



FPP

Federação de Patinagem
de Portugal

Hóquei em Patins

REGULAMENTO TÉCNICO

Aprovado pelo CIRH para entrada em vigor na Época desportiva 2010/2011



Comité Internationale de Rink-Hockey

Sumário/Índice

INTRODUÇÃO		Página 2
CAPÍTULO I - RECINTO DE JOGO – MARCAÇÕES DA PISTA E INSTRUMENTOS DE JOGO		
ARTIGO 1º	RECINTO DE JOGO – DEFINIÇÃO	Página 3
ARTIGO 2º	A PISTA DE JOGO – NORMAS E CONDIÇÕES A OBSERVAR	Página 3 e 4
ARTIGO 3º	MARCAÇÕES DA PISTA DE JOGO	Páginas 4 e 5
ARTIGO 4º	BALIZAS DO HÓQUEI EM PATINS	Páginas 6 e 7
ARTIGO 5º	BOLA DE JOGO DO HÓQUEI EM PATINS	Página 8
ARTIGO 6º	PUBLICIDADE NA PISTA DE JOGO E NA PARTE INTERIOR DAS VEDAÇÕES	Página 8
CAPÍTULO II - ARBITRAGEM DO JOGO – MESA OFICIAL E BANCOS DAS EQUIPAS		
ARTIGO 7º	ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS	Página 9
ARTIGO 8º	ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DAS COMPETIÇÕES NACIONAIS	Página 9
ARTIGO 9º	ÁRBITROS PRINCIPAIS - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES	Páginas 9 e 10
ARTIGO 10º	ÁRBITRO AUXILIAR - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES	Página 10
ARTIGO 11º	CRONOMETRAGEM DO JOGO - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES DO CRONOMETRISTA	Página 11
ARTIGO 12º	AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS - FUNÇÕES E COMPETÊNCIAS DOS DELEGADOS TÉCNICOS	Páginas 11 e 12
ARTIGO 13º	MESA OFICIAL DE JOGO E BANCOS DAS EQUIPAS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO	Páginas 12 e 13
CAPÍTULO III - ÁRBITROS DOS JOGOS – EQUIPAMENTO, SINALÉTICA E BOLETIM/RELATÓRIO		
ARTIGO 14º	EQUIPAMENTO E UTENSÍLIOS UTILIZADOS PELOS ÁRBITROS	Páginas 14 e 15
ARTIGO 15º	SINALÉTICA UTILIZADA PELOS ÁRBITROS NO CONTROLO DO JOGO	Páginas 15 a 18
ARTIGO 16º	BOLETIM DE JOGO/RELATÓRIO - PROCEDIMENTOS NECESSÁRIOS	Páginas 18 e 19
CAPÍTULO IV - EQUIPAMENTO, PROTECÇÕES E UTENSÍLIOS UTILIZADOS PELOS JOGADORES		
ARTIGO 17º	EQUIPAMENTO BÁSICO DOS JOGADORES	Páginas 20 e 21
ARTIGO 18º	EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO DE PROTECÇÃO DOS GUARDA-REDES	Páginas 21 a 24
ARTIGO 19º	EQUIPAMENTO OPCIONAL DE PROTECÇÃO DOS JOGADORES	Páginas 24 e 25
ARTIGO 20º	PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	Página 25
CAPÍTULO V - CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS – FÓRMULAS DE DESEMPATE		
ARTIGO 21º	CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS E CRITÉRIOS DE DESEMPATE	Página 26
CAPÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS		
ARTIGO 22º	APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS DA REGULAMENTAÇÃO	Página 27
Anexo I.A -	BOLETIM OFICIAL DE JOGO (<i>frente</i>)	Página 29
Anexo I.B -	BOLETIM OFICIAL DE JOGO (<i>verso</i>)	Página 30
Anexo 2 -	MAPA DE CONTROLO DO JOGO	Página 31
Anexo 3 -	INSCRIÇÃO E CONTROLO DE IDENTIDADE DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS	Página 32

INTRODUÇÃO

Este Regulamento Técnico integra um conjunto de normas e procedimentos vinculativos de todas as instituições e agentes desportivos - *Órgãos Internacionais, Federações Nacionais e Clubes filiados* – que se encontram vinculados à estrutura orgânica e funcional da FIRS – *Fédération Internationale de Roller Sports* e da WADA – *World Anti-Doping Agency*.

O Regulamento Técnico do Hóquei em Patins inclui, designadamente, diversas disposições relativamente às seguintes matérias:

- CAPÍTULO I - RECINTO DE JOGO – MARCAÇÕES DA PISTA E INSTRUMENTOS DE JOGO**
- CAPÍTULO II - ARBITRAGEM DO JOGO – MESA OFICIAL E BANCOS DAS EQUIPAS**
- CAPÍTULO III - ÁRBITROS DOS JOGOS – EQUIPAMENTO, SINALÉTICA E BOLETIM/RELATÓRIO**
- CAPÍTULO IV - EQUIPAMENTO, PROTECÇÕES E UTENSÍLIOS UTILIZADOS PELOS JOGADORES**
- CAPÍTULO V - CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS – FÓRMULAS DE DESEMPATE**
- CAPÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

ANEXOS:

- 1. BOLETIM OFICIAL DE JOGO**
- 2. MAPA DE CONTROLO DO JOGO**
- 3. INSCRIÇÃO E CONTROLO DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS**

Este Regulamento Técnico constitui, assim, um complemento das Regras de Jogo do Hóquei em Patins, onde estão integradas outras normas e procedimentos vinculativos relativamente às seguintes matérias:

- **O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO**
- **CATEGORIAS DOS JOGADORES – ZONAS DE JOGO, JOGO PASSIVO E “POWER-PLAY”**
- **EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS**
- **SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO – ENQUADRAMENTO NORMATIVO**
- **FALTAS E SUA PUNIÇÃO – LEI DA VANTAGEM**
- **PUNIÇÃO TÉCNICA DAS EQUIPAS**
- **PROTESTOS DO JOGO**

O CIRH – *Comité Internationale de Rink Hockey* promoverá também a actualização permanente do **Manual de Arbitragem**” do Hóquei em Patins, com o objectivo de assegurar - *em função de diversos "casos" e "situações" concretas de jogo que vão ocorrendo* - a divulgação dos critérios que todos os Árbitros devem utilizar, tendo por base a correcta interpretação das Regras de Jogo, para que estas possam ser sempre uniformemente aplicadas.

CAPÍTULO I

RECINTO DE JOGO – MARCAÇÕES DA PISTA E INSTRUMENTOS DE JOGO

ARTIGO 1º

(RECINTO DE JOGO – DEFINIÇÃO)

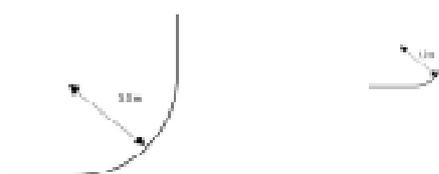
O recinto de jogo compreende todo o espaço que engloba a pista de jogo, balneários e vestuários, bem como todos os acessos relativos aos mesmos.

ARTIGO 2º

(A PISTA DE JOGO – NORMAS E CONDIÇÕES A OBSERVAR)

1. A pista de jogo tem um piso plano e liso, construída num material aprovado - madeira, cimento ou outro – e que permita uma boa utilização, em termos de aderência e deslizamento dos patins
2. A pista de jogo tem uma forma rectangular e com dimensões proporcionadas, respeitando sempre a relação de dois para um entre, respectivamente, o seu comprimento e largura, atentos os seguintes limites:
 - 2.1 Dimensão mínima: 34 (*trinta e quatro*) metros de comprimento por 17 (*dezassete*) metros de largura
 - 2.2 Dimensão máxima: 44 (*quarenta e quatro*) metros de comprimento por 22 (*vinte e dois*) metros de largura
3. O perímetro da pista de jogo é delimitado por uma vedação fechada, com 1 (*um*) metro de altura e tendo quatro cantos arredondados, de formato semi-circular, cujo raio pode variar entre o máximo de 3 (*três*) metros e o mínimo de 1 (*um*) metro.

CANTOS DA PISTA ALTERNATIVOS - "DESENHO DE PORMENOR"



4. Para assegurar a vedação da pista podem ser utilizadas distintas soluções, designadamente as seguintes:
 - 4.1 Colocação de elementos totalmente opacos e de perfil vertical, os quais são integralmente fabricados em plástico duro e de cor branca.
 - 4.2 Elementos fabricados de forma distinta, de perfil vertical e que ficam agarrados ao solo, de forma sólida e resistente, onde estão incluídas:
 - 4.2.1 As tabelas em madeira – *que constituem a estrutura que serve de base à vedação* - com uma altura de 20 (*vinte*) centímetros e uma espessura de 2 (*dois*) centímetros, a qual é integralmente pintada com uma cor neutra e diferente da cor da bola.
 - 4.2.2 Armações construídas com diversos tipos de materiais - *madeira opaca, rede metalizada com ou sem varão, estrutura de plástico transparente, etc.* – e que ficam bem assentes sobre as tabelas.



- 4.3 Nas tabelas de fundo têm de ser colocadas redes de protecção, com 4 (*quatro*) metros de altura, medidos a partir do solo e que podem ser amovíveis.



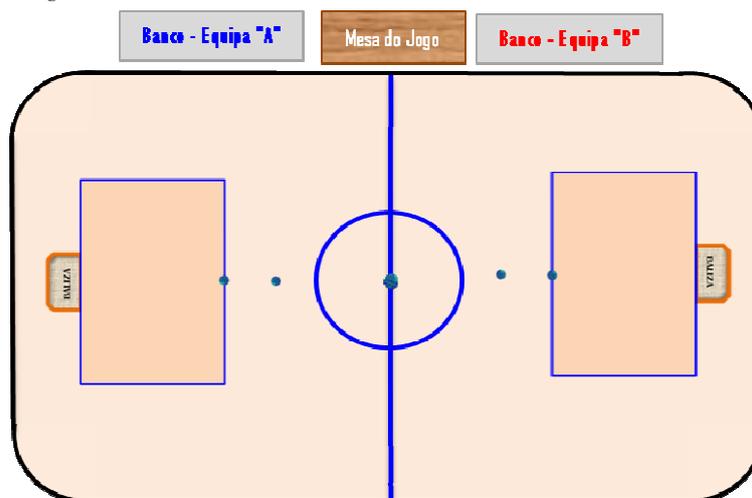
- 4.4 Ao longo da vedação têm de existir duas portas de acesso à pista — *que não devem abrir para dentro* - as quais estão localizadas junto aos bancos de cada equipa e lateralmente à Mesa Oficial de Jogo



5. Nas competições internacionais das selecções nacionais dos países membros da FIRS é **obrigatória a utilização de pistas de jogo com uma dimensão “standard”**, ou seja, com o **comprimento de 40 (quarenta) metros**, a **largura de 20 (vinte) metros** e **cantos semi-circulares com um raio de 3 (três) metros**.
- 5.1 Nas competições de clubes - *tanto a nível nacional como a nível internacional* - podem ser utilizadas pistas com dimensões distintas, desde que respeitando os princípios estabelecidos no ponto 2 deste Artigo.
- 5.2 As Federações nacionais podem aprovar pistas cujas dimensões não se situem nos limites definidos no ponto 2 deste Artigo, com uma tolerância, para mais ou para menos, de 10% (*dez por cento*).

ARTIGO 3º (MARCAÇÕES DA PISTA DE JOGO)

1. A pista de jogo comporta marcações específicas, em conformidade com a localização, medidas e dimensões estabelecidas nos diferentes pontos deste Artigo, conforme indicado no seguinte diagrama:



2. As linhas das marcações de pista têm de ter uma largura de 8 (*oito*) centímetros, tendo uma cor distinta e contrastante com as cores da bola e da própria pista, para garantir a boa visibilidade das marcações.
- 2.1 Nas competições internacionais que envolvam as selecções nacionais dos países membros da FIRS, a pista de jogo só pode conter as marcações que são específicas do jogo de hóquei em patins.
- 2.2 Nas demais competições, a pista de jogo pode conter outras marcações, desde que as mesmas não prejudiquem a boa visibilidade das marcações que são específicas do jogo de hóquei em patins.
3. **ÁREA DE GRANDE PENALIDADE OU ÁREA DE BALIZA**
De forma rectangular e marcada em cada meia pista, a área de grande-penalidade ou área de baliza está delimitada por quatro linhas — *que dela fazem parte integrante* — e que se encontram dispostas da forma seguinte:
- a) Duas linhas paralelas à tabela de fundo, com o comprimento de 9 (*nove*) metros
 - b) Duas linhas paralelas às tabelas laterais, com o comprimento de 5,40 (*cinco vírgula quarenta*) metros.
- 3.1 **LINHA DE GOLO OU DE BALIZA**
Situada entre os postes de cada baliza, tem **1,70 (um vírgula setenta) metros de comprimento** e a sua distância da tabela de fundo situa-se entre um **mínimo de 2,70 (dois vírgula setenta) metros** e um **máximo de 3,30 (três vírgula trinta) metros**.

3.2 ZONA DE PROTECÇÃO DOS GUARDA-REDES

Tem a forma de semicírculo – o qual é demarcado a partir do seu centro, que está situado a meio da linha de golo da respectiva baliza – e vai de poste a poste.

3.3 MARCA DE GRANDE PENALIDADE OU “PENALTY”

Tendo a forma circular - cujo diâmetro mede 10 (dez) centímetros - é marcada sobre a linha da largura superior de cada área de grande penalidade, a uma distância de 5,40 (cinco vírgula quarenta) metros do centro da linha de golo, no seu alinhamento perpendicular.

4. MARCA DE LIVRE DIRECTO

Tendo a forma circular – cujo diâmetro mede 10 (dez) centímetros – é marcada em cada uma das meias pistas, a uma distância de 7,40 (sete vírgula quarenta) metros do centro da linha de golo, no seu alinhamento perpendicular.

5. LINHA DIVISÓRIA DE CADA MEIA-PISTA

É marcada a toda a largura da pista, paralelamente às tabelas de topo, dividindo a pista em duas partes iguais, no sentido longitudinal, permitindo assim a delimitação, para cada equipa, das seguintes duas “zonas de jogo”:

5.1 A “ZONA DEFENSIVA”, ocupada pelos jogadores da equipa respectiva aquando da execução dos golpes de saída, quer no início ou reinício do jogo (após o intervalo), quer após a marcação dum golo de qualquer das equipas.

5.2 A “ZONA ATACANTE”, que corresponde à “Zona Defensiva” da equipa adversária

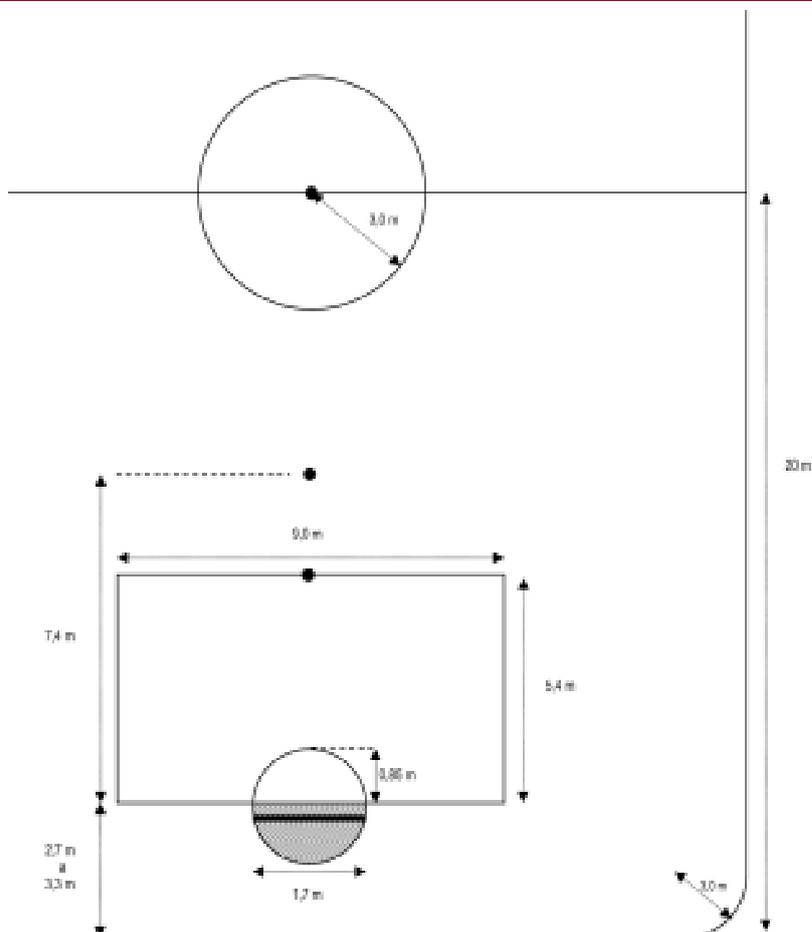
6. CÍRCULO CENTRAL DA PISTA

Marcado no centro da pista, tem 3 (três) metros de raio e delimita a posição dos jogadores da equipa adversária, aquando da execução dos golpes de saída pela outra equipa.

7. MARCA PARA INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Tendo a forma circular - cujo diâmetro mede 10 (dez) centímetros - está localizada bem no “centro” do círculo central da pista, sendo marcada sobre a linha divisória de cada meia pista.

MARCAÇÕES DE CADA MEIA PISTA NA DIMENSÃO “STANDARD” - “DESENHO DE PORMENOR”



ARTIGO 4.º
(BALIZAS DO HÓQUEI EM PATINS)

1. Cada uma das balizas de hóquei em patins é constituída por uma armação oca de tubos de ferro galvanizado, integrando três elementos distintos, interligados por soldadura, designadamente:

1.1 A **estrutura frontal** é pintada na **cor de laranja fluorescente forte**, integrando três segmentos distintos, cujas normas de construção são as seguintes:

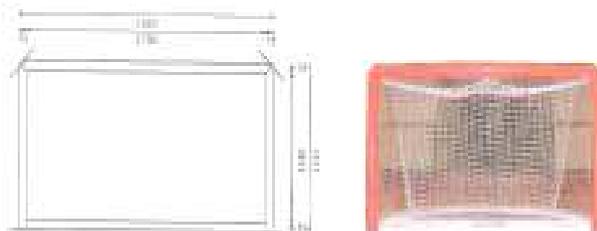
- 1.1.1 Dois tubos circulares são colocados na vertical — *os postes da baliza* — e um tubo circular é colocado na horizontal superior — *a barra da baliza* — permitindo a união de todo o conjunto.
- 1.1.2 Os tubos circulares que definem os postes e a barra de cada baliza têm, na sua medida exterior, um diâmetro de 75 (*setenta e cinco*) milímetros.
- 1.1.3 Os cantos superiores da baliza, na sua perspectiva exterior, têm de ser cortados a 45º (*quarenta e cinco graus*), relativamente ao nível vertical e horizontal dos mesmos

CANTOS DA BALIZA – DESENHO + FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



1.1.4 Nas suas medidas interiores, cada baliza tem uma altura de 1.050 (*mil e cinquenta*) milímetros e uma largura de 1.700 (*mil e setecentos*) milímetros

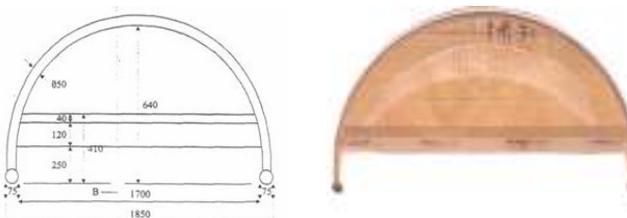
ALÇADO FRONTAL DA BALIZA – DESENHO + FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



1.2 A **estrutura traseira inferior** é pintada na **cor branca**, integrando um arco semicircular e, no interior deste, uma barra horizontal, cujas normas de construção são as seguintes:

- 1.2.1 O tubo circular que forma o arco semicircular — *e que é soldado exteriormente à estrutura frontal* — tem um diâmetro exterior de 50 (*cinquenta*) milímetros, sendo construído com um raio de 640 (*seiscentos e quarenta*) milímetros, com base no centro da linha de golo.
- 1.2.2 A barra horizontal é soldada ao arco semicircular, tendo uma largura de 120 (*cento e vinte*) milímetros, sendo colocada paralelamente à linha de golo - *distante desta 250 (duzentos e cinquenta) milímetros* — e ficando com uma inclinação de 20º (*vinte graus*) relativamente ao solo.

PLANTA INFERIOR DA BALIZA – DESENHO + FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



1.3 A **estrutura traseira superior** é pintada na **cor branca**, integrando uma composição de um rectângulo e um semiarco, cujas normas de construção são as seguintes:

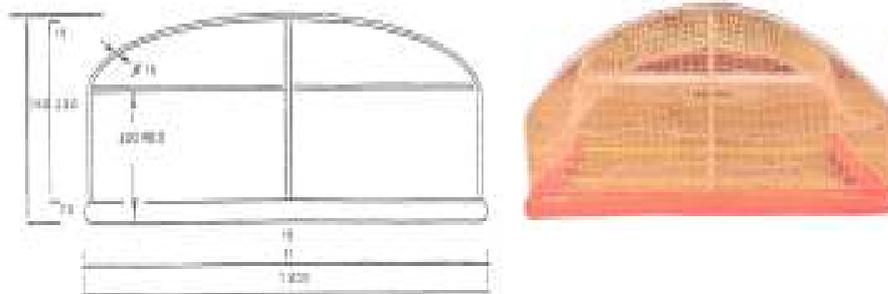
- 1.3.1 O rectângulo e o semiarco são construídos em ferro maciço com 150 (*cento e cinquenta*) milímetros de diâmetro, ficando ligada por soldadura à estrutura frontal da baliza.
- 1.3.2 Os quatro lados do rectângulo são definidos por:
- a) Duas barras verticais, cada uma com a dimensão de 400 (*quatrocentos*) milímetros e ficando soldada na parte superior de cada um dos postes da baliza;



b) A barra da estrutura frontal baliza e uma barra longitudinal com a dimensão de 1,70 (*um vírgula setenta*) metros, soldada às barras verticais do rectângulo

1.3.3 O semi-arco fica a unir, através de soldadura, os dois vértices superiores do rectângulo, ficando ainda soldada a uma outra barra, com uma dimensão de 650 (*seiscentos e cinquenta*) milímetros e que fica fixada perpendicularmente à parte central da barra da estrutura frontal.

PLANTA SUPERIOR DA BALIZA – DESENHO + FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



2. Toda a estrutura traseira da baliza – tendo como referência a estrutura frontal - fica coberta por uma rede de cor branca, cuja malha tem uma dimensão de 25 x 25 (*vinte e cinco por vinte e cinco*) milímetros.

2.1 A rede a utilizar pode ser de corda, de algodão ou de nylon, não sendo permitida a utilização de redes metálicas

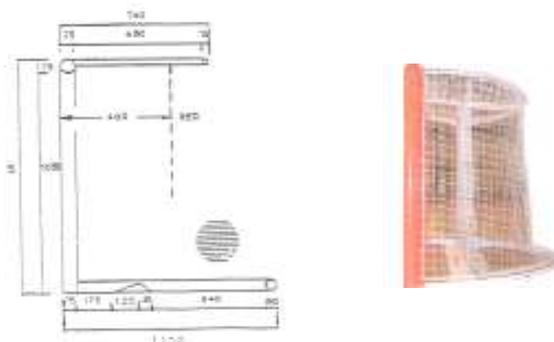
2.2 Esta rede tem de envolver as partes laterais, traseira e superior da estrutura frontal da baliza, bem como todo o perímetro do arco da estrutura inferior, para impedir a entrada da bola de fora para dentro da baliza e vice-versa.

3. Uma outra rede de cor branca - cuja malha tem também a dimensão de 25 x 25 (*vinte e cinco por vinte e cinco*) milímetros - fica suspensa no interior de cada uma das balizas, para que, aquando da marcação dum golo, seja reduzida a possibilidade da bola ressaltar para fora da baliza.

3.1 Esta rede de algodão ou nylon - *mais fina do que a rede exterior* - é apenas fixada na parte superior da baliza, para que penda livremente até ao solo, sendo colocada paralelamente à linha de golo e distando desta 400 (*quatrocentos*) milímetros.

3.2 Esta rede tem uma altura de 1,10 (*um vírgula dez*) metros e uma largura de 1,80 (*um vírgula oitenta*) metros.

ALÇADO LATERAL DA BALIZA – DESENHO + FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



4. As balizas são colocadas, em frente uma da outra, sobre a linha de golo da área respectiva e fazendo coincidir o centro da largura da baliza, com o centro da largura da linha de golo

PERSPECTIVA DA BALIZA – DESENHO + FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



ARTIGO 5º **(BOLA DE JOGO DO HÓQUEI EM PATINS)**

1. Em todos os jogos das competições oficiais de hóquei em patins só podem ser utilizadas as bolas oficialmente aprovadas pelo CIRH – **Comité Internationale de Rink Hockey**, em conformidade com as seguintes características:
 - 1.1 A bola oficial de jogo é fabricada em cortiça prensada, tendo um peso de 155 (*cento e cinquenta e cinco*) gramas e sendo perfeitamente esférica, com um perímetro de 23 (*vinte e três*) centímetros.

BOLA DE JOGO – FOTOGRAFIA DE “PORMENDOR”



- 1.2 A bola oficial de jogo tem uma cor única - *de preferência preta ou laranja, mas podendo ser variável* - tendo de contrastar com as cores da pista de jogo, das linhas de marcação e da base das tabelas
- 1.3 Quando um jogo de hóquei em patins for objecto de transmissão televisiva, a entidade organizadora do evento pode impor a cor da bola oficial a utilizar nesse jogo.
2. Em caso de discordância entre os capitães de cada equipa na escolha da bola a utilizar – *ou se entre as bolas apresentadas não houver nenhuma do tipo oficial* – compete aos Árbitros decidir sobre qual a bola do jogo, escolhendo aquela que, no seu julgamento, pareça a mais esférica e a menos elástica.
 - 2.1 Se entre as bolas apresentadas não houver nenhuma do tipo oficial, os Árbitros escolherão aquela que, no seu julgamento, pareça a mais esférica e a menos elástica.
 - 2.2 A decisão dos Árbitros quanto à escolha da bola é irrevogável.

ARTIGO 6º **(PUBLICIDADE NA PISTA DE JOGO E NA PARTE INTERIOR DAS VEDAÇÕES)**

1. Nas competições internacionais que envolvam as selecções nacionais dos países membros da FIRS é permitida a colocação de qualquer tipo de publicidade no piso da pista de jogo.
 - 1.1 Nas competições internacionais de clubes, a entidade organizadora pode autorizar que um dos seus patrocinadores insira publicidade na parte interior do círculo central da pista, desde que o material para tal efeito utilizado não afecte as condições de aderência e deslizamento dos patins dos jogadores.
 - 1.2 Para além do disposto no número anterior, as Federações nacionais podem aprovar a colocação de publicidade noutras zonas da pista de jogo - *exceptuando as zonas interiores das áreas de grande penalidade* – e desde que não seja prejudicada a boa visibilidade das marcações específicas do jogo.
2. É permitida a colocação de cartazes publicitários no lado interior das vedações da pista de jogo, desde que seja respeitada uma distância mínima de 30 (*trinta*) centímetros relativamente ao solo.
 - 2.1 As pinturas, panos publicitários ou cartazes que sejam fixados no lado interior das vedações não podem, em caso algum, constituir perigo nem dificultar a acção dos jogadores em pista.
 - 2.2 Não é permitida a colocação de qualquer tipo de publicidade nas tabelas da pista de jogo.

CAPÍTULO II

ARBITRAGEM DO JOGO – MESA OFICIAL E BANCOS DAS EQUIPAS

ARTIGO 7º

(ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS)

1. Os jogos das competições internacionais de clubes ou das selecções nacionais dos países membros da FIRS têm, obrigatoriamente, de ser dirigidos por 3 (*três*) Árbitros de categoria internacional, sendo 2 (*dois*) designados para as funções de Árbitros Principais e 1 (*um*) outro designado para as funções de Árbitro Auxiliar, admitindo-se que este possa ser um Árbitro internacional do país em que se disputa o jogo em questão.
2. Para as funções de Cronometrista pode igualmente ser designado um Árbitro Internacional ou, em alternativa, um técnico que seja especificamente proposto pela Comissão Organizadora da competição internacional em questão ou, se for caso disso, pelo Clube que actua na condição de visitado.
3. A nomeação e/ou designação dos Árbitros Principais, do Árbitro Auxiliar e do Cronometrista serão, em qualquer dos casos, da competência exclusiva da Comissão Internacional de Árbitros envolvida na organização da prova em questão.
4. O controlo e informação ao público do resultado do jogo, das faltas de equipa e do tempo de jogo terá de ser assegurado por um adequado sistema electrónico, o qual será operado a partir da Mesa Oficial de Jogo.
5. Com o objectivo de incentivar o desenvolvimento qualitativo, em termos técnicos, dos Árbitros internacionais do Hóquei em Patins, compete à **CIA – Commission Internationale des Arbitres** assegurar:
 - 5.1 A elaboração e divulgação de um “Manual de Arbitragem” dos Árbitros de Hóquei em Patins, sistematizando processos e procedimentos e promovendo a interpretação das Regras de Jogo, para que esta possam ser uniformemente aplicadas.
 - 5.2 A elaboração e institucionalização dum sistema de observação, avaliação e classificação anual dos Árbitros internacionais, garantindo a promoção curricular dos que revelem ser os mais aptos.
 - 5.3 O recrutamento, formação, selecção e nomeação de **Delegados Técnicos**, para a observação e avaliação regular da actuação e desempenho dos Árbitros internacionais, designadamente nas principais provas internacionais.

ARTIGO 8º

(ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DAS COMPETIÇÕES NACIONAIS)

1. Nas competições organizadas pelas Federações Nacionais, serão estas que assumem a responsabilidade de assegurar a nomeação quer dos Árbitros Principais e Árbitro Auxiliar, quer do Cronometrista de cada jogo, em conformidade com os procedimentos que entenderem mais adequados, mas tendo sempre em conta as disposições dos pontos seguintes.
2. Nas **competições de clubes de mais elevado nível e qualificação na categoria de seniores masculinos**, são obrigatórias as seguintes condições:
 - 2.1 Todos os jogos são dirigidos por 3 (*três*) Árbitros oficialmente habilitados pela Federação Nacional em questão, sendo 2 (*dois*) designados para as funções de Árbitros Principais e 1 (*um*) outro designado para as funções de Árbitro Auxiliar.
 - 2.2 O controlo e informação ao público do resultado do jogo, das faltas de equipa e do tempo de jogo terá de ser assegurado por um adequado sistema electrónico, o qual será operado a partir da Mesa Oficial de Jogo.
3. Nas **demais competições de clubes realizadas a nível nacional** os jogos podem ser dirigidos por 1 (*um*) ou 2 (*dois*) Árbitros Principais, admitindo-se que as funções de Árbitro Auxiliar e de Cronometrista possam ser assumidas por:
 - 3.1 Elementos oficialmente habilitados para o efeito pela Federação Nacional em questão; ou
 - 3.2 Em alternativa, o **Árbitro Auxiliar** será indicado pela **equipa que actua na condição de visitante**, sendo o **Cronometrista** indicado pela **equipa que actua na condição de visitada**.

ARTIGO 9º

(ÁRBITROS PRINCIPAIS - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES)

1. Os **ÁRBITROS PRINCIPAIS** do Hóquei em Patins são os juízes absolutos na pista de jogo e cujas decisões - *que, no respeitante ao jogo, não têm apelo* - têm sempre de ser efectuadas com efectiva competência, total responsabilidade e bom senso, devendo ser sempre pautadas pela sua imparcialidade e pelo cumprimento escrupuloso das Regras de Jogo e demais Regulamentos em vigor.
 - 1.1 Nos incidentes ou casos omissos nas Regras de Jogo, os Árbitros Principais devem decidir segundo a sua consciência, procurando resolver todos os casos, através das acções que repute necessárias e avaliando e julgando as reclamações que possam ocorrer.

- 1.2 Aos Árbitros Principais compete igualmente confirmar se estão reunidas as condições para que qualquer jogo se efectue, verificando as condições da pista e demais requisitos, incluindo o equipamento dos Jogadores.
2. As acções em pista dos Árbitros Principais são apoiadas por um Árbitro Auxiliar e por um Cronometrista - *que integram a Mesa Oficial de Jogo* - e cujas funções e responsabilidades se encontram definidas nos Artigos 10º e 11º deste Regulamento.
 3. Os Árbitros Principais devem movimentar-se na pista de forma a poderem seguir o jogo de perto, tendo o direito de exercer a sua acção disciplinar sobre os atletas e demais representantes de qualquer das equipas - *seja antes do início do jogo ou no seu decorrer, seja durante o intervalo ou mesmo depois do jogo* - agindo com o rigor necessário para que se pratique um jogo correcto e isento de brutalidade.
 4. Desde o primeiro ao último minuto do jogo, os Árbitros Principais devem manter a máxima concentração e um correcto acompanhamento dos lances, penalizando devidamente as atitudes de indisciplina e/ou actos de violência, e/ou que possam por em perigo a integridade física dos seus intervenientes, bem como as acções faltosas que - *com ou sem a bola ausente* - se produzam dentro das áreas de grande penalidade, designadamente às situações susceptíveis de provocar fricção entre os Jogadores das duas equipas, designadamente aquelas em que um Jogador atacante é agarrado, empurrado ou bloqueado ilegalmente por um adversário.
 5. É também indispensável que os Árbitros Principais assegurem, com a colaboração do Árbitro Auxiliar, um controlo rigoroso e eficaz do comportamento disciplinar dos representantes que integram os bancos de cada equipa, dedicando uma especial atenção à parte final dos jogos em que é maior a probabilidade da ocorrência de situações mais complicadas, sendo importante por isso que os Árbitros Principais não percam a perspectiva dos factos e tomem sempre, com serenidade, as decisões mais correctas.
 6. Os Árbitros Principais devem assegurar sempre - *atentas as disposições referidas no Artigo 8º destas Regras* - a correcção de eventuais irregularidades e/ou erros graves que forem detectados durante o jogo por si dirigido, privilegiando sempre uma aplicação rigorosa da regulamentação em vigor, em defesa da ética e da verdade desportiva.
 7. Os Árbitros Principais apenas podem solicitar a intervenção policial quando se verificarem problemas graves relacionados com o comportamento da assistência ou quando um Jogador ou outro representante duma equipa - *e que esteja situado no banco respectivo ou na zona da Mesa Oficial de Jogo* - se recusar a cumprir as determinações dos Árbitros.

ARTIGO 10º

(ÁRBITRO AUXILIAR - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES)

1. O controlo da Mesa Oficial de Jogo é da responsabilidade de um **ÁRBITRO AUXILIAR**, que exerce as suas funções devidamente equipado, competindo-lhe, designadamente:
 - 1.1 Efectuar todas as anotações e registos necessários ao controlo eficaz das incidências do jogo, designadamente quanto a:
 - 1.1.1 FALTAS DE EQUIPA indicadas pelos Árbitros Principais do jogo, indicando-lhes - *através dum sinal sonoro e quando for caso disso* - quais as faltas que têm de dar lugar à marcação de livres directos.
 - 1.1.2 Acção disciplinar exercida pelos Árbitros Principais do jogo.
 - 1.1.3 Descontos de tempo ("*time-out*") concedidos a cada equipa, em cada uma das partes do jogo.
 - 1.1.4 Resultado do jogo, indicando os golos obtidos por cada equipa em cada uma das partes.
 - 1.2 Manter actualizadas as informações a prestar ao público presente, designadamente quanto a:
 - 1.2.1 Resultado do jogo e tempo de jogo que falta cumprir, no caso do marcador e relógio electrónicos não estarem a funcionar.
 - 1.2.2 Número acumulado de FALTAS DE EQUIPA já assinaladas a cada uma delas.
 - 1.2.3 Descontos de tempo ("*time-out*") solicitados por cada equipa, em cada uma das partes do jogo.
 - 1.2.4 Jogo com equipa penalizada com "power-play", por cartão azul exibido ao seu Treinador.
 - 1.3 Fornecer informações aos Árbitros Principais no que respeita a eventuais infracções disciplinares que sejam cometidas fora de pista por quaisquer dos representantes das equipas que estejam inscritos no Boletim de Jogo.
 - 1.4 Auxiliar os Árbitros Principais na detecção e correcção de eventuais irregularidades e/ou erros graves cometidos durante o jogo.
 - 1.5 Apoiar os Árbitros Principais na elaboração do Boletim de Jogo.
2. O Árbitro Auxiliar tem ainda de controlar devidamente a acção do Cronometrista, corrigindo eventuais falhas e informando os Árbitros Principais - *se for caso disso e aproveitando uma interrupção de jogo* - sobre quaisquer problemas e/ou eventuais infracções disciplinares que sejam imputáveis ao Cronometrista.

ARTIGO 11º **(CRONOMETRAGEM DO JOGO - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES DO CRONOMETRISTA)**

1. Nas provas oficiais reconhecidas pela FIRS está recomendada, para cronometragem do jogo de hóquei em patins, a utilização de um relógio electrónico - *luminoso e controlado a partir da Mesa Oficial de Jogo* - que permite efectuar, em cada parte do jogo, a contagem decrescente do tempo de jogo que falta cumprir.
 - 1.1 A cada paragem de jogo ocorre a paragem do relógio, permitindo assim que o público e os representantes das equipas possam ter uma informação correcta e transparente do tempo de jogo.
 - 1.2 Para cronometragem do jogo podem, no entanto, ser igualmente utilizados cronómetros manuais, opção que obriga a Mesa Oficial de Jogo a dispor, de forma bem visível, dum sistema de informação ao público sobre o número de minutos que faltam cumprir para termo de cada uma das partes do jogo.
2. Ao **CRONOMETRISTA** compete, especifica e designadamente, assegurar:
 - 2.1 O **controlo do tempo de cada período de jogo**, tendo em atenção que:
 - 2.1.1 O tempo tem de começar a ser contado ao apito dos Árbitros Principais para dar início ao jogo
 - 2.1.2 Quando for atingido o final do tempo de jogo, tem de ser efectuado um sinal de aviso para indicar aos Árbitros Principais que devem apitar para dar o jogo como terminado
 - 2.1.3 O jogo começa e acaba, em todas as situações, ao apito dos Árbitros Principais, sendo o sinal sonoro dos cronometristas meramente indicativo.
 - 2.2 O **controlo do tempo de duração do intervalo**, efectuando um sinal sonoro de aviso quando faltar um minuto para o seu termo.
 - 2.3 O **controlo dos descontos de tempo ("time-out")** concedidos em cada período de jogo, fornecendo ao público a indicação da equipa a quem são atribuídos.
 - 2.4 O **controlo do cumprimento de sanções disciplinares** – *tanto no que respeita a Jogadores (suspensões do jogo) como no que respeita às respectivas equipa ("power-play")* – tendo em atenção que:
 - 2.4.1 Um Jogador que tenha de cumprir uma suspensão temporária de jogo tem de sentar-se numa das cadeiras colocadas ao lado da Mesa Oficial de Jogo, junto ao banco da sua equipa, só podendo reentrar em pista depois de cumprir, integralmente, o período de penalização.
 - 2.4.2 Se, no final duma parte do jogo, um Jogador não tiver cumprido ainda a sua suspensão, terá de continuar suspenso no reinício do jogo, até que seja integralmente cumprida toda a penalização.
 - 2.4.3 Quando terminar o tempo de suspensão temporária dum Jogador, este é avisado do facto, regressando de imediato ao banco da sua equipa.
 - 2.4.4 Quando terminar o tempo de penalização duma equipa (*power-play*), o Delegado da equipa em questão tem de ser imediatamente informado desse facto.

ARTIGO 12º **(AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS - FUNÇÕES E COMPETÊNCIAS DOS DELEGADOS TÉCNICOS)**

1. Com o objectivo de incentivar o desenvolvimento qualitativo, em termos técnicos, dos Árbitros internacionais do Hóquei em Patins, compete à **CIA – Commission Internationale des Arbitres** assegurar:
 - 1.1 A elaboração e institucionalização dum sistema de observação, avaliação e classificação anual dos Árbitros internacionais, garantindo a promoção curricular dos que revelem ser os mais aptos e qualificados para exercer tais funções.
 - 1.2 O recrutamento, formação, selecção e nomeação de **Delegados Técnicos**, para a observação e avaliação regular da actuação e desempenho dos Árbitros internacionais, designadamente nas principais provas internacionais.
2. Compete ao **Presidente da CIA – Commission Internationale des Arbitres** assegurar o recrutamento, formação, selecção e nomeação dos Delegados Técnicos para observação e avaliação dos Árbitros internacionais.
 - 2.1 Os membros dos órgãos internacionais da arbitragem e os antigos Árbitros internacionais constituem a base preferencial de recrutamento de candidatos a Delegados Técnicos.
 - 2.2 A selecção dos candidatos para as funções de Delegados Técnicos exige a sua aprovação num exame técnico, a efectuar no final de curso de formação específico, a promover anualmente pela CIA.
3. Sob a coordenação funcional da **CIA – Commission Internationale des Arbitres**, compete aos Delegados Técnicos:
 - 3.1 A observação e avaliação das actuações e desempenho dos Árbitros de Hóquei em Patins, ocupando para o efeito o lugar que lhes está reservado na Mesa Oficial de Jogo.

- 3.2 A elaboração do **Relatório Técnico de Avaliação**, correspondente a cada observação efectuada, onde serão reportados e descritos, com o rigor e precisão necessários, todas as anomalias, erros e/ou infracções eventualmente cometidas pelos referidos Árbitros.
4. Os Delegados Técnicos devem ser observadores rigorosos, emitindo juízos isentos e objectivos sobre a avaliação das capacidades técnicas dos Árbitros por si observados, reportando com objectividade e precisão:
- 4.1 As situações em que as Regras e Regulamentos do jogo não sejam correctamente aplicados.
- 4.2 A ocorrência de erros grosseiros de julgamento ou de falta de objectividade na avaliação e decisão dos problemas disciplinares com que sejam confrontados

ARTIGO 13º

(MESA OFICIAL DE JOGO E BANCOS DAS EQUIPAS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO)

1. Nos jogos de hóquei em patins tem de ser reservado - *na parte exterior da pista de jogo, o mais próximo desta e em posição central, para permitir a melhor visibilidade possível* - um local destinado à colocação da Mesa Oficial do Jogo, totalmente isolado do público e dispoindo das comodidades necessárias.
2. Nos jogos das competições internacionais das selecções nacionais dos países membros da FIRS e de clubes, a Mesa oficial de Jogo tem a seguinte composição:
 - 2.1 Um Membro do **Comité Internacional responsável** (*CIRH ou Confederação Continental*)
 - 2.2 Um Membro da **Comissão Internacional de Árbitros** (*CIA ou Conselho de Arbitragem de Confederação Continental*)
 - 2.3 Um **Árbitro Auxiliar**, nomeado pela Comissão Internacional de Árbitros que detiver a jurisdição da prova, dentre os designados para apitar os jogos das competições em questão
 - 2.4 Um **Cronometrista**, designado pela entidade incumbida da organização do jogo
 - 2.5 Um **Delegado Técnico**, nomeado pela Comissão Internacional de Árbitros que detiver a jurisdição da prova.



3. Compete às Federações Nacionais definir a composição da Mesa Oficial de Jogo nas provas por si organizadas, embora nas **principais provas de clubes devam ser sempre designados**:
 - 3.1 Um **Árbitro Auxiliar** para assegurar o controlo da Mesa do Jogo e registos inerentes ao Boletim Oficial de Jogo.
 - 3.2 Um **Cronometrista**, que pode ser designado dentre os Árbitros filiados no país ou região onde decorre o jogo, ou ficar sob o controlo de um Delegado da equipa visitada (*ou como tal considerada*)
4. Em **cada um dos lados da Mesa Oficial de Jogo têm de ser reservados** - *para utilização dos representantes de cada equipa devidamente inscritos no Boletim Oficial de Jogo* – dois locais totalmente isolados e protegidos do público e onde têm de ser colocados, para cada um deles:
 - 4.1 **Um banco para os suplentes e demais representantes das equipas**, com capacidade para 12 (*doze*) lugares sentados, que permita a instalação dos seguintes elementos:
 - 4.1.1 5 (*cinco*) Jogadores suplentes, incluindo, no mínimo, 1 (*um*) guarda-redes.



- 4.1.2 2 (*dois*) Delegados da equipa
- 4.1.3 1 (*um*) Treinador
- 4.1.4 1 (*um*) Treinador Adjunto (ou Preparador Físico)
- 4.1.5 1 (*um*) Médico

CAPÍTULO III

ÁRBITROS DOS JOGOS – EQUIPAMENTO, SINALÉTICA E BOLETIM/RELATÓRIO

ARTIGO 14º

(EQUIPAMENTO E UTENSÍLIOS UTILIZADOS PELOS ÁRBITROS)

1. O equipamento a utilizar, quer pelos Árbitros do jogo, quer pelo Árbitro Auxiliar, inclui:

1.1 Camisa ou camisola, na qual tem de estar colocada - *no peito, sobre o lado esquerdo* - a Insignia oficial, designadamente:

a) A insignia da CIA – **Commission Internacionale des Arbitres**, no caso dos Árbitros internacionais;



b) A insignia do Conselho de Arbitragem em que estão filiados, no caso dos Árbitros oficiais de cada Federação Nacional.

1.2 Calças, meias e sapatilhas de **cor branca**.



2. Os Árbitros do jogo estão ainda obrigados a ser portadores dos seguintes utensílios:

2.1 Apito do modelo oficial aprovado pela CIA

2.2 Cartões com as dimensões de 12 x 9 (*doze por nove*) centímetros, sendo um de cor azul e um de cor vermelha.

2.3 Caneta e folha específica para registo da acção disciplinar exercida durante o jogo

2.4 Um Relógio de pulso e um lenço



3. As cores utilizadas no equipamento dos Árbitros do jogo não podem confundir-se com as cores do equipamento utilizadas por qualquer das equipas.

3.1 Nos jogos dirigidos por dois Árbitros Principais, estes terão de utilizar equipamento da mesma cor.

3.2 O Árbitro Auxiliar poderá utilizar uma camisa ou camisola duma cor igual ou duma cor distinta da que for utilizada pelos Árbitros Principais.



4. São permitidas inserções publicitárias - *ainda que a distintas Empresas ou marcas* - no equipamento utilizado pelos Árbitros de Hóquei em Patins, desde que cumpridas as seguintes limitações:

- 4.1 Duas faixas publicitárias - *com o máximo de 17 (dezasete) centímetros de altura* - a inserir na camisa, uma na parte da frente e outra na parte das costas
- 4.2 Uma referência publicitária - *com o máximo de 10 (dez) centímetros de altura* - a inserir em cada manga.
- 5 Nos campeonatos do Mundo, a utilização de publicidade nos equipamentos dos árbitros é da responsabilidade exclusiva do CIRH.

ARTIGO 15º

(SINALÉTICA UTILIZADA PELOS ÁRBITROS NO CONTROLO DO JOGO)

Os Árbitros utilizarão os sinais convencionados nas Regras e Regulamentos de jogo para comandarem os jogadores na pista, através de gestos bem definidos, conforme está ilustrado nas diversas “fotos” que são seguidamente apresentadas.

1. TEMPO DA POSSE DE BOLA DUMA EQUIPA NA SUA ZONA DEFENSIVA

Quando uma equipa tem a posse de bola na sua “zona defensiva”, os Árbitros têm de efectuar a contagem de tempo, realizando — *com um dos braços colocados à altura da cintura* — um movimento intermitente, que indica a passagem de cada segundo.



2. DESCONTO DE TEMPO (“TIME OUT”)

Para sinalizar um "desconto de tempo", o Árbitro tem de colocar uma das mãos na posição vertical, de palma aberta, ao mesmo tempo que - *sobre esta* - coloca a outra mão, em posição horizontal e igualmente de palma aberta.



3. GOLPE DUPLIO

Ao assinalar "golpe-duplo" o Árbitro ergue um dos braços, com a palma da mão virada para a frente e com dois dedos bem abertos (*sinal em "v"*), mantendo o outro braço esticado e a apontar para o local onde o golpe-duplo tem de ser executado.



4. SEGUIMENTO DO JOGO / “LEI DA VANTAGEM”

Para sinalizar a "Lei da Vantagem", não assinalando uma falta e deixando que o jogo prossiga sem qualquer interrupção, o Árbitro colocará os dois braços numa posição paralela e flectida - de modo a formar um ângulo aproximado de 60° com o corpo - mantendo as palmas das mãos voltadas para cima.



5. AVISO SOBRE A PRÁTICA DE JOGO PASSIVO

5.1 O "AVISO" DE JOGO PASSIVO

Para avisar uma equipa que está a incorrer em jogo passivo – *dispondo então de 5 segundos adicionais para rematar à baliza da equipa adversária* – os Árbitros terão de erguer os dois braços, mantendo-os nessa posição enquanto não ocorrer o remate ou enquanto não ocorrer o final do tempo concedido para o efeito.



5.2 A "CONTAGEM" DE TEMPO

Nos jogos dirigidos por uma dupla de arbitragem, o outro Árbitro terá de – *logo após o "aviso de jogo passivo" efectuado pelo seu colega e através da sinalética do ponto 1 deste Artigo* – assegurar a contagem dos 5 segundos adicionais para que seja efectuado um remate à baliza da equipa adversária, apitando para interromper o jogo se tal remate não ocorrer.



6. MARCAÇÃO DE FALTA NUM DOS CANTOS DAS ÁREAS

Para sinalizar que uma falta deve ser marcada com a bola colocada num dos cantos da "área de grande penalidade", o Árbitro coloca os dois braços erguidos sobre a cabeça, com as mãos unidas e pontas dos dedos a tocarem-se, formando um losango.



7. LIVRE INDIRECTO

Os Árbitros sinalizam a marcação do "livre indirecto" com os dois braços em posição horizontal e formando entre si um ângulo de 90º, sendo que:

- Um dos braços aponta a meia-pista da equipa infractora;
- O outro braço aponta o local em que a bola tem de ser colocada





FPP
Conselho de
Arbitragem

Hóquei em Patins

REGULAMENTO TÉCNICO



FPP
Federação de Patinagem
de Portugal

8. FALTAS DE EQUIPA

O Árbitro que assinalar a falta levanta um dos braços (*esticando-o bem alto*), semi-erguendo o outro braço e apontando na direcção da zona defensiva da equipa infractora, para que uma falta de equipa lhe seja contabilizada pela Mesa Oficial de Jogo.



9. INDICAÇÃO À MESA OFICIAL DE JOGO DO JOGADOR QUE MARCOU UM GOLO

Após apitar a marcação dum "golo", o Árbitro tem de apontar para o centro da pista, indicando depois à Mesa Oficial de Jogo qual o número da camisola do jogador que marcou o golo, para efeitos do registo correspondente no Boletim Oficial de Jogo



10. EXERCÍCIO DA ACÇÃO DISCIPLINAR (*EXIBIÇÃO DE CARTÕES*)

10.1 ACÇÃO DISCIPLINAR - MOMENTO 1

Para exercer qualquer acção disciplinar o Árbitro começa por "isolar" o infractor em questão, colocando-o a uma distância de cerca de 2 metros. Só depois o Árbitro exhibirá o cartão que lhe corresponda, segurando o cartão pela parte inferior e com o braço bem levantado na vertical.



10.2 ACÇÃO DISCIPLINAR - MOMENTO 2

Após a exibição do cartão, o Árbitro terá de indicar à Mesa Oficial de Jogo - *de forma a não deixar quaisquer dúvidas* - qual o número da camisola do infractor (*ou o cargo por este exercido, se o infractor for outro representante*)



10.3 ACÇÃO DISCIPLINAR - MOMENTO 3

Finalmente, o Árbitro terá ainda de indicar à Mesa Oficial de Jogo qual a equipa a que pertence o jogador infractor, apontando a meia-pista em que actua tal equipa, mantendo um dos braços levantados na horizontal por forma a fazer um ângulo de 90° com o seu corpo.





11. GRANDE PENALIDADE (*PENALTY*) OU LIVRE DIRECTO

11.1 *PENALTY* E LIVRE DIRECTO - MOMENTO 1

Para sinalizar a marcação da "grande penalidade" ou do "livre directo, o Árbitro tem de dirigir-se para a respectiva marca (*penalty ou livre directo*), apontando para o local em que a bola terá de ser colocada.



11.2 *PENALTY* E LIVRE DIRECTO - MOMENTO 2

Exceptuando o jogador executante e o guarda-redes da equipa faltosa, os demais jogadores têm de estar colocados no interior da área de grande penalidade da equipa que cobra a falta, ficando sob controlo de um Árbitro, que dará sinal ao outro Árbitro que pode dar início à execução do *penalty* ou livre directo



11.3 *PENALTY* E LIVRE DIRECTO - MOMENTO 3

O Árbitro que controla a execução, levanta um dos braços para indicar ao executante que pode dar início à mesma, assegurando — *com o outro braço* — a contagem dos 5 segundos concedidos para a sua execução.



ARTIGO 16º

(BOLETIM DE JOGO/RELATÓRIO - PROCEDIMENTOS NECESSÁRIOS)

1. Relativamente a cada jogo das provas oficiais reconhecidas pela FIRS tem de ser elaborado e assinado pelos Árbitros um Boletim Oficial de Jogo, em que são registados:
 - 1.1 Local, data e hora de início e termo do jogo
 - 1.2 Resultado final do jogo, com indicação dos golos de cada equipa em cada uma das partes do jogo
 - 1.3 A indicação dos jogadores inscritos no jogo por cada equipa, com indicação do número do documento utilizado para confirmação da sua identificação, bem como das seguintes indicações adicionais:
 - 1.3.1 Número da camisola
 - 1.3.2 Explicitação de quais dos jogadores que ocupam:
 - a) o posto de guarda-redes,
 - b) o cargo de capitão de equipa
 - 1.3.3 Marcadores dos golos



- 1.4 A identificação dos demais representantes das equipas inscritos no jogo, indicando o número do documento utilizado para confirmação da sua identificação e as funções exercidas, atentos os seguintes limites, regulamentarmente estabelecidos:
 - 1.4.1 2 (*dois*) Delegados da equipa
 - 1.4.2 1 (*um*) Treinador
 - 1.4.3 1 (*um*) Treinador Adjunto (ou Preparador Físico)
 - 1.4.4 1 (*um*) Médico
 - 1.4.5 1 (*um*) Massagista (ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta)
 - 1.4.6 1 (*um*) Mecânico (ou Ecónomo)
- 1.5 A acção disciplinar exercida durante o jogo, relativamente aos jogadores e demais representantes de cada equipa, com explicitação dos tipos de cartões exibidos (cartões azuis e, se for caso disso, cartão vermelho, se for caso disso)
- 1.6 O número de faltas de equipa assinaladas a cada uma delas.
- 1.7 Descontos de tempo (*"time out"*) solicitados por cada equipa, em cada parte do jogo
- 1.8 Eventual informação sobre qualquer declaração de protesto que tenha sido apresentada aos Árbitros pelo capitão de qualquer das equipas.
2. No Boletim Oficial de Jogo tem igualmente de constar a identificação dos Árbitros do jogo, do Árbitro Auxiliar, do Cronometrista e demais elementos da Mesa Oficial de Jogo, explicitando os respectivos cargos ou funções.
3. Logo após o termo do jogo, o Boletim Oficial de Jogo tem de ser assinado quer pelo Árbitro Auxiliar, quer pelos capitães de cada uma das equipas.
 - 3.1 No caso do capitão e/ou do Subcapitão de equipa se recusarem a assinar o Boletim Oficial de Jogo, os Árbitros têm de elaborar um "Relatório Confidencial", fazendo o relato dos factos para as entidades competentes.
 - 3.2 No caso do capitão e/ou do Subcapitão de equipa terem sido expulsos, o Boletim Oficial de Jogo será assinado pelo jogador que, posteriormente, tenha sido designado para assumir as funções de capitão de equipa.
4. Compete aos Árbitros do jogo assegurar, posteriormente, a assinatura do Boletim Oficial de Jogo, após uma boa conferência dos registos nele efectuados e da indicação se vai ser (ou não) enviado posteriormente – *através de documento específico e complementar, o "relatório confidencial de arbitragem"* - quaisquer informações adicionais de relevância, conforme explicitado no ponto 5 deste Artigo.
 - 4.1 O original e duplicado do Boletim Oficial de Jogo ficam em poder dos Árbitros, assegurando depois a sua entrega – *conjuntamente, se for esse o caso, com o relatório confidencial* - à entidade organizadora e ao órgão de arbitragem responsável pela nomeação dos Árbitros
 - 4.2 Cada uma das equipas apenas receberá, através dum seu Delegado, um duplicado do Boletim Oficial de Jogo
5. **RELATÓRIO CONFIDENCIAL DA ARBITRAGEM**

Este Relatório só é elaborado quando houver situações graves e específicas a reportar ou situações que careçam de informação complementar, com descrição exacta, objectiva e rigorosa dos factos relevantes ocorridos no jogo, designadamente:

 - 5.1 As expulsões verificadas no jogo – *na sequência da exibição de cartões vermelhos* - as quais têm de ser objecto de um relato claro e detalhado das infracções cometidas, com descrição pormenorizada das circunstâncias e motivos que estiveram na sua origem, especificando devidamente:
 - 5.1.1 As ofensas ou termos injuriosos eventualmente produzidos
 - 5.1.2 Os casos de comportamento grosseiro ou violento - *como as agressões e/ou as respostas a agressões* – detalhando como foram executadas - *a soco, a pontapé, com o "stick", etc.* - e qual a parte do corpo atingida.
 - 5.2 As situações relacionadas com a não efectivação ou o termo antecipado dum jogo, indicando sempre com clareza quais os motivos e as circunstâncias que determinaram a decisão dos Árbitros.
 - 5.3 Os casos de força maior ou situações em que a integridade física dos Árbitros foi ameaçada e que tenham determinado o seu abandono do recinto de jogo.
 - 5.4 Quaisquer outras questões de importância relevante, designadamente e em particular:
 - 5.4.1 Motivos e/ou anomalias relacionadas com quaisquer atrasos que se tenham verificado no início ou no decorrer do jogo, bem como quaisquer anomalias ou atrasos ocorridos com os Árbitros e que possam ter provocado atraso na sua chegada ao jogo ou na sua entrada em pista.
 - 5.4.2 Eventuais deficiências nas condições do recinto de jogo, incluindo quaisquer problemas registados com o número de forças de segurança que estava presente ou com a presença indevida de pessoas junto do balneário dos árbitros, da mesa do jogo ou do banco dos representantes de qualquer das equipas.

CAPÍTULO IV

EQUIPAMENTO, PROTECÇÕES E UTENSÍLIOS UTILIZADOS PELOS JOGADORES

ARTIGO 17º

(EQUIPAMENTO BÁSICO DOS JOGADORES)

1. No jogo de Hóquei em Patins, cada jogador tem de utilizar o seguinte equipamento base:
 - 1.1 Camisola, calções e meias, respeitando as normas definidas no ponto 4 deste Artigo.
 - 1.2 2 (*duas*) botas com patins, respeitando as normas definidas no ponto 5 deste Artigo.
 - 1.3 Um aléu (ou “stick”), respeitando as normas definidas no ponto 6 deste Artigo.
2. No caso particular dos guarda-redes é ainda obrigatório a utilização de equipamento específico de protecção, em conformidade com o que se encontra estabelecido no Artigo 13º deste regulamento.
3. Opcionalmente, os jogadores, guarda-redes incluídos, podem utilizar diversas protecções, em conformidade com o que se encontra estabelecido no Artigo 14º deste regulamento.
4. As camisolas, calções e meias utilizadas pelos jogadores de cada equipa têm de ser confeccionados nas cores da nação ou do clube que representam, exceptuando o caso específico dos guarda-redes, os quais têm de usar uma camisola de cor diferente e que não pode ser confundida com a cor do equipamento utilizada pelos jogadores (*guarda-redes incluídos*) da equipa contrária.
 - 4.1 Todas as camisolas dos jogadores, incluindo as dos guarda-redes, têm de ser identificadas por números distintos - *de 1 (um) a 99 (noventa e nove), inclusive* - sem utilização do número zero.
 - 4.1.1 Os números são inscritos na parte das costas das camisolas, a uma altura nunca inferior a 30 (*trinta*) centímetros, tendo uma cor única e que faça bom contraste com a cor das camisolas.
 - 4.1.2 Opcionalmente e sem prejuízo do disposto no número anterior, os números dos jogadores podem ser também inseridos na parte da frente das camisolas e dos calções.
 - 4.2 Independentemente do número utilizado por cada guarda-redes, estes têm de ser especificamente identificados como tal, na inscrição que deles for efectuada no Boletim Oficial de Jogo.
 - 4.3 Quando as duas equipas - *ou, se for esse o caso, os guarda-redes* - se apresentarem em pista com cores iguais ou que se prestem a confusão, os árbitros devem seguir os seguintes procedimentos:
 - 4.3.1 Tentar obter um acordo entre as equipas visando a eliminação do problema.
 - 4.3.2 Não havendo acordo entre as equipas, a equipa visitada - *ou como tal considerada no calendário oficial* — tem de ser obrigada a proceder à alteração da cor do seu equipamento, incluindo, se for esse o caso, a alteração da cor da camisola dos seus guarda-redes.
 - 4.4 O capitão de cada equipa tem de usar uma braçadeira identificativa, de cor diferente da sua camisola ou camisa.
 - 4.4.1 No caso do capitão de equipa ser substituído, não terá que passar a braçadeira a um colega, mas tem de indicar aos Árbitros quem fica a exercer tais funções dentro da pista.
 - 4.4.2 No caso do capitão de equipa ser expulso - *ou se tiver uma lesão que impeça de continuar em jogo* - a braçadeira terá de ser passada ao Subcapitão que estiver inscrito no Boletim Oficial de Jogo
5. Os jogadores devem calçar botas com patins de 4 (*quatro*) rodas - *que devem rolar normalmente, sendo colocadas duas a duas, paralelamente, em dois eixos transversais* - não sendo permitido, em caso algum, que sejam utilizados patins com as rodas colocadas “em linha”.
 - 5.1 Está interdita a colocação de qualquer tipo de protecção metálica sobre as botas, mesmo que tal protecção seja coberta por outro tipo de material.
 - 5.2 As rodas dos patins não podem ter um diâmetro inferior a 3 (*três*) centímetros, não sendo permitido qualquer tipo de protecção suplementar entre as rodas dianteiras e as rodas traseiras.
 - 5.3 Desde que não representem perigo para os demais jogadores, é permitida a utilização de travões colocados na ponta dos patins ou das botas, com um diâmetro nunca superior a 5 (*cinco*) centímetros.

PATINS UTILIZADOS PELOS JOGADORES DE PISTA – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



5.4 Os guarda-redes podem utilizar patins com rodas de menor dimensão, favorecendo assim uma melhor estabilidade da sua postura na baliza.

PATINS UTILIZADOS PELOS GUARDA-REDES – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



6. O fabrico do aléu (ou "stick") utilizado pelos jogadores de hóquei em patins - *guarda-redes, incluídos* – tem de obedecer às seguintes condições:
- 6.1 O "stick" tem de ser feito de madeira ou plástico ou outro material que seja previamente aprovado pelo CIRH – **Comité Internationale de Rink Hockey**, não podendo ser feito de metal ou ter qualquer reforço metálico, embora seja autorizada a colocação de faixas de pano ou de ligaduras adesivas.
- 6.2 A parte inferior do "stick" terá de ser plana e o seu comprimento, medido no lado exterior da sua curvatura terá de obedecer aos seguintes limites:
- 6.2.1 Comprimento máximo do "stick" 115 (*cento e quinze*) centímetros
- 6.2.2 Comprimento mínimo do "stick" 90 (*noventa*) centímetros
- 6.3 Todos os "stick" devem poder passar por um anel de 5 (*cinco*) centímetros de diâmetro e o seu peso não pode exceder 500 (*quinhentos*) gramas.

ALÉU OU "STICK" – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



ARTIGO 18º

(EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO DE PROTECÇÃO DOS GUARDA-REDES)

1. Em aditamento ao estabelecido no Artigo anterior, **é obrigatória a utilização pelos guarda-redes** do seguinte equipamento de protecção:
- 1.1 Uma **máscara de protecção integral da cabeça** ou um **capacete e viseira**, respeitando as normas definidas no ponto 2 deste Artigo.
- 1.2 Um **peitilho**, respeitando as normas definidas no ponto 3 deste Artigo.
- 1.3 **Dois luvas de guarda-redes**, respeitando as normas definidas no ponto 4 deste Artigo.
- 1.4 **Dois caneleiras de guarda-redes**, respeitando as normas definidas no ponto 5 deste Artigo.
2. A **máscara de protecção integral da cabeça** e o **capacete e viseira**, utilizados pelos guarda-redes são constituídos por uma ou duas peças interligadas, fixadas por correias envolventes, fabricados em plástico rígido ou outros materiais, os quais, se tiverem peças fabricadas em metal, têm de ser devidamente revestidos (*em plástico, couro ou borracha*), de modo a não colocar em perigo a integridade física dos restantes jogadores.

CAPACETE E VISEIRA DE PROTECÇÃO DOS GUARDA-REDES – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



3. Para protecção do peito dos guarda-redes é igualmente **obrigatória a utilização de peitilho**, a colocar por baixo da camisola de jogo e que tem de ser constituído por uma peça única – *incluindo ombreiras e protecção para os braços* - que é produzida em material plastificado e suficientemente flexível, de forma a moldar-se ao corpo do utilizador, devendo a espessura das peças nunca ser superior a 1,5 (*um vírgula cinco*) centímetros.

PEITILHO DE PROTECÇÃO DOS GUARDA-REDES – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



- 3.1 Opcionalmente podem ser adicionadas utilizadas as seguintes peças de protecção dos guarda-redes:
- 3.1.1 Protecção para o pescoço e a este ajustado, com uma altura máxima de 5 (*cinco*) centímetros e que terá de ser colocada por baixo do peitilho.
- 3.1.2 Protecção elástica ou semi-rígida para as coxas, produzida em material plastificado e em forma de manga, ajustada à coxa, não podendo a espessura da mesma ultrapassar os 0,5 (*zero vírgula cinco*) centímetros.
- 3.2 Não é permitido, em caso algum, a colocação de quaisquer outros materiais, que permitam ao utilizador aumentar as dimensões naturais das protecções anteriormente mencionadas.
4. As **luvas de guarda-redes** devem ser confeccionadas em couro, cabedal, pano, lona, produtos sintéticos ou plásticos, desde que os materiais utilizados sejam maleáveis e flexíveis, sendo interdita a utilização - *no seu exterior ou no seu interior* - produtos de metal ou com revestimentos metalizados, bem como qualquer produto que possa pôr em causa a integridade física do seus utilizadores e/ou dos outros jogadores. ser feitas de couro – *ou de cabedal, de produtos sintéticos ou plásticos, desde que maleáveis e flexíveis ou qualquer outro material similar devidamente aprovado pelo CIRH* - destinando-se à protecção das mãos e de parte dos antebraços, não sendo necessariamente uniformes na sua configuração, confecção e utilização.

4.1 As **luvas de guarda-redes** destinam-se à protecção das mãos e de parte dos antebraços, não sendo necessariamente uniformes na sua configuração, confecção e utilização, desde que sejam respeitadas as seguintes dimensões:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 4.1.1 Comprimento máximo da luva | 40 (<i>quarenta</i>) centímetros |
| 4.1.2 Largura máxima da luva com polegar aberto..... | 25 (<i>vinte cinco</i>) centímetros |
| 4.1.3 Largura máxima da luva para os 4 dedos abertos | 20 (<i>vinte</i>) centímetros |
| 4.1.4 Espessura máxima da luva..... | 5 (<i>cinco</i>) centímetros |

4.2. **Uma das luvas** tem de ser flexível e articulada, para permitir ao guarda-redes agarrar e manipular o seu “stick”.

LUVA “FLEXÍVEL” DE GUARDA-REDES – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



- 4.3 A outra luva pode ser confeccionada de forma menos flexível, mas permitindo que, no seu interior, a mão possa ficar aberta e com os dedos separados entre eles.

LUVA "SEMI-RÍGIDA" DE GUARDA-REDES – FOTOGRAFIA DE "PORMENOR"



Foto 12: Guantes de Portero

5. As **caneleiras de guarda-redes** devem ser feitas de couro - *ou outro material similar devidamente aprovado pelo CIRH* - e são constituídas por uma ou duas peças interligadas, fixadas por correias envolventes à volta das pernas, de forma a garantir a protecção parcial das pernas e pés dos utilizadores.

5.1 As **caneleiras dos guarda-redes** têm as seguintes medidas máximas:

- | | | |
|-------|---|---|
| 5.1.1 | Largura da parte superior | 30 (<i>trinta</i>) centímetros |
| 5.1.2 | Largura da parte central | 27,5 (<i>vinte sete, vírgula cinco</i>) centímetros |
| 5.1.3 | Largura da parte inferior | 25 (<i>vinte cinco</i>) centímetros |
| 5.1.4 | Altura total | 65 (<i>sessenta e cinco</i>) centímetros |
| 5.1.5 | Espessura máxima em toda a sua altura | 5 (<i>cinco</i>) centímetros |

LUVA "SEMI-RÍGIDA" DE GUARDA-REDES – FOTOGRAFIA DE "PORMENOR"



- 5.2 A protecção para os pés pode ser, ou não, uma peça individual e separada da designada caneleira, mas terá sempre de respeitar a medida máxima de altura de 65 (*sessenta e cinco*) centímetros, não podendo, no seu conjunto, aumentar, de extremo a extremo, a dimensão referida.

- 5.2.1 Esta protecção terá uma largura máxima de 25 (*vinte e cinco*) centímetros, ajustada à parte inferior da caneleira, com um reforço lateral com a medida máxima de 11 (*onze*) centímetros na altura e 20 (*vinte*) centímetros entre os extremos e no sentido do comprimento do calçado.
- 5.2.2 A espessura máxima permitida para estas peças é de 5 (*cinco*) centímetros.
- 5.2.3 A fixação aos respectivos membros – *perna e pé* – de cada elemento de protecção deverá ser efectuada de forma independente e envolvente, através de 2 (*duas*) ou 3 (*três*) correias, as quais podem ser fixadas atravessando as partes frontais da cada uma das peças ou a partir dos extremos laterais das mesmas, mas no sentido envolvente das pernas do utilizador.

- 5.3 Os materiais a utilizar na confecção das caneleiras de guarda-redes podem ser o cabedal, pano, lona, produtos sintéticos ou plásticos, desde que maleáveis e flexíveis, mas nunca podem apresentar - *quer no exterior ou no interior* - produtos de metal (ou com revestimentos metalizados) ou qualquer produto que possa pôr em causa a integridade física do seus utilizadores e/ou dos outros jogadores.
6. O equipamento de protecção dos guarda-redes terá de ser certificado pela entidade responsável pela organização das competições, seja a nível internacional – *pelo CIRH ou pela Confederação continental, conforme o caso* – seja a nível nacional por parte das respectivas Federações.

ARTIGO 19º **(EQUIPAMENTO OPCIONAL DE PROTECÇÃO DOS JOGADORES)**

1. Todos os jogadores, incluindo os guarda-redes, podem usar equipamentos de protecção não metálicos, colocados directamente sobre o corpo e totalmente ajustado a este, visando, exclusivamente, preservar a sua integridade física e desde que a sua utilização não implique qualquer tipo de vantagens aos seus utilizadores.
2. Fica expressamente autorizada a utilização do seguinte equipamento de protecção física dos jogadores:
- 2.1 **Luvras acolchoadas**, com uma espessura máxima de 2,5 (*dois vírgula cinco*) centímetros, com dedos totalmente separados e cujo comprimento não ultrapasse os 10 (*dez*) centímetros, da linha do pulso ao antebraço.

LUVAS DOS JOGADORES DE PISTA – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



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

JOELHEIRAS DOS JOGADORES – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



- 2.3 **Caneleiras de protecção**, com uma espessura máxima de 5 (*cinco*) centímetros, e que tem de ser colocadas sob as meias, ajustadas em redor das pernas.

CANELEIRAS DE PROTECÇÃO DOS JOGADORES – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



- 2.4 **Porta-coquilhas em pano e coquilha** de material plástico resistente, para protecção dos órgãos genitais.

PORTA-COQUILHAS E COQUILHA DE PROTECÇÃO – FOTOGRAFIA DE “PORMENOR”



- 2.5 **Cotoveleiras acolchoadas**, de material não rígido ou que possa provocar perigo para os outros jogadores.
- 2.6 **Capacete ligeiro** de protecção da cabeça.
3. Sempre que os Árbitros comprovem que qualquer jogador – *e em particular os guarda-redes* - usam equipamento ou protecções indevidas, devem de imediato obrigar esse jogador a sair da pista, o qual só poderá reentrar depois de cumprir com o que está determinado neste regulamento.

- 3.1 O guarda-redes ou jogador excluído do jogo, nos termos do ponto anterior, terá de providenciar a eliminação das irregularidades detectadas, competindo ao Árbitro Auxiliar a verificação da situação.
- 3.2 Uma vez confirmada pelo Árbitro Auxiliar a regularidade do equipamento e das protecções do guarda-redes ou jogador em questão, este será autorizado a regressar ao seu banco de suplentes e só depois poderá reentrar na pista de jogo, se e quando o seu treinador assim o entender.

ARTIGO 20º

(PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES)

1. É permitida publicidade nos equipamentos de jogo, desde que não prejudique a correcta identificação da sua cor base.
2. As inserções publicitárias efectuadas no equipamento dos jogadores podem ser efectuadas a Empresas ou a marcas distintas, estando no entanto totalmente interdita qualquer tipo de propaganda de natureza política ou religiosa.

PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES - FOTOGRAFÍAS DE "PORMENOR"



CAPÍTULO V

CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS – FÓRMULAS DE DESEMPATE

ARTIGO 21º

(CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS E CRITÉRIOS DE DESEMPATE)

1. Nas provas, torneios e competições que se disputem por pontos estes serão distribuídos do seguinte modo:
 - 1.1 **VITÓRIA** 3 (*três*) pontos
 - 1.2 **EMPATE** 1 (*um*) ponto
 - 1.3 **DERROTA** 0 (*zero*) pontos
 - 1.4 **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 numa mesma prova ou competição, o empate pontual entre duas ou mais equipas, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:
 - 3.1 **DESEMPATE ENTRE DUAS EQUIPAS**

No caso de empate pontual entre duas equipas apenas se considera os resultados obtidos nessa mesma fase, sendo o desempate efectuado, por ordem decrescente de prioridade, do seguinte modo:

 - 3.1.1 Será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados entre si* - tenha obtido o maior número de pontos.
 - 3.1.2 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados entre si* - tenha a maior diferença entre os golos marcados e os golos sofridos.
 - 3.1.3 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados ao longo de toda a fase da prova* - tenha a maior diferença entre o total de golos marcados e o total de golos sofridos.
 - 3.1.4 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados ao longo de toda a fase da prova* - tenha o maior quociente geral de golos, resultante da divisão do total de golos marcados pelo total dos golos sofridos.
 - 3.1.5 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que - *nos jogos realizados ao longo de toda a fase da prova* - tenha obtido o maior número de golos.
 - 3.2 **DESEMPATE ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPAS**

No caso de empate pontual entre três ou mais equipas apenas se considera os resultados obtidos nessa mesma fase, sendo o desempate efectuado, por ordem decrescente de prioridade, do seguinte modo:

 - 3.2.1 Serão melhor classificadas, por ordem decrescente, as equipas que - *nos jogos realizados entre si* - tenham obtido o maior número de pontos.
 - 3.2.2 Persistindo o empate entre todas ou algumas equipas, serão melhor classificadas as equipas que - *nos jogos realizados entre si* - tenham obtido a maior diferença entre os golos marcados e os golos sofridos.
 - 3.2.3 Persistindo o empate entre todas ou algumas equipas, serão melhor classificadas as equipas que - *nos jogos realizados ao longo de toda a fase da prova* - tenham obtido a maior diferença entre o total de golos marcados e o total de golos sofridos.
 - 3.2.4 Persistindo o empate entre todas ou algumas equipas, serão melhor classificadas as equipas que - *nos jogos realizados ao longo de toda a fase da prova* - tenham obtido o maior quociente geral de golos, resultante da divisão do número de golos marcados pelo número dos golos sofridos.
 - 3.2.5 Persistindo o empate entre todas ou algumas equipas, serão melhor classificadas as equipas que - *nos jogos realizados ao longo de toda a fase da prova* - tenha obtido o maior número de golos.



FPP
Conselho de
Arbitragem

Hóquei em Patins

REGULAMENTO TÉCNICO



FPP
Federação de Patinagem
de Portugal

CAPÍTULO VI

DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 22º

(APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS DA REGULAMENTAÇÃO)

1. As Regras de Jogo, o Regulamento Técnico e o Manual de Arbitragem do Hóquei em Patins foram conjuntamente aprovados nas Assembleias Gerais do CIRH – **Comité Internationale de Rink Hockey**, efectuadas nas datas de 8 de Outubro de 2008 e de 29 de Outubro de 2010, realizadas em Yuri-Honjo, Japão e em Dornbirn, Áustria, respectivamente.
2. Este Regulamento Técnico e as Regras de Jogo entram conjuntamente em vigor nas datas seguidamente indicadas:
 - 2.1 No dia **1 de Setembro de 2010** - *coincidindo com o início da época desportiva de 2010/2011*- na **Confederação Europeia**.
 - 2.2 No dia **1 de Janeiro de 2011**, no caso das **demais Confederações Internacionais**.
3. Quaisquer propostas de alteração que, futuramente, possam vir a ser apresentadas relativamente às Regras de Jogo, ao Regulamento Técnico e ao Manual de Arbitragem do Hóquei em Patins terão de ser analisadas e objecto de deliberação específica do CIRH – **Comité Internationale de Rink Hockey**, depois de obtido um parecer da Comissão Técnica responsável pela coordenação das questões relacionadas com a interpretação, esclarecimento e/ou propostas de alteração relativas à regulamentação técnica do Hóquei em Patins.



ANEXOS

- 1.A BOLETIM OFICIAL DE JOGO *(frente)*
- 1.B BOLETIM OFICIAL DE JOGO *(verso)*
2. MAPA DE CONTROLO DO JOGO
3. INSCRIÇÃO E CONTROLO DE IDENTIDADE DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS



ANEXO I.B – BOLETIM OFICIAL DE JOGO (verso)

conclusão	Jogo n°
-----------	---------

NÃO REALIZAÇÃO OU INTERRUPTÃO DEFINITIVA DO JOGO			
MOTIVOS (Relatório adicional)	<input type="checkbox"/> Falta de comparecimento por ausência (*)	<input type="checkbox"/> Anomalia ou Avaria	Falta(s) de comparecimento averbada(s)
	<input type="checkbox"/> Falta de comparecimento por equipa incompleta (*)	<input type="checkbox"/> Distúrbios graves	
	<input type="checkbox"/> Falta ou retirada do Policiamento (*)	<input type="checkbox"/> Outros motivos	
(*) Falta ou Retirada do Policiamento - O Clube visitado apresentou cópia da requisição?		<input type="checkbox"/> NÃO	<input type="checkbox"/> SEM (em Anexo)

DECLARAÇÃO DE PROTESTO COM FUNDAMENTO DE NATUREZA "ADMINISTRATIVA"		
Motivo(s) invocado(s) para o protesto		
Decisão do Árbitro sobre o(s) Protesto(s)	<input type="checkbox"/> Jogo efectuado "sub protesto", sendo o Árbitro informado - antes do início do jogo - os dois capitães de equipa. <input type="checkbox"/> Protesto recusado pelo Árbitro por não ter sido apresentado antes do início do jogo. <input type="checkbox"/> Protesto recusado pelo Árbitro, por não ter sido resolvido a anomalia (dentro da tolerância regulamentar).	
Assinatura do Capitão da Equipa Visitada	Rubrica do(s) Árbitro(s)	Assinatura do Capitão da Equipa Visitante

DECLARAÇÃO DE PROTESTO COM FUNDAMENTO DE NATUREZA "TÉCNICA"		
Motivo(s) invocado(s) para o protesto:	Erro Técnico cometido pelo Árbitro, que será fundamentado pelo(s) Equipa(s) que apresentaram o protesto, em exposição a enviar à FPP quando da confirmação do(s) protesto(s).	
Decisão do Árbitro sobre o(s) Protesto(s)	<input type="checkbox"/> Protesto formulado em pista e aceite pelo Árbitro, que informou o capitão da outra equipa. <input type="checkbox"/> Protesto recusado pelo Árbitro, por não ter sido formulado em pista.	
Assinatura do Capitão da Equipa Visitada	Rubrica do(s) Árbitro(s)	Assinatura do Capitão da Equipa Visitante
<input type="checkbox"/> Temei conhecimento <input type="checkbox"/> Protesto		<input type="checkbox"/> Temei conhecimento <input type="checkbox"/> Protesto

INFORMAÇÕES SOBRE AS CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO	
1. PISTA DE JOGO	
2. MARCAÇÕES DA PISTA	
3. BALIZAS	
4. ILUMINAÇÃO DA PISTA	
5. POLICIAMENTO	
6. VESTIÁRIOS do ÁRBITRO	

PRESENÇA INDEVIDA DE PESSOAS NOS BANCOS DE SUPLENTE / REGISTO DA ACÇÃO DO ÁRBITRO

INFORMAÇÃO SOBRE A PRESENÇA na CABINA do ÁRBITRO de DIRIGENTES FEDERATIVOS e/ou do CNAHP

OUTRA INFORMAÇÕES RELEVANTES

RELATÓRIO CONFIDENCIAL DO ÁRBITRO	Rubrica do(s) Árbitro(s)
<input type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/> SIM - em Anexo (apenas para a FPP e para o CNAHP)	

ANEXO 2 - MAPA DE CONTROLO DO JOGO

 FPP Federação de Patinagem de Portugal		HÓQUEI EM PATINS												Jogo Nº					
		Ficha de Controlo de Jogo																	
Equipas :		1 -						vs.		2 -									
Nºs	Cartões		5 inic.	Equipa nº 1 Golos						Power-Play 2'				P-Play 4'					
	Azuis	V								Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim		
			G-R																
			G-R																
Treinador			Outros Membros		V	P-Play 4'		Outros Membros		V	P-Play 4'								
Power-Play 2'			1º Delegado			Início	Fim	Médico			Início	Fim							
Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim			Início	Fim		Início	Fim							
V	P-Play 4'		Treinador Adjunto				Massagista				Mecânico								
FALTAS DA EQUIPA - Equipa nº 1																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Nºs	Cartões		5 inic.	Equipa nº 2 Golos						Power-Play 2'				P-Play 4'					
	Azuis	V								Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim		
			G-R																
			G-R																
Treinador			Outros Membros		V	P-Play 4'		Outros Membros		V	P-Play 4'								
Power-Play 2'			1º Delegado			Início	Fim	Médico			Início	Fim							
Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim			Início	Fim		Início	Fim							
V	P-Play 4'		Treinador Adjunto				Massagista				Mecânico								
FALTAS DA EQUIPA - Equipa nº 2																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tempo Normal		Prolongamento		Penaltis		RESULTADO FINAL													
1ª Parte	2ª Parte	1ª Parte	2ª Parte	-	-														
-	-	-	-	-	-														
Nome dos Árbitros				Nº1				Nº2											
Nome 3º Árbitro / Delegado				Nº				Assinatura: _____											

ANEXO 3 – INSCRIÇÃO E CONTROLO DE IDENTIDADE DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS



INSCRIÇÃO E CONTROLO DE IDENTIDADE DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS

Competição:	Jogo Nº _____
Equipa:	Data ____/____/____

IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES E NUMEROS DE DORSAL

NUMERO CAMISOLA	NOME DO JOGADOR	LICENÇA FPP	DOCUMENTO IDENTIFICAÇÃO	REF.
				GR
				2
				3
				4
				5
				6
				7
				8
				9
				GR

OUTROS REPRESENTANTES DA EQUIPA

MEMBROS	NOMES DOS REPRESENTANTES DA EQUIPA	LICENÇA FPP	DOCUMENTO IDENTIFICAÇÃO	REF.
1º Delegado				1
2º Delegado				2
Treinador				3
Treinador Adjunto				4
Médico				5
Massagista				6
Mecânico				7

Por favor dactilografar ou usar letras maiúsculas

O Delegado da Equipa

Assinatura

A Equipa de Arbitragem

Assinatura

Assinatura

Observações: A numeração indicada para os jogadores neste formulário não pode ser alterada