

ACÇÃO DISCIPLINAR-CARTÕES

Eliminação do cartão amarelo e maior rigor na acção disciplinar – *tanto dentro como fora de pista* - com definição explícita das situações que terão de ser punidas com cartão azul (*suspensão por 2 minutos*) e com cartão vermelho (*expulsão definitiva do jogo*)

Acumulação de 3 cartões azuis = cartão vermelho

Disciplinarmente, equipa do infractor é punida com “power-play”, em função do cartão que for exibido.

Nota: Quando um cartão for exibido ao Treinador ou outro representante, a sua equipa terá de fazer sair da pista um seu jogador, que ficará no banco de suplentes (*pode reentrar em pista se o Treinador assim entender*).

Tecnicamente, equipa do infractor é punida com a marcação de livre directo ou penalty, excepto se a falta ocorrer com o jogo parado, pois neste caso não há lugar a qualquer sanção técnica.

AS FALTAS COMETIDAS FORA DE PISTA

1. INFRACTOR IDENTIFICADO

a) Os JOGADORES SUPLENTEs e o TREINADOR principal são punidos em função da gravidade da falta - cartão azul ou cartão vermelho

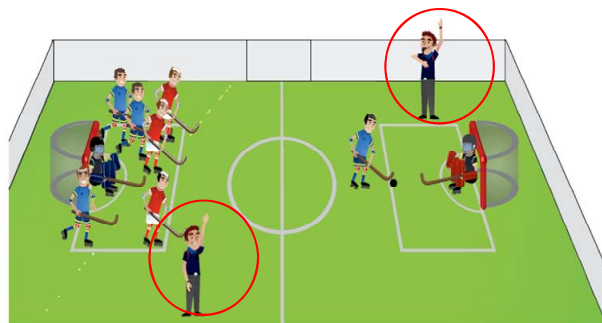
Nota: Os jogadores punidos não podem ficar no banco de suplentes, cumprindo as suspensões junto à Mesa oficial de jogo. A exibição de cartão azul ao TREINADOR principal não implica a sua suspensão, continuando no banco de suplentes.

b) Os demais representantes da equipa – *Delegados, Treinador Adjunto, Médico, Massagista e Mecânico* – são sempre punidos com cartão vermelho

2. INFRACTOR NÃO IDENTIFICADO

É exibido um cartão azul ao Treinador principal da equipa infractora. Se este já tiver sido expulso, é exibido um cartão vermelho ao Delegado da equipa faltosa. Se este já tiver sido expulso, é exibido um cartão azul ao capitão de equipa em pista

PENALTY+LIVRE DIRECTO



O livre directo e o penalty são executados com a bola parada e sem qualquer apito dos Árbitros.

Os jogadores sem intervenção na execução/defesa da falta permanecem no interior da outra área de baliza e só podem sair dela quando a bola for tocada.

1. Um dos Árbitros controla a posição desses jogadores, levantando um dos braços na vertical para que outro Árbitro inicie a execução da falta
2. O outro Árbitro verifica a posição do G.R. e – *sem nunca usar o apito* – efectua:
 - a) O levantamento de um braço na vertical, para sinalizar o início da execução da falta
 - b) A colocação do outro braço na horizontal, efectuando um movimento por cada segundo (*o executante da falta tem um máximo de 5 seq. para marcar a falta*)
3. O penalty é executado com remate directo.
4. O livre directo é executado transportando a bola ou com remate directo (*com ou sem balanço*)

RESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO DO G.R.

Na defesa dum livre directo ou penalty o G.R. é obrigado a estar apoiado nos dois patins, mantendo o stick agarrado numa das mãos e apoiado no solo, só podendo mover-se depois da bola ser tocada jogador executante.



FPP

Federação de Patinagem
de Portugal

HÓQUEI EM PATINS



FPP

Conselho de
Arbitragem

NOVAS REGRAS DE JOGO

O QUE MUDOU ?

Informação/síntese

APOIO/PATROCINADOR OFICIAL



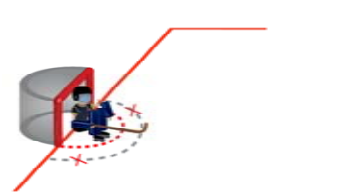
ZONAS DE JOGO NA PISTA

Foram eliminadas as linhas de anti-jogo, sendo as zonas de jogo (*zona de defesa e zona de ataque*) delimitadas pela linha divisória de cada meia-pista.

Quando assume a posse de bola, cada equipa tem 10 segundos para sair da sua zona de defesa e passar à zona de ataque, podendo regressar com a bola para a zona defensiva mas apenas por um período de 5 segundos.

Em cada meia-pista foram eliminadas as 2 cruces para execução de livres directos, substituídas agora por uma marca situada a 7,40 m. do centro de cada linha de golo.

Alterada a zona de protecção do G.R., que é agora um semicírculo, de poste a poste.



ÁRBITRO AUXILIAR

A Mesa de Jogo é controlada por um Árbitro Auxiliar, devidamente equipado e que exerce as seguintes funções:

- Efectuar as anotações e registos respeitantes às incidências do jogo (*faltas de equipa, acção disciplinar, descontos de tempo, resultado do jogo*), mantendo actualizadas as informações a prestar ao público
- Controlar e apoiar a acção do Cronometrista, assegurando – *quando necessário* - o exercício das respectivas funções
- Informar os Árbitros principais sobre eventuais infracções à disciplina cometidas fora de pista.
- Apoiar os Árbitros na elaboração do Boletim de jogo.

FALTAS DE EQUIPA

Praticadas com o jogo a decorrer, integram apenas faltas de pequena gravidade, como por exemplo:

- Faltas de contacto sem uso de violência e sem consequências físicas graves (*agarrar, empurrar, golpear o stick ou a zona das caneleiras*)
- Jogar a bola sem stick ou com patim ou equipamento defeituoso
- Efectuar um bloqueio ilegal ou a obstrução intencional dum adversário

Estas faltas não têm sanção disciplinar, sendo são punidas tecnicamente com um livre indirecto, excepto quando uma mesma equipa acumular 10 faltas de equipa (*1º ciclo*) ou 5 faltas adicionais (*ciclos seguintes*) em que é marcado um livre directo

O nº acumulado de faltas de equipa transita dum período de jogo para todo os seguintes.

“POWER-PLAY” - DEFINIÇÃO

Sanção disciplinar das equipas cujos representantes (*jogadores e demais elementos inscritos no Boletim de Jogo*) cometam faltas disciplinares graves ou muito graves, ficando obrigadas a jogar em inferioridade numérica face à equipa adversária.

TEMPO MÁXIMO DA PUNIÇÃO - “POWER-PLAY”:

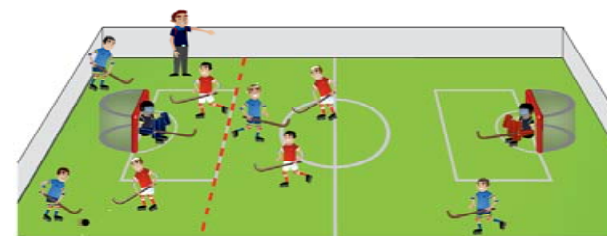
- 2 min., sendo exibido o cartão azul ao infractor;
- 4 min., se lhe for exibido o cartão vermelho

Por cada golo sofrido pela equipa em inferioridade numérica, esta pode fazer reentrar em pista um seu jogador (*mas não por um jogador suspenso ou expulso*).



FALTA NA ZONA DEFENSIVA

Quando uma equipa beneficia dum livre indirecto para punir uma falta cometida na parte inferior da sua zona defensiva, pode ser executado de imediato – *com a bola parada* - a bola esteja parada, sem apito dos Árbitros e sem necessidade de respeitar o local em que a falta foi cometida



JOGO PASSIVO

Quando uma equipa recusa intencionalmente rematar à baliza a, querendo apenas manter a posse de bola, incorre em JOGO PASSIVO.

Um dos Árbitros levanta os 2 braços na vertical, como sinal de “aviso” de que essa equipa dispõe apenas de 5 seg. para rematar à baliza adversária, sob pena de lhe ser marcado um livre indirecto, retirando-lhe a posse da bola.

JOGADOR SUBSTITUI G.R.

Nos últimos 5 min. da 2ª parte, o G.R. pode ser substituído por um jogador de pista da sua equipa, mas este não pode beneficiar dos direitos especiais concedidos ao G.R. na defesa da sua baliza .

LESÃO ASSISTIDA NA PISTA

Exceptuando se não haver substitutos disponíveis, qualquer G.R. ou jogador assistido dentro da pista, tem de ser, obrigatoriamente, substituído.