes	Artigo 29º
Setique alto	Artigo 54º
Tentativa de agressão	Artigo 40º

SUSPENSÃO AGRAVADA (CONDUTA IRREGULAR 10 MINUTOS)

Agressão	Artigo 50º
Agressão física aos juizes	Artigo 62º
Linguagem obscena	Artigo 63
Penalidades por conduta irregular	Artigo 26º
Poderes do Árbitro nos Bancos	Artigo 38º
Setique alto	Artigo 54º

EXPULSÃO (CONDUTA IRREGULAR GRAVE)

Agressão	Artigo 50º
Agressão física a juizes	Artigo 62
Grave desrespeito à autoridade	Artigo 52
Poderes do Árbitro nos Bancos	Artigo 38º
Sanção ao guarda-redes	Artigo 29º
Tentativa de agressão	Artigo 40º

GRANDE PENALIDADE

Agressão física a juizes	Artigo 62
Atirar o setique	Artigo 71
Deslocar a baliza	Artigo 46 (b)
Falta por trás	Artigo 74 (b)
Jogar o disco com as mãos	Artigo 53º (e)
Queda sobre o disco na zona de protecção	Artigo 49
Saída e comportamento nos bancos	Artigo 61º (h)
Substituição de jogadores	Artigo 13º (i)