

REGULAMENTO OFICIAL

REGRAS DO JOGO

REGULAMENTO TÉCNICO

MANUAL DE ARBITRAGEM

Comissão Técnica de Hóquei em Patins



REGRAS DO JOGO

ÍNDICE

CAPÍTULO I - SOBRE O JOGO

ARTIGO 1 (O jogo de hóquei em patins)	3
ARTIGO 2 (Equipas)	3
ARTIGO 3 (Tempo de jogo)	4
ARTIGO 4 (Zonas de jogo)	5

CAPÍTULO II - SITUAÇÕES ESPECÍFICAS

ARTIGO 5 (Inicio e reinício)	6
ARTIGO 6 (Jogar a bola)	7
ARTIGO 7 (Obtenção e validação de um golo)	8
ARTIGO 8 (Substituições)	9
ARTIGO 9 (Desconto de tempo)	10
ARTIGO 10 (Jogo passivo e antijogo)	11
ARTIGO 11 (Número mínimo de jogadores)	13
ARTIGO 12 (Colocação e intervenção do guarda-redes)	13
ARTIGO 13 (Golpe-duplo)	14
ARTIGO 14 (Lesões de jogadores em pista)	14

CAPÍTULO III - INFRAÇÕES OU FALTAS

ARTIGO 15 (Faltas técnicas)	15
ARTIGO 16 (Admoestações)	16
ARTIGO 17 (Faltas de equipa)	17
ARTIGO 18 (Infrações graves)	18
ARTIGO 19 (Infrações muito graves)	19

CAPÍTULO IV - SANÇÕES

ARTIGO 20 (Situações gerais)	21
ARTIGO 21 (Faltas técnicas)	22
ARTIGO 22 (Cartão Amarelo)	23
ARTIGO 23 (Faltas de equipa)	23
ARTIGO 24 (Infrações graves)	24
ARTIGO 25 (Infrações muito graves)	25

CAPÍTULO V - APLICAÇÃO DAS SANÇÕES

ARTIGO 26 (Lei da vantagem)	26
ARTIGO 27 (Livre indireto)	26
ARTIGO 28 (Livre direto)	28
ARTIGO 29 (Penalti)	28
ARTIGO 30 (Questões comuns ao livre direto e penalti)	29
ARTIGO 31 (Jogar em inferioridade)	31

CAPÍTULO VI - DESEMPATE E CLASSIFICAÇÃO

ARTIGO 32 (Desempate de um jogo)	34
ARTIGO 33 (Pontos e classificação)	36

CAPÍTULO VII - SITUAÇÕES ADMINISTRATIVAS

ARTIGO 34 (Protestos)	38
ARTIGO 35 (Falta de comparência - abandono do jogo)	38

CAPÍTULO I - SOBRE O JOGO

ARTIGO 1 (O jogo de hóquei em patins)

1. O jogo de hóquei em patins é praticado sobre uma pista retangular, de superfície plana e lisa, sendo disputada entre duas equipas.
2. Os jogos são disputados em pistas cobertas ou ao ar livre, com diferentes condições meteorológicas, de dia ou de noite, com luz natural ou com luz artificial.
3. Os jogadores usam patins com quatro rodas colocadas paralelamente ao longo de dois eixos transversais, sendo igualmente autorizada a utilização de patins em linha, desde que ofereçam plenas condições de segurança e cubram totalmente o pé, tendo que utilizar um aléu ou “stick” para jogar a bola e tentar marcar um golo, introduzindo a bola na baliza da equipa contrária.
4. Um (1) ou dois (2) Árbitros Principais são responsáveis pela aplicação das Regras do Jogo, sendo auxiliados no controlo dos tempos de jogo por um Árbitro Auxiliar, todos eles oficialmente nomeados; que dirigem a mesa oficial de jogo, que se encontra localizada no exterior da pista, numa posição central e junto da vedação.

ARTIGO 2 (Equipas)

1. Uma equipa é composta por dez (10) jogadores e seis (6) representantes técnicos, tendo em conta que:
 - a. Dos dez (10) jogadores, dois (2) são, obrigatoriamente, guarda-redes.
 - b. Um (1) delegado oficial da equipa.
 - c. Um (1) treinador principal.
 - d. Um (1) treinador-adjunto ou preparador físico.
 - e. Um (1) médico.
 - f. Um (1) massagista ou, enfermeiro ou fisioterapeuta.
 - g. Um (1) mecânico ou ecónomo.
2. Em condições normais na pista de jogo cada equipa tem um (1) guarda-redes e quatro (4) jogadores.
3. Um jogo de hóquei em patins só pode ser iniciado quando cada uma das equipas é representada pelo menos:
 - a. Dois (2) guarda-redes, um titular e um suplente.

- b. Três (3) jogadores de pista.
 - c. Um (1) delegado oficial da equipa.
 - d. Um (1) treinador principal.
 - e. Se faltar o treinador principal ou um delegado, o jogo pode ser iniciado, embora os Árbitros Principais devam indicar esta circunstância nas observações do Boletim de Jogo.
4. Nas competições internacionais das nações, que se disputam em dias sucessivos, cada Federação Nacional participante pode inscrever um total de doze (12) jogadores, sendo três (3) deles guarda-redes, embora no Boletim de cada jogo apenas dez (10) jogadores possam ser inscritos.
 5. Não é permitida a inscrição de um treinador como jogador, ou vice-versa, em qualquer competição.
 6. Quando um dos representantes referidos nas rubricas "b" a "g" do ponto 1 não puder ser inscrito no boletim de jogo, não é permitido a presença de outro membro que não esteja na mesma função.
 7. A inscrição no boletim de jogo e a identificação dos jogadores das equipas é feita através de diferentes números, entre um (1) e o noventa e nove (99), sem se poder utilizar o zero. O número será usado na parte de trás da camisola, sendo visível e legível, e opcionalmente nos calções.
 8. Qualquer equipa pode utilizar ou fazer entrar representantes adicionais que não estejam presentes no início do jogo, com a condição de estarem previamente inscritos no respetivo boletim.
 9. Apenas um (1) dos representantes no banco de suplentes de cada equipa, incluindo o treinador principal, podem permanecer de pé. Os restantes elementos devem permanecer sentados. O Diretor de Campo não faz parte da composição de nenhuma das equipas.
 10. Com a exceção dos jogadores suplentes, os demais representantes das equipas que estão inscritos no boletim oficial de jogo têm de estar identificados.

ARTIGO 3 (Tempo de jogo)

1. Na categoria SUB-15, o tempo útil de jogo é de trinta (30) minutos, dividido em dois períodos de quinze (15) minutos.

2. Na categoria Sub-17, o tempo útil do jogo é de quarenta (40) minutos, dividido em dois períodos de vinte (20) minutos. Em competições sob a jurisdição de uma Área Continental, ou de uma Federação afiliada, pode ser estabelecido para a categoria FEMININO Sub-17 um tempo útil de jogo de trinta (30) minutos, dividido em dois períodos de quinze (15) minutos.
3. Na categoria Sub-19, Sub-23 e Sénior, o tempo máximo de jogo é de cinquenta (50) minutos, divididos em dois períodos de vinte e cinco (25) minutos. Em competições sob a jurisdição de uma Área Continental, ou de uma Federação afiliada, pode ser estabelecido para a categoria de Sub-19 masculina um tempo útil de jogo de quarenta (40) minutos, divididos em dois períodos de vinte (20) minutos.
4. Em todas as categorias, tem de ser concedido um período de intervalo de dez (10) minutos, entre o final da primeira parte e o início da segunda.

ARTIGO 4 (Zonas de jogo)

1. A linha divisória de cada meia pista permite a delimitação das duas "zonas" de jogo para cada equipa, defensiva e atacante, correspondendo a diferentes momentos de posse da bola de acordo com se estão numa ou noutra.
2. Zona defensiva. Tempo de posse de bola e controlo correspondente.
 - a. Quando uma equipa assume a posse de bola na sua zona defensiva, tem dez (10) segundos para levá-lo para a sua zona de ataque. A contagem deste tempo começa quando o jogador controla ou tem a possibilidade de controlar a bola.
 - b. Depois de uma situação de ataque, a equipa que iniciou uma ação ofensiva pode regressar com a bola à sua zona defensiva, tendo cinco (5) segundos para devolvê-lo à sua zona de ataque. A contagem deste tempo começa quando a bola passar pela linha de meio-campo.
3. Zona de ataque. Tempo de posse de bola e controlo correspondente.
 - a. As equipas têm um tempo máximo de quarenta e cinco (45) segundos de jogo para finalizar os seus ataques, com o objetivo de marcar um gol. Este tempo será controlado por marcadores eletrónicos; no caso de não existir, serão os Árbitros Principais a assumir esse controlo.
 - b. A contabilização do tempo de posse de bola só é interrompida quando:
 - 1) A equipa que tinha a sua posse beneficia de um livre direto ou de um penalti.
 - 2) Se a bola tocar num dos postes ou na trave da baliza adversária ou for tocada pelo guarda-redes.
 - 3) Se a bola for recuperada, e não simplesmente tocada por um jogador da equipa adversária, sendo recuperada a posse da bola da equipa que a tinha inicialmente.
 - 4) Se executar um golpe-duplo.

CAPÍTULO II - SITUAÇÕES ESPECÍFICAS

ARTIGO 5 (Início e reinício)

1. O jogo começa com o apito do Árbitro Principal situado na parte mais central da pista e termina com o sinal sonoro do cronómetro. Caso não exista sinal sonoro, ou este não funcione, será o Árbitro Auxiliar a efetuar essa sinalização ou, na sua falta, os Árbitros Principais.
2. No início de cada uma das partes do jogo e quando um golo é obtido, a bola é colocada no centro do círculo central, executando o golpe de saída correspondente, após o apito dos Árbitros.
3. A equipa visitante executa o golpe de saída da primeira parte do jogo ou do prolongamento; a equipa visitada realiza o golpe de saída da segunda parte do jogo ou do prolongamento.
4. A equipa que sofra um golo reinicia o jogo executando o golpe de saída do centro da pista, exceto:
 - a. Se o golo foi obtido no momento de finalização de cada uma das partes ou prolongamento.
 - b. No caso dos golos obtidos durante a realização do desempate por penáltis para desempate do jogo.
5. Na execução do golpe de saída todos os jogadores permanecem na sua meia pista e apenas dois deles, quem o executa e um colega, podem permanecer dentro do semicírculo central da sua meia pista.
6. Após o apito dos Árbitros Principais, a bola está em jogo, e os jogadores adversários podem recuperar a mesma.
7. Na execução do golpe de saída a bola pode ser enviada para a meia pista contrária ou, atrasada para a própria meia pista, situação em que a equipa executante tem cinco segundos para a dirigir para a zona atacante.
8. Se o jogador responsável pela execução do golpe de saída decidir, após o apito do Árbitro, rematar à baliza adversária e conseguir marcar um golo sem que a bola tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador, o mesmo não será válido, sendo o jogo recomeçado com um livre indireto a executar no canto inferior da área de baliza mais próximo onde a bola entrou.

ARTIGO 6 (Jogar a bola)

1. O início e reinício do jogo apenas se pode efetuar através das partes planas do stick; permitindo-se jogar a bola durante o resto do jogo, com o stick, patins ou membros inferiores da cintura para baixo, incluindo a cintura.
2. Guarda-redes ou jogadores em situações de remates à baliza adversária, estando dentro da área, podem jogar a bola com a parte mais fina do stick.
3. A bola não pode ser elevada ou jogada a mais de 1,50 metros de altura, com a exceção do guarda-redes quando se encontra dentro da sua área.
4. Quando a bola fica defeituosa, é substituída e, o jogo reinicia com um livre indireto a favor da equipa que tinha a posse de bola.
5. A bola está em jogo quando:
 - a. Os Árbitros Principais apitam para iniciar ou reiniciar o jogo.
 - b. Quando o jogador que beneficia de uma falta impacta a bola para colocá-la em jogo.
 - c. Quando sobe acidentalmente mais de 1,50 metros, quer porque ressaltar na baliza ou nas vedações laterais ou de fundo, por defesa do guarda-redes, ou como resultado de um ressalto entre dois sticks.
 - d. Quando toca acidentalmente no Árbitros Principais;
Contudo, caso esse toque implique uma mudança de posse de bola da equipa que a tinha, o jogo deve ser interrompido de imediato, sendo a respetiva posse de bola devolvida à equipa que a tinha originalmente, antes do contacto ou interferência.
6. A bola está fora de jogo quando ocorre uma das seguintes situações:
 - a. Sai da pista ou fica retida entre a tabela e a rede de segurança. Nesta situação, o jogo é interrompido pelos Árbitros Principais, ordenando depois, sempre usando o apito, o reinício do jogo de acordo com as seguintes alternativas:
 - 1) Execução um livre indireto contra a equipa do infrator, quando os Árbitros não tiverem dúvidas sobre o jogador que colocou a bola fora da pista.
 - 2) Execução de um golpe-duplo, quando os árbitros têm dúvidas sobre o jogador que enviou a bola para fora da pista.
 - b. Fica retida nas caneleiras do guarda-redes ou em qualquer parte exterior da baliza. Nestas situações, os árbitros principais interrompem o jogo reiniciando depois com um golpe duplo a executar num dos cantos inferiores da área da baliza em questão.
 - c. Toque no teto do pavilhão (cobertura, rede, luzes, vigas, cestos, etc.) No momento em que o impacto ocorrer, os Árbitros Principais interrompem o jogo, reiniciando com um golpe-duplo no centro da pista.

ARTIGO 7 (Obtenção e validação de um golo)

1. É considerado golo sempre que, com o jogo a decorrer e em condições regulamentares, a bola ultrapassa completamente a linha de golo, que se encontra entre os postes e abaixo da trave, sem que a bola seja rematada, transportada ou impulsionada com o pé ou qualquer parte do corpo do jogador atacante.
2. Um golo é válido em consequência:
 - a. De um remate feito de qualquer lugar da pista.
 - b. Da execução de um golpe-duplo, mesmo quando a bola entra diretamente na baliza, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador.
 - c. De uma ação de um jogador para a sua própria baliza, seja com o stick, acidentalmente ou não, como resultado de um ressalto da bola em qualquer lugar do seu corpo ou de um ressalto nos seus próprios patins. Jogador ou guarda-redes que deliberada e intencionalmente marca um golo na sua própria baliza.
 - d. De uma intervenção do guarda-redes em defesa da sua baliza, quando impacta a bola, e esta entra diretamente na baliza adversária, sem que seja jogada ou tocada por outro jogador em pista.
 - e. Da subida da bola a mais de 1,50 metros de altura, depois de ressaltar num dos postes ou na trave da baliza, ou nas tabelas laterais ou de fundo, ao cair toca no guardaredes e entra na baliza.
3. Um golo não é válido em resultado:
 - a. De um ressalto voluntário ou não, nos patins ou em qualquer parte do corpo de um jogador na equipa que dele beneficia.
 - b. Da execução de um livre indireto ou de um golpe de saída, quando a bola entra diretamente na baliza da equipa adversária, sem ter sido tocada ou jogada por outro jogador.
 - c. Da ação de transpor a bola por cima da baliza, seja para efetuar um remate ou um passe, de forma voluntária.
 - d. Em qualquer uma das situações descritas nos pontos anteriores, o jogo reinicia-se com a execução de um livre indireto contra a equipa infratora em qualquer um dos cantos inferiores da área de baliza em questão.
 - e. Da intervenção de um elemento estranho ao jogo que entra indevidamente na pista. Neste caso, o jogo reinicia-se com um golpe-duplo executado em qualquer um dos cantos inferiores da área de baliza em questão.
4. No caso de ser obtido um golo ao mesmo tempo que a mesa oficial de jogo indica o final de qualquer uma das partes do jogo ou prolongamento, os Árbitros Principais, validam o mesmo,

sem que seja necessário realizar o golpe de saída no ponto central da pista, terminando de imediato o final dessa parte ou jogo.

ARTIGO 8 (Substituições)

1. Podem-se realizar tantas quanto as equipas entenderem. Os jogadores de cada equipa entram e saem da pista através da porta existente junto ao seu banco.
2. Normas genéricas.
 - a. As substituições de jogadores e/ou guarda-redes podem ser efetuadas com o jogo a decorrer ou parado. Se a substituição for feita com o jogo a decorrer, o jogador ou o guarda-redes substituto não pode entrar na pista antes da saída do jogador ou guarda-redes substituído.
 - b. As substituições são permitidas até que os Árbitros Principais tenham concluído a colocação de jogadores para a execução de um livre direto ou de um penalti.
 - c. Os guarda-redes podem ser substituídos por um jogador de pista em qualquer momento do jogo, seja durante o tempo oficial seja prolongamento.
 - d. A reentrada em pista de qualquer guarda-redes ou jogador que seja assistido na pista só pode ocorrer após o jogo ser reiniciado pelos Árbitros Principais.
3. Substituições obrigatórias.
 - a. Jogador ou guarda-redes que recebe assistência em pista, desde que exista um substituto disponível.
 - b. Quando o guarda-redes que está na pista tem avarias ou deficiências nos patins ou no equipamento. Se o jogo for interrompido e receber autorização dos Árbitros Principais pode dirigir-se ao seu banco para limpar a viseira e/ou ajustar as suas proteções. Durante um desconto de tempo ou assistência a um jogador em pista não é necessário obter autorização dos Árbitros Principais para se dirigir ao banco para limpar a viseira e/ou ajustar as proteções.
 - c. Quando o guarda-redes que está em pista se dirige ao banco de suplentes sem autorização prévia dos Árbitros Principais.
4. Se ao guarda-redes defensor ou ao jogador executante de um penalti ou livre direto seja exibido um cartão amarelo, estes não podem ser substituídos, tendo de se manter na posição, exceto se durante a execução se tenha lesionado.
5. Regras específicas sobre a substituição de um guarda-redes.
 - a. Os guarda-redes podem ser substituídos nas mesmas condições que os outros jogadores podendo a sua equipa solicitar aos Árbitros Principais para serem concedidos trinta (30)

- segundos para fazer a substituição pelo guarda-redes substituto, aquando de uma interrupção de jogo.
- b. Quando a substituição do guarda-redes é obrigatória e não há guarda-redes substituto disponível, são concedidos três (3) minutos para um jogador de pista fazer tal substituição, colocando o capacete, e outros equipamentos de proteção dos guarda-redes.
 - c. Se o guarda-redes ou jogador substituído se recusar a dar o seu equipamento de proteção ao jogador ou guarda-redes que o vai substituir, os Árbitros Principais devem diligenciar a intervenção dos delegados do clube e/ou do capitão em pista, para que o problema seja rapidamente resolvido. Se estes procedimentos não forem frutíferos, o jogo será terminado pelos Árbitros Principais, fazendo um relatório detalhado no boletim de jogo.
6. Se um jogador ou guarda-redes cair fora da pista pela própria ação do jogo, os Árbitros principais poderão autorizar a voltar à pista saltando a vedação.
7. Substituição irregular. Acontece com o jogo a decorrer sempre que:
- a. Um jogador substituto entra antes que o jogador da pista saia da mesma;
 - b. Um jogador salta a vedação para entrar na pista;
 - c. Um jogador de pista substitui o guarda-redes fora dos períodos permitidos para que tal aconteça.
 - d. Quando um jogador ou guarda-redes que tenha sido temporariamente ou permanentemente excluído do jogo ou, que não esteja previamente inscrito no boletim do jogo, entre em pista.
 - e. Nestes casos, o jogo recomeçará com a execução de um livre direto contra a equipa do infrator.
8. Uma equipa nunca pode ter seis (6) ou mais jogadores em pista, exceto nos descontos de tempo, sendo que nenhum dos demais representantes pode entrar.

ARTIGO 9 (Desconto de tempo)

- 1. As equipas em cada parte do jogo podem solicitar dois descontos de tempo de um minuto, e o jogo não pode ser reiniciado até que esteja totalmente cumprido.
- 2. O desconto de tempo pode ser solicitado com o jogo a decorrer sendo o mesmo concedido na seguinte interrupção do jogo. Pode ainda ser solicitado com o jogo interrompido, desde que o reinício do jogo seja feito pelo apito dos Árbitros Principais, sendo concedido nesse momento.
- 3. Durante o prolongamento de um jogo, nenhum desconto de tempo é concedido.

4. Os descontos de tempo são solicitados ao Árbitro Assistente, quer pelo delegado, quer pelo seu treinador principal.
5. Uma vez solicitado, o Árbitro Assistente coloca um sinal de informação específica na mesa oficial do lado da equipa da solicitação. No momento em que o jogo é interrompido, a mesa informa os Árbitros Principais, através de um sinal sonoro, que foi solicitado um desconto de tempo. Se uma equipa, uma vez colocado este sinal específico, decidir abdicar dele, esse desconto de tempo é considerado como consumido.
6. É efetivo depois de os Árbitros principais confirmarem a sua autorização, tendo em conta que, se houver jogadores lesionados, começa por si só depois de terminar a assistência e a saída dos jogadores lesionados da pista.
7. Durante o desconto de tempo, os jogadores reúnem-se junto ao seu banco, podendo fazer as substituições que consideram convenientes.
8. Os Árbitros Principais posicionam-se no meio da pista, controlando os jogadores e outros elementos do banco e manterão a bola na sua posse.
9. Quando restam 15 segundos para acabar com o desconto de tempo, o árbitro assistente fará um aviso sonoro. Fará o mesmo quando o desconto de tempo acabar.
10. O reinício do jogo é feito através de apito, exceto no caso de ser reiniciado com a execução de um livre direto ou de um penalti.
11. Se uma equipa se atrasar no regresso à pista, atrasando o reinício do jogo depois do aviso do fim do desconto de tempo, os Árbitros Principais exibirão o cartão amarelo ao treinador da equipa em questão, no caso deste ter sido expulso, será admoestado o treinador-adjunto, delegado ou capitão.

ARTIGO 10 (Jogo passivo e antijogo)

1. Uma equipa pratica jogo passivo quando, após iniciar uma ação de ataque, ocorre uma das seguintes situações:
 - a. Um ou mais jogadores têm uma situação clara de golo e evitam concretizá-la.
 - b. Uma equipa mantém a posse de bola, depois dos 45 segundos que tem para finalizar o ataque.

2. Quando uma equipa incorre em jogo passivo, os Árbitros Principais devem sancionar esta situação imediatamente.
3. Os Árbitros Principais não podem admitir nenhuma exceção do jogo passivo, mesmo quando uma equipa joga em inferioridade numérica.
4. Quando uma equipa tem cinco (5) segundos para esgotar o tempo máximo que tem para realizar um ataque, os árbitros principais têm que fazer um "aviso" de que o jogo pode ser interrompido a fim de assinalar a infração em questão. Este "aviso" é feito de acordo com os seguintes procedimentos:
 - a. Um dos Árbitros Principais, de preferência o mais próximo da bola, faz o "aviso" em questão, levantando os dois (2) braços para avisar a equipa atacante que, a partir deste momento, tem cinco (5) segundos para concluir o ataque.
 - b. Observando este "aviso", o outro Árbitro principal inicia a contagem de cinco (5) segundos concedidos para fazer o remate para a baliza adversária, apenas nas competições em que não exista cronómetro de posse de bola ou quarenta e cinco (45) segundos.
 - c. Se o Árbitro Principal não iniciar imediatamente a contagem de tempo, o mesmo árbitro que faz o "aviso" do jogo passivo também realiza a contagem.
 - d. Se a equipa atacante não terminar a sua ação ofensiva, os Árbitros apitarão imediatamente, punindo a equipa ofensiva com um livre indireto, que é executado de acordo com o seguinte:
 - 1) Se a bola estiver na "zona defensiva" e fora da área de baliza da equipa infratora, o livre indireto é executado no mesmo local que a bola se encontrava no momento da interrupção.
 - 2) Se a bola estiver na "zona defensiva" e dentro da área de baliza da equipa infratora, o livre indireto é executado num dos cantos superiores da área de baliza da equipa atacante.
 - 3) Se a bola estiver atrás da baliza da equipa infratora, o livre indireto é executado num dos cantos inferiores da área de baliza da equipa ofensiva.
 - 4) Se a bola estiver na "zona de ataque" da equipa infratora, o livre indireto pode ser executado sem ser necessário respeitar rigorosamente o local exato onde a falta é cometida.
5. O antijogo ocorre quando a equipa que tem posse de bola não quer atacar a baliza adversária para marcar um golo e, ao mesmo tempo, a outra equipa tem uma atitude de passividade total, não mostrando intenção de ganhar a posse de bola, renunciando igualmente a qualquer tentativa de marcar um golo.

6. Quando ambas as equipas incorrem em antijogo, os Árbitros Principais devem intervir para restaurar um espírito competitivo do jogo, agindo da seguinte forma:
 - a. Os Árbitros Principais param o jogo e reúnem no centro da pista com os dois capitães ou seus substitutos, para os admoestar e os alertar para o abandono da prática do antijogo, ordenando então o reinício do jogo com um golpe-duplo no local onde a bola estava no momento da interrupção.
 - b. Se este aviso não surtir efeito, e ambas as equipas continuarem com a prática de antijogo, os Árbitros Principais apitarão imediatamente, interrompendo o jogo e exibindo aos dois capitães, ou seus substitutos, um cartão azul ordenando, em seguida, o reinício do jogo com um golpe-duplo no local onde a bola estava antes da interrupção.
 - c. Caso este novo aviso não tenha um resultado positivo, insistindo ambas as equipas com a prática do antijogo, os Árbitros Principais apitarão imediatamente e darão o jogo como concluído, relatando no Boletim de jogo, os factos ocorridos.
 - d. Se os Árbitros Principais não intervirem para corrigir o comportamento antidesportivo, é da responsabilidade do membro do Comité Internacional presente na mesa de jogo intervir imediatamente, aproveitando a primeira interrupção do jogo para chamar os Árbitros Principais à sua presença e exigir que cumpram as disposições dos pontos anteriores do presente artigo.

ARTIGO 11 (Número mínimo de jogadores)

1. Se no decorrer de um jogo e em resultado de lesões ou sanções, uma equipa ficar em pista com apenas três (3) jogadores, um (1) guarda-redes e dois (2) jogadores de pista, os Árbitros principais darão nesse momento o jogo como terminado, indicando no Boletim de jogo as circunstâncias que determinaram tal decisão.
 - a. Se for devido a lesões, a entidade organizadora pode optar pela repetição do jogo, total ou parcialmente, tendo em conta o momento em que o jogo em questão foi terminado.
 - b. Se for devido a expulsões, os Árbitros Principais registarão no Boletim de jogo uma "falta de comparência" por parte da equipa infratora, sofrendo as consequências da falta de comparência.
 - c. Se a situação tiver sido causada pelo abandono injustificado de alguns jogadores, os Árbitros Principais registarão no Boletim de jogo o "abandono do jogo" pela equipa infratora, sofrendo as devidas consequências.
2. Por constitui uma violação muito grave da ética desportiva, nenhuma equipa, que tenha jogadores aptos a entrar em pista, pode, por iniciativa própria, jogar com quatro (4) jogadores, um (1) guarda-redes e três (3) jogadores de pista. Quando esta situação ocorrer, os Árbitros Principais interromperão imediatamente o jogo, aplicando a sanção correspondente.

ARTIGO 12 (Colocação e intervenção do guarda-redes)

1. O guarda-redes, tal como os restantes jogadores, apoia-se nos patins, embora lhe seja permitido manter um dos joelhos no chão, exceto quando exista um penalti ou um livre direto contra a sua equipa.
2. Na defesa da sua baliza, na tentativa de defender um remate ou evitar um golo, pode ajoelhar-se, sentar-se, lançar ou rastejar, podendo defender a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo em contacto temporário com a pista, mas sempre na posse do stick.
3. Se deixar cair qualquer componente do seu equipamento de proteção (capacete, luvas e/ou caneleiras) pode defender um remate à sua baliza. Uma vez terminada a ação, os Árbitros Principais interrompem o jogo para que possa recolocar o seu equipamento de proteção.
4. O guarda-redes quando se encontra com o seu corpo completamente fora da área não pode utilizar o seu equipamento específico de proteção.

ARTIGO 13 (Golpe-duplo)

1. O jogo reinicia com um golpe-duplo quando interrompido pelos Árbitros Principais, desde que:
 - a. Sem ter sido assinalada uma falta, desconhece-se qual a equipa que estava na posse da bola no momento da interrupção.
 - b. Duas faltas da mesma gravidade e cometidas ao mesmo tempo de jogo por um jogador de cada equipa são assinaladas; exceto no caso de uma das equipas ser sancionada com a execução de um livre direto por acumulação de faltas da equipa.
2. Para a execução de um golpe-duplo, um (1) jogador de cada equipa coloca-se à frente um do outro, de costas para a sua meia pista, colocando o seu "stick" no chão e a uma distância da bola de vinte (20) centímetros. Os restantes jogadores são colocados a uma distância de três (3) metros do local de execução.
3. O local de execução de um golpe-duplo é determinado com base no local onde a bola se encontra no momento da interrupção, exceto nas situações abaixo detalhadas:
 - a. No caso de a bola ser retida nas caneleiras do guarda-redes ou no exterior da baliza, é executada em qualquer um dos cantos inferiores da área da baliza.
 - b. Caso a bola toque no teto do pavilhão, executa-se no local do golpe de saída.
 - c. No caso de interrupções feitas quando a bola está dentro da área da baliza e entre o prolongamento da linha de baliza e a tabela fundo, é executada no canto inferior da área da baliza mais próxima do local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

4. Depois do apito do árbitro, qualquer jogador pode jogar a bola.

ARTIGO 14 (Lesões de jogadores em pista)

1. Se um guarda-redes ou jogador de pista estiver lesionado e precisar de assistência em pista, os Árbitros Principais devem interromper o jogo imediatamente, autorizando o médico e/ou massagista a entrar em pista para prestar a assistência necessária, mesmo que tenham anteriormente sido expulsos do jogo.
2. Enquanto se presta assistência a um jogador lesionado em pista, os restantes jogadores podem reunir-se junto do banco de suplentes.
3. Sempre que um jogador ou guarda-redes tiver recebido assistência em pista, será substituído obrigatoriamente, exceto no caso de não ter jogadores disponíveis; poderá participar novamente no jogo uma vez este reiniciado.
4. Só os Árbitros Principais podem decidir se um jogador tem ou não de ser assistido em pista.

CAPÍTULO III - INFRAÇÕES OU FALTAS

ARTIGO 15 (Faltas técnicas)

As Faltas Técnicas incluem todas as infrações cometidas na pista de jogo e que estejam relacionadas com a violação de normas, procedimentos ou gestos técnicos das Regras do Jogo, tais como:

- a. Manter-se parado, com a bola na sua posse e de costas para a pista, em qualquer canto da pista ou atrás da baliza.
- b. Imobilize ou mantenha a bola imobilizada entre a tabela e os patins ou, entre a tabela e o stick.
- c. Efetuar uma execução incorreta de um livre direto ou de um penalti.
- d. Elevar a bola acima da altura permitida, exceto no caso do guarda-redes e independentemente de acontecer ou não, como resultado de uma defesa.
- e. Tocar na bola, um jogador que beneficia da execução de um livre indireto depois de pedir que os adversários fossem colocados à distância regulamentar e antes do apito dos Árbitros Principais.
- f. Na execução de um golpe-duplo mover a bola antes do apito do árbitro.
- g. Exceda o tempo permitido de posse de bola na sua zona defensiva.
- h. Coloque a bola em cima de uma das balizas ou imobilizá-la em qualquer uma das redes exteriores que a delimitam.
- i. Evitar um golo intercetando a bola com qualquer parte do corpo sempre que o jogador se encontre dentro da área de proteção do guarda-redes.
- j. Agarre, pegue ou jogue a bola com a mão, braços ou qualquer outra parte superior do corpo por um jogador de pista; e agarrar ou pegar a bola com a mão pelo guarda-redes.
- k. A ação intencional do guarda-redes de se atirar para cima da bola ou de a segurar entre as pernas para que não possa ser jogada.
- l. Grite ou assobie para enganar o adversário que está na posse da bola.
- m. Levante o stick sobre os ombros quando este gesto coloca em perigo a integridade física dos adversários ou de algum jogador da sua própria equipa.
- n. Corte ou jogue a bola com o stick de forma irregular, exceto o guarda-redes e em situações de pontapés ou remates, dentro da área, dos jogadores atacantes à baliza do adversário.
- o. Entrar ou colocar-se estaticamente na zona de proteção do guarda-redes adversário, sem ter a bola controlada.
- p. Jogar a bola quando estiver apoiado ou agarrado a uma baliza, exceto o guarda-redes quando está na sua área de baliza.
- q. Jogar a bola quando tiver as mãos ou qualquer outra parte do seu corpo a tocar no chão, exceto o guarda-redes quando estiver na sua área de baliza.

- r. Guarda-redes que, fora da sua área de baliza, joga a bola de forma irregular com o seu stick, não se apoiando exclusivamente nos patins; ou se, de forma não intencional, a bola toca nas suas caneleiras.
- s. O guarda-redes que está dentro da sua área de baliza, e não estando apoiado apenas sobre os seus patins, joga a bola que está fora da área da baliza irregularmente com o seu stick.

ARTIGO 16 (Admoestações)

1. Infrações cometidas pelos jogadores ou por outros representantes de uma equipa e que, após a sua sinalização, obrigam os Árbitros Principais exibir um cartão amarelo, de forma pública, ao elemento que a comete.
2. Os Árbitros registarão todas os cartões amarelos que sejam exibidos durante um jogo, sendo anotados mais tarde no Boletim de jogo.
3. Cartões Amarelos são exibidos nas seguintes situações:
 - a. Simular uma lesão ou ter sofrido uma falta por um adversário.
 - b. Entrar ou sair, sem autorização prévia dos Árbitros Principais, da pista saltando a tabela com o jogo a decorrer ou parado.
 - c. Médico e/ou Massagista que entra em pista para assistir um jogador ou guarda-redes sem a autorização dos Árbitros Principais.
 - d. Guarda-redes que, sem autorização dos árbitros principais, vai ao banco dos suplentes. Durante o desconto de tempo ou quando se está prestando assistência a um jogador em pista, não é necessário obter autorização dos Árbitros principais.
 - e. Jogadores ou guarda-redes, que estando preparados para a execução de um penalti ou livre direto, sem autorização dos Árbitros Principais, se dirigem ao banco de suplentes ou a qualquer outro lugar da pista.
 - f. Jogador que joga a bola intencionalmente estando sem stick.
 - g. O jogador que estando com patins avariados (por exemplo, perdido ou bloqueado uma roda, patim separado da bota, etc.) joga a bola intencionalmente.
 - h. Guarda-redes que joga ou defende a bola sem usar todas as suas proteções (capacete e viseira, peitilho, duas luvas e duas caneleiras); ou quando tem intervenção ativa no jogo e as suas proteções não cumprem as condições regulamentares.
 - i. Jogador que estando em posse de bola, opta por dirigir a mesma ao corpo ou proteções do guarda-redes que perdeu temporariamente o seu stick ou ao corpo de um adversário que se encontrava caído na pista, sem intenção de marcar um golo.
 - j. Treinador, jogador ou outro representante da equipa que expressa discordância a uma decisão de arbitragem, sem usar palavrões ou insultos.

- k. Treinador que deliberadamente atrasa o regresso dos jogadores para reiniciar o jogo após um desconto de tempo.
- l. Durante a execução de um livre direto ou penálti, jogador que, estando na área de baliza de qualquer das equipas, se mova na direção da bola antes de o árbitro apitar para a execução.
- m. Guarda-redes que esteja a defender a sua baliza e que se mova antes de o árbitro apitar para que o jogador execute o livre direto ou o penálti.
- n. Jogador que execute o livre direto ou penálti antes de o árbitro ter apitado para autorizar a execução.

ARTIGO 17 (Faltas de equipa)

- 1. São infrações leves e de pouca gravidade. Podem ser cometidos com o jogo parado ou com o jogo ativo.
- 2. Devem ser registados pelo Árbitro Auxiliar, mediante indicação dos Árbitros Principais. Este registo será constantemente atualizado, passando da primeira parte para a segunda parte e também, se necessário, para o prolongamento.
- 3. Com o jogo parado, são apenas:
 - a. Não respeitar a distância regulamentar na execução de um livre indireto;
 - b. Deslocar ou segurar a bola intencionalmente, atrasando a execução do livre indireto contra a sua equipa.
- 4. Com o jogo ativo ou em curso, são as seguintes:
 - a. Faltas de contacto praticadas sem usar violência e sem consequências físicas graves, como agarrar ou empurrar um adversário, bater no stick sucessivamente e com intensidade, ou bater na zona das caneleiras.
 - b. Guarda-redes que, estando a bola na zona atrás da sua baliza, bate com o seu stick, no stick de um jogador adversário ou, nos patins e/ou caneleiras do jogador adversário sem o derrubar.
 - c. Fazer um bloqueio ilegal. Ocorre quando o jogador bloqueador provoca algum contacto físico com o adversário; quando o jogador bloqueador assume uma posição agressiva, colocando o seu stick acima da linha dos patins, obtendo espaço adicional ou intimidando o jogador bloqueado ou; quando o jogador que faz o bloqueio está em movimento e não respeita a distância de 50 centímetros sobre jogador bloqueado ou quando o jogador bloqueador colide com o jogador bloqueado.
 - d. Efetuar uma obstrução intencional de um adversário. Uma ação em que um jogador intencionalmente causa contacto físico com o adversário, para impedir a sua oposição a

uma jogada e/ou a sua progressão em campo. Tais como: cortar ou impedir o caminho de um adversário, impedindo-o de se desmarcar sem bola ou impedi-lo de participar numa jogada em curso; segurar um adversário contra a tabela, impedi-lo de jogar a bola ou; agarrar ou apoiar-se no arco ou na trave da baliza, na parte superior da tabela, com o objetivo de impedir a progressão de um adversário, prejudicando desta forma o seu livre movimento.

- e. Os Cartões Amarelos, que sendo a primeira vez que o jogador é sancionado, implicam que se marque a respetiva falta de equipa:
 - 1) Jogador ou guarda-redes que simula uma lesão ou que finge ter sofrido uma falta de um adversário.
 - 2) Um jogador que, apesar de possuir a bola dentro da área da equipa adversária, e renunciando ao ataque, opta por direcionar a bola para o corpo ou proteções do guarda-redes que perdeu temporariamente o stick; ou ao corpo de um jogador adversário que estava caído na pista.
 - 3) Jogador que está sem stick joga a bola intencionalmente.
 - 4) Jogador que enquanto estiver com os patins avariados (por exemplo, perdido alguma roda, patim separado da bota, etc.) joga a bola intencionalmente.
 - 5) Guarda-redes que joga ou defende a bola sem usar todos os seus equipamentos de proteção (capacete, viseira, peitilho, duas luvas e duas caneleiras).
- f. Atirar intencionalmente a bola para fora da pista de jogo, com o objetivo de atrasar o reinício do jogo.

ARTIGO 18 (Infrações graves)

São as infrações passíveis que os Árbitros Principais exibam ao jogador infrator um cartão azul, tais como:

- a. Atos ou ações desonrosas que revelam insubordinação, injúrias, ofensas, bem como infrações cometidas por jogadores na pista que põem em perigo a integridade física de terceiros, obrigando-o a receber assistência médica ou temporariamente impossibilitando-o de continuar a participar no jogo.
- b. Jogadores na pista que demonstrem um comportamento incorreto, como sinal de desacordo com uma decisão dos Árbitros Principais e/ou dos membros da mesa de jogo oficial, mediante palavras, gestos, etc.
- c. Dirigir-se de forma incorreta a um adversário, árbitro, colega de equipa ou público.
- d. Deslocar voluntariamente a baliza da sua posição.
- e. Agarrar, empurrar ou carregar um adversário de forma perigosa, incluindo entalar contra as tabelas da pista de jogo, fazendo com que o adversário seja derrubado.
- f. Sem usar violência, golpear um adversário fora das áreas protegidas pelas caneleiras (tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos).

- g. Coloque o stick, o pé ou a própria perna na frente do pé ou da perna ou, entre os dois pés ou as duas pernas do oponente, de modo a tropeçar e cair.
- h. Enganchar com o stick o patim de um jogador adversário, mesmo no caso de ocorrer involuntariamente e o jogador adversário não ser derrubado.
- i. Enganchar ou bater no stick de um adversário impedindo-o de fazer um remate à baliza.
- j. Realizar uma substituição irregular. Um jogador ou guarda-redes que, com jogo ativo, entra em campo antes da saída do seu colega; ou salta a vedação para entrar em campo.
- k. Guarda-redes na defesa da sua baliza, tente evitar um golo sem o conseguir atirando o stick, máscara ou luva.
- l. Guarda-redes que está fora da sua área de baliza joga a bola intencionalmente com as luvas ou caneleiras.
- m. Guarda-redes que, estando a bola na área atrás da sua baliza, golpeia com o stick um jogador adversário nos patins e/ou caneleiras de proteção provocando o seu derrube.
- n. Jogador ou guarda-redes que reincide num Cartão Amarelo.
- o. Segundo Cartão Amarelo exibido aos capitães ou seus substitutos quando as suas equipas estão a incorrer em antijogo.
- p. Atirar o stick, máscara, caneleiras ou qualquer outro objeto na direção da bola ou contra os Árbitros Principais, adversários ou colegas de equipa, sem os atingir a eles ou à bola.
- q. Guarda-redes que cometa uma segunda infração passível de cartão amarelo e a sua equipa tenha de ser sancionada com um período de inferioridade, exceto se a segunda infração ocorrer durante a execução de um penálti na disputa por penáltis para o desempate de um jogo.

ARTIGO 19 (Infrações muito graves)

São as infrações que obrigam os Árbitros Principais a exhibir, ao seu infrator, um cartão vermelho, tais como:

- a. Atos muito graves de indisciplina, assim como ações violentas que podem pôr em perigo a integridade física de terceiros.
- b. Ameaçar, insultar ou fazer gestos obscenos aos jogadores, representantes das equipas, árbitros, membros da mesa de jogo oficial e inclusivamente os espectadores, quer com o jogo parado, quer com o jogo ativo.
- c. Agressão ou tentativa de agredir jogadores, representantes das equipas, árbitros, membros da mesa de jogo oficial, ou espectadores, tanto com o jogo parado como com o jogo ativo.
- d. Responder ou tentar responder a uma agressão, usando uma atitude agressiva e/ou violenta.
- e. Pratique qualquer outro ato de violência ou brutalidade contra outros jogadores, representantes das equipas, árbitros, membros da mesa de jogo oficial, ou espectadores.

- f. Manter comportamentos incorretos, protestar e/ou demonstrar desacordo público com uma decisão dos Árbitros Principais, dos membros da mesa de jogo oficial, quando está a ser cumprida uma sanção temporária.
- g. Entre com os patins sobre um adversário e derrubando-o.
- h. Golpear, usando violência, um adversário fora das áreas protegidas pelas caneleiras (tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos).
- i. Atirar o stick, máscara, caneleiras ou qualquer outro objeto na direção da bola ou contra os Árbitros Principais, adversários ou colegas de equipa, atingindo-os.
- j. Provocar o público com gestos ou expressões de natureza ofensiva.
- k. Interfira diretamente numa ação de jogo a partir do banco, impedindo o desenvolvimento normal de um jogo, seja da equipa adversária, quer da sua própria equipa.
- l. Jogador ou guarda-redes suspenso temporariamente, ou que não está inscrito no boletim de jogo, que entra indevidamente na pista.
- m. Jogador que não permanece no banco de suplentes, a cumprir uma suspensão temporária.
- n. Intencionalmente marcar um golo na sua própria baliza. Quando esta infração é cometida, também terá de se mostrar ao treinador, ou, na sua ausência, o treinador-adjunto, o delegado da equipa ou o capitão em pista, um cartão vermelho.
- o. Fazer uma substituição após a autorização da execução de um livre direto ou um penalti, independentemente de estas terem sido iniciadas ou não. Quando esta infração ocorrer, deve também ser mostrado um cartão vermelho ao treinador e na ausência deste ao treinador-adjunto, se não houver, ao delegado e na ausência deste, ao capitão.
- p. Guarda-redes que, estando a bola na zona atrás da área da sua baliza, golpeia com o seu stick jogador adversário, agredindo-o, numa zona desprotegida.
- q. Membros do banco, que reincidem na exibição de um cartão amarelo, mostrada anteriormente a qualquer elemento integrante desse banco. Neste caso de cartão vermelho por acumulação de dois cartões amarelos, o cartão vermelho implica apenas a suspensão neste jogo, sem qualquer consequência para jogos futuros, não sendo necessário que o árbitro elabore um relatório.
- r. Jogar voluntariamente com quatro (4) jogadores ou três (3) jogadores e um (1) guarda-redes, tendo jogadores disponíveis. Neste caso, o cartão vermelho é mostrado ao treinador, e na sua ausência, ao treinador-adjunto, se não houver, ao delegado, e na ausência deste, ao capitão.

CAPÍTULO IV - SANÇÕES

ARTIGO 20 (Situações gerais)

1. Todas as faltas e infrações incluídas nestas regras do jogo serão sancionadas pelos Árbitros Principais, de acordo com a sua gravidade, tendo em conta que uma falta é mais grave quanto mais contribuiu para impedir a concretização de um golo.
2. O local da falta é considerado o local onde a infração é cometida. Se a bola sobe acima de um metro e cinquenta centímetros em consequência de um remate, considera-se como local da falta onde a ação começou, ou seja, o lugar onde o stick impactou na bola e não o lugar onde a bola excedeu essa altura.
3. Quando a equipa que defendia beneficia de um livre indireto, porque foi cometida uma falta em qualquer parte de toda a zona defensiva, a sua execução pode ser executada de imediato, desde que a bola esteja completamente parada, sem que seja necessário respeitar rigorosamente o local exato onde a falta foi cometida, nem a transportar para um dos cantos da área de baliza ou para outro local da pista.
4. Quando com o jogo ativo, um jogador de cada equipa é responsável no mesmo momento do jogo por infrações da mesma gravidade, o reinício do jogo ocorrerá de acordo com os seguintes procedimentos:
 - a. A execução de um golpe-duplo quando nenhuma das equipas teve de ser tecnicamente sancionada com a execução de um livre direto ou um penalti; quando cada uma das equipas foi sancionada com um livre direto, sendo os mesmos cancelados.
 - b. A execução de um livre direto, situação que só pode ocorrer quando ambas as equipas foram sancionadas com falta de equipa e apenas uma delas tem de executar um livre direto, e a outra equipa atingiu o número de acumulação de faltas que implica essa execução.
5. Quando com o jogo interrompido, depois de um ou mais jogadores de uma equipa terem sido sancionados com um cartão azul e/ou vermelho, se verificam novas infrações por parte do(s) representante(s) da mesma equipa, podendo ser os mesmos que foram inicialmente sancionados, os Árbitros Principais aplicarão os seguintes procedimentos:
 - a. Se ocorrer uma infração de pouca gravidade e tratando-se da primeira infração, será exibido um cartão amarelo; se for reincidente na infração punível com cartão amarelo, os Árbitros Principais mostrar-lhe-ão um cartão azul.
 - b. Se ocorrer uma infração grave, os árbitros mostrar-lhe-ão um cartão azul.
 - c. Se ocorrer uma infração muito grave, os árbitros mostrar-lhe-ão cartão vermelho.

6. Quando ocorrem faltas que consistam no arremesso do stick, das proteções, do capacete, os árbitros principais devem agir da seguinte forma:
 - a. Se o item que é atirado na pista de jogo impactar na bola, em jogador de qualquer uma das equipas ou árbitros principais, é mostrado um cartão vermelho ao jogador que executa essa ação.
 - b. Se o item que é atirado na pista de jogo não tiver impacto na bola, em jogador de qualquer uma das equipas ou árbitros principais, é mostrado um cartão azul ao jogador que executa essa ação.
 - c. Em ambos os casos, e no caso de não se poder identificar o elemento que arremessou o objeto, os Árbitros principais mostrarão um cartão vermelho ao treinador; se o treinador já tiver sido expulso, o cartão vermelho é exibido ao delegado da equipa, e na ausência deste, ao capitão em pista é mostrado um cartão azul.
7. Todas as faltas graves cometidas pelos jogadores ou representantes técnicos das equipas enquanto estão no banco de suplentes são sempre consideradas como faltas muito graves.
8. Se os jogadores suplentes ou outros representantes da equipa cometerem qualquer infração no banco de suplentes, os árbitros principais sancionarão essas infrações tendo em conta que:
 - a. Se o infrator for um jogador ou representante técnico e for identificado pelos Árbitros Principais, mostrar-lhe um cartão-amarelo ou vermelho, tendo em conta a gravidade da infração.
 - b. Se não for possível identificar o infrator, os Árbitros Principais devem exibir um cartão vermelho ao treinador; se o treinador já tiver sido expulso, o delegado da equipa receberá um cartão vermelho, e na ausência deste, ao capitão em pista é mostrado um cartão vermelho. Neste caso de cartão vermelho, o cartão vermelho implica apenas a suspensão neste jogo, sem qualquer consequência para jogos futuros, não sendo necessário que o árbitro elabore um relatório.

ARTIGO 21 (Faltas técnicas)

1. A sanção depende exclusivamente do local na pista onde são cometidas, sem implicar quaisquer outras consequências disciplinares para os seus infratores.
2. Quando a falta é cometida, por um defensor, dentro da sua área de baliza, é sancionada com a execução de um penalti. Com exceção do caso em que a bola se eleva acima 1,50 metros de altura como consequência de um movimento do stick de um defensor, independentemente se a ação é intencional ou não. Esta infração é sancionada com a execução de um livre indireto a executar em qualquer um dos cantos superiores da área de baliza.

3. É sancionado com a execução de um livre indireto contra a equipa do infrator, exceto se houver lugar à aplicação da lei da vantagem.

ARTIGO 22 (Cartões amarelos)

1. Quando o mesmo infrator reincide num cartão amarelo, é exibido:
 - a. Um cartão azul, quando o infrator é um jogador de pista ou guarda-redes.
 - b. Um cartão vermelho é um jogador ou guarda-redes no banco de suplentes, ou outro representante da equipa. Neste caso de cartão vermelho por acumulação de dois cartões amarelos, o cartão vermelho implica apenas a suspensão neste jogo, sem qualquer consequência para jogos futuros, não sendo necessário que o árbitro elabore um relatório.

ARTIGO 23 (Faltas de equipa)

1. As faltas praticadas com jogo ativo são sancionadas com a execução de um livre indireto a favor da equipa adversária, exceto se a falta de equipa contribui para que um adversário não fique numa situação clara de possível golo ou, seja cometida dentro da área da equipa infratora, que será sancionado com um livre direto ou com um penalti, respetivamente.
2. Sempre que for cometida falta de equipa, os Árbitros Principais indicarão ao Árbitro Auxiliar, através da correspondente sinalética para o seu registo.
3. Quando uma equipa acumula dez (10) faltas da equipa é sancionada com um livre direto, uma sanção que será repetida cada vez que a mesma equipa acumular cinco (5) faltas adicionais da equipa.
4. Quando uma equipa acumula nove (9) faltas da equipa no primeiro ciclo do jogo, ou quando acumula quatro (4) faltas adicionais da equipa nos ciclos seguintes, o Árbitro Auxiliar colocará uma marca na mesa oficial de jogo para indicar que a próxima falta da equipa implicará a execução de um livre direto.
5. Quando uma equipa atinge o número de faltas da equipa que levam à execução de um livre direto, o Árbitro Auxiliar efetuará o aviso correspondente usando um sinal sonoro ou um apito.
6. Se for indicada a falta de equipa que implique a execução de um livre direto e, ao mesmo tempo, a mesa de jogo indique a conclusão de qualquer uma das partes do jogo, a execução

do livre direto será feito através de um remate direto dirigido à baliza, sem possibilidade de novos remates subsequentes.

7. Se a falta de equipa assinalada impede um adversário de alcançar uma situação clara de possível golo ou, se for cometida dentro da área da equipa infratora, são sancionados com um livre direto ou com um penalti, respetivamente, mas essa falta de equipa não será registada.
8. As faltas da equipa praticadas com o jogo parado ou interrompido implicam a execução de um livre direto caso seja a décima, décima quinta, etc.

ARTIGO 24 (Infrações graves)

1. Sanção ao infrator.
 - a. Sempre que um jogador ou guarda-redes comete uma falta classificada como grave, os Árbitros Principais mostrar-lhe-ão um cartão azul, sendo temporariamente suspenso do jogo, por um período de dois (2) minutos.
 - b. Se a infração for cometida por um representante técnico, os árbitros devem mostrar-lhe um cartão vermelho, sendo expulsos do jogo e obrigados a sair do banco de suplentes e dirigir-se aos balneários.
 - c. Sempre que um cartão vermelho for mostrado a um representante técnico da equipa, não haverá outras consequências adicionais para a equipa.
 - d. Quando um jogador ou guarda-redes acumular três (3) cartões azuis, os Árbitros principais terão de lhe mostrar um cartão vermelho, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a sair do espaço do banco de suplentes e dirigir-se para o balneário. Neste caso de cartão vermelho por acumulação de três cartões azuis, o cartão vermelho implica apenas a suspensão neste jogo, sem qualquer consequência para jogos futuros, não sendo necessário que o árbitro elabore um relatório.
 - e. Os jogadores a quem tenham sido exibidos um cartão azul ocuparão, um lugar no banco de suplentes, e não se podem ausentar delas em nenhum momento até ao final do período de suspensão. Este jogador não poderá voltar a entrar em pista antes de cumprir todo o tempo da sua suspensão. Quando o tempo de suspensão temporária de um jogador expirar, ele será imediatamente notificado.
 - f. Quando um jogador ou outro representante de uma equipa não cumpre as ordens dos Árbitros, recusando-se a sair do banco da sua equipa, os Árbitros Principais devem pedir intervenção policial para garantir que as suas decisões sejam cumpridas.
2. Sanção à equipa do infrator.
 - a. É sancionada com um período de inferioridade para cada cartão mostrado a um elemento da equipa.

- b. Se a falta for cometida com o jogo a decorrer, o jogo é reiniciado com a execução de um livre indireto se tiver ocorrido fora da área da equipa infratora ou, um penalti se cometida dentro dessa área. Se a falta for cometida numa situação de golo iminente, com o jogador que sofre a falta seguindo sozinho em direção à baliza, será assinalado um livre direto.

ARTIGO 25 (Infrações muito graves)

- 1. Sanção ao infrator.
 - a. Sempre que um jogador, guarda-redes, treinador ou qualquer outro representante da equipa comete uma falta tipificada como muito grave, os Árbitros Principais mostrar-lhe-ão um cartão vermelho, sendo definitivamente expulsos do jogo, tendo de se dirigir ao balneário.
 - b. Qualquer jogador ou representante que seja expulso perde o direito a integrar o banco de suplentes, sendo apenas autorizada a sua permanência no balneário da sua equipa.
- 2. Sanção à equipa do infrator.
 - a. É sancionada com um período de inferioridade por cada cartão que seja exibido.
 - c. Se a falta for cometida com o jogo a decorrer, a equipa do infrator é punida com um livre direto, se a falta tiver sido cometida fora da área da equipa infratora, ou um penalti se cometida dentro dessa área. Se a falta for cometida numa situação de golo iminente, com o jogador que sofre a falta seguindo sozinho em direção à baliza, será assinalado um livre direto.

CAPÍTULO V - APLICAÇÃO DAS SANÇÕES

ARTIGO 26 (Lei da vantagem)

1. Os Árbitros Principais devem interromper o jogo para a execução de uma falta, exceto em situações em que a lei da vantagem deve ser aplicada, uma vez que têm a certeza de que o infrator não beneficia da execução da falta em questão.
2. Não se deve parar o jogo, assinalando a falta de equipa em movimento, nas situações em que o jogador que sofre a falta pode continuar com o controlo da bola e está em condições de criar uma ação ofensiva.
3. Em caso de situação de golo eminente, os árbitros principais atribuirão a lei da vantagem e, após a conclusão da ação, agirão da seguinte forma:
 - a. Se não houver golo, os Árbitros Principais interromperão o jogo imediatamente, para:
 - 1) Exibir o cartão azul ou vermelho, com o período de inferioridade correspondente.
 - 2) Sinalizar a execução de um livre direto ou penalti.
 - b. Se houver um golo, os Árbitros Principais validá-lo-ão, sancionando o infrator com a suspensão temporária ou definitiva, e a sua equipa com o período de inferioridade correspondente; retomando a jogo com o golpe de saída correspondente ao golo legalmente obtido.
4. Excetuando o suposto golo iminente, a lei da vantagem não será aplicada pelos Árbitros Principais, interrompendo imediatamente o jogo quando ocorrer:
 - a. Uma infração grave ou muito grave.
 - b. Falta de equipa que envolva a execução de um livre direto por ser a décima, décima quinta, etc.
5. Os árbitros principais devem saber diferenciar e avaliar corretamente todas as situações de jogo, nomeadamente quando há ações que podem ser consideradas como sancionáveis e, entre estas, as situações em que a lei da vantagem deve ser concedida. Quando um Jogador efetue um "toque" ligeiro no stick de um adversário, os Árbitros Principais devem permitir que o jogo prossiga normalmente, sem assinalar qualquer falta.

ARTIGO 27 (Livre indireto)

1. Livre indireto é a forma de reiniciar o jogo depois de os árbitros principais terem sancionado qualquer infração, com exceção das sanções em que se reinicia com a execução de um livre direto ou um penalti; e também, depois de o jogo ter sido interrompido sem que nenhuma das equipas tivesse cometido qualquer infração, reiniciando-o com a equipa que detinha a posse da bola no momento da interrupção.

2. Execução do livre indireto.

- a. O livre indireto é executado com a bola parada, movendo-a através de um único toque e sem que os Árbitros Principais tenham que apitar.
- b. Todos os jogadores da equipa sancionada são colocados à distância, de pelo menos três (3) metros, a partir do ponto em que a falta é executada.
- c. Os árbitros principais têm de apitar quando:
 - 1) O jogador demora a execução do livre indireto.
 - 2) O Jogador executante solicita aos Árbitros Principais que os jogadores adversários sejam colocados à distância regulamentar de três (3) metros, situação em que o livre indireto só pode ser executado após o apito dos Árbitros Principais.
 - 3) Quando a bola sai da pista de jogo.
 - 4) No recomeço do jogo após um desconto de tempo.
- d. Se uma falta for feita junto à tabela ou se a bola sair da pista, o livre indireto pode ser executado colocando a bola a uma distância de 70 centímetros da tabela.
- e. Os jogadores da equipa que beneficia da falta podem ser colocados em qualquer parte da pista, exceto na zona de proteção do guarda-redes adversário.
- f. O jogador que executa o livre indireto não pode voltar a tocar na bola até que seja tocada ou jogada por outro jogador ou tocar na parte exterior da baliza.
- g. Após o apito dos Árbitros Principais, a bola está em jogo e qualquer jogador pode tomar posse da bola e dar continuidade ao jogo.

3. Local para a execução da livre indireto.

- a. Regra geral, o local de execução da livre indireto é o mesmo local onde a infração foi cometida, com exceção das alíneas seguintes.
- b. Quando um jogador comete uma falta na sua zona de ataque, a equipa adversária pode executar o livre indireto em qualquer lugar da mesma área onde a bola está localizada, sem que seja necessário respeitar o local exato onde a falta é cometida.
- c. Quando a bola é elevada a mais de um metro e cinquenta centímetros (1,50m) de altura por um movimento do stick de um jogador dentro da sua área de baliza, o livre indireto é executado em qualquer canto superior da área da baliza em questão.
- d. Se a falta for cometida pelo defensor atrás da sua baliza, o livre indireto é executado em qualquer canto inferior da sua área de baliza.
- e. No caso de infração de um jogador que salta a tabela, o livre indireto é executado junto do local onde ocorreu a infração.
- f. Em caso de exceder o tempo de posse de bola em ação atacante, o livre indireto é executado de acordo com o disposto nos seguintes pontos:
 - 1) Se a bola estiver na zona defensiva e fora da área de baliza da equipa infratora, é executada no mesmo local que a bola se encontrava no momento da interrupção.
 - 2) Se a bola estiver na zona defensiva e dentro da área de baliza da equipa infratora, é executada num dos cantos superiores da área de baliza dessa mesma equipa.
 - 3) Se a bola está atrás da baliza da equipa infratora, é executada num dos cantos inferiores da área de baliza dessa mesma equipa.

- 4) Se a bola estiver na zona de ataque da equipa infratora, o livre indireto pode ser executado, nessa mesma zona, sem ser necessário respeitar o local exato onde a falta é cometida.

ARTIGO 28 (Livre direto)

1. É a execução que corresponde às faltas graves ou muito graves sofridas por um adversário, quer esteja ou não em posse da bola, fora da área de baliza do infrator e com jogo ativo.
2. Um livre direto também é executado quando uma falta técnica e/ou uma falta de equipa é cometida fora da área de baliza do infrator que impede um possível golo.
3. O ponto específico a partir do qual é executado situa-se a sete metros e quarenta centímetros (7,40 m) do centro da linha de golo.
4. O jogador que executa o livre direto poderá iniciar o mesmo após o apito do árbitro, podendo optar por realizar um remate direto obrigatoriamente dirigido à baliza adversária, ou conduzir a bola em direção da baliza adversária, tentando ultrapassar o guarda-redes para marcar um golo.
5. O jogador que executa o livre direto pode optar por iniciar a execução a partir de uma posição estática junto à bola ou, através de um movimento lançado, posicionando-se a uma distância máxima de três (3) metros da bola.
6. Na execução de um livre direto, não é permitido reter a bola para a passar a um colega de equipa nem a transportar para trás da baliza adversária.

ARTIGO 29 (Penaltis)

1. É a execução que corresponde às faltas sofridas por um jogador, estando na posse ou não da bola, localizada dentro da área de baliza do infrator estando o jogo ativo, e tendo em conta que as linhas que delimitam a área da baliza estão incluídas na mesma. E mesmo aquelas que um guarda-redes ou um jogador, na defesa da sua baliza, cometem voluntariamente ou não e impedem a obtenção de um golo.
2. O ponto específico a partir do qual é executado situa-se a cinco metros e quarenta centímetros (5,40m) do centro da linha de golo.
3. Não é punível com penalti a elevação da bola a mais de um metro e cinquenta centímetros (1,50m) de altura como resultado de um movimento do stick de um jogador que está na sua área de golo.

4. O jogador que executa o penalti poderá iniciar o mesmo após o apito do árbitro, sendo obrigatório efetuá-lo a partir de uma posição estática, próxima da bola, sendo autorizado qualquer movimento do corpo ou do stick a partir desse momento. O jogador pode optar por um remate direto à baliza ou por movimentar a bola em direção à baliza, tentando ultrapassar o guarda-redes.

ARTIGO 30 (Questões comuns ao livre direto e penalti)

1. Quando uma equipa é sancionada com a execução de um livre direto ou penalti é obrigatória a presença de um guarda-redes na defesa da baliza.
2. O jogador executante do livre direto ou penalti e o guarda-redes têm que estar numa posição estática. O guarda-redes defensor não poderá mover-se até que o árbitro toque o seu apito, podendo então mover-se livremente.
3. O guarda-redes da equipa que beneficia do livre direto ou do penalti pode realizar a execução deste, desde que, mantenha as suas caneleiras de proteção e sem usar capacete e luvas.
4. Os jogadores que não têm intervenção direta na execução do livre direto ou penalti colocam-se no interior da área de baliza da outra meia pista, podendo intervir no jogo depois do apito do árbitro.
5. A cronometragem do tempo de jogo reinicia-se quando o árbitro apita para que o jogador possa iniciar a execução do livre direto ou penalti.
6. Quando o guarda-redes ou qualquer um dos jogadores que se encontram na área de baliza se adiantarem sem que o árbitro tenha apitado para início da execução, os Árbitros Principais não devem interromper o jogo. Têm de esperar pelo fim da execução e depois tomar medidas disciplinares adequadas.
7. Caso uma equipa não tenha um guarda-redes disponível porque está a cumprir uma suspensão ou por lesão, será substituído por um jogador de pista.
8. O jogador que executa o livre direto ou penalti pode voltar a jogar a bola depois desta tocar no guarda-redes, baliza ou vedação.
9. Se ao mesmo tempo que a mesa oficial do jogo indica a conclusão de qualquer das partes do jogo ou do prolongamento ocorre uma falta que determina a execução de um livre direto ou penalti, a execução tem de ser feita com um remate direto, sem possibilidade de recarga.
10. Dependendo do resultado da execução do livre direto ou do penalti no final do tempo regulamentar de jogo, os Árbitros Principais têm de aplicar os seguintes procedimentos:
 - a. Caso se obtenha golo, o mesmo é validado, finalizando de imediato o jogo, sem necessidade de efetuar o golpe de saída no centro da pista.

- b. Se não for obtido um golo, mas o guarda-redes defensor cometer uma infração durante a execução, os Árbitros Principais ordenarão a repetição da execução do livre direto ou do penálti.
 - c. Se não for obtido um golo, os Árbitros Principais terminarão imediatamente o tempo do jogo em questão.
11. No momento da execução de um livre direto ou de um penalti contra a sua equipa, o guarda-redes é obrigado a:
- a. Estar apoiado nos patins, com os eixos dianteiros, travões ou rodas, colocados sobre a linha de golo.
 - b. Manter o stick junto dos patins, em posição horizontal e paralelamente à linha de golo; a mão que agarra o stick não está apoiada na baliza ou na pista e a mão livre é mantida numa posição estática, sem qualquer contacto com a baliza ou a pista.
 - c. Não efetuar qualquer movimento antes do árbitro apitar para a execução.



12. Na execução do livre direto ou penalty o guarda-redes não pode efetuar nenhum movimento antes do árbitro apitar para início da execução. Caso ocorra esta situação devem ser aplicados os seguintes procedimentos:
- a. Se o guarda-redes se move antes do árbitro apitar será sancionado com um cartão amarelo.
 - b. Se o guarda-redes cometer uma segunda infração, deverá ser sancionado com um cartão azul e a equipa do guarda-redes infrator terá de ser sancionada com um período de inferioridade, salvo se ocorrer a segunda infração na execução do penalti para o desempate do jogo.
 - c. Se o guarda-redes suplente também for suspenso ou expulso, será substituído por um jogador de pista ou, eventualmente, por outro guarda-redes que esteja registado no boletim de jogo.
 - d. Se o segundo guarda-redes suplente for suspenso, os Árbitros Principais darão o jogo por terminado, fazendo um relatório detalhado no respetivo Boletim.

13. Quando o jogador executante do livre direto ou penalti dá início ao mesmo sem a autorização do Árbitro Principal, é assinalado um livre indireto contra a equipa do executante, a efetuar do ponto onde a bola se encontrava.
14. Os jogadores que não estejam diretamente envolvidos na execução de um penalti ou livre direto estão localizados dentro da área da equipa que beneficia da falta, e só podem mover-se depois do árbitro apitar para o início da execução do penalti ou livre direto.
 - a. Se quem se move antes do apito do árbitro é um jogador da equipa do executante, e a execução não termina em golo, esta ação é sancionada com a execução de um livre indireto a favor da equipa adversária, executando o mesmo num dos cantos superiores da área de baliza do jogador infrator, após mostrar os cartões amarelos correspondentes.
 - b. Se quem se move antes do apito do árbitro é um jogador da equipa defensora, e a execução não termina em golo, este será repetido depois de se exibirem os cartões amarelos correspondentes.
 - c. Se em simultaneamente se adiantam jogadores de ambas as equipas, antes do árbitro apitar para o início da execução, esta será repetida, se a ação não resultar em golo e após mostrar os cartões amarelos correspondentes.
15. Para executar um penákti ou um livre direto quando faltam menos de três segundos no cronómetro para o término de um jogo (ou para o intervalo, ou para a primeira parte do prolongamento, ou para a segunda parte do prolongamento) e um penákti ou livre direto é assinalado, o cronómetro deve ser ajustado para que fiquem cinco segundos para terminar o jogo (ou o intervalo), que é o tempo necessário para que o jogador execute o penákti ou livre direto, sendo autorizado simulações, mas não havendo tempo para a recarga.

ARTIGO 31 (Jogar em inferioridade)

1. É a sanção que penaliza a equipa cujos representantes são sancionados com a exibição de um cartão azul ou vermelho.
2. Um cartão azul implica um período de inferioridade de dois (2) minutos.
3. Um cartão vermelho implica um período de inferioridade de quatro (4) minutos.
4. Quando uma equipa sofre um período de inferioridade só pode ter em pista quatro (4) jogadores, se decide jogar sem guarda-redes ou, três (3) jogadores e um (1) guarda-redes.
5. O Árbitro Auxiliar informa o delegado da equipa sancionada com o período de inferioridade quando o tempo desta terminar.
6. O início do período de inferioridade ocorre no momento em que o jogo recomeça depois de ter sido assinalada a falta.

7. O período de inferioridade termina quando se esgota o tempo de duração do período de inferioridade.
8. Se, no mesmo tempo do jogo, ou noutra altura, a um jogador for exibido um cartão azul ou vermelho, a sua equipa será punida com um segundo período de inferioridade, tendo em conta que:
 - a. Devem ser efetuadas substituições correspondentes.
 - b. Se o jogo puder continuar, a equipa do infrator é sancionada com um período de inferioridade adicional, com uma duração máxima de dois (2) minutos se ao infrator tiver sido exibido um cartão azul; ou quatro (4) minutos se ao infrator for exibido um cartão vermelho.
 - c. Este segundo período de inferioridade começa quando o primeiro termina.
 - d. O fim do segundo período de inferioridade ocorre quando o tempo da sua duração se esgota.

CAPÍTULO VI - DESEMPATE E CLASSIFICAÇÃO

ARTIGO 32 (Desempate de um jogo)

1. Sempre que no final de um jogo for necessário decidir qual é a equipa vencedora, será jogado um prolongamento.
2. Qualquer Jogador que esteja suspenso no final do tempo normal de jogo, não pode participar no prolongamento até cumprir o tempo restante de suspensão.
3. Será sempre concedido um intervalo de três (3) minutos, entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento do jogo; sem que as equipas possam ir ao balneário.
4. O tempo de jogo deste desempate é o seguinte:
 - a. Nas categorias sub-15 e sub-17, o tempo útil de jogo é de seis (6) minutos, divididos em dois (2) períodos de três (3) minutos cada.
 - b. Nas outras categorias, o tempo útil de jogo é de dez (10) minutos, divididos em dois períodos de cinco (5) minutos cada.
5. No final da primeira parte do prolongamento é concedido um intervalo de dois (2) minutos, tendo de permanecer as equipas em pista, fazendo a mudança do seu meio-campo defensivo e do banco de suplentes.
6. Se no final do prolongamento, o resultado permanecer empatado, as equipas permanecem em pista para decidir o vencedor com base na execução, por cada equipa, das séries necessárias de penáltis.
7. Os Árbitros Principais realizarão um sorteio com os capitães, para determinar qual a baliza que será utilizada para a execução dos penáltis e qual é a equipa que inicia a execução dos mesmos.
8. Antes do início da série de penáltis, o treinador deve fornecer ao Árbitro Auxiliar o número dos jogadores que efetuam a execução da primeira série de penáltis; a ordem indicada pelo treinador deve ser respeitada.
9. O Árbitro Auxiliar coloca-se no centro da pista, sendo aquele que indica, alternadamente e de acordo com a ordem determinada no sorteio, qual o jogador responsável pela execução de cada penalti.
10. Os jogadores que participam no desempate por penáltis têm de estar devidamente equipados (capacete incluído no caso dos guarda-redes), estando colocados todos juntos em cada um dos lados da meia pista, lateralmente ao Árbitro Auxiliar.

11. Quando a execução de uma grande penalidade começar a favor da sua equipa, o guarda-redes designado para defender o próximo penálti terá de estar colocado num dos cantos da tabela que está por detrás da baliza onde todos os penáltis serão executados.
12. Na execução da primeira série de penáltis, cada equipa pode utilizar os jogadores e/ou guarda-redes que estão inscritos no boletim oficial do jogo, com exceção dos jogadores que foram expulsos por lhes ter sido exibido um cartão vermelho e dos que não completaram o tempo da sua suspensão temporária correspondente ao cartão azul no final do prolongamento.
13. Cada equipa executa, alternadamente, utilizando diferentes jogadores, cada um dos cinco (5) penaltis desta primeira série; mas cada equipa pode usar um único guarda-redes para tentar defender todos os penáltis.
14. Se alguma das equipas tiver menos de cinco (5) jogadores habilitados para a execução dos penaltis, os mesmos serão executados de forma rotativa, com os jogadores e/ou guarda-redes disponíveis, sendo o Árbitro Auxiliar informado de quem repete a execução, depois de todos os jogadores disponíveis o fazerem.
15. Se antes do final desta série, uma equipa já não tem a possibilidade de marcar mais golos do que a sua adversária, os Principais Árbitros darão o jogo por terminado, tendo como vencedora a equipa que mais golos marcou.
16. Quando esta primeira série terminar em empate, o vencedor será decidido com uma série adicional em que cada equipa executa, alternadamente, um penalti até que uma equipa marque um golo e a outra não. A equipa que marcar o golo será considerada a vencedora.
17. Nesta série adicional, um jogador pode executar todos os penáltis da sua equipa; e cada equipa pode usar um único guarda-redes para tentar defender todos os penáltis.
18. Um dos Árbitros Principais coloca-se no canto inferior da área de baliza, sendo responsável por indicar o início da execução do penalti, controlando a ação do jogador executante e também do guarda-redes defensor, tendo em conta as regras relativas à execução do penalti.
19. O outro Árbitro Principal coloca-se no lado oposto da área de baliza, no prolongamento da linha de golo, para validar os mesmos.
20. Se, como resultado da execução de um penalti, a bola entra na baliza depois de tocar na tabela de fundo, atrás da baliza e depois também no guarda-redes, o golo em questão é inválido.
21. Se, como resultado da execução de um penalti, a bola entrar na baliza, depois de tocar nos postes e depois também no guarda-redes, o golo é válido.

22. A execução do golpe de saída não é necessária para validação dos golos obtidos nos penáltis para o desempate.
23. Para o desempate de um jogo:
- Todos os cartões amarelos mostrados aos jogadores e guarda-redes durante o jogo não serão considerados.
 - Se um jogador ou guarda-redes cometer uma segunda infração passível de cartão amarelo, será mostrado um cartão vermelho, sendo expulso do jogo, mas autorizado a permanecer no banco de suplentes. Neste caso de cartão vermelho por acumulação de dois cartões amarelos, o cartão vermelho implica apenas a suspensão neste jogo, sem qualquer consequência para jogos futuros, não sendo necessário que o árbitro elabore um relatório.
 - Para a execução de um penálti no desempate de um jogo, os jogadores têm cinco segundos para executar o penálti, sendo autorizado simulações.

ARTIGO 33 (Pontos e classificação)

- Nas provas, torneios e competições cuja classificação é definida pelos pontos obtidos em cada jogo estes serão distribuídos da seguinte forma: a. A vitória... Três (3) pontos.
 - Empate... Um (1) ponto.
 - Derrota... Zero (0) pontos.
 - Falta de Comparência... Zero (0) pontos.
- Nas provas, torneios e competições disputados por soma de pontos a classificação final é definida por ordem decrescente da soma de pontos conquistados por cada uma das equipas.
- Empate na classificação entre duas equipas. Se no final de uma prova ou da competição duas equipas estiverem empatadas em pontos, serão utilizados os seguintes critérios para o desempate.
 - A uma volta:
 - Em primeiro lugar, só se considerarão os jogos disputados entre as duas equipas envolvidas, com a equipa que obtiver mais pontos na qualificação ficar na melhor posição.
 - Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada será a que obteve a maior diferença entre total de golos marcados e o total de golos sofridos.
 - Se o empate ainda se mantiver, a equipa melhor classificada será a que tem maior rácio de golos resultante da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos.
 - A duas voltas:
 - Em primeiro lugar, só se considerarão os jogos disputados entre as duas equipas envolvidas, com a equipa que obtiver mais pontos na qualificação ficar na melhor posição.
 - Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada será a que obteve a maior diferença entre o total de golos marcados e o total de golos sofridos entre as duas equipas envolvidas.

- 3) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada será a que tem maior rácio de golos resultantes da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos entre as duas equipas envolvidas.
 - 4) Se o empate for mantido, é necessário ter em conta todos os jogos disputados durante todas as fases do evento e a equipa classificada em melhor posição será:
 - a) A equipa que obteve a maior diferença entre golos marcados e golos sofridos.
 - b) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada será a que tem maior rácio de golos resultante da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos.
4. Empate na classificação entre três ou mais equipas. Se no final de uma prova ou competição três ou mais equipas estiverem empatadas em pontos, serão utilizados os seguintes critérios para o desempate.
- a. A uma volta:
 - 1) Em primeiro lugar, só se considerarão os jogos disputados entre as três ou mais equipas envolvidas, com a equipa que obtiver mais pontos na qualificação ficar na melhor posição.
 - 2) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada é a que obteve a maior diferença entre o total de golos marcados e o total de golos sofridos, entre as três ou mais equipas em questão.
 - 3) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada é a que tem maior rácio de golos resultante da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos, entre as três ou mais equipas em questão.
 - 4) Se o empate se mantiver, é necessário ter em consideração todos os jogos disputados durante toda a fase do evento e a equipa melhor classificada será:
 - a) A equipa que obteve a maior diferença entre golos marcados e golo sofridos.
 - b) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada será a que tem maior rácio de golos resultante da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos.
 - b. A duas voltas:
 - 1) Em primeiro lugar, só se considerarão os jogos disputados entre as três ou mais equipas envolvidas, com a equipa que obtiver mais pontos na qualificação ficar na melhor posição.
 - 2) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada é a que obteve a maior diferença entre o total de golos marcados e o total de golos sofridos, entre as três ou mais equipas em questão.
 - 3) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada é a que tem maior rácio de golos resultante da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos, entre as três ou mais equipas em questão.
 - 4) Se o empate se mantiver, é necessário ter em consideração todos os jogos disputados durante todas as fases do evento e a equipa melhor classificada será:
 - a) A equipa que obteve a maior diferença entre golos marcados e golo sofridos.
 - b) Se o empate se mantiver, a equipa melhor classificada será a que tem maior rácio de golos resultante da divisão do total de golos marcados pelo total de golos sofridos.

5. Para o caso remoto de que exista continuidade no empate na classificação, a World Skate - RHTC decidirá o critério do desempate com consulta das equipas envolvidas ou afetadas.

CAPÍTULO VII - SITUAÇÕES ADMINISTRATIVAS

ARTIGO 34 (Protestos)

1. Protestos administrativos.

- a. Os protestos administrativos baseiam-se em supostas irregularidades ou/e violações das Regras ou Regulamentos Técnicos da disciplina, tais como a elegibilidade das equipas e/ou dos jogadores, as más condições da pista de jogo, uso de vestuário e/ou equipamento irregulares, etc.
- b. Para que um protesto administrativo seja considerado válido, os Árbitros Principais do jogo devem ser notificados pelo delegado e capitão da equipa antes do início do jogo.
- c. Quando os Árbitros Principais receberem um protesto administrativo, informarão o delegado e capitão da equipa adversária do protesto apresentado pela equipa adversária, referindo o mesmo no boletim de jogo.
- d. Os Árbitros Principais elaborarão, em complemento ao boletim de jogo, um relatório confidencial de todos os processos e decisões tomadas sobre o protesto em questão.
- e. Quando o protesto for tratado como resultado de uma deficiência na pista de jogo, os Árbitros Principais tomarão as medidas adequadas para poder iniciar o jogo.

2. Protestos técnicos.

- a. Os protestos técnicos baseiam-se em possíveis erros de direito ou erros técnicos ou outros juízos erroneamente cometidos durante um jogo pelos Árbitros, em violação das Regras em vigor ou que possam ter tido uma influência direta no resultado final de um jogo.
- b. Para que um protesto técnico seja válido, tem de ser notificado pelo capitão da equipa que o apresenta, dentro da pista aos Árbitros Principais do jogo, aproveitando qualquer interrupção do mesmo, ou imediatamente após a indicação do final do jogo.
- c. Os Árbitros Principais informam imediatamente o capitão da equipa adversária que o jogo foi alvo de uma declaração de protesto por parte da equipa adversária.
- d. Assegurar, imediatamente a seguir, a assinatura obrigatória do boletim oficial do jogo dos delegados e capitães de cada uma das equipas.

3. Confirmação de protestos.

Todos os protestos devem ser posteriormente confirmados pela entidade responsável pela equipa que os apresentou através de uma carta oficial, acompanhada dos meios de pagamento da taxa correspondente, e remetida à entidade organizadora da competição e à entidade competente sobre o evento; WORLD SKATE-RHTC ou AREA CONTINENTAL, no caso de uma competição internacional, e à Federação de filiação, sendo uma competição nacional.

ARTIGO 35 (Falta de comparência - abandono do jogo)

1. No que diz respeito à hora oficial do início do jogo, qualquer equipa tem uma margem de quinze (15) minutos para comparecer em campo em condições de jogar o mesmo.

2. Se, após esse tempo, uma equipa não estiver em pista ou estando não apresentar o número mínimo de jogadores para que o jogo possa começar, os Árbitros Principais têm de executar os seguintes procedimentos:
 - a. Os jogadores da equipa presente na pista para jogar são identificados confirmando a presença do número mínimo necessário para o efeito.
 - b. Os Árbitros Principais garantem a execução da saudação ao público, finalizando de imediato o jogo.
 - c. Nos boletins de jogo, os Árbitros registam em detalhe as circunstâncias que levaram à decisão de atribuir "falta de comparência" à equipa em questão.
3. No que diz respeito ao intervalo de um jogo, qualquer equipa tem uma margem de cinco (5) minutos adicionais para comparecer em pista em condições de continuar o jogo.
 - a. Uma vez esgotada a margem de cinco (5) minutos e qualquer uma das equipas não estar em pista ou não estiver presente com o número mínimo de jogadores para que se possa iniciar o jogo, os Árbitros Principais têm de dar por concluído o jogo, devido ao abandono do mesmo pela equipa em questão.
 - b. No boletim de jogo, os árbitros registarão em pormenor as circunstâncias do sucedido.
4. Falta de comparência. A equipa à qual se atribui uma falta de comparência é considerada derrotada no jogo em questão, por um resultado de dez a zero (10-0).
5. Abandono do jogo. A equipa que se retirar de um jogo será eliminada da competição ou evento em questão. Esta decisão será formalizada pela autoridade organizadora competente.
6. Quando ocorra a impossibilidade, temporária ou definitiva, de utilização da pista de jogo, os Árbitros Principais devem conceder uma margem de quinze (15) minutos para resolver ou reparar essa deficiência; se após essa margem a impossibilidade se mantiver, aplicam-se os seguintes procedimentos:
 - a. Se se constata a existência de um motivo de força maior devido a uma grave avaria na iluminação, inundação ou pista escorregadia, etc. que impede a utilização da pista de jogo no momento indicado para o início, o jogo deve ser realizado num recinto alternativo, concedendo-se uma margem adicional de noventa (90) minutos, incluindo o tempo de transferência das equipas de um local para outro.
 - b. Se a impossibilidade de utilizar a pista de jogo se deve a uma avaria ou deficiência reparáveis ou porque outro jogo de hóquei em patins está a ser disputado, serão concedidos mais trinta (30) minutos para o início do jogo.
 - c. Caso não se consiga resolver a impossibilidade, os Árbitros Principais informarão as equipas de que o jogo não será disputado, registando no Boletim de jogo as circunstâncias que determinam a decisão tomada.
 - d. Se o problema for resolvido e o jogo for disputado, as equipas terão um período de vinte (20) minutos para aquecer em pista.

REGULAMENTO TÉCNICO

ÍNDICE

CAPÍTULO I - RECINTO DE JOGO

ARTIGO 1 (Recinto e pista de jogo)	41
ARTIGO 2 (Marcação da pista de jogo)	42
ARTIGO 3 (Balizas)	44
ARTIGO 4 (A bola de jogo)	48
ARTIGO 5 (Publicidade na pista no interior das tabelas)	49
ARTIGO 6 (Mesa oficial de jogo)	49
ARTIGO 7 (Dispositivos eletrónicos auxiliares para controlo do jogo)	51

CAPÍTULO II - JOGADORES E EQUIPAMENTOS

ARTIGO 8 (Equipamento básico dos jogadores)	54
ARTIGO 9 (Equipamento obrigatório para a proteção dos guarda-redes)	57
ARTIGO 10 (Equipamento de proteção opcional do jogador)	60
ARTIGO 11 (Publicidade no equipamento dos intervenientes)	63

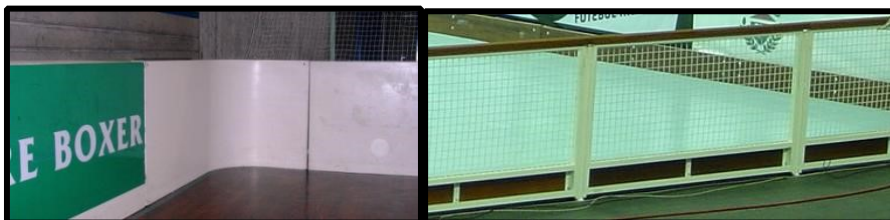
CAPÍTULO I - RECINTO DE JOGO

ARTIGO 1 (Recinto e pista de jogo)

1. O recinto do jogo compreende todo o espaço que abrange a pista do jogo, anexos e vestiários, assim como todos os acessos relativos aos mesmos.
2. A pista do jogo deve ter um piso plano e liso, construído com um material de madeira, cimento ou outro material e que permita uma boa utilização, em termos de aderência e deslizamento dos patins.
3. A pista do jogo tem uma forma retangular, com dimensões proporcionais, respeitando sempre a relação de dois por um, entre o seu comprimento e a sua largura, atendendo aos seguintes limites:
 - a. Uma dimensão mínima de 34 metros de comprimento por 17 metros de largura.
 - b. Uma dimensão máxima de 44 metros de comprimento por 22 metros de largura.
4. Todo o perímetro da pista do jogo está limitado por uma vedação fechada, com 1 (um) metro de altura, quatro cantos arredondados com formato semicircular, cujo raio pode variar entre os 3 (três) metros e 1 (um) metro.



5. Nas vedações podem ser colocados elementos totalmente opacos e verticais, inteiramente de plástico duro e cor branca ou elementos fabricados de perfil vertical afixados ao solo, de forma sólida e resistente, onde se incluem:
 - a. As tabelas que constituem a estrutura que serve de base à vedação com uma altura de 20 (vinte) centímetros e uma espessura de 2 (dois) centímetros, que deve ser integralmente pintada numa cor neutra e diferente da bola.
 - b. Armações construídas com diversos tipos de materiais, nomeadamente madeira opaca, rede metalizada com ou sem suporte, estrutura de plástico transparente, etc., que têm que se fixar sobre as tabelas.



6. Nas tabelas de fundo são colocadas redes de proteção, com 4 metros de altura medidos a partir do solo, podendo ser amovíveis.



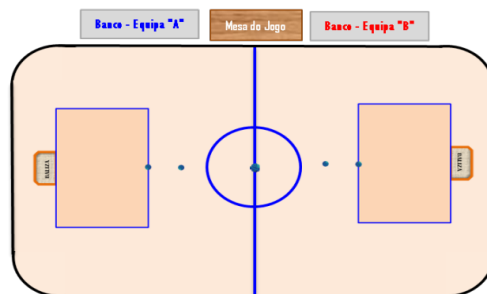
7. Ao longo da vedação tem de existir duas portas de acesso à pista, que não podem abrir para dentro, as quais devem estar localizadas junto aos bancos de suplentes de cada equipa e lateralmente à Mesa Oficial do Jogo.



8. Nas competições internacionais das seleções nacionais dos países membros do WORLD SKATE é obrigatório utilizar pistas de jogo com uma dimensão padrão, um comprimento de 40 metros e uma largura de 20 metros com cantos semicirculares de raio de 3 metros.
- a. Nas competições de clubes podem ser utilizadas pistas com dimensões diferentes, desde que sejam respeitadas as medidas previstas no ponto 3 deste artigo.
 - b. As federações nacionais podem aprovar pistas cujas dimensões não cumpram os limites definidos no ponto 3 com uma tolerância de mais ou menos 10%.

ARTIGO 2 (Marcação da pista de jogo)

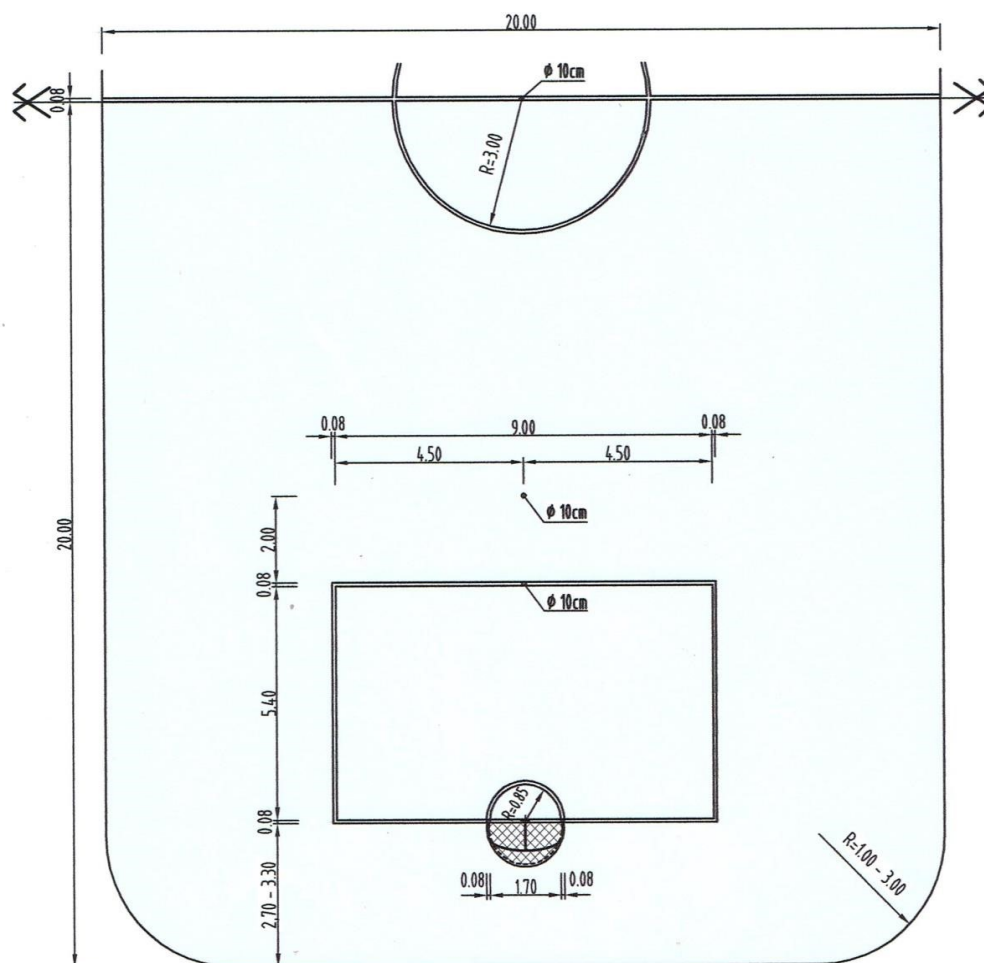
1. A pista de jogo suporta as marcações específicas, em conformidade com localização, medidas e dimensões estabelecidas nos diferentes pontos deste Artigo, conforme indicado no seguinte diagrama:



2. As marcações da pista terão de ser efetuadas conforme indicado no desenho exposto.
 - a. As linhas das marcações da pista integram sempre a área ou zona da pista que delimitam; a sua largura é de 8 centímetros e uma cor diferente da cor da bola e da própria pista, para garantir uma boa visibilidade.
 - b. Nas competições internacionais em que participam as seleções nacionais dos países membros do WORLD SKATE, a pista de jogo só pode conter as marcações específicas do hóquei em patins.
 - c. Nas demais competições, a pista de jogo pode conter outras marcações, desde que não comprometam a boa visibilidade das marcações específicas do hóquei em patins.
3. Área de penalti. Tem uma forma retangular e está marcada em cada meia pista; A área de penalti é delimitada por quatro linhas, que são parte integrante da área, dispostas da seguinte forma:
 - a. Duas linhas paralelas às tabelas de fundo, com um comprimento de 9 metros.
 - b. Duas linhas paralelas às tabelas laterais, com um comprimento de 5,40 centímetros.
4. Linha de golo ou linha de baliza. Situa-se entre os dois postes de cada baliza; tem 1,70 metros de comprimento, a uma distância da tabela de fundo entre um mínimo de 2,70 metros e um máximo de 3,30 metros.
5. Área de proteção de guarda-redes. É um semicírculo marcado a partir do seu centro, localizado no meio da linha de golo e que se desenvolve de poste a poste.
6. Ponto de penalti. Tem uma forma circular com um diâmetro de 10 centímetros, marcada à distância de 5,40 metros do centro da linha de golo.
7. Pontos do livre direto. Tem uma forma circular com um diâmetro de 10 centímetros, marcada à distância de 7,40 metros do centro da linha de golo.
8. Linha divisória de cada meia pista. Está marcada em toda a largura da pista, paralelamente às tabelas (vedações) de fundo, dividindo a pista em duas partes iguais, no sentido longitudinal, permitindo assim a delimitação, para cada equipa, das duas “zonas de jogo” seguintes:
 - a. A zona defensiva, ocupada pelos jogadores da equipa que executa o golpe de saída, quer no início quer no reinício do jogo, ou depois da concretização de um golo de qualquer equipa.
 - b. A zona atacante, que corresponde à zona defensiva da equipa adversária.
9. Círculo central da pista. Marcado no centro da pista, tem 3 metros de raio e delimita a posição dos jogadores da equipa adversária quando os golpes de saída e são executados.
10. Marcação para o início e o reinício do jogo. Tem uma forma circular, com um diâmetro de 10 centímetros e está localizada no centro do círculo central marcada na linha divisória de cada meia pista.

Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



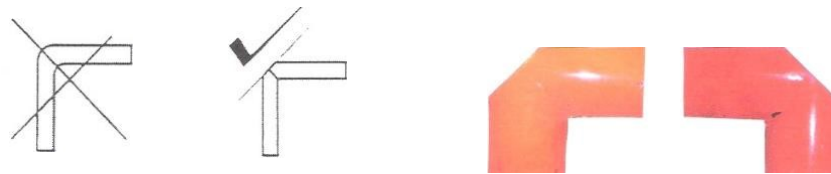
ARTIGO 3 (Balizas)

As medidas para o seu fabrico estão definidas nos diagramas no final do presente artigo.



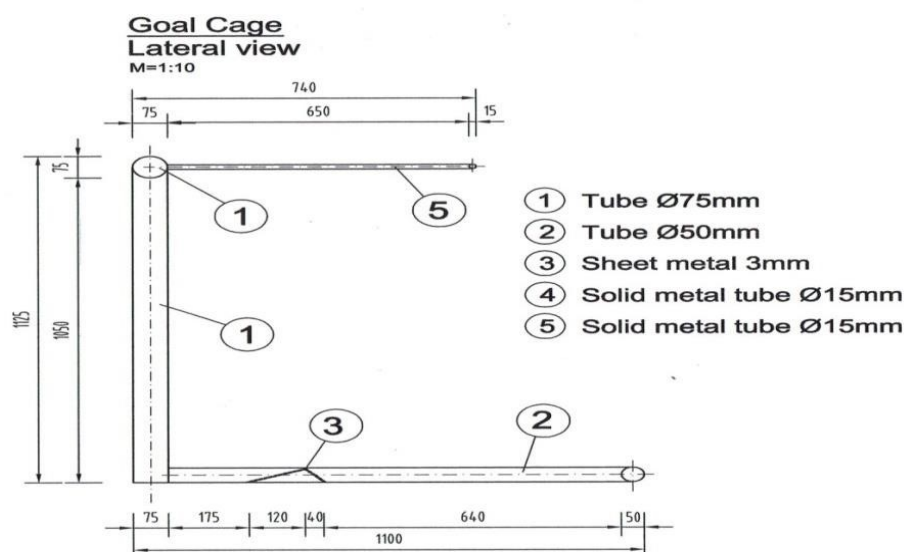
1. É composta por uma armação de tubos de ferro galvanizados ocos, integrando três elementos distintos interligados por soldadura:
 - a. A estrutura frontal é pintada em cor laranja fluorescente forte, integrando três segmentos diferentes, cujos padrões de construção são os seguintes:
 - 1) Dois tubos circulares colocados verticalmente que são os postes da baliza, e um tubo circular colocado horizontalmente na parte superior que é a trave ou a barra da baliza, que une todo o conjunto.
 - 2) Os tubos circulares têm uma medida exterior de 7,5 centímetros de diâmetro.
 - 3) Os cantos superiores da baliza, na sua perspetiva exterior, têm de ser cortados a 45 graus, relativamente ao nível vertical e horizontal dos mesmos.

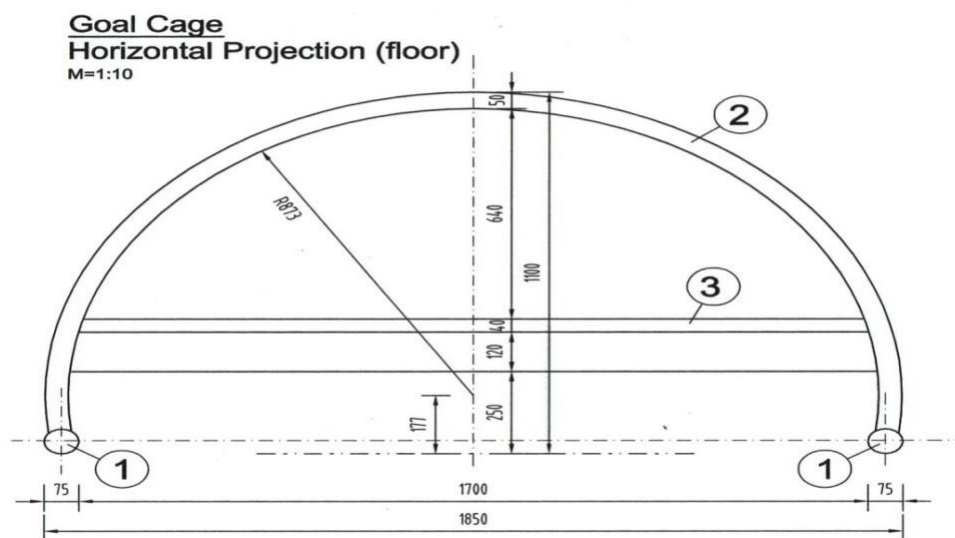
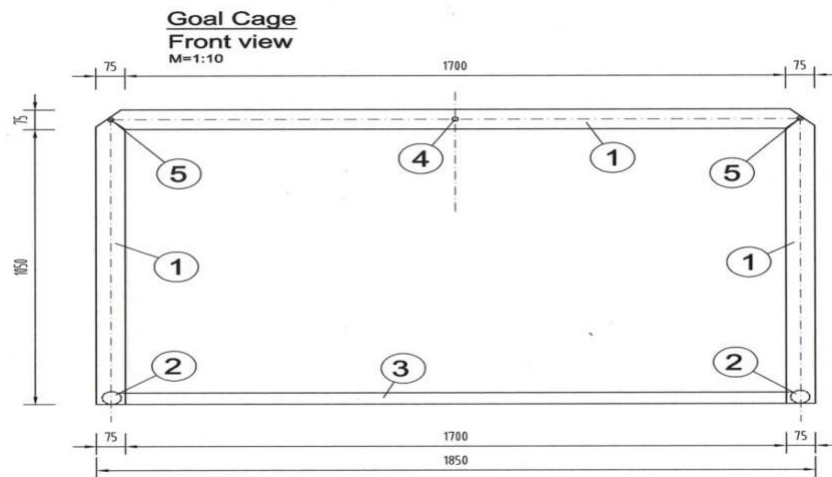
CANTOS DA BALIZA - DESENHO + FOTOGRAFIA DE "DETALHE"

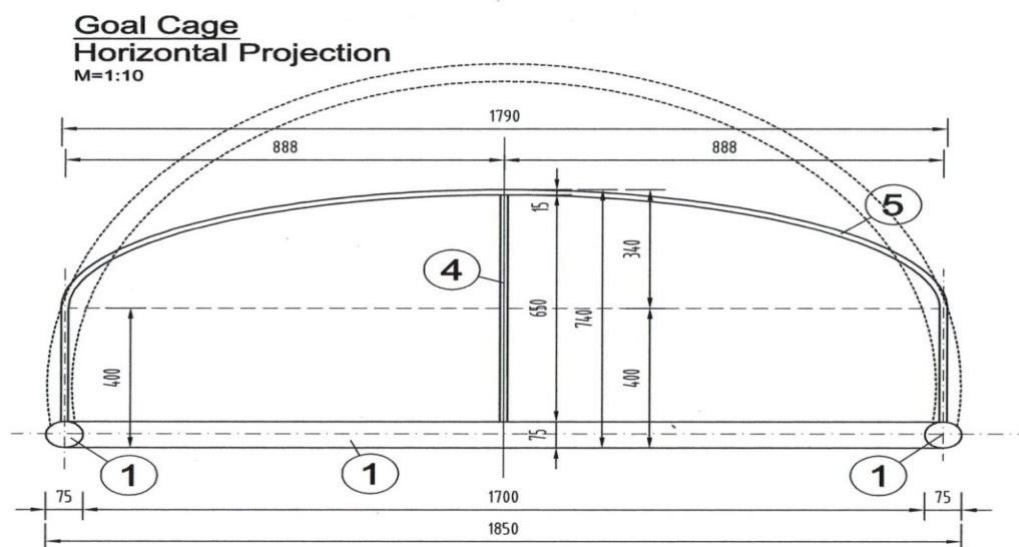


- 4) Nas suas medições interiores, cada baliza tem uma altura de 105 centímetros e uma largura de 170 centímetros.
- b. A estrutura traseira inferior é pintada em branco, integrando um arco semicircular e no seu interior, uma barra horizontal cujos padrões de construção são os seguintes:
 - 1) O tubo circular que forma o arco semicircular soldado externamente à estrutura frontal, tem um diâmetro exterior de 5 centímetros, sendo construído com um raio de 64 centímetros, baseado no centro da linha de baliza.
 - 2) A barra horizontal é soldada ao arco semicircular, com um comprimento de 12 centímetros colocada paralelamente à linha de baliza, separada desta 25 centímetros e com uma inclinação de 20 graus em relação ao solo.
- c. A estrutura traseira superior é pintada a branco, integrando uma composição de um retângulo e um semi-arco, cujos padrões de construção são os seguintes:
 - 1) O retângulo e o semi-arco são construídos com ferro sólido de 1,50 centímetros de diâmetro soldado à estrutura frontal da baliza.
 - 2) Os quatro lados do retângulo são definidos por:
 - a) Duas barras verticais com a dimensão de 40 centímetros e soldadas no topo de cada um dos postes de baliza;
 - b) A barra da estrutura frontal da baliza e a barra de longitudinal com a dimensão de 170 centímetros, soldada às barras verticais do retângulo.
 - 3) O semi-arco soldado aos dois vértices superiores do retângulo, soldado também a outra barra com uma dimensão de 65 centímetros fixa perpendicularmente à parte central da barra da estrutura frontal.

2. Toda a estrutura traseira da baliza é coberta por uma rede branca cuja malha tem uma dimensão de 2,50 x 2,50 centímetros.
 - a. A rede utilizada pode ser feita de corda, algodão ou nylon.
 - b. A rede tem de envolver as laterais, traseira e superior da estrutura frontal da baliza, bem como todo o perímetro do arco da estrutura inferior, para impedir a entrada da bola de fora para dentro da baliza e vice-versa.
3. Outra rede branca, cuja malha também tem a dimensão de 2,50 x 2,50 centímetros, é suspensa dentro de cada uma das balizas, de modo que, quando um golo é obtido, a possibilidade da bola sair da baliza seja reduzida.
 - a. Esta rede de algodão ou nylon é fixada no topo da baliza para que penda livremente até ao solo, sendo colocada paralelamente à linha de golo e distanciando-se desta 40 centímetros.
 - b. Tem uma altura de 110 centímetros e uma largura de 180 centímetros.
4. As balizas são colocadas, uma em frente da outra, sobre a linha de golo de cada área respetiva, coincidindo o centro da largura da baliza, com o centro da largura da linha de golo.







ARTIGO 4 (A bola de jogo)

1. Em todos os jogos das competições oficiais de hóquei em patins, as bolas devem ser utilizadas de acordo com as seguintes características:
 - a. É feita de borracha/plástico prensado e o seu recheio interior será feito de cortiça.
 - b. Deve pesar 150 g com uma oscilação de ± 5 g.
 - c. Terá uma dimensão de 72 milímetros de diâmetro e será perfeitamente esférica.
 - d. A bola deve ser preta ou amarela (será definida dependendo do contraste da pista com a bola).

DESCRIÇÃO	A bola oficial de jogo nas competições.
MATERIAL	Plástico/borracha prensado. Recheio interior.
DIMENSÃO	Diâmetro de 72 milímetros.
PESO	150 g $\pm$ 5 gramas.
COR	Preto/amarelo.



2. Quando um jogo é transmitido na televisão, a entidade organizadora do evento pode impor a cor da bola para ser usada especificamente no jogo em questão.
3. Em caso de desacordo entre os capitães na escolha da bola a ser usada, os Árbitros Principais decidirão qual a bola a utilizar, sendo essa decisão irrevogável.

ARTIGO 5 (Publicidade na pista no interior das tabelas)

1. Nas competições internacionais em que jogam as seleções nacionais dos países membros da WORLD SKATE, é permitida a colocação de publicidade no piso da pista de jogo, de acordo com o seguinte:
 - a. Nas competições internacionais de clubes, o organismo organizador pode autorizar um dos seus patrocinadores inserir publicidade no interior do círculo central da pista, desde que o material utilizado para o efeito não afete as condições de aderência e deslizamento dos patins dos jogadores.
 - b. As Federações Nacionais podem aprovar a colocação de publicidade noutras áreas da pista de jogo, exceto nas zonas interiores das áreas de baliza, e desde que não prejudique a boa visibilidade das marcações específicas do jogo.
2. A colocação de cartazes publicitários no lado interno das tabelas da pista é permitida desde que seja respeitada uma distância mínima de trinta (30) centímetros em relação ao solo.
3. Pinturas, bandeiras ou cartazes publicitários fixados no lado interno das tabelas não podem constituir um perigo ou dificultar a ação dos jogadores na pista.

ARTIGO 6 (Mesa oficial de jogo)

1. Nos jogos de hóquei em patins, será reservado no exterior da pista de jogo, o mais próximo desta e na parte central, um espaço isolado do público e com as comodidades necessárias, para a colocação da mesa de jogo oficial.
2. A mesa oficial de jogo tem a seguinte composição:
 - a. Um cronometrista nomeado pela Federação Nacional e/ou entidade responsável pelo recinto de jogo.

- b. Um comissário nomeado pela entidade organizadora do evento, que é responsável pela direção da mesa oficial de jogo.
 - c. Um secretário nomeado pela entidade organizadora do evento, que assegura a gestão do boletim de jogo, por via eletrónica ou manual.
 - d. Árbitro Auxiliar nomeado pela entidade organizadora do evento, que controla as faltas da equipa e disciplina nos bancos de suplentes, ajudando e/ou esclarecendo quando necessário e possível os incidentes do jogo.
 - e. O Árbitro Assistente nomeado pela entidade organizadora do evento, que garante o controlo do tempo de posse da bola por cada equipa, o quando sistema eletrónico adequado estiver disponível.
3. Nas competições internacionais, a entidade organizadora do evento tem de prever que a mesa oficial de jogo esteja equipada com os seguintes equipamentos e materiais:
 - a. Cinco cadeiras.
 - b. Duas cadeiras de cada lado para serem usadas pelos jogadores de cada equipa que estejam temporariamente suspensos do jogo.
 - c. Um portátil e uma impressora com digitalização, incluindo a substituição de todos os materiais necessários ao seu funcionamento.
 - d. Dois indicadores informativos manuais de faltas da equipa acumuladas durante o jogo.
 - e. Duas torres para garantir informações sobre o desconto de tempo que será concedido na próxima interrupção do jogo; e uma nova falta de equipa que determinará a execução de um livre direto contra a equipa do infrator.
 - f. Dois painéis de informação sobre o controlo do tempo de posse da bola por cada uma das equipas.
4. Cabe às Federações Nacionais definir a composição da mesa oficial de jogo, embora seja obrigatório que nas provas nacionais de clubes, sejam sempre designados pelo menos um cronometrista e um Árbitro Auxiliar.

DETALHE DA TABELA OFICIAL DE JOGO E BANCADA DAS EQUIPAS

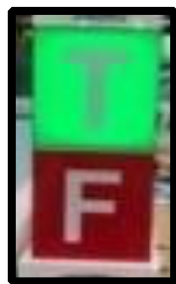


LEGENDA

- 1 - Jogadores suplentes - Equipa A1 - Jogadores suplentes - Equipa B
- 2 - Outros representantes - Equipa A 2 - Outros representantes - Equipa B
- 3 - Comissário nomeado pela WS-RHTC ou Área Continental
- 4 - Secretário da Mesa (operador do boletim eletrónico do jogo)
- 5 - Cronometrista e operador do painel eletrónico
- 6 - Árbitro 3 - Auxiliar (controla faltas da equipa e disciplina nos bancos)
- 7 - Árbitro 4 - Assistente (controla o tempo de posse da bola de cada equipa)

ARTIGO 7 (Dispositivos eletrónicos auxiliares para controlo do jogo)

- 1. Cada Federação Nacional, clube ou outra entidade responsável pela organização de jogos internacionais de hóquei em patins, de nações ou clubes, é obrigado a utilizar os dispositivos eletrónicos que permitam assegurar a informação abaixo descrita.
- 2. Pedido de desconto de tempo.
 - a. Quando uma equipa pede um desconto de tempo, o Árbitro Auxiliar adotará os seguintes procedimentos:
 - 1) Se tiver o dispositivo eletrónico adequado, é ativada a luz verde do dispositivo a da mesa oficial de jogo mais próximo do banco de suplentes da equipa que solicita.



- 2) Na ausência do dispositivo eletrónico, é colocada uma bandeira ou outro objeto no canto da mesa para indicar o pedido de desconto de tempo em questão. Neste caso, o Árbitro Auxiliar tem de notificar verbalmente a outra equipa do pedido de desconto de tempo.
 - b. Da mesma forma, o árbitro auxiliar fará um sinal sonoro para garantir a concessão do desconto de tempo, anulando a sinalização após a sua concessão.
- 3. Informação sobre a iminência do livre direto por acumulação de faltas de equipa.
 - a. Ao alcançar um número acumulado de faltas de equipa (9, 14, 19, 24, etc.) que implica que na próxima falta de equipa assinalada seja executado um livre direto, o Árbitro Assistente assegurará os seguintes procedimentos:

- 1) Se o dispositivo eletrônico existir, a luz de fundo vermelha é ativada no lado da mesa oficial de jogo mais próxima do banco de suplentes da equipa que atinge esse número de faltas.



- 2) Na ausência do dispositivo eletrônico, uma bandeira ou outro objeto é colocado no lado da mesa oficial de jogo mais próximo do banco de suplentes da equipa que atinge esse número.
 - b. Sem prejuízo destas informações, o Árbitro Auxiliar utilizará um sinal sonoro para garantir a concessão da execução do livre direto, cancelando a sinalização após essa concessão.
4. Controlo do tempo de posse da bola.
 - a. Na mesa oficial de jogo é colocada a consola que garante o controlo do tempo de posse de bola de cada equipa, de quarenta e cinco (45) segundos no máximo.



- 1) Os painéis luminosos de informação sobre o tempo de posse de bola são colocados atrás da tabela de fundo e das redes de proteção, a uma distância entre um e dois metros, atrás de cada uma das balizas.



- 2) A base para a colocação dos painéis luminosos é colocada a uma altura mínima de 1,40 metros.

- b. A utilização destes dispositivos é obrigatória em competições internacionais, nações ou clubes, organizadas pela WS-RHTC ou pelas diferentes Áreas Continentais, e o seu manuseamento será realizado por um Árbitro Assistente nomeado para cada jogo.
 - 1) Nas competições organizadas pelas diferentes Federações Nacionais recomenda-se a utilização destes dispositivos nas competições sénior.
 - 2) É da competência das diferentes Áreas Continentais decidir se a utilização destes dispositivos é obrigatória nos campeonatos nacionais organizados pelas Federações Afiliadas.
- c. O sinal sonoro do aparelho de controlo que assinala o fim do tempo de posse de bola é meramente indicativo, sendo o apito dos Árbitros Principais que valida a conclusão do mesmo.
- d. Em situações normais, os Árbitros Principais não devem interferir ou fazer qualquer sinal ao Árbitro Assistente que opera o dispositivo de controlo da posse de bola.
- e. No entanto, os Árbitros Principais irão realizar:
 - 1) Sinalética de aviso levantando os braços, quando a equipa que está com a posse da bola e restam cinco (5) segundos para terminar o tempo de posse.
 - 2) A sinalética de contagem, com um dos braços, do tempo de posse de bola quando uma equipa a tem na zona defensiva, caso não exista marcador de posse de quarenta e cinco (45) segundos.
 - 3) Assinalar um livre indireto contra a equipa que excede o tempo de posse de bola na sua zona defensiva ou esgota o tempo de posse.

CAPÍTULO II - JOGADORES E EQUIPAMENTOS

ARTIGO 8 (Equipamento básico dos jogadores)

1. Cada jogador tem de utilizar os seguintes equipamentos base:
 - a. Camisola ou t-shirt, calções e meias, sendo que estas devem ter as mesmas cores do País ou Clube que representam e cobrir, completamente, as proteções (caneleiras). No caso de serem utilizadas meias cortadas, deverá ser claro que as caneleiras não podem estar visíveis em nenhuma das suas partes. Se um jogador utilizar outras meias por baixo das meias principais, essas meias não poderão ser visíveis em nenhuma parte da perna.
 - b. Duas (2) botas com patins.
 - c. Um stick.
2. Os guarda-redes são obrigados a utilizar o seu equipamento de proteção específico.
3. Opcionalmente, tanto os jogadores como os guarda-redes podem utilizar várias proteções.
4. As camisolas, calções e meias usadas pelos jogadores de cada equipa têm de ser confeccionadas nas cores da nação ou do clube que representam, exceto para o caso específico dos guarda-redes, que devem vestir uma camisola de cor diferente da dos jogadores, não se podendo confundir a indumentária dos jogadores e guarda-redes adversários.
 - a. Todas as camisolas dos jogadores, incluindo as dos guarda-redes, devem ser identificadas por números diferentes entre um (1) e noventa e nove (99), sem se poder utilizar o número zero.
 - 1) Os números estão inscritos na parte de trás das camisolas, devem estar a uma altura não inferior a trinta (30) centímetros, numa única cor e em contraste com a cor das camisolas.
 - 2) Opcionalmente e sem prejuízo das disposições do número anterior, os números dos jogadores podem também ser colocados na parte da frente das camisolas e calções.
 - b. Independentemente do número utilizado por cada guarda-redes, têm de ser identificados especificamente como tal no boletim de jogo.
 - c. Quando as duas equipas, ou os guarda-redes, se apresentam em pista com as mesmas cores ou que possam ser confundidas, os árbitros devem seguir os seguintes procedimentos:
 - 1) Encontrar um acordo entre as equipas para resolver o problema.
 - 2) Não conseguindo o acordo entre as equipas, a equipa visitada é quem muda de equipamento, incluindo, se necessário, a camisola dos seus guarda-redes.
 - d. O capitão de cada equipa tem de usar uma identificação em forma de braçadeira, de cor diferente da sua camisola.
 - 1) Caso o capitão de equipa seja substituído, não terá de passar a braçadeira a um colega de equipa, só indicará aos Árbitros quem exercerá tais funções dentro da pista.
 - 2) Caso o capitão da equipa seja expulso ou se lesione e não possa continuar em jogo, a braçadeira será passada ao sub-capitão, assim inscrito no boletim oficial de jogo.

5. Os jogadores usarão botas com patins de quatro (4) rodas, dispostas duas a duas sobre dois eixos transversais, sendo permitida a utilização de patins em linha, desde que estes ofereçam plenas condições de segurança e cubram totalmente o pé.
- a. Não é permitida a colocação de qualquer tipo de proteção metálica nas botas, mesmo que esteja coberta por outro tipo de material.
 - b. As rodas dos patins não podem ter um diâmetro inferior a três (3) centímetros, não podendo ser autorizada qualquer proteção suplementar.
 - c. Desde que não representem perigo para outros intervenientes, é permitida a utilização de travões colocados na ponta dos patins ou botas, com um diâmetro nunca superior a cinco (5) centímetros.
 - d. Os guarda-redes podem utilizar patins com rodas de menor dimensão, favorecendo assim uma melhor estabilidade da sua posição na defesa da baliza.

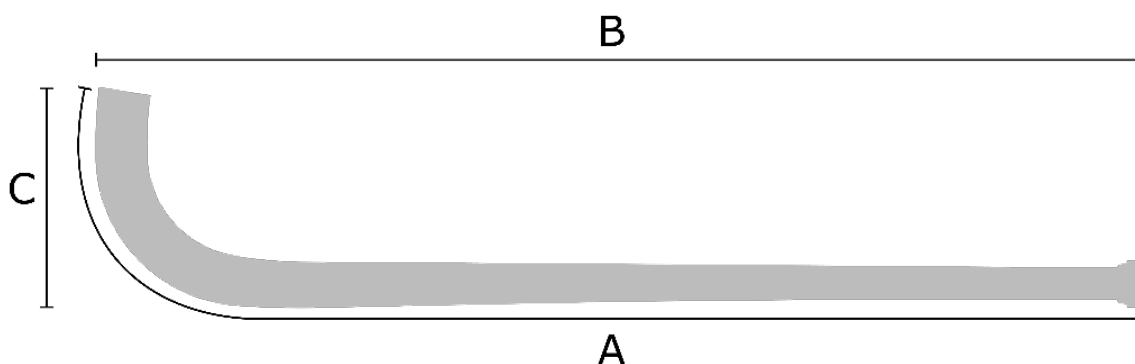
PATIM DE JOGADORES DE PISTA

PATIM DE GUARDA-REDES

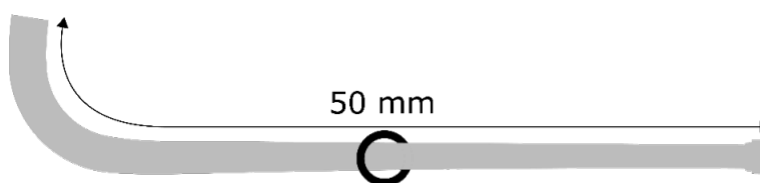


6. O Stick deve ter sempre dois elementos, um cabo e uma pá curva.
- a. O stick como elemento de jogo, é constituído por uma peça, de tamanho definido na régua abaixo, culminando em curvatura de um lado, designada de pá. Posicionando o stick sobre uma superfície plana e a ponta da pá deve ser perpendicular à superfície de posicionamento, como ilustrado na imagem seguinte, as linhas marcadas definirão aqui o comprimento periférico mais longo (A), o comprimento (B) e altura (C) do stick.
 - b. Deve ser feito de materiais que não sejam prejudiciais ao jogador, demais jogadores ou ao jogo. Todos os materiais incluídos devem ter a aprovação prévia da WorldSkate, que se encargará das aplicações e das consequentes implicações para o jogo, a sua segurança ou qualquer outra parte.
 - c. Não deve pesar mais de 500 g com uma tolerância máxima de 50 g. (Um stick no jogo, personalizado ou não pelo jogador, não pode exceder o peso regulado e a sua tolerância, ou seja, 550 g).
 - d. O stick deve satisfazer os requisitos de dimensão.
 - e. Um anel de 5 cm de diâmetro interior deve assegurar o respeito do tamanho transversal do stick. Para testar este requisito, o anel deve entrar e sair na extremidade oposta.
 - f. A dimensão A não deve exceder 115 cm.
 - g. A dimensão B não deve exceder 105 cm. A dimensão C deve estar entre 17 cm e 22 cm. A soma das dimensões B e C não deve exceder 124 cm, como indicado nos desenhos 3, 4 e 5.

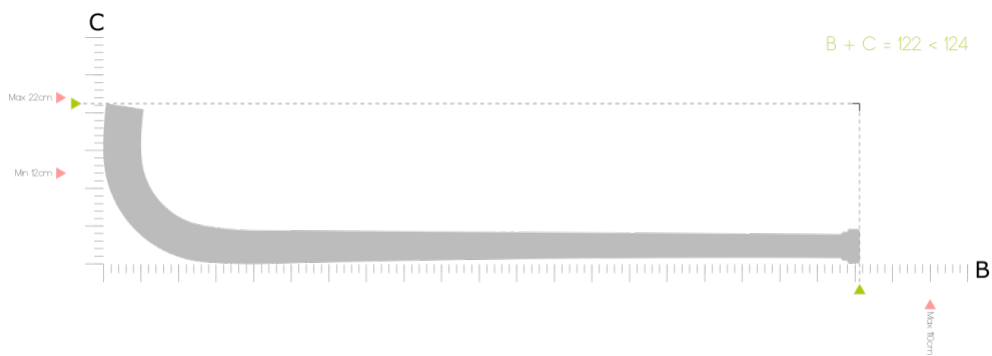
DESCRIÇÃO	Stick de Jogo para jogadores de pista.
MATERIAL	Madeira e/ou fibra
DIMENSÃO	Como especificado na foto.
PESO	450 - 550 gramas.
COR	Adesivos: de acordo com o fabricante e madeira Acabamentos: de acordo com o desenho e acabamentos.



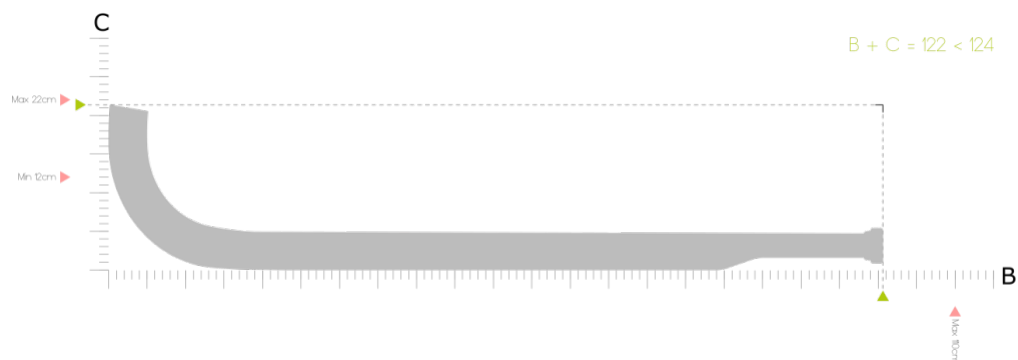
Desenho 1 - Dimensões de um stick



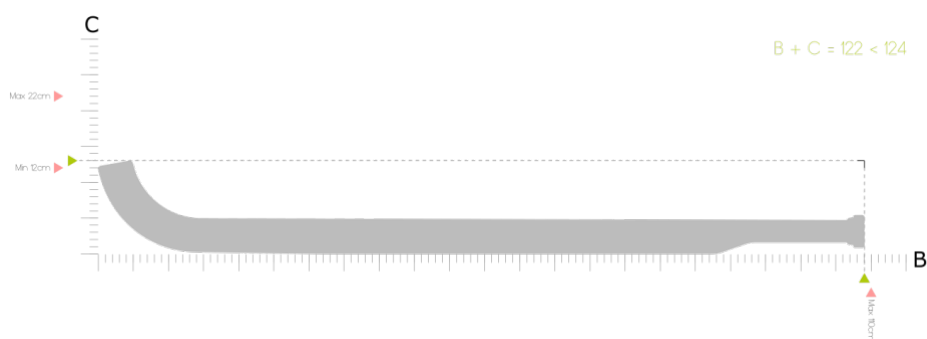
Desenho 2 - Ilustração do teste da regra do anel



Desenho 3 - Ilustração do stick tradicional dentro dos limites da regra da caixa



Desenho 4 - Ilustração de stick de Guarda-redes tradicional dentro dos limites da regra da caixa.



Desenho 5 - Ilustração de stick de Guarda-redes de Pá Curta dentro dos limites da regra da caixa.

ARTIGO 9 (Equipamento obrigatório para a proteção dos guarda-redes)

1. A utilização pelo guarda-redes do seguinte equipamento de proteção é obrigatória:
 - a. Uma máscara de proteção integral da cabeça ou um capacete e viseira.
 - b. Um peitilho.
 - c. Duas luvas de guarda-redes.
 - d. Duas caneleiras de guarda-redes.
2. A máscara de proteção integral da cabeça e o capacete e viseira utilizados pelos guarda-redes são constituídos por uma ou duas peças interligadas, fixadas por correias envolventes, feitas

de plástico rígido ou outros materiais. Se tiverem peças metálicas, devem ser revestidas com plástico, couro ou borracha para que não ponham em perigo a integridade física dos restantes jogadores.



3. Para a proteção dos guarda-redes, é obrigatório usar um peitilho, colocado por baixo da camisola de jogo e formado por uma peça única. Incluindo almofadas para os ombros e proteção para os braços, feitas de material plastificado e suficientemente flexíveis para que se ajuste ao corpo do utilizador, a espessura das peças nunca deve ser superior a 1,5 centímetros.



- a. Opcionalmente, podem utilizar as seguintes peças de proteção:
 - 1) Uma proteção para o pescoço ajustada a ele, com uma altura máxima de 5 centímetros e que é colocada debaixo do peitilho.
 - 2) Uma proteção elástica ou semirrígida para as coxas, feita de material plastificado e em forma de manga, ajustada à coxa; não podendo exceder a espessura da proteção 0,5 centímetros.
 - b. Não é permitida a colocação de qualquer outro material que aumente as dimensões naturais das referidas proteções.
4. As luvas de guarda-redes devem ser feitas de couro, pano, lona, sintéticos ou plásticos, desde que os materiais utilizados sejam maleáveis e flexíveis. É proibida a utilização de elementos metálicos ou com revestimentos metálicos, bem como qualquer outro que possa causar dano à integridade física dos seus utilizadores e/ou outros intervenientes.
 - a. As luvas de guarda-redes destinam-se à proteção das mãos e de parte dos antebraços, não tendo necessariamente de ser uniformes na sua configuração, confeção e utilização. Devem respeitar as seguintes dimensões:
 - 1) Altura máxima de 40 centímetros.
 - 2) Largura máxima com polegar aberto de 25 centímetros.

-

5. As caneleiras de guarda-redes consistem numa ou duas peças interligadas fixadas por correias envolventes à volta das pernas, de modo a garantir a proteção parcial das pernas e pés dos utilizadores.
 - a. As caneleiras de guarda-redes têm as seguintes medidas máximas:
 - 1) Largura da parte superior de 30 centímetros.
 - 2) Largura da parte central de 27,50 centímetros.
 - 3) Largura da parte inferior de 25 centímetros.
 - 4) Altura total de 65 centímetros.
 - 5) Espessura máxima em toda a sua altura de 5 centímetros.



- b. A proteção dos pés pode ou não ser uma peça individual separada da caneleira, mas respeitando sempre a medida máxima em altura de 65 centímetros, não podendo, no seu conjunto, aumentar de ponta a ponta, a dimensão referida.
 - 1) Esta proteção terá uma largura máxima de 25 centímetros, ajustada à parte inferior da caneleira, com um reforço lateral com a medida máxima de 11 centímetros na sua altura e 20 centímetros entre as extremidades e no sentido do comprimento do calçado.
 - 2) A espessura máxima permitida para estas peças é de 5 centímetros.
 - 3) A fixação à perna e ao pé de cada elemento de proteção é efetuado de forma independente e envolvente, através de duas (2) ou três (3) correias, fixadas cruzando as partes dianteiras de cada uma das peças ou das extremidades laterais do mesmo, mas na direção envolvente das pernas.
 - c. Os materiais para a confeção das caneleiras dos guarda-redes podem ser panos, telas, produtos sintéticos ou plásticos, desde que sejam maleáveis e flexíveis, mas nunca podem apresentar elementos metálicos ou com revestimentos metálicos ou qualquer produto que possa colocar em causa a integridade física dos seus utilizadores e/ou outros intervenientes.
6. O equipamento de proteção dos guarda-redes deve ser certificado pela entidade responsável pela organização das competições, tanto a nível internacional como nacional pelas respetivas Federações.

ARTIGO 10 (Equipamento de proteção opcional do jogador)

1. Todos os jogadores, incluindo guarda-redes, podem utilizar equipamento de proteção não metálico, colocados diretamente no corpo e totalmente ajustados a este, exclusivamente para preservar a sua integridade física e desde que a sua utilização não implique qualquer tipo de vantagem para os seus utilizadores.

2. É autorizada a utilização dos seguintes elementos de proteção física dos jogadores:
- a. Luvas acolchoadas, com uma espessura máxima de 2,50 centímetros, com os dedos totalmente separados e sem exceder 10 centímetros da linha do pulso até ao antebraço.



- b. Joelheiras acolchoadas, com uma espessura máxima de 2,50 centímetros, para proteção exclusiva dos joelhos.



- c. Caneleiras de proteção, com uma espessura máxima de 5 centímetros; serão colocados sob as meias, ajustadas à volta das pernas.



- d. Suporte de coquilha em pano e coquilha de material plástico resistente, para proteção dos órgãos genitais.



- e. Cotovelos acolchoadas, de material não rígido ou que possa causar perigo para o resto dos outros jogadores.

3. Proteções para a cabeça ou rosto de um jogador de pista.

- a. Os jogadores de pista, não guarda-redes, poderão utilizar uma proteção de cabeça e rosto sem necessidade de solicitar autorização da WORLD SKATE-RHTC, Confederação Continental ou Federação Nacional.
- b. A proteção facial completa deve estar unida à proteção de cabeça. A proteção para a cabeça deve ser presa sob o queixo em todos os momentos com uma correia devidamente fixada.
- c. Estas proteções devem ser apenas as que estão descritas neste REGULAMENTO TÉCNICO DA WORLD SKATE e as homologadas ou autorizadas pela WORLD SKATE-RHTC.

Cada produto deve ser inspecionado para garantir o cumprimento dos seguintes requisitos:

DESCRIÇÃO	Capacete oficial de Jogador(a) de hóquei em patins.
MATERIAL	<u>Fixação de Cabeça:</u> Borracha EVA de alto impacto 8mm. <u>Viseira:</u> Placa de poliéster transparente PETG de 4.
DENSIDADE VISEIRA	1,27 g/cm3 (ISO 1183)
PESO	280 gramas para o tamanho L.
COR	<u>Fixação da cabeça:</u> a escolher. <u>Viseira:</u> Transparente - incolor.





ARTIGO 11 (Publicidade no equipamento dos intervenientes)

1. A publicidade é permitida no equipamento de jogo desde que não prejudique a correta identificação da sua cor base.
2. Não é permitida publicidade com propaganda política ou religiosa.



REGRAS DE ARBITRAGEM (MANUAL DE ARBITRAGEM)

ÍNDICE

CAPÍTULO I - O ÁRBITRO

ARTIGO 1 (Composição da equipa de arbitragem e nomeação)	65
ARTIGO 2 (Funções)	66
ARTIGO 3 (Falta ou substituição dos árbitros designados - procedimentos)	69
ARTIGO 4 (Avaliação dos árbitros - funções dos delegados técnicos)	70
ARTIGO 5 (Atos e procedimentos preliminares ao jogo)	71
ARTIGO 6 (Equipamento e instrumentos dos Árbitros)	73
ARTIGO 7 (Boletim de jogo e relatórios - procedimentos necessários)	74
ARTIGO 8 (Sistemas complementares de arbitragem)	

CAPÍTULO II - SINALÉTICA

ARTIGO 8º - (Sinalética utilizada pelos árbitros)	77
DISPOSIÇÃO FINAL	93

CAPÍTULO I - O ÁRBITRO

ARTIGO 1 (Composição da equipa de arbitragem e nomeação)

1. Nos jogos das competições internacionais de hóquei em patins, a equipa de arbitragem é constituída por três ou quatro árbitros da categoria internacional cujas funções são distribuídas da seguinte forma:
 - a. Dois Árbitros Principais, responsáveis pela direção do jogo. O Árbitro Principal que é nomeado árbitro 1 é aquele que desempenha as funções de chefe da equipa de arbitragem.
 - b. Um Árbitro Auxiliar, responsável por:
 - 1) Controlo disciplinar dos bancos e dos jogadores que estão temporariamente suspensos do jogo;
 - 2) O controlo dos descontos de tempo concedidos a cada equipa e o controlo das faltas de equipa cometidas;
 - 3) Informação ao público e às equipas por meio dos equipamentos eletrónicos ou por qualquer outro meio alternativo, relativas a:
 - a) O pedido de desconto de tempo de cada equipa.
 - b) O número de faltas de equipa acumuladas, que será complementada por um aviso específico sempre que uma equipa esteja a uma falta de ser sancionada com um livre direto.
 - c. Um Árbitro Assistente pode fazer parte da equipa de arbitragem para garantir a monitorização do equipamento eletrónico que permite o controlo do tempo de posse da bola por cada uma das equipas.
 - d. Um Cronometrista, que integra a mesa oficial de jogo, e que garante o apoio às ações na pista dos Árbitros Principais.
2. A designação das equipas de arbitragem para as várias competições internacionais é da responsabilidade de:
 - a. WORLD SKATE-RHTC, que tem a jurisdição das competições mundiais.
 - b. As diferentes áreas continentais relativas às competições organizadas na área geográfica que está sob a sua jurisdição.
3. Nas competições mundiais, todos os jogos são dirigidos por equipas de árbitros de categoria de elite, de acordo com a classificação oficial feita pela WORLD SKATE-RHTC.
4. Sem prejuízo das disposições dos pontos seguintes, nas diferentes competições continentais os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem oficialmente designadas pela Área Organizadora.
5. As Áreas Continentais organizadoras podem solicitar colaboração da WORLD SKATE-RHTC para garantir a nomeação de árbitros internacionais afiliados noutras Áreas Continentais.

6. É estritamente proibido para qualquer Área Continental, sem a autorização prévia e formal do WORLD SKATE-RHTC, fazer convites para arbitrar competições a qualquer árbitro que esteja filiado numa outra Área Continental.
7. Nas competições nacionais dos diferentes países, são as federações nacionais afiliadas da WORLD SKATE que procedem à nomeação da equipa de arbitragem de cada jogo, de acordo com os procedimentos que consideram adequados e tendo em conta as disposições dos seguintes pontos:
 - a. Nas competições de clubes seniores é obrigatório que:
 - 1) Em todos os jogos, sejam nomeados e três árbitros oficialmente habilitados pela federação nacional em questão, sendo dois nomeados como Árbitros Principais e um como Árbitro Auxiliar.
 - 2) Um Árbitro Auxiliar é nomeado para o controlo e informação ao público sobre o resultado do jogo, das faltas de equipa e do tempo de jogo que deve ser realizado pelos sistemas eletrónicos apropriados, comandados a partir da Mesa Oficial de Jogos.
 - b. Nas demais competições nacionais de clubes, os jogos podem ser realizados por um ou dois Árbitros Principais, e é permitido que as funções do Árbitro Auxiliar e do Cronometrista possam ser exercidas por:
 - 1) Elementos oficialmente autorizados pela federação nacional em questão; ou
 - 2) O Árbitro Auxiliar será proposto pela equipa visitante e o Cronometrista será proposto pela equipa visitada.
8. Nas competições nacionais, todos os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem constituídas pelos árbitros afiliados à federação organizadora e que se encontrem em atividade normal, salvaguardando as disposições dos seguintes pontos:
 - a. As federações nacionais organizadoras podem solicitar a colaboração da área continental da sua filiação para assegurar a nomeação de árbitros afiliados a outras federações nacionais.
 - b. É proibido a qualquer federação nacional fazer, sem a autorização prévia e formal da sua Área Continental, qualquer convite para convocar para as suas competições qualquer árbitro, ativo ou aposentado, que seja ou tenha sido afiliado a outra federação nacional.
9. Todos os árbitros de hóquei em patins têm o dever de cumprir e fazer cumprir as regras oficiais do jogo e demais regulamentos dos organismos internacionais e nacionais em que se integram, nomeadamente no que diz respeito às diferentes disposições, normas, procedimentos, interpretações e esclarecimentos relativos à sua atividade na arbitragem de hóquei em patins.

ARTIGO 2 (Funções)

1. A coordenação entre os árbitros que compõem a equipa de arbitragem é importante e relevante no exercício das suas funções, exigindo a devida mobilidade e colocação na pista e uma adequada distribuição de funções.

2. Os Árbitros Principais são os juízes absolutos em pista e as suas decisões, no que diz respeito ao jogo, devem ser tomadas com competência e total responsabilidade, sempre guiadas pela imparcialidade e pelo escrupuloso cumprimento das Regras do Jogo e demais Regulamentos em vigor.
3. Os Árbitros Principais devem movimentar-se em pista para que possam acompanhar o jogo de perto, tendo o direito de tomar medidas disciplinares sobre os jogadores e outros representantes de qualquer equipa, antes, durante ou no final do jogo; agindo com o rigor necessário para que seja praticado um jogo correto e sem brutalidade.
4. Quando necessário, com o jogo inativo, os Árbitros Principais dirigir-se-ão ao Árbitro Auxiliar para esclarecer qualquer questão que ocorra junto à mesa oficial do jogo. Nestas situações não é permitida a presença de jogadores ou representantes das equipas, salvo se previamente autorizada.
5. Os Árbitros Principais podem solicitar a intervenção policial quando verificarem a existência de problemas graves relacionados com o comportamento do público ou quando um jogador ou outro representante presente no banco ou na mesa oficial de jogo se recusar a cumprir as ordens dos árbitros.
6. Nos incidentes ou omissões que não estejam incluídos nas Regras do Jogo, os Árbitros Principais devem decidir de acordo com a sua consciência, tentando resolver todos os casos através das ações que consideram necessárias e avaliando e julgando as reclamações que possam ocorrer, garantindo sempre a correção de quaisquer irregularidades e/ou erros graves que possam ser detetados durante o jogo, favorecendo sempre uma aplicação rigorosa das regras em vigor, em defesa da ética e da verdade desportiva.
7. No que diz respeito ao seu envolvimento na condução do jogo, não há diferença entre o chefe da equipa de arbitragem e o outro árbitro principal.
8. O árbitro 1 tem as seguintes funções:
 - a. Verificar as seguintes questões específicas antes do jogo início:
 - 1) As condições da pista e do sistema utilizado para o controlo do tempo do jogo.
 - 2) Identificação dos jogadores e outros representantes de ambas as equipas.
 - 3) O sistema de informação que pode ser fornecido ao público sobre o andamento do jogo.
 - 4) Verificação do equipamento eletrónico que controla o tempo de posse de bola de cada uma das equipas.
 - b. Quando for necessário escolher a bola do jogo, chamar os capitães à sua presença.
 - c. Verificar se todos os participantes estão prontos, apitando para o início ou o reinício de cada um dos períodos de jogo, incluindo no prolongamento.
 - d. Em caso de dúvida sobre as decisões arbitrais no jogo, o Árbitro 1 deve consultar os outros membros da equipa de arbitragem e decidir qualquer divergência, problema ou dificuldade que possa ocorrer em qualquer situação de jogo, tendo em conta:
 - 1) A correta aplicação das Regras e Regulamentos.

- 2) A resolução dos incidentes que possam surgir, assumindo as ações corretivas que se considere necessárias, após avaliação das alegações que possam surgir.
 - 3) Elaborar e assinar o relatório confidencial da arbitragem e confirmar a correta elaboração do boletim oficial do jogo e de outros documentos oficiais, efetuando as correções que considere necessárias.
 - 4) Entregar à autoridade organizadora internacional ou nacional da competição os boletins oficiais dos jogos e outros documentos de controlo, incluindo o Relatório Confidencial.
9. O controlo da mesa oficial de jogo é da responsabilidade do Árbitro Auxiliar, que será responsável por:
- a. Garantir um controlo rigoroso e eficaz do comportamento disciplinar dos membros dos bancos de cada equipa, informando os Árbitros Principais sobre as infrações que ocorreram fora da pista.
 - b. Ajudar os Árbitros Principais na deteção e correção de irregularidades e/ou erros graves cometidos durante o jogo.
 - c. Certificar-se de que as informações sobre o andamento do jogo são fornecidas ao público e às equipas presentes, nomeadamente:
 - 1) O resultado atual do jogo.
 - 2) O tempo restante do jogo.
 - 3) O número acumulado de faltas da equipa assinaladas a cada equipa.
 - 4) Os descontos de tempo solicitados por cada equipa.
 - 5) Efetuar todos os apontamentos e registos necessários para o controlo das incidências do jogo, colaborando com os Árbitros Principais na preparação do Boletim de jogo, em relação:
 - a) Às faltas da equipa assinaladas pelos Árbitros Principais, indicando sempre que um livre direto tem de ser executado contra a equipa do infrator.
 - b) Às ações disciplinares exercidas sobre jogadores e representantes.
 - c) Os descontos de tempo concedidos a cada equipa em cada período de tempo normal de jogo.
 - d) O resultado final do jogo, com detalhes dos golos marcados por cada equipa em cada um dos períodos de jogo.
 - d. Deve ainda controlar e apoiar a ação do Cronometrista, retificando quaisquer decisões e informando os Árbitros Principais, se necessário, aproveitando uma interrupção, relativamente a qualquer problema e/ou possível infração disciplinar imputável ao Cronometrista.
10. Nas competições oficiais reconhecidas pela WORLD SKATE-RHTC, será utilizado um cronómetro eletrónico que permite fazer em cada parte do jogo o registo decrescente do tempo de jogo que ainda está por cumprir.
11. A cada paragem de jogo o cronómetro é interrompido, permitindo assim ao público e aos representantes das equipas ter uma informação correta e transparente sobre o tempo de jogo. Podem ser utilizados cronómetros manuais, opção que obriga a mesa oficial de jogo a ter, de

uma forma muito visível, um sistema de informação ao público sobre o número de minutos que ainda estão por cumprir até ao final de cada uma das partes do jogo.

12. O Cronometrista é responsável pelo controlo do tempo de cada período de jogo, tendo em conta que:
 - a. O cronómetro começa a contar a partir do apito dos Árbitros no início do jogo.
 - b. Quando o fim do tempo de jogo é atingido, é feito um sinal sonoro para indicar que o jogo ou a parte está terminada.
 - c. O jogo começa e termina, em todas as situações, com o apito dos Árbitros o sinal sonoro do cronómetro meramente indicativo.
 - d. O controlo da duração do intervalo, efetuando um sinal sonoro de aviso quando faltam dois (2) minutos para a sua conclusão.
 - e. O controlo do desconto de tempo concedido em cada período de jogo, informando o público que equipa o solicitou.
 - f. O controlo do cumprimento de sanções dos jogadores e dos períodos de inferioridade.

ARTIGO 3 (Falta ou substituição dos árbitros designados - procedimentos)

1. 1. Um jogo realiza-se mesmo que haja a ausência da equipa de Arbitragem que tinha sido oficialmente escolhida e nomeada. Uma vez constatada esta ausência, será concedida uma tolerância de trinta (30) minutos, após o qual os procedimentos a seguir estabelecidos serão adotados.
 - a. Na ausência dos dois árbitros principais nomeados, o jogo será dirigido pelo Árbitro Auxiliar.
 - b. Na ausência de um dos árbitros principais nomeados, o jogo será dirigido pelo:
 - 1) Outro Árbitro Principal, que será o chefe da equipa de arbitragem.
 - 2) Árbitro auxiliar.
 - 3) Se após o início do jogo o árbitro principal ausente se apresenta, este já não pode participar no jogo.
 - c. Se todos os árbitros nomeados estiverem ausentes, os delegados de cada equipa nomearão uma pessoa, de acordo com os seguintes procedimentos e critérios:
 - 1) Se houver um ou mais árbitros presentes que estejam em atividade, o jogo será dirigido pela pessoa com a maior categoria, e no caso de igualdade, pelo mais antigo.
 - 2) Se não houver árbitros em atividade, mas se estiver um ou mais árbitros licenciados, o jogo será dirigido pela pessoa que detém o escalão mais alto no momento do licenciamento, e no caso de igualdade, por quem tiver mais tempo de atividade.
 - 3) Na ausência do acima descrito, o jogo será dirigido por um árbitro não oficial que tenha o consenso dos delegados de ambas as equipas.
 - 4) Não havendo acordo entre os delegados de cada equipa, o jogo será dirigido, em cada meia parte, por um treinador ou delegado de cada equipa, tendo em conta que o árbitro nomeado pelo clube visitado será o árbitro durante a primeira parte do jogo, seguindo os mesmos critérios em caso de prolongamento.

2. Quando devido a lesão ou incapacidade física um dos árbitros principais tenha de abandonar o jogo, serão seguidos os seguintes procedimentos:
 - a. Quando o jogo estava a ser dirigido por dois Árbitros Principais não é feita qualquer substituição e o jogo será dirigido apenas pelo outro Árbitro Principal.
 - b. Quando o jogo estava a ser dirigido por um único Árbitro, a sua substituição será feita pelo Árbitro Auxiliar ou, se este também estiver ausente, a substituição será decidida conjuntamente entre os delegados de cada equipa, conforme indicado no ponto anterior.
 - c. Quando um ou ambos os árbitros que iniciaram o jogo decidem interromper e dá-lo por terminado depois de sofrerem uma agressão ou por qualquer outra razão relacionada com a sua segurança, nenhum outro árbitro pode substituí-los para continuar o jogo.
3. Quando, simultaneamente, ocorrer a falta de comparência de uma das equipas e também a ausência de todos os membros designados da equipa de arbitragem, o delegado da equipa presente deve efetuar os seguintes procedimentos e diligências:
 - a. Tentar encontrar entre o público um árbitro em atividade ou licenciado.
 - b. Se tal não for possível, o mesmo delegado deve solicitar a intervenção de um dos seguintes elementos:
 - 1) Um dirigente da entidade que tem a jurisdição da competição.
 - 2) Um membro dirigente da federação nacional de filiação do clube em questão.
 - 3) Duas pessoas idóneas que estejam no público, de preferência que tenham alguma ligação com a disciplina do hóquei em patins.
 - c. A pessoa escolhida prepara e assina os documentos apresentados pelo delegado da presente equipa:
 - 1) O formulário relativo ao controlo das licenças da equipa que serve de certificação e identificação da relação apresentada no boletim oficial de jogo.
 - 2) No boletim oficial de jogo, além de identificar os representantes presentes, registará os acontecimentos ocorridos.
 - d. Todos estes documentos do jogo serão enviados à entidade responsável pela organização da competição relativa ao jogo que não foi realizado.

ARTIGO 4 (Avaliação dos árbitros - funções dos delegados técnicos)

1. O objetivo de incentivar o desenvolvimento qualitativo, em termos técnicos, dos Árbitros Internacionais é da responsabilidade da WORLD SKATE-RHTC:
 - a. Desenvolver e institucionalizar um sistema de observação e avaliação anual dos Árbitros Internacionais.
 - b. Recrutar, formar, selecionar e nomear delegados técnicos para observar e avaliar o desempenho dos árbitros internacionais nas principais competições internacionais.
 - c. Elaborar e divulgar um "Manual de Atuação" dos Árbitros de Hóquei em Patins, sistematizando processos e procedimentos e promover a interpretação das Regras do Jogo e a unificação de critérios.

2. No âmbito da coordenação da WORLD SKATE-RHTC, os Delegados Técnicos são responsáveis por:
 - a. Observar e avaliar as ações dos Árbitros Internacionais.
 - b. A elaboração do "Relatório de Avaliação Técnica" correspondente a cada observação efetuada, em que todas as anomalias, erros e/ou infrações cometidas pelos referidos Árbitros serão comunicadas e descritas com rigor e precisão.
 - c. Cooperar com a Comissão Internacional de Hóquei em Patins nas iniciativas de formação dirigidas aos Árbitros Internacionais de Hóquei em Patins.
 - d. O Delegado Técnico não está autorizado a ocupar um lugar na mesa oficial de jogos, tendo de observar o jogo nas bancadas ou num local reservado pela entidade organizadora.

ARTIGO 5 (Atos e procedimentos preliminares ao jogo)

1. Todos os membros da equipa de arbitragem designada para cada jogo chegarão ao local do jogo noventa (90) minutos antes da hora de início do mesmo.
 - a. Apresentam-se devidamente equipados e assegurarão o cumprimento de todos os atos e procedimentos definidos nos seguintes pontos.
 - b. Antes do aquecimento das equipas e dos Árbitros Principais, o Árbitro Auxiliar, ou na sua ausência, um dos Árbitros Principais, deve contactar os delegados de cada equipa, garantindo:
 - 1) A relação e as licenças dos representantes de cada equipa que serão registadas no boletim oficial do jogo, incluindo a identificação dos números na camisola dos jogadores.
 - 2) A indicação das cores do equipamento de jogo dos jogadores e dos guarda-redes de cada equipa.
2. A equipa visitada ocupa o meio-campo localizado à direita da mesa oficial de jogo, tanto no aquecimento antes do início do jogo como na primeira parte do jogo ou no prolongamento. E a equipa visitante está encarregue da execução do golpe de saída do primeiro período do jogo ou do prolongamento.



3. A entidade organizadora das competições internacionais, de nações ou clubes, garantirá na véspera do início e se não for possível, na manhã do dia de abertura, a disponibilização das

instalações desportivas do evento para que as equipas participantes realizem um treino de adaptação à pista de jogo por um período mínimo de trinta minutos.

4. O espaço reservado para a sessão de aquecimento dos Árbitros Principais deve ser delimitado por cones, ocupando a faixa central de cada lado da pista, a uma distância de aproximadamente um metro da linha divisória central.
5. Em condições normais, as sessões de aquecimento das equipas serão concluídas 15 minutos antes da hora oficial de início do jogo.
6. A pista de jogo tem de estar disponível para aquecimento durante 30 minutos antes em relação à hora prevista para o início do jogo. Se houver um atraso na hora de início do jogo, os Árbitros Principais designados informarão antecipadamente os delegados e capitães de cada equipa que:
 - a. Terão um período mínimo de 20 minutos para o aquecimento das equipas.
 - b. O aquecimento será feito com a sua indumentaria de jogo.
 - c. Não poderão recolher aos balneários depois de terminar o aquecimento.
7. A equipa de arbitragem deve entrar em pista 15 minutos antes da hora oficial de início do jogo, garantindo:
 - a. A retirada imediata da pista dos jogadores das equipas que estavam a aquecer.
 - b. Verificação do estado das duas balizas.
8. Os jogadores de cada equipa devem entrar em pista 10 minutos antes da hora oficial de início do jogo.
9. A entidade que tem a jurisdição da competição pode fornecer as bolas a serem usadas no jogo. No entanto, a equipa visitada é obrigada a fornecer as bolas necessárias para cada jogo. A equipa visitante também tem o direito de fornecer bolas para usar a jogo.
10. Os capitães de cada equipa devem aproveitar o período de aquecimento para chegar a um acordo sobre a bola com que o jogo é disputado, entregando-a aos Árbitros Principais após a sua entrada em pista. Em todo o caso, a escolha da bola para o jogo é sempre da responsabilidade dos Árbitros Principais do jogo, especialmente se os dois capitães não chegarem a acordo.
11. Apresentação de jogadores e árbitros. Saudação às autoridades e ao público.
 - a. Antes do início do jogo, os árbitros alinham-se juntamente com os jogadores de cada equipa na parte central da pista, tendo em conta que neste alinhamento é necessário:
 - 1) A presença de todos os jogadores de cada equipa elegíveis para participar no jogo.
 - 2) A utilização do equipamento utilizado durante o jogo, com exceção dos guarda-redes que não precisam de colocar o capacete e/ou as luvas, não podendo ter a camisola fora dos calções ou meias caídas. Os jogadores que estão em pista no início da primeira e da segunda parte devem usar a camisola dentro dos calções.

- b. Em primeiro lugar, o Árbitro Principal nomeado como árbitro 1 assegura uma saudação formal às autoridades e ao público presente, que deve ser realizada tomando como referência a mesa de jogo oficial, para ambos os lados da pista, exceto quando há apenas uma bancada na lateral da pista.
- c. Depois, os nomes dos jogadores e do treinador principal de cada equipa e os componentes da equipa de arbitragem do jogo são apresentados através do sistema sonoro.
- d. Após a apresentação, os jogadores de cada equipa saúdam os Árbitros e a todos os representantes da equipa adversária.
- e. Finalmente, os Árbitros Principais realizam todos os procedimentos adicionais que considerem necessários para garantir que o jogo comece de acordo com o horário oficial estabelecido.

ARTIGO 6 (Equipamento e instrumentos dos Árbitros)

1. O equipamento dos Árbitros inclui:
 - a. Camisa ou camisola, que deve suportar no lado esquerdo do peito a insígnia oficial, tendo em conta que:
 - 1) Nas competições mundiais, utilizarão o símbolo da WORLD SKATE-RHTC.
 - 2) Nas competições continentais utilizarão o símbolo da sua Área Continental.
 - 3) Nas competições nacionais utilizarão o símbolo da respetiva Federação Nacional.
 - b. Calças, meias e sapatilhas com solas de borracha.



2. Os Árbitros Principais são obrigados a transportar os seguintes instrumentos:
 - a. Um apito.
 - b. Três cartões com dimensões de doze por nove (12 x 9) centímetros, sendo um de cor amarelo, um de cor azul e um vermelho.
 - c. Uma caneta e uma folha para registo de cartões, bem como golos.
3. As cores do uniforme dos árbitros não podem ser confundidas com a cor do vestuário de qualquer uma das equipas.
 - d. Nos jogos em que dois Árbitros Principais intervêm, estes decidem a cor do uniforme a utilizar entre os disponibilizados.
 - e. O Árbitro Auxiliar e/ou Árbitro Assistente pode usar uma camisa ou camisola da mesma cor ou de uma cor diferente da utilizada pelos Árbitros Principais.



4. A publicidade é permitida no vestuário dos árbitros de hóquei em patins, desde que sejam cumpridas as seguintes limitações:
 - a. Duas listras publicitárias na camisa, uma na frente e outra na parte de trás.
 - b. Uma referência publicitária em cada uma das mangas.
5. Nas competições mundiais é responsável por permitir a sua utilização a WORLD SKATE.

ARTIGO 7 (Boletim de jogo e relatórios - procedimentos necessários)

1. Os Árbitros Principais têm de registar todos os incidentes importantes ocorridos no jogo utilizando os seguintes formulários oficiais:
 - a. Boletim oficial de jogo.
 - b. Folha de controlo de jogo.
 - c. Controlo de licenças das equipas.
 - d. Relatório confidencial de arbitragem.
2. Em cada jogo oficial, os árbitros devem registar no boletim oficial de jogo:
 - a. Local, data e horários de início e terminos do jogo.
 - b. Resultado final, bem como os golos marcados por cada equipa em cada um dos períodos do jogo.
 - c. A relação dos jogadores de cada equipa, com o número da sua licença ou documento de identificação que foi utilizado para confirmar a sua identidade, bem como o número da camisola de cada jogador, a função dos jogadores, indicando especificamente os guarda-redes e o capitão e o sub-capitão.
 - d. Jogadores que marcaram os golos.
 - e. O papel dos outros representantes da equipa registados no jogo, com o seu número de licença ou documento de identificação que foi usado para confirmar a sua identidade, bem como a sua função.
 - f. Medidas disciplinares aplicadas pelos Árbitros Principais durante o jogo aos jogadores e representantes da equipa, especificando os cartões exibidos.
 - g. O número de faltas cometidas por cada equipa.
 - h. Os descontos de tempo solicitados por cada equipa em cada uma das partes do jogo.
 - i. Informação sobre qualquer declaração de protesto que seja submetida aos Árbitros Principais por qualquer uma das equipas assinadas pelo capitão de equipa.

3. É igualmente necessário identificar:
 - a. A equipa de arbitragem designada para a jogo.
 - b. As pessoas presentes na mesa oficial de jogo especificando as suas funções.
 - c. O Delegado Técnico nomeado para a avaliação dos Árbitros.
4. Imediatamente após o final do jogo, o boletim oficial de jogo tem de ser assinado pelos capitães das equipas.
 - a. Se o capitão de equipa e/ou sub-capitão se recusar a assinar o boletim oficial do jogo, os Árbitros Principais farão um relatório confidencial detalhando o que aconteceu.
 - b. Se o capitão de equipa e sub-capitão foram expulsos, o boletim oficial de jogo será assinado pelo jogador designado para ser capitão.
5. Todos os membros da equipa de arbitragem designada para o jogo assinarão o boletim oficial do jogo após a verificação do registo.
6. Relatório confidencial.
 - a. Este documento é elaborado em situações em que é necessário enviar informações adicionais para garantir uma descrição precisa, objetiva e exata dos acontecimentos relevantes que ocorreram no jogo.
 - b. Será remetido:
 - 1) Quando é exibido um cartão vermelho, explicando as infrações, circunstâncias e motivos, detalhando especificamente os atos cometidos e/ou os insultos pronunciados. Bem como em casos de comportamento grosseiro ou violento, tais como agressão e/ou resposta a agressão, e os detalhes dos comportamentos e golpes produzidos pelos infratores, socos, pontapés, golpes com o stick, etc., e em que parte do corpo foi atingida.
 - 2) Quando não foi disputado um jogo ou as circunstâncias relacionadas com a não conclusão ou conclusão antecipada, deve ser indicando claramente quais as razões e circunstâncias que determinaram a decisão dos Árbitros.
 - 3) Quando ocorre um atraso, explicando as razões e/ou anomalias que o causaram.
 - 4) Quando há possíveis deficiências ou irregularidades detetadas pelos Árbitros nas proteções utilizadas por qualquer jogador e/ou guarda-redes, informando das medidas tomadas para corrigir a situação e o resultado destas:
 - a) Se a situação foi regularizada e o jogador ou guarda-redes foi autorizado a jogar o jogo.
 - b) Se a situação não foi regularizada e o jogador ou guarda-redes não foi autorizado a jogar o jogo.
 - 5) Qualquer outra questão relevante, tais como:
 - a) Atrasos ocorridos no início ou durante o jogo, e as suas razões, incluindo quando são atribuíveis aos Árbitros Principais.
 - b) Más condições da pista e/ou do recinto de jogo, problemas como número de agentes da polícia presentes ou possíveis problemas relacionados com a presença

indevida de pessoas junto dos balneários dos Árbitros, da mesa de jogo oficial ou do banco de suplentes de qualquer uma das equipas.

ARTIGO 8 (Sistemas Complementares de Arbitragem)

1. O sistema de VAR, enquanto sistema complementar de apoio à arbitragem, está autorizado em todas as competições e encontra-se sujeito a um protocolo e a regras específicas, a definir caso a caso.
2. A nomeação de um terceiro árbitro num jogo, enquanto sistema complementar de apoio à arbitragem, está autorizada em todas as competições e sujeita a um processo de nomeações e designações específicas, a definir caso a caso.

CAPÍTULO II - SINALÉTICA

ARTIGO 9º - (Sinalética utilizada pelos árbitros)

Os Árbitros Principais utilizam a sinalética que se indica:

1. Tempo de posse de bola de uma equipa na zona defensiva.

Quando uma equipa tem posse da bola na sua zona defensiva, os árbitros têm de contar o tempo correspondente, executando, com um dos braços colocados na altura da cintura, um movimento intermitente que indica a passagem de cada segundo.

Em caso de existirem marcadores de posse de bola ou marcadores de quarenta e cinco (45) segundos não se realizará esta sinalética.



2. Desconto de Tempo.

Para sinalizar que foi concedido um desconto de tempo, o árbitro coloca uma das mãos em posição vertical, com a palma aberta ao mesmo tempo que sobre esta coloca a outra mão numa posição horizontal com a palma aberta.



3. Golpe-duplo.

Para assinalar o golpe-duplo o árbitro deve levantar um dos dois braços, com a palma da mão virada para a frente e com dois dedos abertos, em sinal de V, e com o outro braço indicar o local onde o golpe-duplo será executado.



4. Lei da vantagem.

Para sinalizar a decisão de deixar prosseguir o jogo, o árbitro coloca os dois braços numa posição paralela e flexionando-os, de modo a formar um ângulo aproximado de sessenta graus com o corpo, mantendo as palmas das mãos voltadas para cima.



5. Aviso de prática de jogo passivo.

- a. Para advertir uma equipa que está prestes a incorrer na prática de jogo passivo, os Árbitros levantarão os dois braços, mantendo-os na vertical até que a bola seja rematada ou até ao final do tempo permitido para fazer.



- b. Nos jogos dirigidos por dois Árbitros, o outro árbitro deve, após o aviso de jogo passivo efetuado pelo seu parceiro, controlar o tempo dos 5 segundos concedidos para que a equipa possa rematar à baliza adversária, apitar para interromper o jogo no final do tempo concedido quando não se tenha rematado à baliza.



6. Infração num dos cantos.

Para sinalizar que a bola deve ser posta em jogo num canto da área de baliza, o árbitro colocará os braços sobre a cabeça, com as mãos unidas pelas pontas dos dedos, para que formem um losango.



7. Indicação de livre indireto.

Para assinalar um livre indireto, o árbitro deve manter os dois braços numa posição horizontal, formando entre si um ângulo de 90 graus:

- a. Um dos braços aponta para o local onde a falta tem de ser executada;
- b. O outro braço está esticado, sinalizando qual é a equipa infratora.



8. Falta de equipa.

O árbitro que assinala a falta de equipa levanta, bem alto, um dos braços e aponta com o outro braço na direção da zona defensiva da equipa infratora, para que essa falta de equipa seja anotada pela mesa oficial de jogo.



9. Exibição de cartões.

- a. O árbitro coloca-se a uma distância de +/- a dois (2) metros do infrator. Em seguida, exhibe-lhe o cartão correspondente com o braço da mão que empunha o cartão bem levantado na posição vertical.



- b. Após a exibição do cartão, o árbitro indica à mesa oficial do jogo o número do jogador infrator, e caso não seja um jogador indica qual é a sua função na equipa.



- c. Por fim, o árbitro indica à mesa oficial de jogo a que a equipa pertence o infrator, indicando para o lado da pista em que a equipa joga mantendo um dos braços levantados na horizontal.



10. Indicação à mesa oficial do jogador que marca um golo

Para sinalizar um golo o árbitro tem de apitar duas vezes, de forma curta e intensa, para depois dirigir-se ao centro da pista, indicando à mesa oficial de jogo, de forma clara, o número do dorsal do jogador que o marcou.



11. Penaltis e livres diretos.

- a. Para assinalar o penáلتi ou livre direto, o árbitro dirige-se para a marca onde o ponto de penalti ou livre direto marcado para indicar o local onde a bola deve ser colocada.



- b. Com exceção do jogador que executa o penáلتi ou livre direto e o guarda-redes da equipa ofensiva, todos os outros jogadores são posicionados dentro da área de penalti da equipa encarregada da execução, ficando sob o controlo de um dos árbitros que dará o sinal ao outro árbitro para iniciar a execução do penáلتi ou livre direto.



DISPOSIÇÃO FINAL

O cumprimento das disposições contidas no presente Regulamento de Arbitragem é obrigatório, tanto nas competições oficiais da World Skate como nas competições oficiais das Federações Nacionais membros da World Skate.