



FPP

Federação de Patinagem
de Portugal

Hóquei em Patins

REGRAS DE JOGO

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

LEGENDA DAS ALTERAÇÕES INTRODUZIDAS

Texto sombreado a amarelo = Novidades introduzidas em 2010/2011

Texto sombreado a verde = Clarificações/Esclarecimentos introduzidos



Comitè Internationale de Rink-Hockey

Sumário/Índice

INTRODUÇÃO		Página 2
CAPÍTULO I – O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO		
ARTIGO 1º	O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS	Página 3
ARTIGO 2º	TEMPO NORMAL DE JOGO	Página 3
ARTIGO 3º	ERROS ARBITRAIS DETECTADOS DURANTE O JOGO - PROCEDIMENTOS DE CORRECÇÃO	Páginas 3 e 4
ARTIGO 4º	ACÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS - FORMAS E PROCEDIMENTOS DE SANCIONAMENTO	Páginas 4 e 5
ARTIGO 5º	DESEMPATE DO JOGO – PROCEDIMENTOS A CONSIDERAR	Páginas 5 e 6
ARTIGO 6º	ACTOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES AO JOGO	Páginas 6 e 7
ARTIGO 7º	FALTA DE COMPARÊNCIA - TOLERÂNCIA PARA INÍCIO OU REINÍCIO DO JOGO	Página 7
CAPÍTULO II – CATEGORIAS DOS JOGADORES – ZONAS DE JOGO, JOGO PASSIVO E “POWER-PLAY”		
ARTIGO 8º	CATEGORIAS DOS JOGADORES, POR SEXO E ESCALÃO ETÁRIO	Página 8
ARTIGO 9º	ZONAS DE JOGO - DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO E DE ANTI-JOGO	Páginas 8 a 10
ARTIGO 10º	“POWER PLAY” – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO NORMATIVO	Páginas 10 e 11
CAPÍTULO III – EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS		
ARTIGO 11º	EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS – COMPOSIÇÃO E ENQUADRAMENTO NORMATIVO	Página 12
ARTIGO 12º	BANCO DE SUPLENTES – REPRESENTANTES DAS EQUIPAS NO JOGO	Páginas 12 e 13
ARTIGO 13º	ACÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO	Páginas 13 e 14
CAPÍTULO IV – SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO – ENQUADRAMENTO NORMATIVO		
ARTIGO 14º	INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO – GOLPE DE SAÍDA	Página 15
ARTIGO 15º	DESCONTO DE TEMPO OU “TIME-OUT”	Páginas 15 e 16
ARTIGO 16º	ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA – SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	Páginas 16 e 17
ARTIGO 17º	JOGANDO A BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS	Páginas 17 a 19
ARTIGO 18º	MARCAÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO	Páginas 19 e 20
ARTIGO 19º	BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO – DEFINIÇÕES E ENQUADRAMENTO NORMATIVO	Página 20
ARTIGO 20º	OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO	Páginas 21 e 22
CAPÍTULO V – FALTAS E SUA PUNIÇÃO – LEI DA VANTAGEM		
ARTIGO 21º	TIPOS DE FALTAS E DE INFRACÇÕES – LEI DA VANTAGEM	Páginas 23 e 24
ARTIGO 22º	PUNIÇÃO DAS FALTAS – NORMAS GERAIS	Páginas 24 e 25
ARTIGO 23º	FALTAS PRATICADAS FORA DE PISTA – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO	Páginas 25 e 26
ARTIGO 24º	FALTAS TÉCNICAS – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO	Páginas 26 e 27
ARTIGO 25º	INFRACÇÕES LEVES E FALTAS DE EQUIPA – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO	Páginas 27 a 29
ARTIGO 26º	FALTAS GRAVES / FALTAS PARA CARTÃO AZUL – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO	Páginas 29 e 30
ARTIGO 27º	FALTAS MUITO GRAVES / FALTAS PARA CARTÃO VERMELHO – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO	Páginas 30 e 31
CAPÍTULO VI – PUNIÇÃO TÉCNICA DAS EQUIPAS		
ARTIGO 28º	LIVRE INDIRECTO – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO	Página 32
ARTIGO 29º	LIVRE DIRECTO E PENALTY – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO	Páginas 33 a 37
CAPÍTULO VII – PROTESTOS DO JOGO		
ARTIGO 30º	PROTESTOS DO JOGO – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO NORMATIVO	Página 38
CAPÍTULO VIII – DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS		
ARTIGO 31º	REGULAMENTAÇÃO DO HÓQUEI EM PATINS - APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS	Página 39



INTRODUÇÃO

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

As **Regras de Jogo do Hóquei em Patins** incluem, designadamente, as seguintes matérias, seguidamente apresentadas:

CAPÍTULO I	-	O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO
CAPÍTULO II	-	CATEGORIAS DOS JOGADORES – ZONAS DE JOGO, JOGO PASSIVO E “POWER-PLAY”
CAPÍTULO III	-	EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS
CAPÍTULO IV	-	SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO – ENQUADRAMENTO NORMATIVO
CAPÍTULO V	-	FALTAS E SUA PUNIÇÃO – LEI DA VANTAGEM
CAPÍTULO VI	-	PUNIÇÃO TÉCNICA DAS EQUIPAS
CAPÍTULO VII	-	PROTESTOS DO JOGO
CAPÍTULO VIII	-	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Estas Regras de Jogo são complementadas pelo **Regulamento Técnico do Hóquei em Patins**, no qual estão integradas outras normas e procedimentos vinculativos relativamente às seguintes matérias:

- **RECINTO DE JOGO – MARCAÇÕES DA PISTA E INSTRUMENTOS DE JOGO**
- **ARBITRAGEM DO JOGO – MESA OFICIAL E BANCOS DAS EQUIPAS**
- **ÁRBITROS DOS JOGOS - EQUIPAMENTO UTILIZADO, SINALÉTICA E BOLETIM/RELATÓRIO**
- **EQUIPAMENTO, PROTECÇÕES E UTENSÍLIOS UTILIZADOS PELOS JOGADORES**
- **CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS – FÓRMULAS DE DESEMPATE**
- **ANEXOS** (*Exemplos: Boletim de Jogo, Mapa de Controlo do Jogo e Inscrição e Controlo dos Representantes das Equipas*)

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

CAPÍTULO I

O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO

ARTIGO 1º

(O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS)

1. O jogo de hóquei em patins é praticado sobre uma pista rectangular, de superfície plana e lisa, sendo disputado entre duas equipas de 5 (*cinco*) Jogadores cada uma - *um dos quais Guarda-Redes* - calçando patins com rodas que estão colocadas paralelamente ao longo de dois eixos transversais e usando um aléu (*ou "stick"*) para impactar a bola.
2. Cada equipa começa por ocupar uma das metades da pista que lhe couber por sorteio, trocando de posição depois do intervalo, e cada Jogador procura - *somente com a ajuda do aléu (ou "stick")* - introduzir a bola na baliza da equipa contrária, ou seja marcar um golo.
3. Os jogos realizam-se em pistas cobertas ou ao ar livre, na maior parte das condições de tempo, de dia ou de noite, com luz natural ou com luz artificial.
4. Um ou dois Árbitros Principais encarregam-se de fazer cumprir as Regras de Jogo, sendo ajudados no controlo dos tempos do jogo pelo Árbitro Auxiliar oficialmente designado e que dirige a Mesa Oficial de Jogo, que está situada na parte exterior da pista de jogo, em posição central e junto à vedação.

ARTIGO 2º

(TEMPO NORMAL DE JOGO)

1. Na categoria de **SUB-15 MASCULINO** o tempo útil de jogo é de 30 (*trinta*) minutos, repartido por dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada um.
2. Nas categorias de **SENIORES MASCULINO**, **SENIORES FEMININO**, **SUB-20 MASCULINO**, de **SUB-18 FEMININO** e de **SUB-17 MASCULINO** o tempo útil de jogo é de 40 (*quarenta*) minutos, repartido por dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada um.
3. Nas provas e competições de clubes realizadas quer a nível internacional quer a nível nacional, a respectiva entidade organizadora - *Confederação Continental ou Federação Nacional* - poderá deliberar que os jogos se disputem com tempos de jogo distintos dos definidos nos pontos anteriores deste Artigo, mas na condição de não ser ultrapassado o limite máximo de 50 (*cinquenta*) minutos de tempo útil de jogo, repartido por dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada um.
4. Em todas as categorias, tem de ser concedido um intervalo de 10 (*dez*) minutos, entre o final do primeiro período e o início do segundo período de jogo.

ARTIGO 3º

(ERROS ARBITRAIS DETECTADOS DURANTE O JOGO – PROCEDIMENTOS DE CORRECÇÃO)

1. As condições a observar no que respeita à arbitragem das distintas competições internacionais e nacionais encontram-se devida e especificamente estabelecidas nos **Capítulos II e III do Regulamento Técnico do Hóquei em Patins**, sendo de relevar que:
 - 1.1 Os Árbitros são os juízes absolutos em pista e as suas decisões, no que respeita ao jogo, são inapeláveis, devendo ser sempre pautadas pela imparcialidade, pelo respeito e pelo cumprimento rigoroso das Regras de Jogo e demais Regulamentos vigentes.
 - 1.2 Nos incidentes ou situações de jogo excepcionais que não estão devidamente explicitados nestas Regras, os Árbitros terão de as decidir segundo a sua consciência, tendo direito a interromper o jogo sempre que o entendam necessário.
 - 1.3 Sempre que - *com o jogo inactivo* - os Árbitros Principais se dirijam ao Árbitro Auxiliar para aclarar qualquer questão, as zonas limítrofes à Mesa Oficial de Jogo - *tanto fora como dentro da pista* - são consideradas como "interditas" à presença de qualquer jogador ou representante das equipas, excepto quando tal for previamente autorizado pelos Árbitros Principais.
2. Quando se constatar que - *por lapso ou engano do Cronometrista, do Árbitro Auxiliar ou dos Árbitros Principais* - foi cometido um erro na direcção do jogo, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato - *se for caso disso* - e dirigir-se à Mesa Oficial de Jogo para, conjuntamente com o Árbitro Auxiliar e o Cronometrista, acordarem quais os procedimentos de correcção que terão de ser assegurados, bem como qual o tempo de jogo que faltará disputar, em função da situação específica que tiver sido detectada.
 - 2.1 Se a irregularidade for detectada fora de pista - *seja por observação directa do Árbitro Auxiliar, seja por reclamação que lhe foi apresentada pelo Delegado de uma das equipas* - compete ao Árbitro Auxiliar, aproveitando a primeira interrupção natural do jogo, chamar os Árbitros Principais à sua presença e dar-lhes conta da ocorrência em questão.
 - 2.2 Em qualquer dos casos, os Árbitros Principais só executarão os procedimentos de correcção explicitados nos pontos seguintes se as irregularidades e/ou erros graves tiverem sido **detectados, como limite máximo, nos 5 (*cinco*) minutos posteriores à sua ocorrência.**
3. Se a irregularidade ou erro grave constatado tiver uma incidência, directa ou indirecta, no andamento e/ou resultado do jogo - *substituição irregular não detectada, Jogador excluído ou suspenso que participou indevidamente no jogo, 10ª falta de equipa não sancionada com livre directo, etc.* - os Árbitros Principais devem sempre conferenciar entre si para um melhor esclarecimento da situação, assegurando depois a correcção que se afigurar pertinente ou, em alternativa, o prosseguimento do jogo sem qualquer alteração ao seu normal desenvolvimento.

- 3.1 Os procedimentos de correcção, quando pertinentes, podem envolver quer penalizações técnicas – *marcação ou repetição dum livre directo, por exemplo* – quer o sancionamento disciplinar dos eventuais infractores e das suas equipas, pelo que os Árbitros Principais devem assegurar, previamente, que o **cronómetro seja reposicionado no tempo de jogo que faltaria disputar** no momento em que ocorreu a irregularidade e/ou erro em questão, ficando anuladas todas as acções ocorridas no jogo (*incluindo qualquer golo que possa ter ocorrido*), com excepção do disposto no **ponto 3.2** deste Artigo.
- 3.2 *Os procedimentos de correcção indicados no ponto 3.1 anterior nunca poderão anular um cartão vermelho directo, mas apenas no que diz respeito à sanção disciplinar do infractor (as sanções da equipa do infractor permanecem anuladas, ou seja, não há lugar a power-play nem tão pouco a qualquer sanção técnica).*
- 3.3 Consequentemente o **recomeço do jogo terá de ser efectuado pelos Árbitros Principais em função de cada situação em concreto**, embora – *no caso dos Árbitros Principais entenderem que não há qualquer correcção a efectuar* – o recomeço do jogo tenha de ser assegurado em função da interrupção que havia sido efectuada para esclarecimento da situação.
4. Quando por engano do Cronometrista e/ou dos Árbitros Principais, qualquer das meias partes do jogo seja dada por terminada antes de completado o tempo de jogo correspondente, os Árbitros Principais terão de ordenar o recomeço do jogo – *fazendo, se necessário, regressar as equipas à pista, ressalvando o disposto no ponto 4.2 deste Artigo* – com a execução de um GOLPE-DUPLIO, a efectuar na marca do GOLPE DE SAÍDA, no centro da pista.
- 4.1 Os Árbitros Principais devem assegurar que seja reposta no Cronómetro a informação sobre o tempo de jogo que falta disputar, depois deste ter sido previamente acordado com o Cronometrista.
- 4.2 O recomeço do jogo apenas será ordenado pelos Árbitros Principais quando esta iniciativa tenha lugar antes de transcorrido o **limite máximo de 5 (cinco) minutos**, contados desde o momento em que a meia parte do jogo em causa havia sido dada por concluída.
5. As situações de eventuais ou alegadas irregularidades e/ou erros graves ocorridas durante o jogo serão sempre reportadas pelos Árbitros Principais em **Relatório Confidencial**, detalhando a sua natureza e os fundamentos das decisões por si tomadas, seja quanto aos procedimentos de correcção utilizados, seja quanto à ausência de quaisquer alterações ao decurso normal do jogo.

ARTIGO 4º

(ACÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS – FORMAS E PROCEDIMENTOS DE SANCIONAMENTO)

1. No exercício da acção disciplinar, os Árbitros Principais podem recorrer aos seguintes procedimentos e formas sancionatórias:
- 1.1 **ADMOESTAÇÃO VERBAL**, em casos de pequena gravidade, designadamente comportamentos incorrectos ou atitudes inconvenientes.
- 1.2 Efectuar a exibição de um **CARTÃO AZUL**, procedendo conforme disposto nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 26º destas Regras.
- 1.3 Efectuar a exibição de um **CARTÃO VERMELHO**, procedendo conforme disposto nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 27º destas Regras.
2. Se, antes do jogo ter o seu início, um Jogador ou outro representante duma equipa tiver sido expulso pelos Árbitros Principais, poderá ser substituído no Boletim de Jogo, sem prejuízo dos Árbitros Principais procederem, como lhes compete, à elaboração dum relatório detalhado dos factos ocorridos e que determinaram tal punição.
3. Se, no decorrer do intervalo do jogo, um Jogador ou outro representante duma equipa for expulso pelos Árbitros Principais, estes terão de assegurar – *aquando do reinício do jogo* – os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 27º destas Regras.
4. Os Árbitros Principais tem de ser muito rigorosos no controlo disciplinar dos representantes das equipas que ocupam o banco de suplentes – *controlo esse em que o Árbitro Auxiliar deverá também colaborar* – não permitindo que permaneçam de pé mais do que os 3 (três) representantes autorizados e nunca deixando de punir, com a severidade que se justificar, todos os protestos ou gestos públicos que revelem discordância pública com as decisões arbitrais.
- 4.1 Relativamente ao **Treinador Principal das equipas**, os Árbitros Principais devem **consentir que haja um "diálogo esclarecedor"** sobre as suas decisões, desde que efectuado com correcção e desde que a sua duração seja curta, mas não poderão consentir que tal diálogo seja longo ou que se transforme num claro protesto público, em vez de um esclarecimento.
- 4.2 No entanto e relativamente aos demais elementos que integrem o banco de suplentes, os Árbitros Principais não poderão dar tréguas, sancionando todos aqueles que gesticulem com os braços, levantando-se ou não do banco.
- 4.3 Quaisquer elementos do banco que se levantem devem ser – *no mínimo* – admoestados verbalmente pelos Árbitros Principais, o que estes devem assegurar de forma pública e transparente, dirigindo-se ao infractor e – *caso este já se tenha sentado* – exigir-lhe que se levante e "avisando-o" – *através duma sinalética adequada* – de que não pode repetir tal infracção, sob pena de ser sancionado com:
- 4.3.1 A exibição de um **cartão azul**, se o reincidente for um guarda-redes, jogador de pista ou Treinador Principal, implicando – *para o infractor e para a sua equipa* – as sanções adicionais estabelecidas no **ponto 2 do Artigo 26º destas Regras**.
- 4.3.2 A exibição de um **cartão vermelho**, se o reincidente for qualquer outro elemento da equipa em questão, implicando – *para ele e para a sua equipa* – as sanções adicionais estabelecidas no **ponto 2 do Artigo 27º destas Regras**.

5. Na parte final dos jogos podem ocorrer situações mais complicadas, sendo importante que os Árbitros Principais não percam a perspectiva dos factos e tomem com serenidade as decisões mais correctas, não hesitando – *sempre que necessário* – em trocar impressões breves um com o outro para deliberarem qual a melhor decisão a tomar, designadamente se ocorrerem tumultos ou protestos generalizados, sendo aconselhável que os Árbitros Principais se apoiem mutuamente e se mantenham em comunicação.
6. **CUMPRIMENTO DAS SUSPENSÕES TEMPORÁRIAS – PUNIÇÃO DE EVENTUAIS INFRAÇÕES**
- 6.1 Os Jogadores e guarda-redes suspensos temporariamente do jogo terão de dar cumprimento à mesma nas cadeiras que, para o efeito, estão colocadas junto à Mesa Oficial de Jogo, não podendo em caso algum ocupar o banco de suplentes da sua equipa.
- 6.2 Se ocorrer a **violação do disposto no ponto 6.1. deste Artigo**, o Árbitro Auxiliar deve aproveitar uma interrupção de jogo para informar os Árbitros Principais dessa irregularidade, procedendo estes de imediato à sua **expulsão definitiva do jogo**, com a exibição dum **cartão vermelho**.
- 6.3 Se – *para além da violação do disposto no ponto 6.1. deste Artigo* – o Jogador ou Guarda-redes suspenso entrar indevidamente em pista – *substituindo um colega de equipa antes de cumprida a totalidade do tempo de suspensão* – o Árbitro Auxiliar deve fazer accionar de imediato um sinal sonoro para que os Árbitros Principais sejam avisados da infracção – *e interromper o jogo de imediato, se for esse o caso* – e possam logo de seguida assegurar os seguintes procedimentos:
- 6.3.1 Exibição de dois cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo quer o Jogador ou Guarda-redes infractor, quer o Treinador Principal *(na sua ausência e pela ordem indicada, o Treinador Adjunto, ou um dos Delegados ou o Capitão em pista)*
- 6.3.2 A equipa infractora terá de jogar em "Power-play", atento o disposto no **ponto 3 do Artigo 10º** destas Regras.
- 6.3.3 O recomeço do jogo será efectuado da seguinte forma:
- a) Se o jogo teve de ser interrompido pelos Árbitros Principais por força da infracção em causa, será marcado um LIVRE DIRECTO contra a equipa dos infractores
- b) Se o jogo estava já interrompido antes de ocorrer a infracção em causa, o jogo recomeçará em função da acção que motivara a interrupção em causa.
- 6.4 Se ocorrer a entrada indevida na pista dum Jogador ou Guarda-redes dum equipa que se encontra a jogar em "Power-play" – *antes de recebida a competente autorização do Árbitro Auxiliar* – este deve fazer accionar de imediato um sinal sonoro para que os Árbitros Principais sejam avisados dessa infracção – *e interromper o jogo de imediato, se for esse o caso* – e possam, logo de seguida, assegurar os procedimentos já indicados nos **pontos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 deste Artigo**.
- 6.5 Se, porém, a entrada indevida dum Jogador ou Guarda-redes em pista tiver corrido por um erro ou engano do Árbitro Auxiliar – *e por este reconhecido junto dos Árbitros Principais* – estes terão de assegurar os procedimentos previstos no **ponto 3 do Artigo 3º** destas Regras.
7. No Boletim de Jogo apenas terá de ser anotada a acção disciplinar exercida pelos Árbitros Principais no que respeita à exibição de cartões azuis e de cartões vermelhos.
8. **Relativamente a cada cartão vermelho exibido directamente**, os Árbitros Principais têm de elaborar um **Relatório Confidencial**, onde serão detalhadas, com clareza e rigor, as situações e circunstâncias que levaram à expulsão do jogo dos infractores.

ARTIGO 5º

(DESEMPATE DO JOGO – PROCEDIMENTOS A CONSIDERAR)

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

1. REALIZAÇÃO DE UM PROLONGAMENTO PARA DESEMPATE DO JOGO

- 1.1 Qualquer Jogador que se encontre suspenso no final do tempo normal de jogo, terá de cumprir integralmente o tempo de suspensão ainda em falta, antes de participar no prolongamento do jogo.
- 1.2 Em todas as categorias, tem de ser concedido um intervalo de 3 (*três*) minutos, entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento do jogo, sendo efectuado novo sorteio para escolha da meia-pista defensiva ocupada por cada equipa no primeiro período do prolongamento.
- 1.3 Salvaguardando o disposto no **ponto 1.4 deste Artigo**, o tempo de prolongamento será o seguinte:
- 1.3.1 No caso dum jogo da categoria de **SUB – 15 MASCULINO**, o tempo do prolongamento é de 5 (*cinco*) minutos, repartido por dois períodos de 2 (*dois*) minutos e 30 (*trinta*) segundos cada um.
- 1.3.2 No caso dum jogo das **RESTANTES CATEGORIAS**, o tempo do prolongamento é de 10 (*dez*) minutos, repartido por dois períodos de 5 (*cinco*) minutos cada um.
- 1.4 O prolongamento do jogo terminará no momento em que uma das equipas consiga marcar um golo, sendo esta imediatamente declarada vencedora, devendo os Árbitros Principais apitar para confirmar a sua validação e para darem o jogo por concluído, sendo dispensada a execução do GOLPE DE SAÍDA correspondente.

- 1.5 No final do primeiro período do prolongamento há um intervalo com a duração de 2 (*dois*) minutos, durante o qual as equipas efectuem a troca de meia-pista defensiva e dos respectivos bancos de suplentes.
2. **MARCAÇÃO DE SÉRIES DE GRANDES PENALIDADES**
- Se no final do prolongamento o resultado do jogo continuar empatado, o apuramento da equipa vencedora terá de ser decidido pela execução de SÉRIES DE GRANDES PENALIDADES — *tantas quantas forem necessárias para o efeito* — de acordo com as normas e procedimentos estabelecidos seguidamente.
- 2.1 Os Árbitros Principais começam por realizar um sorteio, em plena pista e na presença dos capitães das duas equipas, para que seja designada a baliza onde serão marcadas os PENALTYS, bem como qual a equipa que iniciará a sua execução.
- 2.2 Nas séries de penaltys para desempate do resultado do jogo, a execução do PENALTY é obrigatoriamente efectuada através dum único remate directo à baliza adversária, não sendo permitidas quaisquer recargas
- 2.3 Cada equipa só pode designar para execução dos PENALTYS os Jogadores que se encontrem aptos a continuar em jogo, ou seja, aqueles que, estando inscritos no Boletim de Jogo, não tenham sido expulsos nem estavam a cumprir — *no termo do prolongamento* — qualquer suspensão temporária.
- 2.4 O vencedor do jogo será a equipa que tiver obtido mais golos, no final da execução de qualquer uma das seguintes série de penaltys:
- 2.4.1 **PRIMEIRA SÉRIE DE CINCO PENALTYS**
- Nesta série, cada equipa executa alternadamente — *através de diferentes Jogadores, mas tendo em atenção o disposto no ponto seguinte* — cada um dos PENALTYS, podendo manter sempre o mesmo Guarda-redes quando lhe pertencer a defesa da baliza.
- 2.4.2 Se qualquer das equipas tiver menos de 5 (*cinco*) Jogadores habilitados para a marcação das grandes penalidades, a execução desta série de penaltys será assegurada, de forma rotativa, pelos Jogadores disponíveis para o efeito.
- 2.4.3 Quando se constatar que — *antes de concluída a execução desta primeira série* — uma das equipas já marcou mais golos do que a outra equipa poderia obter se obtivesse golo em todos os PENALTYS que lhe faltam executar, os Árbitros Principais darão o jogo por terminado e consideram apurada como vencedora a equipa que marcou mais golos.
- 2.4.4 Se no final desta primeira série o resultado do jogo ainda continuar empatado, o apuramento da equipa vencedora do jogo será efectuado conforme estabelecido no *ponto seguinte*.
- 2.4.5 **SÉRIES SUCESSIVAS DE UM PENALTY**
- Cada equipa executa alternadamente o PENALTY de cada série, até que uma falhe a conversão e a outra equipa consiga marcar golo, sendo esta de imediato considerada vencedora.
- 2.4.6 Nestas séries, cada equipa pode optar por utilizar sempre o mesmo Jogador da sua execução, podendo igualmente manter sempre o mesmo Guarda-redes quando lhe pertencer a defesa da baliza.
- 2.5 Não é necessário efectuar a execução dum GOLPE DE SAÍDA para que os Árbitros Principais procedam à validação de qualquer golo que seja obtido durante a marcação das séries de grandes penalidades para desempate do jogo.

ARTIGO 6º

(ACTOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES AO JOGO)

1. Os Árbitros Principais e o Árbitro Auxiliar têm de apresentar-se no jogo devidamente equipados e com a devida antecedência, assegurando que os jogos tenham início à hora marcada.
2. Até 10 (*dez*) minutos antes do jogo, os Árbitros Principais devem proceder ao sorteio para escolha da meia-pista, o qual é efectuado através do lançamento de moeda ao ar, na presença dos Delegados e/ou dos Capitães de cada equipa.
- 2.1 O Delegado ou o capitão da equipa vencedora do sorteio pode optar por uma de duas opções:
- 2.1.1 **Escolher a meia pista que utilizará na primeira parte do jogo**, cabendo à equipa adversária a execução do GOLPE DE SAÍDA para início do jogo.
- 2.1.2 **Escolher a execução do GOLPE DE SAÍDA para início do jogo**, cabendo à outra equipa a escolha da meia-pista que utilizará na primeira parte do jogo.
- 2.2 Seguidamente, **os Árbitros Principais procedem à escolha de bola de jogo**, seleccionando uma das bolas que lhe forem apresentadas pelos Delegados ou Capitães de cada equipa, tendo em atenção que:
- 2.2.1 A equipa que actua na condição de “visitada” — *ou que é, como tal, considerada* — está obrigada a fornecer as bolas de jogo, em quantidade suficiente para a sua efectivação.
- 2.2.2 A equipa “visitante” tem, no entanto, o direito de apresentar aos Árbitros Principais outras bolas, para efeito de escolha.
3. A pista de jogo tem de ficar disponível para o aquecimento das equipas com uma antecedência de 20 (*vinte*) minutos, pelo menos, relativamente à hora oficialmente marcada para início do jogo.

4. Imediatamente antes do início do jogo, os Árbitros Principais têm de assegurar uma **saudação formal ao público presente**, que tem apenas de ser efectuada para um dos lados da pista, em frente ao local reservado para as entidades oficiais, mesmo quando estas não se encontrem presentes.
 - 4.1 Para além dos Árbitros Principais, todos os Jogadores que vão iniciar o jogo estão obrigados a participar na saudação ao público, sendo facultativa a presença dos Jogadores suplentes.
 - 4.2 Quando da saudação ao público e ressalvado o disposto no ponto seguinte, tanto os Árbitros Principais como os Jogadores que nela participam têm de estar com o equipamento a utilizar no jogo, não sendo permitido manter a camisola fora dos calções ou as meias caídas, nem o uso de fatos de treino.
 - 4.3 A máscara e as luvas de protecção dos Guarda-redes não têm de estar colocadas durante a saudação ao público.

ARTIGO 7º

(FALTA DE COMPARÊNCIA - TOLERÂNCIA PARA INÍCIO OU REINÍCIO DO JOGO)

1. Relativamente à hora oficial do início do jogo, qualquer das equipas dispõe de uma tolerância de 15 (*quinze*) minutos para se apresentar na pista em condições de disputar o jogo.
 - 1.1 Quando, esgotada esta tolerância, qualquer das equipas não se encontrar em pista — *ou, embora em pista, não apresentar o número mínimo de Jogadores necessário para dar início ao jogo* — os Árbitros Principais devem proceder da seguinte forma:
 - 1.1.1 Assegurar a identificação dos Jogadores da equipa que está em pista em condições para realizar o jogo, confirmando a presença do número mínimo exigido para o efeito.
 - 1.1.2 Efectuar seguidamente a saudação ao público, apitando logo de seguida para darem o jogo por terminado.
 - 1.1.3 No Boletim do jogo em questão, os Árbitros Principais registarão, com o detalhe necessário, as circunstâncias que conduziram à sua decisão de atribuir “falta de comparência” à equipa em questão.
 - 1.2 A equipa a quem seja averbada uma “falta de comparência” é considerada derrotada no jogo em questão, pelo **resultado de 10 — 0 (*dez golos sofridos e zero golos marcados*)**
2. Quando se verificar a impossibilidade, temporária ou definitiva, de utilização da pista de jogo, os Árbitros Principais devem conceder uma tolerância inicial de 15 (*quinze*) minutos, findos os quais — *e a manter-se tal impossibilidade* — terão de ser cumpridos os seguintes procedimentos:
 - 2.1 Se for constatada a existência de um **motivo de força maior** — *avaria grave na iluminação, inundação ou pista escorregadia, etc.* — que impeça a utilização da pista do jogo inicialmente marcada, o jogo terá de ser realizado num recinto alternativo, sendo para o efeito concedida pelos Árbitros Principais uma **tolerância adicional de 90 (*noventa*) minutos**, que inclui já o tempo de transferência das equipas de um recinto para o outro.
 - 2.2 Se a impossibilidade de utilização do recinto de jogo ocorrer por força de **avaria ou deficiência reparável**, ou por nele se estar a disputar um outro jogo de hóquei em patins, os Árbitros Principais concedem uma **tolerância adicional de 30 (*trinta*) minutos** para que o jogo se possa iniciar.
 - 2.3 Se, em qualquer dos casos referidos nos pontos anteriores deste Artigo, se constatar que — *depois de terminada a tolerância adicional* — não foi possível resolver a situação em questão, os Árbitros Principais informarão as equipas de que o jogo não se realizará, registando no Boletim de Jogo correspondente informação detalhada sobre os factos que determinaram a sua decisão.
 - 2.4 Sendo o problema ultrapassado e podendo o jogo ser realizado, os Árbitros Principais terão de conceder 15 (*quinze*) minutos para que as duas equipas possam fazer o seu “aquecimento” em pista, tempo esse que será contado a partir da hora em que a pista foi disponibilizada para o jogo.

CAPÍTULO II

CATEGORIAS DOS JOGADORES - ZONAS DE JOGO, JOGO PASSIVO E "POWER-PLAY"

ARTIGO 8º

(CATEGORIAS DOS JOGADORES, POR SEXO E ESCALÃO ETÁRIO)

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

1.1 CATEGORIAS DOS JOGADORES MASCULINOS

SUB-15 Masculino	12 a 14 anos
SUB-17 Masculino	13 a 16 anos
SUB-20 Masculino	14 a 19 anos
SUB-23 Masculino	14 a 22 anos
Senior Masculino	= > 14 anos

1.2 CATEGORIAS DOS JOGADORES FEMININOS

SUB-18 Feminino	13 a 17 anos
Senior Feminino	= > 14 anos

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

2.1 JOGADORES MASCULINOS DE HÓQUEI EM PATINS

2.1.1 CATEGORIA DE SUB – 15 MASCULINO

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

2.1.2 CATEGORIA DE SUB – 17 MASCULINO

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

2.1.3 CATEGORIA DE SUB – 20 MASCULINO

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

2.1.4 CATEGORIA DE SUB – 23 MASCULINO

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

2.1.5 CATEGORIA DE SÉNIOR MASCULINO

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

2.2 JOGADORES FEMININOS DE HÓQUEI EM PATINS

2.2.1 CATEGORIA DE SUB – 18 FEMININO

A Jogadora que tenha idade mínima completa de 13 (*treze*) anos e que não complete 18 (*dezoito*) anos até 31 de Dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.2 CATEGORIA DE SÉNIOR FEMININO

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

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

ARTIGO 9º

(ZONAS DE JOGO - DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO E DE ANTI-JOGO)

1. ZONAS DO JOGO

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

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

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

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

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

2. DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO

- 2.1 Salvaguardando o disposto no ponto 2.3 deste Artigo, considera-se que **uma equipa atacante incorre em jogo passivo** quando esta - **depois de ter iniciado uma acção ofensiva** - ocorre em qualquer uma das situações seguintes:
- 2.1.1 Um ou mais Jogadores **beneficiam duma clara situação de golo e evitam a sua concretização**.
- 2.1.2 Os seus Jogadores efectuam – **por 5 (cinco) vezes consecutivas** – o **regresso intencional da bola para a sua zona defensiva**, seja através da sua condução, seja através de um passe para um seu colega.
- 2.1.3 A equipa **mantém a posse de bola sem que** – **depois de transcorrido um período de cerca de 45 (quarenta e cinco) segundos** – **seja efectuada qualquer tentativa reconhecível de remate à baliza do adversário**, atento o disposto nos pontos 1.2.1 e 2.2 deste Artigo.
- 2.2 Quando - **atentas as disposições do ponto anterior** - uma equipa incorre em jogo passivo, **os Árbitros Principais não podem sancionar tal situação de imediato**, uma vez que estão obrigados a assegurar os procedimentos definidos nos pontos 3.1 e 3.2 deste Artigo.

- 2.3 **EXCEPÇÕES À PUNIÇÃO DE JOGO PASSIVO:** A prática de jogo passivo será admitida, a título excepcional, no caso das seguintes situações específicas:
- 2.3.1 Quando praticado pela **equipa que - por ter sido sancionada com "power-play" - está a jogar em inferioridade numérica** relativamente à equipa adversária.
- 2.3.2 Quando se verificar - ***já na parte final da segunda-parte de um jogo*** - um **resultado em que uma das equipas tem uma vantagem significativa** de golos marcados.

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

3.1 Quando uma equipa incorrer em jogo passivo, **os Árbitros Principais estão obrigados a efectuar — previamente e de forma bem visível — um "aviso" de que o jogo poderá ser interrompido para assinalar a infracção correspondente**, "aviso" esse que — ***não devendo ultrapassar o tempo de 10 (quarenta) segundos de posse de bola em cada acção ofensiva*** — terá de ser assegurado da seguinte forma:

- 3.1.1 Um dos Árbitros Principais — ***de preferência o que está mais perto do local onde a bola se encontra*** — tem de levantar os dois braços bem para cima da sua cabeça, para advertir a equipa atacante de que, a partir desse momento, dispõe de apenas 5 (***cinco***) segundos para concluir a sua acção ofensiva, rematando à baliza adversária.
- 3.1.2 Constatando este "aviso", o outro Árbitro Principal deve iniciar de imediato — ***através de sinalética gestual específica*** — a contagem dos 5 (***cinco***) segundos concedidos para que a equipa em questão remate à baliza adversária.
- 3.1.3 Se o outro Árbitro Principal não iniciar de imediato tal a contagem, esta terá de ser também assegurada pelo mesmo Árbitro que havia iniciado o "aviso" de ocorrência de jogo passivo.

3.2 Sempre que a equipa atacante não conclua a sua acção ofensiva — ***não rematando à baliza antes de decorridos os 5 (cinco) segundos concedidos*** — o Árbitro Principal responsável pela contagem do tempo terá de interromper o jogo de imediato, sancionando a equipa infractora com LIVRE INDIRECTO, a executar num dos cantos superiores da sua área de grande penalidade.

4. DEFINIÇÃO DE ANTI – JOGO

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

5. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS NA OCORRÊNCIA DE ANTI – JOGO

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

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

ARTIGO 10º

("POWER PLAY" – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO NORMATIVO)

1. "POWER-PLAY" é uma sanção disciplinar que penaliza as equipas cujos representantes cometam faltas disciplinares de gravidade, sendo obrigadas — ***ainda que temporariamente*** - a jogar em inferioridade numérica face à equipa adversária.
- 1.1 Se for exibido um cartão azul e/ou um cartão vermelho a um Jogador ou outro representante da equipa que não se encontra em pista a disputar o jogo, a sua equipa — ***atento o disposto no ponto 3 deste Artigo*** — é penalizada com o "power play" correspondente, pelo que um seu Jogador terá de ser retirado da pista, por indicação do seu Treinador.
- 1.1.1 O Jogador retirado da pista passará a ocupar o banco de suplentes da equipa, uma vez que não sofreu qualquer punição disciplinar.
- 1.1.2 Consequentemente, o Jogador retirado da pista poderá reentrar no jogo para substituir um seu colega, quando o seu Treinador assim o entender, mantendo embora a situação de menos um ou dois Jogadores em pista, se for esse o caso.

- 1.2 Sempre que *— em simultâneo ou no mesmo momento de jogo —* ocorrer a suspensão ou a expulsão definitiva do jogo do mesmo número de Jogadores de cada uma das equipas, a sanção de “Power-Play” não é aplicada, pelo que os Jogadores infractores podem ser substituídos por outros Jogadores.
2. Se a equipa que joga em inferioridade numérica sofrer um golo, pode assegurar a entrada imediata em pista de um seu jogador *— por cada golo sofrido pode efectuar-se a substituição de um dos jogadores castigados —* mas nunca a reentrada de um jogador que esteja excluído ou a cumprir uma suspensão temporária do jogo, o qual terá sempre de cumprir a sanção disciplinar que lhe corresponda.
- 2.1 A entrada em pista do jogador substituído pode ocorrer mesmo que *- na sequência do livre directo ou do penalty que tenha sido assinalado pela infracção que originou o “power-play” —* o golo sofrido possa ter ocorrido de imediato, determinando que a equipa em questão acabasse por não ser efectivamente punida.
- 2.2 Se ocorrer um golo válido a favor da equipa que está a cumprir o “power-play”, tal situação não implica a alteração da punição em curso, pelo que a referida equipa terá de continuar a jogar com o mesmo número de jogadores.
- 2.3 **Sem prejuízo do disposto no ponto 5 do Artigo 18 destas Regras, quando ocorrer um golo obtido por um Jogador na sua própria baliza - em resultado de uma acção deliberada e intencional, quando a sua equipa se encontrava a jogar em “Power-play” - o golo em questão nunca terá qualquer efeito no termo do “power-play” em questão, cuja duração permanecerá inalterada.**
3. Os **limites máximos do tempo de “POWER-PLAY”** a cumprir pelas equipas são estabelecidos tendo em atenção o tipo de sanção disciplinar relativa às infracções cometidas pelos seus representantes no jogo, conforme seguidamente indicado:
- 3.1 **DOIS MINUTOS**, no caso das referidas infracções terem sido sancionadas com um **cartão azul**.
- 3.2 **QUATRO MINUTOS**, no caso das referidas infracções terem sido sancionadas com um **cartão vermelho**.
4. A contagem dos tempos de “POWER-PLAY” obedece aos seguintes critérios e procedimentos:
- 4.1 O **início do “POWER-PLAY”** corresponde ao momento (*tempo de jogo*) em que ocorrer a falta ou infracção que determinou o sancionamento da equipa, ressalvando o disposto no ponto 5 deste artigo.
- 4.2 O **final do “POWER-PLAY”** corresponde ao momento (*tempo de jogo*) em que:
- a) A **equipa punida consentir um golo**; ou
- b) Se tenha **esgotado o tempo máximo da punição em questão**, competindo ao Árbitro Auxiliar da Mesa Oficial de Jogo informar desse facto o Delegado da equipa que cumpria tal punição.
5. Se ocorrer uma falta grave ou muito grave cometida por um jogador ou outro representante duma equipa que *- em consequência de lesões e/ou de sanções —* se encontra a jogar com apenas 3 (*três*) Jogadores, terão de ser adoptados os seguintes procedimentos:
- 5.1 **Se houver um substituto disponível**, a sanção de “power-play” não é aplicada, sendo observadas as seguintes condicionantes:
- 5.1.1 O infractor cumprirá a punição disciplinar que lhe corresponda, pelo que *- se for um guarda-redes ou outro jogador que estava em jogo -* terá de abandonar a pista, sendo depois substituído por um guarda-redes ou jogador suplente, o que poderá implicar os procedimentos previstos no ponto 5.1 do Artigo 16º destas Regras quando for necessário substituir um guarda-redes por um jogador de pista.
- 5.1.2 O “tempo máximo” do “power-play” correspondente à falta em questão *— e que a equipa do infractor terá de cumprir -* será adicionado ao tempo de “power-play” que ainda falte cumprir relativamente ao último dos infractores da mesma equipa que havia sido anteriormente sancionado.
- 5.2 **Não havendo substituto disponível**, o jogo será dado por concluído pelos Árbitros, atento o disposto no ponto 3.2 do Artigo 11º destas Regras
6. Se *- logo após lhe ter sido exibido um cartão azul -* um representante duma equipa (*Treinador Principal ou a um Jogador ou Guarda-Redes*) cometer uma falta adicional que seja considerada pelos Árbitros como grave ou como muito grave, o **tempo máximo de POWER-PLAY da equipa do infractor será sempre ampliado para 4 (quatro) minutos**, tendo ainda em conta que:
- 6.1 Apenas terá de ser retirado da pista um único Jogador de essa mesma equipa (*o próprio infractor ou um outro Jogador, consoantes os casos*).
- 6.2 O infractor terá sempre de ser sancionado atento o disposto no ponto 3 do Artigo 26.
7. Se *— depois de reiniciado o jogo, após lhe ter sido exibido um cartão azul -* ocorrer uma falta grave ou muito grave que seja cometida por um Jogador ou Guarda-Redes que se encontre a cumprir uma suspensão temporária junto à Mesa Oficial de Jogo, **os Árbitros terão de lhe exhibir um cartão vermelho directo**, sendo a sua equipa sancionada com um **“novo” POWER-PLAY de 4 (quatro) minutos**, pelo que terá de retirar da pista um outro jogador, com salvaguarda do disposto no ponto 5 deste Artigo.

CAPÍTULO III EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS

ARTIGO 11º (EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS – COMPOSIÇÃO E ENQUADRAMENTO NORMATIVO)

- 1 O jogo de Hóquei em Patins é disputado por duas equipas de 5 (*cinco*) Jogadores – 1 (*um*) *Guarda-redes* e 4 (*quatro*) *Jogadores de pista* – sendo obrigatório, no entanto que, na composição das equipas exista sempre 1 (*um*) *Guarda-redes* suplente.
 - 1.1. É obrigatório que haja um *Guarda-redes* no banco de suplentes até final do jogo, excepto se o seu abandono for motivado por razões disciplinares (*expulsão*) ou por lesão que seja impeditiva da sua participação no jogo.
 - 1.2 Cada equipa pode, adicionalmente, utilizar 4 (*quatro*) outros Jogadores suplentes – *que podem ser Jogadores de pista (a opção mais comum) ou Guarda-redes* – possibilitando, assim, que cada equipa possa inscrever no Boletim de Jogo um máximo de 10 (*dez*) Jogadores, dos quais pelo menos 2 (*dois*) têm de ser *Guarda-redes*.
2. Nas competições internacionais da **CATEGORIA DE SENIORES MASCULINOS** reservadas às selecções nacionais dos países membros da FIRS e disputadas em dias sucessivos, cada equipa pode inscrever nessa competição um máximo de 11 (*onze*) Jogadores – *dos quais pelo menos 3 (três) têm de ser Guarda-redes* – sem prejuízo de, em cada jogo, ter de ser cumprido o que está estabelecido no número anterior.
3. Para que um jogo se possa iniciar, cada equipa tem de apresentar – *sob pena de lhe ser averbada uma “falta de comparência” – um mínimo de 5 (cinco) Jogadores* em condições aptas para jogar, incluindo obrigatoriamente 2 (*dois*) *Guarda-redes*, um efectivo e outro suplente.
 - 3.1 No entanto, a equipa em causa poderá – *em qualquer momento do jogo* – fazer entrar em pista os restantes Jogadores, desde que os mesmos estejam prévia e devidamente inscritos no Boletim de Jogo.
 - 3.2 Se no decorrer de um jogo, em consequência de lesões ou sanções, **uma equipa ficar em pista com apenas 2 (dois) Jogadores – Guarda-redes incluído** – os Árbitros Principais têm de suspender o jogo de imediato e dá-lo por terminado, indicando no Boletim de Jogo as circunstâncias que determinaram tal decisão, detalhando designadamente:
 - 3.2.1 Se tal situação foi determinada, essencialmente, pelas expulsões ocorridas ou pelo abandono injustificado de alguns Jogadores, situação em que a entidade organizadora determinará o averbamento duma “falta de comparência” à equipa faltosa e a sua derrota no jogo em questão.
 - 3.2.2 Se tal situação ocorreu por incidentes anormais ocorridos no jogo, que determinaram lesões incapacitantes nos Jogadores que tiveram de abandonar a pista, situação em que a entidade organizadora poderá optar pela repetição do jogo, no seu todo ou em parte, atento o momento em que foi definitivamente suspenso o jogo em questão.
4. Por constituir uma **violação muito grave da ética desportiva**, nenhuma equipa que – *tendo Jogadores disponíveis no seu banco de suplentes e aptos a entrar em pista* – se poderá apresentar em jogo com um número de Jogadores inferior ao permitido pelas Regras de Jogo, situação que a ocorrer determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros Principais:
 - 4.1 Efectuar a imediata interrupção do jogo, exibindo um **cartão vermelho ao Treinador principal** ou – *na sua falta e por ordem de preferência* – ao Treinador Adjunto, ou a um dos Delegados da Equipa ou ao capitão de equipa em pista.
 - 4.2 Assegurar o sancionamento disciplinar da equipa infractora com o POWER-PLAY correspondente, atento o disposto no ponto 3 do Artigo 10º destas Regras.
 - 4.3 Exigir que a equipa infractora tenha em pista o número de Jogadores permitido pelas Regras de Jogo, ou seja, se a equipa infractora jogava voluntariamente com **um Jogador a menos**, terá de **manter tal situação** durante o POWER-PLAY.
 - 4.4 Assegurar a punição técnica da equipa infractora com a marcação de um **LIVRE DIRECTO**.
5. A inscrição oficial no Boletim de Jogo e a identificação dos Jogadores de cada equipa – *incluindo os Guarda-redes* – é efectuada através de números distintos – *entre 1 (um) a 99 (noventa e nove), inclusive, sem utilização do número zero* – os quais são inseridos, obrigatoriamente, nas camisolas e, opcionalmente, nos calções do equipamento de jogo.

ARTIGO 12º (BANCO DE SUPLENTES – REPRESENTANTES DAS EQUIPAS NO JOGO)

1. De acordo com o estabelecido no ponto 4 do Artigo 13º do Regulamento Técnico do Hóquei em Patins cada equipa tem o direito a integrar 12 (*doze*) dos seus representantes no “banco de suplentes”, designadamente:
 - 1.1 5 (*cinco*) Jogadores suplentes, incluindo, no mínimo, 1 (*um*) *Guarda-redes*.
 - 1.2 2 (*dois*) Delegados da equipa
 - 1.3 1 (*um*) Treinador
 - 1.4 1 (*um*) Treinador Adjunto (*ou Preparador Físico*)

- 1.5 1 (um) Médico
- 1.6 1 (um) Massagista (ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta)
- 1.7 1 (um) Mecânico (ou Ecónomo)
- 2 Durante cada parte do jogo, cada uma das equipas tem de ocupar o banco de suplentes que está colocado diante da sua zona defensiva, trocando de lugar entre si durante o intervalo.
- 3 No decorrer do jogo, todos os elementos que integram o Banco de Suplentes de cada Equipa terão de permanecer sentados, com excepção de 3 (três) representantes de cada equipa – sendo um deles o Treinador – que podem permanecer de pé, junto à tabela exterior que fica diante do banco de suplentes respectivo.
 - 3.1 Com excepção dos Jogadores suplentes, todos os demais representantes das equipas que estejam inscritos no Boletim de Jogo e integrem o banco de suplentes, têm de ser portadores de uma credencial emitida pelo Comité Organizador da competição – identificando o seu portador (equipa representada, nome e função) e com fotografia a cores – e que tem de estar colocada ao pescoço.
 - 3.2 Em caso de extravio ou perda da credencial, a presença do representante no banco de suplentes não poderá ser permitida pelos Árbitros Principais, a menos que a Comissão Organizadora da competição o autorize expressamente.
- 4 Sempre que for constatada qualquer anomalia, sem gravidade, no banco de suplentes de qualquer das equipas, os Árbitros Principais ou o Árbitro Auxiliar devem aguardar uma interrupção do jogo para solicitarem ao Delegado da equipa em questão que assegure a imediata correcção da situação.
- 5 Se for constatada uma situação de grave infracção disciplinar com origem no banco de suplentes de qualquer das equipas, os Árbitros Principais devem proceder como estipulado no Artigo 23º destas Regras.
- 6 Perde o direito de integrar o “banco de suplentes” qualquer Jogador ou representante duma equipa a quem tenha sido exibido um cartão vermelho, sendo expulso pelos Árbitros Principais.
 - 6.1 Os Jogadores a quem tenha sido exibido um cartão azul, sendo suspensos do jogo, têm de ocupar temporariamente uma das cadeiras colocadas entre o banco de suplentes e a Mesa Oficial de Jogo.
 - 6.2 Quando, contrariando as ordens expressas dos Árbitros Principais e/ou do Árbitro Auxiliar, se verificar a presença no “banco de suplentes” de qualquer elemento que – por ter sido expulso ou por outro motivo – não está devidamente habilitado para o efeito, os Árbitros Principais devem solicitar a intervenção policial para garantir que as suas determinações sejam cumpridas.
- 7 Para além dos Jogadores suplentes de cada equipa, aquando duma substituição, apenas o Médico e/ou o Massagista podem entrar em pista – depois de expressamente autorizados pelos Árbitros Principais – para prestar assistência a um Jogador, mesmo na eventualidade de terem sido expulsos e excluídos do banco de suplentes.
 - 7.1 Se a entrada em pista do médico e/ou do massagista ocorrer sem a prévia autorização dos Árbitros Principais, estes devem admoestar verbalmente os infractores, depois de prestada a assistência ao Jogador lesionado.
 - 7.2 Se houver reincidência na infracção referida no ponto anterior, os Árbitros Principais devem exhibir o **cartão vermelho** aos infractores, expulsando-os do banco de suplentes, depois de prestada a assistência ao Jogador lesionado.

ARTIGO 13º

(ACÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO)

1. Tal como os demais Jogadores, o Guarda-redes deve apoiar-se nos seus patins, beneficiando embora – mas apenas enquanto permanecer na sua área de grande penalidade – de direitos especiais na defesa da sua baliza, conforme estabelecido seguidamente.
 - 1.1 Na tentativa de defender um remate ou de evitar que a sua equipa sofra um golo, o Guarda-redes pode ajoelhar-se, sentar-se, deitar-se ou rastejar, podendo deter a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo que em contacto temporário com a pista.
 - 1.2 Depois do Guarda-redes efectuar a defesa da sua baliza, deve levantar-se e colocar-se sobre os seus patins, embora possa manter um dos joelhos apoiado no solo, excepto quando for executado um LIVRE DIRECTO ou um PENALTY contra a sua equipa, atento o estabelecido no ponto 3 do Artigo 29º destas Regras.
 - 1.3 Se o Guarda-redes deixar cair a sua máscara e assim defender um remate à sua baliza, não há lugar à marcação de qualquer falta, devendo os Árbitros Principais aplicar a “LEI DA VANTAGEM” e só depois – se for caso disso – interromper o jogo para recolocação da máscara do Guarda-redes.
- 2 Não é permitido ao Guarda-redes que agarre ou prenda a bola com a mão – nem tão pouco que, de forma intencional, se deite em cima da bola ou a prenda entre as suas pernas para que a bola deixe de poder ser jogada – pelo que, sempre que tais infracções ocorram na sua área de grande penalidade, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato e punir a equipa do infractor com a marcação de um PENALTY, sem que seja exercida qualquer acção disciplinar.



3. Quando se encontra com o corpo totalmente fora da sua área de grande penalidade, o Guarda-redes não poderá utilizar intencionalmente os seus instrumentos específicos de protecção, estando por isso sujeito — *no caso de cometer qualquer infracção às Regras do jogo* — às seguintes penalizações:

3.1 Se o Guarda-redes jogar a bola intencionalmente com as luvas ou as caneleiras de protecção, o jogo será imediatamente interrompido pelos Árbitros Principais, que exibirão um **cartão azul** ao Guarda-redes infractor, assegurando depois o cumprimento das sanções e penalizações correspondentes, atento o disposto no ponto 2 do Artigo 26º destas Regras.

3.2 Se o Guarda-redes jogar a bola com o “stick” de forma irregular ou em falta — *ou se a bola embater nas suas luvas ou caneleiras de protecção, sem ser por sua acção intencional* — os Árbitros Principais devem assinalar — *se não houver lugar à aplicação da “LEI DA VANTAGEM”* — a correspondente **FALTA TÉCNICA**, punindo a equipa do Guarda-redes infractor com um LIVRE INDIRECTO e sem que seja exercida qualquer acção disciplinar.

4. **FALTAS COMETIDAS PELO GUARDA — REDES FORA DA SUA ÁREA DE GRANDE PENALIDADE**

Quando a bola se encontra numa zona mais recuada em relação à área da sua baliza, ocorrem com frequência algumas faltas cometidas pelos Guarda-redes, seja porque golpeiam o adversário com o seu stick, seja porque jogam a bola irregularmente, situações que obrigam os Árbitros Principais a interromper o jogo de imediato e sancionar a equipa do Guarda-redes infractor da seguinte forma:

4.1 Assinalar uma **FALTA TÉCNICA** — *com a marcação do correspondente LIVRE INDIRECTO no canto inferior da área de grande penalidade mais próximo do local da falta, sem exercer qualquer acção disciplinar* — sempre que o Guarda-redes em questão jogar a bola irregularmente com o stick por não se encontrar apoiado exclusivamente nos seus dois patins, mantendo um ou ambos os joelhos apoiados no solo

4.2 Assinalar uma **FALTA DE EQUIPA** — *com a marcação do correspondente LIVRE INDIRECTO no canto inferior da área de grande penalidade mais próximo do local da falta, sem exercer qualquer acção disciplinar* — sempre que o Guarda-redes em questão golpear com o seu stick:

a) O stick do Jogador adversário

b) A zona dos patins e/ou das caneleiras, sem provocar a sua queda na pista e sem usar de violência

4.3 Assinalar um **LIVRE DIRECTO** — *depois de exhibir um cartão azul ao Guarda-redes infractor* — sempre que este golpear com o seu stick um Jogador adversário na zona dos patins e/ou das caneleiras, provocando a sua queda na pista.

4.4 Assinalar um **LIVRE DIRECTO** — *depois de exhibir um cartão vermelho ao Guarda-redes infractor* — sempre que este golpear com o seu stick um Jogador adversário, agredindo-o numa zona desprotegida do seu corpo (*pernas, braços, tronco, etc.*)

CAPÍTULO IV

SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO – ENQUADRAMENTO NORMATIVO

ARTIGO 14º

(INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO – GOLPE DE SAÍDA)

1. Em todas as situações, o jogo começa e acaba ao apito dos Árbitros Principais, sendo o sinal sonoro dos cronometristas meramente indicativo.
2. No início de cada uma das partes do jogo e sempre que um golo seja assinalado, a bola é colocada no marca do GOLPE DE SAÍDA, inscrita no círculo central, sendo o golpe de saída correspondente executado, após o apito dos Árbitros principais, pela equipa que dele for encarregada, designadamente:
 - 2.1 No início do jogo (*primeira parte*), pela equipa que for designada por sorteio, competindo à outra equipa executar o GOLPE DE SAÍDA no reinício do jogo (*segunda parte*).
 - 2.2 Depois da validação de um golo, pela equipa que o sofreu, ressalvando o disposto nos pontos 1.4 e 2.5 do Artigo 5º destas Regras.
3. Na execução do GOLPE DE SAÍDA, todos os jogadores devem permanecer na sua meia pista e apenas 2 (*dois*) deles - *o Jogador executante e um seu colega de equipa* - poderão permanecer dentro do semi-círculo central da sua meia-pista.
 - 3.1 Após o apito dos Árbitros Principais, a bola está em jogo, podendo os jogadores adversários tocar na bola, se aquele executante hesitar ou demorar a jogá-la.
 - 3.2 Na execução do GOLPE DE SAÍDA, a bola pode ser:
 - a) Lançada na direcção da meia-pista contrária; ou
 - b) Atrasada para a própria meia-pista do jogador executante, opção esta em que a sua equipa dispõe apenas de 5 (*cinco*) segundos para passar a bola para a meia-pista contrária, devendo os Árbitros Principais proceder em conformidade com o disposto no ponto 1.1.4 do Artigo 9º destas Regras.
4. Se o jogador encarregado da execução do golpe de saída decidir, após o apito do Árbitro, rematar directamente à baliza adversária e daí resultar um golo - *sem que a bola tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador* - o golo não será validado pelos Árbitros, que recomearão o jogo com a marcação de um GOLPE-DUPLA num dos ângulos inferiores da área de "grande penalidade" da baliza por onde a bola havia entrado.

ARTIGO 15º

(DESCONTO DE TEMPO OU "TIME - OUT")

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

4. Durante o desconto de tempo, os Jogadores de cada equipa podem reunir-se junto do seu banco de suplentes, podendo ambas as equipas efectivar qualquer substituição de Jogadores, mas sem que qualquer outro seu representante possa entrar na pista.
- 4.1 Quanto aos Árbitros Principais, manterão a bola em seu poder e colocam-se a meio da pista, de forma a poderem observar e controlar os Jogadores e os elementos dos "bancos" de cada equipa.
- 4.2 No final do desconto de tempo, os Árbitros Principais terão de ordenar o recomeço do jogo, através de apito.

ARTIGO 16º

(ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA – SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES)

1. Os Jogadores de cada equipa – *incluindo os Guarda-redes* – entram e saem da pista pela porta existente junto ao seu banco de suplentes, designadamente quando da efectivação duma substituição.
2. **ENTRADAS OU SAÍDAS DA PISTA SALTANDO A VEDAÇÃO**
- 2.1 Se um Guarda-redes ou Jogador de pista, levado pela acção do próprio jogo, cair para fora da pista, os Árbitros Principais podem autorizar que aquele salte a vedação para regressar ao jogo.
- 2.2 Nenhum Guarda-redes ou Jogador de pista poderá saltar por cima da vedação sem autorização prévia e específica dos Árbitros Principais, pelo que quando ocorrer esta infracção, os Árbitros terão de assegurar os seguintes procedimentos:
- 2.2.1 Tratando-se da primeira infracção cometida pelo Guarda-redes ou Jogador em causa, o jogo não será interrompido, sem prejuízo de – *aquando da primeira interrupção de jogo* – serem assegurados pelos Árbitros os procedimentos definidos no **ponto 2.2 do Artigo 25º destas Regras**.
- 2.2.2 Se Guarda-redes ou Jogador em causa forem reincidentes nesta infracção, os Árbitros devem interromper o jogo de imediato, assegurando depois os procedimentos definidos no **ponto 2.3 do Artigo 25º destas Regras**.
- 2.3 Se um Jogador salta a vedação para dentro da pista, incorrendo numa situação de "**substituição irregular**", esta é considerada a falta mais grave e, como tal, os Árbitros Principais terão de seguir os procedimentos indicados no **ponto 6 deste Artigo**.
3. **SUBSTITUIÇÕES OBRIGATÓRIAS**
- 3.1 Ressalvando a situação de não haver substitutos disponíveis, qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha de ser assistido em plena pista tem de ser obrigatoriamente substituído, mesmo que já se encontre em boas condições físicas para prosseguir no jogo.
- 3.2 Ressalvando o disposto no ponto 1.3 do Artigo 13º destas Regras, sempre que se verificar a avaria ou danificação do equipamento do Guarda-redes em pista os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato e assegurar a sua imediata substituição pelo Guarda-redes suplente, excepto no caso de não haver Guarda-redes substituto disponível.
- 3.2.1 Não é obrigatória a substituição do Guarda-redes quando, aproveitando uma interrupção do jogo, este solicitar aos Árbitros Principais que o autorizem a deslocar-se brevemente ao seu banco de suplentes para limpar a viseira do capacete ou para ajustar fixação das caneleiras ou de outra peça do seu equipamento de protecção.
- 3.2.2 Enquanto decorre um desconto de tempo ("*time-out*") ou estiver a ser prestada assistência em pista a um Jogador ou Guarda-redes lesionado, a limpeza da viseira ou o ajuste do equipamento do Guarda-redes não carece da autorização prévia dos Árbitros Principais.
- 3.3 Ressalvando o disposto no ponto 3.2.2 deste Artigo, sempre que um Guarda-redes em pista se dirigir ao seu banco de suplentes para limpar a viseira – *ou por qualquer outro motivo* – sem pedir autorização aos Árbitros Principais, estes terão de assegurar:
- 3.3.1 Os procedimentos estabelecidos no **ponto 2.2 do Artigo 25º destas Regras**.
- 3.3.2 A substituição obrigatória do Guarda-redes infractor pelo Guarda-redes suplente, excepto no caso de não haver Guarda-redes substituto disponível.
4. **SUBSTITUIÇÕES – NORMAS GENÉRICAS**
- As substituições de Jogadores e/ou Guarda-redes podem ser efectuadas com o jogo a decorrer ou com o jogo parado, tendo em conta o que está estabelecido nos pontos seguintes.
- 4.1 Se a substituição for efectuada com o jogo a decorrer, o Jogador ou o Guarda-redes substituto não pode entrar em jogo antes de se concretizar a saída da pista do Jogador ou do Guarda-redes substituído, atento o disposto no **ponto 6 deste Artigo**.
- 4.2 Sendo permitidas substituições antes dos Árbitros Principais concluírem a colocação dos Jogadores para a execução dum PENALTY ou dum LIVRE DIRECTO, nenhuma das equipas pode efectuar substituições depois de autorizada a sua execução, ou seja, durante os 5 (*cinco*) segundos concedidos para a concretização do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
- 4.3 Os Guarda-redes – *inscritos, como tal, no Boletim de Jogo* – só podem substituir um outro Guarda-redes, exceptuando – *atento o disposto no ponto 5.2 deste Artigo* – a sua reentrada em jogo para substituir um Jogador de pista.

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

5. **NORMAS ESPECÍFICAS A CONSIDERAR NA SUBSTITUIÇÃO DE GUARDA – REDES**

Os Guarda-redes podem ser substituídos nas mesmas condições que os outros Jogadores, podendo no entanto a sua equipa optar por solicitar aos Árbitros Principais que – *aproveitando uma interrupção do jogo* – sejam concedidos 30 (*trinta*) segundos para concretizar a substituição pelo Guarda-redes suplente.

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

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

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

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

6. **SUBSTITUIÇÃO IRREGULAR E PUNIÇÃO DOS INFRACTORES**

6.1 Com o **jogo parado ou interrompido, nunca se considera a existência de qualquer substituição irregular**, a qual será apenas considerada como tal quando o jogo estiver activo e em curso e se verificar qualquer uma das seguintes circunstâncias:

6.1.1 A entrada em pista do Jogador ou o Guarda-redes substituto ocorrer antes de se ter concretizado a saída da pista do Jogador ou do Guarda-redes substituído.

6.1.2 A participação indevida no jogo de um Jogador ou Guarda-redes não habilitado para o efeito, seja porque dele fora excluído temporária ou definitivamente, seja por não estar prévia e devidamente inscrito no Boletim de Jogo.

6.2 Uma vez constatada qualquer substituição irregular, os Árbitros Principais têm de interromper o jogo de imediato, assegurando depois os seguintes procedimentos:

6.2.1 Exibir um cartão azul ao Jogador ou Guarda-redes substituto

6.2.2 Assegurar a acção disciplinar definida no **ponto 2 do Artigo 26º** destas Regras, tanto ao infractor como à sua equipa.

6.2.3 Ordenar – *no caso de infracção ao disposto no ponto 4.2 deste Artigo* – que seja reiniciada a execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO que estava em curso.

ARTIGO 17º

(JOGANDO A BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS)

1. **JOGAR OU REMATAR A BOLA COM O ALÉU OU “STICK”**

1.1 A bola só pode ser jogada com o aléu (*ou stick*), embora – *e desde que o Jogador em questão não se encontre na área de grande penalidade de qualquer das equipas* – a bola possa ser parada com o patim ou com qualquer parte do corpo, mas nunca com a mão.

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

1.1.2 Um Jogador enquanto de posse da bola – *ou durante qualquer fase do jogo em que tome parte* – não poderá levantar nenhuma parte do stick acima do nível do seu próprio ombro, restrição que, no entanto, não é aplicável quando qualquer Jogador rematar a bola à baliza adversária, desde que o levantamento do stick não ponha em perigo a integridade física de quaisquer dos Jogadores em pista, sejam eles adversários ou colegas de equipa.

1.1.3 Qualquer das situações irregulares referidas nos pontos 1.1.1 e 1.1.2 deste Artigo são puníveis com uma **FALTA TÉCNICA**, atento o estabelecido no Artigo 24º destas Regras.

1.2 Não pode ser validado qualquer golo obtido em resultado – *acidental ou não* – de um ressalto da bola em qualquer parte do corpo ou nos patins dum Jogador da equipa que iria beneficiar do golo em causa.

1.3 No entanto, terá sempre de ser validado qualquer golo que seja marcado por um Jogador na sua própria baliza, seja com o stick seja em resultado – *acidental ou não* – de um ressalto da bola em qualquer parte do seu corpo ou nos seus próprios patins.

2. RESTRIÇÕES À INTERVENÇÃO DOS JOGADORES PARA MOVIMENTAR A BOLA

2.1 Os Árbitros Principais devem interromper o jogo e assinalar a correspondente **FALTA TÉCNICA** — *a qual é punível a nos termos do estabelecido no Artigo 24º destas Regras* — sempre que um Jogador praticar qualquer das seguintes infracções:

- 2.1.1 Jogar a bola quando — *para além dos patins* — estiver com as mãos ou qualquer outra parte do seu corpo em contacto com a pista, excepção feita ao Guarda-redes, quando na sua área de grande penalidade.
- 2.1.2 Jogar a bola com a ajuda das mãos, braços ou com qualquer outra parte do corpo.
- 2.1.3 Parar a bola com a mão ou pontapéá-la intencionalmente.
- 2.1.4 Imobilizar ou manter a bola imobilizada entre a tabela e os patins ou entre a tabela e o stick
- 2.1.5 Jogar a bola quando estiver apoiado ou agarrado às balizas, excepção feita ao Guarda-redes, quando na sua área de grande penalidade.
- 2.1.6 Estiver parado, de posse da bola, em qualquer dos cantos da pista ou atrás duma baliza

2.2 Durante o jogo, a bola não poderá ser levantada a mais de 1,50 (*um vírgula cinquenta*) metros de altura, excepção feita ao Guarda-redes quando na sua área de grande penalidade.

- 2.2.1 Ocorrendo uma infracção desta disposição, os Árbitros Principais **sancionarão sempre a equipa do infractor com um LIVRE INDIRECTO**, mesmo que a referida infracção tenha ocorrido na área de grande penalidade da equipa do infractor.
- 2.2.2 Não será, porém, considerada como infracção qualquer situação em que a bola suba acima da altura regulamentar devido a quaisquer ressaltos da bola — *seja na baliza ou nas tabelas, seja no corpo, ou no "stick" ou nos patins de um Jogador de pista* — desde que a bola não saia da pista.

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

3.1 Ressalvando o disposto no ponto 3.2 deste Artigo, os Árbitros Principais devem igualmente interromper o jogo e assinalar a correspondente **FALTA DE EQUIPA** — *a qual é punível nos termos do estabelecido no ponto 3.5 do Artigo 25º destas Regras* — quando um Jogador ou um Guarda-redes jogar a bola ou tomar parte activa no jogo com o seu equipamento em situação irregular, designadamente quando se verificar uma das seguintes circunstâncias:

- 3.1.1 Jogar a bola intencionalmente sem o "stick" estar seguro numa das mãos
- 3.1.2 Jogar a bola com um dos patins avariado (*perda ou bloqueio de alguma roda, patim separado da bola, etc.*)
- 3.1.3 Guarda-redes que joga ou defende a bola sem estar com todo o seu equipamento específico de protecção (*máscara ou capacete, peitilho, duas luvas e duas caneleiras*)

3.2 Se um Jogador se encontrar com o seu equipamento em condições irregulares, **mas não tiver qualquer intervenção activa no jogo**, este não deve ser interrompido pelos Árbitros Principais, devendo ser aproveitada uma interrupção do jogo para assegurar a substituição desse Jogador, caso tal substituição ainda não tenha ocorrido.

4. BOLA DEFEITUOSA

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

5. BOLA "EM JOGO"

5.1 Considera-se "bola em jogo" quando os Árbitros Principais apitam para início ou reinício do jogo ou quando — *após interrupção de jogo efectuada pelos Árbitros Principais para assinalar um LIVRE INDIRECTO* — o Jogador que beneficie da falta, toque na bola.

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

6. BOLA "FORA DE JOGO"

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

6.1 A bola ficar presa nas caneleiras do Guarda-redes, na vedação ou — *ressalvando o disposto no ponto 1.1.4 do Artigo 9º* — em qualquer parte exterior da armação da baliza, situação em que o jogo será interrompido pelos Árbitros Principais, recomeçando depois com um GOLPE — DUPL0, marcado num dos cantos inferiores da área de grande penalidade.

6.2 A bola transpuser as vedações laterais ou de fundo da pista de jogo, saindo fora da pista, nas situações seguintes:

- Por ter sido intencionalmente atirada por um Jogador;
- Por ter tocado num Jogador, ainda que acidentalmente;
- Por ter sido rematada contra a barra ou contra um poste da baliza, ressaltando depois para fora de pista

Nestas situações, o jogo será interrompido pelos Árbitros Principais, recomeçando depois – *ressalvando o disposto no ponto 1.1.4 do Artigo 9º* – com um LIVRE INDIRECTO contra a equipa do infractor.

- 6.3 Quando a bola sair fora da pista – *seja por efeito dum ricochete entre dois sticks, seja por efeito duma situação envolvendo dois ou mais Jogadores, tendo os Árbitros Principais dúvidas sobre qual o Jogador infractor* – o jogo recomeçará com a marcação de um “GOLPE – DUPL0”.
- 6.4 Quando a bola tocar o tecto do pavilhão – *por efeito duma defesa do Guarda-redes ou por efeito de um remate que embateu na trave ou nos postes duma baliza ou tendo os Árbitros Principais dúvidas sobre qual o Jogador infractor, atento o disposto no ponto 2.2 deste Artigo* – o jogo recomeçará com a marcação de um “GOLPE – DUPL0” a executar no centro da linha de meia-pista.

ARTIGO 18º (MARCAÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO)

1. VALIDAÇÃO DE UM GOLO

- 1.1 Considera-se um golo de cada vez que – *com o jogo a decorrer e em condições regulamentares* – a bola passe completamente a "linha de baliza", a qual está situada entre os postes e por debaixo da barra, sem que a bola tenha sido lançada, transportada ou impelida com o pé, ou com qualquer parte do corpo do Jogador atacante.
- 1.2 **Um golo será sempre válido se resultar de:**
- 1.2.1 Um remate regular, desferido em qualquer parte da pista, excepto se resultar da execução de um "LIVRE INDIRECTO" ou de um GOLPE DE SAÍDA e a bola entrar directamente na baliza, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.
- 1.2.2 A execução regular dum GOLPE-DUPL0, inclusive quando a bola entrar directamente na baliza, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.
- 1.2.3 Um golo marcado por um Jogador na sua própria baliza, seja com o stick seja em resultado – *acidental ou não* – de um ressalto da bola em qualquer parte do seu corpo ou nos seus próprios patins.
- 1.3 Se a bola subir a mais de 1,50 (*um vírgula cinquenta*) metros de altura – *depois de bater num dos postes ou barra da baliza, tabelas laterais ou de fundo* – e ao cair tocar nas costas do Guarda-redes e entrar na baliza, os Árbitros Principais validarão esse golo, dado que não foi cometida qualquer falta quando o Jogador rematou.
- 1.4 Se qualquer Jogador da equipa que defende atirar com o stick, máscara ou luva, numa tentativa de impedir que a bola entre na sua baliza, sem contudo o conseguir, os Árbitros Principais devem validar o golo e proceder disciplinarmente contra o Jogador em questão, atento o disposto no ponto 7.1 do Artigo 22º destas Regras.

2. GOLOS NÃO VÁLIDOS

- 2.1 **Um golo não será válido se resultar de:**
- 2.1.1 Um ressalto em qualquer parte do corpo ou nos patins do Jogador da equipa que dele beneficiaria, independentemente desse golo ter sido obtido em resultado duma acção acidental ou não intencional do Jogador em causa.
- 2.1.2 A execução de um LIVRE INDIRECTO, entrando a bola directamente na baliza da equipa adversária, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.
- 2.1.3 A execução de um GOLPE DE SAÍDA, entrando a bola directamente na baliza da equipa adversária, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador.
- 2.1.4 A intervenção de um elemento estranho ao jogo, entrado indevidamente na pista.
- 2.2 Em qualquer destes casos, o jogo recomeçará com a marcação de um GOLPE – DUPL0, o qual será sempre marcado em qualquer um dos cantos inferiores da área de grande penalidade em questão.

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

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

4. GOLO OBTIDO NO PROLONGAMENTO DO JOGO

Se um golo válido for marcado no prolongamento do jogo (*“golo de ouro”*), os Árbitros Principais devem seguir os procedimentos consignados no ponto 1.4 do Artigo 5º destas Regras, apitando de imediato para dar o jogo por concluído, confirmando dessa forma a validação do golo, não sendo necessária, neste caso, a execução do GOLPE DE SAÍDA correspondente.

5. GOLO MARCADO INTENCIONALMENTE NA PRÓPRIA BALIZA

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

- 5.1 Exibição de dois cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo quer o Jogador ou Guarda-redes que foi responsável pelo auto-golo, quer ainda o Treinador Principal ou - *na sua ausência e pela ordem indicada* - Treinador Adjunto, ou a um dos Delegados ou ao Capitão em pista
- 5.2 Penalização disciplinar da equipa em causa com POWER-PLAY, atento o disposto nos pontos 2.3 e 3 do Artigo 10º destas Regras.

ARTIGO 19º

(BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO – DEFINIÇÕES E ENQUADRAMENTO NORMATIVO)

1. O “BLOQUEIO”

Acção táctica legal efectuada por um Jogador atacante, o qual — *sem efectuar qualquer contacto físico* — tenta impedir que o Jogador adversário obtenha uma posição defensiva mais favorável, afectando assim a eficácia da sua intervenção.

1.1 O Jogador “bloqueador” pode realizar a acção de bloqueio de forma estática (*sem bola*) ou dinâmica (*com bola*).

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

1.3 Se o Jogador bloqueado estiver em movimento, o “bloqueador” tem de respeitar a distância mínima de 50 (*cinquenta*) centímetros, deixando espaço suficiente para que o Jogador bloqueado possa tentar evitar o bloqueio, parando ou mudando de direcção.

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

2. DESEFAZER O BLOQUEIO

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

3. A “CORTINA”

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

4. BLOQUEIO ILEGAL

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

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

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

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

5. OBSTRUÇÃO

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

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

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

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

6. Tanto o bloqueio ilegal como a obstrução devem ser punidas pelos Árbitros Principais, sendo assinalada uma FALTA DE EQUIPA, contra o infractor, atento o estabelecido no ponto 3.5 do Artigo 25º destas Regras.

6.1 No entanto, os Árbitros Principais devem fazer uma “leitura” e avaliação correcta das situações de jogo, para distinguir:

- As acções faltosas e “puníveis” — *casos da obstrução e do bloqueio ilegal* — relacionadas com acções intencionalmente faltosas e que envolvem contacto com os adversários; e
- As acções tácticas dos Jogadores atacantes, perfeitamente legais e que, como tal, valorizam a competitividade do jogo e não devem ser punidas.

6.2 Sempre que um Jogador, pela acção do jogo, se encontrar no caminho do adversário, não é obrigado a desviar-se para lhe deixar o caminho livre, podendo manter-se no trajecto escolhido pelo seu adversário e ficar parado diante dele, desde que se abstenha de qualquer movimento.

ARTIGO 20º (OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO)

1. DESLOCAÇÃO DA BALIZA

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

- 1.1 Se o deslocamento da baliza ocorreu por **acção voluntária e intencional dum Guarda-redes ou Jogador** de qualquer das duas equipas, os Árbitros Principais interromperão o jogo de imediato e exibem o **cartão azul** ao infractor, assegurando o cumprimento das sanções correspondentes, atento o disposto no **ponto 2 do Artigo 26º** destas Regras e tendo ainda em conta o seguinte:
 - 1.1.1 Se a infracção for cometida por um **Jogador que “atacava” a baliza deslocada**, tem de ser assinalado um **LIVRE DIRECTO** contra a equipa do Jogador infractor.
 - 1.1.2 Se a infracção for cometida pelo **Guarda-redes ou Jogador que “defendia” a baliza deslocada**, tem de ser assinalado um **PENALTY** contra a equipa do Jogador infractor.
- 1.2 Se o deslocamento da baliza ocorreu por **acção involuntária e não intencional dum Jogador** de qualquer das equipas, os Árbitros Principais devem proceder da seguinte forma:
 - 1.2.1 Tentar repor a baliza no seu lugar original, sem que seja necessário proceder a uma interrupção do jogo.
 - 1.2.2 No caso de ser inviável a opção referida no ponto anterior, os Árbitros Principais interromperão o jogo para poderem recolocar a baliza na sua posição original, recomeçando o jogo com a marcação dum **LIVRE INDIRECTO** por parte da equipa que detinha a posse da bola no momento em que o jogo foi interrompido.

2. GOLPE – DUPLO

- 2.1 Um “GOLPE – DUPLO” será sempre marcado para proceder ao recomeço do jogo, depois do jogo ter sido interrompido pelos Árbitros Principais numa das seguintes circunstâncias:
 - 2.1.1 A interrupção em questão foi efectuada sem que uma falta tenha sido marcada e sem que os Árbitros Principais tenham a certeza sobre qual das equipas detinha a posse da bola no momento da interrupção.
 - 2.1.2 A interrupção foi efectuada para assinalar duas faltas, de idêntica gravidade e cometidas em simultâneo, por parte de dois Jogadores, sendo um de cada equipa.
- 2.2 Para execução do “GOLPE – DUPLO”, um Jogador de cada equipa colocar-se-á em frente um do outro, de costas para a sua meia-pista, tendo o “stick” colocado no chão e a uma distância da bola de 20 (*vinte*) centímetros, no mínimo.
 - 2.2.1 Exceptuando os Jogadores que vão executar o GOLPE – DUPLO, todos os demais Jogadores em pista terão de estar colocados a uma distância de, pelo menos, 3 (*três*) metros, relativamente ao local da execução.
 - 2.2.2 Na execução dum GOLPE – DUPLO, qualquer dos Jogadores só poderá tentar jogar a bola após o apito do Árbitro.
 - 2.2.3 Se a bola for movimentada por um dos Jogadores antes do apito do Árbitro, será de imediato assinalado um **LIVRE INDIRECTO** contra a equipa do Jogador infractor, que será marcado no mesmo local.
- 2.3 O local da marcação do GOLPE – DUPLO será indicado pelos Árbitros Principais em função do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, com salvaguarda das situações específicas indicadas nos pontos seguintes.
 - 2.3.1 No caso da invalidação dum golo irregular, por ter sido obtido directamente na execução de um GOLPE DE SAÍDA ou de um LIVRE INDIRECTO, o GOLPE – DUPLO será marcado num dos cantos inferiores da área de grande penalidade em questão.
 - 2.3.2 Se a bola ficar fora de jogo, por ter ficado presa entre as caneleiras do Guarda-redes ou em qualquer parte exterior da armação da baliza, o GOLPE – DUPLO será marcado em qualquer um dos cantos inferiores da área de grande penalidade.
 - 2.3.3 Se a bola tocar o tecto do Pavilhão – *atento o disposto no ponto 6.4 do Artigo 17º destas Regras* – o GOLPE-DUPLO será marcado na marca do centro da linha de meia-pista.
 - 2.3.4 No caso de interrupções realizadas quando a bola se encontra na área de grande penalidade ou entre o prolongamento da linha de golo e a tabela de fundo, o GOLPE – DUPLO será marcado num dos cantos da área de grande penalidade, mais especificamente, no canto que estiver mais próximo do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

3. ABANDONO DO JOGO

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

4. AVARIAS OU DEFICIÊNCIAS OCORRIDAS DURANTE O JOGO

- 4.1 Se no decorrer de um jogo ocorrer uma ou mais interrupções de jogo — *seja por avarias na instalação eléctrica, seja por deficiências na própria pista de jogo, seja por a pista ficar molhada e escorregadia* — os Árbitros Principais têm de conceder uma tolerância suplementar de 60 (*sessenta*) minutos, no máximo, para permitir que tais anomalias possam ser, eventualmente, resolvidos e o jogo possa ser retomado.
- 4.2 A tolerância suplementar referida no ponto anterior engloba o tempo de tolerância máxima para o total de interrupções que sejam concedidas pelos Árbitros Principais, para procurar resolver as anomalias que possam ocorrer durante o jogo.
- 4.3 No caso das anomalias existentes não terem sido solucionadas — *e sendo, entretanto, ultrapassada o tempo total de tolerância estabelecido no ponto 4.1 deste Artigo* — os Árbitros Principais darão o jogo por terminado, informando os capitães de equipa da sua decisão e relatando os factos ocorridos no Boletim de Jogo.

5. LESÕES DE JOGADORES EM PISTA

- 5.1 Se um Jogador se lesionar, ficando caído inanimado na pista, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato, autorizando o Médico e/ou o Massagista a entrar em pista para lhe prestar a necessária assistência.
- 5.1.1 Enquanto estiver a ser prestada assistência em pista a um Jogador ou Guarda-redes lesionado, os Árbitros Principais devem permitir que os demais Jogadores (*Guarda-redes incluídos*) se possam reunir junto ao seu banco de suplentes ou em qualquer outro local da pista.
- 5.1.2 **Ressalvando a situação de não haver substitutos disponíveis**, qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha de ser assistido em plena pista tem de ser, obrigatoriamente, substituído, mesmo que, entretanto, já se encontre em boas condições físicas para prosseguir no jogo.
- 5.1.3 Se, por motivo de sanção disciplinar ou de lesão, não houver um Guarda-redes disponível, a sua substituição tem de ser assegurada por um Jogador de pista, atento o disposto no ponto 5.1 do Artigo 16º.
- 5.1.4 Para reinício do jogo os Árbitros Principais promoverão — *em função do local da bola no momento da interrupção do jogo* — a execução de:
- Um LIVRE INDIRECTO, a favor da equipa que detinha a posse da bola aquando da interrupção; ou
 - Um GOLPE — DUPLO, se houver dúvidas sobre qual das equipas detinha então a posse da bola.
- 5.1.5 A reentrada em pista de qualquer Guarda-redes ou Jogador que tenha sido assistido em pista só poderá ocorrer depois do jogo ter sido reiniciado pelos Árbitros Principais.
- 5.2 Se um Guarda-redes se lesionar na defesa de um remate, seguindo-se uma recarga de que resulta um golo, os Árbitros Principais terão de o validar.

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

- 6.1 Os Árbitros Principais devem sempre avaliar com clareza as situações e comportamentos que possam envolver comportamentos éticos e desportivamente reprováveis, em que alguns jogadores procuram enganar os Árbitros Principais e - *de forma ilegítima* - beneficiar de faltas que, efectivamente, não o são, situações que ocorrem mais frequentemente em situações específicas de jogo, em particular e designadamente:
- 6.1.1 Jogador que — *colocado no interior da área do adversário* — procura beneficiar dum penalty, simulando ter sofrido uma falta
- 6.1.2 O jogador que - *colocado embora fora da área do adversário* - simula ter sofrido uma falta, procurando dessa forma que seja averbada uma falta de equipa ao seu adversário.
- 6.1.3 Jogador atacante que — *de posse da bola, no interior da área do adversário* — procura beneficiar da marcação de um penalty, tentando que sejam consideradas faltosa determinadas acções de jogo, como por exemplo, quando renuncia ao ataque da baliza e opta por dirigir a bola na direcção de:
- O corpo ou o equipamento de protecção do Guarda-redes adversário que, acidentalmente, deixara cair o seu stick e — *na ânsia de o recuperar* — acabara por deixar a sua baliza desguarnecida
 - O corpo de jogador adversário que havia escorregado e se encontrava caído no solo
- 6.2 Na análise de quaisquer situações de jogo idênticas às exemplificadas no ponto anterior deste Artigo, os Árbitros Principais devem assegurar os seguintes procedimentos:
- 6.2.1 Interromper o jogo de imediato e admoestar verbalmente o Jogador atacante, considerando que este é que cometeu uma infracção, uma vez que tentou — *de forma ilegítima* — que a equipa adversária fosse sancionada com uma falta.
- 6.2.2 De seguida indicarão ao Árbitro Auxiliar o averbamento de uma FALTA DE EQUIPA ao Jogador atacante, ordenando depois o recomeço do jogo com a marcação dum LIVRE INDIRECTO contra a sua equipa, com ressalva do disposto no ponto 3.3.1 do Artigo 25º destas Regras.

CAPÍTULO V

FALTAS E SUA PUNIÇÃO – LEI DA VANTAGEM

ARTIGO 21º

(TIPOS DE FALTAS E DE INFRAÇÕES – LEI DA VANTAGEM)

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

- b) Assegurar a punição técnica da equipa do infractor, com a marcação dum LIVRE DIRECTO ou dum PENALTY, em função do local onde a infracção ou a falta tiver sido cometida.

3.5.2 Se for cometida uma FALTA DE EQUIPA que — *por si só e atento o disposto no ponto 3.3.1 do Artigo 25º* — determine a marcação dum LIVRE DIRECTO contra a equipa do infractor.

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

4.1 Os Árbitros Principais devem saber diferenciar e avaliar correctamente todas as situações de jogo, designadamente quando há acções que possam ser consideradas como faltosas e, dentre estas, aquelas em que possa ser concedida a "LEI DA VANTAGEM", atento o disposto nos Artigos anteriores deste capítulo.

4.2 No caso particular das **acções faltosas cometidas com o stick**, os Árbitros Principais devem saber avaliar — *para evitar interrupções desnecessárias no jogo* — as situações em que, efectivamente, uma falta de stick não poderá passar impune, conforme seguidamente se exemplifica.

4.2.1 Quando um Jogador dá um "toque" ligeiro no stick dum adversário, os Árbitros Principais devem permitir que o jogo prossiga normalmente, sem assinalarem qualquer falta.

4.2.2 Quando um Jogador usa o seu stick para "golpear" sucessivamente e/ou com intensidade o stick dum adversário, os Árbitros Principais devem assegurar os seguintes procedimentos:

- a) Interromper o jogo de imediato e assinalar a correspondente FALTA DE EQUIPA e assegurar depois a punição técnica do infractor, atento o disposto no ponto 3.5 do Artigo 25º destas Regras; ou
- b) Aplicar a "LEI DA VANTAGEM" — *se for esse o caso, atento o disposto nos pontos 3.3 e 3.4 deste Artigo* — não interrompendo o jogo, mas indicando ao Árbitro Auxiliar o averbamento da FALTA DE EQUIPA em questão.

ARTIGO 22º

(PUNIÇÃO DAS FALTAS – NORMAS GERAIS)

1. Todas as faltas e infracções das Regras de Jogo têm de merecer dos Árbitros Principais a conveniente penalização, desenvolvendo-se a sua acção e intervenção no jogo em duas vertentes fundamentais:

1.1 **A sanção do infractor em termos estritamente disciplinares**, o que pode abranger as seguintes situações

1.2.1 A **ADMOESTAÇÃO VERBAL**, atento o disposto no ponto 2.2 do Artigo 25º destas Regras.

1.2.2 A **SUSPENSÃO TEMPORÁRIA DO JOGO** (*exibição do cartão azul*), atento o disposto no Artigo 26º destas Regras

1.2.3 A **EXPULSÃO DEFINITIVA DO JOGO** (*exibição do cartão vermelho*), atento o disposto no Artigo 27º destas Regras.

1.2 **A sanção da equipa a que pertence o infractor em termos técnicos e disciplinares**, o que pode abranger as seguintes situações:

1.2.1 No que respeita à **sanção técnica da equipa do infractor**:

a) A marcação de um **LIVRE INDIRECTO**; atento o disposto no Artigo 28º destas Regras.

b) A marcação de um **LIVRE DIRECTO** ou de um **PENALTY**, atento o disposto no Artigo 29º destas Regras.

1.2.2 No que respeita à **sanção disciplinar da equipa do infractor**, esta pode ter de jogar com menos 1 (*um*) ou 2 (*dois*) Jogadores em pista ("**POWER-PLAY**") em conformidade com o estabelecido no Artigo 10º destas Regras.

2. Ressalvando as situações em que há lugar à aplicação pelos Árbitros Principais da "LEI DA VANTAGEM", todas as faltas que forem cometidas durante o jogo serão penalizadas em função da gravidade da infracção que for cometida.

3. INFRACÇÕES POR JOGO DURO E INCORRECTO

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

3.1.1 Entalar os adversários contra a armação da baliza ou contra as tabelas da pista

3.1.2 Agarrar, empurrar ou carregar um adversário ou efectuar obstruções de forma intencional

3.1.3 Esgrimir ou golpear com o "stick" os adversários ou agarrá-los por uma parte do equipamento ou corpo

3.1.4 As brigas, os socos, os pontapés ou qualquer outro tipo de agressões.

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

3.3 Golpear ou enganchar um Jogador adversário com o "stick" constitui uma conduta particularmente violenta e perigosa, que os Árbitros Principais devem punir, técnica e disciplinarmente, com severidade.

4. LOCAL DAS FALTAS

- 4.1 Com excepção do estabelecido no ponto seguinte, o local das faltas é definido em função do "local onde a falta é cometida".
- 4.2 Quando, por efeito de um remate, a bola subir a mais de **1,50 (um vírgula cinquenta) metros de altura**, o local da falta coincide com o "local onde a acção se iniciou", ou seja, o local onde a bola foi impactada pelo stick do Jogador atacante.

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

- 5.1. Ressalvando o disposto no ponto 5.2 deste Artigo, quando a equipa que defende **beneficia dum LIVRE INDIRECTO para punir uma falta que tenha sido cometida em qualquer parte da sua zona defensiva**, a bola pode ser reposta em jogo de imediato — *no mesmo local onde se encontrar no momento* — sem que seja necessário respeitar rigorosamente o local exacto onde a falta foi cometida, *nem tão pouco transportá-la para qualquer dos cantos da área de grande penalidade ou para qualquer outro local.*
- 5.2 No entanto, para que qualquer falta possa ser marcada é necessário que a bola esteja completamente parada.

6. FALTAS OU INFRAÇÕES COMETIDAS EM SIMULTÂNEO

- 6.1 Se dois Jogadores — *um de cada equipa* — cometerem faltas da mesma natureza e gravidade, punem-se ambos disciplinarmente (*se for caso disso*), recomeçando o jogo com um GOLPE—DUPL0, que será marcado:
- 6.1.1 No local onde as faltas forem cometidas, se aquelas acontecerem no mesmo local; ou
- 6.1.2 No local onde a bola se encontrar, se forem cometidas em locais diferentes.
- 6.2 Se dois Jogadores — *um de cada equipa* — cometerem simultaneamente faltas de diferente gravidade, cada um dos infractores será (*se for caso disso*) punido disciplinarmente, sendo depois sancionada — *em termos técnicos* — com a falta correspondente a equipa a que pertencer o Jogador que praticou a falta mais grave.
- 6.3 Se dois Jogadores da mesma equipa cometerem simultaneamente faltas de diferente gravidade, cada um dos infractores será (*se for caso disso*) punido disciplinarmente, sendo depois a sua equipa sancionada - *em termos técnicos* - com a marcação da falta que corresponder à falta mais grave.

7. FALTAS OU INFRAÇÕES PRATICADAS À DISTÂNCIA SOBRE ADVERSÁRIOS EM PISTA

- 7.1 No caso das faltas praticadas à distância — *lançamento de stick, luvas, máscara, etc. e desde que a bola esteja em jogo* — os Árbitros Principais têm de assegurar a seguinte acção disciplinar:
- 7.1.1 Tratando-se de infractor devidamente identificado pelos Árbitros Principais, ser-lhe-á exibido um cartão vermelho, expulsando-o definitivamente do jogo
- 7.1.2 Tratando-se de infractor não identificado pelos Árbitros Principais, serão seguidos os procedimentos previstos no ponto 2.2. do Artigo 23º destas Regras.
- 7.1.3 Em qualquer dos casos, a equipa do infractor é sempre punida com o "power play" correspondente, atento o disposto no Artigo 10º destas Regras.
- 7.2 A equipa do infractor terá ainda de ser punida tecnicamente com a marcação dum LIVRE DIRECTO ou dum PENALTY, tendo em atenção:
- 7.2.1 O local onde se encontrava o Jogador atingido, quando a falta foi "tentada e concretizada"
- 7.2.2 O local onde se encontrava a bola no momento da interrupção, quando a falta foi "tentada mas não concretizada", acabando o Jogador adversário por não ser atingido.
- 7.3 Uma vez que a este tipo de faltas corresponde sempre a marcação dum LIVRE DIRECTO ou dum PENALTY, a LEI DA VANTAGEM não deve ser concedida pelos Árbitros Principais, os quais interromperão o jogo de imediato e assegurarão os procedimentos referidos nos pontos 7.1 e 7.2 deste Artigo.
- 7.4 Tratando-se de uma situação de golo eminente e se este ocorrer, os Árbitros Principais terão de o validar, assegurando depois — *e atento o disposto no ponto 7.1 deste Artigo* — a punição disciplinar dos infractores e da sua equipa, recomeçando depois o jogo com o GOLPE DE SAÍDA correspondente ao golo obtido.

ARTIGO 23º

(FALTAS PRATICADAS FORA DE PISTA – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO)

1. FALTAS PRATICADAS FORA DE PISTA – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO

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

- 1.1 Lançamento do stick ou de qualquer outro objecto para dentro da pista de jogo
- 1.2 Protestar ou manifestar, de forma ostensiva, desacordo com as decisões arbitrais ou desobedecer, de forma persistente, às instruções dos Árbitros Principais e/ou do Árbitro Auxiliar relativamente à postura e comportamento no banco de suplentes.

- 1.3 Insultar, ameaçar ou agredir qualquer dos agentes do jogo (*Árbitros Principais, elementos da Mesa Oficial de Jogo, representantes da sua equipa ou da equipa adversária, elementos do público*)
 - 1.4 Entrar na pista com o jogo a decorrer procurando interferir na acção dos Árbitros Principais e/ou dos Jogadores em pista ou sair da zona reservada do seu banco de suplentes e colocar-se noutra zona da pista (*exceptuando o caso de Jogador suplente que esteja em “aquecimento” para substituir um colega de equipa*).
 - 1.5 Manter, de forma flagrante, uma conduta e comportamento anti-desportivo.
 - 1.6 Manipulação mal-intencionada do cronómetro do jogo, quando sob o controlo de um Delegado de uma das equipas em confronto.
- 2. PUNIÇÃO DAS FALTAS PRATICADAS FORA DE PISTA**
- 2.1 PUNIÇÃO DE INFRACTOR IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS E/OU PELO ÁRBITRO AUXILIAR**
 - 2.1.1 Aos Jogadores e ao Treinador principal é exibido, em função da gravidade da falta, um cartão azul ou um cartão vermelho, cumprindo a sanção correspondente, ressalvando o disposto no ponto seguinte
 - 2.1.2 Com ressalva do disposto no ponto 2.1.4 do Artigo 26º destas Regras, quando for exibido um cartão azul ao Treinador principal duma equipa, este não é suspenso do jogo, mas a sua equipa é sancionada com “POWER-PLAY”, atento o disposto no Artigo 10º destas Regras.
 - 2.1.3 Aos outros representantes da equipa — *Delegados, segundos treinadores, outros membros da Equipa Técnica e Auxiliares* — é sempre exibido um cartão vermelho, sendo expulsos do banco de suplentes.
 - 2.2 PUNIÇÃO DE INFRACTOR NÃO IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS E/OU PELO ÁRBITRO AUXILIAR**
 - 2.2.1 Na primeira infracção não identificada, é exibido um **CARTÃO AZUL** ao **TREINADOR PRINCIPAL**, sem que haja lugar à sua suspensão.
 - 2.2.2 Quando for **exibido o terceiro cartão azul ao Treinador Principal** — *em resultado da acumulação de cartões azuis já exibidos anteriormente, seja ou não por infracção idêntica* — os Árbitros Principais têm de lhe exibir um **CARTÃO VERMELHO**, expulsando-o definitivamente do jogo e do banco de suplentes.
 - 2.2.3 Se o Treinador Principal já tiver sido expulso, os Árbitros Principais têm de exibir um **CARTÃO VERMELHO** a um dos Delegados da equipa ou, na ausência destes, têm de exibir um **CARTÃO AZUL** ao Capitão em pista.
 - 2.3. PUNIÇÃO DA EQUIPA DO INFRACTOR**
 - 2.3.1 Em termos de sanção disciplinar, a equipa é punida com POWER-PLAY, atento o disposto no Artigo 10º destas Regras.
 - 2.3.2 Em termos de sanção técnica, a equipa é punida com um LIVRE DIRECTO, excepto se a infracção ocorrer com o jogo parado em que não há lugar a sanção técnica.

ARTIGO 24º

(FALTAS TÉCNICAS – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO)

1. As **FALTAS TÉCNICAS** englobam todas as infracções praticadas com origem na pista de jogo e que estão, essencialmente, relacionadas com o não cumprimento de normas, procedimentos ou gestos técnicos objectivamente definidos nas Regras de Jogo, de que são exemplo:
 - 1.1 Jogar a bola quando estiver apoiado ou agarrado às balizas, excepção feita ao Guarda-redes, quando na sua área de grande penalidade
 - 1.2 Manter-se parado, de posse da bola, em qualquer dos cantos da pista ou atrás duma baliza
 - 1.3 Imobilizar ou manter a bola imobilizada entre a tabela e os patins ou entre a tabela e o stick
 - 1.4 Fazer falta na execução dum PENALTY ou de um LIVRE DIRECTO (*efectuar uma simulação ou movimentar a bola depois dos 5 segundos concedidos para a execução*)
 - 1.5 Fazer elevar a bola acima da altura permitida, exceptuando o caso do Guarda-redes — *quando situado dentro da sua área de grande penalidade* — e independentemente de tal acção ocorrer ou não em resultado duma defesa efectuada.
 - 1.6 Fazer falta na execução dum GOLPE—DUPL0 (*movimentar a bola antes do apito do Árbitro, provocar falta do adversário, etc.*).
 - 1.7 Exceder o tempo permitido para posse da bola na sua zona defensiva (*dez ou cinco segundos*).
 - 1.8 Evitar um golo de forma irregular (*intercepção da bola com a mão, com os patins ou qualquer parte do corpo*)
 - 1.9 Pontapear intencionalmente a bola com qualquer dos patins.
 - 1.10 Agarrar ou prender a bola com qualquer das mãos
 - 1.11 Acção intencional do Guarda-redes — *agarrar a bola, deitar-se em cima dela, prendê-la entre as suas pernas ou com as luvas* — para não permitir que a bola continue a ser jogada
 - 1.12 Jogar a bola para fora da pista de jogo
 - 1.13 Gritar ou assobiar, procurando enganar o adversário que detém a posse da bola.

- 1.14 Levantar o stick acima dos ombros, mas apenas se tal gesto técnico colocar em perigo a integridade física de um Jogador adversário ou de um Jogador da sua própria equipa.
 - 1.15 Cortar ou jogar a bola com o “stick” de forma irregular – *designadamente, cortar ou jogar a bola em “cutelo”, com a aresta do stick* – exceptuando o caso do Guarda-redes – *quando situado dentro da sua área de grande penalidade* – e independentemente de tal acção ter ocorrido ou não em resultado duma defesa efectuada.
 - 1.16 Entrar ou colocar-se estaticamente na zona de protecção do Guarda-redes adversário, sem ter a bola controlada.
2. A punição das **FALTAS TÉCNICAS** depende unicamente do local da pista de jogo em que são cometidas, sem ter qualquer implicação no que respeita a consequências disciplinares para os seus infractores, conforme explicitado seguidamente:
- 2.1 **Exceptuando o disposto no ponto 4.1 do Artigo 29º destas Regras**, sempre que a **FALTA TÉCNICA** for cometida no interior da área do infractor, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assegurando depois a **execução de um penalty** contra a sua equipa.
 - 2.2 **Em qualquer das outras situações - e no caso da “LEI DA VANTAGEM” não ser aplicável** - os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assegurando depois a **execução de um livre indirecto** contra a equipa do infractor, atento o disposto no ponto 2 do Artigo 28º destas Regras.

ARTIGO 25º

(INFRACÇÕES LEVES E FALTAS DE EQUIPA – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO)

1. Tanto as **INFRACÇÕES LEVES** como as **FALTAS DE EQUIPA** são infracções de menor gravidade, sendo, no entanto, objecto de tratamento e de procedimentos diferenciados, atentas as disposições estabelecidas nos pontos seguintes deste Artigo.
2. **INFRACÇÕES LEVES**
 - 2.1 **Bessalvando o disposto no ponto 3.1 deste Artigo**, as **INFRACÇÕES LEVES são praticadas com o jogo parado ou interrompido**, englobando apenas incorrecções de comportamento, de que são exemplo **as seguintes infracções específicas**:
 - 2.1.1 Jogador ou Guarda-redes que salta a vedação da pista sem autorização dos Árbitros Principais
 - 2.1.2 Jogador que – *depois de solicitar que um adversário fosse colocado à distância regulamentar* – executa um LIVRE INDIRECTO antes do apito dos Árbitros Principais.
 - 2.1.3 Jogador ou Guarda-redes que simula uma lesão
 - 2.1.4 Guarda-redes que se dirige ao banco de suplentes para limpar a viseira, ou por qualquer outro motivo, sem que para isso tenha sido autorizado pelos Árbitros Principais.
 - 2.1.5 Guarda-redes que na defesa da sua baliza – *aquando da execução de um LIVRE DIRECTO ou de um PENALTY* – se movimenta antes do Jogador executante ter movimentado a bola.
 - 2.1.6 Jogador que – *colocado na área de grande penalidade da equipa que beneficia da falta aquando da execução dum LIVRE DIRECTO ou dum PENALTY* – se movimenta na direcção da bola, antes do Jogador executante a ter movimentado.
 - 2.1.7 Médico e/ou Massagista que entra(m) em pista para assistir um Jogador, sem a prévia autorização dos Árbitros Principais.
 - 2.1.8 Representante duma equipa que é responsável pela perda de tempo intencional quando for assinalado um desconto de tempo (“time-out”)
 - 2.1.9 Guarda-redes que mantém uma posição não regulamentar na baliza, em violação do disposto no ponto 1.2 do Artigo 13º destas Regras.
 - 2.2 Sendo a primeira vez que o infractor comete qualquer uma das infracções referidas no ponto anterior, os Árbitros Principais devem assegurar os seguintes procedimentos:
 - 2.2.1 Assegurar a **ADMOESTAÇÃO VERBAL** do infractor, sem outras consequências para ele ou para a sua equipa.
 - 2.2.2 A admoestação tem de ser efectuada de uma **forma pública e transparente**, pelo que os Árbitros devem dirigir-se ao infractor em causa – *obrigando-o, se for caso disso, a colocar-se de pé* – para que, através de sinalética gestual elucidativa, assegurem o competente “aviso” verbal, elucidando-o que, sendo embora a primeira infracção, esta não deverá voltar a repetir-se.
 - 2.3 Se ocorrer a reincidência na infracção referida no **ponto 2.1.1 deste Artigo**, os Árbitros Principais terão de **exibir um CARTÃO AZUL** ao Guarda-redes ou Jogador infractor, implicando – *para o infractor reincidente e para a sua equipa* – as sanções adicionais estabelecidas no **ponto 2 do Artigo 26º destas Regras**.
 - 2.4 Se ocorrer a reincidência na infracção referida no **ponto 2.1.7 deste Artigo**, os Árbitros Principais terão de **exibir um CARTÃO VERMELHO** ao Médico e/ou Massagista infractor, atento o disposto no ponto 7 do artigo 12º destas Regras.

2.5 Ressalvando o disposto nos pontos 2.3 e 2.4 deste Artigo, a ocorrência dum reincidência em qualquer das demais infracções leves determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros Principais:

2.5.1 Se a reincidência na mesma falta ocorrer no mesmo momento ou acção de jogo — *ou quando se tinha de repetir a execução da primeira falta (livre indirecto, livre directo ou penalty)* — os Árbitros Principais terão de interromper o jogo (*se for esse o caso*) e de assegurar:

- a) A exibição de **cartão azul**, se o infractor for um Guarda-Redes, Jogador de pista ou Treinador Principal, implicando — *para o infractor reincidente e para a sua equipa* — as sanções adicionais estabelecidas no **ponto 2 do Artigo 26º** destas Regras.
- b) A exibição de **cartão vermelho**, se o infractor for qualquer outro representante dum das equipas, implicando — *para o infractor reincidente e para a sua equipa* — as sanções adicionais estabelecidas no **ponto 2 do Artigo 27º** destas Regras.

2.5.2 Se a reincidência na mesma falta ocorrer posteriormente ao momento ou acção de jogo que determinou a primeira infracção, terão de ser novamente observados os procedimentos definidos no **ponto 2.2** deste Artigo.

3. FALTAS DE EQUIPA

3.1 As **FALTAS DE EQUIPA** incluem apenas as faltas de pequena gravidade, as quais podem ser cometidas:

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

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

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

- a) Efectuar um bloqueio ilegal ou a obstrução intencional de um adversário, atento o disposto nos pontos 4 e 5 do Artigo 19º destas Regras.
- b) Enganar os Árbitros, simulando uma falta ou procurando beneficiar, de forma ilegítima, de uma falta a favor da sua equipa, atento o disposto no **ponto 6.1 do Artigo 20º** destas Regras.
- c) Faltas de contacto efectuadas sem uso de violência e sem provocar consequências físicas graves, como, por exemplo, agarrar ou empurrar um adversário, efectuar um golpe no seu stick ou na zona das caneleiras.
- d) Guarda-redes ou Jogador que tem uma intervenção activa no jogo, apesar do seu equipamento se encontrar em condições irregulares, atento o disposto no **ponto 3.1 do Artigo 17º** destas Regras.

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

3.2.1 Exceptuando o disposto nas alíneas a) e b) do **ponto 3.5.1** deste Artigo, os Árbitros Principais terão de indicar ao Árbitro Auxiliar — *de uma forma visível e utilizando uma sinalética específica (que os dois efectuarão)* — **todas as demais FALTAS DE EQUIPA que ocorram durante o jogo**, seja as que forem por si efectivamente assinaladas, seja as que — *ainda que não apitadas* — foram objecto da aplicação da LEI DA VANTAGEM.

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

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

3.2.3 O registo do número acumulado das **FALTAS DE EQUIPA** será constantemente actualizado, transitando da primeira para a segunda parte do jogo e também — *se for caso disso* — do final do tempo normal de jogo para o seu prolongamento.

3.3 FALTAS DE EQUIPA ACUMULADAS DURANTE O JOGO - SANÇÕES E PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS

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

3.3.2 Quando qualquer das equipas **acumular 9 (nove) FALTAS DE EQUIPA** no primeiro ciclo do jogo — *ou quando acumular 5 (cinco) FALTAS DE EQUIPA adicionais (total de 14, 19, etc.) nos ciclos seguintes* — o Árbitro Auxiliar colocará uma marca na Mesa Oficial de Jogo — *ou exibirá um cartão de informação* — por forma a que — *se uma nova FALTA DE EQUIPA for cometida* — os Árbitros Principais assinalem de imediato um LIVRE DIRECTO, sem concederem a LEI DA VANTAGEM.

3.3.3 Em qualquer caso, sempre que uma equipa atingir um número acumulado de **FALTAS DE EQUIPA** que obriguem à marcação dum LIVRE DIRECTO, o Árbitro Auxiliar fará o aviso correspondente, através de um sinal sonoro ou de apito.

3.3.4 Se — *ao mesmo tempo que a Mesa Oficial de Jogo indicar o termo de qualquer das partes do jogo* — os Árbitros Principais assinalem uma **FALTA DE EQUIPA** que — *atento o disposto no ponto 3.3.2 deste Artigo* — obriga à **marcação de um LIVRE DIRECTO** contra a equipa do Jogador infractor, a sua execução terá sempre de ser garantida, em conformidade com o estabelecido no **ponto 6 do Artigo 29º** destas Regras.

3.4 FALTAS DE EQUIPA EFECTUADAS COM O JOGO PARADO OU INTERROMPIDO - SEM PUNIÇÃO

Com salvaguarda do disposto no ponto 3.3.1 deste Artigo, não terão qualquer outra sanção - *sendo unicamente sinalizadas pelos Árbitros Principais para registo do Árbitro Auxiliar* - as FALTAS DE EQUIPA praticadas com o jogo parado ou interrompido

3.5 FALTAS DE EQUIPA PRATICADAS COM O JOGO ACTIVO E A DECORRER - PUNIÇÃO NORMAL

Salvaguardando o disposto no ponto 3.3.1 deste Artigo, a punição normal das FALTAS DE EQUIPA que sejam cometidas com o jogo activo e a decorrer depende unicamente do local da pista em que ocorram, conforme estabelecido seguidamente.

3.5.1 Os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato — *tendo em conta que a LEI DA VANTAGEM não pode ser aplicada* — quando ocorrer uma FALTA DE EQUIPA que tenha de ser tecnicamente sancionada com:

- a) **A execução de um PENALTY contra a equipa do infractor**, situação que terá de ser assinalada sempre que a FALTA DE EQUIPA é efectuada no interior da área da equipa do infractor.
- b) **A execução de um LIVRE DIRECTO contra a equipa do infractor**, situação que terá de ser assinalada sempre que a FALTA DE EQUIPA — *ainda que efectuada fora da área da equipa do infractor* — tenha contribuído, de forma indiscutível, para impedir uma situação flagrante de possível golo favorável à equipa adversária.

3.5.2 Em qualquer das duas situações mencionadas no ponto anterior, as FALTAS DE EQUIPA em questão não poderão ser indicadas ou incluídas no registo do Árbitro Auxiliar nem tão pouco darão lugar à punição disciplinar do infractor ou da sua equipa.

3.5.3 Todas as demais FALTAS DE EQUIPA que sejam praticadas com o jogo activo e a decorrer serão apenas punidas com um LIVRE INDIRECTO, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar do infractor ou da sua equipa.

ARTIGO 26º

(FALTAS GRAVES / FALTAS PARA CARTÃO AZUL – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO)

1. As FALTAS GRAVES — *que obrigam os Árbitros Principais a exhibir um cartão azul ao infractor* — englobam os actos ou factos desonrosos que revelem insubordinação, injúrias e/ou ofensas, bem como as faltas que sejam praticadas pelos Jogadores e demais representantes das equipas e que façam perigar a integridade física de outrem, implicando assistência médica e/ou a impossibilidade temporária de continuar no jogo, de que são exemplo:

- 1.1 Protestar com os Árbitros Principais e/ou com o Árbitro Auxiliar ou dirigir-se de forma agressiva ou intempestiva a um adversário, Árbitro, colega de equipa ou elemento do público.
- 1.2 Manifestar desacordo público com as decisões dos Árbitros Principais (*por palavras, por gestos, abanando a cabeça de forma ostensiva, etc.*)
- 1.3 Zombar ou gritar com os Árbitros Principais, os colegas, os adversários ou com elementos do público.
- 1.4 Efectuar a deslocação intencional de qualquer das balizas
- 1.5 Agarrar, empurrar ou carregar um adversário de forma perigosa (*incluindo os encontrões contra as tabelas ou as vedações da pista de jogo, com derrube do adversário*)
- 1.6 Golpear — *sem usar de violência* — um adversário fora das zonas protegidas por caneleiras (*tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos*)
- 1.7 Rasteirar um adversário, derrubando-o
- 1.8 Enganchar, através do stick, o patim de Jogador adversário, mesmo se efectuado de forma não intencional e ainda que o Jogador em causa acabe por não ser derrubado
- 1.9 Enganchar ou golpear por detrás o stick de um Jogador adversário, impedindo-o de efectuar um remate à baliza.
- 1.10 Praticar uma substituição irregular, entrando na pista antes da saída do colega que vai substituir.

2. As FALTAS GRAVES que forem cometidas pelos representantes das equipas — *Jogadores, Belegados, Equipa Técnica e seus Auxiliares* — serão sancionadas da forma seguinte:

2.1 SANÇÃO DISCIPLINAR DO INFRACTOR

- 2.1.1 Se o infractor for um JOGADOR OU GUARDA—REDES, os Árbitros Principais têm de lhe exhibir um CARTÃO AZUL, sendo suspenso do jogo pelo período de 2 (*dois*) minutos, com ressalva do disposto no ponto 2.1.4 deste Artigo.
- 2.1.2 Se o infractor for o TREINADOR PRINCIPAL da equipa, os Árbitros Principais têm de lhe exhibir um CARTÃO AZUL, sem que — *atento o disposto no ponto 2.1.2 do Artigo 23º destas Regras* — haja lugar à sua suspensão temporária, com ressalva do disposto no ponto 2.1.4 deste Artigo.
- 2.1.3 Se o infractor for OUTRO REPRESENTANTE DA EQUIPA, os Árbitros Principais têm de lhe exhibir — *atento o disposto no ponto 2.1.3 do Artigo 23º destas Regras* — um CARTÃO VERMELHO, obrigando-o a abandonar o banco de suplentes.



2.1.4 Tratando-se do **terceiro cartão azul** que, **por acumulação**, é exibido a um **Jogador ou Guarda-redes** ou ainda ao **Treinador principal da equipa**, os Árbitros Principais terão igualmente de assegurar a **exibição dum cartão vermelho** ao infractor, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes.

2.2 SANCIONAMENTO DA EQUIPA DO INFRACTOR

2.2.1 A equipa do infractor é sempre sancionada disciplinarmente com um "POWER-PLAY", atento o disposto no Artigo 10º destas Regras.

2.2.2 A equipa do infractor é sancionada tecnicamente – **com excepção do disposto no ponto 2.2.3 deste Artigo** – com a marcação de um LIVRE DIRECTO ou de um PENALTY, em função do local onde tiver sido cometida a falta.

2.2.3 Se a **falta grave foi cometida quando o jogo estava parado** – **seja durante o intervalo, seja durante uma interrupção do jogo** – não há lugar a qualquer sanção técnica da equipa do infractor.

3. FALTAS ADICIONAIS COMETIDAS COM O JOGO INTERROMPIDO POR UM INFRACTOR DEPOIS DE LHE SER EXIBIDO UM CARTÃO AZUL

Se, **com o jogo interrompido**, o Treinador Principal, Jogador ou Guarda-redes de uma equipa incorrerem noutra **falta grave ou muito grave** – **depois de lhe ter sido exibido um cartão azul** – os Árbitros Principais terão de assegurar os seguintes procedimentos:

3.1 **Se a nova infracção tiver sido considerada como muito grave**, os Árbitros Principais terão de exibir um **cartão vermelho ao infractor**, expulsando-o definitivamente do jogo.

3.2 **Se a nova infracção tiver sido considerada como grave**, os Árbitros Principais terão de exibir um **novο cartão azul ao infractor**, suspendendo-o temporariamente do jogo

3.2.1 Tratando-se do **terceiro cartão azul** que, **por acumulação**, é exibido a um Jogador ou Guarda-redes ou ainda ao Treinador principal da equipa, os Árbitros Principais terão igualmente de assegurar a **exibição dum cartão vermelho** ao infractor, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes, atento o que está estabelecido no **ponto 2.1.4 deste Artigo**.

3.2.2 Tratando-se do **segundo cartão azul exibido ao mesmo infractor - sendo este um Jogador ou um Guarda-redes** - o seu tempo de suspensão temporária do jogo terá de ser aumentado para um total de 4 (**quatro**) minutos.

3.3 Em qualquer das situações definidas nos **pontos 3.1 e 3.2 deste Artigo**, o tempo máximo de POWER-PLAY da equipa do infractor será sempre aumentado para 4 (**quatro**) minutos, tendo em conta o estabelecido no **ponto 6 do Artigo 10º** destas Regras.

4. FALTAS ADICIONAIS COMETIDAS APÓS REINÍCIO DO JOGO POR UM INFRACTOR QUE CUMPRIA UMA SUSPENSÃO TEMPORÁRIA

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

4.1 Interromper o jogo de imediato e sancionar o infractor com um **CARTÃO VERMELHO DIRECTO**, determinando a sua expulsão definitiva do jogo.

4.2 Sancionar a equipa do infractor com um POWER-PLAY de 4 (**quatro**) minutos, assegurando a retirada da pista de um Jogador dessa mesma equipa, **com salvaguarda do disposto no ponto 5 do Artigo 10º**.

4.3 Reiniciar o jogo com a execução de um **LIVRE DIRECTO** contra a equipa do infractor.

5. NOVO CARTÃO EXIBIDO COM O JOGO INTERROMPIDO A UM DOS INFRACTORES QUE TINHAM SIDO SUSPENSOS SIMULTÂNEAMENTE

Com o jogo interrompido e já depois da substituição de um Jogador ou Guarda-redes de cada uma das equipas – **atento o disposto no ponto 1.2 do Artigo 10º, por falta grave e simultânea** – é exibido um novo cartão (**azul ou vermelho**) a um dos infractores em questão, situação que terá de ser devidamente sancionada pelos Árbitros Principais, os quais terão de assegurar os seguintes procedimentos:

5.1 Sancionar o infractor e a sua equipa, atento o disposto no **ponto 3 deste Artigo**.

5.2 Ordenar a saída de pista de um Jogador de cada equipa, tendo em conta que as substituições anteriormente efectuadas terão de ser anuladas, uma vez que, a partir de agora, há tempos distintos do POWER-PLAY a cumprir por cada uma das equipas.

ARTIGO 27º

(FALTAS MUITO GRAVES / FALTAS PARA CARTÃO VERMELHO – DEFINIÇÃO, ENQUADRAMENTO E PUNIÇÃO)

1. As “faltas muito graves” – **que obrigam os Árbitros Principais a exibir um cartão vermelho ao infractor** – englobam os actos muito graves de indisciplina, de que possam resultar violência ou danos graves, bem como as acções violentas que possam fazer perigar a integridade física de terceiros, de que são exemplo:

1.1. Assumir, relativamente a qualquer dos agentes do jogo – **público, Árbitros Principais, membros da Mesa Oficial de Jogo, Jogadores e demais representantes da equipa adversária ou da própria equipa** – os seguintes comportamentos:

1.1.1 Preferir ameaças, insultos, palavras injuriosas ou efectuar gestos obscenos

1.1.2 Agredir ou tentar agredir

1.1.3 Responder ou tentar responder a agressão, através de atitude agressiva e/ou violenta

1.1.4 Prática de quaisquer outros actos de violência ou de brutalidade

- 1.2 Ameaçar, empurrar ou tentar agredir um adversário, com o jogo parado (*interrupção, intervalo ou final do jogo*)
 - 1.3 Entrar com os patins sobre um adversário – "*de carrinho*" – derrubando-o
 - 1.4 Golpear – *usando de violência* – um adversário fora das zonas protegidas por caneleiras (tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos)
 - 1.5 Enganchar intencionalmente, através do stick, o patim de Jogador adversário, provocando a sua queda na pista.
 - 1.6 Arremessar para a pista de jogo o stick, o capacete, as caneleiras ou outro qualquer objecto na direcção da bola ou contra os Árbitros Principais, adversários ou colegas de equipa
 - 1.7 Provocar o público, com gestos ou expressões de carácter ofensivo (*ou como tal considerados*)
2. As faltas disciplinares muito graves que forem cometidas pelos representantes das equipas – *Jogadores, Delegados, Equipa Técnica e seus Auxiliares* – serão sancionadas da forma seguinte:
- 2.1 **SANÇÃO DISCIPLINAR DO INFRACTOR**
Os Árbitros Principais têm de exibir um **cartão vermelho ao infractor**, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes da sua equipa.
 - 2.2 **SANÇÃO DISCIPLINAR E PENALIZAÇÃO TÉCNICA DA EQUIPA DO INFRACTOR**
 - 2.2.1 A equipa do infractor é sancionada disciplinarmente com "POWER-PLAY", atento o disposto no Artigo 10º destas Regras.
 - 2.2.2 Ressalvando o disposto no número seguinte, a equipa do infractor é penalizada tecnicamente com a **marcação dum LIVRE DIRECTO ou dum PENALTY**, em função do local onde tiver sido cometida a falta.
 - 2.2.3 Se a falta for cometida quando o jogo estava parado ou interrompido – *seja durante o intervalo, seja durante uma interrupção do jogo* – a equipa do infractor não será sancionada tecnicamente.

CAPÍTULO VI PUNIÇÃO TÉCNICA DAS EQUIPAS

ARTIGO 28º (LIVRE INDIRECTO – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO)

1. Um **LIVRE INDIRECTO** será assinalado pelos Árbitros Principais para:
 - 1.1 Punir tecnicamente as faltas menos graves que sejam cometidas na pista, bem como as faltas de maior gravidade mas que envolvem situações específicas de jogo
 - 1.2 Efectuar o reinício do jogo – *após interrupção ordenada pelos Árbitros Principais, sem que uma falta tenha sido cometida por qualquer das equipas* – beneficiando a equipa que tinha a posse de bola no momento em que a interrupção foi efectuada.
2. **EXECUÇÃO DO LIVRE INDIRECTO**
 - 2.1 Em condições normais, o LIVRE INDIRECTO é executado com a bola parada, sendo esta movimentada com um só toque e sem que os Árbitros Principais tenham de apitar.
 - 2.1.1 Na execução de um LIVRE INDIRECTO todos os Jogadores da equipa punida terão de colocar-se a uma distância de, pelo menos, 3 (*três*) metros, relativamente ao ponto onde vai ser marcada a falta.
 - 2.1.2 Se uma falta for cometida junto à tabela – *ou se a bola sair fora da pista* – o LIVRE INDIRECTO correspondente pode ser executado com a bola colocada até uma distância de 70 (*setenta*) centímetros da tabela em questão.
 - 2.1.3 Os Jogadores da equipa que beneficia da falta poderão estar colocados em qualquer local da pista, com excepção da zona de protecção do Guarda-redes adversário.
 - 2.1.4 O Jogador que executa um LIVRE INDIRECTO não poderá voltar a jogar a bola, até que
 - a) A bola haja sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador; ou
 - b) A bola tenha tocado na parte exterior de uma das balizas.
 - 2.1.5 Caso haja demora na execução do LIVRE INDIRECTO, os Árbitros Principais devem apitar para, dessa forma, ordenarem o recomeço imediato do jogo.
 - 2.2 O Jogador executante pode solicitar aos Árbitros Principais que os Jogadores adversários sejam colocados à distância regulamentar de 3 (*três*) metros, situação em que o LIVRE INDIRECTO só pode ser executado após o apito dos Árbitros Principais
 - 2.2.1 Após o apito dos Árbitros Principais a bola estará em jogo, pelo que qualquer Jogador da equipa punida poderá apossar-se da bola e dar continuidade ao jogo.
 - 2.2.2 Qualquer infracção na execução do LIVRE INDIRECTO será punida de acordo com o disposto no ponto 2.2 e – *sendo caso disso* – no ponto 2.5 do Artigo 25º destas Regras.
3. **LOCAIS PARA MARCAÇÃO DE LIVRES INDIRECTOS**

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

 - 3.1 No caso de **faltas cometidas pelo infractor na zona defensiva da equipa adversária**, esta pode executar o LIVRE INDIRECTO correspondente em qualquer local dessa mesma "zona", atento o disposto no ponto 5 do Artigo 22º destas Regras.
 - 3.2 Se a bola subir acima de 1,50 (*um vírgula cinquenta*) metros de altura, em resultado de um movimento do stick de um Jogador que se encontrava "no interior" da sua área de grande penalidade, o LIVRE INDIRECTO correspondente será executado pela equipa adversária em qualquer um dos cantos superiores da área em questão.
 - 3.3 Se a falta tiver sido cometida pelo **atrás da baliza da equipa do infractor**, o LIVRE INDIRECTO correspondente será executado pela equipa adversária em qualquer dos cantos inferiores da área de grande penalidade da equipa infractora.
 - 3.4 No caso de infracção de Jogador que saltou a vedação, o LIVRE INDIRECTO é marcado junto ao local da infracção.
 - 3.5 No caso de ocorrer um excesso de tempo de posse de bola na zona defensiva da equipa infractora, o LIVRE INDIRECTO correspondente é executado num dos cantos superiores da área de grande penalidade da equipa infractora.
 - 3.6 No caso de outras faltas, o LIVRE INDIRECTO correspondente será marcado no mesmo local em que a falta tiver sido cometida.
4. **GOLO OBTIDO NA EXECUÇÃO DO LIVRE INDIRECTO**
 - 4.1 Da marcação do "LIVRE INDIRECTO" só resultará um golo válido, se a bola – *antes de entrar na baliza* – tiver sido tocada ou jogada por qualquer outro Jogador, independentemente da equipa a que pertença.
 - 4.2 Se da execução dum LIVRE INDIRECTO resultar um golo obtido directamente – *sem a bola tocar em qualquer stick ou Jogador* – o mesmo não será validado, recomeçando o jogo com um "GOLPE-DUPL0".

ARTIGO 29º

(LIVRE DIRECTO E PENALTY – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO)

1. LOCAIS DA PISTA PARA EXECUÇÃO DO PENALTY E DO LIVRE DIRECTO

A execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO terá de ser efectuada na meia-pista da equipa sancionada e nas marcas especificamente assinaladas para tal efeito, designadamente:

- 1.1 No caso do PENALTY, na marca que está situada na linha superior de delimitação da área de grande penalidade, a uma distância de 5,40 (*cinco vírgula quarenta*) metros do centro da linha de baliza..
- 1.2 No caso do LIVRE DIRECTO, na marca que está situada a 7,40 (*sete vírgula quarenta*) metros da linha de baliza.

2. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS AQUANDO DA EXECUÇÃO DO PENALTY E DO LIVRE DIRECTO

- 2.1 O Jogador executante do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO dispõe dum máximo de 5 (*cinco*) segundos para, com a bola parada, iniciar a execução da falta em questão – *tempo esse controlado por um dos Árbitro Principais, através de sinalética específica* – mas sem que haja qualquer apito dos Árbitros Principais.
 - 2.1.1 A execução do LIVRE DIRECTO ou do PENALTY – *mesmo que, neste último caso, se trate do desempate do jogo* – pode ser assegurada pelo Guarda-redes da equipa que beneficia da falta, desde que este se mantenha com as suas caneleiras de protecção, mas sem utilização da máscara e das luvas de protecção.
- 2.2 Os Jogadores que não têm intervenção na execução ou defesa da falta, têm de colocar-se na outra meia-pista, dentro da área de grande penalidade, só podendo movimentar-se e voltar a ter uma intervenção activa no jogo quando a bola for impactada ou tocada para execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
- 2.3 Um dos Árbitros Principais coloca-se à frente dos Jogadores referidos no ponto anterior, a cerca de 1 (*um*) metro de distância, controlando o seu posicionamento, efectuando – *quando tudo estiver em ordem* – o levantamento na vertical de um dos braços, para informar o outro Árbitro Principal de que pode dar início à execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
 - 2.3.1 Os Jogadores referidos no ponto 2.2 deste Artigo não podem voltar a intervir no jogo – podendo assim colocar-se em qualquer zona da outra meia-pista – se ocorrer qualquer das seguintes situações:
 - a) Execução dos PENALTYS para desempate do jogo.
 - b) Execução do PENALTY ou LIVRE DIRECTO assinalado *no final do tempo de qualquer dos períodos de jogo*
- 2.4 O outro Árbitro Principal coloca-se a meio da linha lateral que delimita a área de grande penalidade, equidistante das linhas superior e inferior, verificando a posição do Guarda-redes e assegurando – *depois de receber a sinalização do outro Árbitro Principal e sem nunca fazer soar o seu apito* – os seguintes procedimentos:
 - 2.4.1 Efectuar o levantamento de um dos braços na vertical, para indicar que pode ser iniciada a execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO;
 - 2.4.2 Efectuar com o outro braço *colocado horizontalmente na zona da cintura* – um máximo de 5 (*cinco*) movimentos lateralizados – *um movimento para cada segundo* – para assegurar o controlo do tempo máximo de 5 (*cinco*) segundos que são concedidos para que seja iniciada a execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
 - 2.4.3 O Jogador executante do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO pode impactar ou tocar a bola logo depois que o Árbitro Principal levante um dos seus braços para indicar que a execução da falta pode ser iniciada.
 - 2.4.4 A contagem do tempo de jogo só deve ser reiniciada no momento em que a bola for tocada ou impactada pelo Jogador executante do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
- 2.5 Nenhuma das equipas poderá fazer entrar em pista qualquer Jogador – *seja para efectuar uma substituição, seja para fazer reentrar em pista um Jogador depois de concluído o tempo de "POWER-PLAY"* – a partir do momento em que seja sinalizada a execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO e até que a mesma seja concluída.
 - 2.5.1 Se ocorrer uma infracção ao disposto anteriormente, os Árbitros Principais não devem interromper o jogo de imediato – *aguardando pelo resultado da execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO* – para só depois assegurarem os procedimentos definidos nos pontos seguintes.
 - 2.5.2 **Se um golo for obtido, este terá de ser sempre válido**, sem prejuízo de – *posteriormente* – serem exercidas as acções disciplinares estabelecidas nas alíneas a) e b) do ponto 2.5.3 deste Artigo.
 - 2.5.3 **Não sendo obtido um golo**, o jogo é interrompido de imediato, sendo depois assegurados pelos Árbitros Principais os seguintes procedimentos:
 - a) Exibir **CARTÃO VERMELHO** ao Jogador entrado indevidamente na pista e também ao Treinador Principal ou – *na sua falta e pela ordem indicada* – ao Treinador Auxiliar, ou a um dos Delegados, ou ao Capitão em pista
 - b) Sancionar a equipa infractora com o POWER-PLAY correspondente, atento o disposto no ponto 3 do Artigo 10º.

- c) Se a **infração foi cometida por um Jogador da equipa que havia sido sancionada**, será ordenada a **repetição** do PENALTY ou LIVRE DIRECTO em questão.
- d) Se a **infração foi cometida por um Jogador da equipa que havia sido beneficiada** com o PENALTY ou LIVRE DIRECTO em questão, será ordenada a **execução dum LIVRE DIRECTO contra a equipa do infractor**.
- 2.6 Se o Jogador encarregado da execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO cometer uma infração — *atento o disposto nos pontos 4.3 e 5.2 deste Artigo* — os Árbitros Principais interromperão o jogo de imediato, assinalando uma **FALTA TÉCNICA** ao Jogador executante e punindo a sua equipa com um LIVRE INDIRECTO, a executar na marca do penalty ou do livre directo em questão.
3. **NORMAS GERAIS RELATIVAS AO GUARDA—REDES NA DEFESA DO PENALTY OU DO LIVRE DIRECTO**
- 3.1 **PRESENÇA OBRIGATÓRIA DE UM GUARDA—REDES NA DEFESA DA BALIZA**
Quando uma equipa for punida tecnicamente com a marcação de um PENALTY ou de um LIVRE DIRECTO é sempre **obrigatória a presença dum Guarda-redes na defesa da baliza** da equipa infractora.
- 3.1.1 Se o Guarda-redes tiver sido substituído por um Jogador de pista, a execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO só pode ser efectuada depois de assegurada a substituição dum Jogador de pista por um Guarda-redes.
- 3.1.2 Se — *por motivo de sanção disciplinar ou de lesão* — não houver um Guarda-redes disponível, a sua substituição tem de ser assegurada por um Jogador de pista, de acordo com as condições estabelecidas no ponto 5.1 do Artigo 16º.
- 3.2 **BESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO DO GUARDA—REDES NA DEFESA DO PENALTY E DO LIVRE DIRECTO**
Aquando da marcação dum PENALTY ou dum LIVRE DIRECTO contra a sua equipa, o Guarda-redes está obrigado a:
- 3.2.1 Estar apoiado nos dois patins, com os eixos dianteiros (*travões ou rodas dos patins*) colocados sobre a linha de golo.
- 3.2.2 Manter o stick encostado aos dois patins, numa posição horizontal e paralela à linha de baliza, garantindo ainda que:
- A mão que agarra o stick não está apoiada na baliza ou na pista
 - A mão que fica livre se mantém numa posição estática, sem qualquer contacto com a baliza ou com a pista
- 
- 3.2.3 Não efectuar qualquer movimento para defender a sua baliza, antes da bola ter sido impactada ou movimentada pelo Jogador que for encarregado da execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
- 3.3 **PUNIÇÃO DAS INFRAÇÕES DOS GUARDA—REDES NA DEFESA PENALTY OU DO LIVRE DIRECTO**
Se na execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO, o Guarda-redes se mexer antes do Jogador executante tocar na bola, devem ser observados os seguintes procedimentos:
- 3.3.1 Na **sua primeira infração**, o Guarda-redes é **admoestado verbalmente** pelos Árbitros Principais, os quais se colocam de frente para o infractor, com este de pé, e efectuem um "aviso" público de que não poderá reincidir na mesma infração.
- 3.3.2 Se uma **segunda infração for cometida pelo mesmo Guarda-redes** — *na execução do mesmo PENALTY ou LIVRE DIRECTO pelo mesmo Guarda-redes* — ser-lhe-á exibido um **CARTÃO AZUL** ou — *se a segunda infração ocorrer na execução duma grande-penalidade para desempate do jogo* — um **CARTÃO VERMELHO**.
- 3.3.3 Atento o disposto no ponto 3 do Artigo 10º, a equipa do Guarda-redes infractor é punida com "POWER-PLAY", exceptuando as situações em que a execução do PENALTY é efectuada para desempate do jogo.
- 3.3.4 Se o **primeiro Guarda-redes substituto** for igualmente suspenso ou expulso — *atento o disposto nos pontos 3.3.1 e 3.3.2 deste Artigo* — terá de ser substituído por um Jogador de pista ou, eventualmente, por outro Guarda-redes que tenha sido inscrito no Boletim de Jogo.
- 3.3.5 Se um **segundo Guarda-redes substituto** for igualmente suspenso — *atento o disposto nos pontos 3.3.1 e 3.3.2 deste Artigo* — os Árbitros Principais darão o jogo por terminado, fazendo informação detalhada no Boletim de Jogo.

3.4 Quando *— apesar do Guarda-redes se ter movimentado antes da execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO —* o executante do PENALTY ou LIVRE DIRECTO efectuou *— quase em simultâneo —* um remate directo à baliza de que resulta em golo, os Árbitros Principais têm de assegurar os seguintes procedimentos:

3.4.1 **Não validar o golo**, sempre **que um dos Árbitros Principais já tenha apitado para interromper o jogo**, assegurando depois *— atento o disposto nos pontos 3.3.1, 3.3.2 e 3.3.3 deste Artigo —* a punição do Guarda-redes infractor e ordenando a repetição da execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO em questão.

3.4.2 **Assegurar a validação do golo**, sempre que o **jogo ainda não tivesse sido interrompido** pelos Árbitros Principais, punindo depois *— atento o disposto nos pontos 3.3.1, 3.3.2 e 3.3.3 deste Artigo —* o Guarda-redes infractor.

4. INFRAÇÕES COMETIDAS "NO INTERIOR" DA ÁREA DE GRANDE PENALIDADE DO INFRACTOR

4.1 FALTAS NÃO SANCIONÁVEIS COM A MARCAÇÃO DE PENALTY

Não devem ser sancionadas com a marcação de um PENALTY quaisquer das seguintes infracções:

4.1.1 Quando a bola sobe acima de 1,50 (*um vírgula cinquenta*) metros de altura, em resultado de um movimento do stick de um Jogador que se encontrava "no interior" da sua área de grande penalidade *— independentemente de se tratar (ou não) de uma infracção cometida intencionalmente —* os Árbitros Principais sancionarão esta infracção com um LIVRE INDIRECTO, o qual terá de ser executado pela equipa adversária em qualquer um dos cantos superiores da área de grande penalidade em questão.

4.1.2 Quando a bola é detida ou desviada por acção não intencional ou involuntária *— ressalto no corpo, ou nos patins ou no stick —* de um Jogador que se encontrava "no interior" da sua área de grande penalidade, situação esta que, por si mesma, não terá de ser sancionada pelos Árbitros Principais.

4.2 FALTAS SANCIONÁVEIS COM A MARCAÇÃO DE PENALTY

4.2.1 Os Árbitros Principais devem punir rigorosamente *— assinalando o PENALTY correspondente —* todas as faltas graves e/ou muito graves que *— com ou sem a bola presente —* sejam cometidas sobre adversários situados "dentro" da área de grande penalidade do Jogador ou Guarda-redes infractor, tendo em atenção *— conforme estabelecido no ponto 3 do Artigo 3º do Regulamento Técnico —* que na "área" em questão estão incluídas as suas "linhas" delimitadoras.

4.2.2 Os Árbitros Principais devem também prestar especial atenção e punir com idêntico zelo e rigor todas as **faltas cometidas sobre adversários posicionados dentro da área de grande penalidade do infractor**, designadamente:

- Infracção cometida por um Guarda-redes que *— de forma intencional —* não permite que a bola continue a ser jogada, agarrando-a com a mão, deitando-se em cima dela ou prendendo-a entre as suas pernas ou com as luvas.
- Jogador ou Guarda-redes que agarra, empurra, carrega ou bloqueia ilegalmente um Jogador adversário que *— sem a bola estar presente —* se movimentava para receber um passe dum colega ou ocupar posição mais favorável junto à baliza do Jogador infractor.
- Falta cometida, em defesa da sua baliza, por um Guarda-redes ou Jogador que *— independentemente de ter sido ou não praticada de forma deliberada e intencional —* tenha contribuído para impedir a marcação de um golo contra a equipa do Jogador ou do Guarda-redes infractor.

4.3 NORMAS GERAIS A CONSIDERAR NA EXECUÇÃO DO PENALTY

4.3.1 O Jogador encarregado da **execução do PENALTY** tem de fazê-lo sempre através de um **remate directo** *— dirigido obrigatoriamente para a baliza adversária —* e que tem de ser executado na posição de parado, junto à bola, a partir da marca correspondente e que está situada na zona defensiva da equipa sancionada.

4.3.2 Na execução do PENALTY **não podem ser efectuadas simulações**, não sendo por isso permitido ao Jogador executante que:

- Efectue uma paragem ou um movimento não uniforme na deslocação do stick para impactar a bola
- Efectue *— previamente ao impacto do stick na bola —* um movimento do corpo ou do stick, tentando iludir o Guarda-redes adversário e provocar que este cometa uma infracção punível disciplinarmente
- Efectue um remate directo que não seja dirigido à baliza do adversário
- Dê início à execução do PENALTY depois de **excedidos os 5 (cinco) segundos** concedidos para o efeito.

4.3.3 Após o remate inicial *— e aproveitando o ressalto da bola no Guarda-redes, na baliza ou na tabela de fundo —* o Jogador executante do PENALTY pode optar por efectuar a recarga do remate ou por jogar a bola em quaisquer circunstâncias, **exceptuando o disposto no ponto seguinte deste Artigo**.

4.3.4 No caso do PENALTY executado no final do tempo de qualquer dos períodos de jogo ou do PENALTY executado para desempate do jogo, a bola não pode ser jogada ou objecto duma recarga, uma vez que deixa de estar em jogo logo após a referida execução.

5. INFRACÇÕES COMETIDAS "FORA" DA ÁREA DE GRANDE PENALIDADE DO INFRACTOR

5.1 INFRACÇÕES SANCIONÁVEIS COM A MARCAÇÃO DE LIVRE DIRECTO

- 5.1.1 Os Árbitros Principais devem punir rigorosamente — *assinando o LIVRE DIRECTO correspondente* — todas as faltas graves e/ou muito graves que — *com ou sem a bola presente* — sejam cometidas sobre adversários que se encontram "fora" da área de grande penalidade do Jogador ou Guarda-redes infractor, tendo em atenção — *conforme estabelecido no ponto 3 do Artigo 3º do Regulamento Técnico* — que na "área" em questão estão incluídas as suas "linhas" delimitadoras.
- 5.1.2 Os Árbitros Principais devem também prestar especial atenção e punir com a marcação dum LIVRE DIRECTO todas as FALTAS TÉCNICAS e/ou FALTAS DE EQUIPA que — *sendo cometidas "fora" da área de grande penalidade do Jogador infractor* — tenham contribuído, de forma indiscutível, para impedir um possível golo da equipa adversária.

5.2 NORMAS GERAIS A CONSIDERAR NA EXECUÇÃO DO LIVRE DIRECTO

5.2.1 O Jogador encarregado da **execução do LIVRE DIRECTO** pode — *a partir da marca correspondente e que está situada na zona defensiva da equipa sancionada* — optar por uma das seguintes formas de execução:

- Efectuar um remate directo e que seja dirigido obrigatoriamente para a baliza do adversário.
- Efectuar o transporte da bola em direcção à baliza adversária, tentando fintar o Guarda-redes e/ou efectuando depois um remate ou desvio da bola para a baliza em questão.

5.2.2 A execução do LIVRE DIRECTO tem de obedecer às seguintes condições:

- O Jogador executante do LIVRE DIRECTO tem de optar entre:
 - Uma **posição de parado**, junto bola, ou
 - Um **movimento lançado** — *sem paragens ou simulações* — efectuado a partir de uma distância máxima de 3 (três) metros da marca de execução correspondente.

- Na execução do LIVRE DIRECTO **não podem ser efectuadas simulações**, não sendo por isso permitido ao Jogador executante que:
 - Efectue uma paragem ou um movimento não uniforme na deslocação do stick para impactar a bola
 - Efectue — *previamente ao impacto do stick na bola* — um movimento do corpo ou do stick, tentando iludir o Guarda-redes adversário e provocar que este cometa uma infracção punível disciplinarmente.
 - Efectue um remate directo que não seja dirigido à baliza do adversário
 - Opte por reter a posse da bola, endossando-a depois a um colega, sem efectuar qualquer remate ou desvio da bola em direcção à baliza adversária.

- A execução do LIVRE DIRECTO **não pode ser iniciada depois de expirados os 5 (cinco) segundos que são concedidos** para o efeito.

5.2.3 Depois do remate inicial — *e aproveitando uma defesa do Guarda-redes ou um ressalto da bola na tabela de fundo* o Jogador executante do LIVRE DIRECTO pode efectuar recargas ou optar por jogar a bola em qualquer circunstância, *exceptuando o disposto no ponto seguinte deste Artigo.*

5.2.4 No caso do LIVRE DIRECTO executado no final do tempo de qualquer dos períodos de jogo, a bola não pode ser jogada ou objecto duma recarga, uma vez que deixa de estar em jogo logo após a referida execução.

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

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

- No caso do LIVRE DIRECTO — *e tal como está estabelecido para o PENALTY* — a sua execução tem de ser obrigatoriamente efectuada através dum remate directo, não sendo permitidas simulações nem o transporte da bola.
- Após a execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO não são permitidas quaisquer recargas.

6.2 Em função do resultado da execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO efectuado no final do tempo regulamentar do jogo, os Árbitros Principais terão de assegurar os seguintes procedimentos:

- Ressalvando o disposto nos pontos 1.4 e 2.5 do Artigo 5º destas Regras, se **um golo válido for conseguido**, os Árbitros Principais têm de **assegurar o seu reconhecimento formal**, ordenando o subsequente "GOLPE DE SAÍDA" e apitando imediatamente depois para dar por concluído o tempo de jogo em questão.



- 6.2.2 Se **um golo válido não for conseguido por força de irregularidades cometidas pelo Guarda-redes** defensor durante a execução, será ordenada a **repetição da execução** do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO.
- 6.2.3 Se **um golo não for conseguido** — sem que o Guarda-redes defensor tenha cometido qualquer falta ou irregularidade — os Árbitros Principais apitarão de imediato para dar por concluído o tempo de jogo em questão.

7. PUNIÇÃO DAS INFRAÇÕES DE JOGADORES QUE NÃO INTERVÊM NA EXECUÇÃO DO PENALTY OU DO LIVRE DIRECTO

- 7.1 Com ressalva do disposto no ponto 2.3.1 deste Artigo, um Jogador que — *por não ter intervenção directa na execução do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO está posicionado no interior da área de grande penalidade da equipa que beneficia da falta* — apenas poderá sair desse local ou movimentar-se em direcção à bola depois do Jogador executante do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO ter tocado ou impactado a bola.
- 7.2 Quando ocorrer qualquer infracção ao disposto no ponto anterior — *mas ressalvando o que está especificamente estabelecido no ponto 7.3 deste Artigo* — o Árbitro Principal que controla o posicionamento dos Jogadores em causa deverá assegurar — *atento o disposto no ponto 2.2 do Artigo 25º destas Regras* — os seguintes procedimentos:
- 7.2.1 Tratando-se da **primeira infracção** que — *no PENALTY ou no LIVRE DIRECTO em causa* — foi cometida por um Jogador de uma das equipas, este tem de ser admoestado verbalmente, sendo "avisado" — *bem como os demais Jogadores da sua equipa* — que nova infracção implicará um cartão azul para o infractor. De seguida, será ordenada a repetição do PENALTY ou do LIVRE DIRECTO em questão, ressalvando o disposto na alínea a) do ponto 7.3.2 deste Artigo.
- 7.2.2 Se, durante a repetição da execução desse mesmo PENALTY ou LIVRE DIRECTO, ocorrer **nova infracção** — *praticada pelo mesmo infractor ou outro Jogador da mesma equipa* — será imediatamente exibido um **CARTÃO AZUL** ao infractor, implicando a sua suspensão do jogo e a sanção da sua equipa com o "POWER-PLAY" correspondente, atento o disposto no ponto 3 do Artigo 10º destas Regras.
- 7.3 Se a **infracção ocorrer já depois de iniciada a execução dum PENALTY** — *a efectuar obrigatoriamente através dum remate directo à baliza* — os Árbitros Principais devem sempre aguardar pelo resultado dessa acção, assegurando depois os seguintes procedimentos:
- 7.3.1 Se **um golo for obtido**, este **terá de ser sempre validado**, assegurando depois — *mas apenas se há uma reincidência na mesma infracção* — a sanção disciplinar do infractor e da sua equipa, atento o disposto no ponto 7.2 deste Artigo.
- 7.3.2 **Não sendo obtido um golo**, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assegurando depois os seguintes procedimentos:
- a) Se a infracção foi praticada somente por Jogador(es) da equipa que beneficiou do PENALTY, a sua **execução não será repetida**, sendo o jogo reiniciado — *depois de efectuada a acção disciplinar definida no ponto 7.2. deste Artigo* — com a um LIVRE INDIRECTO contra a equipa infractora, a executar num dos cantos superiores da sua área de grande penalidade.
- b) Se a infracção foi praticada somente por Jogador(es) da equipa sancionada com o PENALTY — *ou por Jogadores das duas equipas* — a sua **execução terá de ser sempre repetida**, logo depois de ser exercida a acção disciplinar definida no ponto 7.2 deste Artigo.
- 7.4 Relativamente ao LIVRE DIRECTO — *e sendo necessário ter em atenção a forma de execução escolhida pelo Jogador encarregado de o fazer* — têm de ser assegurados pelos Árbitros Principais os seguintes procedimentos:
- 7.4.1 **Quando o Jogador executante do LIVRE DIRECTO optar por um remate directo à baliza adversária**, terão de ser aplicados:
- a) Se **um golo for obtido**, os procedimentos definidos no ponto 7.3.1 deste Artigo.
- b) Quando **um golo não tiver sido obtido**, os procedimentos definidos no ponto 7.3.2 deste Artigo.
- 7.4.2 **Quando o Jogador executante do LIVRE DIRECTO optar pelo transporte da bola**, o jogo terá de ser imediatamente interrompido, sendo depois assegurados os procedimentos definidos no ponto 7.3.2 deste Artigo.

CAPÍTULO VII PROTESTOS DO JOGO

ARTIGO 30º (PROTESTOS DO JOGO – DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO NORMATIVO)

1. PROTESTOS ADMINISTRATIVOS

- 1.1 Os “protestos administrativos” têm por fundamento alegadas irregularidades ou infracções – *mau estado da pista de jogo, marcações de pista deficientes, balizas irregulares, etc.* – ao estipulado no Regulamento Técnico.
- 1.2 Para que um “protesto administrativo” possa ser considerado válido, terá de ser notificado aos Árbitros Principais do jogo – *pelo Delegado e pelo Capitão da equipa que o formule* – antes do jogo ter o seu início.
- 1.3 Quando confrontados com um “protesto administrativo”, os Árbitros Principais devem seguir os seguintes procedimentos:
 - 1.3.1 Informar o Delegado e o Capitão da equipa adversária sobre o protesto apresentado pela equipa adversária.
 - 1.3.2 Efectuar a transposição dos fundamentos do protesto apresentado para o Boletim de Jogo, assegurando, logo após, a sua assinatura obrigatória – *no local destinado a “Declaração de Protesto”* – pelos Delegados e os Capitães de cada uma das equipas.
 - 1.3.3 Proceder – *conjuntamente com os Delegados e Capitães das duas equipas* – à identificação e análise das irregularidades invocadas, confirmando se o protesto é ou não pertinente e, em caso afirmativo, se as irregularidades existentes podem ser corrigidas e/ou se comprometem ou não a realização do jogo.
- 1.4 No caso dos Árbitros Principais considerarem que o jogo não se poderá realizar no recinto em questão, terão de ser efectuadas as diligências necessárias para que o jogo se possa realizar, dando cumprimento ao disposto no *ponto 2 do Artigo 7º* destas Regras.
- 1.5 Em qualquer dos casos, os Árbitros Principais têm de elaborar, em complemento ao Boletim de Jogo, um Relatório Confidencial de todas as diligências e decisões tomadas sobre o protesto em apreço.

2. PROTESTOS TÉCNICOS

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

3. CONFIRMAÇÃO DOS PROTESTOS

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

- 3.1 **CIBH ou Confederação Continental**, no caso das competições internacionais (*de selecções nacionais ou de clubes*)
- 3.2 **Federações Nacionais**, no caso das competições de clubes organizadas em cada país membro da FIRS.



FPP
Conselho de
Arbitragem

Hóquei em Patins

REGRAS DE JOGO



FPP
Federação de Patinagem
de Portugal

CAPÍTULO VIII

DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 31º

(REGULAMENTAÇÃO DO HÓQUEI EM PATINS - APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS)

1. As Regras de Jogo e o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins foram conjuntamente aprovados na Assembleia Geral do CIRH – Comité Internationale de Rink Hockey, efectuada na data de 8 de Outubro de 2008 e realizada em Yuri-Honjo, Japão . As correcções e explicações posteriores foram aprovadas pelo Comité Executivo do CIRH em 2009 e 2010.
2. As Regras de Jogo e o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins entram conjuntamente em vigor na data seguinte: **dia 1 de Janeiro de 2011, para todas as Confederações Internacionais e Federações de FIRS.**
3. Quaisquer propostas de alteração que, futuramente, possam vir a ser apresentadas relativamente às Regras de Jogo e ao Regulamento Técnico terão de ser submetidas para aprovação de acordo com os Estatutos e Regulamento Geral da FIRS/CIRH.