CONVOCATÓRIA

Nos termos do disposto no artigo 67º, nº. 1., alínea t), dos Estatutos a Associação de Patinagem do Porto convoca todos os clubes (**aberta a Delegados e Treinadores**) a reunir no próximo **dia 13 de setembro**, pelas **21,30 horas** na sua sede social, sita à Rua António Pinto Machado, 60, no Porto, com a seguinte:

ORDEM DE TRABALHOS

Ponto Único: *Informação e esclarecimento sobre as alterações aos Regulamentos e Regras do Jogo de Hóquei em Patins.*

Porto, 10 de setembro de 2018

A Direcção da APP

FPP
Federação de Patinagem de Portugal

COMUNICADO Nº 31/2018

Exmos. Senhores,

Para vosso conhecimento e como único aviso oficial, informamos V. Exas. do seguinte:

SUMÁRIO

		Pág.
1	HÓQUEI EM PATINS	
1.1	Homologação – Época 2017/2018	1
1.2	Calendários – Época 2018/2019	
	Supertaça Seniores Masculinos "António Livramento"	
	Campeonato Nacional da I Divisão	
	Campeonato Nacional da II Divisão	
	Campeonato Nacional da III Divisão	1
1.3	Taxas de Organização e Taxas de Arbitragem – Época 2018/2019	1
1.4	Reciclagem Anual de Arbitragem	1
1.5	Denominação Oficial de Clubes	2
1.6	Provas Oficiais Associativas – AP Porto - Homologação	2
1.7	Planeamento – Época 2018/2019 (actualizado)	2
1.8	Mini-Hóquei	2
2	PATINAGEM ARTÍSTICA	
	Campeonato Nacional de Patinagem Livre	
	Torneio Nacional de Benjamins	
	Resultados finais – Época 2018	3
3	DIVERSOS	
	Filiação de Clubes	4
4	REGULAMENTOS FPP	
4.1	Regulamento Geral do Hóquei em Patins	4
4.2	Regulamento de Justiça e Disciplina	10
5	ACÇÃO DISCIPLINAR	11

Lisboa, 03 de Agosto de 2018.

P'lo Presidente da FPP

Documento Informático
Não Necessita de Assinatura
Manuel Pinto
Secretário-Geral

FPP
Federação de Patinagem
de Portugal

1 HÓQUEI EM PATINS

1.1 - HOMOLOGAÇÃO – ÉPOCA 2017/2018

Para conhecimento de todos os interessados, publica-se a *homologação* da Época 2017/18.

Publica-se igualmente os *resultados e classificações* de todas as Provas relativamente a esta Época.

1.2 – CALENDÁRIOS - ÉPOCA – 2018/2019

SUPERTAÇA SENIORES MASCULINOS "ANTÓNIO LIVRAMENTO"
CAMPEONATO NACIONAL DA I DIVISÃO
CAMPEONATO NACIONAL DA II DIVISÃO
CAMPEONATO NACIONAL DA III DIVISÃO

Na sequência do sorteio realizado no passado dia 31 de Julho, publicam-se os *Calendários* referentes às provas em título.

Em relação ao Campeonato Nacional da III Divisão, as equipas filiadas na AP Madeira – CS Marítimo e CF Carvalheiro realizam Jornadas Duplas aquando dos seus jogos na condição de visitantes.

A data limite para indicação dos respectivos horários dos jogos é dia 31 de Agosto.

1.3 – TAXAS DE ORGANIZAÇÃO E TAXAS DE ARBITRAGEM – ÉPOCA 2018/2019

Para conhecimento, publicam-se as respectivas *Taxas de Arbitragem e de Organização* para a corrente Época Desportiva.

1.4 - RECICLAGEM ANUAL DE ARBITRAGEM

Informam-se todos os agentes desportivos que, nos dias 1 e 2 de Setembro de 2018 realiza-se a habitual Reciclagem Anual de Árbitros de Hóquei em Patins, pelo que nas referidas datas não são autorizados a realização de jogos ou torneios, para que todos os árbitros possam estar presentes na Reciclagem.

Face ao exposto devem as Associações de Patinagem indeferir todos e quaisquer pedidos de autorização de realização de provas não oficiais, não permitindo a sua realização.

1.5 - DENOMINAÇÃO OFICIAL DE CLUBES

Informa-se a designação oficial dos clubes abaixo indicados para a corrente Época Desportiva.

União Desportiva Oliveirense / Simoldes – UD Oliveirense/Simoldes
Futebol Clube do Porto / Fidelidade – FC Porto/Fidelidade
Sporting Clube de Tomar/instituto Politécnico de Tomar – SC Tomar/IPT
Associação Cultural Recreativa Pessegueiro do Vouga/Seveme – ACR Pessegueiro Vouga/Seveme

Mais se informa que a designação destes é referente ao escalão de seniores masculinos, sendo que no caso do FC Porto apenas referente à equipa principal.

1.6 - PROVAS OFICIAIS ASSOCIATIVAS – AP PORTO – HOMOLOGAÇÃO

Informam-se todos os interessados que de acordo com o ponto 5 do Artigo 40º do Regulamento Geral de Hóquei em Patins da FPP, foi homologado, conforme solicitado o *Calendário Geral de Provas e Competições da Associação de Patinagem do Porto* a organizar no decorrer da Época 2018/2019.

1.7 - PLANEAMENTO – ÉPOCA 2018/2019

Para conhecimento de todos os interessados, publica-se o *Planeamento* referente à Época acima mencionada, devidamente atualizado.

1.8 – MINI-HÓQUEI

Para conhecimento de todos os interessados, publica-se o *Documento Orientador do Mini-HP*.

FPP
Federação de Patinagem
de Portugal

2 – PATINAGEM ARTÍSTICA

CAMPEONATO NACIONAL DE PATINAGEM LIVRE 2018

TORNEIO NACIONAL DE BENJAMINS 2018

Para conhecimento de todos os interessados publicam-se os resultados finais das Provas mencionadas em epígrafe.

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Infantis femininos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Infantis masculinos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Infantis Pares artísticos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Iniciados femininos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Iniciados masculinos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Cadetes femininos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Cadetes masculinos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Juvenis femininos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Juvenis masculinos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre –Iniciados, Cadetes, Juvenis Pares artísticos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Juniores femininos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Juniores masculinos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Juniores Pares artísticos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Seniores femininos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Seniores masculinos

Campeonato Nacional de Patinagem Livre – Classificação por Equipas

Torneio Nacional de Benjamins 2018 - Figuras Obrigatórias – Masculino

Torneio Nacional de Benjamins 2018 - Figuras Obrigatórias – Femininos

Torneio Nacional de Benjamins 2018 - Patinagem Livre – Masculinos

Torneio Nacional de Benjamins 2018 - Patinagem Livre – Femininos

Torneio Nacional de Benjamins 2018 - Classificação por Equipas

3 – DIVERSOS

FILIAÇÃO DE CLUBES

Tendo sido presente, ao executivo da F.P.P., a filiação dos Clubes abaixo mencionados, não pode a Direcção deixar de se congratular com o aparecimento destes Clubes, desejando-lhes desde já as maiores venturas desportivas.

- CENTRO RECREATIVO DE ANTES, filiado na Associação de Patinagem de Aveiro.
- CLUBE FUTEBOL CARVALHEIRO, filiado na Associação de Patinagem da Madeira.
- UNIÃO SPORT CLUBE PAREDES II, filiado na Associação de Patinagem do Porto.
- CALDEIRAS HÓQUEI CLUBE, filiado na Associação de Patinagem de São Miguel.

4 – REGULAMENTOS FPP

4.1 REGULAMENTO GERAL DO HÓQUEI EM PATINS

Para conhecimento de todos os interessados publicam-se as seguintes alterações ao Regulamento Geral do Hóquei em Patins da FPP.

Considerando as propostas feitas por Clubes em reuniões existentes com os mesmos, a evolução que a disciplina tem verificado e com o parecer favorável da Direção Técnica Nacional, procede-se à presente alteração no que diz respeito ao número máximo de atletas Sub 17 a serem utilizados no escalão de Seniores Masculinos, e o número ilimitado de atletas do escalão imediatamente inferior a serem utilizados nos restantes escalões.

ARTIGO 5º

(Hóquei em Patins - Categorias e escalões etários)

[...]

3. UTILIZAÇÃO DE ATLETAS DE CATEGORIAS INFERIORES

3.1 Nos jogos da categoria de Seniores Masculinos, cada equipa poderá utilizar um máximo de três atletas da categoria Sub 17 e ainda um número ilimitado de atletas da categoria Sub 20, sem que, por tal utilização, tais atletas deixem de manter a categoria onde estejam inscritos na época desportiva em questão.

3.2 mantém a mesma redação

a) mantém a mesma redação

3.3 mantém a mesma redação

3.4 Nos jogos das demais categorias, cada equipa poderá utilizar um número ilimitado de atletas da categoria imediatamente inferior, sem que, por tal utilização, tais atletas deixem de manter a categoria onde estejam inscritos.

[…]

Tendo em conta a desenvolvimento do Hóquei em Patins, e a necessidade de adaptação das capacidades dos atletas, assim como atendendo à sua evolução, procede-se à alteração do tempo de jogo útil.

ARTIGO 6º

(Hóquei em Patins - tempo de jogo por categorias/escalões etários)

1. mantém a mesma redação
2. Nas provas oficiais das equipas femininas de Seniores e de Sub 20 femininos, o tempo útil de jogo é sempre de cinquenta minutos, repartido por dois períodos de jogo com o tempo útil de vinte e cinco minutos, cada um.
3. Nas provas oficiais para equipas das categorias de Sub 17 e de Sub 15, o tempo útil de jogo é sempre de quarenta minutos, repartido por dois períodos de jogo com o tempo útil de vinte minutos, cada um.

4 Nas provas oficiais para equipas das categorias de Sub 13, o tempo útil de jogo é sempre de trinta e seis minutos, repartido por dois períodos de jogo com o tempo útil de dezoito minutos, cada um.

5 Para as equipas da categoria de Escolares, o tempo útil de jogo é sempre de trinta e dois minutos, repartido por quatro períodos com o tempo útil de oito minutos, cada um.

6 O tempo de jogo para as equipas das categorias de Benjamins e Bambis, será definido nos Documento Orientador do Mini Hóquei.

7 Em todos os jogos de Hóquei em Patins será observado um intervalo com a duração de dez minutos, entre os dois períodos de tempo definidos nos números anteriores, devendo as equipas mudar de meia pista e de banco de suplentes, no início do segundo período de jogo.

Procurando criar condições no sentido do fomento e desenvolvimento das equipas de formação no Hóquei em Patins e a introdução do Mini Hóquei, procede-se à alteração do presente artigo que pretende potencializar a prática desportiva dos jovens hoquistas e possibilitar aos clubes nestas condições uma prática efetiva e alargada dos seus praticantes.

ARTIGO 57º

(Encontros regionais de escolares, benjamins e bambis)

1. Não se realizam quaisquer provas a nível nacional nas seguintes categorias:
   - 1.1 Bambis;
   - 1.2 Benjamins;
   - 1.3 Escolares;
2. As Associações de Patinagem devem promover ao longo da época, provas ou jogos dos atletas destas categorias, sendo os jogos efetuados sem pontuação e sendo proibida a elaboração de qualquer tipo de classificação.
3. As provas ou jogos a realizar nas categorias referidas nos pontos 1.1 e 1.2 deste artigo têm de obedecer, sempre, ao Documento Orientador de Hóquei em Patins.
   - 3.1 Os jogos do escalão de Escolares são disputados em duas partes de 16 (dezasseis) minutos (tempo útil) cada uma, as quais são subdivididas em duas meias partes, cada uma com a duração de 8 (oito) minutos (tempo útil).
     - 3.1.1 Entre cada meia parte há um intervalo de um minuto de descanso, não se procedendo a mudança de campo.
     - 3.1.2 No final da primeira parte há um intervalo de cinco minutos de descanso, com as equipas a mudar de campo em toda a segunda parte do jogo.
   - *3.2* No início de jogo, é determinada por sorteio qual a equipa a quem pertence o golpe de saída, sendo os restantes golpes de saída – no reinício jogo, após cada

intervalo que for efetuado – efetuado, alternadamente, por cada uma das equipas participantes no jogo.

3.3 Nesta categoria não são permitidos quaisquer pedidos de desconto de tempo ("time-out").

3.4 É obrigatório que durante a primeira parte do jogo - e durante, pelo menos, uma das suas meias partes (oito minutos de jogo, tempo útil) – haja a participação de todos os atletas que constituem a equipa, sendo sempre cumpridas as seguintes "regras":

3.4.1 Nenhum atleta pode participar nas quatro meias partes do jogo.

3.4.2 Todas as equipas devem apresentar dez atletas, incluindo obrigatoriamente 2 guarda-redes, excetuando-se os casos em que o Clube apresente duas equipas no mesmo escalão.

3.4.3 Nenhuma equipa pode participar num jogo com menos de oito atletas, sendo que dois deles são, obrigatoriamente, guarda-redes, excetuando-se os casos em que o Clube apresente duas equipas no mesmo escalão.

3.4.4 Na eventualidade de uma equipa não apresentar dez atletas, nenhum deles pode participar em três partes consecutivas de qualquer jogo, excetuando-se as situações previstas nos pontos 3.4.2 e 3.4.3.

4. Embora não se exija qualquer condicionalismo de ordem tática, é importante que as equipas privilegiem um sistema de jogo que permita uma movimentação por toda a pista de jogo.

4.1 No escalão de Escolares é permitida a utilização de toda a pista, sem linhas delimitadoras de antijogo.

5. Sugere-se que nestas provas ou jogos não se proceda à entrega de quaisquer troféus, podendo ser apenas entregues uma pequena medalha comemorativa do evento, igual para todos os participantes, sem diferenciar "vencedores" e "vencidos".

6. Deve ser dado conhecimento prévio à FPP, para divulgação em comunicado oficial, sobre todas as provas ou jogos que uma ou mais Associações de Patinagem levem a efeito nas categorias em questão.

Considerando a desproporcionalidade da penalização a atribuir aos clubes que utilizem representantes (Delegado, Preparador Físico, Médico ou Fisiologista, Enfermeiro ou Fisioterapeuta

ou Massagista, Mecânico ou Ecónomo) não inscritos ou indevidamente inscritos, excetuando Treinadores e/ ou Atletas, concretamente com a atribuição de pena de "Falta de Comparência", uma vez que não são elementos com interveniência direta no jogo ou que influencie o mesmo dentro de pista, desta forma entende a Direção promover a presente alteração, mantendo-se a penalização de suspensão aos representantes indevidamente inscritos no Boletim de Jogo e multa aos Clubes.

Salvaguarda-se que os clubes que utilizem Treinadores e/ ou Atletas não inscritos ou indevidamente inscritos na FPP serão punidos com uma "Falta de Comparência" com as correspondentes sanções decorrentes.

ARTIGO 44º

(Condições necessárias para realização dos jogos de Hóquei em Patins)

[...]

8. Quaisquer infrações às disposições deste artigo não justificadas no prazo máximo de dois dias úteis, implicam o correspondente sancionamento dos clubes, dos seus atletas e/ou dos demais representantes, de acordo com os seguintes critérios:

8.1 Os clubes que utilizem Treinadores e/ ou atletas não inscritos ou indevidamente inscritos serão punidos com uma "falta de comparência", sendo sancionados de acordo com as disposições específicas do artigo 80º deste Regulamento.

8.2 Os atletas que tenham sido irregularmente utilizados ou integrados serão punidos da seguinte forma:

a) Quando patinador não inscrito ou indevidamente inscrito, com suspensão de atividade por trinta dias, ou, no caso do Hóquei em Patins, com suspensão por seis jogos oficiais na categoria, a partir da data da infração, agravada para o dobro em caso de reincidência;

b) Quando patinador que estava suspenso, com nova suspensão por dez jogos oficiais na categoria, agravada para o dobro em caso de reincidência.

8.3 Os Treinadores e demais representantes das equipas que tenham sido irregularmente utilizados ou integrados, serão punidos da seguinte forma:

a) Oito dias de suspensão de toda a atividade desportiva, se for a primeira infração na época em questão.

b) A suspensão de toda a atividade desportiva pelo dobro do período da suspensão anteriormente sofrida, se houver reincidência na infração em questão.

[…]

Considerando a a experiência adquirida ao longo dos anos, os pedidos que têm ocorrido a cada final de época e a constatação de que se um resultado de um jogo não altera a classificação quer dos intervenientes num jogo, como para terceiros, é justificável a possibilidade de existência de alteração de um jogo na última jornada, flexibilizando a gestão quer das equipas como dos recintos desportivos, mantendo a verdade desportiva dos jogos a realizar.

ARTIGO 71º

(Normas relativas ao calendário e horário dos jogos e restrições à sua alteração)

[…]

1.1 Excetuam-se desta obrigatoriedade os jogos em que intervenham equipas das Regiões Autónomas, cujos horários deverão estar de acordo com a disponibilidade de voos, os que pelo resultado a acontecer não impliquem qualquer alteração na tabela classificativa quer para os clube intervenientes no jogo como para qualquer outro e os que forem especificamente autorizados pela direção da FPP para permitir a sua transmissão televisiva em direto, cujo horário apenas poderá ser antecipado.

[...]

Por se verificar que alguns equipamentos utilizados por diversos clubes não permitem a boa visualização dos números das camisolas, seja no recinto ou através das transmissões televisivas impõe-se através desta alteração que os números colocados nas camisolas dos atletas para além de contrastantes sejam de cor sólida, corrigindo assim a omissão regulamentar.

ARTIGO 9º

(Equipamentos das equipas e colocação de publicidade)

[…]

1.2 Nos equipamentos utilizados pelos clubes, as camisolas serão numeradas nas costas, numa cor contrastante e sólida com aquelas e de tamanho nunca inferior a trinta centímetros de altura.

[…]

4.2 REGULAMENTO DE JUSTIÇA E DISCIPLINA

Para conhecimento de todos os interessados publicam-se as seguintes alterações ao Regulamento de Justiça e Disciplina da FPP.

Considerando a desproporcionalidade da penalização a atribuir aos clubes que utilizem representantes (Delegado, Preparador Físico, Médico ou Fisiologista, Enfermeiro ou Fisioterapeuta ou Massagista, Mecânico ou Ecónomo) não inscritos ou indevidamente inscritos, excetuando Treinadores e/ ou Atletas, concretamente com a atribuição de pena de "Falta de Comparência", uma vez que não são elementos com interveniência direta no jogo ou que influencie o mesmo dentro de pista, desta forma entende a Direção promover a presente alteração, mantendo-se a penalização de suspensão aos representantes indevidamente inscritos no Boletim de Jogo e multa aos Clubes.

Salvaguarda-se que os clubes que utilizem Treinadores e/ ou Atletas não inscritos ou indevidamente inscritos na FPP serão punidos com uma "Falta de Comparência" com as correspondentes sanções decorrentes.

ARTIGO 61º

(Da utilização irregular de Patinadores e demais representantes dos Clubes)

1. Em defesa da ética desportiva, está expressa e especificamente, vedado aos Clubes – em qualquer jogo ou prova da patinagem, tanto a nível oficial como a nível particular – a utilização ou integração de Atletas e/ou Treinadores–das suas equipas que não estejam devidamente inscritos ou cujo pedido de inscrição ainda não tenha sido objeto de aceitação e deferimento pela FPP.
2. O Clube que em jogos utilize Atletas e/ou Treinadores - mediante a sua inclusão na ficha técnica do jogo ou prova - que não estejam nas condições legais ou regulamentares de o representar, será punido atento o disposto no Artigo 20º deste Regulamento, salvo o ponto 4 deste artigo.
3. Aos Atletas, Treinadores ou demais representantes das equipas que tenham sido irregularmente utilizados ou integrados, serão aplicadas as seguintes sanções:
   3.1. Oito dias de suspensão de toda a atividade desportiva, tratando-se da primeira infração na época em questão.
   3.2. A suspensão de toda atividade desportiva pelo dobro do período da suspensão anteriormente sofrida, se houver reincidência na infração em questão.
4. Os atletas que participem em jogos ou provas e que cujo exame médico desportivo esteja caducado, serão punidos de acordo com o artigo 55º deste regulamento.

5 - ACÇÃO DISCIPLINAR

Publica-se a Lista da Acção Disciplinar, referente à *reunião de 01 de Agosto de 2018*.

* * *

*

ARTIGO 1 (anterior 1º) - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS

Mantém

ARTIGO 2 (anterior 2º) - TEMPO NORMAL DE JOGO

Alterado - Nos pontos 5. E 5.1, surge a categoria de Sub – 19 masculinos em substituição da categoria de Sub – 20, mas com os mesmos tempos de jogo. De resto mantem-se tudo igual.

ARTIGO 3 (anterior 6º) - DESEMPATE DO JOGO E DESEMPATE PREVENTIVO – PROCEDIMENTOS

Alterado - Procedimentos dos Árbitros nos penaltis para o desempate do jogo.

2.1.3. Se alguma das equipas tiver menos de cinco *(5)* jogadores habilitados para a execução dos penaltis, terá de os executar de forma rotativa, com os Jogadores e/ou guarda-redes disponíveis para o efeito, tendo de indicar ao Árbitro Auxiliar quem terá de repetir a execução, depois de todos os jogadores disponíveis terem efetuado uma execução.

3.2. Antes de se iniciar as séries de penaltis, o Árbitro Auxiliar deve de recolher junto do Treinador de cada uma das equipas os números dos jogadores que vão executar a primeira série de penaltis, de acordo com a ordem indicada.

3.2.1. O Árbitro Auxiliar deverá colocar-se na posição mais central da linha de meia pista, sendo ele quem indica, alternadamente, seguindo a ordem determinada no sorteio realizado, qual é o jogador de cada equipa que está encarregado de executar cada um dos penaltis.

3.2.2. Todos os jogadores de cada equipa habilitados a participar nas séries de penaltis têm de estar devidamente equipados (máscara colocada, no caso dos guarda-redes), posicionando-se todos juntos, cada equipa em cada um dos lados da pista, lateralmente ao Árbitro Auxiliar.

3.2.3. Quando começa a execução de um penalti a favor da sua equipa, o guarda-redes designado para defender o penalti seguinte terá de se colocar num dos cantos da tabela que está por detrás da baliza onde se estão a executar os penaltis.

3.3. Durante a execução de cada um dos penaltis em questão, o posicionamento e funções de cada um dos Árbitros Principais deve ser o seguinte:

3.3.1 Um dos Árbitros, tem de se colocar conforme o estabelecido no ponto 9.4 do Artigo 35 destas Regras e tem a responsabilidade de efetuar a sinalética para que seja iniciada a execução do penalti, controlando a ação do jogador executante e também do guarda-redes defensor, tendo em conta que:

a) não haverá repetição do penalti, não sendo considerado golo, sempre que o jogador executante não cumpra o que está estabelecido no ponto 5 do Artigo 35 destas Regras.

b) terão de ser assegurados os procedimentos estabelecidos no ponto 7.3 do Artigo 35 destas Regras, quando o guarda-redes cometer uma irregularidade na defesa do penalti.

3.3.2 O outro Árbitro, tem de se colocar no lado contrário da área de penalidade, no prolongamento da linha de baliza, para que sejam asseguradas corretamente a validação dos golos que possam ocorrer.

3.4. Se, em resultado da execução de um penalti, a bola entrar na baliza, depois de ter tocado na tabela de fundo, por detrás da baliza e depois tocar também no guarda-redes, o golo em questão não pode ser validado.

3.5. Se, em resultado da execução de um penalti, a bola entrar na baliza, depois de ter tocado nos postes e depois de também tocar no guarda-redes, o golo em questão tem de ser validado.

4.1. PRIMEIRA SÉRIE: TRÊS LIVRES DIRETOS PARA CADA EQUIPA

4.1.1. Na execução destes livres diretos, cada uma das equipas pode utilizar todos os jogadores que estão inscritos no BOLETIM OFICIAL DO JOGO, com exceção dos seguintes:

a) os guarda-redes; e

b) os jogadores que foram excluídos do jogo, por terem sido expulsos com o cartão vermelho, ou os que fossem suspensos com o cartão azul e *no final do prolongamento, não tinham completado o seu tempo de suspensão temporária.*

5.4.2. O jogador executante dispõe de um período máximo de cinco *(5)* segundos, para iniciar a execução do livre direto, e - *quando optar por transportar a bola* – dispõe de novo período máximo de cinco (5) segundos, contados a partir do momento que tocar na bola, para efetuar o remate ou desvio da bola para a baliza adversária.

5.4.3. O livre direto é considerado executado, quando o executante efetuar o remate à baliza e a bola seja defendida pelo guarda-redes, mesmo que não se tenham esgotados os cinco (5) segundos concedidos.

5.4.4. Quando o jogador executante não cumprir com o(s) tempo(s) estabelecido(s) no ponto 5.4.2 deste Artigo, o livre direto é considerado como executado, não sendo válido um possível golo.

5.4.5. Se, em resultado da execução de um livre direto, a bola entrar na baliza, depois de embater na tabela por trás da linha da baliza e depois também no guarda-redes, o golo em causa não pode ser validado.

5.4.6. Se, em resultado da execução de um livre direto, a bola entrar na baliza, depois de embater nos postes ou barra e depois também no guarda-redes, o golo em causa tem de ser validado.

ARTIGO 4 (anterior 5º) – SISTEMA DE PONTOS, CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Mantém

ARTIGO 5 (anterior 8º) - FALTA DE COMPARÊNCIA OU ABANDONO DO JOGO

Alterado. - A tolerância no intervalo não pode exceder os 5 (cinco minutos).

2. Em relação ao período de intervalo de um jogo, qualquer das equipas dispõe de uma tolerância adicional de cinco *(5)* minutos para se apresentar em pista em condições de prosseguir no jogo.

2.1. Quando - *depois de esgotada a tolerância estabelecida no ponto 2 anterior* - alguma das equipas não se encontre em pista – *ou, embora esteja em pista, não apresenta o número mínimo de Jogadores necessários para poder iniciar o jogo* – os Árbitros Principais deverão considerar o jogo como concluído, por abandono do jogo por parte da equipa em questão.

ARTIGO 6 (anterior 7º) - ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES EM CADA JOGO

Alterado. - Procedimentos atualizados.

3.2.4. No entanto, quando possa ocorrer um atraso no horário do início de um jogo – *motivado, por exemplo, pelo atraso de um jogo realizado anteriormente para a mesma competição* – os Árbitros Principais terão de informar préviamente os Delegados e os capitães de cada uma das equipas relativamente ao cumprimento das seguintes disposições:

a) garantir um período mínimo de *(20)* minutos para aquecimento das equipas.

b) impor a obrigatoriedade de os jogadores de cada equipa fazerem o aquecimento com os seus equipamentos de jogo;

c) não permitir que qualquer das equipas regresse aos seus vestiários, depois de concluírem o aquecimento.

5.3. Em condições normais, os capitães de cada uma das equipas deve aproveitar o período de aquecimento para tentarem chegar a acordo sobre a escolha da bola para o jogo, a qual entregarão aos Árbitros Principais depois da sua entrada em pista.

6. APRESENTAÇÃO DOS JOGADORES E DOS ÁRBITROS – SAÚDAÇÃO ÀS AUTORIDADES E AO PÚBLICO

6.1. Imediatamente antes do início do jogo, os Árbitros devem assegurar o seu alinhamento – *juntamente com os jogadores de cada equipa* – no local mais central da pista, tendo em conta que neste alinhamento é obrigatório:

6.1.1. A participação de todos os jogadores de ambas equipas, que estão habilitados a participar no jogo, incluindo todos os suplentes disponíveis.

6.1.2. O uso – *pelos Árbitros e por todos os jogadores* – do equipamento que vão 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 ou as meias caídas.

6.2 Em primeiro lugar, o "CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL" deve assegurar uma saudação formal às autoridades e ao público presente, que deve ser efetuada – *tomando como referência a MESA OFICIAL DE JOGO* – para os dois lados da pista, exceto quando houver apenas uma bancada no comprimento da pista.

ARTIGO 7 (anterior 9º) - CATEGORIAS DOS JOGADORES, POR SEXO E GRUPO DE IDADE

Mantém. - Define as idades da nova categoria de Sub-19 Masculinos.

ARTIGO 8 (anterior 12º) – COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS

Alterado. - O jogo deve ser dado por finalizado, quando alguma das equipas não poder assegurar a presença em pista do número mínimo de 4 (quatro) jogadores.

4. Em qualquer dos casos, um jogo de Hóquei em Patins só pode ser iniciado quando cada uma das equipas está representada por:

4.1. Um mínimo de cinco *(5)* jogadores, com a seguinte composição:

4.1.1. DOIS GUARDA-REDES, um titular e um suplente *(o qual tem que cumprir o estabelecido no ponto 1.2 deste Artigo)*.

4.1.2. TRÊS JOGADORES DE PISTA

4.2. Um mínimo de dois *(2)* outros representantes, obrigatóriamente com as seguintes funções:

4.2.1. UM DELEGADO OFICIAL DA EQUIPA; e

4.2.2. UM TREINADOR PRINCIPAL

5. Se no decorrer de um jogo em consequência de lesões ou sanções, uma equipa ficar em pista reduzida a três (3) Jogadores - um (1) guarda-redes e dois (2) jogadores de pista, os Árbitros Principais devem suspender o jogo de imediato e dar-lho por finalizado, indicando no Boletim do Jogo as circunstâncias que determinaram tal decisão, detalhando especialmente:

5.1. Se a situação aconteceu por incidentes anormais ocorridos no jogo, que provocaram lesões e incapacitaram os Jogadores que abandonaram a pista, situação em que a entidade organizadora poderá optar pela repetição do jogo, total ou parcialmente, atendendo ao momento em que o jogo em questão foi suspenso definitivamente.

6. Por constituir uma violação muito grave à ética desportiva, nenhuma equipa *– tendo jogadores disponíveis no seu banco de suplentes e aptos a entrar em pista –* poderá estar em jogo, por sua livre iniciativa, com somente 4 jogadores *(ou seja, com um jogador a menos)*, situação que se ocorrer determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros Principais:

6.1. Efetuar de imediato a interrupção do jogo, exibindo depois um cartão vermelho ao Treinador Principal ou *– na sua ausência e por ordem de preferência –* ao Treinador Adjunto, ou ao Delegado da equipa ou ao Capitão em pista.

6.2. Aplicar a correspondente sanção disciplinar à equipa do infrator com o "período em inferioridade" correspondente, segundo o disposto no Artigo 18 destas Regras.

6.3. Depois de garantir que a equipa infratora mantém em pista um total de quatro jogadores *(incluindo um guarda-redes)*, assegurar o reinicio do jogo com a execução de um **livre direto** contra a equipa infratora.

ARTIGO 9 (anterior 13º) – BANCO PARA JOGADORES SUPLENTES E OUTROS REPRESENTANTES

Mantém.

ARTIGO 10 (novo) - EQUIPA DE ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DOS JOGOS

Alterado. - Novas definições e competências.

1.1.3. Um *(1)* Árbitro Assistente poderá integrar a equipa arbitral, para assegurar *- quando tal seja possível, em conformidade com o disposto no ponto 3 do Artigo 13 destas Regras-* a monitorização do equipamento eletrónico que permite o controle do tempo de posse da bola por parte de cada uma das equipas.

1.2. Um (1) Cronometrista *- que integra a Mesa Oficial do Jogo –* e que assegura o apoio às ações em pista dos Árbitros Principais, em conformidade com as funções e responsabilidades definidas, no ponto 5 deste Artigo.

3. NOMEAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM NAS COMPETIÇÕES NACIONAIS

3.1. Nas competições Nacionais dos distintos países, são as Federações Nacionais filiadas no WORLD SKATE que têm a responsabilidade de assegurar as nomeações das Equipas de Arbitragem para cada jogo, em conformidade com os procedimentos que considerem ser os mais adequados, tendo em consideração as disposições dos pontos seguintes.

3.2. Nas competições de clubes do mais alto nível *(categorias de sénior masculino e/ou feminino)*, são obrigatórias as seguintes condições:

3.2.1. Todos os jogos têm de ser dirigidos por 3 *(três)* Árbitros oficialmente habilitados pela Federação Nacional em causa, sendo 2 *(dois)* designados como Árbitros Principais e 1 *(um)* outro designado como Árbitro Auxiliar.

3.2.2. Em conformidade com o estabelecido no Artigo 13 destas Regras, o controle e informação ao público do resultado do jogo, das faltas de equipa e do tempo de jogo devem ser realizados pelos adequados sistemas eletrónicos, comandados desde a Mesa Oficial de Jogo, determinando a designação adicional de um Árbitro Assistente.

3.3. Nas demais competições Nacionais de clubes, os jogos podem ser dirigidos por 1 *(um)* ou 2 *(dois)* Árbitros Principais, sendo permitido que as funções de Árbitro Auxiliar e de Cronometrista possam ser exercidas por:

3.3.1. Elementos oficialmente habilitados pela Federação Nacional em causa, ou em alternativa;

3.3.2. O Árbitro Auxiliar será indicado pela equipa "visitante" e o Cronometrista será indicado pela equipa "visitada".

3.4. No que se refere às diferentes Competições Nacionais, todos os jogos têm de ser dirigidos por Equipas de Arbitragem constituídas pelos Árbitros filiados na Federação Organizadora e que se encontrem em atividade normal, com ressalva do estabelecido nos pontos seguintes:

3.4.1. As Federações Nacionais organizadoras podem solicitar a colaboração da Confederação Continental da sua filiação, para garantir a nomeação de Árbitros filiados noutras Federações Nacionais.

3.4.2. No entanto, é completamente proíbido a qualquer Federação Nacional efetuar - *sem a prévia e formal permissão da sua Confederação Continental de filiação* – qualquer convite para apitar nas suas competições, a qualquer Árbitro *(em atividade ou já retirado)* que é *(ou foi)* filiado noutra Federação Nacional.

4.4 RESPONSABILIDADES ESPECÍFICAS DO "CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL"

4.4.1. Relativamente aos Árbitros Principais nomeados para o jogo, o "CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL" é sempre aquele que é indicado como "ÁRBITRO 1", sendo especificamente responsável por realizar as seguintes funções:

a) Verificar antes do inicio do jogo as seguintes situações específicas:
- As condições da pista e do sistema utilizado para a cronometragem do jogo;
- A identificação dos jogadores e demais representantes de ambas as equipas;
- O sistema de informações que deve ser prestado ao público sobre a marcha do jogo; *(cronometragem ou tempo de jogo, resultado, descontos de tempo concedidos, número de faltas de equipa).*
- A revisão *- se for o caso -* do equipamento eletrónico que controla o tempo de posse de bola de cada uma das equipas.

b) quando for necessário escolher a bola para o jogo, chamar os capitães de equipa à sua presença.

c) verificar se todos os participantes estão preparados, apitando para o inicio ou reinicio de cada uma das partes do jogo, incluindo o prolongamento *(se for o caso).*

4.4.2. Ocorrendo dúvidas sobre decisões arbitrais no jogo *- ou sempre que hajam divergências de pontos de vista -* o "CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL" deve consultar os outros membros que integram a equipa arbitral e decidir *- com imparcialidade, rigor e sentido comum -* qualquer divergência, problema ou dificuldade que possa ocorrer em qualquer situação do jogo, tendo em conta:

a) a correta aplicação das Regras do 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 possa ser confrontado.

4.4.3. Elaborar e assinar *- quando for necessário –* o RELATÓRIO CONFIDÊNCIAL DE ARBITRAGEM e confirmar o correto preenchimento do BOLETIM OFICIAL DO JOGO e dos demais documentos oficiais *- conferindo se estão devidamente registados e subscritos pelos dois Árbitros e demais intervenientes –* providenciando a introdução das retificações que considere necessárias.

4.4.4. Fazer entrega *- ou assegurar o seu envio dentro dos prazos e condições regulamentares* - à autoridade internacional ou nacional organizadora da competição do BOLETIM OFICIAL DO JOGO e demais documentos do controle do jogo, incluindo *– se for o caso –* o Relatório Confidencial.

4.5. ÁRBITRO AUXILIAR - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

4.5.1. O controle da Mesa Oficial de Jogo é da responsabilidade do Árbitro Auxiliar, que devidamente equipado, deve exercer as suas funções, competindo-lhe em particular:

a) assegurar o controle rigoroso e eficaz do comportamento disciplinar dos representantes que integram os bancos de suplentes de cada equipa, informando os Árbitros Principais sobre eventuais infrações ocorridas fora da pista.

b) ajudar os Árbitros Principais na deteção e correção de irregularidades e/ou erros graves cometidos durante o jogo.

c) assegurar que sejam prestadas ao público e equipas presentes informações sobre o desenvolvimento do jogo, em particular:
- O resultado atualizado do jogo;
- O tempo de jogo que falta cumprir;
- O número acumulado de faltas de equipa assinaladas a cada uma delas;
- Os descontos de tempo *("time-out")* solicitados por cada equipa.

d) efetuar todos os apontamentos e registos necessários ao controle eficaz das incidências do jogo, para assegurar o apoio aos Árbitros Principais na elaboração do Boletim do Jogo, no que se refere;
- Às faltas de equipa assinaladas pelos Árbitros Principais, indicando-lhes sempre – *quando for o caso, através de um sinal sonoro* – que um livre direto tem de ser assinalado contra a equipa do infrator;
- A ação disciplinar exercida sobre cada equipa e os seus representantes *(jogadores e outros);*
- Os descontos de tempo *("time-out")* concedidos a cada equipa, em cada um dos períodos do tempo normal de jogo;

- O resultado final do jogo, com detalhe dos golos obtidos por cada equipa em cada um dos períodos de jogo *(tempo normal e, se for o caso, prolongamento e/ou penaltis)*.

4.5.2. O Árbitro Auxiliar tem também de controlar e apoiar a ação do Cronometrista, retificando eventuais erros e informando os Árbitros Principais - *se for o caso, aproveitando uma interrupção do jogo* - em relação a qualquer problema e/ou eventual infração disciplinar que seja imputável ao Cronometrista.

ARTIGO 11 (novo)– FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS – PROCEDIMENTOS

Novo. - Mantém tudo como estava no anterior Regulamento Técnico.

ARTIGO 12 (novo) – AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS - FUNÇÕES DOS DELEGADOS TÉCNICOS

Novo.

1. Tendo como objetivo incentivar o desenvolvimento qualitativo, em termos técnicos, dos Árbitros Internacionais, é da competência do WORLD SKATE-RHTC assegurar:

1.1. A elaboração e institucionalização de um sistema de observação e avaliação anual dos Árbitros Internacionais do Hóquei em Patins.

1.2. O recrutamento, formação, seleção e nomeação dos Delegados Técnicos para observação e avaliação regular da atuação e desempenho dos Árbitros Internacionais, em particular nas principais competições internacionais.

1.3. A elaboração e divulgação de um "Manual de Atuação" dos Árbitros de Hóquei em Patins, sistematizando processos e procedimentos e promovendo a interpretação das Regras de Jogo, para que estas possam ser uniformemente aplicadas.

2. Sob a coordenação funcional do WORLD SKATE-RHTC, compete aos Delegados Técnicos:

2.1. A observação e avaliação das atuações e desempenho dos Árbitros Internacionais de Hóquei em Patins.

2.2 A elaboração do "Relatório Técnico de Avaliação", correspondente a cada observação efetuada, onde serão reportados e descritos, com o rigor e precisão necessários, todas as anomalias, erros e/ou infrações eventualmente cometidas pelos referidos Árbitros.

2.3. Cooperar com o respetivo Comité de Hóquei em Patins nas iniciativas de formação dirigidas aos Árbitros Internacionais de Hóquei em Patins.

3. O Delegado Técnico não está autorizado a ocupar qualquer lugar na Mesa Oficial do Jogo, tendo de observar o jogo nas bancadas ou num lugar que lhe seja reservado pela entidade organizadora.

ARTIGO 13 (novo) – EQUIPAMENTOS ELECTRÓNICOS AUXILIARES PARA CONTROLE DO JOGO

Novo. - Definição atualizada do Regulamento Técnico.

1.1.1. Se existir equipamento eletrónico adequado ("torres eletrónicas"), a luz de fundo verde deve ser acionada na "torre" respetiva, colocada no lado da Mesa Oficial De Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa que solicitou o "time-out".

1.1.2. No caso de não existir o equipamento eletrónico, será colocado no mesmo canto da Mesa uma bandeira ou outro objeto que sirva para assinalar a solicitação do "time-out" em questão. Neste caso, o Árbitro Auxiliar avisará verbalmente a outra equipa do "time-out" solicitado pela equipa contrária.

1.2. Sem prejuízo desta informação, o Árbitro Auxiliar fará soar um apito para garantir a conceção do "time-out", anulando a sinalização depois deste ser concedido.

2. INFORMAÇÕES SOBRE A IMINÊNCIA DE LIVRE DIRETO POR ACUMULAÇÃO DE FALTAS DE EQUIPA

2.1. Quando uma equipa atingir um número acumulado de faltas de equipo (9, 14, 19, 24, etc.) ficando na iminência de ser sancionada com um livre direto, o Árbitro Auxiliar responsável pelo seu controle na Mesa Oficial do Jogo, deve assegurar imediatamente um dos seguintes procedimentos:

2.1.1. Se existir equipamento eletrónico adequado ("torres eletrónicas"), a luz de fundo encarnado deve ser acionada na respetiva "torre" colocada no lado da Mesa Oficial de Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa em questão.

2.1.2. No caso de não existir equipamento eletrónico, deverá ser colocada uma "bandeira" - ou outro objeto que sirva para sinalizar a iminência de um livre direto - no lado da Mesa Oficial do Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa em questão.

2.2. Sem prejuízo desta informação, o Árbitro Auxiliar terá de apitar para garantir a atribuição do livre direto correspondente, anulando a sinalização depois do "livre direto" ser concedido.

3. CONTROLE DO TEMPO DE POSSE DE BOLA

3.1. Na Mesa Oficial de Jogo tem que estar colocada a consola do equipamento que assegura o tempo de posse de bola de cada equipa, que é de 45 (quarenta e cinco) segundos no máximo.

3.1.1. Cada um dos paineis luminosos de informação do tempo de posse de bola tem que ser colocado por detrás da tabela e das redes de proteção - a uma distância entre 1 e 2 metros – devendo de estar colocadas na zona por detrás de cada uma das balizas.

3.1.2. A base para colocação dos paineis luminosos deve de estar colocada a uma altura mínima de 1,40 metros.

3.2. Estes equipamentos são de utilização obrigatória nas competições Internacionais – de Nações ou de clubes – que sejam organizadas pela WS-RHTC ou pelas distintas Confederações Continentais, e sua operação terá que ser assegurada por um "Árbitro Assistente" nomeado para o jogo.

3.2.1. Relativamente às competições organizadas pelas distintas Federações Nacionais é recomendado que seja assegurada também a utilização destes equipamentos, em particular nas competições de Séniores Masculinos e de Séniores Femininos.

3.3.2. No entanto, é da competência das distintas Confederações Continentais decidir se é obrigatória a utilização destes equipamentos nos Campeonatos Nacionais que sejam organizados pelas Federações filiadas.

3.3. O toque da buzina do equipamento de controle que sinaliza o final do tempo de posse de bola é meramente indicativo, sendo sempre o apito dos Árbitros Principais que é valido para que seja assegurada a interrupção do jogo para que seja assinalado o correspondente livre indireto a favor da equipo contrária.

3.4. Em situações normais, os Árbitros Principais não devem de interferir ou fazer qualquer sinal para o Árbitro Assistente que opera o equipamento de controle de posse de bola.

3.5. No entanto os Árbitros Principais terão que assegurar:

3.5.1. Sinalética de "aviso" - levantando os braços bem acima da a cabeça - quando a equipa que está com a posse de bola dispõe de apenas de 5 (cinco) segundos adicionais para rematar à baliza adversária.

3.5.2. Sinalética de contagem – com um dos braços – do tempo de posse de bola quando uma equipa a detém na sua zona defensiva.

ARTIGO 14 (novo) – MESA OFICIAL DO JOGO – COMPOSIÇÃO

Mantém. - Com definição atualizada da composição da Mesa Oficial.

4. Compete às Federações Nacionais definir - *nas provas por elas organizadas* - qual a composição da Mesa Oficial de Jogo, embora seja obrigatório que nas provas Nacionais de clubes sejam sempre designados, no mínimo:

a) um Cronometrista; e

b) um Árbitro Auxiliar.

ARTIGO 15 (anterior 10º) - ZONAS DO JOGO – DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO E DE ANTI-JOGO

Alterado. - Não há qualquer exceção ao jogo passivo. Quando a bola subir mais de 1,5 metros ou sair da pista, o livre indireto respetivo, só pode ser executado após o apito do Árbitro

1.2. ZONA ATACANTE – TEMPO DE POSSE DA BOLA E CONTROLE CORRESPONDENTE

1.2.1. Na organização das suas ações ofensivas, qualquer das equipas terá que tentar rematar à baliza da equipa adversária – *com o objetivo de marcar um golo* – tendo em conta que a conclusão dessas ações tem que ocorrer num período razoável, não podendo ultrapassar o tempo de quarenta e cinco *(45)* segundos de jogo.

1.2.2. O controle do tempo total de posse da bola de cada equipa será realizado pelo adequado equipamento eletrónico ou – *quando este não existir* - pelos Árbitros Principais, tendo em consideração os critérios de controle definidos nos dois pontos seguintes.

1.2.3. A contabilização do tempo de posse da bola é sempre interrompida quando:

a) a equipa que tinha a sua posse beneficia de um livre direto ou de um penalti;

b) a bola tocou num dos postes da baliza adversária ou foi tocada pelo guarda-redes;

c) a bola é recuperada pela equipa adversária, voltando depois ao poder da equipa que inicialmente a detinha.

d) o jogo é reiniciado pelos Árbitros com a execução de um golpe duplo.

1.2.4 A contabilização do tempo de posse da bola não pode ser interrompida quando ocorrer qualquer uma das seguintes situações e/ou circunstâncias:

a) uma equipa tem a bola na zona atacante e faz-lha regressar à sua zona defensiva;

b) a posse da bola volte à equipa que a tinha, depois de ocorrer um reate à baliza adversária, sem que a bola tenha tocado nos postes e barra da baliza ou no guarda-redes adversário;

c) a bola, toca num jogador adversário sem a recuperar, voltando quase de imediato à equipa que antes a detinha.

d) uma falta técnica é assinalada e sancionada com um livre indireto a favor da equipa que tinha a bola em seu poder.

1.2.5 Além do estabelecido no ponto anterior, a contabilização do tempo de posse da bola também não é interrompida quando:

a) a bola for intercetada ou tocada por um jogador adversário e sair para fora da pista; ou

b) a bola for intercetada ou tocada por um jogador adversário e sobe a uma altura superior a 1,50 metros.

Em qualquer uma destas duas situações, os Árbitros Principais, terão de reiniciar o jogo apitando para execução de um livre indireto a favor da equipa que, antes da interceção da bola detinha a sua posse, sem a interrupção da contagem do tempo correspondente.

2. DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO

2.1. Considera-se que uma equipa pratica jogo passivo quando, depois de ter iniciado uma ação de ataque, ocorrer uma das seguintes situações:

2.1.1. Um ou mais jogadores têm uma clara situação de golo e evitam concretizar-lha.

2.1.2. Uma equipa mantém a posse da bola, sem efetuar – *depois de decorrido um período de cerca de quarenta e cinco (45) segundos* – qualquer tentativa evidente de atacar e rematar à baliza contrária, conforme o estabelecido no ponto 1.2.1 deste Artigo.

2.2. Quando – *segundo o disposto no ponto anterior* – uma equipa incorrer em jogo passivo, os Árbitros Principais devem sancionar essa situação de imediato.

2.3. Em conformidade com o que está estabelecido nos pontos 1.1. e 1.2. deste Artigo, os Árbitros Principais não podem permitir, em caso algum, qualquer exceção à sanção de jogo passivo, mesmo quando praticado por uma equipa que joga em "inferioridade".

3. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS QUANDO OCORRER O JOGO PASSIVO

3.1. Quando uma equipa incorre em jogo passivo, os Árbitros Principais são obrigados a efetuar - *préviamente e de forma bem visível* - um "aviso" de que o jogo pode ser interrompido para assinalar a infração correspondente, "aviso" esse que – *não deve exceder o tempo de quarenta (40) segundos de posse da bola em cada ação ofensiva* – deve ser efetuado de acordo com os seguintes procedimentos:

3.1.1. UM DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS – *de preferência o que está mais perto da bola* – deverá efetuar o "aviso" em causa, levantando os dois *(2)* braços para cima para advertir a equipa atacante da situação, de que, a partir deste momento, só terá cinco *(5)* segundos para concluir o seu ataque, rematando à baliza contrária.

3.1.2. Constatando este "aviso", O OUTRO ÁRBITRO PRINCIPAL deve iniciar imediatamente – *utilizando a sinalética estabelecida* – a contagem dos cinco *(5)* segundos concedidos para que a equipa em causa remate à baliza adversária.

3.1.3. SE O OUTRO ÁRBITRO PRINCIPAL não iniciar de imediato a contagem do tempo, o mesmo Árbitro que tinha efetuado o "aviso" do jogo passivo terá também de assegurar a contagem.

5. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS QUANDO OCORRER O ANTI-JOGO

Quando as duas equipas incorrerem em anti-jogo, os Árbitros Principais devem intervir com eficácia para que possa ser restabelecido no jogo o saudável espirito competitivo, esta intervenção deve ser regida pelos seguintes procedimentos:

5.1. *Os Árbitros Principais deverão interromper o jogo e reunirão no centro da pista com os dois capitães – ou os seus substitutos em pista –* para os admoestar verbalmente de acordo com o aplicável, advertindo-os para que abandonem a prática do antijogo, ordenando depois o recomeço do jogo com um golpe duplo, a executar no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

5.2. No caso de este aviso não surtir efeito, os Árbitros Principais devem apitar de imediato, interrompendo o jogo, para punir os dois capitães *– ou os seus substitutos em pista –* com um cartão azul *– e consequente suspensão por dois (2) minutos –* ordenando depois o recomeço do jogo com um golpe duplo, a executar no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

NOTA - As punições disciplinares previstas nestes dois pontos, acumulam com as restantes.

ARTIGO 16 (anterior 16º) – DESCONTO DE TEMPO ("TIME-OUT")

Alterado. - Cada equipa pode pedir dois "time-out" em cada parte do tempo normal do jogo. O primeiro terá uma duração máxima de um (1) minuto e o segundo de trinta (30) segundos.

1. Em cada uma das meias partes de um jogo, durante a sua duração normal, cada equipa pode solicitar:
- **1.1.** Um *(1)* "desconto de tempo" *(ou "time-out")* com a duração de um *(1)* minuto.
- **1.2.** Um *(1)* "desconto de tempo" *(ou "time-out")* com a duração de trinta *(30)* segundos, o qual só pode ser concedido depois de ter sido solicitado o desconto de tempo referido no ponto anterior.
- **1.3.** Quando uma equipa não solicitar um ou os dois "descontos de tempo" na primeira parte do jogo, não os poderá adicionar aos "descontos de tempo" permitidos para a segunda parte do jogo.
- **1.4.** No prolongamento de um jogo não podem ser concedidos descontos de tempo a qualquer das equipas, mesmo quando estes não tenham sido solicitados durante o tempo normal do jogo.

2. Sem prejuízo do estabelecido no ponto 4 deste Artigo, cada "desconto de tempo" tem que ser sempre solicitado ao Árbitro Auxiliar que dirige a Mesa Oficial do Jogo, por um dos Delegados da equipa solicitante, ou pelo seu Treinador Principal.
- **2.1.** Nesta situação, o Árbitro Auxiliar deve assegurar de imediato os seguintes procedimentos:
  - **2.1.1.** A colocação de um sinal específico de informação - *"torre" eletrónica, bandeira ou outro objeto adequado –* no canto superior da Mesa Oficial do Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa que solicitou o "desconto de tempo";
  - **2.1.2.** O registo no Boletim do Jogo do "desconto de tempo" em questão, que tem de ser sempre anotado à equipa que o solicitou, embora esta renuncie ao mesmo, depois de terem sido assegurados os procedimentos estabelecidos no ponto 2.1.1 anterior.
- **2.2.** Quando ocorrer a primeira interrupção do jogo, o Árbitro Auxiliar terá que avisar os Árbitros Principais *– através do apito ou outro sinal sonoro da Mesa Oficial do Jogo -* que não devem reiniciar o jogo sem que seja concedido o "desconto de tempo" à equipa que o tinha solicitado.

3. Um "desconto de tempo" só será efetivo depois dos Árbitros Principais o confirmarem *– através do apito e da sinalética específica –* a sua autorização para a correspondente interrupção do jogo, tendo em atenção que *- se estiver um ou mais jogadores lesionados na pista-*os Árbitros Principais só devem autorizar o inicio do desconto de tempo, depois de terminar a assistência e de ser confirmada a saía da pista dos jogadores lesionados.
- **3.1.** Uma vez terminado o "desconto de tempo" em questão, o Árbitro Auxiliar emitirá um novo sinal sonoro, para indicar aos Árbitros Principais que devem reiniciar o jogo.
- **3.2.** Quando a equipa que solicitou o desconto de tempo prescinda de utilizar uma parte *- ou a totalidade -* do mesmo, os Árbitros Principais devem assegurar as diligências necessárias para assegurar o reinicio imediato do jogo, que terá de ser efetuado por intermédio do apito de um dos Árbitros.

4. Durante o "desconto de tempo", os jogadores de cada equipa devem reunir-se junto do seu banco de suplentes, podendo ambas as equipas efetuar qualquer substituição de jogadores.
- **4.1.** *Os Árbitros Principais devem manter a bola em seu poder, colocando-se no meio da pista, para poderem observar e controlar os jogadores e os demais elementos dos bancos de suplentes de cada equipa.*
- **4.2.** *O reinicio do jogo terá que ser assegurado pelos Árbitros Principais por intermédio do apito, exceto quando o reinicio do jogo for efetuado com a execução de um livre direto ou de um penalti.*

ARTIGO 17 (anterior 11º) - SANÇÃO DISCIPLINAR DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS

Alterado. - As admoestações verbais passam a ser registadas.

1. No exercício da sua ação disciplinar, os Árbitros podem recorrer aos seguintes procedimentos e formas sancionadoras:
- **1.1** **ADMOESTAÇÃO VERBAL**, nos casos das infrações e dos procedimentos especificadas nos pontos 2 e 3 do Artigo 30 destas Regras.
- **1.2.** **CARTÃO AZUL**, complementado com os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 32 destas Regras.
- **1.3.** **CARTÃO VERMELHO**, complementado com os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 33 destas Regras.
- **5.2.** Em relação aos jogadores *- incluindo o capitão (esteja ou não em pista) e todos os demais representantes da equipa inscritos no Boletim do Jogo-*os Árbitros Principais não poderão dar tréguas a todos aqueles que *- em protesto contra uma decisão arbitral –* revelem discordância com as suas decisões, comportamentos que terão de ser sancionados de acordo com os pontos 5.3 e/ou 5.4 deste Artigo.
- **5.3.** Se qualquer dos infratores **utiliza palavrões e/ou insultos gestuais ou verbais** a qualquer dos Árbitros e/ou a qualquer um dos membros da Mesa Oficial do Jogo, os Árbitros Principais têm sempre de os sancionar com um cartão vermelho, implicando – *para o infrator e para a sua equipa* – as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 33 destas Regras.
- **5.4.** Se qualquer dos infratores **não utilizar palavrões e/ou insultos**, manifestando, no entanto, uma indiscutível discordância de uma decisão arbitral, os Árbitros Principais terão de os sancionar sempre em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras.

6. SUSPENSÕES TEMPORÁRIAS - SANCIONAMENTO DE INFRAÇÕES DE JOGADORES OU GUARDA-REDES

6.1. Quando for mostrado um cartão azul a um jogador ou a um guarda-redes, os Árbitros Principais têm que o suspender temporariamente do jogo por um período de **dois** *(2)* **minutos**.

6.1.1. Toda e qualquer suspensão temporária de um jogador ou guarda-redes terá que ser integralmente cumprida numa das cadeiras que estão colocadas junto à Mesa Oficial do Jogo.

6.1.2. Não é permitido, em caso algum, que um jogador ou guarda-redes suspenso temporariamente permaneça no banco de suplentes da sua equipa.

ARTIGO 18 (anterior 11º) – SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - JOGAR EM "INFERIORIDADE"

Alterado. - As equipas passam a cumprir "períodos em inferioridade" tantos quantos os cartões exibidos aos seus representantes, mas em pista, essa "inferioridade" nunca poderá ser de mais do que um único jogador.

1. SANCIONAMENTO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS – DEFINIÇÃO E NORMAS GERAIS

1.1. Durante o 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. Qualquer equipa que seja sancionada em termos disciplinares, terá de assegurar durante qualquer dos "períodos em inferioridade", um total de quatro *(4)* jogadores na pista, incluindo um guarda-redes *(com salvaguarda do que está estabelecido no ponto 5.2 do Artigo 20 destas Regras).*

1.3. Relativamente às infrações cometidas, os Árbitros Principais terão de assegurar:

1.3.1. A imediata sanção dos infratores, em função da gravidade dos seus comportamentos e controlando *(se for o caso)* a sua retirada da pista e o abandono da zona do banco da sua equipa *(se for exibido um cartão vermelho).*

1.3.2. A execução das substituições que sejam necessárias para que o jogo possa prosseguir, tendo em conta o que está estabelecido no ponto 1.2 deste Artigo, situação que, se não for cumprida, determinará a imediata suspensão do jogo e a sua finalização, em conformidade com o ponto 4 do Artigo 8 destas Regras.

1.3.3. Quando for exercida uma sanção disciplinar a um outro representante da equipa ou a um jogador que está no banco de suplentes, a correspondente sanção da equipa com um "período em inferioridade" vai implicar que o seu Treinador tenha de retirar da pista um jogador tendo em atenção que:

a) neste caso específico, o jogador retirado da pista ocupará o banco de suplentes, uma vez que ele não foi sancionado.

b) consequentemente, este mesmo jogador poderá voltar ao jogo para substituir um colega, quando o seu Treinador Principal assim o considere *(mantendo um jogador a menos, se for o caso).*

1.4. Quando terminar o tempo de um "período em inferioridade" de uma equipa, o seu Delegado será informado imediatamente pelo Árbitro Auxiliar.

2. CANCELAMENTO DE UM "PERÍODO EM INFERIORIDADE" QUANDO A EQUIPA SANCIONADA SOFRE UM GOLO

Se a equipa que joga um "período em inferioridade" sofrer um golo, pode proceder à entrada imediata em pista de um novo jogador, mas nunca a reentrada de um jogador que foi excluído ou está a cumprir uma suspensão temporária, o qual terá que cumprir a totalidade da sanção correspondente.

2.1. A entrada em pista do jogador substituto pode ocorrer imediatamente depois do golo sofrido – *na sequência, por exemplo, do livre direto que tenha sido assinalado pela infração que originou o "período em inferioridade" em questão* – situação que, em termos práticos, acaba por não ocorrer.

3.1.3. O início do "período em inferioridade" *(tempo de jogo)* ocorre quando os Árbitros Principais reiniciam o jogo, depois de assegurarem o estabelecido no ponto 1.2 e 1.3 deste Artigo.

3.2. Quando – *seja no mesmo momento o jogo, ou num momento posterior* - um representante da mesma equipa cometer uma segunda infração - *que é sancionada com um cartão azul ou com um cartão vermelho – a* sua equipa terá de ser sancionada com um segundo "período em inferioridade", o qual terá de ser assegurado pelos Árbitros Principais da seguinte forma:

3.2.1. Dar cumprimento ao estabelecido nos pontos 1.2 e 1.3 deste Artigo.

3.2.2. Se o jogo pode prosseguir, a equipa dos infratores é sancionada com um "período em inferioridade" adicional, com a duração máxima de:

a) dois *(2)* minutos, se ao infrator da equipa for exibido um cartão azul; ou

b) quatro *(4)* minutos, se ao infrator da equipa for exibido um cartão vermelho.

3.2.3. Este segundo "período em inferioridade" terá o seu inicio *(tempo de jogo)* quando ocorrer o final do primeiro "período em inferioridade".

3.2.4. O final do segundo "período em inferioridade" ocorrerá *(tempo de jogo)* em conformidade com o estabelecido no ponto 3.1.4 deste Artigo.

4. CUMPRIMENTO DE TRÊS OU MAIS SANÇÕES DISCIPLINARES POR PARTE DE UMA DAS EQUIPAS

Quando - *seja em momentos diferentes ou no mesmo momento do jogo* – a mesma equipa sofrer uma terceira ou mais sanções disciplinares, antes de cumpridos os dois "períodos em inferioridade" anteriores, os Árbitros Principais terão de assegurar:

4.1. O cumprimento do que está estabelecido nos pontos 1.2 e 1.3 deste Artigo.

4.2. Se o jogo puder prosseguir, a equipa dos infratores será sancionada com:

4.2.1. Um "período em inferioridade" adicional por cada uma das infrações cometidas pelos seus representantes, tendo cada um deles uma duração adicional de cinco *(5)* minutos, independentemente da sanção *(cartão azul ou cartão vermelho)* que tenha sido exibida a cada uma das infrações em causa.

4.2.2. Cada um dos "períodos em inferioridade" adicionais dessa equipa, terá o seu início no momento *(tempo de jogo)* em que ocorrer o final do "período em inferioridade" que lhe é imediatamente anterior.

4.3. No final de cada um dos "períodos em inferioridade" adicionais ocorrerá *(tempo de jogo)* em conformidade com o estabelecido no ponto 3.1.4 deste Artigo.

5. EQUIPAS EM PARIDADE - SANÇÕES DISCIPLINARES QUANDO OCORREM INFRAÇÕES SIMULTÂNEAS

5.1. Quando as duas equipas estão em paridade – *ou seja, têm na pista o mesmo número de jogadores* – e ocorre, no mesmo momento do jogo, a suspensão *(cartão azul)* ou a expulsão definitiva do jogo *(cartão vermelho)* do mesmo número de representantes *(jogador e/ou outros)* de cada uma das equipas, a sanção disciplinar do "período em inferioridade" não será aplicada, sendo assegurados os seguintes procedimentos:

5.2. Cada uma das equipas tem de assegurar as substituições necessárias para restabelecer a paridade do número de jogadores que tinham em pista antes das infrações em causa.

5.3. Quando uma ou ambas as equipas não tiverem o número necessário de suplentes disponíveis para restabelecerem a paridade, cada uma das equipas terá de cumprir a sanção que lhes corresponde, sem a substituição de nenhum dos infratores em questão, com ressalva do estabelecido no ponto 1.3.2 deste Artigo

5.4. Quando – *antes do reinicio do jogo, mas depois das substituições mencionadas no ponto 1.2.2 deste Artigo, já tenham sido efetuadas* – acontecer a ocorrência de uma sanção adicional *(cartão vermelho ou azul)* que foi exibido a um representante de uma das equipas – *por uma falta adicional praticada pelo mesmo ou por outro infrator* – os Árbitros Principais deverão assegurar os seguintes procedimentos adicionais:

5.4.1. Sancionar a equipa do infrator com o correspondente "período em inferioridade" adicional, tendo em consideração o estabelecido no ponto 4 deste Artigo.

5.4.2. Cancelar as substituições que tinham sido realizadas previamente, tendo em consideração que - *se é certo que as duas equipas terão em pista quatro (4) jogadores* – ao reiniciar o jogo uma das equipas tem de cumprir dois "períodos em inferioridade" distintos e a outra equipa só tem de cumprir um "período em inferioridade".

ARTIGO 19 (anterior 15º) - INICIO E REINICIO DO JOGO – GOLPE DE SAÍDA

Mantém.

2.1. Em conformidade com o estabelecido no ponto 2.2 do Artigo 6 destas Regras, é a equipa "visitante" – *ou como tal considerada ("Equipa 2")* – que é sempre responsável pela execução do Golpe de Saída do primeiro período do jogo ou do seu prolongamento, correspondendo à equipa "visitada" – *ou como tal considerada ("Equipa 1")* - executar o Golpe de Saída no início do segundo período do jogo ou do prolongamento.

2.2. Depois de ser obtido um golo, este deverá ser validado com o recomeço do jogo com um Golpe de Saída a executar pela equipa que o sofreu, excetuando a validação de qualquer golo que seja obtido durante o desempate (penaltis) ou o desempate preventivo de um jogo (livres diretos).

ARTIGO 20 (anterior 17º) - ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA – SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

Alterado. - Quando um jogador saltar a vedação o jogo é interrompido. O infrator será admoestado verbalmente. Caso este seja reincidente numa admoestação verbal, ser-lhe-á exibido o cartão azul.

2. ENTRADAS OU SAÍDAS DA PISTA SALTANDO A VEDAÇÃO

2.1. Se um guarda-redes ou jogador de pista, levado pela ação do própio jogo, cair fora da pista, os Árbitros Principais podem autorizar que este salte a vedação para regressar ao jogo.

2.2. Nenhum guarda-redes, jogador de pista ou qualquer outro representante de uma equipa, poderá saltar por cima da vedação sem autorização prévia e específica dos Árbitros Principais, pelo que - *quando ocorrer alguma infração* - os Árbitros Principais terão de – *se o jogo estiver ativo* – o interromper de imediato, assegurando depois - *mesmo se o jogo não estiver ativo*- os procedimentos sancionatórios que estão estabelecidos para esta infração específica, ou seja:

2.2.1. Se foi a primeira infração do representante da equipa em causa, o infrator terá de receber uma admoestação verbal, em conformidade com o disposto no ponto 3.1 do Artigo 30 destas Regras.

2.2.2. Se o infrator em causa é reincidente numa das infrações puníveis com uma admoestação verbal, terão que lhe ser aplicadas uma das sanções estabelecidas no ponto 3.2 do Artigo 30 destas Regras.

4.2. Sendo permitidas substituições antes que os Árbitros Principais tenham concluído a colocação dos jogadores para execução de um livre direto ou de um penalti, nenhuma das equipas pode efetuar substituições depois de autorizada a sua execução, situação que - *no caso de uma infração* – terá que ser sancionada pelos Árbitros Principais da seguinte forma:

4.2.1. Se a execução do livre direto ou do penalti ainda não tinha sido iniciada, tem que se assegurar a interrupção imediata do jogo e a as seguintes ações:

a) exibição de dois *(2)* cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo o jogador que tinha entrado na pista irregularmente e o Treinador Principal da sua equipa ou – *na sua ausência e por ordem de preferência* – o Treinador Adjunto, ou o Delegado ou o capitão;

b) sancionar a equipa infratora com dois *(2)* "períodos em inferioridade" - *segundo o disposto no ponto 1 do Artigo 18 destas Regras* - sem haver lugar a qualquer sanção técnica da equipa infratora.

4.2.2. Se a execução do livre direto ou do penalti já se tinha iniciada e foi obtido um golo, os Árbitros Principais têm que assegurar:

a) os procedimentos indicados no ponto 4.2.1 a) e b) deste Artigo;

b) a validação do golo obtido, reiniciando o jogo com o golpe de saída correspondente.

4.2.3. Se a execução do livre direto ou do penalti já se tinha iniciado e não foi obtido um golo, os Árbitros Principais têm que assegurar os procedimentos indicados no ponto 9.5.3 do Artigo 35.

4.3. Os guarda-redes – *inscritos, como tal no Boletim do Jogo* – só podem substituir um outro guarda-redes, excetuando – *segundo o disposto no ponto 5.2 deste Artigo* – quando se tratar da sua reentrada em pista para substituir um jogador de pista, seja nos últimos 5 *(cinco)* minutos do segundo período do tempo normal de jogo, ou seja, no último minuto do segundo período do prolongamento.

5.2. Como uma opção técnica, o guarda-redes de cada equipa poderá ser substituído por um jogador de pista da mesma equipa, em conformidade com as seguintes restrições *(*)*:

5.2.1. Esta substituição só é permitida durante os seguintes dois períodos temporais:

a) nos últimos cinco *(5)* minutos do segundo período do tempo normal de jogo;

b) no último minuto do segundo período do prolongamento.

5.2.1. O jogador que entra em pista para substituir o guarda-redes não poderá usar as proteções específicas dos guarda-redes, nem tampouco pode beneficiar dos direitos especiais concedidos aos guarda-redes na sua área de baliza.

(*) Nota Importante: Se ocorrer a substituição do guarda-redes por um jogador de pista fora dos tempos indicados, terá que ser considerada como uma "substituição irregular, sancionável conforme está estabelecido no ponto 5.3 deste mesmo Artigo.

5.3. Se um jogador entrar indevidamente na pista para substituir um guarda-redes antes do tempo que está estabelecido no ponto 5.2.1 deste Artigo, tem de ser considerados os seguintes procedimentos:

5.3.1. Quando o jogo estiver ativo e em curso, o Árbitro Auxiliar efetuará de imediato um aviso sonoro para informar os Árbitros Principais do ocorrido, os quais interromperão o jogo, aplicando, imediatamente depois, os procedimentos seguintes:

a) exibição de dois *(2)* cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo o jogador que entrou na pista e o Treinador Principal dessa equipa, ou *– na sua ausência e por ordem de preferência –* o Treinador Adjunto, ou o Delegado ou o capitão;

b) sancionar a equipa infratora com dois *(2)* "períodos em inferioridade", em conformidade com o disposto no ponto 1 do Artigo 18 destas Regras.

c) o reinicio do jogo será efetuado com a execução de um libre direto contra a equipa do infrator.

5.3.2. Quando a ação ocorrer com o jogo parado ou interrompido, o Árbitro Auxiliar ou os Árbitros Principais devem de interferir de imediato para corrigir a situação, para que um guarda-redes da equipa em causa *– o que tinha saído de pista ou um guarda-redes substituto -* reentre na pista para substituir um dos demais jogadores, sem que seja exercida qualquer ação disciplinar.

ARTIGO 21 (anterior 14º) - AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO

Alterado. - No momento de iniciar uma defesa o guarda-redes tem de estar numa posição básica. Depois da primeira defesa, pode continuar a defender possíveis recargas sem voltar à posição base.

1. POSIÇÃO BÁSICA DE UM GUARDA-REDES E AÇÕES NA DEFESA DA SUA BALIZA

1.1. Como acontece com os demais jogadores, o guarda-redes deve apoiar-se sobre os seus patins, sendo-lhe permitido manter um dos joelhos apoiados no solo, exceto quando seja executado um penalti ou um livre direto contra a sua equipa, conforme o disposto no Artigo 35 destas Regras.

1.2. No entanto, quando na defesa da sua baliza – *ao tentar defender um remate e evitar que a sua equipa sofra um golo* - o guarda-redes poderá; ajoelhar-se, sentar-se, deitar-se ou arrastar-se, podendo deter a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo que o tenha em contato temporário com o solo.

1.3. Se o guarda-redes deixar cair algum componente do seu equipamento de proteção *(máscara ou capacete, luvas, caneleiras)* e assim defender um remate à sua baliza, não haverá lugar à sinalização de qualquer falta, devendo os Árbitros Principais aplicar a " LEI DA VANTAGEM" e só depois, interrompem o jogo para que este volte a colocar o equipamento que lhe tinha caído.

ARTIGO 22 (anterior 18º) - JOGANDO A BOLA – NORMAS ESPECÍFICAS

Alterado. - Regulamentada a possibilidade de um jogador controlar a bola com o stick, estando esta acima do nível do seu próprio ombro, mas só a pode movimentar, com o passe ou o remate depois da bola baixar até à altura regulamentar (1,50 metros).

1. JOGAR OU REMATAR A BOLA COM O STICK – PROCEDIMENTOS ARBITRAIS

1.1. Salvaguardando o disposto no ponto 1 do Artigo 21 destas Regras, a bola só pode ser jogada com o stick, tendo em conta que *– se um jogador não estiver dentro da área de baliza de qualquer das equipas –* a bola pode ser parada com os patins ou com qualquer parte do corpo, exceto com a(s) mão(s).

1.2. Excetuando os guarda-redes dentro da sua área de baliza, nas situações de defesa aos remates dos jogadores adversários, a bola só pode ser jogada com as partes planas do stick. Não é permitido "cortar" a bola, ou seja, a bola não pode ser movimentada com a borda fina (aresta) do stick.

1.3. Quando um Jogador elevar o seu stick acima do nível do seu própio ombro, os Árbitros Principais terão de considerar as seguintes situações:

1.3.1. Sancionar com uma falta técnica sempre que a elevação do stick for considerada perigosa para os Árbitros e/ou qualquer jogador em pista *(adversários ou da sua própia equipa);*

1.3.2. Considerar válida esta ação quando um jogador - *depois de ter elevado o seu stick sem por em perigo os Árbitros e/ou os demais jogadores em pista* – controla a bola e decide impactar-lha na direção de um colega de equipa ou da baliza adversária, tentando marcar um golo.

1.5. No entanto, terá de ser sempre validado qualquer golo obtido como seguidamente indicado:

1.5.1. Golo que foi obtido nas circunstâncias estabelecidas no ponto 1.3.2 deste Artigo.

2. INTERVENÇÃO DE JOGADORES COM IRREGULARIDADES NO SEU EQUIPAMENTO - SANCIONAMENTO

2.1. Com exceção das disposições do ponto 3.2 deste Artigo, os Árbitros Principais têm que interromper o jogo e assinalar a correspondente falta de equipa *– a qual deve ser sancionada imediatamente depois de ser efetuada uma admoestação verbal, de acordo com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras –* quando um Jogador ou u guarda-redes jogar a bola *– ou tomar parte ativa no jogo –* com o seu equipamento em estado irregular e seja comprovada uma das seguintes circunstâncias:

2.1.1. Jogar a bola intencionalmente sem stick.

2.1.2. Jogar a bola com um dos patins avariados *(p. ex. perdida ou bloqueio de alguma roda, patim separado da bota, etc.)*

2.1.3. Guarda-redes que joga ou defende a bola sem ter colocados todos os seus elementos de proteção *(máscara de proteção integral ou capacete e viseira, peitilho, duas luvas e duas caneleiras de guarda-redes).*

6.1. A BOLA SAI DA PISTA OU FICA PRESA ENTRE A TABELA E A REDE DE PROTEÇÃO

Se a bola sair fora da pista, seja por ter sido intencionalmente lançada por um jogador ou por ter tocado acidentalmente nele, seja por ter sido rematada contra a barra ou os postes da baliza, o jogo terá de ser interrompido pelos Árbitros Principais, ordenando depois – ***utilizando sempre o seu apito*** – o recomeço do jogo em conformidade com as seguintes alternativas:

6.1.1 A execução de um LIVRE INDIRETO contra a equipa do infrator, se os Árbitros não têm dúvidas quanto ao jogador que foi o responsável pela bola ficar fora de jogo.

6.1.2 A execução de um GOLPE DUPLO, quando os Árbitros têm dúvidas sobre o jogador que foi o responsável por a bola ficar fora de jogo.

ARTIGO 23 (anterior 19º) - OBTENÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO

Alterado - Lançamento do stick, luva, ou outro objeto na direção da bola ou de qualquer interveniente no jogo sem o atingir:

1.4. Se o guarda-redes de uma equipa ao defender atira o stick, a máscara ou uma luva, tentando - *sem o conseguir* - não sofrer um golo, os Árbitros Principais devem considerar como válido o golo em causa e sancionar disciplinarmente o guarda-redes em questão, segundo o ponto 8.3.1 b) do Artigo 27 destas Regras.

2. GOLOS NÃO VÁLIDOS

2.1.5. A execução de um jogador que – *tendo a posse da bola por detrás da baliza adversária* – decidiu levantar-lha por cima da baliza.

2.2. Em qualquer destes casos, o jogo será recomeçado com a execução de um golpe duplo, o qual será sempre executado em qualquer um dos cantos inferiores da área de baliza em causa.

ARTIGO 24 (anterior 20º) - BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO

Mantém

ARTIGO 25 (anterior 21) - OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO

Alterado

4.2. Só os Árbitros Principais podem decidir se um jogador tem ou não de ser assistido em pista. Consequentemente:

4.2.1. Se a entrada em pista do Médico e/ou do Massagista ***(ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta)*** ocorrer sem a prévia autorização dos Árbitros, estes terão de os sancionar com uma admoestação verbal, em conformidade com o disposto no ponto 3 do Artigo 30.

4.2.2. Se houver a reincidência numa infração de admoestação verbal, terá que ser exibido um cartão vermelho, ao(s) infrator(es), expulsando-o(s) do jogo.

4.2.3. Quando os Árbitros solicitam a entrada em pista do Médico e/ou do Massagista ***(ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta)*** e estes acabam por não efetuar a assistência ao jogador ou ao guarda-redes lesionado, a sua substituição é mesmo assim obrigatória.

5. AÇÕES EM QUE UM JOGADOR OU GUARDA-REDES PROCURA BENEFICIAR DE UMA FALTA DE FORMA ILEGÍTIMA

5.1. Os Árbitros Principais devem avaliar com claridade as situações que podem originar comportamentos que são ética e desportivamente reprováveis, quando alguns jogadores tentam enganar os Árbitros Principais e procurar – *de uma forma ilegítima* – o beneficio de uma falta que, na realidade, não existiu. Situações que ocorrem com mais frequência em ações específicas do jogo, em particular:

5.1.1. Jogador que – *que estando com a posse da bola, no interior da área de baliza da equipa adversária* – tenta que sejam consideradas como faltas algumas ações de jogo em que – *por exemplo*– decide renunciar ao ataque da baliza, optando por dirigir a bola para:

a) o corpo ou as proteções do guarda-redes que tinha perdido temporariamente o seu stick;

b) o corpo de um jogador defensor que se encontrava caído na pista.

5.1.2. Jogador ou guarda-redes que tenta enganar os Árbitros, simulando ter sofrido uma falta técnica ou disciplinar, procurando recolher, de forma ilegítima, um beneficio para a sua equipa.

5.2. Na análise das situações de jogo idênticas às exemplificadas nos pontos anteriores, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato, decidindo depois o seguinte:

5.2.1. Se foi a primeira vez que o jogador ou guarda-redes infrator incorreu neste tipo de infração, os Árbitros Principais terão de assegurar:

a) a **admoestação verbal** do infrator, em conformidade com o disposto no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras;

b) sancionar com uma falta de equipa o seu comportamento reprovável; e

c) reiniciar o jogo com um livre indireto *(ou com um livre direto)*, em função do que está estabelecido no ponto 3.1 do Artigo 31 destas Regras.

5.2.2. Se o jogador ou o guarda-redes infrator já tinha sido admoestado verbalmente - *em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30* - terá de lhe ser exibido um CARTÃO AZUL, implicando – *para ele e para a sua equipa* – as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.

7. UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTO E/OU PROTEÇÕES NÃO PERMITIDAS NO REGULAMENTO TÉCNICO

Quando os Árbitros Principais verificarem que qualquer jogador, e em particular os guarda-redes, tentam utilizar no jogo qualquer equipamento e/ou proteções que não cumpram com o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins, têm de assegurar os seguintes procedimentos:

7.1. Obrigar de imediato, que o infrator saia da pista, informando-o – *conjuntamente com um Delegado da sua equipa* - que só poderá voltar a participar no jogo depois de se apresentar com o equipamento e as proteções regulamentares.

7.2. Consequentemente, o infrator em causa terá que se apresentar ao Árbitro Auxiliar para que este possa controlar se pode (ou não) participar no jogo, depois de eliminadas as irregularidades que tinham sido detetadas no seu equipamento e/ou proteções.

7.3. Uma vez confirmada pelo Árbitro Auxiliar a legalidade do equipamento e/ou das proteções do jogador ou do guarda-redes em causa, este será autorizado a voltar ao seu banco de suplentes e só depois poderá reentrar na pista de jogo, se o seu Treinador assim o entender.

ARTIGO 26 (anterior 22º) - TIPOS DE FALTAS E DE INFRAÇÕES – LEI DA VANTAGEM

Mantém

ARTIGO 27 (anterior 23º) - PUNIÇÃO DAS FALTAS – NORMAS GERAIS

Alterado. - Existem dois tipos de admoestações verbais. As Admoestações Verbais Específicas, que só são efetuadas por infrações na execução de livres diretos ou penaltis e as Admoestações Verbais Situações Gerais que são efetuadas nas restantes situações.

Quando um jogador ou um Treinador Principal for punido com uma admoestação verbal, se reincidir será punido com um cartão azul.

1. Todas as faltas e infrações às Regras de Jogo devem merecer dos Árbitros Principais a respetiva penalização, desenvolvendo a sua ação e intervenção no jogo em duas vertentes fundamentais:

1.1. A sanção em termos disciplinares do infrator, que pode envolver:

1.1.1. ADMOESTAÇÃO VERBAL, tendo em atenção as duas diferenciações seguintes:

a) ADMOESTAÇÃO VERBAL EM SITUAÇÕES ESPECÍFICAS, em conformidade com o estabelecido no ponto 2 do Artigo 30 destas Regras;

b) ADMOESTAÇÃO VERBAL EM SITUAÇÕES GERAIS, em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras;

1.1.2. SUSPENSÃO TEMPORÁRIA DO JOGO *(exibição de um cartão azul)*, segundo o disposto no Artigo 32 destas Regras.

1.1.3. EXPULSÃO DEFINITIVA DO JOGO *(exibição de um cartão vermelho)*, segundo o disposto no Artigo 33 destas Regras.

6. FALTAS OU INFRAÇÕES ADICIONAIS OCORRIDAS COM O JOGO INTERROMPIDO

Quando – *como jogo interrompido, depois de um ou de mais representantes de uma equipa ter(em) sido sancionado(s) com um cartão azul e/ou com um cartão vermelho* – se verificar a ocorrência de infrações adicionais por parte de representante(s) da mesma equipa – *tratando-se ou não dos mesmos infratores inicialmente sancionados* – os Árbitros terão de assegurar os procedimentos estabelecidos nos pontos seguintes.

6.1. SANÇÃO DE INFRATORES DISTINTOS DOS QUE TINHAM DETERMINADO A INTERRUPÇÃO

6.1.1. Se ocorrer uma **INFRAÇÃO DE PEQUENA GRAVIDADE** - *comportamentos incorretos ou atitudes irregulares* - os Árbitros Principais terão de assegurar um dos seguintes procedimentos disciplinares:

a) tratando-se da primeira infração disciplinar do infrator, terá que lhe ser efetuada *de uma forma pública e transparente* - uma ADMOESTAÇÃO VERBAL, sem nenhuma outra consequência para ele ou para a sua equipa.

b) se o jogador infrator é reincidente numa infração disciplinar punível com uma admoestação verbal, os Árbitros Principais terão de lhe exibir um CARTÃO AZUL, assegurando depois os procedimentos estabelecidos no ponto 2.1 do Artigo 32 destas Regras.

7.2. FALTAS DE DISTINTA GRAVIDADE PRATICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPA

Quando dois infratores – *um de cada equipa* – são responsáveis - *no mesmo momento do jogo* - por **faltas de diferente gravidade**, os Árbitros Principais têm de assegurar que o reinicio do jogo seja sempre efetuado com a execução da sanção técnica que é correspondente à infração de maior gravidade, tendo em consideração os seguintes princípios e procedimentos:

7.2.1. **O primeiro critério que tem de ser considerado é o nível de gravidade de cada uma das infrações**, e não a sanção técnica associada a cada uma das infrações.

7.2.2. **Consequentemente**, a equipa cujo infrator é responsável pela infração mais grave, é sempre a equipa que tem de ser sancionada pelos Árbitros Principais, **como está exemplificado no** ponto seguinte deste Artigo.

7.3. EXEMPLOS DOS PROCEDIMENTOS A UTILIZAR – INFRAÇÕES SIMULTÂNEAS DAS DUAS EQUIPAS

O único critério que tem de ser utilizado pelos Árbitros Principais é o da "gravidade" de cada uma das infrações praticadas *(e não a forma de sancionar tecnicamente as infrações em causa)*, tendo em consideração os dois exemplos seguintes.

7.3.1. Um jogador da equipa "A" foi sancionado com um "cartão vermelho". Um jogador da equipa "B" foi sancionado com um "cartão azul". Cada uma das equipas tem de ser "sancionada disciplinarmente" com um "período em inferioridade" e "sancionada tecnicamente" com um "livre direto".
Consequentemente - *e tendo em conta que o jogador da equipa "A" foi responsável por uma infração de maior gravidade que a infração cometida pelo jogador da equipa "B"* - os Árbitros Principais terão de reiniciar o jogo com a execução de um livre direto favorável à equipa "B".

7.3.2. Um jogador da equipa "A" é sancionado com um "cartão azul", implicando que a sua equipa seja sancionada disciplinarmente" com um "período em inferioridade" e "sancionada tecnicamente" com um "livre direto".

Um jogador da equipa "B" é sancionado com uma "falta de equipa" - *que foi a décima falta de equipa acumulada* - o que implicaria que a sua equipa teria de ser "tecnicamente sancionada" com um "livre direto".

Consequentemente - *e tendo em conta que o jogador da equipa "A" foi responsável por uma infração mais grave que a infração praticada pelo jogador da equipa "B"* - os Árbitros Principais terão de considerar o seguinte:

a) **a equipa "A"** terá de ser "sancionada disciplinarmente" com um "período em inferioridade" e "sancionada tecnicamente" - *no reinicio do jogo* - com um "livre direto", tendo em consideração que o seu jogador praticou a infração de maior gravidade.

b) **a equipa "B"** terá de ser beneficiada com a execução do livre direto em questão, implicando por isso a anulação da "falta de equipa" que tinha sido praticada pelo seu jogador *(a equipa "B" terá de continuar com 9 faltas de equipa acumuladas).*

8. FALTAS COMETIDAS À DISTÂNCIA

8.3.1. Se o infrator foi identificado pelos Árbitros Principais, tem que lhe ser exibido:

a) um cartão vermelho – *e as sanções correspondentes para o infrator e à sua equipa, em conformidade com o ponto 2 do Artigo 33* - se a bola foi intercetada e/ou se foi atingido algum dos intervenientes no jogo *(Árbitros ou jogadores em pista de qualquer das equipas)*; ou

b) um cartão azul – *e as sanções correspondentes para o infrator e para a sua equipa, em conformidade com o ponto 2 do Artigo 32* - se o lançamento não atingir qualquer interveniente no jogo.

8.3.2. Se o infrator não foi identificado, os Árbitros Principais terão de assegurar os procedimentos que estão estabelecidos no ponto 2.2 do Artigo 28 destas Regras.

ARTIGO 28 (anterior 24) - FALTAS COMETIDAS FORA DA PISTA

Mantém.

ARTIGO 29 (anterior 25º) - FALTAS TÉCNICAS

Mantém.

ARTIGO 30 (novo) - ADMOESTAÇÕES VERBAIS

Alterado. - Existem dois tipos de admoestações verbais; as "ESPECÍFICAS" e as "SITUAÇÕES GERAIS". Cada uma delas é deve ser aplicada em situações definidas.

1. Qualquer admoestação verbal - *seja a jogadores, a guarda-redes ou a outros representantes de uma equipa* - terá que ser assegurada pelos Árbitros Principais de forma pública e transparente, junto do infrator – *obrigando que este, se for o caso, se coloque de pé* - e utilizando sinais gesticulares que indiquem que, sendo a primeira infração, esta não se poderá voltar a repetir.

1.1. Os **Árbitros Principais** terão de anotar todas as admoestações verbais que sejam efetuadas durante o jogo as quais terão também de ser registadas pelo Árbitro AUXILIAR para a sua inclusão no Boletim Oficial do Jogo.

1.2 O **Árbitro Auxiliar** terá de assegurar que fiquem registadas no Boletim Oficial do Jogo todas as admoestações verbais que sejam efetuadas pelos Árbitros Principais.

2. INFRAÇÕES SANCIONÁVEIS COM ADMOESTAÇÃO VERBAL EM SITUAÇÕES ESPECÍFICAS

Consideram-se como ADMOESTAÇÕES VERBAIS ESPECÍFICAS as infrações que ocorram durante a execução de PENALTIS ou de LIVRES DIRECTOS. Estas admoestações específicas terão de ser efetuadas pelos Árbitros Principais quando ocorrer uma das seguintes infrações:

2.1. Jogador que – *no momento da excução de um penalti ou de um livre direto, estando colocado na área de baliza da equipa que beneficia da falta* – se movimenta na direção da bola, antes do Jogador executante a ter tocado ou impactado, determinando por parte dos Árbitros Principais os procedimentos estabelecidos no ponto 8 do Artigo 35 destas Regras.

2.2. Guarda-redes que – *no momento de defender um penalti ou um livre direto* – se movimenta antes do jogador executante ter tocado ou impactado a bola, determinando por parte dos Árbitros Principais os procedimentos estabelecidos no ponto 7.3 do Artigo 35 destas Regras.

2.3. Jogador que inicia a execução de um penalti ou de um livre direto sem que tenha recebido o sinal de autorização do Árbitro Principal responsável por controlar essa execução, determinando por parte dos Árbitros Principais os procedimentos estabelecidos no ponto 9.6 do Artigo 35 destas Regras.

3. INFRAÇÕES SANCIONÁVEIS COM ADMOESTAÇÃO VERBAL EM SITUAÇÕES GERAIS

3.1. Nas situações gerais, os Árbitros Principais terão de sancionar com uma ADMOESTAÇÃO VERBAL os infratores que sejam responsáveis por qualquer uma das seguintes **infrações**:

3.1.1. Jogador ou guarda-redes que simula uma lesão ou que simula ter sofrido uma falta provocada por um adversário.

3.1.2. Jogador ou guarda-redes que, sem autorização dos Árbitros Principais, entra ou sai da pista saltando a vedação da pista, seja com o jogo ativo ou seja com o jogo interrompido.

3.1.3. Médico e/ou Massagista que entra(m) em pista para assistir um jogador ou um guarda-redes, sem autorização dos Árbitros Principais.

3.1.4. Guarda-redes que – *sem autorização dos Árbitros Principais* – se dirige ao banco de suplentes, para limpar a viseira, ou por qualquer outro motivo.

3.1.5 Jogador que estava preparado para executar um penalti ou um livre direto e que – *sem autorização dos Árbitros Principais* – se dirige ao banco de suplentes e/ou a qualquer outro local da pista.

3.1.6. Jogador ou guarda-redes que tem intervenção ativa no jogo quando o seu equipamento não cumpre com as condições regulamentares, segundo o disposto no ponto 2.1 do Artigo 22 destas Regras.

3.1.7. Jogador ou guarda-redes que procura beneficiar de uma falta de forma ilegítima, em conformidade com os exemplos apresentados no ponto 5 do Artigo 25 destas Regras.

3.1.8 Treinador, jogador ou outro representante de uma equipa que, sem usar de palavrões e/ou insultos, manifesta discordância de uma decisão arbitral.

3.2. Quando o mesmo infrator reincide – uma ou mais vezes - numa das infrações puníveis com uma admoestação verbal – *seja no mesmo momento do jogo, ou num momento posterior* - os Árbitros Principais têm que lhe exibir de imediato:

3.2.1. Um **CARTÃO AZUL**, quando o infrator é um jogador, ou um guarda-redes, ou o Treinador Principal da equipa, implicando – *para o infrator e para a sua equipa* – as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.

3.2.2. Um Cartão Vermelho, quando o infrator é outro Representante da Equipa não mencionado no ponto 3.2.1 deste Artigo, implicando – *para o infrator e para a sua equipa* – as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 33 destas Regras.

As "admoestações verbais especificas" só acumulam no mesmo momento do jogo (durante a execução de um penalti ou de um livre direto) e não tem qualquer interferência com outra "admoestação verbal situações gerais" que tenha ou venha a ter de ser exercida sobre o infrator.

As "admoestações verbais situações gerais" só acumulam com as admoestações verbais situações gerais. A sua reincidência origina a exibição do cartão azul (a Jogadores ou ao Treinador Principal) ou o cartão vermelho se for outro o infrator.

A "admoestação verbal situações gerais" não acumula com a "admoestação verbal específica", nem com um cartão azul.

Se for efetuada uma "admoestação verbal situações gerais" a um jogador que já tinha cartão azul por outro motivo, a sua penalização só será agravada se este tiver uma "admoestação verbal situações gerais" anterior.

ARTIGO 31 (anterior 26º) - FALTAS DE EQUIPA

Alterado. - Foram acrescentadas como faltas de equipa os pontos 3.1.1 e 3.1.2 da primeira infração numa dessas "admoestações verbais situações gerais".

1. As faltas de equipa são também infrações leves e de pouca gravidade, incluindo em particular.

1.1 **COM O JOGO PARADO**, somente estão incluídas as seguintes duas *(2)* infrações:

1.1.1. Não respeitar a distância regulamentar na execução de um livre indireto;

1.1.2. Deslocar ou reter intencionalmente a bola, atrasando a execução de um livre indireto contra a sua equipa.

1.2. **COM O JOGO ATIVO E EM CURSO**, de que são exemplo as seguintes faltas:

1.2.1. Efetuar um bloqueio ilegal ou uma obstrução intencional a um adversário, atendendo ao disposto nos pontos 4 e 5 do Artigo 24 destas Regras.

1.2.2. Faltas de contacto praticadas sem usar de violência e sem consequências físicas graves, como agarrar ou empurrar um adversário, golpear o stick ou a zona das caneleiras.

1.2.3. Quando um infrator *- pela primeira vez com o jogo ativo-* é responsável por qualquer uma das infrações que são puníveis com uma admoestação verbal *(situações gerais)*, em conformidade com o estabelecido nos pontos 3.1.1 e 3.1.2 do Artigo 30 destas Regras.

5.2. Os Árbitros Principais terão que interromper o jogo de imediato *– tendo em consideração que a "LEI DA VANTAGEM" não pode ser aplicada –* quando for cometida uma falta de equipa que tenha contribuído, de forma indiscutível, para impedir uma situação flagrante de um possível golo, situação que tem que ser tecnicamente sancionada com a execução de:

5.2.1. Um livre direto, se a falta em causa foi cometida fora da área de baliza da equipa do infrator;

5.2.2. Um penalti, se a falta em causa foi cometida dentro da área de baliza da equipa do infrator.

5.3. Em qualquer das duas situações mencionadas no ponto anterior, as faltas de equipa em causa não podem ser sinalizadas, nem apontadas no registo correspondente, nem tampouco há lugar a qualquer sanção disciplinar do infrator ou da sua equipa.

Nota: Quando pela primeira vez no jogo for efetuada uma "Admoestação Verbal Situações Gerais" a um jogador ou guarda-redes por simular uma falta ou uma lesão, ou por saltar a vedação com o jogo em movimento, esta "Admoestação" será adicionalmente punida com uma falta de equipa.

ARTIGO 32 (anterior 27º) - FALTAS GRAVES (CARTÃO AZUL)

Mantém.

ARTIGO 33 (anterior 28º) - FALTAS MUITO GRAVES (CARTÃO VERMELHO)

Mantém.

ARTIGO 34 (anterior 29º) - LIVRE INDIRETO

Mantém.

ARTIGO 35 (anterior 30º) - LIVRE DIRETO E PENALTI

Mantém.

9.6. Quando o jogador encarregado do penalti ou do livre direto decide iniciar a sua execução antes de ter recebido 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 Principais:

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 que ser ordenada a execução do penalti ou do livre direto em questão.

9.6.3. Se houver a reincidência da infração anterior por parte do mesmo jogador executante, isso implicará os seguintes procedimentos adicionais por parte dos Árbitros Principais:

a) exibição de um cartão azul ao jogador infrator, que ficará suspenso do jogo e terá que abandonar a pista de imediato.

b) assegurar que a equipa do infrator é sancionada com o correspondente "período em inferioridade", em conformidade com o estabelecido no Artigo 18 destas Regras.

c) ordenar a repetição da execução do penalti ou do livre direto em questão por parte de outro jogador da equipa que dele beneficia.

ARTIGO 36 (anterior 3º) - ERROS ARBITRAIS DETETADOS – PROCEDIMENTOS DE CORREÇÃO

Mantém.

ARTIGO 37 (anterior 34º) – APRESENTAÇÃO DE PROTESTOS DE UM JOGO

Mantém.

ARTIGO 38 (anterior 35º) - APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS

Alterado.

1. Depois de obtido o parecer favorável da Comissão Técnica e do Desenvolvimento do Hóquei em Patins, as Regras do Jogo e o seu anexo *(Regulamento Técnico de Hóquei em Patins)* foram conjuntamente aprovadas por WORLD SKATE e por WORLD SKATE - RINK-HOCKEY TECHNICAL COMMISSION *(WS-RHTC)*.
2. As Regras do Jogo e o Regulamento Técnico agora aprovados são de cumprimento obrigatório, em todas as competições de Hóquei em Patins que sejam realizadas a nível mundial, continental e nacional, seja por parte da WORLD SKATE-RHTC, seja por parte das distintas Confederações Continentais, seja por parte das Federações filiadas.
   2.1. O incumprimento desta disposição por parte de qualquer Federação Nacional determinará a participação formal de WS-RHTC dirigida ao "**Executive Board**" de World Skate, para que seja estabelecida a sanção correspondente, sem prejuízo do estabelecido no ponto seguinte.
   2.2. Em qualquer caso, a Federação Nacional em questão ficará suspensa preventivamente de toda a atividade competitiva nas competições internacionais de Hóquei em Patins que estão sob a supervisão de WS-RHTC e/ou da Confederação Continental de sua filiação.
3. As Regras do Jogo e o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins agora aprovados entrarão formalmente em vigor nas seguintes datas:
   a) **1 DE SETEMBRO DE 2018**, em todas as competições organizadas por WORLD SKATE EUROPE e pelas Federações Nacionais de sua filiação;
   b) **1 DE JANEIRO DE 2019**, em todas as competições organizadas por WS-RHTC e pelas demais Confederações Continentais - *World Skate AFRICA*, *World Skate AMERICA*, *World Skate ASIA* e *World Skate OCEANIA* – e por todas as Federações Nacionais de sua filiação.