

ARTIGO 1 - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS (Inalterado)

ARTIGO 2 - TEMPO NORMAL DE JOGO (Alterado)

1. Na categoria de **SUB-17 FEMININOS** o tempo útil de jogo é de 40 (*quarenta*) minutos, repartido em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada um, com salvaguarda do que está estabelecido no ponto seguinte.
 - 1.1 Nas competições da jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação sua filiada* - pode ser estabelecido para a categoria de SUB-17 FEMININOS um tempo útil de jogo de 30 (*trinta*) minutos, repartidos em dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada um.
2. Na categoria de **SÉNIORES FEMININOS** o tempo útil de jogo é de 50 (*cinquenta*) minutos, repartidos em dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada um, com salvaguarda do que está estabelecido no ponto seguinte.
 - 2.1 Nas competições da jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação sua filiada* - pode ser estabelecido para a categoria de SÉNIORES FEMININOS um tempo útil de jogo de 40 (*quarenta*) minutos, repartidos em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada um.
3. Na categoria de **SUB-15 MASCULINOS** o tempo útil de jogo é de 30 (*trinta*) minutos, repartidos em dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada um.
4. Na categoria de **SUB-17 MASCULINOS** o tempo útil de jogo é de 40 (*quarenta*) minutos, repartidos em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada um, com salvaguarda do que está estabelecido no ponto seguinte.
 - 4.1 Nas competições da jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação sua filiada* - pode ser estabelecido para a categoria de SUB-17 MASCULINOS um tempo útil de jogo de 30 (*trinta*) minutos, repartidos em dois períodos de 15 (*quinze*) minutos cada um.
5. Na categoria de **SUB-20 MASCULINOS** o tempo útil de jogo é de 50 (*cinquenta*) minutos, repartidos em dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada um, com salvaguarda do que está estabelecido no ponto seguinte.
 - 5.1 Nas competições da jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação sua filiada* - pode ser estabelecido para a categoria de SUB-20 MASCULINOS um tempo útil de jogo de 40 (*quarenta*) minutos, repartido em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada um.
6. Na categoria de **SÉNIORES MASCULINOS** o tempo útil de jogo é de 50 (*cinquenta*) minutos, repartido em dois períodos de 25 (*vinte e cinco*) minutos cada um, com salvaguarda do que está estabelecido no ponto seguinte.
 - 6.1 Nas competições da jurisdição de qualquer Confederação Continental - *ou de uma Federação sua filiada* - pode ser estabelecido para a categoria de SÉNIORES MASCULINOS um tempo útil de jogo de 40 (*quarenta*) minutos, repartido em dois períodos de 20 (*vinte*) minutos cada um.
7. Em todas as categorias, tem de se conceder um período de descanso de 10 (*dez*) minutos, entre o final do primeiro período e o início do segundo período do jogo.

ARTIGO 3 - ERROS ARBITRAIS DETETADOS – PROCEDIMENTOS DE CORREÇÃO (Inalterado)

ARTIGO 4 - AÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS (Alterado)

Redação Alterada (atual)

6.2 Se ocorrer a violação ao disposto no ponto 6.1 deste Artigo, o Árbitro Auxiliar tem de assegurar os seguintes procedimentos:

Acrescentados estes dois pontos

6.2.1 Dirigir-se de imediato ao infrator e assegurar o seu regresso à cadeira junto à Mesa Oficial de Jogo.

6.2.2 Se o infrator se recusar a cumprir com as suas obrigações, o Árbitro Auxiliar tem de acionar de imediato um sinal sonoro – *interrompendo o jogo* – e informar os Árbitros Principais do ocorrido, os quais exibirão um cartão vermelho ao infrator, expulsando-o definitivamente do jogo.

ARTIGO 5 – SISTEMA DE PONTOS, CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE (Novo)

1. Nas provas, torneios e competições cuja classificação é definida pelos pontos obtidos em cada jogo, estes serão distribuídos do seguinte modo:
 - 1.1 VITÓRIA.....3 (*três*) pontos
 - 1.2 EMPATE.....1 (*um*) ponto
 - 1.3 DERROTA0 (*zero*) pontos
 - 1.4 FALTA DE COMPARÊNCIA0 (*zero*) pontos
2. Nas provas, torneios e competições disputadas por soma de pontos a classificação final é definida por ordem decrescente da soma de pontos conquistados por cada uma das equipas.
3. No caso de ocorrer - *no final de qualquer fase de uma mesma prova ou competição* - o empate pontual entre 2 (*duas*) equipas, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:
 - 3.1 Somente se consideram os resultados obtidos na mesma fase da competição e a equipa melhor classificada é apurada em conformidade com os seguintes critérios de desempate:
 - 3.1.1 Será melhor classificada a equipa que – *nos jogos realizados entre si* - tenha obtido o maior número de pontos.
 - 3.1.2 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que – *no(s) jogo(s) realizado(s) entre si* – tenha obtido a maior diferença entre os golos marcados e os golos sofridos.
 - 3.1.3 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que – *nos jogos realizados ao longo de toda a competição* – tenha obtido a maior diferença entre o total de golos marcados e o total de golos sofridos.

3.1.4 Persistindo o empate, será melhor classificada a equipa que – *nos jogos realizados ao longo de toda a competição* – tenha obtido o maior coeficiente geral de golos, resultante da divisão do total de golos marcados pelo total dos golos sofridos.

3.2 Persistindo o empate entre duas equipas, será melhor classificada a equipa que – *no jogo realizado entre si - ganhou* as series de livres diretos, que tinham sido preventivamente efetuados em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 6 destas Regras.

4. No caso de ocorrer – *no final de qualquer fase de uma mesma prova ou competição* – o empate pontual entre três ou quatro equipas, serão utilizados os critérios de desempate estabelecidos no ponto 3 de este Artigo.

4.1 No entanto, se persistir o empate na classificação – *e tendo em conta que os procedimentos de desempate tenham de estar concluídos antes de se iniciar a segunda fase da competição em questão* – será organizado – *no início da manhã do dia seguinte* – novas series de livres diretos entre as equipas em questão, de acordo com os seguintes procedimentos:

4.1.1 HIPOTESE 1 - 3 equipas empatadas (*sorteio prévio efetuado pelos Árbitros Principais*)

- *1ª Competição de livres diretos:* Equipa A vs Equipa B
- *2ª Competição de livres diretos:* Equipa C vs Equipa vencedora da 1ª competição

4.1.2 HIPOTESE 2 - 4 equipas empatados (*sorteio prévio efetuado pelos Árbitros Principais*)

- *1ª Competição de livres diretos:* Equipa A vs Equipa B
- *2ª Competição de livres diretos:* Equipa C vs Equipa D
- *3ª Competição de livres diretos:* Equipas vencedoras das 2 (duas) competições anteriores

ARTIGO 6 - DESEMPATE DO JOGO E DESEMPATE PREVENTIVO – PROCEDIMENTOS (Alterado)

PROLONGAMENTO (Alterado)

1.3.1 Nas categorias de **SUB-15 MASCULINOS, SUB-17 MASCULINOS e SUB-17 FEMENINOS**, o prolongamento terá um tempo útil de jogo de 6 (*seis*) minutos, repartido em períodos dois de 3 (*três*) minutos cada um:

Acrescentado

3. DESEMPATE PREVENTIVO DE UM JOGO – EM CASO DE UM EVENTUAL EMPATE NA CLASSIFICAÇÃO

Com salvaguarda do disposto no ponto 3.5 deste Artigo, em qualquer fase das competições internacionais cuja classificação é obtida por pontos atribuídos, quando um jogo terminar empatado, cada uma das equipas terá de executar, a título preventivo, uma ou mais “*séries*” de livres diretos – *tantas quantas sejam necessárias* – tendo em conta o que está estabelecido nos pontos seguintes:

3.1 PRIMERA SERIE: 3 LIVRES DIRECTOS PARA CADA EQUIPA

3.1.1 Para a execução dos livres diretos, cada uma das equipas pode utilizar os jogadores que estão inscritos no Boletim Oficial do Jogo, excetuando os jogadores que foram excluídos do jogo (*cartão vermelho*) e/ou os que – *no final do prolongamento* – não tinham completado o tempo da sua suspensão temporária (*cartão azul*).

3.1.2 Cada equipa deve de executar, alternadamente e utilizando distintos jogadores, cada um dos 3 (*três*) livres diretos desta primeira série. No entanto, cada equipa pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os livres diretos.

3.1.3 Se antes da conclusão desta “*série*”, uma das equipas já não tem possibilidade de marcar mais golos do que a equipa adversária, os Árbitros Principais devem dar o jogo por terminado e declarar como vencedora a equipa que havia marcado mais golos.

3.1.4 Quando esta primeira “*série*” terminar com as duas equipas empatados em golos, o vencedor do jogo terá de ser decidido como estabelecido no ponto seguinte:

3.2 SÉRIE(S) ADICIONAL(S): SÉRIE(S) SUCESSIVA(S) DE 1 LIVRE DIRETO PARA CADA EQUIPA

3.2.1 Cada equipa deve executar, alternadamente, um livre direto, até que uma das equipas marque um golo e a outra equipa não. A equipa que marca o golo é de imediato considerada a vencedora.

3.2.2 Nestas séries de um só livre direto, um único jogador pode executar todos os livres diretos da sua equipa. Da mesma forma, cada equipa pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os livres diretos de cada uma das séries.

3.3 Na execução dos desempates por livres diretos, os Árbitros terão de assegurar os procedimentos específicos que estão estabelecidos no ponto 4 deste Artigo.

3.4 No entanto, é importante evidenciar que os procedimentos em questão não mudam o resultado final de qualquer jogo empatado, nem tão pouco há qualquer alteração dos pontos atribuídos a cada equipa.

3.5 Consequentemente, cada uma das equipas mantém a atribuição de 1 (*um*) ponto, em conformidade com o que está estabelecido no ponto 1.2 do Artigo 5 de estas Regras.

3.6 Quando a entidade internacional que tem a jurisdição da competição verificar que o desempate preventivo de um jogo já não é necessário, será fornecida a competente informação aos Árbitros e às duas equipas em confronto.

4. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS NOS DESEMPATES (pontos 2 e 3 deste artigo)

4.1 Os Árbitros Principais devem começar por assegurar na pista – *na presença dos 2 capitães de cada equipa* – um sorteio para determinar:

4.1.1 Qual a baliza a utilizar para execução dos penaltis (*ponto 2 deste Artigo*) ou dos livres diretos (*ponto 3 deste Artigo*).

4.1.2 Qual é a equipa que inicia a execução.

4.2 No caso particular do desempate preventivo (*ponto 3 deste Artigo*), a execução dos livres diretos tem de ser assegurada em conformidade com as disposições estabelecidas no Artigo 30 destas Regras de Jogo.

Consequentemente:

- 4.2.1** Cada um dos livres diretos poderá ser executado da forma habitual, ou seja, para tentar marcar o golo o jogador executante pode optar por um remate direto à baliza ou por fazer o transporte da bola e depois rematar à baliza.
- 4.2.2** Se o jogador executante optar por transportar a bola, não poderá gastar mais de 5 (cinco) segundos para tentar fazer o golo, rematando à baliza.
- 4.2.3** Cada um dos Árbitros Principais assegurará a correta execução de cada um dos livres diretos, assegurando um controlo específico da sua execução com transporte da bola, em particular:
- Um dos Árbitros assegura a sinalética para que a execução seja iniciada, controlando o cumprimento dos 5 (*cinco*) segundos permitidos nas Regras de Jogo.
 - Uma vez iniciada a execução do livre direto, o outro Árbitro Principal controlará se a conclusão da mesma é efetuada nos 5 (*cinco*) segundos permitidos pelas Regras de Jogo.

ARTIGO 7 - ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO (Alterado)

1. Os três Árbitros designados para cada jogo - *2 Árbitros Principais e 1 Árbitro Auxiliar* - devem de chegar ao recinto do jogo com uma antecedência mínima de 90 (*noventa*) minutos, relativamente à hora do início do jogo.

1.1 Os Árbitros em questão devem apresentar-se na pista devidamente equipados, assegurando o cumprimento de todos os atos e procedimentos definidos nos pontos seguintes deste Artigo, para que o jogo se inicie no horário estabelecido.

1.2 Antes de se iniciar o aquecimento das equipas e dos Árbitros Principais na pista, o Árbitro Auxiliar – *ou, na sua ausência, um dos Árbitros Principais* – tem de contactar os Delegados de cada equipa, assegurando:

1.2.1 A relação e licenças dos representantes de cada equipa a inscrever no Boletim Oficial do Jogo, incluindo a identificação dos números da camisola dos jogadores.

1.2.2 A indicação das cores do equipamento de jogo dos jogadores e guarda-redes de cada equipa, assegurando sempre – *se for o caso* – as trocas que sejam necessárias, as quais – *se não houver acordo entre as duas equipas* – são sempre da responsabilidade da equipa “visitada” (*ou assim considerada* – “*Equipa 1*”).

2 DEFINIÇÃO DA MEIA PISTA UTILIZADA POR CADA EQUIPA E DO GOLPE DE SAÍDA DO JOGO

Não é permitido nenhum sorteio para a escolha da meia pista que é ocupada por cada equipa e/ou para a escolha da equipa que fica responsável do golpe de saída que inicia cada jogo, tendo em atenção o que está estabelecido nos pontos seguintes:

2.1 A equipa “visitada” – *ou como tal considerada* (“*Equipa 1*”) – ocupará sempre a meia pista localizada à direita da “Mesa Oficial do Jogo”, durante o primeiro tempo de jogo ou do prolongamento e no aquecimento antes do início do jogo.

2.2 A equipa “visitante” – *ou como tal considerada* (“*Equipa 2*”) – é sempre responsável pela execução do golpe de saída que inicia o primeiro período do jogo ou do prolongamento.

3. DISPONIBILIDADE DA PISTA PARA AQUECIMENTO DAS EQUIPAS E DOS ÁRBITROS

3.1 A entidade organizadora do jogo terá que assegurar uma delimitação prévia – *mediante a colocação de “pinos”* – de um espaço reservado para o aquecimento dos Árbitros Principais, ocupando um espaço central que se encontra em cada lado da pista, a uma distância de, aproximadamente 1 (*um*) metro desde a linha divisória central.

3.2 Em condições normais, as seções de aquecimento das equipas devem terminar como mínimo, com uma antecedência de 15 (*quinze*) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo.

3.3 Com ressalva do estabelecido nos pontos seguintes, a pista de jogo deve estar disponível em cada jogo - *para o aquecimento das equipas e dos Árbitros* - com uma antecedência de, pelo menos 30 (*trinta*) minutos, relativamente ao horário oficialmente estabelecido para o início do jogo.

3.3.1 No entanto, quando possa ocorrer um atraso do horário em questão – *motivado, por exemplo, por um atraso num jogo realizado anteriormente para a mesma competição* – os Árbitros Principais designados terão de assegurar com a entidade organizadora o cumprimento do que está estabelecido no ponto seguinte.

3.3.2 Para o aquecimento das equipas tem de ser sempre garantido um período mínimo de 15 (*quinze*) minutos, de acordo com as seguintes restrições:

a) Os jogadores de cada equipa têm de fazer o aquecimento com os seus equipamentos de jogo;

b) Nenhuma das equipas poderá voltar aos seus balneários, para que o início do jogo possa ocorrer o mais rápido possível.

4. ENTRADA EM PISTA DE JOGADORES E ÁRBITROS

4.1 Em condições normais, os Árbitros Principais e o Árbitro Auxiliar devem entrar em pista com uma antecedência de 15 (*quinze*) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo, assegurando:

4.1.1 A imediata retirada da pista dos jogadores que ainda estavam a fazer o aquecimento.

4.1.2 A verificação do estado das duas balizas.

4.1.3 Os procedimentos protocolares que estão estabelecidos no ponto 6 deste Artigo.

4.2 Em condições normais, os jogadores de cada uma das equipas devem de entrar em pista com uma antecedência de 10 (*dez*) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo.

5. ESCOLHA DA BOLA PARA O JOGO

5.1 A entidade que tem a jurisdição da competição – *FIRS, Confederação Continental ou Federação Nacional* – tem o direito, à sua discrição, de fornecer as bolas a utilizar em cada jogo.

5.2 No entanto, o clube “visitado” – *ou como tal considerado* (*Equipa 1*) – está sempre obrigado a assegurar a quantidade de bolas que sejam necessárias para cada jogo. Por outro lado, o clube “visitante” – *ou como tal considerado* (*Equipa 2*) – tem também o direito de apresentar as bolas que entenda apropriadas para utilizar no jogo.

- 5.3** Em condições normais, os capitães de cada uma das equipas devem aproveitar o período de aquecimento para tentar chegar a um acordo relativamente à bola a escolher para o jogo, a qual entregarão aos Árbitros Principais depois da sua entrada em pista.
- 5.4** Em qualquer caso, a escolha da bola para o jogo é sempre da responsabilidade exclusiva dos Árbitros Principais do jogo, em particular quando os dois capitães não chegam a acordo nesta questão.
- 6.1** Imediatamente antes do início do jogo, os árbitros designados devem assegurar o seu alinhamento – *junto com os jogadores de cada equipa* – na localização mais central da pista, tendo em conta que:
- 6.1.1** Neste alinhamento devem participar todos os jogadores de ambas as equipas, que estão capacitados para participar no jogo, incluindo todos os substitutos disponíveis.
- 6.1.2** Neste alinhamento é obrigatório o uso – *pelos árbitros e por todos os jogadores* – do equipamento a utilizar durante o jogo (*com exceção dos guarda-redes, que não necessitam de colocar a máscara e as luvas*), não é permitido ter a camisola fora dos calções curtos ou as meias caídas.
- 6.2** Em primeiro lugar, o “chefe da equipa arbitral” deve assegurar, com a ajuda do apito, uma saudação formal às autoridades e ao público presente, que pode levar a cabo – *tomando como referência a Mesa Oficial do Jogo* – para os dois lados da pista.
- 6.3** De seguida, é efetuada, por via sonora, a apresentação dos jogadores de cada equipa e dos Árbitros.
- 6.4** Logo após, os jogadores cada equipa saúdam os seus adversários e também os Árbitros.
- 6.5** Finalmente, os Árbitros devem efetuar as diligências adicionais que considerem necessárias para assegurar que o jogo possa ser iniciado em conformidade com o horário oficial que fora estabelecido.

ARTIGO 8 - FALTA DE COMPARÊNCIA - TOLERÂNCIA PARA O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO (Inalterado)

ARTIGO 9 - CATEGORIAS DOS JOGADORES, POR SEXO E GRUPO DE IDADE (Acrescentado)

(Tudo igual, embora com os pontos trocados. Só foi acrescentada esta categoria)

SUB – 17 FEMININO – 13 a 16 anos

2.2.1 CATEGORIA DE SUB – 17 FEMININO

A Jogadora que tenha uma idade mínima cumprida de 12 (*doze*) anos e que não cumpra 17 (*dezassete*) anos até 31 de dezembro do ano em que se refere a inscrição.

ARTIGO 10 - ZONAS DE JOGO – DEFENIÇÃO DE JOGO PASSIVO E DE ANTIJOGO (Alterado)

(Acrescentado o ponto 2.3.2 e as alíneas a) - b).)

2.3 EXCEÇÕES À SANÇÃO DO JOGO PASSIVO

2.3.1 A prática do jogo passivo será excecionalmente admitida nas seguintes situações específicas:

- a) Quando é praticado por uma equipa que joga um “período em Inferioridade”, frente à equipa adversária.
- b) Quando - *na parte final da segunda parte de um jogo* - no resultado haja muita vantagem, por parte de uma equipa.

2.3.2 Consequentemente, nestas situações, as equipas em causa estão dispensadas de cumprir – *e por isso não devem ser sancionadas pelos Árbitros* – as restrições relativas a:

- a) Tempos de posse de bola na sua zona defensiva (*ponto 1.1 deste Artigo*)
- b) O tempo estabelecido para atacar ou rematar à baliza contrária (*ponto 1.2.1 deste Artigo*)

ARTIGO 11 – SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - “PERÍODO EM INFERIORIDADE” (Nova definição)

(Acaba o termo power play, que é substituído por “Período em Inferioridade”, também foram trocados os pontos deste artigo e foram retirados os exemplos dos “períodos em inferioridade”)

1. SANCIONAMIENTO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - JOGAR ALGUNS "PERÍODOS EM INFERIORIDADE"

1.1 Durante um jogo, jogar um “período em inferioridade” é a sanção disciplinar que – *embora temporariamente* penaliza as equipas cujos representantes cometam faltas disciplinares graves e/ou muito graves.

1.2 Consequentemente, quando um representante de uma equipa for sancionado com um cartão azul ou com um cartão vermelho, também a sua equipa é sancionada, jogando durante um determinado “período em inferioridade” - *ou seja, com um ou dois jogadores a menos em pista* - em conformidade com as condições seguidamente estabelecidas.

1.3 Quando em dado momento do jogo ocorrer uma única infração, o correspondente “período em inferioridade” pode ser um dos seguintes:

1.3.1 “Período em inferioridade” com a duração máxima de 2 (*dois*) minutos, quando o infrator for sancionado com um cartão azul.

1.3.2 “Período em inferioridade” com a duração máximo de 4 (*quatro*) minutos, quando o infrator for sancionado com um cartão vermelho.

1.3.3 Nesta situação, o início do “período em inferioridade” ocorre no momento (*tempo de jogo*) do reinício do jogo pelos Árbitros, depois da sua ação disciplinar ao infrator da equipa em causa.

1.4 Quando em dado momento do jogo ocorrerem duas ou mais infrações, terão de ser estabelecidos distintos “períodos em inferioridade”:

1.4.1 Um primeiro “período em inferioridade”, em conformidade com o que está estabelecido nos pontos 1.3.1, 1.3.2 e 1.3.3 anteriores.

1.4.2 Um segundo “período em inferioridade” – *que corresponde às infrações adicionais* – que terá de ser regulado conforme as seguintes disposições:

- a) Sua duração é definida em conformidade com o disposto nos pontos 1.3.1 ou 1.3.2 anteriores;
b) Seu início será coincidente com o momento (*tempo de jogo*) em que ocorrer o final do primeiro “período em inferioridade”;

ARTIGO 12 – COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS (Inalterado)

ARTIGO 13 - BANCO PARA JOGADORES SUPLENTE E OUTROS REPRESENTANTES (Inalterado)

ARTIGO 14 - AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO (Inalterado)

ARTIGO 15 - INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO – GOLPE DE SAÍDA (Inalterado)

ARTIGO 16 – DESCONTO DE TEMPO OU "TIME – OUT" (Alterado) Foi acrescentado este ponto

3.3 Quando a equipa que solicitou o desconto de tempo, prescindir de usar parte do tempo correspondente, os Árbitros Principais devem ordenar de imediato o reinício do jogo, sem esperar pelo final do desconto de tempo.

ARTIGO 17 - ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA – SUSTITUIÇÃO DE JOGADORES (Alterado)

Foram acrescentados estes pontos:

5.2.1 O jogador substituído não pode beneficiar dos direitos especiais concedidos aos guarda-redes na sua área de baliza, nem tampouco poderá usar qualquer das proteções específicas dos guarda-redes.

5.2.2 Se um jogador entra indevidamente na pista para substituir um guarda-redes antes do tempo que está estabelecido no ponto 5.2 deste Artigo, terão de ser considerados os seguintes procedimentos:

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

b) Quando o jogo está ativo e em curso, o Árbitro Auxiliar deve de imediato efetuar um aviso sonoro para notificar os Árbitros Principais sobre a ocorrência de uma infração, os quais têm de interromper o jogo para, imediatamente depois, aplicarem os procedimentos que estão estabelecidos nos pontos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 do Artigo 4 destas Regras.

Nova Redação

6. SUSTITUIÇÃO IRREGULAR E SANÇÃO DOS INFRATORES

6.1 Quando o jogo está parado ou interrompido nunca pode ser considerada a existência de uma substituição irregular, razão que impede os Árbitros Principais de ordenar o reinício do jogo sem ter o cuidado de verificar se estão reunidas todas as condições regulamentares que permitem fazer-lho.

6.2 Quando o jogo está ativo e em curso e ocorre uma substituição irregular, os Árbitros devem de assegurar – *com salvaguarda do estabelecido nos pontos seguintes* – a exibição de um cartão azul ao jogador ou guarda-redes substituído, sendo a sua equipa sancionada com o correspondente “período em inferioridade”, em conformidade com o Artigo 11 destas Regras.

6.3 Se ocorrer uma entrada indevida em pista de um jogador ou guarda-redes não autorizado a fazer-lho – *seja porque tinha sido temporária ou permanentemente excluído do jogo, seja porque não tinha sido previamente registado no Boletim do Jogo* – os Árbitros Principais têm de assegurar o cumprimento das normas estabelecidas nos pontos 6.2 e 6.3 do Artigo 4 das Regras de Jogo.

6.4 Quando o jogo for interrompido pelos Árbitros Principais para exercer uma ação disciplinar decorrente de qualquer substituição irregular, o jogo terá de ser reiniciado com a execução de um livre direto contra a equipa do jogador ou guarda-redes infrator.

6.5 Em caso de uma infração do estabelecido no ponto 4.2 deste Artigo os Árbitros Principais terão de ordenar o reinício do jogo com a execução do livre direto em questão.

ARTIGO 18 - JOGANDO A BOLA – NORMAS ESPECÍFICAS (Inalterado)

ARTIGO 19 - OBTENÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO (Alterado)

4. GOLO OBTIDO NO PROLONGAMENTO DO JOGO. ESTE PONTO FOI ANULADO. DEIXA DE HAVER O “GOLO DE OURO”

ARTIGO 20 - BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO (Inalterado)

ARTIGO 21 - OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO (Alterado)

2.3.4 No caso das interrupções efetuadas quando a bola se encontrava dentro da área de baliza ou entre o prolongamento da linha de golo e a tabela de fundo, o gole duplo será executado num dos cantos inferiores da área de baliza, mais especificamente no canto que estiver mais próximo do lugar em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

Acrescentado

7. EQUIPA COM 6 OU MAIS JOGADORES EM PISTA QUANDO O JOGO ESTÁ INACTIVO

7.1 Uma equipa pode ter 6 (*seis*) ou mais jogadores em pista durante uma pausa do jogo, seja por motivo de um time out, seja pela obtenção de um golo, seja por lesão de um atleta ou qualquer outro motivo.

7.2 Em todas estas situações, os Árbitros Principais não podem ordenar o reinício do jogo, tendo em conta que é sua obrigação fazer-lho depois de cumpridas as condições regulamentares aplicáveis. Em consequência, terão que ordenar a saída da pista de um *ou mais* jogadores da equipa em causa, para que o jogo se possa reiniciar.

ARTIGO 22 - TIPOS DE FALTAS E DE INFRAÇÕES – LEI DA VANTAGEM (Inalterado)

ARTIGO 23 - PUNIÇÃO DAS FALTAS – NORMAS GERAIS (Alterado)

8. FALTAS COMETIDAS A DISTÂNCIA

8.1 No caso das faltas cometidas à distância – *lançamento do stick, proteções, capacete, etc.* – os Árbitros Principais deverão aplicar a seguinte ação disciplinar:

8.1.3 Em qualquer dos casos a equipa do infrator terá de ser sempre sancionada:

a) **Em termos disciplinares**, tem de cumprir um “período em inferioridade”, em conformidade com o que está estabelecido no Artigo 11 destas Regras.

b) **Em termos técnicos**, tem de ser sancionada com um “livre direto”

8.2 Tendo em conta que este tipo de faltas terão de ser sempre sancionadas com um livre direto, a “lei da vantagem” não deve ser concedida pelos Árbitros Principais, interrompendo o jogo de imediato.

AS FALTAS COMETIDAS À DISTÂNCIA, PASSAM A SER SEMPRE PUNIDAS COM UM LIVRE DIRETO.

ARTIGO 24 - FALTAS COMETIDAS FORA DA PISTA

2.2 PUNIÇÃO DO INFRATOR NÃO IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS (alterado)

2.2.1 Com ressalva do estabelecido no ponto 2.2.3 deste Artigo, na primeira e segunda infrações, é mostrado um cartão azul ao Treinador Principal, sem que haja lugar à sua suspensão.

2.3. PUNIÇÃO DA EQUIPA DO INFRATOR (ALTERADO)

2.3.1 Sanção disciplinar: Jogar um “período em inferioridade”, como estabelecido no Artigo 11 destas Regras.

2.3.2 Sanção técnica: Sofrer a execução de um livre direto, exceto se a infração tinha ocorrido quando o jogo não estava ativo, situação em que não há lugar a sanção técnica.

AS FALTAS COM ORIGEM FORA DA PISTA, PASSAM A SER PUNIDAS COM UM LIVRE DIRETO.

ARTIGO 25 - FALTAS TÉCNICAS (Inalterado)

ARTIGO 26 - INFRAÇÕES LEVES E FALTAS DE EQUIPA – (Inalterado)

ARTIGO 27 - FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO AZUL (Inalterado)

ARTIGO 28 - FALTAS MUITO GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO VERMELHO (Inalterado)

ARTIGO 29 - LIVRE INDIRETO (Inalterado)

ARTIGO 30 - LIVRE DIRETO E PENALTI (Alterado)

Alterado

9.4 O outro Árbitro Principal posiciona-se num dos cantos inferiores da área de baliza da equipa sancionada, controlando o posicionamento correto do seu guarda-redes e do executante – *somente depois de receber a sinalética do outro Árbitro Principal e sem nunca fazer soar qualquer apito* – os seguintes procedimentos:

Acrescentado

9.6 Quando o jogador encarregado do penalti ou do livre direto decide iniciar a sua execução, antes de receber a sinalética de autorização correspondente por parte dos Árbitros Principais, esta é claramente uma ação irregular – *que foi praticada quando o jogo não estava ativo* - que determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros em causa:

9.6.1 O jogador infrator é admoestado verbalmente, da forma habitual, para que o público e os representantes das duas equipas possam ficar inteirados da situação.

9.6.2 Depois terá de ser ordenada a execução do penalti ou do livre direto em questão.

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

a) Exibição do cartão azul ao jogador infrator, que será suspenso do jogo e terá de abandonar a pista de imediato.

b) Assegurar que a equipa do infrator seja sancionada com o correspondente “período em inferioridade”, em conformidade com o estabelecido no Artigo 11 destas Regras.

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

9.7 Relativamente às normas estabelecidas nos pontos 4 e 5 deste Artigo, se o Jogador executante do livre direto ou do penalti comete uma infração na sua execução, os Árbitros Principais têm que interromper o jogo de imediato e sancionar a sua equipa com um livre indireto, que será executado na própria marca do livre direto ou do penalti em causa.

ARTIGO 31 – COMPOSIÇÃO E DESIGNAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM (Artigo Novo)

1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM DE CADA JOGO

1.1 Nos jogos das competições internacionais, a equipa de Arbitragem é constituída por 3 (*três*) Árbitros da categoria internacional, cujas funções são repartidas da seguinte forma:

1.1.1 2 (*dois*) Árbitros Principais, que são os responsáveis pela direção do jogo dentro da pista de jogo.

1.1.2 1 (*um*) Árbitro Auxiliar, que dirige a Mesa Oficial de Jogo, que é responsável da elaboração do Boletim Oficial do Jogo.

1.2 O Árbitro Principal que é designado como “Árbitro 1” é o que desempenha as funções de “chefe da equipa arbitral.”
Cujo enquadramento está estabelecido no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.

2. DESIGNAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM NAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

2.1 A designação das equipas de arbitragem para as distintas competições internacionais (*de nações e de clubes*) é da responsabilidade de:

2.1.1 A **FIRS-RHTC**, que tem a jurisdição das competições disputadas a nível mundial.

2.1.2 As distintas **CONFEDERAÇÕES CONTINENTAIS**, relativamente às competições organizadas na área geográfica que está sob a sua jurisdição.

2.2 Em todas as competições mundiais, todos os jogos têm de ser dirigidos por equipas de arbitragem que sejam constituídas pelos “**Árbitros de Elite**” de nível mundial, oficialmente reconhecidos pela **FIRS-RHTC**.

2.2.1 Esta obrigação não é extensiva às competições organizadas a nível Continental, em que as equipas de arbitragem são designadas sob a responsabilidade das respetivas Confederações.

ARTIGO 32 – FUNÇÕES DA EQUIPA DE ARBITRAGEM (Artigo Novo)

1. FUNÇÕES E RESPONSABILIDADE DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 Todos os Árbitros de Hóquei em Patins têm o dever de cumprir e de fazer cumprir as Regras Oficiais de Jogo e demais Regulamentos procedentes dos órgãos internacionais (*e nacionais*) em que se integram, em particular, no que respeita às diversas disposições, normas, procedimentos, interpretações e esclarecimentos relativos à sua atividade na Arbitragem Internacional.

1.2 A coordenação entre os Árbitros que integram a dupla de arbitragem assume importância relevante no seu desempenho, exigindo - *para um controle efetivo de todas as situações do jogo* - não só uma correta mobilidade e colocação na pista, mas também uma adequada repartição das suas funções.

1.3 No que respeita à sua intervenção no desenrolar do jogo, concretamente quando as decisões sobre as faltas e violações, não haja diferenciação entre o “chefe da equipa arbitral” e o outro Árbitro Principal ou entre os Árbitros mais jovens ou menos experientes, que têm a mesma autoridade para tomar decisões como os seus colegas mais veteranos.

1.4 O que é fundamental (*isso sim*) é que exista uma efetiva cooperação entre os Árbitros e um bom trabalho em equipa, permitindo que cada um assuma as suas responsabilidades, deixando uma impressão positiva no controle do jogo.

2. RESPONSABILIDADES ESPECÍFICAS DO “CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL”

Relativamente a dupla de arbitragem que é especificamente designada para cada jogo, o Árbitro Principal indicado em primeiro lugar (*Árbitro 1*) é o responsável do cumprimento das atribuições específicas do “chefe da equipa arbitral”, a quem compete, especificamente, o exercício das seguintes funções:

2.1 Analisar e aprovar antes do início do jogo as seguintes questões específicas:

a) Condições da pista e do sistema utilizado para a cronometragem do jogo;

b) Identificação dos jogadores e demais representantes das equipas;

c) Identificação do sistema de informações que deve ser prestado ao público sobre o desenrolar do jogo (*cronometragem do tempo de jogo, resultado, descontos de tempo (time out) concedidos, número de faltas de equipa*)

2.2 Chamar os capitães das equipas à sua presença para escolher a bola do jogo.

2.3 Verificar se todos os participantes estão preparados para o início ou reinício do jogo, apitando para o início de cada um dos períodos do jogo, incluindo (*se necessário*) o prolongamento.

2.4 Em caso de dúvida sobre decisões relativas ao jogo - *ou sempre que haja divergências de pontos de vista* – consultar os outros Árbitros da equipa e decidir - *com imparcialidade, rigor e sentido comum* - qualquer divergência, problema ou dificuldade que possa ocorrer em qualquer situação de jogo, especificamente:

a) A correta aplicação das Regras de Jogo e do Regulamento Técnico, assim como de outras normas ou questões de natureza regulamentar.

b) A resolução dos incidentes que possam ocorrer, assumindo as ações corretivas que considere necessárias, depois de avaliar as reclamações com que se possa confrontar.

2.5 Elaborar - *quando for necessário* – o Relatório Confidencial de Arbitragem e entregar o Boletim de Jogo, verificando se está devidamente preenchido e subscrito pelos demais intervenientes, assegurando a introdução das retificações que, eventualmente, se afigurem necessárias.

2.6 Fazer entrega - *ou assegurar o envio* - dentro dos prazos e condições regulamentares, do Boletim Oficial do Jogo, acompanhado – *se for o caso* – do Relatório Confidencial da Arbitragem.

ARTIGO 33 – FALTA E SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS – PROCEDIMENTOS (Artigo Novo)

1. FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM DESIGNADA - PROCEDIMENTOS

Um jogo tem de se efetuar sempre, mesmo se ocorrer a falta da Equipa de Arbitragem que tinha sido oficialmente nomeada. Consequentemente se for constatada a sua ausência - *e não havendo informação sobre os motivos da mesma* - terá de se conceder uma tolerância de 30 (*trinta*) minutos, finda a qual serão adotados os procedimentos estabelecidos nos seguintes pontos:

1.1 Não estando presentes qualquer dos Árbitros Principais nomeados, o jogo terá de ser dirigido por um único Árbitro.

1.2 Se o Árbitro Auxiliar nomeado já está presente e disponível, será ele a dirigir o jogo.

1.3 Se o Árbitro Auxiliar nomeado continuar ausente, os Delegados de cada uma das equipas terão de chegar a um acordo na escolha da pessoa que assumirá as funções de Árbitro do jogo, em conformidade com os seguintes procedimentos e critérios:

1.3.1 Encontrando-se a assistir ao jogo um ou mais Árbitros no ativo, o jogo deve ser dirigido pelo Árbitro mais credenciado, em termos de categoria ou - *no caso de igualdade* – pelo Árbitro mais antigo.

1.3.2 Se não existir nenhum Árbitro em atividade na assistência, mas estão presentes um ou mais Árbitros licenciados, o jogo deve ser dirigido pelo ex-Árbitro mais credenciado – *sua categoria no momento do licenciamento* - ou, no caso de igualdade, pelo ex-Árbitro com mais tempo de atividade;

1.3.3 Na ausência de qualquer Árbitro, no ativo ou licenciado, o jogo será dirigido por um Árbitro não oficial que reúna o consenso dos Delegados de cada uma das equipas.

1.3.4 Quando não houver outra alternativa disponível, os clubes podem chegar a um acordo na escolha de um Árbitro que tenha a mesma nacionalidade de uma das equipas em confronto (*seleção ou clube*)

1.3.5 Se não houver acordo entre os Delegados de cada equipa, o jogo será dirigido, em cada meia parte, por um técnico ou delegado de cada equipa, cabendo ao clube local - *ou como tal considerado* - arbitrar a primeira parte. Se houver prolongamento do jogo, será seguido o mesmo critério.

1.4 Em caso algum pode ser autorizado que um Árbitro possa substituir qualquer outro Árbitro que o havia iniciado, para continuar um jogo que fora interrompido por motivos de agressão ou por qualquer outra razão relacionada com a segurança dos Árbitros que foram responsáveis pela direção desse mesmo jogo.

2. SUSTITUIÇÃO DE UM DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS, EM CASO DE LESÃO OU DE AUSÊNCIA

2.1 Quando faltar só um dos Árbitros Principais nomeados, da equipa de arbitragem, o jogo será dirigido pelos dois Árbitros que se encontram presentes:

a) Um outro Árbitro Principal, que atuará como “chefe da equipa de arbitragem” e;

b) Um Árbitro Auxiliar que havia sido nomeado, o qual terá de ser substituído nestas funções de acordo com o estabelecido no ponto 4 deste Artigo.

2.2 Se, posteriormente ao início do jogo, se verificar a chegada do Árbitro ausente, este não poderá participar no jogo.

2.3 No entanto - *e no caso de um dos Árbitros que estava a dirigir o jogo tenha de ser substituído por motivos de lesão ou de incapacidade física* - poderá a sua substituição ser assegurada pelo Árbitro que chegou atrasado, no caso de este ainda estar presente. Caso contrário, o jogo terá de continuar a ser dirigido somente pelo outro Árbitro em funções.

3. SUSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO AUXILIAR EM CASO DE LESÃO OU DE AUSÊNCIA

A ausência do Árbitro Auxiliar designado - *assim como a sua substituição no decorrer do jogo por motivos de incapacidade física* – terá sempre de ser objeto de acordo entre os Delegados das duas equipas, em conformidade com os procedimentos que estão estabelecidos no ponto 1.3 deste Artigo

4. FALTA DE COMPARECENCIA DE UMA DAS EQUIPAS E DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Quando, simultaneamente, se observa a falta de comparecência de uma das equipas e também da totalidade da equipa de arbitragem que tinha sido designada, o Delegado da equipa presente procurará - *entre o público assistente* – um Árbitro no ativo ou um Árbitro licenciado.

Na sua falta - *e por ordem de preferência* - o Delegado em causa, terá de solicitar a intervenção de um dos seguintes elementos:

a) Um membro diretivo da entidade que tem a jurisdição da competição (*FIRS.RHTC ou Confederação Continental*);

b) Um membro diretivo da Federação Nacional de filiação da equipa em causa;

c) Duas pessoas idóneas que se encontrem na assistência, se for possível, vinculadas à disciplina de hóquei em patins, a quem serão fornecidas a ficha “de inscrição e as licenças dos jogadores da equipa presente, para efeitos de identificação, conferência e relação no Boletim Oficial de Jogo, onde serão referenciados os fatos em causa.

ARTIGO 34 – RECLAMAÇÃO E/OU PROTESTO DE UM JOGO (Inalterado)

ARTIGO 35 - APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS (Atualizado)