



REGRAS DO JOGO

Alterações em vigor 01 de agosto de 2017

FIRS // COMITÉ TÉCNICO DE HOQUEI EM PATINS

Maison du Sport International // Av. De Rhodanie, 54
1007 Lausanne - SUÍÇA

HQ telefone +41 21 601 1877

rinkhockey@rollersports.org

www.rollersports.org



Regras do jogo

RESUMO / CONTEÚDO

CAPÍTULO I - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO		
artigo 1	O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS	página 2
artigo 2	TEMPO REGULAMENTAR DE JOGO (alterações)	página 2
artigo 3	ERROS DE ARBITRAGEM DETECTADOS - PROCEDIMENTOS DE CORREÇÃO	Páginas 3 e 4
artigo 4	ACÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS – FORMAS E PROCEDIMENTOS (alterações)	Páginas 4 e 5
artigo 5	SISTEMA DE PONTUAÇÃO - CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE (alterações)	Páginas 5 e 6
artigo 6	DESEMPATE DA PARTIDA E DESEMPATE PREVENTIVO – PROCEDIMENTOS (novo)	Páginas 6-8
artigo 7	ACTOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES A CADA PARTIDA (alterações)	Páginas 8-10
artigo 8	FALTA DE COMPARÊNCIA - TOLERÂNCIA PARA INICIAR OU REINICIAR O JOGO	página 10
CAPÍTULO II – CATEGORIAS DOS JOGADORES – ZONAS DE JOGO, ANTI-JOGO E JOGAR “PERÍODO EM INFERIORIDADE”		
artigo 9	CATEGORIAS DE JOGADORES, POR SEXO E ESCALÃO ETÁRIO (alterações)	página 11
artigo 10	ZONAS DE JOGO - DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO E DE ANTI-JOGO (alterações)	Páginas 12 a 14
artigo 11	SANÇÃO DISCIPLINAR DE EQUIPAS - "PERÍODO EM INFERIORIDADE"(alterações)	Páginas 14 a 16
CAPÍTULO III – EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS		
artigo 12	EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS – COMPOSIÇÃO E ENQUADRAMENTO	página 17
artigo 13	BANCO DE SUPLENTES – REPRESENTANTES DAS EQUIPAS NO JOGO	página 18
artigo 14	AÇÃO E INTERVENÇÃO DO GUARDA-REDES NO JOGO	página 19
CAPÍTULO IV - SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO		
artigo 15	INICIO E REINICIO DO JOGO – GOLPE DE SAÍDA	página 20
artigo 16	DESCONTO DE TEMPO OU "TIME-OUT"	Páginas 20 e 21
artigo 17	ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA – SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES (alterações)	Páginas 21 a 23
artigo 18	JOGANDO A BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS	Páginas 23 e 24
artigo 19	MARCAÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO (alterações)	Páginas 24 e 25
artigo 20	BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO	Páginas 25 e 26
artigo 21	OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO (alterações)	páginas 26-29
CAPÍTULO V - FALTAS E SUA PUNIÇÃO - LEI DA VANTAGEM		
artigo 22	TIPOS DE FALTAS E INFRAÇÕES - LEI DA VANTAGEM	Páginas 30 e 31
artigo 23	PUNIÇÃO DE FALTAS - NORMAS GERAIS (alterações)	páginas 31-34
artigo 24	INFRAÇÕES COMETIDAS FORA DE PISTA (alterações)	página 34
artigo 25	FALTAS TÉCNICAS	página 35
artigo 26	INFRAÇÕES LEVES E FALTAS DE EQUIPA	páginas 35-38
artigo 27	FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM AZUL CARTÃO	Páginas 38 e 39
artigo 28	FALTAS MUITO GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO VERMELHO	página 39
CAPÍTULO VI - PUNIÇÃO TÉCNICA DAS EQUIPAS		
artigo 29	LIVRE INDIRETO	Páginas 40 e 41
artigo 30	LIVRE DIRECTO E GRANDE PENALIDADE (alterações)	Páginas 41 a 46
CAPÍTULO VII - ARBITRAGEM DE JOGOS		
artigo 31	COMPOSIÇÃO E NOMEAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM (novo)	página 47
artigo 32	FUNÇÕES DA EQUIPA DE ARBITRAGEM (novo)	Páginas 47 e 48
artigo 33	FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS – PROCEDIMENTOS (novo)	Páginas 48 e 49
CAPÍTULO VIII - RECLAMAÇÕES E / OU PROTESTOS		
artigo 34	PROTESTO DO JOGO – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO	página 50
CAPÍTULO IX - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS		
artigo 35	REGULAMENTAÇÃO - APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS (atualizado)	página 51



CAPÍTULO I - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS – DEFINIÇÕES E ENQUADRAMENTO**ARTIGO 1 - O JOGO DE HÓQUEI**

1. O jogo de patins de hóquei é praticado sobre uma pista retangular, com uma superfície lisa e plana, sendo disputado entre duas equipas de 5 (*cinco*) jogadores cada - *um dos quais guarda-redes* - calçando patins com rodas que estão colocadas em paralelo ao longo de dois eixos transversais e usando um aléu ou "stick" para jogar a bola.
2. Cada equipa começa por ocupar a metade da pista que lhe pertence, de acordo com o que está estabelecido no ponto 2 do artigo 7 destas regras, trocando de posição depois do intervalo. Cada jogador tenta - *apenas com a ajuda do "stick"* - introduzir a bola na baliza do adversário, ou seja, marcar um golo.
3. Os jogos realizam-se em pistas cobertas ou ao ar livre, na maior parte das condições climáticas, dia ou noite, com luz natural ou luz artificial.
4. Um ou dois árbitros principais são responsáveis pela aplicação das Regras do Jogo, sendo ajudados por um árbitro auxiliar, oficialmente designado e que dirige a Mesa Oficial, que está situada no lado de fora da pista, numa posição central e junto à vedação.

ARTIGO 2 - TEMPO NORMAL DE JOGO

1. Na categoria de SUB-17 FEMENINOS o tempo útil de jogo é de 40 (*quarenta*) minutos, dividido em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada, salvaguardando o estabelecido no parágrafo seguinte.
 - 1.1 Em competições sob a jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação Nacional afiliada* - pode ser estabelecido um tempo útil de jogo de 30 (*trinta*) minutos, repartido por dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada.
2. Na categoria de SENIORES FEMENINOS o tempo útil de jogo é de 50 (*cinquenta*) minutos, dividido em dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada, salvaguardando o estabelecido no parágrafo seguinte.
 - 2.1 Em competições sob a jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação Nacional afiliada* - pode ser estabelecido um tempo útil de jogo de 40 (*quarenta*) minutos, repartido por dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada.
3. Na categoria de SUB-15 MASCULINOS o tempo útil de jogo é de 30 (*trinta*) minutos, dividido em dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada.
4. Na categoria de SUB-17 MASCULINOS o tempo útil de jogo é de 40 (*quarenta*) minutos, dividido em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada, salvaguardando o estabelecido no parágrafo seguinte.
 - 4.1 Em competições sob a jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação Nacional afiliada* - pode ser estabelecido um tempo útil de jogo de 30 (*trinta*) minutos, repartido por dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada.
5. Na categoria de SUB-20 MASCULINOS o tempo útil de jogo é de 50 (*cinquenta*) minutos, dividido em dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada, salvaguardando o estabelecido no parágrafo seguinte.
 - 5.1 Em competições sob a jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação Nacional afiliada* - pode ser estabelecido um tempo útil de jogo de 40 (*quarenta*) minutos, repartido por dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada.
6. Na categoria de SENIORES MASCULINOS o tempo útil de jogo é de 50 (*cinquenta*) minutos, dividido em dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada, salvaguardando o estabelecido no parágrafo seguinte.
 - 6.1 Em competições sob a jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação Nacional afiliada* - Ele pode ser configurado para o tempo seniores Categoria homens que jogam útil 40 (*quarenta*) minutos, repartido por dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada.
7. Em todas as categorias, tem de ser concedido um período de descanso de 10 (*dez*) minutos, entre o final do primeiro período e o início do segundo período de jogo.



ARTIGO 3 - ERROS DE ARBITRAGEM DETETADOS - PROCEDIMENTOS DE CORREÇÃO

1. As condições a observar relativamente à arbitragem das competições internacionais e nacionais estão devida e especificamente estabelecidas nos capítulos II e III do Regulamento Técnico do Hóquei em Patins, sendo de revelar que:
 - 1.1 Os árbitros principais são os juízes absolutos na pista e as suas decisões, no que diz respeito ao jogo, devem ser sempre pautadas pela imparcialidade, pelo respeito e pelo cumprimento rigoroso das Regras de Jogo e demais Regulamentos vigentes são julgado e deve estar sempre voltada para justiça e respeito e cumprimento das regras e regulamentos.
 - 1.2 Nos incidentes ou situações de jogo excepcionais que não estão devidamente explicitados nestas Regras, os Árbitros terão de as decidir segundo a sua consciência, tendo direito a interromper o jogo sempre que o entendam necessário.
 - 1.3 Quando - *com o jogo inativo* - os Árbitros Principais se dirijam ao Árbitro Auxiliar para aclarar uma questão nas zonas limítrofes à Mesa Oficial de Jogo - *tanto fora como dentro da pista* - não é permitida a presença de qualquer jogador ou representante das equipas, exceto se houver uma autorização prévia pelos Árbitros Principais.
2. Quando se constatar que - *por lapso ou engano do Cronometrista, do Árbitro Auxiliar ou dos Árbitros Principais* - foi cometido um erro na direção do jogo, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato - *se for caso disso* - e dirigir-se à Mesa Oficial de Jogo para acordarem com o Árbitro Auxiliar e o Cronometrista quais os procedimentos de correção a adotar e qual o tempo de jogo que faltará disputar, em função da situação específica detetada.
 - 2.1 Se a irregularidade foi detetada fora de pista - *seja por observação direta do Árbitro Auxiliar, seja por reclamação que lhe foi apresentada pelo Delegado de uma das equipas* - o Árbitro Auxiliar deve aproveitar a primeira interrupção natural do jogo para chamar os Árbitros Principais à sua presença e dar-lhes conta do incidente.
 - 2.2 Em qualquer dos casos, os Árbitros Principais só executarão os procedimentos de correção previstos nos pontos seguintes se o incidente foi detetado no período máximo de 5 (*cinco*) minutos, que se seguiu à sua ocorrência.
3. Se o incidente detetado for suscetível de afetar, direta ou indiretamente, o andamento e/ou o resultado do jogo - *substituição irregular não detetada, Jogador excluído ou suspenso que participou indevidamente no jogo, 10ª falta de equipa não sancionada com livre direto, etc.* - os Árbitros Principais devem acordar entre si qual é a sua decisão, seja no sentido de introduzirem as correções consideradas pertinentes, seja, em alternativa, no sentido de ser mantido o curso normal do jogo, sem que seja introduzida qualquer correção.
 - 3.1 Quando pertinentes, os procedimentos de correção podem implicar a anulação de sanções de natureza técnica e/ou disciplinar dos eventuais infratores e das suas equipas.
 - 3.1.1 Em primeiro lugar, a correção do tempo de jogo, você tem que devolver o tempo de jogo ausente jogar no momento em que ocorreu a irregularidade e/ou que o erro em questão foi cometido.
 - 3.1.2 Salvaguardando o disposto no ponto 3.2 deste Artigo, serão anuladas todas as ações do jogo - *incluindo eventuais golos* - que se tenham verificado no período do jogo decorrido posteriormente ao incidente que determinou os procedimentos de correção decididos pelos Árbitros Principais.
 - 3.2 Os procedimentos de correção indicados no ponto 3.1 anterior nunca poderão anular um cartão vermelho direto, mas apenas no que diz respeito à sanção disciplinar do infrator, tendo em atenção que se mantêm canceladas as sanções das respetivas equipas, quer de natureza técnica (*um livre direto ou penalty será cancelado*), quer de natureza disciplinar (*será cancelado o "período em inferioridade" relativo ao cartão vermelho em questão*).
 - 3.3 O recomeço do jogo terá de ser efetuado pelos Árbitros Principais em função da interrupção que foi efetuada para esclarecimento do incidente.
4. Ressalvando o disposto no ponto 4.2 deste artigo, quando - *por engano do Cronometrista e/ou dos Árbitros Principais* - qualquer das meias partes do jogo seja dada por terminada antes do tempo de jogo regulamentar estipulado, os Árbitros Principais terão de assegurar - *se necessário* - que as equipas regressem à pista, ordenando depois o recomeço do jogo com a execução de um golpe-duplo, a efetuar na marca do golpe de saída, no centro da pista.
 - 4.1 Depois de acordado com o Árbitro Auxiliar e com o Cronometrista qual o tempo de jogo que falta jogar, os Árbitros Principais devem assegurar que seja reposta no Cronómetro a informação correspondente.
 - 4.2 Os Árbitros Principais só ordenarão o recomeço do jogo quando tal possa ocorrer no período máximo de 5 (*cinco*) minutos, contados a partir do momento em que a meia parte do jogo havia sido dada por concluída.
5. Eventuais ou alegadas situações irregulares e/ou erros graves ocorridas durante o jogo serão sempre reportadas pelos Árbitros Principais em Relatório Confidencial, detalhando a sua natureza e os fundamentos das decisões por si tomadas, seja quanto a procedimentos de correção, seja quanto à ausência de quaisquer alterações ao decurso normal do jogo.



ARTIGO 4 - AÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS

1. No exercício da ação disciplinar, os Árbitros Principais podem recorrer aos seguintes procedimentos e sanções:
 - 1.1 **Admoestação verbal**, em casos de pequena gravidade, designadamente comportamentos incorretos ou atitudes inconvenientes.
 - 1.2 **Exibição de um cartão azul**, procedendo conforme disposto nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 27 destas Regras.
 - 1.3 **Exibição de um cartão vermelho**, procedendo conforme disposto nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 28 destas Regras.
2. Se, antes do jogo ter o seu início, um Jogador ou outro representante duma equipa tiver sido expulso pelos Árbitros Principais, poderá ser substituído no Boletim de Jogo, sem prejuízo dos Árbitros Principais procederem, como lhes compete, à elaboração dum relatório detalhado dos factos ocorridos e que determinaram tal punição.
3. Se, no decorrer do intervalo do jogo, um Jogador ou outro representante duma equipa for expulso pelos Árbitros Principais, estes terão de assegurar – *aquando do reinício do jogo* - os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 28 destas Regras.
4. Os Árbitros Principais tem de ser muito rigorosos no controlo disciplinar dos representantes das equipas que ocupam o banco de suplentes – *controlo esse em que o Árbitro Auxiliar deverá também colaborar* – não permitindo que permaneçam de pé mais do que o s 3 (*três*) representantes autorizados e nunca deixando de punir, com a severidade que se justificar, todos os protestos ou gestos públicos que revelem discordância pública com as decisões arbitrais.
 - 4.1 Relativamente ao Treinador Principal das equipas, os Árbitros Principais devem consentir que haja um "diálogo esclarecedor" sobre as suas decisões, desde que efetuado com correção e desde que a sua duração seja curta, mas não poderão consentir que tal diálogo seja longo ou que se transforme num claro protesto público, em vez de um esclarecimento.
 - 4.2 No entanto e relativamente aos demais elementos que integrem o banco de suplentes, os Árbitros Principais não poderão dar tréguas, sancionando todos aqueles que gesticulem com os braços, levantando-se ou não do banco.
 - 4.3 Quaisquer elementos do banco que se levantem devem ser – *no mínimo* – admoestados verbalmente pelos Árbitros Principais, o que estes devem assegurar de forma pública e transparente, dirigindo-se ao infrator e – *caso este já se tenha sentado* - exigir-lhe que se levante e "avisando-o" – *através duma sinalética adequada* – de que não pode repetir tal infração, sob pena de ser sancionado com:
 - 4.3.1 Exibição de um cartão azul, se o reincidente é um guarda-redes, jogador de pista ou Treinador Principal, implicando – *para o infrator e para a sua equipa* – as sanções adicionais estabelecidas no ponto 2 do Artigo 27 destas Regras
 - 4.3.2 Exibição de um cartão vermelho, se o reincidente é outro elemento da equipa em questão, implicando – *para ele e para a sua equipa* – as sanções adicionais estabelecidas no ponto 2 do Artigo 28 destas Regras
5. Na parte final dos jogos podem ocorrer situações mais complicadas, sendo importante que os Árbitros Principais não percam a perspetiva dos factos e tomem com serenidade as decisões mais corretas, não hesitando – *sempre que necessário* – em trocar impressões breves um com o outro para deliberarem qual a melhor decisão a tomar, designadamente se ocorrerem tumultos ou protestos generalizados, sendo aconselhável que os Árbitros Principais se apoiem mutuamente e se mantenham em comunicação.
6. **CUMPRIMENTO DAS SUSPENSÕES TEMPORÁRIAS – PUNIÇÃO DE EVENTUAIS INFRAÇÕES**
 - 6.1 Os Jogadores e guarda-redes suspensos temporariamente do jogo terão de dar cumprimento à mesma nas cadeiras que estão colocadas junto à Mesa Oficial de Jogo, não podendo em caso algum ocupar o banco de suplentes da sua equipa.
 - 6.2 Se ocorrer a violação do disposto no ponto 6.1. deste Artigo, o Árbitro Auxiliar tem de assegurar os seguintes procedimentos:
 - 6.2.1 Dirigir-se de imediato ao infrator e assegurar o seu regresso à cadeira junto à Mesa Oficial de jogo.
 - 6.2.2 Se o infrator se recusar a cumprir com as suas obrigações, o Árbitro Auxiliar tem de acionar de imediato um sinal sonoro – interrompendo o jogo – e informar os Árbitros Principais do ocorrido, os quais exibirão um cartão vermelho ao infrator, expulsando-o definitivamente do jogo.
 - 6.3 Se – *para além da violação do disposto no ponto 6.1 deste Artigo* – o Jogador ou Guarda-redes suspenso entrar indevidamente em pista – *substituindo um colega de equipa antes de cumprida a totalidade do tempo de suspensão* – o Árbitro Auxiliar deve fazer acionar de imediato um sinal sonoro para que os Árbitros Principais sejam avisados da infração – *e interromper o jogo de imediato, se for esse o caso* – e possam logo de seguida assegurar os seguintes procedimentos:
 - 6.3.1 Exibição de dois cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo quer o Jogador ou Guarda-redes infrator,



Regras do jogo

quer o Treinador Principal *(na sua ausência e pela ordem indicada, o Treinador Adjunto, ou um dos Delegados ou o Capitão em pista)*

6.3.2 A equipa infratora terá de jogar em "inferioridade", atento o disposto no Artigo 11 destas Regras.

6.3.3 O Jogo será reiniciado da seguinte forma:

- a) Se o jogo teve de ser interrompido pelos Árbitros Principais por força da infração em causa, será marcado um livre direto contra a equipa dos infratores
- b) Se o jogo estava já interrompido antes de ocorrer a infração em causa, o jogo recomeçará em função da ação que motivara a interrupção em causa.

6.4 Se ocorrer a entrada indevida na pista dum Jogador ou Guarda-redes numa equipa que se encontra a jogar em "inferioridade" – *antes de recebida a competente autorização do Árbitro Auxiliar* – este deve fazer acionar de imediato um sinal sonoro para que os Árbitros Principais sejam avisados dessa infração – *e interromper o jogo de imediato, se for esse o caso* – e possam, logo de seguida, assegurar os procedimentos já indicados nos pontos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 deste Artigo.

6.5 Se, porém, a entrada indevida dum Jogador ou Guarda-redes em pista tiver corrido por um erro ou engano do Árbitro Auxiliar – *e por este reconhecido junto dos Árbitros Principais* – estes terão de assegurar os procedimentos previstos no ponto 3 do Artigo 3 destas Regras.

7. No Boletim de Jogo apenas terá de ser anotada a ação disciplinar exercida pelos Árbitros Principais no que respeita à exibição de cartões azuis e de cartões vermelhos.

8. Relativamente a cada cartão vermelho exibido diretamente, os Árbitros Principais têm de elaborar um Relatório Confidencial, onde serão detalhadas, com clareza e rigor, as situações e circunstâncias que levaram à expulsão do jogo dos infratores.

ARTIGO 5 – SISTEMA DE PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

1. Em eventos, torneios e competições cuja classificação é definida pelos pontos marcados em todos os jogos, estes Eles serão distribuídos da seguinte forma:

1.1 VITÓRIA.....	3 (três) pontos
1.2 EMPATE.....	1 (um) ponto
1.3 DERROTA.....	0 (zero) pontos
1.4 DESISTÊNCIA / FALTA DE COMPARÊNCIA.....	0 (zero) pontos

2. Nas provas, torneios e competições disputadas por soma de pontos, a classificação final é definida por ordem decrescente da soma de pontos conquistados por cada uma das equipas.

3. No caso de ocorrer - *no final de qualquer fase da mesma prova ou competição* – o empate pontual entre 2 (duas) equipas, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

3.1 Somente se consideram os resultados obtidos na mesma fase da competição e a melhor equipa classificada é apurada em conformidade com os seguintes critérios de desempate:

3.1.1 Será melhor classificada a equipa que - *nos jogos entre si* - foi obtido maior número de pontos.

3.1.2 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *no(s) jogo(s) realizado(s) entre si* - tenha obtido maior diferença entre golos marcados e golos sofridos.

3.1.3 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados ao longo de toda a competição* - tenha obtido maior diferença entre o total de golos marcados e total de golos sofridos.

3.1.4 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados ao longo de toda a competição* - tenha obtido o maior quociente geral de golos, resultante da divisão entre o número total de golos marcados pelo total de golos sofridos.

3.2 Persistindo o empate entre duas equipas, será melhor classificada a equipa que - *no jogo realizado entre si* – tenha vencido a série de livres diretos, que tinham sido preventivamente efetuados em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do artigo 6 destas regras.

4. No caso de ocorrer - *no final de qualquer fase da mesma prova ou competição* – o empate pontual entre três ou quatro equipas, serão utilizados os critérios de desempate estabelecidos no ponto 3 deste artigo.

4.1 No entanto, se persistir o empate na classificação – *e tendo em conta que os procedimentos de desempate tenham de estar concluídos antes de se iniciar a segunda fase da competição em questão* – será organizado – *no início da manhã do dia seguinte* – uma nova “série” de livres diretos entre as equipas em questão, de acordo com os seguintes procedimentos:

4.1.1 Hipótese 1 – 3 equipas empatadas (*sorteio prévio efetuado pelos Árbitros Principais*)



Regras do jogo

- * 1ª série de livres diretos: Equipa A vs Equipa B
- * 2ª série de livres diretos: Equipa C vs Vencedor da 1ª série.
- 4.1.2 Hipótese 2 – 4 equipas empatadas (*sorteio prévio efetuado pelos Árbitros Principais*)
 - * 1ª série de livres diretos: Equipa A vs Equipa B
 - * 2ª série de livres diretos: Equipa C vs Equipa D
 - * 3ª série de livres diretos: Equipas vencedoras das 2 (*duas*) competições anteriores

ARTIGO 6 - JOGO EMPATADO - PROCEDIMENTOS

Sempre que, no final de um jogo, seja necessário apurar qual a equipa vencedora, os Árbitros Principais têm de garantir o cumprimento das normas e procedimentos definidos seguidamente.

1. REALIZAÇÃO DE UM PROLONGAMENTO PARA DESEMPATE DO JOGO

- 1.1 Qualquer Jogador que se encontre suspenso no final do tempo normal de jogo, terá de cumprir integralmente o tempo de suspensão ainda em falta, antes de participar no prolongamento do jogo.
- 1.2 Em todas as categorias, tem de ser concedido um intervalo de 3 (*três*) minutos, entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento do jogo, sendo efetuado novo sorteio para escolha da meia-pista defensiva ocupada por cada equipa no primeiro período do prolongamento.
- 1.3 Salvaguardando o disposto no ponto 1.4 deste Artigo, o tempo de prolongamento será o seguinte:
 - 1.3.1 Nas categorias de SUB-15 MASCULINOS, SUB-17 MASCULINOS e SUB-17 FEMENINOS o prolongamento terá um tempo útil de jogo de 6 (*seis*) minutos, repartido em dois períodos de 3 (*três*) minutos cada um.
 - 1.3.2 No caso dum jogo das RESTANTES CATEGORIAS, o tempo do prolongamento é de 10 (*dez*) minutos, repartido por dois períodos de 5 (*cinco*) minutos cada um.
- 1.4 No final do primeiro período do prolongamento há um intervalo com a duração de 2 (*dois*) minutos, durante o qual as equipas efetuam a troca de meia-pista defensiva e dos respetivos bancos de suplentes.

2. MARCAÇÃO DE SÉRIES DE GRANDES PENALIDADES (PENALTYS)

Se no final do prolongamento o resultado do jogo continuar empatado, o apuramento da equipa vencedora terá de ser decidido pela execução de séries de grandes penalidades (*penaltys*) – *tantas quantas forem necessárias para o efeito* – de acordo com as normas e procedimentos estabelecidos seguidamente.

2.1 PRIMEIRA SÉRIE DE 5 (CINCO) PENALTYS

- 2.1.1 Cada equipa só pode designar para execução dos penaltys os Jogadores que se encontrem aptos a continuar em jogo, ou seja, aqueles que, estando inscritos no Boletim de Jogo, não tenham sido expulsos nem estavam a cumprir – *no termo do prolongamento* – qualquer suspensão temporária.
- 2.1.2 Cada equipa executa alternadamente – *através de diferentes Jogadores, mas tendo em atenção o disposto no ponto seguinte* – cada um dos penaltys, podendo manter sempre o mesmo Guarda-redes quando lhe pertencer a defesa da baliza.
- 2.1.3 Se qualquer das equipas tiver menos de 5 (*cinco*) Jogadores habilitados para a marcação das grandes penalidades, a execução desta série de penaltys será assegurada, de forma rotativa, pelos Jogadores disponíveis para o efeito (*guarda redes incluído*).
- 2.1.4 Quando se constatar que – *antes de concluída a execução desta primeira série* – uma das equipas já marcou mais golos do que a outra equipa poderia obter se obtivesse golo em todos os penaltys que lhe faltam executar, os Árbitros Principais darão o jogo por terminado e consideram apurada como vencedora a equipa que marcou mais golos.
- 2.1.5 Se no final desta primeira série o resultado do jogo ainda continuar empatado, o apuramento da equipa vencedora do jogo será efetuado conforme estabelecido no ponto seguinte.

2.2 SEGUNDA SÉRIE: SÉRIES SUCESSIVAS DE 1 (UM) PENALTY

- 2.2.1 Cada equipa executa alternadamente o penalty de cada série, até que uma falhe a conversão e a outra equipa consiga marcar golo, sendo esta de imediato considerada vencedora.



Regras do jogo

2.2.2 Nestas séries, cada equipa pode optar por utilizar sempre o mesmo Jogador da sua execução, podendo igualmente manter sempre o mesmo Guarda-redes quando lhe pertencer a defesa da baliza.

2.3 Não é necessário efetuar a execução dum golpe de saída para que os Árbitros Principais procedam à validação de qualquer golo que seja obtido durante a marcação das séries de grandes penalidades para desempate do jogo.

3 DESEMPATE PREVENTIVO – NO CASO DE UM EVENTUAL EMPATE NA CLASSIFICAÇÃO

Com salvaguarda do disposto no ponto 3.5 deste artigo, em qualquer fase das competições internacionais cuja classificação é obtida por pontos atribuídos, quando um jogo terminar empatado, cada uma das equipas terá de executar, a título preventivo, uma ou mais “séries” de livres diretos – **tantas quantas necessárias** – tendo em conta o estabelecido nos seguintes pontos:

3.1 PRIMEIRA SÉRIE: 3 LIVRES DIRECTOS PARA CADA EQUIPA

3.1.1 Para a execução dos livres diretos, cada uma das equipas pode utilizar os Jogadores que estão inscritos no Boletim Oficial do Jogo, excetuando os jogadores que foram excluídos do jogo (**cartão vermelho**) e/ou os que – **no final do prolongamento** – não tinham completado o tempo da sua suspensão temporária (**cartão azul**).

3.1.2 Cada equipa deve executar, alternadamente - **utilizando jogadores distintos** – 3 (**três**) livres diretos desta primeira série. No entanto, cada equipa pode utilizar um único Guarda-redes quando lhe pertencer a defesa da baliza.

3.1.3 Se antes da conclusão desta “série”, uma das equipas já não tem possibilidade de marcar mais golos do que a equipa adversária, os Árbitros Principais devem dar o jogo por terminado e declarar como vencedora a equipa que havia marcado mais golos.

3.1.4 Quando esta primeira “série”, terminar com as duas equipas empatadas em golos, o vencedor do jogo terá de ser decidido com o estabelecido no ponto seguinte:

3.2 SÉRIE(S) ADICIONAL(S): SÉRIE(S) SUCESSIVA(S) DE 1 LIVRE DIRETO PARA CADA EQUIPA

3.2.1 Cada equipa deve executar, alternadamente, um livre direto, até que uma das equipas marque um golo e a outra equipa não. A equipa que marca o golo é de imediato considerada a vencedora.

3.2.2 Nestas séries de um só livre direto, um único jogador pode executar todos os livres diretos da sua equipa. Da mesma forma, cada equipa pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os livres diretos de cada uma das séries.

3.3 Na execução dos desempates por livres diretos, os Árbitros terão de assegurar os procedimentos específicos que estão estabelecidos no ponto 4 deste Artigo.

3.4 No entanto, é importante evidenciar que os procedimentos em questão não mudam o resultado final de qualquer jogo empatado, nem tão pouco há qualquer alteração dos pontos atribuídos a cada equipa.

3.5 Consequentemente, cada uma das equipas mantém a atribuição de 1 (**um**) ponto, em conformidade com o que está estabelecido no ponto 1.2 do Artigo 5 de estas Regras.

3.6 Quando a entidade internacional que tem a jurisdição da competição verificar que o desempate preventivo de um jogo já não é necessário, será fornecida a competente informação aos Árbitros e às duas equipas em confronto.

4. PROCEDIMIENTOS DOS ÁRBITROS NOS DESEMPATES (pontos 2 e 3 deste artigo)

4.1 Os Árbitros Principais devem começar por assegurar na pista – na presença dos 2 capitães de cada equipa – um sorteio para determinar:

4.1.1 Qual a baliza a utilizar para execução dos penaltis (ponto 2 deste Artigo) ou dos livres diretos (ponto 3 deste Artigo).

4.1.2 Qual é a equipa que inicia a execução.

4.2 No caso particular do desempate preventivo (ponto 3 deste Artigo), a execução dos livres diretos tem de ser assegurada em conformidade com as disposições estabelecidas no Artigo 30 destas Regras de Jogo. Consequentemente:

4.2.1 Cada um dos livres diretos poderá ser executado da forma habitual, ou seja, para tentar marcar o golo o jogador executante pode optar por um remate direto à baliza ou por fazer o transporte da bola e depois rematar à baliza.

4.2.2 Se o jogador executante optar por transportar a bola, não poderá gastar mais de 5 (**cinco**) segundos para tentar Fazer o golo, rematando à baliza.

4.2.3 Cada um dos Árbitros Principais assegurará a correta execução de cada um dos livres diretos, assegurando um controlo específico da sua execução com transporte da bola, em particular:



Regras do jogo

- a) Um dos Árbitros assegura a sinalética para que a execução seja iniciada, controlando o cumprimento dos 5 (cinco) segundos permitidos nas Regras de Jogo.
- b) Uma vez iniciada a execução do livre direto, o outro Árbitro Principal controlará se a conclusão da mesma é efetuada nos 5 (cinco) segundos permitidos pelas Regras de Jogo.

ARTIGO 7 - ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES AO JOGO

1. Os três Árbitros designados para cada jogo - 2 Árbitros Principais e 1 Árbitro Auxiliar - devem de chegar ao recinto do jogo com uma antecedência mínima de 90 (noventa) minutos, relativamente à hora do início do jogo.
 - 1.1 Os Árbitros em questão devem apresentar-se na pista devidamente equipados, assegurando o cumprimento de todos os atos e procedimentos definidos nos pontos seguintes deste Artigo, para que o jogo se inicie no horário estabelecido.
 - 1.2 Antes de se iniciar o aquecimento das equipas e dos Árbitros Principais na pista, o Árbitro Auxiliar - ou, na sua ausência, um dos Árbitros Principais - tem de contactar os Delegados de cada equipa, assegurando:
 - 1.2.1 A relação e licenças dos representantes de cada equipa a inscrever no Boletim Oficial do Jogo, incluindo a identificação dos números da camisola dos jogadores.
 - 1.2.2 A indicação das cores do equipamento de jogo dos jogadores e guarda-redes de cada equipa, assegurando sempre - se for o caso - as trocas que sejam necessárias, as quais - se não houver acordo entre as duas equipas - são sempre da responsabilidade da equipa "visitada" (ou assim considerada - "Equipa 1").

2. DEFENIÇÃO DA MEIA PISTA UTILIZADA POR CADA EQUIPA E DO GOLPE DE SAÍDA DO JOGO

Não é permitido nenhum sorteio para a escolha da meia pista que é ocupada por cada equipa e/ou para a escolha da equipa que fica responsável do golpe de saída que inicia cada jogo, tendo em atenção o que está estabelecido nos pontos seguintes:

- 2.1 A equipa "visitada" - ou como tal considerada ("Equipa 1") - ocupará sempre a meia pista localizada à direita da "Mesa Oficial do Jogo", durante o primeiro tempo de jogo ou do prolongamento e no aquecimento antes do início do jogo.



- 2.2 A equipa "visitante" - ou como tal considerada ("Equipa 2") - é sempre responsável pela execução do golpe de saída que inicia o primeiro período do jogo ou do prolongamento.
- ### 3. DISPONIBILIDADE DA PISTA PARA AQUECIMENTO DAS EQUIPAS E DOS ÁRBITROS
- 3.1 A entidade organizadora do jogo terá que assegurar uma delimitação prévia - mediante a colocação de "pinos" - de um espaço reservado para o aquecimento dos Árbitros Principais, ocupando um espaço central que se encontra em cada lado da pista, a uma distância de, aproximadamente 1 (um) metro desde a linha divisória central.
 - 3.2 Em condições normais, as seções de aquecimento das equipas devem terminar como mínimo, com uma antecedência de 15 (quinze) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo.
 - 3.3 Com ressalva do estabelecido nos pontos seguintes, a pista de jogo deve estar disponível em cada jogo - para o aquecimento das equipas e dos Árbitros - com uma antecedência de, pelo menos 30 (trinta) minutos, relativamente ao horário oficialmente estabelecido para o início do jogo.
 - 3.3.1 No entanto, quando possa ocorrer um atraso do horário em questão - motivado, por exemplo, por um atraso num jogo realizado anteriormente para a mesma competição - os Árbitros Principais designados terão de assegurar com a entidade organizadora o cumprimento do que está estabelecido no ponto seguinte.
 - 3.3.2 Para o aquecimento das equipas tem de ser sempre garantido um período mínimo de 15 (quinze) minutos, de acordo com as seguintes restrições:
 - a) Os jogadores de cada equipa têm de fazer o aquecimento com os seus equipamentos de jogo;
 - b) Nenhuma das equipas poderá voltar aos seus balneários, para que o início do jogo possa ocorrer o mais rápido possível.

4. ENTRADA EM PISTA DE JOGADORES E ÁRBITROS



Regras do jogo

- 4.1 Em condições normais, os Árbitros Principais e o Árbitro Auxiliar devem entrar em pista com uma antecedência de 15 (**quinze**) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo, assegurando:
 - 4.1.1 A imediata retirada da pista dos jogadores que ainda estavam a fazer o aquecimento.
 - 4.1.2 A verificação do estado das duas balizas.
 - 4.1.3 Os procedimentos protocolares que estão estabelecidos no ponto 6 deste Artigo.
- 4.2 Em condições normais, os jogadores de cada uma das equipas devem de entrar em pista com uma antecedência de 10 (**dez**) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo.
5. ESCOLHA DA BOLA PARA O JOGO
 - 5.1 A entidade que tem a jurisdição da competição – **FIRS, Confederação Continental ou Federação Nacional** – tem o direito, à sua discrição, de fornecer as bolas a utilizar em cada jogo.
 - 5.2 No entanto, o clube “visitado” – **ou como tal considerado (Equipa 1)** – está sempre obrigado a assegurar a quantidade de bolas que sejam necessárias para cada jogo. Por outro lado, o clube “visitante” – **ou como tal considerado (Equipa 2)** – tem também o direito de apresentar as bolas que entenda apropriadas para utilizar no jogo.
 - 5.3 Em condições normais, os capitães de cada uma das equipas devem aproveitar o período de aquecimento para tentar chegar a um acordo relativamente à bola a escolher para o jogo, a qual entregarão aos Árbitros Principais depois da sua entrada em pista.
 - 5.4 Em qualquer caso, a escolha da bola para o jogo é sempre da responsabilidade exclusiva dos Árbitros Principais do jogo, em particular quando os dois capitães não chegam a acordo nesta questão.
 - 6.1 Imediatamente antes do início do jogo, os árbitros designados devem assegurar o seu alinhamento – **junto com os jogadores de cada equipa** – na localização mais central da pista, tendo em conta que:
 - 6.1.1 Neste alinhamento devem participar todos os jogadores de ambas as equipas, que estão capacitados para participar no jogo, incluindo todos os substitutos disponíveis.
 - 6.1.2 Neste alinhamento é obrigatório o uso – pelos árbitros e por todos os jogadores – do equipamento a utilizar durante o jogo (**com exceção dos guarda-redes, que não necessitam de colocar a máscara e as luvas**), não é permitido ter a camisola fora dos calções curtos ou as meias caídas.
 - 6.2 Em primeiro lugar, o “chefe da equipa arbitral” deve assegurar, com a ajuda do apito, uma saudação formal às autoridades e ao público presente, que pode levar a cabo – **tomando como referência a Mesa Oficial do Jogo** – para os dois lados da pista.
 - 6.3 De seguida, é efetuada, por via sonora, a apresentação dos jogadores de cada equipa e dos Árbitros.
 - 6.4 Logo após, os jogadores cada equipa saúdam os seus adversários e também os Árbitros.
 - 6.5 Finalmente, os Árbitros devem efetuar as diligências adicionais que considerem necessárias para assegurar que o jogo possa ser iniciado em conformidade com o horário oficial que fora estabelecido.

ARTIGO 8 – FALTA DE COMPARÊNCIA – TOLERÂNCIA PARA INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

1. Relativamente à hora oficial do início do jogo, qualquer das equipas dispõe de uma tolerância de 15 (**quinze**) minutos para se apresentar na pista em condições de disputar o jogo.
 - 1.1 Quando, esgotada esta tolerância, qualquer das equipas não se encontrar em pista – **ou, embora em pista, não apresentar o número mínimo de jogadores necessário para dar início ao jogo** – os Árbitros Principais devem proceder da seguinte forma:
 - 1.1.1 Assegurar a identificação dos Jogadores da equipa que está em pista em condições para realizar o jogo, confirmando a presença do número mínimo exigido para o efeito.
 - 1.1.2 Efetuar seguidamente a saudação ao público, apitando logo de seguida para darem o jogo por terminado.
 - 1.1.3 No Boletim do jogo em questão, os Árbitros Principais registarão, com o detalhe necessário, as circunstâncias que conduziram à sua decisão de atribuir “falta de comparência” à equipa em questão.
 - 1.2 A equipa a quem seja averbada uma “falta de comparência” é considerada derrotada no jogo em questão, pelo resultado de 10-0 (**dez golos sofridos e zero golos marcados**)
2. Quando se verificar a impossibilidade, temporária ou definitiva, de utilização da pista de jogo, os Árbitros Principais devem conceder uma tolerância inicial de 15 (**quinze**) minutos, findos os quais e a manter-se tal impossibilidade, terão de ser cumpridos os seguintes procedimentos:
 - 2.1 Se for constatada a existência de um motivo de força maior – **avaria grave na iluminação, inundação ou pista escorregadia, etc.** – que impeça a utilização da pista do jogo inicialmente marcada, o jogo terá de ser realizado num



Regras do jogo

recinto alternativo, sendo para o efeito concedida pelos Árbitros Principais uma tolerância adicional de 90 (noventa) minutos, que inclui já o tempo de transferência das equipas de um recinto para o outro.

- 2.2 Se a impossibilidade de utilização do recinto de jogo ocorrer por força de avaria ou deficiência reparável, ou por nele se estar a disputar um outro jogo de hóquei em patins, os Árbitros Principais concedem uma tolerância adicional de 30 (trinta) minutos para que o jogo se possa iniciar.
- 2.3 Se, em qualquer dos casos referidos nos pontos anteriores deste Artigo, se constatar que – depois de terminada a tolerância adicional – não foi possível resolver a situação em questão, os Árbitros Principais informarão as equipas de que o jogo não se realizará, registando no Boletim de Jogo correspondente informação detalhada sobre os factos que determinaram a sua decisão.
- 2.4 Sendo o problema ultrapassado e podendo o jogo ser realizado, os Árbitros Principais terão de conceder 15 (quinze) minutos para que as duas equipas possam fazer o seu “aquecimento” em pista, tempo esse que será contado a partir da hora em que a pista foi disponibilizada para o jogo.



CAPÍTULO II – CATEGORIA DOS JOGADORES – DEFINIÇÕES E ENQUADRAMENTO

ARTIGO 9 – CATEGORIA DOS JOGADORES, POR GÉNERO E GRUPO DE IDADE

1. Em função do género e do seu escalão etário, os Jogadores de Hóquei em Patins são classificados, a nível internacional, nas seguintes categorias competitivas:

1.1 CATEGORIAS DOS JOGADORES FEMININOS

Categorias - Femeninos	
SUB-17 Femenino	13 a 16 años
Senior Femenino	=> 14 años

1.2 CATEGORIAS DOS JOGADORES MASCULINOS

Categorias - Masculinos	
SUB-15 Masculino	12 a 14 años
SUB-17 Masculino	13 a 16 años
SUB-20 Masculino	14 a 19 años
Senior Masculino	=> 14 años

2. A integração dos Jogadores nas diferentes categorias efetua-se sempre em função do ano civil do seu nascimento e o ano em que se disputam as provas em que for inscrito, conforme se indica seguidamente:

2.1 JOGADORES FEMININOS DE HÓQUEI EM PATINS

2.1.1 CATEGORIA DE SUB – 17 FEMININO

O Jogador que tenha idade mínima completa de 12 (doze) anos e que não complete 17 (dezassete) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição

2.1.2 CATEGORIA DE SÉNIORES FEMININO

A Jogadora que tenha idade mínima completa de 14 (catorze) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2 CATEGORIA DE SÉNIORES MASCULINOS

2.2.1 CATEGORIA DE SUB – 15 MASCULINO

O Jogador que tenha idade mínima completa de 12 (doze) anos e que não complete 15 (quinze) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.2 CATEGORIA DE SUB – 17 MASCULINO

O Jogador que tenha idade mínima completa de 13 (treze) anos e que não complete 17 (dezassete) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.3 CATEGORIA DE SUB – 20 MASCULINO

O Jogador que tenha idade mínima completa de 14 (catorze) anos e que não complete 20 (vinte) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.4 CATEGORIA DE SUB – 23 MASCULINO

O Jogador que tenha idade mínima completa de 14 (catorze) anos e que não complete 23 (vinte) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.5 CATEGORIA DE SÉNIOR MASCULINO

O Jogador que tenha idade mínima completa de 14 (catorze) ou mais anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a mesma inscrição.

3. Para os Jogadores de Hóquei em Patins com menos de 12 (doze) anos, poderão ser definidas outras categorias pelas Federações nacionais, visando enquadrar as provas e torneios específicos a organizar nos diferentes escalões etários



ARTIGO 10 – ZONAS DO RINQUE – DEFINIÇÃO DE ANTI-JOGO E JOGO PASSIVO**1 ZONAS DO JOGO**

Atento o disposto no ponto 5 do Artigo 3 do Regulamento Técnico, a linha divisória de cada meia-pista permite a delimitação, para cada uma das equipas, de duas “zonas” de jogo – uma **"ZONA DEFENSIVA"** e uma **"ZONA ATACANTE"** – a que correspondem diferentes tempos de posse de bola, conforme seguidamente está especificado.

1.1 ZONA DEFENSIVA – TEMPO DE POSSE DE BOLA E RESPECTIVO CONTROLO

- 1.1.1 Quando uma equipa assume a posse da bola na sua zona defensiva, dispõe de 10 (dez) segundos – **contagem esta assegurada pelos Árbitros Principais, através da sinalética específica** – para iniciar uma ação ofensiva, assegurando a condução da bola para a sua zona atacante, ultrapassando a linha divisória de meia-pista.
- 1.1.2 Depois de uma situação de ataque – **e ressalvado o disposto no ponto 2.1.2 deste Artigo** – a bola pode voltar para a zona defensiva da equipa que desenvolve uma ação ofensiva, mas depois esta mesma equipa só dispõe de 5 (cinco) segundos para assegurar que a bola volte a ser conduzida para a sua zona atacante.
- 1.1.3 Quando, depois de conduzida para a zona atacante, uma equipa faz regressar a bola à sua zona defensiva, os Árbitros têm de iniciar – **através da sinalética específica** – a contagem do tempo de 5 (cinco) segundos no momento em que a bola cruzar a linha divisória de meia-pista.
- 1.1.4 Sempre que seja excedido o tempo de posse de bola na sua zona defensiva – **atento o disposto nos pontos 1.1.1 e 1.1.2 deste Artigo** – cada equipa é sempre sancionada com um livre indireto – **executado nos termos do disposto no ponto 3.2 deste Artigo** – ainda que, antes de esgotado o tempo em causa, a bola seja colocada na parte superior ou na parte traseira da baliza.

1.2 ZONA ATACANTE – TEMPO DE POSSE DE BOLA E RESPECTIVO CONTROLO

- 1.2.1 Na organização das suas ações ofensivas, qualquer das equipas deverá procurar rematar à baliza adversária – **visando a obtenção de um golo** – mas a sua conclusão dessas ações terá de ocorrer dentro dum período razoável, não devendo exceder o tempo de 45 (quarenta e cinco) segundos de posse de bola em cada ação ofensiva.
- 1.2.2 A contagem do tempo de posse de bola nas ações ofensivas de cada equipa terá de ser assegurado pelos Árbitros Principais - **seja com recurso à consulta do marcador eletrónico do tempo de jogo, seja através de contagem mental** - mas considerando sempre a observação dos "critérios" de contagem estabelecidos nos pontos seguintes.
- 1.2.3 A contagem do tempo de posse de bola não pode ser cancelada quando ocorrer qualquer uma das seguintes situações e/ou circunstâncias:
 - a) A equipa que detém a posse da bola na zona atacante opta por fazê-la regressar à sua zona defensiva
 - b) Foi sancionada uma falta que favorece a equipa que detinha a posse da bola
 - c) A posse da bola regressa à equipa que a detinha depois de ocorrer uma das seguintes situações:
 - * Ter sido assinalado um golpe-duplo
 - * Ter ocorrido um remate à baliza adversária, sem que bola tenha tocado na sua parte frontal (**trave ou postes**) e/ou no guarda-redes, independentemente desse remate ter sido mal executado ou de ter ocorrido um ressalto ou desvio da bola por parte dum adversário ou de um colega de equipa.
- 1.2.4 **Sem prejuízo do disposto no ponto 1.2.5 deste Artigo**, a contagem do tempo de posse de bola apenas pode ser interrompida – **sendo, eventualmente, reiniciada se a bola voltar à posse da equipa que a detinha** – se for executado um remate da bola à baliza adversária e se constatar que:
 - a) A bola embateu ou foi defendida pelo Guarda-redes adversário;
 - b) A bola embateu na parte frontal (**trave ou postes**) da baliza adversária
- 1.2.5 A contagem do tempo de posse de bola será sempre cancelada quando a equipa que detém a posse da bola beneficiar da marcação de um penalty ou de um livre direto.

2. DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO

- 2.1 Salvaguardando o disposto no ponto 2.3 deste Artigo, considera-se que uma equipa atacante incorre em jogo passivo quando esta – **depois de ter iniciado uma ação ofensiva** – ocorre em qualquer uma das situações seguintes:
 - 2.1.1 Um ou mais Jogadores beneficiam duma clara situação de golo e evitam a sua concretização.
 - 2.1.2 A equipa mantém a posse de bola sem que depois de transcorrido um período de cerca de 45 (quarenta e cinco) segundos – seja efetuada qualquer tentativa reconhecível de remate à baliza do adversário, atento o disposto nos pontos 1.2.1 e 2.2 deste Artigo.



Regras do jogo

2.2 Quando - **atentas as disposições do ponto anterior** - uma equipa incorre em jogo passivo, os Árbitros Principais não podem sancionar tal situação de imediato, uma vez que estão obrigados a assegurar os procedimentos definidos nos **pontos 3.1 e 3.2 deste Artigo**.

2.3 **EXCEÇÕES À PUNIÇÃO DE JOGO PASSIVO**

2.3.1 A prática de jogo passivo será admitida, a título excecional, no caso das seguintes situações específicas:

- a) Quando praticado pela equipa que foi sancionada com um “período em inferioridade” frente à equipa adversária.
- b) Quando - **já na parte final da segunda-parte de um jogo** - no resultado haja muita vantagem, por parte de uma equipa.

2.3.2 Consequentemente, nestas situações, as equipas em causa estão dispensadas de cumprir - **e por isso não devem ser sancionadas pelos Árbitros** - as restrições relativas a:

- a) Tempos de posse de bola na sua zona defensiva (**ponto 1.1 deste Artigo**)
- b) O tempo estabelecido para atacar ou rematar à baliza contrária (**ponto 1.2.1 deste Artigo**)

3 **PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS NA OCORRÊNCIA DE JOGO PASSIVO - AVISO PRÉVIO E PUNIÇÃO**

3.1 Quando uma equipa incorrer em jogo passivo, os Árbitros Principais estão obrigados a efetuar - **previamente e de forma bem visível** - um “AVISO” de que o jogo poderá ser interrompido para assinalar a infração correspondente, “aviso” esse que - **não devendo ultrapassar o tempo de 40 (quarenta) segundos de posse de bola em cada ação ofensiva** - terá de ser assegurado da seguinte forma:

3.1.1 Um dos Árbitros Principais - **de preferência o que está mais perto do local onde a bola se encontra** - tem de levantar os dois braços bem para cima da sua cabeça, para advertir a equipa atacante de que, a partir de se momento, dispõe de apenas 5 (**cinco**) segundos para concluir a sua ação ofensiva, rematando à baliza adversária.

3.1.2 Constatando este “aviso”, o outro Árbitro Principal deve iniciar de imediato - **através de sinalética gestual específica** - a contagem dos 5 (**cinco**) segundos concedidos para que a equipa em questão remate à baliza adversária.

3.1.3 Se o outro Árbitro Principal não iniciar de imediato tal a contagem, esta terá de ser também assegurada pelo mesmo Árbitro que havia iniciado o “aviso” de ocorrência de jogo passivo.

3.2 Sempre que a equipa atacante não conclua a sua ação ofensiva - **não rematando à baliza antes de decorridos os 5 (cinco) segundos concedidos** - o Árbitro Principal responsável pela contagem do tempo terá de interromper o jogo de imediato, sancionando a equipa infratora com livre indireto, o qual - **atento o disposto no ponto 2 do Artigo 28 destas Regras** - será executado da seguinte forma:

3.2.1 Se a bola se encontrava na “zona defensiva” e no interior da área de penalty da equipa infratora, o livre indireto será executado num dos cantos superiores da área da equipa infratora, identicamente ao estabelecido no **ponto 3.2 do Artigo 29 destas Regras**.

3.2.2 Se a bola se encontrava na “zona defensiva” e atrás da baliza da equipa infratora, o livre indireto será executado num dos cantos inferiores da área da equipa infratora, identicamente ao estabelecido no **ponto 3.3 do Artigo 29 destas Regras**.

3.2.3 Se a bola se encontrava na “zona defensiva” da equipa infratora, mas fora da sua área de penalty, o livre indireto será executado no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

3.2.4 Se a bola se encontrava na “zona atacante” da equipa infratora, o livre indireto será executado tal como estabelecido no **ponto 5 do Artigo 23 destas Regras**, permitindo que a equipa que beneficia do livre indireto ponha a bola em jogo, sem que seja necessário respeitar rigorosamente o lugar exato em que a falta foi cometida.

4 **DEFINIÇÃO DE ANTI-JOGO**

A prática de anti-jogo constitui uma clara violação dos princípios da ética desportiva, ocorrendo quando a equipa de posse da bola não revela qualquer intenção de atacar a baliza adversária para marcar um golo, ao mesmo tempo que a outra equipa assume uma atitude de passividade, sem demonstrar qualquer intenção de ganhar a posse da bola, renunciando assim, também ela, a qualquer tentativa de marcar um golo.

5 **PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS NA OCORRÊNCIA DE ANTI-JOGO**

Quando as 2 (**duas**) equipas incorrem em anti-jogo, os Árbitros Principais têm de intervir eficazmente para que seja retomado o saudável espírito competitivo do jogo, assegurando os seguintes procedimentos:

5.1 Os Árbitros Principais interrompem o jogo e reúnem-se, no centro da pista, com os capitães das 2 (**duas**) equipas - **ou com os seus substitutos em pista** - avisando-os de que as mesmas devem abandonar de imediato a prática de anti-jogo, ordenando depois o reinício do jogo com a marcação dum golpe-duplo, a executar no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.



Regras do jogo

- 5.2 No caso deste aviso não surtir efeito, os Árbitros Principais apitarão de imediato para nova interrupção do jogo, exibindo um cartão azul a cada um dos capitães de equipa – **sendo cada um deles suspenso do jogo por 2 (dois) minutos** – e reiniciando depois o jogo com a marcação dum golpe-duplo, a executar no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
- 5.3 No caso de também este aviso não surtir efeito, mantendo as duas equipas a prática de anti-jogo, os Árbitros Principais apitarão de imediato, dando o jogo por concluído e relatando detalhadamente os factos ocorridos no respetivo Boletim de Jogo.
- 5.4 Se os Árbitros Principais não assumirem a adequada intervenção para corrigir o comportamento anti-desportivo das duas equipas, compete ao membro do Comité Internacional que esteja presente na Mesa Oficial de Jogo intervir de imediato, aproveitando a primeira interrupção do jogo para chamar os Árbitros Principais à sua presença e exigir que cumpram com os procedimentos estabelecidos nos pontos anteriores deste Artigo.

ARTIGO 11 – SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - “PERÍODO EM INFERIORIDADE”**1. SANCIONAMIENTO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - JOGAR “PERÍODOS EM INFERIORIDADE”**

- 1.1 Durante um jogo, jogar um “período em inferioridade” é a sanção disciplinar que – **embora temporariamente** – penaliza as equipas cujos representantes cometam faltas disciplinares graves e/ou muito graves.
- 1.2 Consequentemente, quando um representante de uma equipa for sancionado com um cartão azul ou com um cartão vermelho, também a sua equipa é sancionada, jogando durante um determinado “período em inferioridade” - **ou seja, com um ou dois jogadores a menos em pista** - em conformidade com as condições seguidamente estabelecidas.
- 1.3 Quando em dado momento do jogo ocorrer uma única infração, o correspondente “período em inferioridade” pode ser um dos seguintes:
- 1.3.1 “Período em inferioridade” com a duração máxima de 2 **(dois)** minutos, quando o infrator for sancionado com um cartão azul.
- 1.3.2 “Período em inferioridade” com a duração máximo de 4 **(quatro)** minutos, quando o infrator for sancionado com um cartão vermelho.
- 1.3.3 Nesta situação, o início do “período em inferioridade” ocorre no momento **(tempo de jogo)** do reinício do jogo pelos Árbitros, depois da sua ação disciplinar ao infrator da equipa em causa.
- 1.4 Quando em dado momento do jogo ocorrerem duas ou mais infrações, terão de ser estabelecidos distintos “períodos em inferioridade”:
- 1.4.1 Um primeiro “período em inferioridade”, em conformidade com o que está estabelecido nos pontos 1.4.1, 1.4.2 e 1.4.3 anteriores.
- 1.4.2 Um segundo “período em inferioridade” – **que corresponde às infrações adicionais** – que terá de ser regulado conforme as seguintes disposições:
- a) Sua duração é definida em conformidade com o disposto nos pontos 1.4.1 ou 1.4.2 anteriores;
- b) Seu início será coincidente com o momento **(tempo de jogo)** em que ocorrer o final do primeiro “período em inferioridade”;
- c) O fim de cada “período em inferioridade” ocorre **(tempo de jogo)** quando a equipa sancionada sofre um golo – **como indicado em detalhe no ponto 2.4 deste Artigo** – ou quando se atinge o tempo máximo de duração do “período em inferioridade” em questão.
- 1.5 Em relação às infrações cometidas, os Árbitros Principais terão de assegurar o seguinte:
- 1.5.1 A sanção imediata dos infratores, em concordância com a gravidade desse comportamento e controlando **(se aplicável)** a sua saída do rink e o abandono da área do banco de suplentes da sua equipa **(no caso de ser exibido um cartão vermelho)**.
- 1.5.2 As substituições necessárias para que o jogo continue, tendo em conta que a equipa do infrator terá de ter 3 **(três)** jogadores em pista **(guarda-redes incluído)**, situação que, não sendo possível, determinará a suspensão imediata do jogo, assim como o seu término, de acordo com o ponto 3 do Artigo 12 destas regras.
- 1.6 Quando a sanção disciplinar é imposta a um jogador substituto no banco ou a um outro representante da equipa, a correspondente sanção do “período em inferioridade” implicará que um jogador da equipa em questão terá de sair de rink, por indicação do seu Treinador Principal.
- 1.6.1 O jogador que saiu de pista, irá ocupar um lugar no banco de suplentes, uma vez que ele/ela não foi sancionado.
- 1.6.2 Consequentemente, este mesmo jogador pode regressar ao jogo para substituir um colega, assim o seu Treinador Principal o entenda **(mantendo um jogador a menos, se for o caso)**.



Regras do jogo**2. SANÇÕES DISCIPLINARES APLICADAS A UMA EQUIPA QUE ESTAVA A JOGAR COM APENAS TRÊS**

Quando uma equipa estava a jogar com apenas 3 (três) Jogadores – devido a lesões e/ou sanções – e um jogador ou outro representante da equipa cometer uma falta grave ou muito grave, devem ser adotados os seguintes procedimentos:

- 2.1 Não havendo substituto disponível, o jogo será dado por concluído pelos Árbitros, atento o disposto no ponto 3 do Artigo 12 destas Regras.
- 2.2 Havendo um substituto disponível, o jogo poderá prosseguir, atento o disposto no ponto 2.3 deste Artigo, sem que haja lugar à aplicação de um novo “período em inferioridade”.
 - 2.2.1 O “tempo máximo” do “período em inferioridade” que corresponderia à falta em questão tenha de ser adicionado ao tempo que ainda falte cumprir relativamente ao último “período em inferioridade” com que a mesma equipa havia sido anteriormente sancionada.
 - 2.2.2 Os infratores terão sempre de cumprir a punição disciplinar que lhes correspondam, pelo que – tratando-se de um guarda-redes ou outro jogador que estava em jogo – este terá de abandonar a pista, sendo depois substituído por um guarda-redes ou jogador suplente, o que poderá implicar os procedimentos previstos no ponto 5.1 do Artigo 17 destas Regras quando for necessário substituir um guarda-redes por um jogador de pista.

3. SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS QUANDO OCORREM INFRAÇÕES SIMULTÂNEAS

Quando – em simultâneo ou no mesmo momento de jogo – ocorrer a suspensão ou expulsão definitiva do mesmo número de representantes (atletas e/ou outros) de cada equipa, a sanção de “período em inferioridade” não é aplicada, pelo que:

- 3.1 Poderão ser asseguradas as substituições necessárias para repor a paridade do número de jogadores em pista que existia imediatamente antes das infrações em questão, com ressalva do disposto nos pontos 3.2 e 3.3 deste Artigo.
- 3.2 Quando uma das equipas não tiver no seu banco de suplentes jogadores disponíveis para assegurar as substituições necessárias para repor a paridade aludida no ponto 3.1 deste Artigo, cada uma das equipas terá de cumprir a sanção de “período em inferioridade” que lhes corresponda, sem efetuar a substituição dos infratores.
- 3.3 Quando – já depois de ocorridas as substituições referidas no ponto 3.1 deste Artigo e com o jogo ainda interrompido – uma das equipas for sancionada com novo “período em inferioridade”, em razão de novas infrações cometidas pelos seus representantes – seja(m) ele(s) ou não o(s) mesmo(s) representante(s) que fora(m) ou iria (m) ser sancionado(s) disciplinarmente – os Árbitros terão de:
 - 3.3.1 Sancionar a equipa do(s) infrator(es) em questão com um “período em inferioridade” adicional, atento o disposto no ponto 1.5 deste Artigo.
 - 3.3.2 Proceder à anulação das substituições que haviam sido efetuadas, uma vez que, aquando do reinício do jogo, as equipas terão em pista um número distinto de jogadores, tendo em atenção que:
 - a) A equipa que foi sancionada com dois “períodos em inferioridade” distintos apenas poderá ter 3 (três) Jogadores em pista, Guarda-redes incluído;
 - b) A outra equipa que foi apenas sancionada com um “período em inferioridade”, terá 4 (quatro) Jogadores em pista, Guarda-redes incluído.

4. INFRAÇÕES ADICIONAIS COMETIDAS APÓS REINÍCIO DO JOGO POR UM INFRATOR QUE CUMPRIA UM A SUSPENSÃO TEMPORÁRIA

Se, depois de reiniciado o jogo, um Jogador ou Guarda-redes – que estava a cumprir uma suspensão temporária junto à Mesa Oficial de Jogo – incorrer em nova infração grave ou muito grave, os Árbitros Principais terão de assegurar os seguintes procedimentos:

- 4.1 Interromper o jogo de imediato e – atento o disposto no ponto 1.8 do Artigo 28 – sancionar o infrator com um cartão vermelho direto determinando a sua expulsão definitiva do jogo e o abandono do banco de suplentes.
- 4.2 Sancionar a equipa do infrator em questão com um novo “período de inferioridade”, atento o disposto nos pontos 1.4.2 deste Artigo.
- 4.3 Reiniciar o jogo com a execução de um livre direto contra a equipa do infrator.

5. ANULAÇÃO DA SANÇÃO DE “PERÍODO EM INFERIORIDADE” EM RESULTADO DO SOFRIMENTO DE UM GOLO

Se a equipa que joga em inferioridade numérica sofrer um golo, pode assegurar a entrada imediata em pista de um seu jogador – por cada golo sofrido por uma equipa apenas pode ser anulada uma das sanções de “período em inferioridade” dessa equipa – mas nunca a reentra da de um Jogador ou Guarda-Redes que esteja excluído ou a cumprir uma suspensão temporária do jogo, o qual terá sempre de cumprir a totalidade da sanção disciplinar que lhe corresponda.

- 5.1 A entrada em pista do jogador substituto pode ocorrer mesmo que – na sequência do livre direto ou do penalty que tenha sido assinalado pela infração que originou o “período em inferioridade” – o golo sofrido possa ter ocorrido de imediato, determinando que a equipa em questão acabasse por não ser efetivamente punida.
- 5.2 Se ocorrer um golo válido a favor da equipa que está a cumprir o “período em inferioridade”, tal situação não implica a alteração da punição em curso, pelo que a referida equipa terá de continuar a jogar com o mesmo número de jogadores.



Regras do jogo

- 5.3 Sem prejuízo do disposto ponto 4 do Artigo 19 destas Regras, quando ocorrer um golo obtido por um Jogador na sua própria baliza - em resultado de uma ação deliberada e intencional, quando a sua equipa se encontrava a jogar em "período em inferioridade" - o golo em questão nunca terá qualquer efeito no termo do "período em inferioridade" em questão, cuja duração permanecerá inalterada.



CAPÍTULO III – EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS**ARTIGO 12 – COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS**

1. Salvaguardando o estabelecido no ponto 2.1 deste Artigo, em todas as Competições Internacionais de Países disputados em dias consecutivos – sob jurisdição da FIRS ou qualquer Confederação Continental - cada Federação Nacional por registrar um máximo de 12 (doze) jogadores, 3 (três) deles têm de ser guarda-redes.
2. O jogo de Hóquei em Patins é disputado por duas equipas de 5 (cinco) Jogadores – 1 (um) Guarda-redes e 4 (quatro) Jogadores de pista, e é obrigatório que na composição das equipas exista sempre 1 (um) Guarda-redes no banco de suplentes até final do jogo, exceto se o seu abandono for motivado por razões disciplinares (expulsão) ou por lesão que seja impeditiva da sua participação no jogo.
 - 2.1 Cada equipa pode, adicionalmente, utilizar 4 (quatro) outros Jogadores suplentes – que podem ser Jogadores de pista (a opção mais comum) ou Guarda-redes – possibilitando, assim, que cada equipa possa inscrever no Boletim de Jogo um máximo de 10 (dez) Jogadores, dos quais pelo menos 2 (dois) têm de ser Guarda-redes.
 - 2.2 Para que um jogo se possa iniciar, cada equipa tem de apresentar – sob pena de lhe ser averbada uma “falta de comparência” – um mínimo de 5 (cinco) Jogadores em condições aptas para jogar, incluindo obrigatoriamente 2 (dois) Guarda-redes, um efetivo e outro suplente.
 - 2.2.1 No entanto, a equipa em causa poderá – em qualquer momento do jogo – fazer entrar em pista os restantes Jogadores, desde que os mesmos tenham sido prévia e devidamente inscritos no Boletim de Jogo.
3. Se no decorrer de um jogo, em consequência de lesões ou sanções, uma equipa ficar em pista com apenas 2 (dois) Jogadores – Guarda-redes incluído – os Árbitros Principais têm de suspender o jogo de imediato e dá-lo por terminado, indicando no Boletim de Jogo as circunstâncias que determinaram tal decisão, detalhando:
 - 3.1 Se tal situação foi determinada, essencialmente, pelas expulsões ocorridas ou pelo abandono injustificado de alguns Jogadores, situação em que a entidade organizadora determinará o averbamento duma “falta de comparência” à equipa faltosa e a sua derrota no jogo em questão.
 - 3.2 Se tal situação ocorreu por incidentes anormais ocorridos no jogo, que determinaram lesões incapacitantes nos Jogadores que tiveram de abandonar a pista, situação em que a entidade organizadora poderá optar pela repetição do jogo, no seu todo ou em parte, atento o momento em que foi definitivamente suspenso o jogo em questão.
4. Por constituir uma violação muito grave da ética desportiva, nenhuma equipa – que tendo Jogadores disponíveis no seu banco de suplentes e aptos a entrar em pista – se poderá estar em jogo com um número de Jogadores inferior ao permitido, situação que a ocorrer determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros Principais:
 - 4.1 Efetuar a imediata interrupção do jogo, exibindo um cartão vermelho ao Treinador principal ou – na sua falta e por ordem de preferência – ao Treinador Adjunto, ou a um dos Delegados da Equipa ou ao capitão de equipa em pista.
 - 4.2 Assegurar o sancionamento disciplinar da equipa infratora com o “período de inferioridade” correspondente, atento o disposto no Artigo 11 destas Regras.
 - 4.3 Assegurar que a equipa infratora mantém em pista o número de Jogadores permitido pelas Regras de Jogo, ou seja, se a equipa infratora jogava com um Jogador a menos, terá de manter tal situação durante o “período em inferioridade”.
 - 4.4 Assegurar a punição técnica da equipa infratora com a marcação de um livre direto.
5. A inscrição oficial no Boletim de Jogo e a identificação dos Jogadores de cada equipa – incluindo os Guarda-redes – é efetuada através de números distintos – entre 1 (um) a 99 (noventa e nove), inclusive, sem utilização do número zero – os quais são inseridos, obrigatoriamente, nas camisolas e, opcionalmente, nos calções de jogo.

ARTIGO 13 – BANCO PARA JOGADORES SUPLENTES E OUTROS REPRESENTANTES

1. De acordo com o estabelecido no ponto 4 do Artigo 12 do Regulamento Técnico do Hóquei em Patins, cada equipa tem o direito a integrar 12 (doze) dos seus representantes no “banco de suplentes”, designadamente:
 - 1.1 5 (cinco) Jogadores suplentes, incluindo, no mínimo, 1 (um) Guarda-redes.
 - 1.2 2 (dois) Delegados da equipa
 - 1.3 1 (um) Treinador Principal
 - 1.4 1 (um) Treinador Adjunto (ou Preparador Físico)
 - 1.5 1 (um) Médico
 - 1.6 1 (um) Massagista (ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta)
 - 1.7 1 (um) Mecânico (ou Ecónomo)



Regras do jogo

2. Durante cada parte do jogo, cada uma das equipas tem de ocupar o banco de suplentes que está colocado diante da sua zona defensiva, trocando de lugar entre si durante o intervalo.
3. No decorrer do jogo, todos os elementos que integram o Banco de Suplentes de cada Equipa terão de permanecer sentados, com exceção de 3 (três) representantes de cada equipa – **sendo um deles o Treinador Principal** – que podem permanecer de pé, junto à tabela exterior que fica diante do banco de suplentes respetivo.
 - 3.1 Com exceção dos Jogadores suplentes, todos os demais representantes das equipas que estejam inscritos no Boletim de Jogo e integrem o banco de suplentes, têm de ser portadores de uma credencial emitida pelo Comité Organizador da competição – **identificando o seu portador (equipa representada, nome e função) e com fotografia a cores** – e que tem de estar colocada ao pescoço.
 - 3.2 Em caso de extravio ou perda da credencial, a presença do representante no banco de suplentes não poderá ser permitida pelos Árbitros Principais, a menos que a Comissão Organizadora da competição o autorize expressamente.
4. Sempre que for constatada qualquer anomalia, sem gravidade, no banco de suplentes de qualquer das equipas, os Árbitros Principais ou o Árbitro Auxiliar devem aguardar uma interrupção do jogo para solicitarem ao Delegado da equipa em questão que assegure a imediata correção da situação.
5. Se for constatada uma situação de grave infração disciplinar com origem no banco de suplentes de qualquer das equipas, os Árbitros Principais devem proceder como estipulado no Artigo 24 destas Regras.
6. Perde o direito de integrar o “banco de suplentes” qualquer Jogador ou representante duma equipa a quem tenha sido exibido um cartão vermelho, sendo expulso pelos Árbitros Principais.
 - 6.1 Os Jogadores a quem tenha sido exibido um cartão azul, sendo suspensos do jogo, têm de ocupar temporariamente uma das cadeiras colocadas entre o banco de suplentes e a Mesa Oficial de Jogo.
 - 6.2 Quando, contrariando as ordens expressas dos Árbitros Principais e/ou do Árbitro Auxiliar, se verificar a presença no “banco de suplentes” de qualquer elemento que – **por ter sido expulso ou por outro motivo** – não está devidamente habilitado para o efeito, os Árbitros Principais devem solicitar a intervenção policial para garantir que as suas determinações sejam cumpridas
7. Para além dos Jogadores suplentes de cada equipa, aquando duma substituição, apenas o Médico e/ou o Massagista podem – **depois de expressamente autorizados pelos Árbitros Principais** – entrar em pista para prestar assistência a um Jogador, mesmo na eventualidade de terem sido expulsos e excluídos do banco de suplentes.
 - 7.1 Se a entrada em pista do médico e/ou do massagista ocorrer sem a prévia autorização dos Árbitros Principais, estes devem admoestar verbalmente os infratores, depois de prestada a assistência ao Jogador lesionado.
 - 7.2 Se houver reincidência na infração referida no ponto 7.1 anterior, os Árbitros Principais devem exhibir o cartão vermelho aos infratores, expulsando-os do banco de suplentes, depois de prestada a assistência ao Jogador lesionado.

ARTIGO 14 – AÇÃO E INTERVENÇÃO DO GUARDE-REDES NO JOGO

1. Tal como os demais Jogadores, o Guarda-redes deve apoiar-se nos seus patins, beneficiando embora – **mas ape nas enquanto permanecer na sua área de penalty** – de direitos especiais na defesa da sua baliza, conforme estabelecido seguidamente.
 - 1.1 Na tentativa de defender um remate ou de evitar que a sua equipa sofra um golo, o Guarda-redes pode ajoelhar-se, sentar-se, deitar-se ou rastejar, podendo deter a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo que em contacto temporário com a pista.
 - 1.2 Depois do Guarda-redes efetuar a defesa da sua baliza, deve levantar-se e colocar-se sobre os seus patins, embora possa manter um dos joelhos apoiado no solo, exceto quando for executado um livre direto ou um penalty contra a sua equipa, atento o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras.
 - 1.3 Se o Guarda-redes deixar cair a sua máscara e assim defender um remate à sua baliza, não há lugar à marcação de qualquer falta, devendo os Árbitros Principais aplicar a “lei da vantagem” e só depois – **se for caso disso** – interromper o jogo para recolocação da máscara do Guarda-redes.
 - 1.4 Quando o guarda-redes efetua uma intervenção correta e não faltosa na defesa da sua baliza - **impactando a bola, que acaba por entrar diretamente na baliza adversária, sem ser jogada ou sem ser tocada por qualquer outro jogador em pista** – conseguindo obter um golo para a sua equipa, esta situação terá sempre de ser validada pelos Árbitros Principais, atento o disposto no ponto 1.2. 4 do Artigo 19 destas Regras.
2. Na sua área de baliza, o Guarda-redes não pode, de forma intencional, impedir que a bola seja jogada, não lhe sen do permitido:
 - a) Agarrar ou prender a bola com a(s) a(s) mão(s);
 - b) Deitar-se em cima da bola;
 - c) Prender a bola entre as suas pernas e caneleiras



Regras do jogo

- d) Efetuar movimentos de abrir e fechar as pernas para impedir que a bola seja jogada;
- e) Utilizar o stick para prender a bola contra os seus patins ou caneleiras
- f) Utilizar o stick para transportar a bola e imobiliza-la entre as suas pernas e caneleiras

Se ocorrer qualquer uma destas infrações, os Árbitros Principais têm de interromper o jogo e assinalar um penalty contra a equipa do Guarda-redes infrator, sem que seja exercida ação disciplinar.

3. Quando o Guarda-Redes tem o seu corpo totalmente fora da sua área de penalty, não poderá utilizar intencionalmente os seus instrumentos específicos de proteção, estando por isso sujeito às seguintes penalizações:

- 3.1 Se o Guarda-redes jogar a bola intencionalmente com as luvas ou as caneleiras de proteção, o jogo será imediatamente interrompido pelos Árbitros Principais, que exibirão um cartão azul ao infrator, assegurando depois as sanções correspondentes, atento o disposto no ponto 2 do Artigo 26 destas Regras.
- 3.2 Se o Guarda-redes jogar a bola com o "stick" de forma irregular – **ou se de forma não intencional, a bola embater nas suas luvas ou caneleiras de proteção** – os Árbitros Principais devem assinalar – **se não houver lugar à aplicação da "lei da vantagem"** – um livre indireto contra a equipa do infrator, sem que seja exercida qualquer ação disciplinar.

4. **FALTAS COMETIDAS PELO GUARDA – REDES FORA DA SUA ÁREA DE PENALTY**

Quando a bola se encontra atrás da sua área de baliza, podem ocorrer faltas cometidas pelos Guarda-redes, obrigando os Árbitros Principais a interromper o jogo de imediato e sancionar a equipa do Guarda-redes infrator da seguinte forma:

- 4.1 Assinalar uma falta técnica, sem exercer ação disciplinar – **assegurando a execução do correspondente livre indireto no canto inferior da área de penalty mais próximo do local da falta** – quando o Guarda-redes jogar a bola irregularmente com o stick sem que esteja exclusivamente apoiado nos seus patins, mantendo um ou ambos os joelhos apoiados no solo.
- 4.2 Assinalar uma falta de equipa, sem exercer ação disciplinar – **assegurando a execução do correspondente livre indireto no canto inferior da área de penalty mais próximo do local da falta** – sempre que o Guarda-redes em questão golpear com o seu stick:
 - a) O stick do Jogador adversário
 - b) A zona dos patins e/ou das caneleiras do Jogador adversário, sem provocar a sua queda na pista e se m usar de violência
- 4.3 Assinalar um livre direto – **depois e exibir um cartão azul ao Guarda-redes infrator** – sempre que este golpear com o stick um Jogador adversário na zona dos patins e/ou das caneleiras, provocando a sua queda na pista.
- 4.4 Assinalar um livre direto – **depois de exibir um cartão vermelho ao Guarda-redes infrator** – sempre que este golpear com o stick um Jogador adversário, agredindo-o numa zona de protegida do seu corpo (**pernas, braços, tronco, etc.**)



CAPÍTULO IV – SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DE JOGO**ARTIGO 15 – INÍCIO E REÍNÍCIO DO JOGO – GOLPE DE SAÍDA**

1. Em todas as situações, o jogo começa e acaba ao apito dos Árbitros Principais, sendo o sinal sonoro dos cronometristas meramente indicativo.
2. No início de cada uma das partes do jogo e sempre que um golo seja assinalado, a bola é colocada na marca do golpe de saída, inscrita no círculo central, sendo o golpe de saída correspondente executado, após o apito dos Árbitros principais, pela equipa que dele for encarregada.
3. Na execução do golpe de saída, todos os jogadores devem permanecer na sua meia pista e apenas 2 (dois) deles - o Jogador executante e um seu colega de equipa - poderão permanecer dentro do semi-círculo central da sua meia-pista.
 - 3.1 Após o apito dos Árbitros Principais, a bola está em jogo, podendo os jogadores adversários tocar na bola, se aquele executante hesitar ou demorar a jogá-la.
 - 3.2 Na execução do golpe de saída, a bola pode ser lançada:
 - a) Na direção da meia-pista contrária; ou
 - b) Atrasada para a própria meia-pista do jogador executante, opção esta em que a sua equipa dispõe apenas de 5 (cinco) segundos para passar a bola para a meia-pista contrária, devendo os Árbitros proceder em conformidade com o disposto no ponto 1.1.4 do Artigo 10 destas Regras.
3. Se o jogador encarregado da execução do golpe de saída decidir, após o apito do Árbitro, rematar diretamente à baliza adversária e daí resultar um golo - sem que a bola tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador - o golo não será validado pelos Árbitros, que recomenciarão o jogo com a marcação de um golpe-duplo num dos ângulos inferiores da área de "penalty" da baliza por onde a bola havia entrado.

ARTIGO 16 – DESCONTO DE TEMPO

1. Em cada uma das meias partes do tempo normal de um jogo, cada equipa pode solicitar 1 (um) pedido de desconto de tempo ("time-out"), com a duração máxima de 1 (um) minuto.
 - 1.1 A equipa que não solicitar um desconto de tempo na primeira parte do jogo não pode solicitar 2 (dois) descontos de tempo na segunda parte.
 - 1.2 No prolongamento de um jogo não podem ser concedidos descontos de tempo a qualquer das equipas, mesmo que estas não o tenham solicitado durante o tempo normal de jogo.
2. Os descontos de tempo devem ser solicitados pelos Delegados das equipas junto da Mesa Oficial de Jogo, competindo ao Árbitro Auxiliar - aquando da primeira interrupção do jogo e atento o disposto no ponto 3 deste Artigo - assegurar os seguintes procedimentos:
 - 2.1 Informar os Árbitros Principais, equipas e público em geral sobre o pedido apresentado, colocando uma bandeira - ou outra sinalização específica - no canto superior da Mesa de Jogo que está mais próximo do banco de suplentes da equipa em questão
 - 2.2 Avisar os Árbitros Principais - através de sinal sonoro ou apito - para concederem um desconto de tempo, indicando qual das equipas o solicitou.
 - 2.3 Assegurar o controlo da duração de cada desconto de tempo, emitindo novo sinal sonoro ou apito no momento do seu termo.
 - 2.4 Assegurar o registo no Boletim de Jogo dos descontos de tempo concedidos a cada equipa.
3. Qualquer desconto de tempo só pode ser concretizado, depois dos Árbitros Principais confirma em - perante a Mesa Oficial de Jogo e através de apito e da sinalética específica - a sua autorização para a interrupção de jogo.
 - 3.1 Quando - no momento em que o desconto de tempo ia ser concedido - se verificar a existência de um ou mais Jogadores lesionados na pista, os Árbitros Principais só devem autorizar o início da contagem do desconto de tempo depois de terminada a assistência e uma vez efetivada a saída da pista dos Jogadores lesionados.
 - 3.2 O desconto de tempo será sempre averbado à equipa que o solicitou, mesmo que esta venha a prescindir do mesmo, já depois da Mesa Oficial de Jogo ter dado indicação aos Árbitros Principais do pedido em questão.
 - 3.3 Quando a equipa que solicitou o desconto de tempo, prescindir de usar parte do tempo correspondente, os Árbitros Principais devem ordenar de imediato o reinício do jogo, sem esperar pelo final do desconto de tempo.
4. Durante o desconto de tempo, os Jogadores de cada equipa podem reunir-se junto do seu banco de suplentes, podendo ambas



Regras do jogo

as equipas efetivar qualquer substituição de Jogadores, mas sem que qualquer outro seu representante possa entrar na pista.

- 4.1 Os Árbitros Principais manterão a bola em seu poder e colocam-se a meio da pista, de forma a poderem observar e controlar os Jogadores e os elementos dos "bancos" de cada equipa.
- 4.2 No final do desconto de tempo, os Árbitros Principais terão de ordenar o recomeço do jogo através de apito, exceto quando o reinício do jogo tiver de ser efetuado com a execução dum livre direto ou com a execução de um penalty.

ARTIGO 17 – ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA – SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES

1. Os Jogadores de cada equipa – **incluindo os Guarda-redes** – entram e saem da pista pela porta existente junto ao seu banco de suplentes, designadamente quando da efetivação duma substituição.
2. ENTRADAS OU SAÍDAS DA PISTA SALTANDO A VEDAÇÃO
 - 2.1 Se um Guarda-redes ou Jogador de pista, levado pela ação do próprio jogo, cair para fora da pista, os Árbitros Principais podem autorizar que aquele salte a vedação para regressar ao jogo.
 - 2.2 Nenhum Guarda-redes ou Jogador de pista poderá saltar por cima da vedação sem autorização prévia e específica dos Árbitros Principais, pelo que quando ocorrer esta infração, os Árbitros terão de assegurar os seguintes procedimentos:
 - 2.2.1 Tratando-se da primeira infração cometida pelo Guarda-redes ou Jogador em causa, o jogo não será interrompido, devendo os Árbitros assegurar – **aquando da primeira interrupção de jogo** – os procedimentos estabelecidos no ponto 2.2 do Artigo 26 destas Regras.
 - 2.2.2 Se Guarda-redes ou Jogador em causa forem reincidentes nesta infração, os Árbitros devem interromper o jogo de imediato, assegurando depois os procedimentos definidos no ponto 2.3 do Artigo 26 destas Regras.
 - 2.3 Se um Jogador salta a vedação para dentro da pista, efetuando uma "substituição irregular", incorre numa falta grave, que os Árbitros Principais terão de sancionar, atento o disposto no ponto 6 deste Artigo.
3. SUBSTITUIÇÕES OBRIGATÓRIAS
 - 3.1 Ressalvando a situação de não haver substitutos disponíveis, qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha de ser assistido em plena pista tem de ser obrigatoriamente substituído, mesmo que já se encontre em boas condições físicas para prosseguir no jogo.
 - 3.2 Ressalvando o disposto no ponto 1.3 do Artigo 14 destas Regras, sempre que se verificar a avaria ou danificação do equipamento do Guarda-redes em pista os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato e assegurar a sua imediata substituição pelo Guarda-redes suplente, exceto no caso de não haver Guarda-redes substituto disponível.
 - 3.2.1 Não é obrigatória a substituição do Guarda-redes quando, aproveitando uma interrupção do jogo, este solicitar aos Árbitros Principais que o autorizem a deslocar-se brevemente ao seu banco de suplentes para limpar a viseira do capacete ou para ajustar fixação das caneleiras ou de outra peça do seu equipamento de proteção.
 - 3.2.2 Enquanto decorre um desconto de tempo ("time-out") ou estiver a ser prestada assistência e m pista a um Jogador ou Guarda-redes lesionado, a limpeza da viseira ou o ajuste do equipamento do Guarda-redes não carece da autorização prévia dos Árbitros Principais.
 - 3.3 Ressalvando o disposto no ponto 3.2.2 deste Artigo, sempre que um Guarda-redes em pista se dirigir a o seu banco de suplentes para limpar a viseira – **ou por qualquer outro motivo** – sem pedir autorização aos Árbitros Principais, estes terão de assegurar:
 - 3.3.1 Os procedimentos estabelecidos no ponto 2.2 do Artigo 26 destas Regras.
 - 3.3.2 A substituição obrigatória do Guarda-redes infrator pelo Guarda-redes suplente, exceto no caso de não haver Guarda-redes substituto disponível.
4. SUBSTITUIÇÕES – NORMAS GENÉRICAS

As substituições de Jogadores e/ou Guarda-redes podem ser efetuadas com o jogo a decorrer ou com o jogo parado, tendo em conta o que está estabelecido nos pontos seguintes.

- 4.1 Se a substituição é efetuada com o jogo a decorrer, o Jogador ou o Guarda-redes substituto não pode entrar na pista antes da saída da pista do Jogador ou do Guarda-redes substituído, atento o disposto no ponto 6 deste Artigo.
- 4.2 Sendo permitidas substituições antes dos Árbitros Principais concluírem a colocação dos Jogadores para a execução dum penalty ou dum livre direto, nenhuma das equipas pode efetuar substituições depois de autorizada a sua execução, ou seja, durante os 5 (**cinco**) segundos concedidos para a concretização do penalty ou do livre direto.
- 4.3 Os Guarda-redes – **inscritos, como tal, no Boletim de Jogo** – só podem substituir um outro Guarda-redes, excetuando – **atento o disposto no ponto 5.2 deste Artigo** – a sua reentrada em jogo para substituir um Jogador de pista.



Regras do jogo

4.4 A reentrada em pista de qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha sido assistido em pista só poderá o correr depois do jogo ter sido reiniciado pelos Árbitros Principais.

5. NORMAS ESPECÍFICAS A CONSIDERAR NA SUBSTITUIÇÃO DE GUARDA-REDES

Os Guarda-redes podem ser substituídos nas mesmas condições que os outros Jogadores, podendo a sua equipa optar por solicitar aos Árbitros Principais que – **aproveitando uma interrupção do jogo** – sejam concedidos 30 (**trinta**) segundos para concretizar a substituição pelo Guarda-redes suplente.

5.1 Quando – **seja por lesão ou razões disciplinares ou seja por força do disposto no ponto 3 deste Artigo** – for obrigatória a substituição do Guarda-redes em pista e não houver um Guarda-redes substituto disponível, os Árbitros Principais terão de conceder 3 (**três**) minutos para que um outro Jogador possa assegurar tal substituição, colocando o equipamento específico de proteção dos Guarda-redes.

5.1.1 Se – **por falta de outra alternativa** – o Guarda-redes substituído se negar a ceder o seu equipamento específico de proteção ao Jogador que o iria substituir, os Árbitros Principais devem diligenciar a intervenção do Capitão em pista e /ou dos Delegados da equipa em questão, para que o problema seja solucionado.

5.1.2 Quando tais diligências se revelarem infrutíferas, o jogo será dado por terminado pelos Árbitros Principais, efetuando estes depois uma informação detalhada no Boletim de Jogo relativamente aos factos ocorridos.

5.2 Por opção técnica – **mas apenas nos últimos 5 (cinco) minutos do segundo período do tempo normal de jogo** – o Guarda-redes de cada equipa pode ser substituído por um Jogador de pista da mesma equipa, não podendo este beneficiar baliza, nem tão pouco utilizar as caneleiras e proteções específicas por estes utilizadas.

5.2.1 O jogador substituto não pode beneficiar dos direitos especiais concedidos aos guarda-redes na sua área de baliza, nem tampouco poderá usar qualquer das proteções específicas dos guarda-redes.

5.2.2 Se um jogador entra indevidamente na pista para substituir um guarda-redes antes do tempo que está estabelecido no ponto 5.2 deste Artigo, terão de ser considerados os seguintes procedimentos:

- a) Quando a ação ocorre com o jogo parado ou interrompido, o Árbitro Auxiliar e/ou os Árbitros Principais devem de interferir de imediato para corrigir a situação, assegurando que um guarda-redes da equipa em causa – **o que havia saído da pista ou um guarda-redes substituto** - reentre na pista para substituir qualquer um dos demais jogadores, sem que seja exercida qualquer ação disciplinar.
- b) Quando o jogo está ativo e em curso, o Árbitro Auxiliar deve de imediato efetuar um aviso sonoro para notificar os Árbitros Principais sobre a ocorrência de uma infração, os quais têm de interromper o jogo para, imediatamente depois, aplicarem os procedimentos que estão estabelecidos nos pontos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 do Artigo 4 destas Regras.

6. SUBSTITUIÇÃO IRREGULAR E SANÇÃO DOS INFRATORES

6.1 Quando o jogo está parado ou interrompido nunca pode ser considerada a existência de uma substituição irregular, razão que impede os Árbitros Principais de ordenar o reinício do jogo sem ter o cuidado de verificar se estão reunidas todas as condições regulamentares que permitem fazer-lho.

6.2 Quando o jogo está ativo e em curso e ocorre uma substituição irregular, os Árbitros devem de assegurar – **com salvaguarda do estabelecido nos pontos seguintes** – a exibição de um cartão azul ao jogador ou guarda-redes substituto, sendo a sua equipa sancionada com o correspondente “período em inferioridade”, em conformidade com o Artigo 11 destas Regras.

6.3 Se ocorrer uma entrada indevida em pista de um jogador ou guarda-redes não autorizado a fazer-lho – **seja porque tinha sido temporária ou permanentemente excluído do jogo, seja porque não tinha sido previamente registrado no Boletim do Jogo** – os Árbitros Principais têm de assegurar o cumprimento das normas estabelecidas nos pontos 6.2 e 6.3 do Artigo 4 das Regras de Jogo.

6.4 Quando o jogo for interrompido pelos Árbitros Principais para exercer uma ação disciplinar decorrente de qualquer substituição irregular, o jogo terá de ser reiniciado com a execução de um livre direto contra a equipa do jogador ou guarda-redes infrator.

6.5 Em caso de uma infração do estabelecido no ponto 4.2 deste Artigo, os Árbitros Principais terão de ordenar o reinício do jogo com a execução do livre direto em questão.

ARTIGO 18 – JOGANDO A BOLA – NORMAS ESPECÍFICAS**1. JOGAR OU REMATAR A BOLA COM O ALÉU OU STICK**

1.1 Sem prejuízo do disposto no ponto 1 do Artigo 14, a bola só pode ser jogada com o aléu (**ou stick**), embora – e desde que o Jogador em questão não se encontre na área de penalty de qualquer das equipas – a bola possa ser parada com os patins ou com qualquer parte do corpo, mas nunca com a mão.



Regras do jogo

- 1.1.1 A bola só pode ser movimentada ou rematada com as partes planas do “stick”, sendo proibido “cortar” a bola, ou seja, a bola não pode ser jogada “em cutelo” nem ser movimentada ou rematada com a borda aguda do “stick”.
- 1.1.2 Um Jogador enquanto de posse da bola – ou durante qualquer fase do jogo em que tome parte – não poderá levantar nenhuma parte do stick acima do nível do seu próprio ombro, restrição que, no entanto, não é aplicável quando qualquer Jogador rematar a bola à baliza adversária, desde que o levantamento do stick não ponha em perigo a integridade física de quais quer dos Jogadores em pista, sejam eles adversários ou colegas de equipa.
- 1.1.3 Qualquer das situações irregulares referidas nos pontos 1.1.1 e 1.1.2 deste Artigo são puníveis com uma falta técnica, atento o estabelecido no Artigo 25 destas Regras.
- 1.2 Não pode ser validado qualquer golo obtido em resultado – accidental ou não – de um ressalto da bola em qualquer parte do corpo ou nos patins dum Jogador da equipa que iria beneficiar do golo em causa.
- 1.3 No entanto, terá sempre de ser validado qualquer golo que seja marcado por um Jogador na sua própria baliza, seja com o stick seja em resultado – **accidental ou não** – de um ressalto da bola em qualquer parte do seu corpo ou nos seus próprios patins.

2. RESTRIÇÕES À INTERVENÇÃO DOS JOGADORES PARA MOVIMENTAR A BOLA

- 2.1 Os Árbitros Principais devem interromper o jogo e assinalar a correspondente falta técnica – **a qual é punível a nos termos do estabelecido no Artigo 25 destas Regras** – sempre que um Jogador praticar qualquer das seguintes infrações:
 - 2.1.1 Jogar ou movimentar a bola quando – **para além dos patins** – estiver com as mãos ou qualquer outra parte do seu corpo em contacto com a pista, exceção feita ao Guarda-redes, quando na sua área de penalty.
 - 2.1.2 Jogar ou movimentar a bola com a ajuda das mãos, braços ou com qualquer outra parte do corpo.
 - 2.1.3 Parar a bola com a mão ou pontapeá-la intencionalmente.
 - 2.1.4 Imobilizar ou manter a bola imobilizada entre a tabela e os patins ou entre a tabela e o stick
 - 2.1.5 Jogar a bola quando estiver apoiado ou agarrado às balizas, exceção feita ao Guarda-redes, quando na sua área de penalty.
 - 2.1.6 Estiver de posse da bola – **mas parado e de costas para a pista de jogo** - em qualquer dos cantos da pista ou atrás duma baliza.
- 2.2 Durante o jogo, a bola não poderá ser levantada a mais de um metro e cinquenta centímetros (1,50 metros) de altura, exceção feita ao Guarda-redes quando na sua área de penalty.
 - 2.2.1 Ocorrendo a infração desta disposição, os Árbitros Principais sancionarão a equipa do infrator com um livre indireto, ainda que tal infração tenha ocorrido na área de penalty da equipa do infrator.
 - 2.2.2 Não será, porém, considerada como infração qualquer situação em que a bola suba acima da altura regulamentar devido a quaisquer ressaltos da bola – **seja na baliza ou nas tabelas, seja no corpo, ou no “stick” ou nos patins de um Jogador de pista** – desde que a bola não saia da pista.

3. INTERVENÇÃO DE JOGADORES COM IRREGULARIDADES NO EQUIPAMENTO - SANÇÃO DAS FALTAS

- 3.1 Ressalvando o disposto no ponto 3.2 deste Artigo, os Árbitros Principais devem interromper o jogo quando um Jogador ou um Guarda-redes jogar a bola, ou tomar parte ativa no jogo, com o seu equipamento em situação irregular, designadamente quando se verificar uma das seguintes circunstâncias:
 - 3.1.1 Jogar a bola intencionalmente sem o “stick” estar seguro numa das mãos
 - 3.1.2 Jogar a bola com um dos patins avariado (**perda ou bloqueio de alguma roda, patim separado da bota, etc.**)
 - 3.1.3 Guarda-redes que joga ou defende a bola sem estar com todo o seu equipamento específico de proteção (**máscara ou capacete, peitilho, duas luvas e duas caneleiras**) ou sem estar de posse dum stick.
- 3.2 Se um Jogador se encontrar com o seu equipamento em condições irregulares, mas não tiver qualquer intervenção ativa no jogo, este não deve ser interrompido pelos Árbitros Principais, devendo ser aproveitada uma interrupção do jogo para assegurar a substituição desse Jogador, caso tal substituição ainda não tenha ocorrido.

4. BOLA DEFEITUOSA

Quando uma bola se tornar defeituosa, os Árbitros Principais interromperão o jogo, procedendo depois à sua substituição por uma nova bola, por si escolhida, sendo o jogo recommençado com a marcação de um livre indireto a favor da equipa que detinha a posse de bola no momento em que a interrupção foi efetuada.

5. BOLA "EM JOGO"

- 5.1 Considera-se “bola em jogo” quando os Árbitros Principais apitam para início ou reinício do jogo ou quando – **após interrupção de jogo efetuada pelos Árbitros Principais para assinalar um livre indireto** – o Jogador que beneficie da falta, toque na bola.



Regras do jogo

5.2 Considera-se ainda que a bola continua em jogo quando tocar acidentalmente nos Árbitros Principais ou quando – **de forma accidental** – subir a mais de um metro e cinquenta centímetros (**1,50 metros**), seja por ter batido na baliza ou nas vedações laterais ou de fundo, seja por defesa do Guarda-redes, seja ainda por ressalto entre dois “sticks”.

6. BOLA "FORA DE JOGO"

Considera-se a "bola fora de jogo" sempre que o jogo tiver sido interrompido pelos Árbitros Principais ou quando:

6.1 A bola fica presa nas caneleiras do guarda-redes ou em qualquer lugar na parte de fora da baliza. Nessas situações, os Árbitros Principais interromperão o jogo, retomando com um golpe-duplo, sinalizado num dos cantos inferiores da área de penalty.

6.2 A bola ficar presa entre as vedações de fundo da pista e as redes de proteção ou quando a bola transpuser as vedações, saindo fora da pista, seja por ação intencional ou por ter tocado num Jogador, ainda que acidentalmente, seja por ter sido rematada contra a barra ou contra um poste da baliza, saindo depois para fora da pista. Nestas situações o jogo será interrompido pelos Árbitros Principais, recomeçando depois com uma das seguintes alternativas:

6.2.1 Com a sinalização de um livre indireto contra a equipa do infrator sempre que os Árbitros Principais não tenham dúvidas relativamente ao responsável por colocar a bola fora de pista.

6.2.2 Com a sinalização de um golpe-duplo, quando os Árbitros Principais tiverem dúvidas sobre quem foi o Jogador responsável por colocar a bola fora de pista, seja por efeito de um ressalto entre dois sticks, seja por efeito de uma situação confusa entre dois ou mais jogadores de equipas diferentes.

6.3 Quando a bola tocar o teto do pavilhão – **seja por efeito duma defesa do Guarda-redes, seja por efeito de um remate que embateu na trave ou nos postes duma baliza ou seja numa situação em que os Árbitros Principais têm dúvidas sobre qual o Joga dor infrator** - o jogo recomeçará com a marcação de um golpe-duplo, a executar no centro da linha de meia-pista.

ARTIGO 19 – OBTENÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO**1. VALIDAÇÃO DE UM GOLO**

1.1 Considera-se um golo de cada vez que – **com o jogo a decorrer e em condições regulamentares** – a bola passe completamente a "linha de baliza", a qual está situada entre os postes e por debaixo da barra, sem que a bola tenha sido lançada, transportada ou impelida com o pé, ou com qualquer parte do corpo do Jogador atacante.

1.2 Um golo será sempre válido se resultar de:

1.2.1 Um remate regular, desferido em qualquer parte da pista, exceto se resultar da execução de um "livre indireto" ou de um golpe de saída e a bola entrar diretamente na baliza, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.

1.2.2 A execução regular dum golpe-duplo, inclusive quando a bola entrar diretamente na baliza, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.

1.2.3 Um golo marcado por um Jogador na sua própria baliza, seja com o stick seja em resultado – **accidental ou não** – de um ressalto da bola em qualquer parte do seu corpo ou nos seus próprios patins.

1.2.4 Um golo obtido pelo guarda-redes que efetua uma intervenção correta e não faltosa na defesa da sua baliza, impactando a bola, que acaba por entrar diretamente na baliza adversária, sem ser jogada ou tocada por qualquer outro jogador em pista.

1.3 Se a bola subir a mais de um metro e cinquenta centímetros (**1,50 metros**) de altura – **depois de bater num dos postes ou barra da baliza, tabelas laterais ou de fundo** e ao cair tocar nas costas do Guarda-redes e entrar na baliza, os Árbitros Principais validarão esse golo, dado que não foi cometida qualquer falta quando o Jogador rematou.

1.4 Se qualquer Jogador da equipa que defende atirar com o stick, máscara ou luva, numa tentativa de impedir que a bola entre na sua baliza, sem contudo o conseguir, os Árbitros Principais devem validar o golo e proceder disciplinarmente contra o Jogador em questão, atento o disposto no **ponto 8.1 do Artigo 23 destas Regras**.

2. GOLOS NÃO VÁLIDOS

2.1 Um golo não será válido se resultar de:

2.1.1 Um ressalto – **accidental ou não** – em qualquer parte do corpo ou nos patins do Jogador da equipa que dele beneficiaria.

2.1.2 A execução de um livre indireto, entrando a bola diretamente na baliza da equipa adversária, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.

2.1.3 A execução de um golpe de saída, entrando a bola diretamente na baliza da equipa adversária, se m ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.



Regras do jogo

2.1.4 A intervenção de um elemento estranho ao jogo.

2.2 Em qualquer destes casos, o jogo recomeçará com a marcação de um golpe-duplo, o qual será sempre marcado em qualquer um dos cantos inferiores da área de penalty em questão.

3. GOLO OBTIDO NO TERMO DO JOGO OU NO TERMO DA PRIMEIRA PARTE

Se um "golo válido" for marcado, ao mesmo tempo que a Mesa Oficial de Jogo indicar o termo de qualquer das partes do jogo, os Árbitros Principais têm de assegurar que o mesmo seja oficialmente considerado, ordenando a execução do correspondente golpe de saída e apitando logo de seguida para terminar o jogo ou a primeira parte.

4. GOLO MARCADO INTENCIONALMENTE NA PRÓPRIA BALIZA

Se, de forma deliberada e intencional, um Jogador ou um Guarda-redes decidir marcar um golo na sua própria baliza, os Árbitros Principais terão sempre de o validar, embora – e para além disso – devam assegurar os seguintes procedimentos:

4.1 Exibição de dois cartões vermelhos, um ao Jogador ou Guarda-redes em questão e o outro ao Treinador Principal ou - na sua ausência e pela ordem indicada – ao Treinador Adjunto ou a um dos Delegados ou ao Capitão em pista.

4.2 Penalização da equipa dos infratores com dois "períodos em inferioridade" distintos, atento o disposto nos pontos 1.3 e 2 do Artigo 11 destas Regras.

ARTIGO 20 – BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO

1. BLOQUEIO

Ação tática legal efetuada por um Jogador atacante, o qual – sem efetuar qualquer contacto físico – tenta impedir que o Jogador adversário obtenha uma posição defensiva mais favorável, afetando assim a eficácia da sua intervenção.

1.1 O Jogador "bloqueador" pode realizar a ação de bloqueio de forma estática (sem bola) ou dinâmica (com bola).

1.2 Se o Jogador bloqueado estiver parado, o "bloqueador" pode efetuar o bloqueio tão perto quanto o deseje, mas desde que não promova qualquer contacto físico.

1.3 Se o Jogador bloqueado estiver em movimento, o "bloqueador" tem de deixar espaço suficiente – a distância mínima exigida é de 50 (cinquenta) centímetros – para que o Jogador bloqueado possa tentar evitar o bloqueio, parando ou mudando de direção.

1.4 O Jogador "bloqueador" deve adotar sempre uma postura sem qualquer tipo de "agressividade", mantendo o tronco ligeiramente flexionado e o stick em baixo.

2. DESFAZER O BLOQUEIO

Ação legal de grande utilidade tática, em que não chega a existir uma ocupação de espaço por parte do Jogador atacante e que é executada sem qualquer contacto físico com o Jogador defensor adversário.

3. CORTINA

Ação tática legal que é desenvolvida pelo Jogador atacante, o qual – sem estar de posse da bola – se desloca pela frente do defensor adversário para, dessa forma, procurar dificultar uma resposta eficaz deste à ação ofensiva que está a ser desenvolvida pelo Jogador que está de posse da bola.

4. BLOQUEIO ILEGAL

O bloqueio é ilegal quando ocorre qualquer uma das seguintes situações:

4.1 O Jogador bloqueador promove qualquer contacto físico com um "defensor" adversário.

4.2 O Jogador bloqueador assume uma posição "agressiva", colocando o seu stick numa posição acima da linha dos seus próprios patins, como forma de conseguir espaço adicional e/ou intimidar o Jogador "bloqueado".

4.3 O Jogador bloqueador está em movimento e não respeita a distância de 50 (cinquenta) centímetros relativamente ao Jogador "bloqueado" ou quando o Jogador bloqueador empurra ou promove um choque com o Jogador bloqueado.

5. OBSTRUÇÃO

Ação de jogo ilegal, que ocorre quando um Jogador, seja ele atacante ou defensor, promove intencionalmente um contacto físico com um adversário, para impedir a sua oposição a uma jogada e/ou a sua progressão na pista, de que são exemplo:

5.1 Cortar ou barrar o caminho a um adversário, impedindo a sua desmarcação sem bola ou impedindo-o de participar numa jogada que está em curso.

5.2 Comprimir um adversário contra a tabela, de forma a impedi-lo de jogar a bola.

5.3 Agarrar ou apoiar-se no arco da baliza, no varão ou na parte superior da vedação da pista, com o objetivo de barrar a passagem a um adversário, prejudicando assim a sua livre movimentação.



Regras do jogo

6. Tanto o bloqueio ilegal como a obstrução devem ser punidas pelos Árbitros Principais, sendo assinalada uma falta de equipa, contra o infrator, atento o estabelecido no ponto 3.5 do Artigo 26 destas Regras.
- 6.1 Os Árbitros Principais devem fazer uma “leitura” e avaliação correta das situações de jogo, para distinguir:
 - 6.1.1 As ações faltosas e “puníveis” – **casos da obstrução e do bloqueio ilegal** – relacionadas com ações intencionalmente faltosas e que envolvem contato com os adversários; e
 - 6.1.2 As ações táticas dos Jogadores atacantes, perfeitamente legais e que, como tal, valorizam a competitividade do jogo e não devem ser punidas.
- 6.2 Sempre que um Jogador, pela ação do jogo, se encontrar no caminho do adversário, não é obrigado a desviar-se para lhe deixar o caminho livre, podendo manter-se no trajeto escolhido pelo seu adversário e ficar parado diante dele, desde que se abstenha de qualquer movimento.

ARTIGO 21 – OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DE JOGO**1. DESLOCAÇÃO DA BALIZA**

Quando uma baliza seja deslocada do seu lugar, os Árbitros Principais devem seguir os seguintes procedimentos:

- 1.1 Se o deslocamento da baliza ocorreu por ação voluntária e intencional dum Guarda-redes ou Jogador de qualquer das duas equipas, os Árbitros Principais interromperão o jogo de imediato e exibem o cartão azul ao infrator, assegurando o cumprimento das sanções correspondentes, atento o disposto no ponto 2 do Artigo 27 destas Regras e tendo ainda em conta o seguinte:
 - 1.1.1 Se a infração for cometida por um Jogador que “atacava” a baliza deslocada, tem de ser assinalado um livre direto contra a equipa do Jogador infrator.
 - 1.1.2 Se a infração for cometida pelo Guarda-redes ou Jogador que “defendia” a baliza deslocada, tem de ser assinalado um penalty contra a equipa do Jogador infrator.
- 1.2 Se o deslocamento da baliza ocorreu por ação involuntária e não intencional dum Jogador de qualquer das equipas, os Árbitros Principais devem proceder da seguinte forma:
 - 1.2.1 Tentar repor a baliza no seu lugar original, sem que seja necessário proceder a uma interrupção do jogo.
 - 1.2.2 No caso de ser inviável a opção referida no ponto anterior, os Árbitros Principais interromperão o jogo para poderem recolocar a baliza na sua posição original, recomeçando o jogo com a marcação dum livre indireto por parte da equipa que detinha a posse da bola no momento em que o jogo foi interrompido.

2. GOLPE-DUPLA

- 2.1 Um golpe-duplo será sempre marcado para proceder ao recomeço do jogo, depois do jogo ter sido interrompido pelos Árbitros Principais numa das seguintes circunstâncias:
 - 2.1.1 A interrupção em questão foi efetuada sem que uma falta tenha sido marcada e sem que os Árbitros Principais tenham a certeza sobre qual das equipas detinha a posse da bola no momento da interrupção.
 - 2.1.2 A interrupção foi efetuada para assinalar duas faltas, de idêntica gravidade e cometidas em simultâneo, por parte de dois Jogadores, sendo um de cada equipa.
- 2.2 Para execução do “golpe-duplo”, 1 (um) Jogador de cada equipa colocar-se-á em frente um do outro, de costas para a sua meia-pista, tendo o “stick” colocado no chão e a uma distância da bola de 20 (vinte) centímetros, no mínimo.
 - 2.2.1 Excetuando os Jogadores que vão executar o golpe-duplo, todos os demais Jogadores em pista terão de estar colocados a uma distância de, pelo menos, 3 (três) metros, relativamente ao local da execução.
 - 2.2.2 Na execução dum golpe-duplo, os Jogadores só poderão tentar jogar a bola após o apito do Árbitro.
 - 2.2.3 Se a bola for movimentada por um dos Jogadores antes do apito do Árbitro, será de imediato assinalado um livre indireto contra a equipa do Jogador infrator, que será marcado no mesmo local.
- 2.3 O local da marcação do golpe-duplo será indicado pelos Árbitros Principais em função do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, com salvaguarda das situações específicas indicadas nos pontos seguintes.
 - 2.3.1 No caso da invalidação dum golo irregular, por ter sido obtido diretamente na execução de um golpe de saída ou de um livre indireto, o golpe-duplo será marcado num dos cantos inferiores da área de penalty em questão.
 - 2.3.2 Se a bola ficar fora de jogo, por ter ficado presa entre as caneleiras do Guarda-redes ou em qualquer parte exterior da armação da baliza, o golpe-duplo será marcado em qualquer um dos cantos inferiores da área de penalty.
 - 2.3.3 Se a bola tocar o teto do Pavilhão – **atento o disposto no ponto 6.3 do Artigo 18** destas Regras – o golpe-duplo será



Regras do jogo

marcado na marca do centro da linha de meia-pista.

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

3. ABANDONO DO JOGO

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

4. AVARIAS OU DEFICIÊNCIAS OCORRIDAS DURANTE O JOGO

- 4.1 Se no decorrer de um jogo ocorrer uma ou mais interrupções de jogo **seja por avarias na instalação elétrica, seja por deficiências na própria pista de jogo, seja por a pista ficar molhada e escorregadia** – os Árbitros Principais têm de conceder uma tolerância suplementar de 60 (**sessenta**) minutos, no máximo, para permitir que tais anomalias possam ser, eventualmente, resolvidos e o jogo possa ser retomado.
- 4.2 A tolerância suplementar referida no ponto anterior engloba o tempo de tolerância máxima para o total de interrupções que sejam concedidas pelos Árbitros Principais, para procurar resolver as anomalias que possam ocorrer durante o jogo.
- 4.3 Sendo ultrapassados os 60 (**sessenta**) minutos estabelecidos no **ponto 4.1 deste Artigo**, sem que as anomalias existentes tenham sido solucionadas, o jogo será dado por terminado pelos Árbitros Principais, informando os capitães das duas equipas da sua decisão e relatando os factos ocorridos no Boletim Oficial de Jogo.

5. LESÕES DE JOGADORES EM PISTA

- 5.1 Se um Jogador se lesionar, ficando caído inanimado na pista, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato, autorizando o Médico e/ou o Massagista a entrar em pista para lhe prestar a necessária assistência.
- 5.1.1 Enquanto estiver a ser prestada assistência em pista a um Jogador ou Guarda-redes lesionado, os Árbitros Principais devem permitir que os demais Jogadores (**Guarda-redes incluídos**) se possam reunir junto ao seu banco de suplentes ou em qualquer outro local da pista.
- 5.1.2 Excetuando a situação de não haver substitutos disponíveis, qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha de ser assistido em plena pista tem de ser, obrigatoriamente, substituído, mesmo que, entretanto, já se encontre em boas condições físicas para prosseguir no jogo.
- 5.1.3 Se, por motivo de sanção disciplinar ou de lesão, não houver um Guarda-redes disponível, a sua substituição tem de ser assegurada por um Jogador de pista, atento o disposto no **ponto 5.1 do Artigo 17**.
- 5.1.4 Para reinício do jogo os Árbitros Principais promoverão – **em função do local da bola no momento da interrupção do jogo** – a execução de:
- a) Um livre indireto, a favor da equipa que detinha a posse da bola aquando da interrupção; ou
 - b) Um golpe-duplo, se houver dúvidas sobre qual das equipas detinha então a posse da bola.
- 5.1.5 A reentrada em pista de qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha sido assistido em pista só poderá ocorrer depois do jogo ter sido reiniciado pelos Árbitros Principais.
- 5.2 Se um Guarda-redes se lesionar na defesa de um remate, seguindo-se uma recarga de que resulta um golo, os Árbitros Principais terão de o validar.

6. AÇÕES EM QUE UM JOGADOR ATACANTE PROCURA BENEFICIAR DE UMA FALTA DE UMA FORMA ILEGÍTIMA

- 6.1 Os Árbitros Principais devem sempre avaliar com clareza as situações e comportamentos que possam envolver comportamentos éticos e desportivamente reprováveis, em que alguns jogadores procuram enganar os Árbitros Principais e **- de forma ilegítima** - beneficiar de faltas que, efetivamente, não o são, situações que ocorrem mais frequentemente em situações específicas de jogo, e m particular e designadamente:
- 6.1.1 Jogador que **- colocado no interior da área do adversário** – procura beneficiar dum penalty, simulando ter sofrido uma falta
- 6.1.2 O jogador que **- colocado embora fora da área do adversário** simula ter sofrido uma falta, procurando dessa forma que seja averbada uma falta de equipa ao seu adversário.
- 6.1.3 Jogador atacante que **- de posse da bola, no interior da área do adversário** – procura beneficiar da marcação de um penalty, tentando beneficiar de uma falta em determinada ação de jogo em que **- por exemplo** – decide renunciar ao ataque da baliza, optando por dirigir a bola na direção de:
- a) O corpo ou o equipamento de proteção do Guarda-redes adversário que, acidentalmente, deixara cair o seu stick e **- na ânsia de o recuperar** – acabou por deixar a sua baliza desguarnecida;
 - b) O corpo de jogador adversário que havia escorregado e se encontrava caído no solo.



Regras do jogo

6.2 Na análise de quaisquer situações de jogo idênticas às exemplificadas no ponto anterior deste Artigo, os Árbitros Principais devem assegurar os seguintes procedimentos:

6.2.1 Interromper o jogo de imediato e admoestar verbalmente o Jogador atacante, considerando que este é que cometeu uma infração, uma vez que tentou – **de forma ilegítima** – que a equipa adversária fosse sancionada com uma falta.

6.2.2 De seguida indicarão ao Árbitro Auxiliar o averbamento de uma falta de equipa ao Jogador atacante, ordenando depois o recomeço do jogo com a marcação dum livre indireto contra a sua equipa, com ressalva do disposto no ponto 3.3.1 do Artigo 26 destas Regras.

7. EQUIPA COM 6 OU MAIS JOGADORES EM PISTA QUANDO O JOGO ESTÁ INACTIVO

7.1 Uma equipa pode ter 6 (**seis**) ou mais jogadores em pista durante uma pausa do jogo, seja por motivo de um time out, seja pela obtenção de um golo, seja por lesão de um atleta ou qualquer outro motivo.

7.2 Em todas estas situações, os Árbitros Principais não podem ordenar o reinício do jogo, tendo em conta que é sua obrigação fazer-lho depois de cumpridas as condições regulamentares aplicáveis. Em consequência, terão que ordenar a saída da pista de um **ou mais** jogadores da equipa em causa, para que o jogo se possa reiniciar.



CAPÍTULO V – FALTAS E SUAS PENALIDADES – LEI DA VANTAGEM**ARTIGO 22 – TIPOS DE FALTAS E DE INFRAÇÕES – LEI DA VANTAGEM**

1. Quanto à sua natureza, as infrações e faltas praticadas no Hóquei em Patins podem ser divididas da seguinte forma:
 - 1.1 Infrações e faltas técnicas
 - 1.2 Infrações e faltas disciplinares
2. Relativamente às INFRAÇÕES E FALTAS DISCIPLINARES devem ser diferenciadas as seguintes subdivisões:
 - 2.1 Quanto à sua GRAVIDADE:
 - 2.1.1 Infrações leves
 - 2.1.2 Faltas de equipa
 - 2.1.3 Faltas graves = Faltas para cartão azul
 - 2.1.4 Faltas muito graves = Faltas para cartão vermelho
 - 2.2 Quanto à sua FORMA:
 - 2.2.1 Faltas verbais
 - 2.2.2 Faltas de contacto
 - 2.3 Quanto à sua SITUAÇÃO:
 - 2.3.1 Faltas praticadas com o jogo a decorrer
 - 2.3.2 Faltas praticadas com o jogo parado
 - 2.4 Quanto à sua ORIGEM:
 - 2.4.1 Faltas com origem na pista de jogo
 - 2.4.2 Faltas com origem no banco de suplentes
3. INFRAÇÕES E LEI DA VANTAGEM
 - 3.1 Os Árbitros Principais devem interromper o jogo para marcação duma falta, excetuando as situações em que tenham de aplicar a “lei da vantagem” – **atento o disposto nos pontos seguintes** – em que deixarão prosseguir o jogo para garantir que a equipa do infrator não possa sair beneficiada com a marcação da falta em questão.
 - 3.2 Se ocorrer uma situação de golo eminente os Árbitros Principais devem conceder a “lei da vantagem” e, logo após o desfecho da jogada, procederão da seguinte forma:
 - 3.2.1 Não ocorrendo um golo, os Árbitros Principais interrompem o jogo de imediato, para assegurarem os procedimentos indicados **nas alíneas a) e b) do ponto 3.5.1 deste Artigo.**
 - 3.2.2 Ocorrendo um golo, os Árbitros Principais terão de o validar, assegurando depois – **se for caso disso** – a punição disciplinar dos infratores e da sua equipa, reiniciando depois o jogo com o golpe de saída correspondente ao gol obtido.
 - 3.3 Quando não ocorrer uma situação de golo eminente, os Árbitros Principais só devem assegurar a aplicação da “lei da vantagem” quando a equipa que sofreu uma falta de equipa pode beneficiar duma situação de contra-ataque que lhe é “favorável”, ou seja, quando ocorre uma das seguintes situações:
 - 3.3.1 Um ou dois Jogadores da equipa que sofreu a falta segue(m) com a bola para a baliza contrária, tendo apenas **para além do Guarda-redes** – a oposição de um ou de nenhum outro adversário
 - 3.3.2 Três dos seus Jogadores, um deles com a bola, seguem para a baliza contrária, tendo apenas – **para além do Guarda-redes** – a oposição de dois, de um ou de nenhum outro(s) adversário(s)
 - 3.4 Sempre que os Árbitros Principais decidirem aplicar a “lei da vantagem” – **atento o disposto no ponto 3.3 deste Artigo** – não interrompendo o jogo para assinalar uma infração, terão, no entanto, de indicar ao Árbitro Auxiliar que efetue o averbamento da falta de equipa que tiver sido cometida pelo Jogador infrator, apesar desta não ter sido objeto da interrupção do jogo.
 - 3.5 Ressalvando o disposto no **ponto 3.2 deste Artigo**, a “lei da vantagem” não deve ser aplicada pelos Árbitros Principais – **devendo estes interromper o jogo para assinalarem de imediato a infração em causa** – quando ocorrer qualquer uma das circunstâncias seguidamente especificadas:
 - 3.5.1 Se for cometida uma infração grave ou muito grave, o que obrigará os Árbitros Principais a assegurar os seguintes



Regras do jogo

procedimentos adicionais:

- a) Efetuar a ação disciplinar correspondente à infração ou falta praticada, quer no que respeita ao infrator ([exibição de cartão azul ou de cartão vermelho, consoante o caso](#)), quer no que respeita à equipa do infrator ([período em inferioridade](#)).
- b) Assegurar a punição técnica da equipa do infrator, com a marcação dum livre direto ou dum penalty, em função do local onde a infração ou a falta tiver sido cometida.

3.5.2 Se for cometida uma falta de equipa que – **por si só e atento o disposto no [ponto 3.3.1 do Artigo 26](#)** – determine a marcação dum livre direto contra a equipa do infrator.

4. **FALTAS COMETIDAS COM O "STICK" SOBRE O STICK DUM ADVERSÁRIO**

- 4.1 Os Árbitros Principais devem saber diferenciar e avaliar corretamente todas as situações de jogo, designadamente quando há ações faltosas e, dentre estas, aquelas em que possa ser concedida a "lei da vantagem", atento o disposto nos Artigos anteriores deste capítulo.
- 4.2 No caso particular das ações faltosas cometidas com o stick, os Árbitros Principais devem saber avaliar – **para evitar interrupções desnecessárias no jogo** – as situações em que, efetivamente, uma falta de stick não poderá passar impune, conforme seguidamente se exemplifica.
 - 4.2.1 Quando um Jogador dá um "toque" ligeiro no stick dum adversário, os Árbitros Principais devem permitir que o jogo prossiga normalmente, sem assinalarem qualquer falta.
 - 4.2.2 Quando um Jogador usa o seu stick para "golpear" sucessivamente e/ou com intensidade o stick dum adversário, os Árbitros Principais devem assegurar os seguintes procedimentos:
 - a) Interromper o jogo de imediato e assinalar a correspondente falta de equipa e assegurar depois a punição técnica do infrator, atento o disposto no [ponto 3.5 do Artigo 26](#) destas Regras; ou
 - b) Aplicar a "lei da vantagem" – **se for esse o caso, atento o disposto nos [pontos 3.3 e 3.4 deste Artigo](#)** – não interrompendo o jogo, mas indicando ao Árbitro Auxiliar o averbamento da falta de equipa em questão.

ARTIGO 23 – PUNIÇÃO DAS FALTAS – NORMAS GERAIS

- 1. Todas as faltas e infrações das Regras de Jogo têm de merecer dos Árbitros Principais a conveniente penalização, desenvolvendo-se a sua ação e intervenção no jogo em duas vertentes fundamentais:
 - 1.1 A sanção do infrator em termos estritamente disciplinares, o que pode abranger as seguintes situações
 - 1.1.1 A admoestação verbal, atento o disposto no [ponto 2.2.1 do Artigo 26](#) destas Regras.
 - 1.1.2 A suspensão temporária do jogo ([exibição do cartão azul](#)), atento o disposto no [Artigo 27](#) destas Regras.
 - 1.1.3 A expulsão definitiva do jogo ([exibição do cartão vermelho](#)), atento o disposto no [Artigo 28](#) destas Regras.
 - 1.2 A sanção da equipa a que pertence o infrator em termos técnicos e disciplinares, o que pode abranger as seguintes situações:
 - 1.2.1 No que respeita à sanção técnica da equipa do infrator:
 - a) A marcação de um livre indireto; atento o disposto no [Artigo 29](#) destas Regras.
 - b) A marcação de um livre direto ou de um penalty, atento o disposto no [Artigo 30](#) destas Regras.
 - 1.2.2 No que respeita à sanção disciplinar da equipa do infrator, esta terá de jogar com menos 1 ([um](#)) ou 2 ([dois](#)) Jogadores em pista (["período em inferioridade"](#)) em conformidade com o estabelecido no [Artigo 11](#) destas Regras.
- 2. Ressalvando as situações em que há lugar à aplicação pelos Árbitros Principais da "lei da vantagem", todas as faltas que forem cometidas durante o jogo serão penalizadas em função da gravidade da infração que for cometida.
- 3. **INFRACÇÕES POR JOGO DURO E INCORRECTO**
 - 3.1 No jogo de hóquei em patins não é permitido o jogo duro e incorreto, devendo ser punidas pelos Árbitros Principais, toda e qualquer conduta irregular, sendo proibido designadamente:
 - 3.1.1 Entalar os adversários contra a armação da baliza ou contra as tabelas da pista
 - 3.1.2 Agarrar, empurrar ou carregar um adversário ou efetuar obstruções de forma intencional
 - 3.1.3 Esgrimir ou golpear com o "stick" os adversários ou agarrá-los por uma parte do equipamento ou corpo
 - 3.1.4 As brigas, os socos, os pontapés ou qualquer outro tipo de agressões.



Regras do jogo

- 3.2 À exceção do Guarda-redes, dentro da área de penalty da sua equipa, nenhum outro Jogador poderá agarrar-se à baliza, enquanto está a jogar a bola.
- 3.3 Golpear ou enganchar um Jogador adversário com o "stick" constitui uma conduta particularmente violenta e perigosa, que os Árbitros Principais devem punir, técnica e disciplinarmente, com severidade.

4. LOCAL DAS FALTAS

Com exceção do estabelecido no ponto seguinte, é o "local onde a falta é cometida" que define o "local das faltas", tendo em consideração - Quando, por efeito de um remate, a bola subir a mais de um metro e cinquenta centímetros (1,50 metros) de altura -, o local da falta coincide com o "local onde a ação se iniciou", ou seja, o local onde a bola foi impactada pelo stick do Jogador atacante.

5. MARCAÇÃO DE FALTAS NA ZONA DEFENSIVA DA EQUIPA QUE DELAS BENEFICIA

Quando a equipa que defende beneficia dum livre indireto para punir uma falta que tenha sido cometida em qualquer parte da sua zona defensiva, a bola pode ser reposta em jogo de imediato - no mesmo local onde se encontrar no momento - sem que seja necessário respeitar rigorosamente o local exato onde a falta foi cometida, nem tão pouco transportá-la para qualquer dos cantos da área de penalty ou para qualquer outro local. No entanto, para que qualquer falta possa ser marcada é necessário que a bola esteja completamente parada.

6. INFRACÇÕES ADICIONAIS COMETIDAS COM O JOGO INTERROMPIDO APÓS SANCIONAMENTO DE FALTA GRAVE OU MUITO GRAVE

Quando - antes do jogo ser reiniciado, depois de um ou mais representantes duma equipa ter sido sancionados com cartão azul ou com um cartão vermelho - ocorrer(em) novas infrações graves ou muito graves e que sejam cometidas por representantes da mesma equipa - independentemente de se tratar ou não dos mesmos infratores que já haviam sido inicialmente sancionados - terão de ser observados pelos Árbitros os procedimentos estabelecidos nos pontos seguintes.

6.1 SANÇÃO DISCIPLINAR DOS INFRACTORES

- 6.1.1 Se ocorrer uma infração de pequena gravidade, designadamente comportamentos incorretos ou atitudes inconvenientes, os Árbitros devem efetuar, de uma forma pública e transparente, a admoestação verbal do infrator, sem outras consequências para ele ou para a sua equipa.
- 6.1.2 Se, no mesmo momento do jogo, ocorrer a reincidência nas infrações referidas no ponto 6.1.1 deste Artigo, os Árbitros terão de assegurar o que está estabelecido no ponto 2.1 do Artigo 27 destas Regras.
- 6.1.3 Se, no mesmo momento do jogo, ocorrer uma infração grave, os Árbitros terão de assegurar o que está estabelecido no ponto 2.1 do Artigo 27 destas Regras.
- 6.1.4 Se, no mesmo momento do jogo, ocorrer uma infração muito grave, os Árbitros terão de assegurar o que está estabelecido no ponto 2.1 do Artigo 28 destas Regras.

6.2 SANÇÃO DISCIPLINAR DA EQUIPA DOS INFRACTORES - "PERÍODO EM INFERIORIDADE"

Na ocorrência de qualquer das infrações referidas nos pontos 6.1.2, 6.1.3 ou 6.1.4 deste Artigo, a Equipa dos infratores terá sempre de ser sancionada com dois "períodos em inferioridade" distintos, devendo os Árbitros proceder de acordo com o disposto no Artigo 11 destas Regras.

6.3 SANÇÃO TÉCNICA DA EQUIPA DOS INFRACTORES

- 6.3.1 Salvaguardando as disposições relativas ao sancionamento disciplinar da equipa dos infratores ("período em inferioridade"), todas as infrações que sejam cometidas com o jogo parado não terão consequências quanto à punição técnica da equipa do infrator, não sendo alterada a forma de proceder ao reinício do jogo, reinício esse que será sempre efetuado em conformidade com o disposto no ponto 6.3.2 deste Artigo.
- 6.3.2 Os Árbitros reiniciarão o jogo em função das faltas ou infrações que haviam motivado a sua interrupção, ou seja:
- No caso de faltas ou infrações cometidas em simultâneo ou no mesmo momento do jogo, o recomeço do jogo terá de ser efetuado em conformidade com o disposto no ponto 7 deste Artigo.
 - Nas demais situações, o recomeço do jogo terá de ser efetuado com a marcação de um livre direto ou de um penalty, em função do local da pista em que tenha sido efetuada a infração grave ou muito grave que determinou a interrupção do jogo.

- 6.4 Ressalvando o disposto no ponto 7 deste Artigo, no recomeço do jogo as equipas terão em pista um número distinto de jogadores, uma vez que:

- 6.4.1 A equipa que foi punida com duas infrações diferentes apenas pode ter três jogadores em pista.
- 6.4.2 A outra equipa, que apenas foi punida por uma só infração, terá quatro jogadores em pista.

7. FALTAS OU INFRACÇÕES COMETIDAS NO MESMO MOMENTO DO JOGO, ESTANDO ESTE ACTIVO**7.1 FALTAS DA MESMA GRAVIDADE PRATICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPA**

Regras do jogo

Se dois infratores – **um de cada equipa** – cometerem simultaneamente (**ou no mesmo momento do jogo**) faltas da mesma natureza e gravidade, ambos terão de ser punidos disciplinarmente (**se for caso disso**), com o jogo a ter de ser depois reiniciado com um golpe-duplo no local onde as faltas forem cometidas, se aquelas acontecerem no mesmo local; ou no local onde a bola se encontrar, se forem cometidas em locais diferentes.

7.2 Terão de ser consideradas as seguintes alternativas, quanto à forma de reiniciar o jogo:

7.2.1 O jogo terá de ser reiniciado com um golpe-duplo, quando se verificar uma das seguintes situações:

- a) Nenhuma das equipas teria de ser sancionada com a marcação de um livre direto;
- b) Ambas as equipas teriam de ser sancionadas com a marcação de um livre direto, situação que não é viável, implicando que os dois livres diretos sejam anulados;

7.2.2 O jogo terá de ser reiniciado com um livre direto sempre que um dos clubes tenha sido sancionado com um número de faltas acumuladas de acordo com o disposto no **ponto 3.3.1 do Artigo 26 destas Regras**.

7.3 **FALTAS DE DIFERENTE GRAVIDADE PRATICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPA**

7.3.1 Quando dois infratores – **um de cada equipa** – cometerem simultaneamente (**ou no mesmo momento do jogo**) faltas de diferente gravidade, cada um dos infratores será (**se for caso disso**) punido disciplinarmente, tendo os Árbitros Principais de assegurar depois o reinício do jogo com a execução da sanção técnica correspondente à falta mais grave, penalizando a equipa do infrator em questão.

7.3.2 Contudo, existem situações onde a uma falta menos grave – **sob o ponto de vista disciplinar** – pode corresponder à mesma sanção técnica da falta mais grave.

- a) O infrator de uma das equipas que tenha cometido a falta mais grave, tenha sido sancionado com um cartão vermelho, que determina o recomeço do jogo com um livre direto contra a sua equipa;
- b) Contudo, poderá acontecer que o infrator uma falta menos grave – por **exemplo, uma “falta de equipa”** – que seria também sancionada com um livre direto, de acordo com o **ponto 7.2.2 deste Artigo**;
- c) Consequentemente, o enquadramento desta situação, é em tudo semelhante ao mencionado no **ponto 7.2.1 b)** em cima, determinando que o recomeço do jogo terá de ser assegurado com um golpe-duplo.

8. **FALTAS OU INFRACÇÕES PRATICADAS À DISTÂNCIA SOBRE ADVERSÁRIOS EM PISTA**

8.1 No caso das faltas cometidas à distância – **lançamento do stick, proteções, capacete, etc.** – os Árbitros Principais deverão aplicar a seguinte ação disciplinar:

8.1.3 Em qualquer dos casos a equipa do infrator terá de ser sempre sancionada:

- a) Em termos disciplinares, tem de cumprir um “período em inferioridade”, em conformidade com o que está estabelecido no **Artigo 11 destas Regras**.
- b) Em termos técnicos, tem de ser sancionada com um “livre direto”

8.2 Tendo em conta que este tipo de faltas terão de ser sempre sancionadas com um livre direto, a “lei da vantagem” não deve ser concedida pelos Árbitros Principais, interrompendo o jogo de imediato.

ARTIGO 24 – FALTAS COMETIDAS FORA DA PISTA

1. **FALTAS PRATICADAS FORA DE PISTA**

Faltas ou infrações – **graves ou muito graves** – cometidas por representantes das equipas – **Jogadores, Delegados, Equipa Técnica e os seus Auxiliares** – que integrem o Banco de Suplentes, de que são exemplo:

- 1.1 Lançamento do stick ou de qualquer outro objeto para dentro da pista de jogo
- 1.2 Protestar ou manifestar, de forma ostensiva, desacordo com as decisões arbitrais ou desobedecer, de forma persistente, às instruções dos Árbitros Principais e/ou do Árbitro Auxiliar relativamente à postura e comportamento no banco de suplentes.
- 1.3 Insultar, ameaçar ou agredir qualquer dos agentes do jogo (**Árbitros Principais, elementos da Mesa Oficial de Jogo, representantes da sua equipa ou da equipa adversária, elementos do público**)
- 1.4 Entrar na pista com o jogo a decorrer procurando interferir na ação dos Árbitros Principais e/ou dos Jogadores e pista ou sair da zona reservada do seu banco de suplentes e colocar-se noutra zona da pista (**excetuando o caso de Jogador suplente que esteja em “aquecimento” para substituir um colega de equipa**).
- 1.5 Manter, de forma flagrante, uma conduta e comportamento anti-desportivo.
- 1.6 Manipulação mal-intencionada do cronómetro do jogo, quando sob o controlo de um Delegado de uma das equipas em



Regras do jogo

confronto.

2. PUNIÇÃO DAS FALTAS PRATICADAS FORA DE PISTA**2.1 PUNIÇÃO DE INFRATOR IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS E/OU PELO ÁRBITRO AUXILIAR**

- 2.1.1 Aos Jogadores e ao Treinador principal é exibido, em função da gravidade da falta, um cartão azul ou um cartão vermelho, cumprindo a sanção correspondente, ressalvando o disposto no ponto seguinte
- 2.1.2 Com ressalva do disposto no ponto 2.1.4 do Artigo 27 destas Regras, quando for exibido um cartão azul ao Treinador principal duma equipa, este não é suspenso do jogo, mas a sua equipa é sancionada com “período em inferioridade”, atento o disposto no Artigo 11 destas Regras.
- 2.1.3 Aos outros representantes da equipa – **Delegados, segundos treinadores, outros membros da Equipa Técnica e Auxiliares** – é sempre exibido um cartão vermelho, sendo expulsos do banco de suplentes.

2.2 PUNIÇÃO DO INFRATOR NÃO IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS

- 2.2.1 Com ressalva do estabelecido no ponto 2.2.3 deste Artigo, na primeira e segunda infrações, é mostrado um cartão azul ao Treinador Principal, sem que haja lugar à sua suspensão.
- 2.2.2 Depois de ser exibido o terceiro cartão azul – **em resultado da acumulação de cartões, por infrações semelhantes ou não** – será exibido um cartão vermelho ao Treinador Principal, que será expulso em definitivo do banco de suplentes.
- 2.2.3 Quando um Treinador Principal já tenha sido expulso, os Árbitros Principais terão de exibir um cartão vermelho ao Delegado de equipa ou, na sua ausência, ao capitão de equipa em pista.

2.3 PUNIÇÃO DA EQUIPA DO INFRATOR

- 2.3.1 Sanção disciplinar: Jogar um “período em inferioridade”, como estabelecido no Artigo 11 destas Regras.
- 2.3.2 Sanção técnica: Sofrer a execução de um livre direto, exceto se a infração tinha ocorrido quando o jogo não estava ativo, situação em que não há lugar a sanção técnica.

ARTIGO 25 – FALTAS TÉCNICAS

- 1. As faltas técnicas englobam todas as infrações praticadas com origem na pista de jogo e que estão, essencialmente, relacionadas com o não cumprimento de normas, procedimentos ou gestos técnicos objetivamente definidos nas Regras de Jogo, de que são exemplo:
 - 1.1 Jogar a bola quando estiver apoiado ou agarrado às balizas, exceção feita ao Guarda-redes, quando na sua área de penalty
 - 1.2 Manter-se de posse da bola, parado e de costas para a pista de jogo, em qualquer dos cantos da pista ou a trás duma baliza
 - 1.3 Imobilizar ou manter a bola imobilizada entre a tabela e os patins ou entre a tabela e o stick
 - 1.4 Fazer falta na execução dum penalty ou de um livre direto (**efetuar uma simulação ou movimentar a bola depois dos 5 segundos concedidos para a execução**)
 - 1.5 Fazer elevar a bola acima da altura permitida, excetuando o caso do Guarda-redes – **quando situado dentro da sua área de penalty** – e independentemente de tal ação ocorrer ou não em resultado duma defesa efetuada.
 - 1.6 Fazer falta na execução dum golpe-duplo (**movimentar a bola antes do apito do Árbitro, provocar falta do adversário, etc.**).
 - 1.7 Exceder o tempo permitido para posse da bola na sua zona defensiva (**dez ou cinco segundos**).
 - 1.8 Evitar um golo de forma irregular (**interceção da bola com a mão, com os patins ou qualquer parte do corpo**)
 - 1.9 Pontapear intencionalmente a bola com qualquer dos patins.
 - 1.10 Agarrar ou prender a bola com qualquer das mãos
 - 1.11 Ação intencional do Guarda-redes – **agarrar a bola, deitar-se em cima dela, prendê-la entre as suas pernas ou com as luvas** – para não permitir que a bola continue a ser jogada
 - 1.12 Jogar a bola para fora da pista de jogo
 - 1.13 Gritar ou assobiar, procurando enganar o adversário que detém a posse da bola.
 - 1.14 Levantar o stick acima dos ombros, mas apenas se este gesto técnico colocar em perigo a integridade física de um Jogador adversário ou de um Jogador da sua própria equipa.
 - 1.15 Cortar ou jogar a bola com o “stick” de forma irregular – **designadamente, cortar ou jogar a bola em “cutelo”, com a aresta**



Regras do jogo

do stick – excetuando o caso do Guarda-redes – quando situado dentro da sua área de penalty – e independentemente de tal ação ter ocorrido ou não em resultado duma defesa efetuada.

- 1.16 Entrar ou colocar-se estaticamente na zona de proteção do Guarda-redes adversário, sem ter a bola controlada.
2. A punição das faltas técnicas depende unicamente do local da pista de jogo em que são cometidas, sem ter qualquer implicação no que respeita a consequências disciplinares para os seus infratores, conforme explicitado seguidamente:
 - 2.1 Excetuando o disposto no ponto 4.1 do Artigo 30 destas Regras, sempre que uma falta técnica for cometida no interior da área do infrator, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assegurando depois a execução de um penalty contra a sua equipa.
 - 2.2 Em qualquer das outras situações - e se a "lei da vantagem" não ser aplicável - os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assegurando depois a execução de um livre indireto contra a equipa do infrator, atento o disposto no ponto 2 do Artigo 28 destas Regras.

ARTIGO 26 – FALTAS LEVES E FALTA DE EQUIPA

1. Tanto as infrações leves como as faltas de equipa são infrações de menor gravidade, sendo, no entanto, objeto de tratamento e de procedimentos diferenciados, atentas as disposições estabelecidas nos pontos seguintes deste Artigo.
2. **INFRACÇÕES LEVES**
 - 2.1 Ressalvando o disposto no ponto 3.1 deste Artigo, as infrações leves são praticadas com o jogo parado ou interrompido, englobando apenas incorreções de comportamento, de que são exemplo as seguintes infrações específicas:
 - 2.1.1 Jogador ou Guarda-redes que salta a vedação da pista sem autorização dos Árbitros Principais
 - 2.1.2 Jogador que – depois de ter solicitado a distância regulamentar – executa o livre indireto antes do apito de autorização de um dos Árbitros Principais.
 - 2.1.3 Jogador ou Guarda-redes que simula uma lesão.
 - 2.1.4 Guarda-redes que se dirige ao banco de suplentes para limpar a viseira, ou por qualquer outro motivo, sem que para isso tenha sido autorizado pelos Árbitros Principais.
 - 2.1.5 Guarda-redes que na defesa da sua baliza – aquando da execução de um livre direto ou de um penalty – se movimenta antes do Jogador executante ter movimentado a bola.
 - 2.1.6 Jogador que – colocado na área de penalty da equipa que beneficia da falta aquando da execução dum livre direto ou dum penalty – se movimenta na direção da bola, antes do Jogador executante a ter movimentado.
 - 2.1.7 Médico e/ou Massagista que entra(m) em pista para assistir um Jogador, sem a prévia autorização dos Árbitros Principais.
 - 2.1.8 Representante duma equipa que é responsável pela perda de tempo intencional quando for assinalado um desconto de tempo ("time out")
 - 2.1.9 Guarda-redes que mantém uma posição não regulamentar na baliza, em violação do disposto no ponto 1.2 do Artigo 14 destas Regras.
 - 2.2 Sendo a primeira vez que o infrator comete qualquer uma das infrações referidas no ponto anterior, os Árbitros Principais devem assegurar os seguintes procedimentos:
 - 2.2.1 Admoestação verbal do infrator, sem outras consequências para ele ou para a sua equipa.
 - 2.2.2 A admoestação tem de ser efetuada de forma pública e transparente, sendo efetuada pelos Árbitros junto ao infrator – e obrigando-o, se for caso disso, a colocar-se de pé – para, usando sinalética elucidativa, lhe dar indicação que a infração não deverá ser repetida.
 - 2.3 Se ocorrer a reincidência na infração referida no ponto 2.1.1 deste Artigo, os Árbitros Principais terão de exibir um cartão azul ao Guarda-redes ou Jogador infrator, implicando – para o infrator reincidente e para a sua equipa – as sanções adicionais estabelecidas no ponto 2 do Artigo 27 destas Regras.
 - 2.4 Se ocorrer a reincidência na infração referida no ponto 2.1.7 deste Artigo, os Árbitros Principais terão de exibir um cartão vermelho ao Médico e/ou Massagista infrator, atento o disposto no ponto 7 do Artigo 13 destas Regras.
 - 2.5 Ressalvando o disposto nos pontos 2.3 e 2.4 deste Artigo, a ocorrência duma reincidência em qualquer das demais infrações leves determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros Principais:
 - 2.5.1 Se a reincidência na mesma falta ocorrer no mesmo momento ou ação de jogo – ou quando se tinha de repetir a execução da primeira falta (livre indireto, livre direto ou penalty) – os Árbitros Principais terão de interromper o jogo (se for esse o caso) e de assegurar:



Regras do jogo

- a) Exibição de cartão azul, se o infrator é Guarda-Redes, Jogador de pista ou Treinador Principal, implicando – **para o infrator e para a sua equipa** – as sanções previstas no ponto 2 do Artigo 27 destas Regras.
- b) Exibição de cartão vermelho, se o infrator é outro representante duma equipa, implicando – **para o infrator e para a sua equipa** – as sanções adicionais estabelecidas no ponto 2 do Artigo 28 destas Regras.

2.5.2 Se a reincidência na mesma falta ocorrer posteriormente ao momento ou ação de jogo que determinou a primeira infração, os Árbitros Principais terão de assegurar novamente os procedimentos estabelecidos no ponto 2.2. deste Artigo.

3. FALTAS DE EQUIPA

3.1 As faltas de equipa incluem apenas as faltas de pequena gravidade, as quais podem ser cometidas:

3.1.1 Com o jogo parado ou interrompido, ainda que abranjam apenas qualquer uma das duas faltas seguintes:

- a) Não respeitar a distância regulamentar na execução de um livre indireto contra a sua equipa.
- b) Deslocar ou reter intencionalmente a bola, atrasando a execução de um livre indireto contra a sua equipa.

3.1.2 Com o jogo ativo e em curso, de que são exemplo as faltas seguintes:

- a) Efetuar um bloqueio ilegal ou a obstrução intencional de um adversário, atento o disposto nos pontos 4 e 5 do Artigo 20 destas Regras.
- b) Enganar os Árbitros, simulando uma falta ou procurando beneficiar, de forma ilegítima, de uma falta a favor da sua equipa, atento o disposto no ponto 6.1 do Artigo 21 destas Regras.
- c) Faltas de contacto efetuadas sem uso de violência e se provocar consequências físicas graves, como, por exemplo, agarrar ou empurrar um adversário, efetuar um golpe no seu stick ou na zona das caneleiras.
- d) Guarda-redes ou Jogador que tem uma intervenção ativa no jogo, apesar do seu equipamento se encontrar em condições irregulares, atento o disposto no ponto 3.1 do Artigo 18 destas Regras.

3.2 INFORMAÇÃO E REGISTO DAS FALTAS DE EQUIPA ACUMULADAS POR CADA EQUIPA

3.2.1 Excetuando o disposto do ponto 3.5.1 e 3.5.2 deste Artigo, os Árbitros Principais terão de indicar ao Árbitro Auxiliar – **de uma forma visível e utilizando uma sinalética específica (que os dois efetuarão)** – todas as demais faltas de equipa que ocorram durante o jogo, seja as que forem por si efetivamente assinaladas, seja as que – **ainda que não apitadas** – foram objeto da aplicação da lei da vantagem.

3.2.2 O Árbitro Auxiliar da Mesa Oficial de Jogo é responsável por assegurar:

- a) O registo atualizado do número acumulado das faltas de equipa averbadas, em função das informações específicas que, nesse sentido, lhe sejam transmitidas pelos Árbitros Principais
- b) A informação pública das faltas de equipa que foram averbadas a cada equipa.

3.2.3 O registo do número acumulado das faltas de equipa será constantemente atualizado, transitando da primeira para a segunda parte do jogo e também – **se for caso disso** – do final do tempo normal de jogo para o seu prolongamento.

3.3 FALTAS DE EQUIPA ACUMULADAS DURANTE O JOGO - PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS

3.3.1 Quando uma equipa acumular 10 (**dez**) faltas de equipa tem de ser tecnicamente sancionada com um livre direto, sanção que será igualmente aplicada de cada vez que a mesma equipa acumule 5 (**cinco**) faltas de equipa adicionais.

3.3.2 Quando qualquer das equipas acumular 9 (**nove**) faltas de equipa no primeiro ciclo do jogo – **ou quando acumular 5 (cinco) faltas de equipa adicionais (total de 14, 19, etc.) nos ciclos seguintes** – o Árbitro Auxiliar colocará uma marca na Mesa Oficial de Jogo – **ou exibirá um cartão de informação** – para que os Árbitros Principais possam assinalar de imediato um livre direto, sem concederem a lei da vantagem – **se uma nova falta de equipa for cometida**.

3.3.3 Em qualquer caso, quando uma equipa atingir um número acumulado de faltas de equipa que obriguem à marcação dum livre direto, o Árbitro Auxiliar fará o aviso correspondente, através de um sinal sonoro ou de apito.

3.3.4 Se – **ao mesmo tempo que a Mesa Oficial de Jogo indicar o termo de qualquer das partes do jogo** – os Árbitros Principais assinalam uma falta de equipa que – **atento o disposto no ponto 3.3.2 deste Artigo** – obriga à marcação de um livre direto contra a equipa do Jogador infrator, a sua execução terá sempre de ser garantida, em conformidade com o estabelecido no ponto 6 do Artigo 30 destas Regras.

3.4 FALTAS DE EQUIPA EFETUADAS COM O JOGO PARADO OU INTERROMPIDO

Salvaguardando o disposto no ponto 3.3.1 deste Artigo, não terão qualquer outra sanção – **sendo unicamente sinalizadas pelos Árbitros Principais para registo do Árbitro Auxiliar** – as faltas de equipa praticadas com o jogo parado ou interrompido.



Regras do jogo**3.5 FALTAS DE EQUIPA PRATICADAS COM O JOGO ACTIVO E A DECORRER**

Salvaguardando o disposto no ponto 3.3.1 deste Artigo, a punição norma das faltas de equipa que sejam cometidas com o jogo ativo e a decorrer depende unicamente do local da pista em que ocorram, conforme estabelecido seguidamente.

- 3.5.1 Os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato – **tendo em conta que a lei da vantagem não pode ser aplicada** – quando ocorrer uma falta de equipa que tenha de ser tecnicamente sancionada com:
- a) A execução de um penalty contra a equipa do infrator, situação que terá de no interior da área da equipa do infrator ser assinalada sempre que a falta de equipa é efetuada
 - b) A execução de um livre direto contra a equipa do infrator, situação que terá de ser assinalada sempre que a falta de equipa – **ainda que efetuada fora da área da equipa do infrator** – tenha contribuído, de forma indiscutível, para impedir uma situação flagrante de possível golo favorável à equipa adversária.
- 3.5.2 Em qualquer das duas situações mencionadas no ponto anterior, as faltas de equipa em questão não poderão ser indicadas ou incluídas no registo do Árbitro Auxiliar nem tão pouco darão lugar à punição disciplinar do infrator ou da sua equipa.
- 3.5.3 Todas as demais faltas de equipa que sejam praticadas com o jogo ativo e a decorrer terão de ser indicadas ao Árbitro Auxiliar para registo, sendo depois sancionadas pelos Árbitros Principais com um livre indireto, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar do infrator ou da sua equipa.

ARTIGO 27 – FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO AZUL

1. As faltas graves – **que obrigam os Árbitros Principais a exhibir um cartão azul ao infrator** englobam os atos ou factos desonrosos que revelem insubordinação, injúrias e/ou ofensas, bem como as faltas que sejam praticadas pelos Jogadores e demais representantes das equipas e que façam perigar a integridade física de outrem, implicando assistência médica e/ou a impossibilidade temporária de continuar no jogo, de que são exemplo:
 - 1.1 Protestar com os Árbitros Principais e/ou com o Árbitro Auxiliar ou dirigir-se de forma agressiva ou intempestiva a um adversário, Árbitro, colega de equipa ou elemento do público.
 - 1.2 Manifestar desacordo público com as decisões dos Árbitros Principais (**por palavras, por gestos, abanando a cabeça de forma ostensiva, etc.**)
 - 1.3 Zombar ou gritar com os Árbitros Principais, os colegas, os adversários ou com elementos do público.
 - 1.4 Efetuar a deslocação intencional de qualquer das balizas
 - 1.5 Agarrar, empurrar ou carregar um adversário de forma perigosa (**incluindo os encontrões contra as tabelas ou as vedações da pista de jogo, com derrube do adversário**)
 - 1.6 Golpear – **sem usar de violência** – um adversário fora das zonas protegidas por caneleiras (**tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos**)
 - 1.7 Rasteirar um adversário, derrubando-o
 - 1.8 Enganchar, através do stick, o patim de Jogador adversário, mesmo se efetuado de forma não intencional e ainda que o Jogador em causa acabe por não ser derrubado
 - 1.9 Enganchar ou golpear por detrás o stick de um Jogador adversário, impedindo-o de efetuar um remate à baliza.
 - 1.10 Praticar uma substituição irregular, entrando na pista – **com o jogo ativo e em curso** - antes da saída do colega que vai substituir.
2. Salvaguardando o disposto nos pontos 6 e 7 do Artigo 23 destas Regras, as faltas graves que forem cometidas pelos representantes das equipas – **Jogadores e Guarda-Redes, Delegados, Equipa Técnica e seus Auxiliares** – serão sancionadas da forma seguinte:
 - 2.1 **SANÇÃO DISCIPLINAR DO INFRATOR**
 - 2.1.1 Se o infrator for um Jogador ou Guarda-redes, os Árbitros Principais têm de lhe exhibir um cartão azul, implicando para o infrator – **e com ressalva do disposto no ponto 2.1.4 deste Artigo** – uma suspensão temporária do jogo pelo período de 2 (**dois**) minutos.
 - 2.1.2 Se o infrator for o Treinador principal da equipa, os Árbitros Principais têm de lhe exhibir um cartão azul, tendo, em atenção que:
 - a) Atento o disposto no ponto 2.1.2 do Artigo 24 destas Regras – **e ressaltando o disposto no ponto 2.1.4 deste Artigo** – não haverá lugar à suspensão temporária do Treinador Principal;
 - b) Se a infração do Treinador Principal numa equipa ocorrer no âmbito do estabelecido no ponto 6 do Artigo



Regras do jogo

23, a sua equipa terá sempre de ser sancionada com dois “períodos em inferioridade” distintos, atento o disposto no ponto 1.5 do Artigo 11 destas Regras.

- 2.1.3 Se o infrator for outro representante da Equipa, os Árbitros Principais têm de lhe exhibir – **atento o disposto no ponto 2.1.3 do Artigo 25 destas Regras** – um cartão vermelho, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes.
- 2.1.4 Tratando-se do terceiro cartão azul que, por acumulação, é exibido ao Treinador principal, ou a um Jogador ou um Guarda-redes, os Árbitros Principais terão também de exhibir um cartão vermelho ao infrator, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes.

2.2 SANCIONAMENTO DA EQUIPA DO INFRATOR

- 2.2.1 A equipa do infrator é sancionada disciplinarmente com um “período em inferioridade”, atento o disposto no Artigo 11 destas Regras.
- 2.2.2 Ressalvando o disposto no número seguinte, a equipa do infrator é penalizada tecnicamente com a marcação dum livre direto ou dum penalty, em função do local onde tiver sido cometida a falta.
- 2.2.3 Se a falta grave foi cometida quando o jogo estava interrompido – **seja durante o intervalo, seja durante uma interrupção do jogo** – não há lugar a qualquer sanção técnica da equipa do infrator.

ARTIGO 28 – FALTAS MUITO GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO VERMELHO

- 1. As faltas muito graves – **que obrigam os Árbitros Principais a exhibir um cartão vermelho ao infrator** – englobam os atos muito graves de indisciplina, de que possam resultar violência ou danos graves, bem como as ações violentas que possam fazer perigar a integridade física de terceiros, de que são exemplo:
 - 1.1. Assumir, relativamente a qualquer dos agentes do jogo – **público, Árbitros Principais, membros da Mesa Oficial de Jogo, Jogadores e demais representantes da equipa adversária ou da própria equipa** – os seguintes comportamentos:
 - 1.1.1 Proferir ameaças, insultos, palavras injuriosas ou efetuar gestos obscenos
 - 1.1.2 Agredir ou tentar agredir
 - 1.1.3 Responder ou tentar responder a agressão, através de atitude agressiva e/ou violenta
 - 1.1.4 Prática de quaisquer outros atos de violência ou de brutalidade
 - 1.2 Ameaçar, empurrar ou tentar agredir um adversário, com o jogo parado (**interrupção, intervalo ou final do jogo**)
 - 1.3 Entrar com os patins sobre um adversário – **“de carrinho”** – derrubando-o
 - 1.4 Golpear – **usando de violência** – um adversário fora das zonas protegidas por caneleiras **tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos**)
 - 1.5 Enganchar intencionalmente, através do stick, o patim de Jogador adversário, provocando a sua queda na pista.
 - 1.6 Arremessar para a pista de jogo o stick, o capacete, as caneleiras ou outro qualquer objeto na direção da bola ou contra os Árbitros Principais, adversários ou colegas de equipa
 - 1.7 Provocar o público, com gestos ou expressões de carácter ofensivo (**ou como tal considerados**)
 - 1.8 Praticar nova infração grave ou muito grave quando se encontrava a cumprir uma suspensão temporária do jogo e este já se havia reiniciado.
- 2. As faltas disciplinares muito graves que forem cometidas pelos representantes das equipas – **Jogadores, Delegados, Equipa Técnica e seus Auxiliares** – serão sancionadas da forma seguinte:

2.1 SANÇÃO DISCIPLINAR DO INFRATOR

Os Árbitros Principais têm de exhibir um cartão vermelho ao infrator, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes da sua equipa.

2.2 SANÇÃO DISCIPLINAR E PENALIZAÇÃO TÉCNICA DA EQUIPA DO INFRATOR

- 2.2.1 A equipa do infrator é sancionada disciplinarmente com “período em inferioridade”, atento o disposto no Artigo 11 destas Regras.
- 2.2.2 Ressalvando o disposto no número seguinte, a equipa do infrator é penalizada tecnicamente com a marcação dum livre direto ou dum penalty, em função do local onde tiver sido cometida a falta.
- 2.2.3 Se a falta muito grave foi cometida quando o jogo estava interrompido – **seja durante o intervalo, seja durante uma interrupção do jogo** – a equipa do infrator não será sancionada tecnicamente.



CAPÍTULO VI – PUNIÇÃO TÉCNICA DAS EQUIPAS**ARTIGO 29 – LIVRE INDIRETO****1. Um livre indireto será assinalado pelos Árbitros Principais para:**

- 1.1 Punir tecnicamente as faltas menos graves que sejam cometidas na pista, bem como as faltas de maior gravidade mas que envolvem situações específicas de jogo
- 1.2 Efetuar o reinício do jogo – **após interrupção ordenada pelos Árbitros Principais, sem que uma falta tenha sido cometida por qualquer das equipas** – beneficiando a equipa que tinha a posse de bola no momento em que a interrupção foi efetuada.

2. EXECUÇÃO DO LIVRE INDIRECTO

- 2.1 Em condições normais, o livre indireto é executado com a bola parada, sendo esta movimentada com um só toque e sem que os Árbitros Principais tenham de apitar.
 - 2.1.1 Na execução de um livre indireto todos os Jogadores da equipa punida terão de colocar-se a uma distância de, pelo menos, 3 (três) metros, relativamente ao ponto onde vai ser marcada a falta.
 - 2.1.2 Se uma falta for cometida junto à tabela – **ou se a bola sair fora da pista** – o livre indireto correspondente pode ser executado com a bola colocada até uma distância de 70 (setenta) centímetros da tabela em questão.
 - 2.1.3 Os Jogadores da equipa que beneficia da falta poderão estar colocados em qualquer local da pista, com exceção da zona de proteção do Guarda-redes adversário.
 - 2.1.4 O Jogador que executa um livre indireto não poderá voltar a jogar a bola, até que
 - a) A bola tenha sido jogada ou tocada por qual quer outro Jogador; ou
 - b) A bola tenha tocado na parte exterior de uma das balizas.
 - 2.1.5 Caso haja demora na execução do livre indireto, os Árbitros Principais devem apitar para ordenarem o recomeço imediato do jogo.
- 2.2 O Jogador executante pode solicitar aos Árbitros Principais que os Jogadores adversários sejam colocados à distância regulamentar de 3 (três) metros, situação em que o livre indireto só pode ser executado após o apito dos Árbitros Principais
 - 2.2.1 Se, antes do apito do Árbitro, a bola for movimentada pelo Jogador executante – **seja este ou não o jogador que havia solicitado a colocação dos adversários à distância regulamentar** – a equipa do infrator será de imediato sancionada com um livre indireto, a executar no mesmo local.
 - 2.2.2 Após o apito dos Árbitros Principais a bola estará em jogo, pelo que qualquer Jogador da equipa punida poderá apossar-se da bola e dar continuidade ao jogo.

3. LOCAIS PARA MARCAÇÃO DE LIVRES INDIRECTOS

O local de execução dum livre indireto é definido em função da infração específica que tiver sido cometida e do local onde tal infração tiver sido cometida, atentos os seguintes critérios:

- 3.1 No caso de faltas cometidas pelo infrator na zona defensiva da equipa adversária, esta pode executar o livre indireto correspondente em qualquer local dessa mesma "zona", atento o disposto no ponto 5 do Artigo 23 destas Regras.
- 3.2 Se a bola subir acima de um metro e cinquenta centímetros (1,50 metros) de altura, em resultado de um movimento do stick de um Jogador que se encontrava "no interior" da sua área de penalty, o livre indireto correspondente será executado pela equipa adversária em qualquer um dos cantos superiores da área em questão.
- 3.3 Se a falta tiver sido cometida pelo atrás da baliza da equipa do infrator, o livre indireto correspondente será executado pela equipa adversária em qualquer dos cantos inferiores da área de penalty da equipa infratora.
- 3.4 No caso de infração de Jogador que saltou a vedação, o livre indireto é marcado junto ao local da infração.
- 3.5 No caso de ocorrer um excesso de tempo de posse de bola por parte da equipa infratora, o livre indireto correspondente terá de ser executado em conformidade com o disposto no ponto 3.2 do Artigo 10 destas Regras.
- 3.6 No caso de outras faltas, o livre indireto correspondente será marcado no mesmo local em que a falta tiver sido cometida.

4. GOLO OBTIDO NA EXECUÇÃO DO LIVRE INDIRECTO

- 4.1 Da marcação do "livre indireto" só resultará um golo válido, se a bola **antes de entrar na baliza** – tiver sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador, independentemente da equipa a que pertença.



- 4.2 Se da execução dum livre indireto resultar um golo obtido diretamente – **sem a bola tocar em qualquer stick ou Jogador** – o mesmo não será validado, recomeçando o jogo com um "golpe-duplo" que será executado em qualquer dos cantos inferiores da respetiva área de penalty.

ARTIGO 30 – LIVRE DIRETO E PENALTI

1. INFRAÇÕES "FORA" DA ÁREA DE PENALTY DO INFRATOR SACIONÁVEIS COM LIVRE DIRETO

- 1.1 Os Árbitros Principais terão de ser muito assertivos a punir – **com um livre direto** – todas as faltas graves e/ou muito graves – **perto ou longe da bola** – em oponentes que estão "fora" da área de penalty do jogador ou guarda-redes infrator, tendo em conta – **o ponto 2.2 do artigo 2 do Regulamento Técnico** – a linha de marcação fazem parte da área.
- 1.2 Os Árbitros Principais terão também de dar uma especial atenção e punir com livre direto todas as faltas técnicas e/ou faltas de equipa que – **cometidas "fora" da área de penalty do jogador infrator** – contribuam, sem dúvida, para impedir um possível golo da equipa adversária.

2. INFRAÇÕES COMETIDAS "NO INTERIOR" DA ÁREA DE PENALTY DO INFRATOR

2.1 FALTAS NÃO SANCIONÁVEIS COM A MARCAÇÃO DE PENALTY

Não devem ser sancionadas com a marcação de um penalty quaisquer das seguintes infrações:

- 2.1.1 Quando a bola sobe acima de um metro e cinquenta centímetros (**1,50 metros**) de altura, em resultado de um movimento do stick de um Jogador que se encontrava "no interior" da sua área de penalty – **independentemente de se tratar (ou não) de uma infração cometida intencionalmente** – os Árbitros Principais sancionarão esta infração com um **livre indireto**, o qual terá de ser executado pela equipa adversária em qualquer um dos cantos superiores da área de penalty em questão.
- 2.1.2 Quando a bola é detida ou desviada por ação não intencional ou involuntária – **ressalto no corpo, ou nos patins ou no stick** – de um Jogador que se encontrava "no interior" da sua área de penalty, situação esta que, por si mesma, não terá de ser sancionada pelos Árbitros Principais.

2.2 FALTAS SANCIONÁVEIS COM A MARCAÇÃO DE PENALTY

- 2.2.1 Os Árbitros Principais devem punir rigorosamente – **assinalando o penalty correspondente** – todas as faltas graves e/ou muito graves que – **com ou sem a bola presente** – sejam cometidas sobre adversários situados "dentro" da área de penalty do Jogador ou Guarda-redes infrator, tendo em atenção que na "área" em questão estão incluídas as suas "linhas" delimitadoras.
- 2.2.2 Os Árbitros Principais devem também prestar especial atenção e punir com idêntico zelo e rigor todas as faltas cometidas sobre adversários posicionados dentro da área de penalty do infrator, designadamente:
- a) Infração cometida por um Guarda-redes que – **de forma intencional** – não permite que a bola continue a ser jogada, agarrando-a com a mão, deitando-se em cima dela ou prendendo-a entre as suas pernas ou com as luvas.
 - b) Jogador ou Guarda-redes que agarra, empurra, carrega ou bloqueia ilegalmente um Joga dor adversário que – **sem a bola estar presente** – se movimentava para receber um passe dum colega ou ocupar posição mais favorável junto à baliza do Jogador infrator.
 - c) Falta cometida, em defesa da sua baliza, por um Guarda-redes ou Jogador que – **independentemente de ter sido ou não praticada de forma deliberada e intencional** – tenha contribuído para impedir a marcação de um golo contra a sua equipa ou que intervenha no jogo irregularmente, atento o disposto no ponto destas Regras.

3. LOCAL PARA A EXECUÇÃO DE UM PENALTY OU LIVRE DIRETO

A execução do penalty ou do livre direto terá de ser efetuada na meia-pista da equipa sancionada e nas marcas especificamente assinaladas para tal efeito, designadamente:

- 1.1 No caso do livre direto, na marca que está situada a sete metros e quarenta centímetros (**7,40 metros**) da linha de baliza.
- 1.2 No caso do penalty, na marca que está situada na linha superior de delimitação da área de penalty, a uma distância de cinco metros e quarenta centímetros (**5,40 metros**) do centro da linha de baliza.

4. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS AQUANDO DA EXECUÇÃO DE UM LIVRE DIRETO

4.1 A execução de um livre direto terá de obedecer às seguintes restrições:

- 4.1.1 A execução do livre direto não poderá ser iniciada depois de expirados os 5 (**cinco**) segundos que são concedidos para o efeito.
- 4.1.2 O jogador encarregado da execução do livre direto pode optar por:



Regras do jogo

- a) Uma posição fixa, junto à bola, ou;
- b) Tomando balanço – **não são permitidas paragens ou simulações** – de uma distancia máxima de 3 (três) metros da marca de livre direto.

4.1.3 Na execução de um livre direto, não serão permitidas simulações, por isso, não é permitido:

- a) Efetue um movimento que não seja uniforme na deslocação do stick para impactar a bola;
- b) Efetue – **previamente ao impacto do stick na bola** – um movimento do corpo ou do stick, tentando iludir o Guarda-redes adversário e provocar que este cometa uma infração punível disciplinarmente;
- c) Não execute o livre direto de acordo com o disposto no **ponto 4.2 deste Artigo**, optando por reter a posse da bola, endossando-a depois a um colega, sem efetuar qualquer remate ou desvio da bola em direção à baliza adversária.

4.2 Salvaguardando o disposto no **ponto 6 deste Artigo** o Jogador executante do livre direto – **na marca de livre direto da zona defensiva da equipa infratora** – pode optar por um dos seguintes métodos de execução:

- 4.2.1 Efetuar um remate direto e que seja dirigido obrigatoriamente à baliza do adversário;
- 4.2.2 Efetuar o transporte da bola em direção à baliza adversária, tentando fintar o Guarda-redes e/ou efetuando depois um remate ou desvio da bola para a baliza em questão.
- 4.2.3 O Jogador executante do livre direto pode efetuar recargas ou optar por jogar a bola em qualquer circunstância, quando se verificar que conseguiu retomar a posse da bola, depois do seu remate ou desvio inicial da bola ter sido objeto de:
 - a) Uma defesa por parte do guarda-redes adversário;
 - b) Um ressalto na baliza da equipa adversária ou;
 - c) Um ressalto na tabela ou vedação da pista situada atrás da baliza da equipa adversária.

5. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS AQUANDO DA EXECUÇÃO DE UM PENALTY

5.1 A execução de um penalty terá de obedecer às seguintes restrições:

- 5.1.1 A execução do penalty não poderá ser iniciada depois de expirados os 5 (**cinco**) segundos que são concedidos para o efeito.
- 5.1.2 O jogador encarregado da execução do penalty tem de efetuar um remate direto – **direcionado à baliza da equipa contrária** – de uma posição fixa perto da bola, marca de penalty da zona defensiva da equipa infratora.
- 5.1.3 Na execução de um penalty, não serão permitidas simulações, por isso, não é permitido:
 - a) Efetue um movimento que não seja uniforme na deslocação do stick para impactar a bola;
 - b) Efetue – **previamente ao impacto do stick na bola** – um movimento do corpo ou do stick, tentando iludir o Guarda-redes adversário e provocar que este cometa uma infração punível disciplinarmente;
 - c) Não cumprir com os procedimentos estabelecidos no **ponto 5.1.2 deste Artigo**.

6. MARCAÇÃO DO PENALTY OU DO LIVRE DIRETO ASSINALADO NO FINAL DO TEMPO DO PERÍODO DE JOGO

6.1 Se – **ao mesmo tempo em que a Mesa Oficial de Jogo indicar o final do tempo de qualquer dos períodos do jogo** – ocorre uma falta que obriga à marcação de um penalty ou de um livre direto – **incluindo, se for esse o caso, as situações em que é aplicável o disposto no ponto 3.3.1 do Artigo 25 destas Regras** – os Árbitros Principais terão de garantir a sua execução – **atento disposto, respetivamente, nos pontos 4.3 ou 5.2 deste Artigo** – e tendo em conta os seguintes condicionalismos:

- 6.1.1 No caso do livre direto – **e tal como está estabelecido para o penalty** – a sua execução tem de ser obrigatoriamente efetuada através dum remate direto, não sendo permitidas simulações nem o transporte da bola.
- 6.1.2 Após a execução do penalty ou do livre direto não são permitidas quaisquer recargas.

6.2 Em função do resultado da execução do penalty ou do livre direto efetuado no final do tempo regulamentar do jogo, os Árbitros Principais terão de assegurar os seguintes procedimentos:

- 6.2.1 Ressalvando o disposto nos **pontos 1.4 e 2.5 do Artigo 5 destas Regras**, se um golo válido for conseguido, os Árbitros Principais têm de assegurar o seu reconhecimento formal, ordenando o subsequente “golpe de saída” e apitam do imediatamente depois para dar por concluído o tempo de jogo em questão
- 6.2.2 Se um golo válido não for conseguido por força de irregularidades cometidas pelo Guarda-redes defensor durante a execução, será ordenada a repetição da execução do penalty ou do livre direto.
- 6.2.3 Se um golo não for conseguido – **sem que o Guarda-redes defensor tenha cometido qualquer falta ou irregularidade** – os Árbitros Principais darão por concluído o tempo de jogo em questão.

7. NORMAS GERAIS RELATIVAS AO GUARDA – REDES NA DEFESA DO PENALTY OU DO LIVRE DIRECTO



Regras do jogo

7.1 PRESENÇA OBRIGATÓRIA DE UM GUARDA – REDES NA DEFESA DA BALIZA

Quando uma equipa for punida tecnicamente com a marcação de um penalty ou de um livre direto é sempre obrigatória a presença dum Guarda- redes na defesa da baliza da equipa infractora.

7.1.1 Se – [como estabelecido no ponto 5.2 do Artigo 17](#) - o Guarda-redes tiver sido substituído por um Jogador de pista, a execução do penalty ou do livre direto só pode ser efetuada depois de assegurada a substituição dum Jogador de pista por um Guarda-redes.

7.1.2 Se – [por motivo de sanção disciplinar ou de lesão](#) – não houver um Guarda-redes disponível, a sua substituição tem de ser assegurada por um Jogador de pista, de acordo com as condições estabelecidas no [ponto 5.1 do Artigo 17](#).

7.2 RESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO DO GUARDA – REDES NA DEFESA DO PENALTY E DO LIVRE DIRECTO

Aquando da marcação dum penalty ou dum livre direto contra a sua equipa, o Guarda-redes está obrigado a:

7.2.1 Estar apoiado nos dois patins, com os eixos dianteiros ([travões ou rodas dos patins](#)) sobre a linha de golo.

7.2.2 Manter o stick encostado aos dois patins, numa posição horizontal e paralela à linha de baliza. A mão que segura o stick não pode estar apoiada na baliza ou na pista. A mão que fica livre terá de se manter numa posição estática, sem contacto com a baliza ou com a pista.



7.2.3 Não efetuar qualquer movimento para defender a sua baliza, antes da bola ter sido impactada ou movimentada pelo Jogador que for encarregado da execução do penalty ou do livre direto.

7.3 PUNIÇÃO DAS INFRAÇÕES DOS GUARDA–REDES NA DEFESA PENALTY OU DO LIVRE DIRETO

Se na execução do penalty ou do livre direto, o Guarda-redes se mexer antes do Jogador executante tocar na bola, devem ser observados os seguintes procedimentos:

7.3.1 Na primeira infração, o Guarda-redes é admoestado verbalmente pelos Árbitros Principais, os quais se colocam de frente para o infrator, com este de pé, e efetuam um "aviso" público de que não poderá reincidir na mesma infração.

7.3.2 Se uma segunda infração for cometida pelo mesmo Guarda-redes – [na execução do mesmo penalty ou livre direto pelo mesmo Guarda- redes](#) – ser-lhe-á exibido um cartão azul ou – [se a segunda infração ocorrer na execução dum a grande-penalidade para desempate do jogo](#) – um cartão vermelho.

7.3.3 Atento o disposto no [Artigo 11 destas Regras](#), a equipa do Guarda-redes infrator é punida com um “período em inferioridade”, excetuando as situações em que a execução do penalty é efetuada para desempate do jogo.

7.3.4 Se o primeiro Guarda-redes substituto for igualmente suspenso ou expulso – [atento o disposto nos pontos 7.3.1 e 7.3.2 deste Artigo](#) – terá de ser substituído por um Jogador de pista ou, eventualmente, por outro Guarda-redes que tenha sido inscrito no Boletim de Jogo.

7.3.5 Se um segundo Guarda-redes substituto for igualmente suspenso – [atento o disposto nos pontos 7.3.1 e 7.3.2 deste Artigo](#) – os Árbitros Principais darão o jogo por terminado, reportando o facto no Boletim Oficial de Jogo.

7.4 Quando – [apesar do Guarda-redes se ter movimentado antes da execução do penalty ou do livre direto](#) – o executante do penalty ou livre direto efetuou – [quase em simultâneo](#) – um remate direto à baliza de que resulta em golo, os Árbitros Principais têm de assegurar os seguintes procedimentos:

7.4.1 Não validar o golo, sempre que o jogo já tivesse sido interrompido por um dos Árbitros Principais, assegurando depois – [atento o disposto nos pontos 7.3.1, 7.3.2 e 7.3.3 deste Artigo](#) – a punição do Guarda-redes infrator e ordenando a repetição da execução do penalty ou do livre direto em questão.

7.4.2 Assegurar a validação do golo, sempre que o jogo ainda não tivesse sido interrompido pelos Árbitros Principais, punindo depois – [atento o disposto nos pontos 7.3.1, 7.3.2 e 7.3.3 deste Artigo](#) – o Guarda-redes infrator.

8. PUNIÇÃO DE INFRAÇÕES DE JOGADORES QUE NÃO INTERVÊM NA EXECUÇÃO DO PENALTY OU LIVRE DIRETO



Regras do jogo

- 8.1 Com ressalva do disposto no ponto 9.2 deste Artigo, um Jogador que – **por não ter intervenção direta na execução do penalty ou do livre direto está posicionado no interior da área de penalty da equipa que beneficia da falta** – apenas poderá sair desse local ou movimentar-se em direção à bola depois do Jogador executante do penalty ou do livre direto ter tocado ou impactado a bola.
- 8.2 Salvaguardando o estabelecido no ponto 8.3 deste Artigo, quando ocorrer uma infração ao disposto no ponto anterior, o Árbitro Principal que controla o posicionamento dos Jogadores em causa deverá interromper o jogo de imediato e assegurar – **atento o disposto no ponto 2.2 do Artigo 26 destas Regras** – os seguintes procedimentos:
- 8.2.1 Tratando-se da primeira infração que foi cometida por um Jogador de uma das equipas:
- a) O infrator tem de ser admoestado verbalmente, sendo "avisado" – **bem como os demais Jogadores da sua equipa** - que nova infração implicará um cartão azul para o infrator.
 - b) De seguida e com exceção do estabelecido no ponto 8.3.2 a) deste Artigo, será ordenada a repetição do penalty ou do livre direto em questão.
- 8.2.2 Se, durante a repetição da execução desse mesmo penalty ou livre direto, ocorrer nova infração – **praticada pelo mesmo infrator ou outro Jogador da mesma equipa** – os Árbitros Principais terão de assegurar – **em conformidade com o ponto 2.3 do Artigo 26 das Regras de Jogo** – os seguintes procedimentos:
- a) Ao jogador infrator será imediatamente exibido um cartão azul, implicando a sua suspensão do jogo e a sanção da sua equipa com um "período em inferioridade" correspondente, atento o disposto no Artigo 11 destas Regras.
 - b) De seguida e com exceção do estabelecido no ponto 8.3.2 a) deste Artigo, será ordenada a repetição do penalty ou do livre direto em questão.
- 8.3 Se a infração ocorrer já depois de iniciada a execução dum penalty, os Árbitros Principais devem sempre aguardar pelo resultado dessa ação, assegurando depois os seguintes procedimentos:
- 8.3.1 Se um golo for obtido, este terá de ser sempre validado, assegurando depois – **mas apenas se há uma reincidência na mesma infração** – a sanção disciplinar do infrator e da sua equipa, atento o disposto no ponto 8.2 deste Artigo.
- 8.3.2 Não sendo obtido um golo, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assegurando depois os seguintes procedimentos:
- a) Se a infração foi praticada somente por Jogador(es) da equipa que beneficiou do penalty, a sua execução não será repetida, sendo o jogo reiniciado – **depois de efetuada a ação disciplinar definida no ponto 8.2, deste Artigo** – com um livre indireto contra a equipa infratora, a executar num dos cantos superiores da sua área de penalty.
 - b) Se a infração foi praticada somente por Jogador(es) da equipa sancionada com o penalty – **ou por Jogadores das duas equipas** – a sua execução terá de ser sempre repetida, logo depois de ser exercida a ação disciplinar definida no ponto 8.2 deste Artigo.
- 8.4 Relativamente ao livre direto – **e sendo necessário ter em atenção a forma de execução escolhida pelo Jogador encarregado de o fazer** – têm de ser assegurados pelos Árbitros Principais os seguintes procedimentos:
- 8.4.1 Quando o Jogador executante do livre direto optar por um remate direto à baliza adversária, terão de ser aplicados:
- a) Se um golo for obtido, os procedimentos definidos no ponto 8.3.1 deste Artigo.
 - b) Quando um golo não tiver sido obtido, os procedimentos definidos no ponto 8.3.2 deste Artigo.
- 8.4.2 Quando o Jogador executante do livre direto optar pelo transporte da bola, o jogo terá de ser imediatamente interrompido, assegurando depois os procedimentos definidos no ponto 8.3.2 deste Artigo.
9. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS A QUANDO DA EXECUÇÃO DO PENALTY E DO LIVRE DIRECTO
- 9.1 O Jogador executante do penalty ou do livre direto dispõe dum máximo de 5 (**cinco**) segundos para, com a bola parada, iniciar a execução da falta em questão – **tempo esse controlado por um dos Árbitro Principais, através da sinalética específica** – mas sem que haja qualquer apito dos Árbitros Principais.
- 9.1.1 A execução do livre direto ou do penalty – **mesmo que, neste último caso, se trate do desempate do jogo** – pode ser assegurada pelo Guarda-redes da equipa que beneficia da falta, desde que este se mantenha com as suas caneleiras de proteção, mas sem utilização da máscara e das luvas de proteção.
- 9.2 Os Jogadores que não têm intervenção na execução ou defesa da falta, têm de colocar-se na outra meia-pista, dentro da área de penalty, só podendo movimentar-se e voltar a ter uma intervenção ativa no jogo quando a bola for impactada ou tocada para execução do penalty ou do livre direto.
- 9.2.1 Os Jogadores não podem voltar a intervir no jogo – **podendo assim colocar-se em qualquer zona da outra meia-pista** – se ocorrer qualquer das seguintes situações:



Regras do jogo

- a) Execução dos penaltys para desempate do jogo. ([ponto 2 do Artigo 6 destas Regras](#))
 - b) Execução do penalty ou livre direto para efeitos de desempate preventivo. ([ponto 3 do Artigo 6 destas Regras](#))
 - c) Execução do penalty ou livre direto assinalado no final do tempo de qualquer dos períodos de jogo.
- 9.3 Um dos Árbitros Principais coloca-se à frente dos Jogadores referidos no ponto anterior, a cerca de 1 ([um](#)) metro de distância, controlando o seu posicionamento, efetuando – [quando tudo estiver em ordem](#) – o levantamento na vertical de um dos braços, para informar o outro Árbitro Principal de que pode dar início à execução do penalty ou do livre direto.
- 9.4 O outro Árbitro Principal posiciona-se num dos cantos inferiores da área de baliza da equipa sancionada, controlando o posicionamento correto do seu guarda-redes e do executante – [somente depois de receber a sinalética do outro Árbitro Principal e sem nunca fazer soar qualquer apito](#) – os seguintes procedimentos:
- 9.4.1 Efetuar o levantamento de um dos braços na vertical, para indicar que pode ser iniciada a execução do penalty ou do livre direto;
 - 9.4.2 Efetuar com o outro braço – [colocado horizontalmente na zona da cintura](#) – um máximo de 5 ([cinco](#)) movimentos lateralizados – [um movimento para cada segundo](#) – para assegurar o controlo do tempo máximo de 5 ([cinco](#)) segundos que são concedidos para que seja iniciada a execução do penalty ou do livre direto.
 - 9.4.3 O Jogador executante do penalty ou do livre direto pode iniciar a execução da falta após o Árbitro assegurar os procedimentos indicados no [ponto 9.4.1 deste Artigo](#), tendo em conta:
 - a) Na execução do penalty, a bola terá de ser impactada diretamente para o golo;
 - b) [Salvaguardando o estabelecido no ponto 6 deste Artigo](#), na execução de um livre direto, a bola pode ser impactada para o golo ou, alternativamente, a bola pode ser movimentada e transportada e depois rematada à baliza.
 - 9.4.4 O recomeço do tempo de jogo só deve ser considerado a partir do momento em que a bola for tocada ou impactada pelo Jogador executante do penalty ou do livre direto.
- 9.5 Nenhuma das equipas poderá fazer entrar em pista qualquer Jogador – [seja para efetuar uma substituição, seja para fazer reentrar em pista um Jogador depois de concluído o tempo de "período em inferioridade"](#) – a partir do momento em que seja sinalizada a execução do penalty ou do livre direto e até que a mesma seja concluída.
- 9.5.1 Se ocorrer uma infração ao disposto anteriormente, os Árbitros Principais não devem interromper o jogo de imediato – [aguardando pelo resultado da execução do penalty ou do livre direto](#) – para só depois assegurarem os procedimentos definidos nos pontos seguintes.
 - 9.5.2 Se um golo for obtido, este terá de ser sempre validado, sem prejuízo de – [posteriormente](#) – serem exercidas as ações disciplinares estabelecidas nas [alíneas a\) e b\) do ponto 2.5.3 deste Artigo](#).
 - 9.5.3 Não sendo obtido um golo, o jogo é interrompido de imediato, sendo depois assegurados pelos Árbitros Principais os seguintes procedimentos:
 - a) Exibir cartão vermelho ao Jogador entrado indevidamente na pista e também ao Treinador Principal ou – [na sua falta e pela ordem indicada](#) – ao Treinador Auxiliar, ou a um dos Delegados, ou ao Capitão em pista
 - b) Sancionar a equipa infratora com dois “períodos em inferioridade” distintos, atento o disposto no [ponto 1.3 do Artigo 11 destas Regras](#).
 - c) Se a infração foi cometida por um Jogador da equipa que havia sido sancionada, será ordenada a repetição do penalty ou do livre direto em questão.
 - d) Se a infração foi cometida por um Jogador da equipa que havia sido beneficiada com o penalty ou livre direto em questão, será ordenada a execução dum livre direto contra a equipa do infrator.
- 9.6 Quando o jogador encarregado do penalti ou do livre direto decide iniciar a sua execução, antes de receber a sinalética de autorização correspondente por parte dos Árbitros Principais, esta é claramente uma ação irregular – [que foi praticada quando o jogo não estava ativo](#) – que determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros em causa:
- 9.6.1 O jogador infrator é admoestado verbalmente, da forma habitual, para que o público e os representantes das duas equipas possam ficar inteirados da situação.
 - 9.6.2 Depois terá de ser ordenada a execução do penalti ou do livre direto em questão.
 - 9.6.3 Se ocorrer a reincidência da infração anterior por parte do mesmo jogador executante, isso implicará os seguintes procedimentos adicionais por parte dos Árbitros Principais:
 - a) Exibição do cartão azul ao jogador infrator, que será suspenso do jogo e terá de abandonar a pista de imediato.
 - b) Assegurar que a equipa do infrator seja sancionada com o correspondente “período em inferioridade”, em conformidade com o estabelecido no [Artigo 11 destas Regras](#).



Regras do jogo

- c) Ordenar a repetição da execução do penalti ou do livre direto em causa por parte de outro jogador da equipa que dele beneficia.
- 9.7 Relativamente às normas estabelecidas nos pontos 4 e 5 deste Artigo, se o Jogador executante do livre direto ou do penalti comete uma infração na sua execução, os Árbitros Principais têm que interromper o jogo de imediato e sancionar a sua equipa com um livre indireto, que será executado na própria marca do livre direto ou do penalti em causa.



CAPÍTULO VII – ARBITRAGEM DE JOGOS**ARTIGO 31 – COMPOSIÇÃO E DESIGNAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM****1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM DE CADA JOGO**

- 1.1 Nos jogos das competições internacionais, a equipa de Arbitragem é constituída por 3 (*três*) Árbitros da categoria internacional, cujas funções são repartidas da seguinte forma:
 - 1.1.1 2 (*dois*) Árbitros Principais, que são os responsáveis pela direção do jogo dentro da pista de jogo.
 - 1.1.2 1 (*um*) Árbitro Auxiliar, que dirige a Mesa Oficial de Jogo, que é responsável da elaboração do Boletim Oficial do Jogo.
- 1.2 O Árbitro Principal que é designado como “Árbitro 1” é o que desempenha as funções de “chefe da equipa arbitral.” Cujo enquadramento está estabelecido no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.

2. DESIGNAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM NAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

- 2.1 A designação das equipas de arbitragem para as distintas competições internacionais (*de nações e de clubes*) é da responsabilidade de:
 - 2.1.1 A FIRS-RHTC, que tem a jurisdição das competições disputadas a nível mundial.
 - 2.1.2 As distintas CONFEDERAÇÕES CONTINENTAIS, relativamente às competições organizadas na área geográfica que está sob a sua jurisdição.
- 2.2 Em todas as competições mundiais, todos os jogos têm de ser dirigidos por equipas de arbitragem que sejam constituídas pelos “Árbitros de Elite” de nível mundial, oficialmente reconhecidos pela FIRS-RHTC.
 - 2.2.1 Esta obrigação não é extensiva às competições organizadas a nível Continental, em que as equipas de arbitragem são designadas sob a responsabilidade das respetivas Confederações.

ARTIGO 32 – FUNÇÕES DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**1. FUNÇÕES E RESPONSABILIDADE DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

- 1.1 Todos os Árbitros de Hóquei em Patins têm o dever de cumprir e de fazer cumprir as Regras Oficiais de Jogo e demais Regulamentos procedentes dos órgãos internacionais (*e nacionais*) em que se integram, em particular, no que respeita às diversas disposições, normas, procedimentos, interpretações e esclarecimentos relativas à sua atividade na Arbitragem Internacional.
- 1.2 A coordenação entre os Árbitros que integram a dupla de arbitragem assume importância relevante no seu desempenho, exigindo - *para um controle efetivo de todas as situações do jogo* - não só uma correta mobilidade e colocação na pista, mas também uma adequada repartição das suas funções.
- 1.3 No que respeita à sua intervenção no desenrolar do jogo, concretamente quando as decisões sobre as faltas e violações, não haja diferenciação entre o “chefe da equipa arbitral” e o outro Árbitro Principal ou entre os Árbitros mais jovens ou menos experientes, que têm a mesma autoridade para tomar decisões como os seus colegas mais veteranos.
- 1.4 O que é fundamental (*isso sim*) é que exista uma efetiva cooperação entre os Árbitros e um bom trabalho em equipa, permitindo que cada um assuma as suas responsabilidades, deixando uma impressão positiva no controle do jogo.

2. RESPONSABILIDADES ESPECÍFICAS DO “CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL”

Relativamente a dupla de arbitragem que é especificamente designada para cada jogo, o Árbitro Principal indicado em primeiro lugar (*Árbitro 1*) é o responsável do cumprimento das atribuições específicas do “chefe da equipa arbitral”, a quem compete, especificamente, o exercício das seguintes funções:

- 2.1 Analisar e aprovar antes do início do jogo as seguintes questões específicas:
 - a) Condições da pista e do sistema utilizado para a cronometragem do jogo;
 - b) Identificação dos jogadores e demais representantes das equipas;
 - c) Identificação do sistema de informações que deve ser prestado ao público sobre o desenrolar do jogo (*cronometragem do tempo de jogo, resultado, descontos de tempo (time out) concedidos, número de faltas de equipa*)
- 2.2 Chamar os capitães das equipas à sua presença para escolher a bola do jogo.



Regras do jogo

- 2.3 Verificar se todos os participantes estão preparados para o início ou reinício do jogo, apitando para o início de cada um dos períodos do jogo, incluindo *(se necessário)* o prolongamento.
- 2.4 Em caso de dúvida sobre decisões relativas ao jogo - *ou sempre que haja divergências de pontos de vista* - consultar os outros Árbitros da equipa e decidir - *com imparcialidade, rigor e sentido comum* - qualquer divergência, problema ou dificuldade que possa ocorrer em qualquer situação de jogo, especificamente:
 - a) A correta aplicação das Regras de Jogo e do Regulamento Técnico, assim como de outras normas ou questões de natureza regulamentar.
 - b) A resolução dos incidentes que possam ocorrer, assumindo as ações corretivas que considere necessárias, depois de avaliar as reclamações com que se possa confrontar.
- 2.5 Elaborar - *quando for necessário* - o Relatório Confidencial de Arbitragem e entregar o Boletim de Jogo, verificando se está devidamente preenchido e subscrito pelos demais intervenientes, assegurando a introdução das retificações que, eventualmente, se afigurem necessárias.
- 2.6 Fazer entrega - *ou assegurar o envio* - dentro dos prazos e condições regulamentares, do Boletim Oficial do Jogo, acompanhado - *se for o caso* - do Relatório Confidencial da Arbitragem.

ARTIGO 33 – FALTA E SUBSTITUIÇÕES DOS ÁRBITROS NOMEADOS - PROCEDIMENTOS**1. FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM DESIGNADA - PROCEDIMENTOS**

Um jogo tem de se efetuar sempre, mesmo se ocorrer a falta da Equipa de Arbitragem que tinha sido oficialmente nomeada. Consequentemente se for constatada a sua ausência - *e não havendo informação sobre os motivos da mesma* - terá de se conceder uma tolerância de 30 *(trinta)* minutos, finda a qual serão adotados os procedimentos estabelecidos nos seguintes pontos:

- 1.1 Não estando presente qualquer dos Árbitros Principais nomeados, o jogo terá de ser dirigido por um único Árbitro.
- 1.2 Se o Árbitro Auxiliar nomeado já está presente e disponível, será ele a dirigir o jogo.
- 1.3 Se o Árbitro Auxiliar nomeado continuar ausente, os Delegados de cada uma das equipas terão de chegar a um acordo na escolha da pessoa que assumirá as funções de Árbitro do jogo, em conformidade com os seguintes procedimentos e critérios:
 - 1.3.1 Encontrando-se a assistir ao jogo um ou mais Árbitros no ativo, o jogo deve ser dirigido pelo Árbitro mais credenciado, em termos de categoria ou - *no caso de igualdade* - pelo Árbitro mais antigo.
 - 1.3.2 Se não existir nenhum Árbitro em atividade na assistência, mas estão presentes um ou mais Árbitros licenciados, o jogo deve ser dirigido pelo ex-Árbitro mais credenciado - *sua categoria no momento do licenciamento* - ou, no caso de igualdade, pelo ex-Árbitro com mais tempo de atividade;
 - 1.3.3 Na ausência de qualquer Árbitro, no ativo ou licenciado, o jogo será dirigido por um Árbitro não oficial que reúna o consenso dos Delegados de cada uma das equipas.
 - 1.3.4 Quando não houver outra alternativa disponível, os clubes podem chegar a um acordo na escolha de um Árbitro que tenha a mesma nacionalidade de uma das equipas em confronto *(seleção ou clube)*
 - 1.3.5 Se não houver acordo entre os Delegados de cada equipa, o jogo será dirigido, em cada meia parte, por um técnico ou delegado de cada equipa, cabendo ao clube local - *ou como tal considerado* - arbitrar a primeira parte. Se houver prolongamento do jogo, será seguido o mesmo critério.
- 1.4 Em caso algum pode ser autorizado que um Árbitro possa substituir qualquer outro Árbitro que o havia iniciado, para continuar um jogo que fora interrompido por motivos de agressão ou por qualquer outra razão relacionada com a segurança dos Árbitros que foram responsáveis pela direção desse mesmo jogo.

2. SUBSTITUIÇÃO DE UM DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS, EM CASO DE LESÃO OU DE AUSÊNCIA

- 2.1 Quando faltar só um dos Árbitros Principais nomeados, da equipa de arbitragem, o jogo será dirigido pelos dois Árbitros que se encontram presentes:
 - a) Um outro Árbitro Principal, que atuará como “chefe da equipa de arbitragem” e;
 - b) Um Árbitro Auxiliar que havia sido nomeado, o qual terá de ser substituído nestas funções de acordo com o estabelecido no ponto 4 deste Artigo.
- 2.2 Se, posteriormente ao início do jogo, se verificar a chegada do Árbitro ausente, este não poderá participar no jogo.
- 2.3 No entanto - *e no caso de um dos Árbitros que estava a dirigir o jogo tenha de ser substituído por motivos de lesão ou de incapacidade física* - poderá a sua substituição ser assegurada pelo Árbitro que chegou atrasado, no caso de este ainda estar presente. Caso contrário, o jogo terá de continuar a ser dirigido somente pelo outro Árbitro em funções.



Regras do jogo

3. SUSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO AUXILIAR EM CASO DE LESÃO OU DE AUSÊNCIA

A ausência do Árbitro Auxiliar designado - *assim como a sua substituição no decorrer do jogo por motivos de incapacidade física* - terá sempre de ser objeto de acordo entre os Delegados das duas equipas, em conformidade com os procedimentos que estão estabelecidos no ponto 1.3 deste Artigo

4. FALTA DE COMPARECENCIA DE UMA DAS EQUIPAS E DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Quando, simultaneamente, se observa a falta de comparecência de uma das equipas e também da totalidade da equipa de arbitragem que tinha sido designada, o Delegado da equipa presente procurará - *entre o público assistente* - um Árbitro no ativo ou um Árbitro licenciado.

Na sua falta - *e por ordem de preferência* - o Delegado em causa, terá de solicitar a intervenção de um dos seguintes elementos:

- a) Um membro diretivo da entidade que tem a jurisdição da competição (*FIRS.RHTC ou Confederação Continental*);
- b) Um membro diretivo da Federação Nacional de filiação da equipa em causa;
- c) Duas pessoas idóneas que se encontrem na assistência, se for possível, vinculadas à disciplina de hóquei em patins, a quem serão fornecidas a ficha "de inscrição e as licenças dos jogadores da equipa presente, para efeitos de identificação, conferência e relação no Boletim Oficial de Jogo, onde serão referenciados os fatos em causa.



CAPÍTULO VIII – PROTESTOS

ARTIGO 34 – PROTESTOS DO JOGO

1. PROTESTOS ADMINISTRATIVOS

- 1.1 Os “protestos administrativos” têm por fundamento alegadas irregularidades ou infrações – [mau estado da pista de jogo, marcações de pista deficientes, balizas irregulares, etc.](#) – o estipulado no Regulamento Técnico.
- 1.2 Para que um “protesto administrativo” possa ser considerado válido, terá de ser notificado aos Árbitros Principais do jogo – [pelo Delegado e pelo Capitão da equipa que o formule](#) – antes do jogo ter o seu início.
- 1.3 Quando confrontados com um “protesto administrativo”, os Árbitros Principais devem seguir os seguintes procedimentos:
 - 1.3.1 Informar o Delegado e o Capitão da equipa adversária sobre o protesto apresentado pela equipa a adversária.
 - 1.3.2 Efetuar a transposição dos fundamentos do protesto apresentado para o Boletim de Jogo, assegurando, logo após, a sua assinatura Obrigatória [no local destinado a “Declaração de Protesto”](#) – pelos Delegados e os Capitães de cada uma das equipas.
 - 1.3.3 Proceder – [conjuntamente com os Delegados e Capitães das duas equipas](#) – à identificação e análise das irregularidades invocadas, confirmando se o protesto é ou não pertinente e, em caso afirmativo, se as irregularidades existentes podem ser corrigidas e/ou se comprometem ou não a realização do jogo.
- 1.4 No caso dos Árbitros Principais considerarem que o jogo não se poderá realizar no recinto em questão, terão de ser efetuadas as diligências necessárias para que o jogo se possa realizar, dando cumprimento ao disposto no [ponto 2 do Artigo 8](#) destas Regras.
- 1.5 Em qualquer dos casos, os Árbitros Principais têm de elaborar, em complemento ao Boletim de Jogo, um Relatório Confidencial de todas as diligências e decisões tomadas sobre o protesto em apreço.

2. PROTESTOS TÉCNICOS

- 2.1 Os “protestos técnicos” têm por fundamento eventuais “erros de direito” – [ou alegados “erros técnicos de arbitragem](#) – que possam ter sido cometidos pelos Árbitros Principais na direção dum jogo.
- 2.2 Para que um “protesto técnico” possa ser considerado válido, terá de ser notificado dentro da pista – [pelo capitão da equipa que o formule](#) – aos Árbitros Principais do jogo, seja aproveitando qualquer interrupção do jogo, seja logo após ter sido assinalado o final do encontro.
- 2.3 Quando confrontados com um “protesto técnico”, os Árbitros Principais devem seguir os seguintes procedimentos:
 - 2.3.1 Informar de imediato o Capitão da outra equipa – [ou, na sua ausência, o Subcapitão](#) – de que o jogo foi objeto duma “declaração de protesto” por parte da equipa adversária.
 - 2.3.2 Assegurar, logo após, a assinatura obrigatória do Boletim de Jogo – [no local destinado a “Declaração de Protesto”](#) – dos Delegados e dos Capitães de cada uma das equipas.

3. CONFIRMAÇÃO DOS PROTESTOS

Todos os protestos, sejam eles de natureza “administrativa” ou “técnica”, têm de ser posteriormente confirmados pela entidade responsável pela equipa que os formulou – [através de carta oficial, acompanhada dos meios de pagamento da taxa correspondente](#) – no prazo e nos termos definidos regulamentarmente fixados, pela entidade organizadora das competições, designadamente:

- 3.1 CIRH ou Comité Técnico da Confederação Continental organizadora, no caso das competições internacionais ([de seleções nacionais ou de clubes](#))
- 3.2 Federações Nacionais, no caso das competições de clubes organizadas em cada país membro da FIRS.



CAPÍTULO IX – DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**ARTIGO 35 – REGULAMENTAÇÃO – APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS**

1. As Regras de Jogo e o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins foram conjuntamente aprovados pelo **FIRS-RHTC**.
2. A nova versão das Regras de Jogo e do Regulamento Técnico entram conjuntamente em vigor em **01 de Agosto de 2017**, e a sua conformidade é obrigatória, quer pelo **FIRS-RHTC** e por todas as Confederações, ou por todas as Federações suas filiadas.
3. Quaisquer propostas de alteração que, futuramente, possam vir a ser apresentadas relativamente às Regras de Jogo e ao Regulamento Técnico terão de ser submetidas à aprovação do **FIRS-RHTC**.

