



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

REGRA OFICIAL – HOCKEY INLINE IIHF

SEÇÃO UM - A QUADRA.

Regra 101 – Quadra.

- (a) O jogo do "hóquei em linha" será jogado na superfície de madeira, de cimento, de asfalto ou de plástico sabida como uma "Quadra".
- (b) A quadra pode ser ao ar livre, parcialmente coberta ou um ginásio coberto.

Regra 102 - As dimensões da quadra.

- (a) Tão próximo quanto possível, as dimensões da quadra serão 58 m de comprimento e 30 m de largura. O tamanho mínimo para uma quadra será 40m de comprimento e 20m de largura. Nos Campeonatos da IIHF as dimensões da superfície serão 58-61m de comprimento e 27-30m de largura. Recomenda-se que os cantos estejam arredondados uniformemente no arco de um círculo com um raio do mínimo de 7m ao máximo de 8.5m.
- (b) A quadra será cercada por uma parede permanente ou cerca provisória sabida como "BOARDS" (TABELA), que estenderá não menos de 20cm e não mais de 1.22m na altura acima da superfície de jogo. A altura ideal das placas será 1,08m. Recomenda-se que a placa de rodapé no fundo das placas seja amarela ou clara na cor. As placas serão construídas em tal maneira que os revestimentos de superfície a superfície jogando serão lisos e livrarão de toda a obstrução ou objetarão que poderia causar ferimento aos jogadores. Todas as portas que dão acesso à superfície de jogo devem abrir afastando da superfície de jogo. É altamente recomendado que a quadra inteira, incluindo área de jogo e bancos da penalidade, estejam protegidas com o vidro de segurança ou outras telas protetoras e que seja projetado para separar jogadores dos espectadores. Todos os aparatos usados para prender tal equipamento no lugar serão montados nas placas no lado de fora da superfície de jogo.

Regra 103 – Balizas e as redes.

- (a) As Balizas serão feitas de metal, ou de outro material aprovado. As balizas medirão 1.83m, distantes no interior das traves e a barra transversal estenderá verticalmente 1.22m acima da superfície de jogo, conectando se na parte superior. As traves e a barra transversal serão pintadas de vermelho e toda superfície exterior restante será pintada de branco.
- (b) A cada trave deverá estar presa a rede suficientemente forte para suportar quaisquer disparos por um disco ou por uma bola.
- (c) No mínimo de 3.50m, a no máximo de 4.50m de cada extremidade da quadra uma linha vermelha de 5cm de largura chamada de "LINHA DE GOL" será pintada estendendo-se completamente através da quadra e continuando verticalmente acima das placas laterais. Os Gols serão centrados na linha de gol e fixados de tal maneira que permaneçam estacionados durante o andamento do jogo. As balizas serão escoradas de tal maneira a permitir que se movam quando batidas por um jogador com um grau significativo de força. O jogo será parado imediatamente quando as balizas forem deslocadas de sua posição normal.

Regra 104 – Área do Gol e área privilegiada do goleiro.

- (a) Na frente de cada Baliza, uma "ÁREA DE GOL" será marcada por uma linha 5cm de largura. A área de gol será pintada como segue: Um semicírculo de 180cm de raio e 5cm de largura será extraído usando o centro da linha do gol como o ponto central. Além, de um "L" de 15cm de comprimento (ambas as linhas) em cada canto dianteiro será pintado na superfície. A posição do "L" é medido extraíndo uma linha imaginária de 1.22m da linha do gol até a borda do semicírculo. Nesse ponto, o "L" será desenhado.
- (b) A área do gol incluirá todo o espaço desenhado pela linha semicircular.(incluindo a linha da área gol) e estenderá verticalmente 1.27 metros ao fundo da barra transversal.
- (c) A "ÁREA PRIVILEGIADA" do goleiro é uma área limitada na parte de trás pelas placas da parte traseira da quadra, na parte dianteira por uma linha imaginária que conecta a zona de disputa do face-off e nos lados pelas linhas imaginárias que estendem perpendicularmente pelas tabelas e alcançam a extremidade das zonas de face-off.

Regra 105 - Divisão da Quadra.

- (a) A superfície de jogo será dividida em duas metades por uma "LINHA VERMELHA CENTRAL" de 30cm de largura, estendendo-se completamente através da quadra e continuando verticalmente acima das placas laterais.
- (b) A linha vermelha central será considerada parte da zona em que a bola ou disco está situado.
- (c) A metade da superfície de jogo em que o gol está situado será chamada de "ZONA DEFENSIVA" da equipe que defende esse gol. A metade da superfície de jogo oposta ao gol defendida será chamada de "ZONA de ATAQUE".

Regra 106 – Ponto de Disputa Central (Face-off) e Círculo.

- (a) Um ponto azul de face-off de diâmetro de 30cm deverá estar no centro exato da quadra. Com este ponto como um



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

centro, um círculo do raio de 4.50m será marcado com uma linha vermelha de 5cm de largura. Em ambos os lados do círculo haverá duas linhas de 60cm de comprimento, 5cm de largura e 1.20m separando uma da outra.

Regra 107 – Pontos de Disputa (Face-off) especiais e Círculos.

(a) Quatro pontos vermelhos de face-off de 60cm de diâmetro serão marcados a 9.90m acima dos pontos de face-off da zona final da quadra na mesma direção através de uma linha imaginária que conecta os pontos de face-off de cada extremidade. Dentro de cada marca de face-off serão extraídas duas linhas paralelas de 10cm do alto ao fundo. A área dentro das duas linhas será pintada de vermelho.

Regra 108 – Pontos de Disputa (Face-off) nas extremidades da quadra e Círculos.

(a) Em ambas as extremidades e em ambos os lados de cada gol, pontos vermelhos de face-off e círculos serão marcados na superfície de jogo. Os pontos de face-off serão de 60cm no diâmetro. Dentro de cada ponto de face-off serão extraídas duas linhas paralelas de 10cm do alto e do fundo do círculo. A área dentro das duas linhas será pintada de vermelho. Usando este ponto como centro, um círculo do raio de 4.50m será marcado com uma linha vermelha de 5cm de largura. Em ambos os lados do círculo haverá duas linhas de 60cm de comprimento, 5cm de largura e 1.20m separadas.

(b) Os pontos de face-off da zona final da quadra serão equidistantes das tabelas laterais e a 6.10m de cada linha de gol. Recomenda-se que haja uma distância de 13.50m entre os pontos de face-off da zona final da quadra.

Regra 109 – Banco de Reservas (Jogadores).

(a) Todas as quadras terão assentos ou bancos para o uso de cada equipe. Cada banco de jogadores terá acomodações para ao menos 10 jogadores e será colocado imediatamente ao lado da superfície de jogo, tão próximo quanto possível ao centro da quadra. Todas as portas de acesso à quadra deverão abrir para dentro do banco de reservas.

(b) Ninguém exceto jogadores uniformizados, e membros oficiais da equipe (até no máximo de quatro) serão autorizados para ocupar a área do banco.

(c) Durante um jogo, os técnicos, dirigentes, e os instrutores estarão restringidos a extensão dos bancos de reservas.

Regra 110 – Banco de Penalidade.

(a) Todas as quadras deverão fornecer assentos ou bancos a serem usados para o assento de um jogador penalizado, do cronometrista, e do representante oficial do evento (Federações e ou Confederações). O banco das penalidades deve ser separado dos bancos dos jogadores, idealmente no lado oposto da quadra.

(b) Na superfície de jogo imediatamente na frente do assento do cronometrista de penalidades será marcado em vermelho um semicírculo de raio de 5cm e de 3m de largura que seja sabido como área dos árbitros.

Regra 111- Sirene e Placar.

(a) Todas as quadras deverão fornecer placar eletrônico com a finalidade de manter os espectadores, os jogadores e os oficiais do jogo informados exatamente a respeito de todos os elementos do tempo em todos os estágios do jogo, incluindo o tempo restante para ser jogado. O dispositivo de sincronismo por tempo de jogo e do tempo de penalidade deverá ser mostrado no placar, inclusive o tempo restante para ser jogado ou servido.

(b) Toda quadra deverá fornecer uma sirene, ou um outro dispositivo apropriado para avisar o fim do tempo de jogo.

(c) Após de cada gol deverá possuir luzes elétricas ou algum dispositivo similar ajustado acima da tabela para o uso dos juizes de gol. Uma luz vermelha ou um outro sinal avisará a marcação de um gol.

SEÇÃO DOIS - EQUIPES.

Regra 201 - Composição das equipes.

(a) Uma equipe será composta de cinco jogadores incluindo o goleiro. Nenhuma equipe começará um jogo com os menos de cinco jogadores. No máximo de 16 jogadores e não mais de dois goleiros serão permitidos na lista de jogadores da equipe.

Regra 202 - Capitão da Equipe.

(a) Um capitão e não mais de dois capitães alternativos serão apontados por cada equipe e somente o capitão ou os capitães alternativos terão o privilégio de discutir com o árbitro sobre fatos que relacionam se à interpretação das réguas que podem ser levantadas durante um jogo.

(b) O capitão usará uma letra "C", e o capitão alternativo a letra "A" com aproximadamente 8cm de altura e em uma cor contrastante, em uma posição conspicua na parte dianteira da Jersey. Se as letras não forem utilizadas, os privilégios sob esta seção não estarão concedidos. Uma queixa sobre uma penalidade não é uma "matéria que relaciona se à interpretação das réguas" e uma penalidade menor será avaliada a todo o capitão ou ao outro jogador que fazem tal queixa.

(c) O árbitro e o representante oficial serão avisados antes do começo do jogo, dos nomes do capitão da equipe e dos capitães alternativos.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

(d) Todo o jogador, a não ser o goleiro, será intitulado para ser identificado como o capitão. Nenhum Técnico ou dirigente devem ser permitidos agir como o capitão.

(e) Qualquer capitão ou jogador que vierem do banco de reservas e protestar ou intervir com os árbitros por qualquer finalidade serão avaliados a uma penalidade menor por desrespeito aos árbitros.

Regra 203 – Jogadores.

(a) No começo de cada jogo o dirigente ou o técnico de cada equipe listarão os nomes e números dos jogadores e dos goleiros que participarão do jogo. Nenhuma mudança ou adição na lista será permitida uma vez que o jogo começou.

(b) Apenas um goleiro será permitido a cada equipe na quadra por vez. O goleiro pode ser removido e um outro "jogador" o substituir. Tal substituto não terá os privilégios do goleiro.

(c) Recomenda-se (para campeonatos da IIHF) que cada equipe tenha em seu banco um goleiro substituto que esteja inteiramente vestido e equipado para jogar. Quando o goleiro substituto entrar no jogo deverá assumir a posição imediatamente sem atrasos e aquecimento.

(d) A não ser que quando todos os goleiros designados estiverem incapacitados, nenhum jogador da relação de jogadores deste jogo estará autorizado para utilizar o equipamento do goleiro. Se o goleiro(s) da equipe estiver impossibilitado a continuar, a equipe deve imediatamente apontar um goleiro provisório ou colocar um patinador adicional na quadra jogando com nenhum dos privilégios dos goleiros. Um goleiro pode ser substituído para por um outro goleiro durante o jogo com todos os seus privilégios.

(e) Se durante o jogo a equipe não puder colocar na quadra o número de jogadores necessários dentro da regra, por motivos de penalidades, lesões, etc., o árbitro não terá alternativa a não ser declarar a perda do jogo para tal equipe. E a equipe adversária será declarada vencedora e o resultado será de cinco a zero.

Regra 204 – Alinhamento de jogadores

(a) Ao sinal do árbitro e antes do começo do jogo e depois de toda parada de jogo, a equipe visitante colocará prontamente uma formação de jogadores na quadra pronta para jogar e nenhuma substituição de linha deverá ser feita a partir desse momento até que o jogo recomece. A equipe da casa pode, então, pode fazer todas as substituições desejadas desde que não resulte no atraso de jogo. Se houver qualquer impróprio atraso por uma ou outra equipe em linhas de mudança, o árbitro requisitará a equipe(s) infratora para refazer imediatamente suas posições e para não permitir a mudança das linhas. Quando uma substituição foi feita sob a régua acima, nenhuma substituição adicional pode ser feita até que o jogo comece, exceto quando uma penalidade é dada.

Regra 205 – Mudança de jogadores.

(a) Os jogadores podem ser substituídos a qualquer momento por jogadores vindo do banco de reservas, contanto que o jogador ou jogadores que deixarem a quadra de jogo estiverem dentro de uma área imaginária limite ao comprimento do banco de reservas e a 3m da tabela e fora do jogo antes que a mudança seja feita. Se, no momento da substituição, um ou outro jogador jogar deliberadamente o disco ou bola quando o jogador reserva estiver ainda na superfície de jogo, uma infração por "muitos jogadores" será aplicada. Se, no curso de uma substituição, um ou outro jogador for golpeado acidentalmente com o disco ou bola, o jogo não será parado e nenhuma penalidade será avaliada.

(b) O goleiro pode ser substituído para por um jogador ou um goleiro a qualquer momento do jogo. O goleiro deve estar dentro de 3m do banco de reservas antes do substituto poder participar do jogo. Para uma violação desta régua não haverá nenhuma penalidade do tempo à equipe que faz a substituição prematura, mas um face-off ocorrerá no ponto central da quadra.

(c) Um jogador que serve a uma penalidade no banco da penalidade, que será substituído depois que a penalidade foi servida, deve sair de quadra antes que a mudança possa ser feita. Para uma violação desta régua, uma penalidade menor de banco será dada.

(d) Durante uma parada de jogo, à exceção de um intervalo, o goleiro não poderá ir ao banco de reservas sem a permissão do árbitro a menos que aconteça uma substituição por um outro jogador ou goleiro. Quando uma substituição é feita sob esta régua, o goleiro substituído não retornará à superfície de jogo até a jogada se encerre, a não ser que a reentrada imediata no jogo seja autorizada por uma penalidade para uma ou outra equipe. Para uma violação desta régua, uma penalidade menor de banco será dada.

(e) Para o jogador ou jogadores substituídos durante uma parada de jogo, o árbitro averiguará a posição normal de face-off. O árbitro reservará então cinco segundos de prazo para que a equipe visitante possa fazer a substituição de um jogador. Depois destes cinco segundos que o período decorreu, o árbitro levantará um braço para indicar que a equipe visitante não pode mais trocar os jogadores. Com o braço ainda levantado, o árbitro reservará cinco segundos de período durante o qual a equipe da casa pode fazer uma substituição. Depois que estes cinco segundos decorrerem, o árbitro abaixará o braço para indicar que a equipe da casa não poderá mais fazer uma substituição. Se uma equipe tentar fazer uma substituição depois que o seu período de tempo expirou, o árbitro mandará os jogadores para o banco de reservas sem que a substituição ocorra. Para toda infração subsequente a este procedimento em qualquer altura durante o jogo, o árbitro dará uma penalidade menor de banco à equipe infratora. Qualquer mudança de um a cinco jogadores é considerada mudança sob esta régua.

Regra 206 - Jogadores machucados.

(a) Quando um jogador, à exceção de um goleiro, é ferido ou compelido a deixar a superfície de jogo durante a partida, um jogador deve ser substituído imediatamente.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

- (b) Todo goleiro que sustentar um ferimento ou ficar doente deve estar pronto para recomeçar imediatamente o jogo ou ser substituído por um outro goleiro. Nenhum tempo a mais será dado pelo árbitro com a finalidade de permitir que goleiro ferido ou doente possa recobrar a posição. O goleiro substituto ingressará no jogo sem atraso e nenhum aquecimento será concedido. O goleiro substituto estará sujeito às réguas regulares que governam o jogo e será intitulado aos mesmos privilégios.
- (c) Qualquer jogador penalizado que foi ferido poderá prosseguir ao vestiário sem ir ao banco de penalidade. A equipe penalizada colocará imediatamente um jogador substituto no banco de penalidade para servir à penalidade inteira. O jogador penalizado que foi ferido e substituído no banco de penalidade não poderá jogar até que o tempo da penalidade expire.
- (d) Quando um jogador é ferido e não pode continuar o jogo ou ir para o banco de reservas, o jogo não será parado até que a equipe do jogador ferido esteja com a posse do disco ou bola. Se a equipe do jogador machucado estiver com a posse do disco ou bola durante a lesão, a jogada deverá ser parada imediatamente, a não ser que a equipe tenha uma chance de marcar um gol. No caso onde seja claro que o jogador se machucou com gravidade, o jogo deverá ser paralisado imediatamente.
- (e) Um jogador, que não seja o goleiro, que a lesão pareça grave o suficiente para provocar uma paralisação da partida, não poderá retornar a quadra até que a disputa de face-off seja executada.
- (f) Se um jogador ou goleiro está obviamente sangrando, o jogo deverá ser paralisado imediatamente e o jogador deverá ser conduzido para fora da quadra. Este jogador não estará autorizado a retornar a quadra até que o sangramento tenha parado e o corte ou escoriação seja coberta. Da mesma forma um árbitro ou representante que estiver sangrando não poderá continuar até que o sangramento seja interrompido e o corte ou escoriação seja coberta.
- (g) Quando o jogo for parado devido a um jogador machucado, exceto o goleiro, o jogador deverá sair da quadra e não poderá retornar a quadra até que o jogo reinicie. Se o jogador se recusar a sair da quadra uma penalidade menor por atraso de jogo será aplicada.

SEÇÃO TRÊS – EQUIPAMENTOS

Regra 301 - Estiques

- (a) Os estiques devem ser feitos de madeira, composto de carbono, grafite ou alumínio ou materiais aprovados pelo IIHF e não deve ter projeções que excedam o estique. Fitas adesivas de todas as cores podem ser colocadas em torno do estique em qualquer lugar.
- (b) Nenhum estique excederá a mais de 163cm no comprimento do cabo, e nem mais de 32cm de comprimento da lâmina. A lâmina do estique deverá ter no mínimo 5cm não mais de 7.5cm na largura em qualquer ponto. A curvatura da lâmina do estique não excederá a 1.5cm.
- (c) A lâmina do estique do goleiro não excederá a largura de 9cm em qualquer ponto exceto na base onde não excederá 11.5cm. O comprimento da lâmina não excederá 39cm de comprimento. A parte alargada do estique do goleiro que estende acima do eixo da lâmina não excederá mais de 71cm de comprimento e não excederá 9cm na largura.
- (d) Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador ou goleiro que usar um estique que não se conforma às provisões desta régua. Se um gol for marcado com um estique ilegal, a penalidade apropriada estará dada e o gol será anulado.

Regra 302 – Patins.

- (a) Todos os jogadores e os árbitros devem usar patins em linha de um projeto aprovado pela IIHF. Os jogadores e os árbitros estão autorizados a usar patins com até cinco rodas, desde que sejam projetados para o hóquei em linha.
- (b) O uso de patins de velocidade ou de todo os patins projetado que pode causar ferimento a critério do árbitro é proibido. O uso de patins tradicional não é proibido, mas não é recomendado.

Regra 303- Equipamento de Goleiro.

- (a) Com a exceção dos patins e dos estiques, todo o equipamento usado pelo goleiro devem ser construídos unicamente para a proteção da cabeça ou do corpo, e não deve incluir nenhuma peça ou acessório que dêem ao goleiro um auxílio impróprio para defender o gol. Os peitorais abdominais que estendem abaixo da coxa ou a parte externa das calças são proibidos.
- (b) O escudo (blocker) do goleiro não poderá exceder a 21cm de largura nem 42cm no comprimento em qualquer ponto. O comprimento máximo da luva do goleiro (catcher) não excederá a 42cm. A palma da luva não excederá a 21cm na largura. Qualquer barra ou acessório entre a palma e o polegar estenderá somente em uma linha reta. Nenhum outro bolso ou acolchoamento adicionados à luva por um fabricante ou não é aceitável e fazem da luva ilegal. Para uma violação desta régua, uma penalidade menor será aplicada.
- (c) Os protetores de pernas usados pelos goleiros não excederão a 30cm de largura quando na perna do jogador. Os goleiros não estão autorizados a usar um avental ou protetores ligados a base da perneira cobrindo o espaço entre a perneira e o piso em frente aos patins. Para uma violação desta régua, uma penalidade menor será aplicada.
- (d) É imperativo para todos os goleiros usar um capacete projetado para o hóquei com a cinta do capacete prendida corretamente e uma máscara inteira projetada para o hóquei com uma proteção para o queixo. Todos os goleiros devem usar um peitoral. A proteção da garganta é obrigatória (para goleiros). Um capacete projetado com a proteção de pescoço junto é permitido. Quando um goleiro está vestindo ou usando um equipamento ilegal, este deverá ser excluído do jogo até que o equipamento seja arrumado ou removido.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

Regra 304 – Equipamento de proteção.

(Nota) Embora alguns equipamentos protetores não sejam obrigatórios em todas as classificações de idades a IIHF recomenda fortemente que todos os jogadores em todas as categorias usem corretamente um protetor bucal, um capacete aprovado pela H.E.C.C. e uma máscara inteira aprovada pela H.E.C.C. para todos os jogos e treinos.

(a) Cada participante é pessoalmente responsável por usar o equipamento protetor para todos os jogos, aquecimentos e treinos. O equipamento recomendado para todos os jogadores é: protetores para o quadril, calças acolchoadas de hóquei, copo protetor ou protetor pélvico, peitoral, protetor para ombros e proteção para a garganta. Olho e a proteção facial inteira são recomendados fortemente para todos os jogadores. O equipamento obrigatório para jogadores acima de 18 anos de idade é: o capacete projetado para o hóquei com a cinta do capacete prendida corretamente, as cotoveleiras, luvas projetadas para o hóquei, joelheira, caneleira e uma proteção interna para os dentes são recomendados. O equipamento obrigatório para jogadores com 18 anos de idade e abaixo: o capacete projetado para o hóquei com a cinta prendida corretamente, máscara do capacete inteira projetada para o hóquei, cotoveleiras, luvas projetadas para o hóquei, protetor bucal, joelheira e caneleira. Jogadores na categoria de 18 anos e abaixo estão obrigados a usar uma máscara com grade inteira em todas as competições da IIHF. Máscaras inteiras para jogadores e goleiros devem proteger os atletas de forma ao disco ou lâmina do estique não possam atravessar estas proteções. Jogadores com 19 e 20 anos devem usar viseiras.

Todos os árbitros e juizes de linha devem usar um capacete preto com ½ viseira projetado para hóquei com a cinta prendida corretamente, cotoveleiras, joelheiras e caneleiras.

Todos os árbitros e juizes de linha estão autorizados a usar um capacete preto e uma viseira.

Quando um jogador está usando um equipamento não aprovado (capacete, viseira), ou não está usando um equipamento obrigatório, ou está usando um equipamento de maneira inadequada, o jogador deverá sair da quadra e permanecer excluído até que o equipamento seja arrumado ou trocado. O juiz fará um comunicado a equipe infratora. Para uma segunda violação para qualquer outro jogador da mesma equipe o árbitro aplicará uma penalidade menor de banco.

(b) Todos os equipamentos de proteção, exceto as luvas, capacetes e perneiras de goleiros, devem ser utilizados inteiramente por baixo do uniforme. Para uma violação dessa regra o árbitro conduzirá o atleta para fora da quadra e fará um comunicado para a equipe infratora. Para uma segunda violação para qualquer outro jogador da mesma equipe o árbitro aplicará uma penalidade menor de banco.

(c) Quando o capacete do jogador cair durante o progresso do jogo, o jogador não poderá continuar a participar da jogada. Tão logo quando o capacete cair da cabeça do jogador durante uma jogada, o jogador deve retornar ao banco de reservas e ser substituído por outro jogador, ou repor outro capacete na cabeça de maneira correta e a cinta presa. O jogador que continuar uma jogada sem o capacete receberá automaticamente uma penalidade menor. Quando o capacete ou a proteção facial do goleiro cair quando o jogo estiver em andamento, o árbitro deverá parar o jogo. Caso o goleiro deliberadamente retire o capacete para provocar uma paralisação do jogo o árbitro deverá aplicar uma penalidade menor por atraso do jogo para o goleiro infrator.

Regra 305 – Equipamentos Perigosos.

(a) O uso de proteções ou acolchoamentos feitos de metal ou qualquer outro material que cause lesões a um jogador é proibido. O uso de moldes ou talas feitas de materiais duros é proibido, mesmo que acolchoado. Cotoveleiras que não tenham uma proteção coberta por espuma emborrachada ou material similar de pelo menos 1.5cm de espessura deverá ser considerado equipamento perigoso.

(b) A palma da luva a qual estiver com parte ou totalmente removida ou cortada para permitir o contato da mão no estique, esta luva deverá ser considerada equipamento irregular. Uma falta menor deverá ser aplicada ao jogador que usar uma luva nestas condições durante o jogo.

Regra 306 – Disco (puck) ou bola.

(a) Os discos ou as bolas serão feitos de plástico ou de outro material aprovado pela IIHF. As bolas devem ser classificadas como de "bolas sem elasticidade". O disco será aproximadamente de 2.54cm de largura, 7.62cm no diâmetro e pesará entre 105 e 185gramas. A bola deverá medir entre 6.35 e 7cm no diâmetro e pesará entre 50 e 85grams.

(b) O disco/ bola será de uma cor predominante que contraste a cor à superfície de jogo.

(c) Em todas as quadras que têm as tabelas com menos de 100cm na altura e/ou nenhuma tela para a proteção dos espectadores, uma bola deve ser usada. Os discos podem ser usados nas quadras que têm as placas ao menos 100cm de altura e com telas ou vidros de segurança para a proteção dos espectadores. Para todos os campeonatos da IIHF o disco será usado.

Regra 307 – Uniformes.

(a) Todos os jogadores participantes dos jogos da IIHF devem estar uniformizados, com camisas (Jérseis) combinando e de mangas compridas. Para todos os campeonatos da IIHF as calças acolchoadas de hóquei ou as calças devem ser vestidas.

(b) Cada jogador e cada goleiro relacionado na formação da equipe deve usar um número identificando individualmente o atleta com ao menos 20cm na altura na parte traseira da camisa. Todos os números atribuídos devem ser números inteiros entre 0-99. Nenhum dos membros da mesma equipe serão autorizados a usar o mesmo número.

(c) No entendimento do árbitro, a equipe da casa mudará sua Jersey se as cores das equipes competindo opuserem-se.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

Regra 308 – Medida do Equipamento.

- (a) Solicitar medição de qualquer equipamento será limitado a um pedido por cada equipe durante qualquer parada do jogo.
- (b) Quando uma queixa formal é feita pelo capitão de uma equipe de encontro às dimensões de um estique, o árbitro fará a medição necessária imediatamente. Se a queixa não for sustentada, uma penalidade menor do banco será aplicada à equipe que pediu a medição. Quando uma queixa formal é feita pelo capitão de uma equipe de encontro às dimensões de qualquer parte de equipamento do goleiro e a medição causaria algum atraso, à exceção da medição da luva, tal medida ocorrerá no intervalo do primeiro, segundo ou terceiro quartos ou imediatamente no quarto período ou na prorrogação. Se a queixa não for sustentada, uma penalidade menor do banco estará avaliada à equipe que pediu a medição.
- (c) Uma penalidade menor mais uma penalidade de má conduta será aplicada ao jogador que recusar render o estique ou a outra peça do equipamento para a medição quando pedido para fazer assim pelo árbitro.
- (d) O árbitro pode medir todo o equipamento usado pela primeira vez no jogo.
- (e) O árbitro aplicará uma penalidade menor de banco a uma equipe que peça uma medição do equipamento somente com a finalidade de retardar o jogo.

SEÇÃO QUATRO - PENALIDADES.

Regra 401 - Penalidades.

- (a) Penalidades são de tempo jogado e serão divididas nas seguintes classes:
 - 1.) Penalidades menores
 - 2.) Penalidades menores de banco.
 - 3.) Penalidades maiores
 - 4.) Penalidades de má conduta
 - 5.) Penalidades de jogo
 - 6.) Tiro de penalidade máxima.
- (b) Quando o jogo não está realmente em andamento e uma ofensa é cometida por qualquer jogador ou dirigente da equipe, a mesma penalidade aplicada como se o jogo estivesse em andamento será dada.

Regra 402 – Penalidades Menores.

- (a) Para uma "Penalidade Menor" o jogador infrator, à exceção do goleiro, será conduzido para fora da quadra de jogo por um minuto e meio e durante o período de penalidade nenhum substituto será autorizado a entrar no jogo. Se o cronômetro estiver rodando e uma penalidade menor ou penalidade de banco terminarem, permitindo que a equipe tenha um jogador adicional na quadra durante uma parada de jogo o jogador então penalizado remanescerá no banco de penalidades até que uma disputa de face-off seja conduzida.
- (b) Para uma "PENALIDADE MENOR DE BANCO" um jogador da equipe penalizada será conduzido para fora da quadra de jogo por um minuto e meio, durante o comprimento da penalidade nenhum substituto será autorizado a entrar na quadra. Qualquer jogador não penalizado, à exceção do goleiro, pode ser designado para servir à penalidade pelo técnico ou o dirigente e tal jogador servirá imediatamente a penalidade.
- (c) Se a equipe oposta marcar um gol quando uma equipe estiver com um jogador a menos (shorthanded) por uma ou mais penalidades menores ou penalidades menores do banco, a primeira, destas penalidades terminarão automaticamente. "Shorthanded" (jogador a menos) significa que a equipe deve estar abaixo da força numérica de seus oponentes na quadra de jogo quando for marcado um gol. A penalidade menor ou penalidade menor de banco que termina automaticamente são a que faz com que a equipe esteja em "shorthanded". Assim, se um número igual dos jogadores de cada equipe estiver servindo a um número igual de penalidades menores, nenhuma equipe está em "shorthanded". Esta régua aplicar-se-á também quando um gol é marcado em um tiro de penalidade máxima ou em um gol contra.
- (d) Quando as penalidades menores de dois jogadores da mesma equipe terminam ao mesmo tempo, o capitão dessa equipe indicará ao árbitro qual dos dois jogadores retornará à quadra primeiramente e o árbitro instruirá o cronometrista de penalidades.
- (e) Quando um jogador recebe uma penalidade maior e uma penalidade menor ao mesmo tempo, a penalidade maior será cumprida primeiro pelo jogador penalizado a não ser que se as penalidades maiores forem coincidentes, neste caso a penalidade menor será servida primeiro.
- (f) Quando as penalidades menores coincidentes são aplicadas aos jogadores de ambas as equipes, os jogadores penalizados cumprirão no banco de penalidade suas faltas e tais jogadores não deixarão o banco da penalidade até a primeira parada do jogo que segue a expiração de suas penalidades respectivamente ocorra. As substituições imediatas serão feitas para um número igual de penalidades menores ou de penalidades menores coincidentes de duração igual para cada equipe assim os penalizados e as penalidades dos jogadores para quem as substituições foram feitas não serão levadas em consideração para efeito de uma penalidade atrasada.

Regra 403 – Penalidades Maiores.

- (a) Para a primeira "PENALIDADE MAIOR" em todo o jogo, o jogador infrator, exceto o goleiro, será conduzido para fora da quadra por quatro minutos, durante este tempo nenhum substituto será autorizado.
- (b) Para a segunda penalidade principal no mesmo jogo, ao mesmo jogador ou goleiro, o jogador sofrerá uma penalidade de má



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

conduta de jogo além da penalidade maior. Esta penalidade de má conduta de jogo será aplicada no lugar de qualquer penalidade requerida de má conduta de jogo para uma penalidade maior. Um jogador da equipe infratora será colocado no banco da penalidade imediatamente para servir à penalidade maior.

(c) Quando as penalidades maiores coincidentes ou as penalidades coincidentes da duração igual incluindo uma penalidade maior são aplicadas aos jogadores de ambas as equipes, os jogadores penalizados devem ser conduzidos ao banco da penalidade e tais jogadores penalizados não deixarão o banco da penalidade até a primeira parada do jogo que segue a expiração de suas penalidades respectivamente. Onde se requer determinar qual dos jogadores penalizados será designado para servir à penalidade atrasada sob a régua 408, a equipe penalizada terá o direito de fazer tal escolha para não entrar em conflito com a regra 402.

(d) Quando as penalidades coincidentes de duração desigual (cada uma incluindo uma penalidade maior) são aplicadas a um jogador de cada equipe, os jogadores penalizados devem ser conduzidos ao banco da penalidade e tais jogadores penalizados não deixarão o banco de penalidade até a primeira parada do jogo subsequente à expiração de suas penalidades. As penalidades que criam uma disparidade no tempo total da penalidade serão servidas primeiramente na maneira normal pelos jogadores penalizados. A substituição imediata será permitida para as penalidades maiores de cada jogador.

Regra 404 – Penalidade de Má Conduta.

(a) Uma "PENALIDADE DE MÁ CONDUTA" envolve a remoção de um jogador, à exceção de um goleiro, por um período de dez minutos, mas um outro jogador está autorizado a substituir imediatamente um jogador assim que for removido. Um jogador em que a penalidade de má conduta expire permanecerá no banco de penalidade até a parada seguinte do jogo. Uma substituição será autorizada desde que penalidades coincidentes ocorram regras 402 e 403, quando um jogador receber uma penalidade menor ou maior e uma má conduta, má conduta de jogo ou uma penalidade de má conduta maior ao mesmo tempo, a equipe penalizada deve colocar imediatamente um outro jogador não penalizado, à exceção de um goleiro, no banco de penalidade e tal jogador não poderá ser mudado. Toda a violação desta conduta será tratada como uma substituição ilegal conforme a regra 205. Se qualquer jogador sofrer uma segunda penalidade de má conduta no mesmo jogo será aplicado automaticamente uma penalidade de má conduta de jogo.

(b) Uma "PENALIDADE DE MÁ CONDUTA DE JOGO" envolve na suspensão de um jogador pelo restante do jogo, mas um substituto está autorizado a substituir o jogador assim que for removido.

(c) O árbitro do jogo está obrigado a preencher relatório em por motivo de má conduta de jogo e todos os incidentes ocorridos neste evento para as autoridades da liga ou federação imediatamente após o jogo. As autoridades competentes terão total poder para impor futuras penalidades. Para todas as penalidades de má conduta de jogo sofridas, um total de dez minutos será carregado nos registros de penalidades do jogador infrator.

(d) Uma "PENALIDADE DE MÁ CONDUTA POR GROSSERIA" envolve na suspensão de um jogador ou dirigente pelo resto do jogo, mas um outro jogador está autorizado a substituir o jogador assim que for removido. O árbitro está obrigado a relatar todas as penalidades de má conduta por grosseria e as circunstâncias circunvizinhas às autoridades da liga imediatamente depois do jogo. As autoridades da liga terão o poder total para aplicar futuras penalidades adicionais. Para todas as penalidades de má conduta por grosserias sofridas, um total de dez minutos será carregado nos registros de penalidades do jogador infrator.

(e) Um jogador que tenha sofrido uma penalidade de má conduta por grosseria estará suspenso de participar em todos os jogos ou práticas até que o caso seja julgado pelas autoridades da liga. Uma audiência será feita e uma decisão será tomada relativa a quaisquer outras ações disciplinares no prazo de 30 dias do incidente. Se as circunstâncias impedirem que as autoridades da liga conduzam a audiência, a suspensão estará terminada automaticamente após 30 dias.

(f) Um dirigente da equipe que foi penalizado com uma má conduta de jogo ou uma penalidade de má conduta por grosseria não pode se sentar perto do banco da equipe, nem em algum lugar com a tentativa de dirigir o jogo da equipe.

Regra 405 – Penalidades de jogo.

(a) A "PENALIDADE DE JOGO" envolve na suspensão de um jogador para o restante do jogo e o jogador infrator será conduzido para o vestiário imediatamente. Uma substituição imediata será autorizada sob penalidades coincidentes segundo a regra 403 e 405, a equipe penalizada colocará imediatamente um jogador não penalizado, à exceção de um goleiro, no banco da penalidade para servir os quatro minutos de penalidade e tal jogador não poderá ser mudado. O jogador servirá também a toda a penalidade menor ou maior adicional aplicada ao jogador infrator a menos que a substituição imediata seja autorizada sob as regra 402 e 403 de penalidades coincidentes. O árbitro está obrigado a relatar todas as penalidades de jogo e todas as circunstâncias circunvizinhas às autoridades da liga imediatamente depois do jogo. As autoridades da liga terão poder total para impor penalidades adicionais. Para todas as penalidades de jogo, a não ser que não se aplique, um total de dez minutos será carregado nos registros de penalidades ao jogador infrator.

(b) Quando as penalidades coincidentes de jogo forem aplicadas ou quando uma combinação de penalidades coincidentes maiores e penalidades de jogo foi aplicada a um jogador ou a jogadores de ambas as equipes, a regra 403 que rege as penalidades maiores será aplicada com respeito às substituições do jogador.

(c) Um jogador que sofra uma penalidade de jogo estará suspenso para participar de todos os jogos ou treinos até que o caso esteja tratado pelas autoridades da liga. Uma audiência será feita e uma decisão será tomada relativa a quaisquer outras ações disciplinares no prazo de 30 dias do incidente. Se as circunstâncias impedirem que as autoridades da liga conduzam a audiência, a suspensão estará terminada automaticamente após 30 dias.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

Regra 406 – Tiro de Penalidade Máxima.

(a) Qualquer infração da régua chamada de "Tiro de Penalidade máxima" será aplicada como segue: O árbitro identificará o jogador intitulado a cobrar o tiro de penalidade máxima (como apropriado) e colocará então o disco ou bola no ponto central de face-off. O jogador que fizer a cobrança do tiro deve, no assobio do árbitro, jogar o disco ou bola e tentará marcar um gol no goleiro. Uma vez que o jogador tocou no disco ou bola, deve manter a trajetória em direção ao gol adversário e uma vez que chutado, o lance será considerado completo. Nenhum gol poderá ser marcado por um rebote de qualquer tipo e quando o disco ou bola cruza a linha do gol o tiro será considerado completo. Somente um jogador designado como um goleiro, goleiro reserva ou o goleiro provisório pode defender um tiro de penalidade máxima.

(b) O goleiro deverá permanecer na área de gol até que o jogador que faz a cobrança toque no disco e no evento da violação desta régua ou por qualquer falta cometida pelo goleiro o árbitro deixará o jogador concluir o lance e caso o gol não seja convertido o árbitro concederá nova oportunidade ao jogador. O goleiro pode tentar parar o tiro de toda a maneira exceto jogando o estique ou qualquer outro objeto, que nesse caso um gol será concedido.

(c) Nos casos onde um tiro da penalidade máxima foi concedido sob a régua 609 que retrata do deslocamento deliberado do gol ou da remoção da máscara durante um breakaway, regra 609 atraso de jogo, regra 625 entrada ilegal no jogo, regra 636 arremessar o estique e sob a regra 639 derrubar o adversário por trás, o árbitro designará o jogador que foi atingido como o jogador que cobrará o tiro de penalidade máxima. Nos casos onde um tiro da penalidade foi concedido sob a régua 612 cair sobre o disco ou bola dentro da área ou a régua 616 que põe a mão no disco ou bola dentro da área do gol, o tiro da penalidade máxima será feito por um jogador selecionado pelo capitão da equipe não infratora dos jogadores em quadra no momento do ocorrido. Tal seleção será relatada ao árbitro e não poderá ser mudada. Se por razão de ferimento o jogador designado pelo árbitro não puder fazer a cobrança, o tiro poderá ser feito por um jogador selecionado pelo capitão da equipe não infratora dos jogadores em quadra durante o ocorrido. Tal seleção será relatada ao árbitro e não poderá ser mudada.

(d) Poderá o jogador em respeito a quem um tiro da penalidade foi concedido, cometer uma falta durante a mesma jogada ou circunstâncias, antes ou depois do tiro da penalidade for concedido, o jogador será autorizado a cobrar primeiramente o tiro de penalidade máxima e depois será conduzido ao banco da penalidade para servir à penalidade, exceto quando tal penalidade é uma má conduta de jogo, má conduta por grosseria ou a penalidade de jogo que nesse caso o tiro da penalidade será feito por um jogador selecionado pelo capitão da equipe não infratora dos jogadores em quadra no momento em a jogada ocorreu. Se, no momento da marcação de um tiro da penalidade máxima, o goleiro da equipe penalizada foi substituído da quadra por um outro jogador, o goleiro estará autorizado a retornar à quadra de jogo antes que o tiro de penalidade máxima seja cobrado.

(e) Quando o tiro da penalidade máxima for batido os jogadores de ambas as equipes a não ser os envolvidos na cobrança do tiro da penalidade máxima, devem se retirar da quadra e adentrar em seus respectivos bancos de reservas.

(f) Se, quando o tiro da penalidade estiver sendo cobrado, qualquer jogador da equipe oposta interferir ou distrair o jogador que fez a cobrança um gol será concedido.

(g) Se um gol for marcado durante um tiro da penalidade máxima, o disco ou bola será conduzido para uma disputa no face-off central. Se o gol não for marcado, o disco ou bola deverá ser conduzido até uma das duas marcas de disputa de face-off na extremidade em que o tiro de penalidade máxima foi cobrado.

(h) No caso de um gol for convertido ou não em tiro de penalidade máxima, se a infração da qual o tiro da penalidade foi concedido for tal:

7.) Penalidade maior, de jogo ou má conduta, a penalidade será aplicada além ao tiro de penalidade máxima.

8.) Penalidade menor ou uma penalidade menor de banco, a penalidade adicional ao jogador infrator não será aplicada.

(i) Se a falta a qual o tiro de penalidade máxima ocorreu foi durante o tempo real de jogo, o tiro de penalidade será imediatamente cobrado depois da parada normal do jogo. O tempo requerido para fazer a cobrança do tiro de penalidade máxima não será incluído no tempo de jogo.

Regra 407 – Penalidades de Goleiros.

(a) O goleiro não será conduzido ao banco de penalidade por uma penalidade menor, maior ou uma má conduta, mas a penalidade será servida por um colega de equipe que estava em quadra durante o momento que a infração foi cometida. Tal jogador será designado pelo Técnico e não poderá ser mudado.

(b) Quando um goleiro fizer uma penalidade de má conduta de jogo, a posição de goleiro será ocupada por um colega, ou por um goleiro reserva ou por um goleiro provisório que esteja disponível, e o equipamento total do goleiro ficará disponível a tal jogador.

(c) Quando um goleiro fizer uma penalidade de jogo, a posição será ocupada por um colega de equipe ou o goleiro reserva, ou um goleiro provisório que esteja disponível e o equipamento do goleiro ficará disponível ao uso de tal jogador. Contudo, quaisquer penalidades adicionais indicadas pela regra individual que tratam das penalidades de jogo devem ser aplicadas, e a equipe infratora será punida de acordo. Tais penalidades adicionais deverão ser cumpridas por um outro jogador que estava na quadra no momento da falta. Este jogador deverá ser indicado pelo técnico através do capitão e não poderá ser mudado.

(d) Todas as penalidades aplicadas ao goleiro, em vez do jogador que cumpre a punição em seu lugar, ou qualquer outro substituto, devem ser consideradas ao registro de tempo de penalidades do goleiro.

(e) Uma penalidade menor deverá ser aplicada para o goleiro que participar de qualquer jogada além da linha central.

Regra 408 – Penalidades Atrasadas.

(a) Exceto nos últimos dois minutos de jogo ou a qualquer hora durante a prorrogação, se um segundo jogador de qualquer equipe



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

é penalizado enquanto um jogador da mesma equipe já estiver cumprindo uma penalidade, a início da contagem do tempo de penalidade do segundo jogador não começará até que o tempo de penalidade do jogador penalizado encerre. Não obstante, o segundo jogador penalizado deve imediatamente ser conduzido ao banco de penalidade e poderá ser substituído até que o tempo de penalidade do jogador penalizado se inicie. Nos últimos dois minutos do jogo ou a qualquer hora durante uma prorrogação a regra de penalidades atrasadas aplica-se ao terceiro jogador penalizado da mesma equipe. Esta régua permite que uma equipe tenha um mínimo de três jogadores incluindo o goleiro na quadra.

(b) Exceto nos últimos dois minutos do jogo ou a qualquer hora durante a prorrogação, quando uma equipe tiver dois jogadores servindo a penalidades ao mesmo tempo e por causa da regra de penalidade atrasada um substituto para o segundo infrator poderá entrar na quadra, nenhum dos dois jogadores penalizados no banco da penalidade poderão retornar à quadra até que o jogo esteja parado. Quando o jogo parar, e jogador que tiver cumprido o tempo de penalidade ele poderá retornar à quadra de jogo. Exceto nos últimos dois minutos de jogo ou a qualquer hora durante a prorrogação, o cronometrista de penalidades autorizará o retorno à quadra de jogo na ordem em que expirou as penalidades, de um jogador ou de uns jogadores quando pela razão da expiração de suas penalidades a equipe penalizada poderá colocar em quadra não mais de quatro jogadores. Nos últimos dois minutos do jogo ou a qualquer hora durante a prorrogação, a regra de penalidades atrasada aplica-se ao terceiro jogador penalizado da mesma equipe. Esta régua permite que uma equipe tenha um mínimo de três jogadores na quadra jogando.

(c) No exemplo de penalidades atrasadas, estarão autorizados os jogadores penalizados cujas penalidades encerrarem a retornar à quadra na primeira interrupção de jogo. Quando as penalidades de dois jogadores da mesma equipe encerrarem ao mesmo tempo, o capitão dessa equipe indicará ao árbitro que o jogador retornará à quadra primeiro e o árbitro instruirá ao cronometrista de penalidade. Quando uma penalidade maior e menor forem aplicadas ao mesmo tempo a jogadores diferentes da mesma equipe, a penalidade menor estará iniciada primeiro.

Regra 409 – Aviso de Penalidades.

(a) Uma infração das regras que for cometida por um jogador da equipe com a posse do disco ou bola, o árbitro parará imediatamente o jogo e aplicará a penalidade(s) ao jogador(s) infrator.

(b) Caso uma infração das regras a qual é avisada, seja cometida por um jogador de uma equipe que não está com a posse do disco ou bola o árbitro sinalizará a falta levantando seu braço e esperará a conclusão da jogada da equipe com a posse do disco e irá imediatamente parar a jogada e aplicar a penalidade à equipe infratora. A "conclusão de jogada pela equipe com a posse do disco" esta regra significa que o disco ou bola deve estar na posse e no controle de um jogador adversário ou "foi congelada". Isto não é um rebote do goleiro, do gol ou das tabelas ou qualquer contato acidental com o corpo ou o equipamento de um jogador oponente.

(c) O face-off seguinte ocorrerá no ponto de face-off o mais próximo à posição do disco ou bola quando o jogo é parado a menos que a parada ocorra na zona de ataque do jogador penalizado, que no caso o face-off será conduzido no ponto especial o mais próximo.

(d) Se a penalidade a ser aplicada for uma penalidade menor, e um gol for marcado no jogo pela equipe não infratora, a penalidade menor não será aplicada, mas todas as penalidades menores, as penalidades maiores ou de jogo serão aplicadas normalmente não obstante se ou não um gol for marcado.

(e) Se, depois que o árbitro sinalizou uma penalidade, mas antes que o jogo seja parado o disco ou bola entrou no gol da equipe não infratora, o gol será anulado e a penalidade será aplicada.

(f) Se, depois que o árbitro sinalizou uma penalidade e a equipe não infratora marca um gol, o gol será validado e a primeira das penalidades menores não será aplicada. Todas as penalidades serão aplicadas. Se a equipe infratora já estiver em número menor (shorthanded), a penalidade será desconsiderada, mas as penalidades já aplicadas a jogadores no banco de penalidades permanecerão. Todas as outras penalidades que ocorrerem durante a mesma jogada serão aplicadas.

(g) Se o mesmo jogador infrator cometer outra penalidade na mesma jogada, qualquer uma antes ou depois do árbitro parar o jogo, o jogador infrator, servirá a tais penalidades consecutivamente.

(h) Todas as penalidades menores e penalidades menores de banco que ocorrem depois que um gol for marcado ou durante a parada do jogo quando um tiro da penalidade está sendo cobrado, serão aplicadas normalmente sob esta regra.

Regra 410 – Disciplina Suplementar.

(a) Além das suspensões aplicadas sob estas regras, as autoridades da liga podem, na conclusão do jogo, em sua discricção, investigar todo o incidente que ocorrer em relação a qualquer jogo e aplicar suspensões adicionais para toda a ofensa cometida antes, durante ou após qualquer jogo para um dirigente ou jogador da equipe, se ou não tal ofensa foi penalizada pelo árbitro.

(b) As suspensões aplicadas durante campeonatos da IIHF, devem ser compridas durante esse mesmo torneio. Se o comprimento da suspensão for além desse torneio para uma equipe que permanece nos eventos da IIHF, o comitê de disciplina do torneio seguinte será a única autoridade a determinar a elegibilidade do indivíduo(s).

SEÇÃO CINCO – REPRESENTANTES E ARBITROS.

Regra 501 – Nomeação dos Árbitros.

(a) O método oficial de arbitragem dos jogos da IIHF é com dois árbitros (sistema de dois árbitros). Todos os deveres do árbitro de linha sob a regra 503 serão realizados por ambos os árbitros, além aos deveres do árbitro sob a régua 502.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

- (b) Todos os árbitros do jogo serão controlados e atribuídos pela liga ou pela associação local de árbitros. Para campeonatos da IIHF, o comitê de árbitros apontará todos os árbitros de jogo.
- (c) O árbitro(s) terá a autoridade plena e decisão final em todas os assuntos do jogo, e sua decisão não estará sujeito à apelação, durante o jogo.
- (d) Todos os árbitros e juizes de linha usarão calças pretas, camisas listradas em preto e branco desenhado para o hóquei, viseira facial e capacete preto de hóquei com a cinta de queixo prendida corretamente, cotoveleiras, caneleiras e Joelheiras. Os árbitros e os juizes de linha usarão o distintivo oficial da IIHF no lado esquerdo do peito fixo na camisa durante todos os jogos. Qualquer outro distintivo será usado em qualquer uma das mangas da camisa. O uso de distintivos de marcas será regulado por cada liga. Os árbitros deverão estar equipados com os apitos de dedo e fita métrica de metal com um comprimento mínimo de 2m.
- (e) Para jogos de um torneio, o comitê do torneio indicará um cronometrista de jogo, um cronometrista de penalidade, um representante de jogo (responsável pela súmula) e dois juizes de gol.

Regra 502 – Árbitros.

- (a) O "ÁRBITRO" será responsável pela supervisão geral do jogo e terá o controle pleno de todos os membros da mesa e jogadores do jogo antes, durante e após o jogo e fora da quadra. No caso de qualquer disputa, a decisão do árbitro será final. Os árbitros entrarão na quadra previamente para aquecerem-se e permanecerão nela até que os jogadores tenham feito seus aquecimentos e tenham voltado para os seus vestiários. As penalidades podem ser aplicadas a qualquer momento antes, durante e após o jogo.
- (b) Antes de cada jogo, o árbitro verificará as carteiras de filiação de cada jogador e comparará com a súmula de jogo. Não será permitido a nenhum participante que não possua uma identificação oficial participar.
- (c) O árbitro requisitará as equipes em quadra no horário indicado para o começo de cada jogo e no início de cada quarto. Se por qualquer razão houver mais de quinze minutos de atraso no começo do jogo ou qualquer atraso impróprio para recomeçar o jogo para os seguintes quartos, o árbitro indicará no relatório e às autoridades que da liga a causa do atraso e a equipe(s) que provocaram o atraso.
- (d) O árbitro fará uma inspeção visual de todos os jogadores durante o aquecimento. Se houver alguma falta de conformidade aos equipamentos regulamentados e o árbitro assegurar-se-á de que o equipamento requerido esteja no lugar.
- (e) O árbitro deve, antes do começo do jogo, para verificar se o cronometrista de jogo, cronometrista de penalidade, o representante e juizes de gol estão em seus lugares respectivos e que o cronômetro e o equipamento sonoro estão em bom funcionamento.
- (f) O árbitro deverá aplicar penalidades como são descritos pelas regras para infrações apesar disso e o árbitro terá a decisão final a respeito de todos os gols. O árbitro consultará o juiz de linha e o juiz de gol, se necessário, antes de fazer uma decisão final.
- (g) O árbitro relatará ao representante ou ao cronometrista de penalidade os gols e as assistências marcadas legalmente e todas as penalidades aplicadas e a razão para de tais penalidades. O árbitro relatará a razão pela qual não validou um gol toda vez que a luz de gol for acionada erradamente durante o jogo e todas as vezes que um gol for marcado de forma ilegal.
- (h) Se um árbitro não puder aparecer para um jogo nem for capaz de continuar devido à doença ou a ferimento, os dirigentes ou os técnicos das equipes nomearão de comum acordo um árbitro e um juiz de linha. Se forem incapazes de entrar em acordo, apontarão um jogador de cada equipe que agirá como árbitro e juiz de linha. O jogador da equipe da casa agirá como o árbitro e o jogador da equipe visitante agirá como o juiz de linha. Se os árbitros indicados para a partida aparecerem durante o progresso do jogo, eles substituirão os árbitros provisórios imediatamente.
- (i) Após cada jogo, os árbitros verificarão e assinarão a súmula de jogo e devolverão ao representante oficial do jogo. Os árbitros são obrigados a relatar às autoridades da liga todas as más condutas de jogo, as más condutas por grosseria e as penalidades de jogo imediatamente depois do jogo e acrescentar todos os detalhes e circunstâncias que cercaram o incidente.

Regra 503 – Outras Deveres da Arbitragem.

- (a) Os árbitros devem parar o jogo para qualquer infração de "off-side" (fora de jogo), "illegal clearing" (icing), quando o disco ou bola sai para a parte externa da área de jogo, quando a partida é interferida com por uma pessoa ineligível, quando é golpeada acima da altura do ombro, quando o disco é passado para um colega com a mão e quando o gol é deslocado de sua posição normal. Quando na vizinhança do gol, o árbitro parará o jogo quando o disco ou bola for observado entrando no gol. O árbitro parará o jogo quando ocorrer um off-side e irá recolocar o disco ou bola em um face-off e quando houver uma substituição prematura para um goleiro sob a regra 205, para jogadores feridos sob a regra 206 e para a interferência por espectadores sob a regra 622.
- (b) O árbitro deverá conduzir os face-offs todas às vezes.
- (c) Se o árbitro acidentalmente deixar a quadra ou receber um ferimento incapacitando-o, quando o jogo estiver em andamento, o jogo parará imediatamente.

Regra 504 – Juizes de Gol.

- (a) Deverá ter um "JUIZ DE GOL" em cada extremidade da quadra. Eles não serão membros das equipes relacionados ao jogo, nem deverão ser substituídos após o começo do jogo, a menos que se torne aparente ao árbitro que um ou outro juiz de gol toma decisões injustas, que no caso, o árbitro apontar um substituto.
- (b) Os juizes de gol deverão permanecer fixos atrás dos gols durante o progresso do jogo em gaiolas corretamente construídas assim lá podem permanecer sem nenhuma interferência com suas atividades. Eles não mudarão de gols durante o jogo.
- (c) No evento de um gol for reivindicado, o juiz de gol decidir-se-á se ou não o disco ou a bola passou entre as traves do gol, sob a



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

barra transversal e inteiramente sobre a linha do gol. A decisão do juiz de gol será "gol" ou "não gol", e pode ser modificada pelo árbitro.

Regra 505 – Cronometrista de Penalidades.

- (a) O "CRONOMETRISTA DE PENALIDADES" manterá um registro correto de todas as penalidades aplicadas pelo árbitro(s) incluindo os nomes dos jogadores penalizados, dos tipos de infrações penalizadas, da duração de cada penalidade e do tempo em que cada penalidade foi aplicada. A cronometrista de penalidade gravará cada tiro da penalidade máxima concedido e o resultado do tiro.
- (b) O cronometrista de penalidade verificará e assegurar-se-á de que o tempo servido por todos os jogadores penalizados esteja correto. A cronometrista de penalidade será responsável por colocar o correto de tempo das penalidades menores e maiores no placar e notificará prontamente o árbitro de todas as discrepâncias entre o tempo gravado no placar e o tempo oficial correto. O cronometrista de penalidade, assim que solicitado, informará ao jogador penalizado o tempo restante de penalidade. Má conduta e as penalidades menores coincidentes, não serão gravadas no cronômetro, mas tais jogadores penalizados serão alertados e liberados na primeira parada do jogo que segue a expiração das penalidades.
- (c) Se um jogador deixar o banco da penalidade antes da expiração da penalidade, o cronometrista de penalidade anotará o tempo e sinalizará ao árbitro na parada seguinte do jogo.

Regra 506 – Representante.

- (a) O "REPRESENTANTE" obterá a relação de jogadores de cada equipe, antes do começo do jogo. Esta informação será repassada para os técnicos de cada equipe. O representante indicará os nomes do capitão de cada equipe na súmula de jogo.
- (b) O representante manterá um registro correto de todos os gols marcados, e a quem o gol será creditado e as assistências. O representante também anotará o tempo de entrada no jogo de qualquer goleiro reserva e anotará quantos gols o goleiro sofreu enquanto este foi removido da quadra.
- (c) Os pontos para gols e assistências serão anunciados para o público e todas as mudanças em tais concessões serão anunciadas também. Nenhum pedido para mudanças de qualquer concessão de pontos será considerado a menos que for feito antes da conclusão do jogo pelo capitão da equipe.
- (d) O representante preparará a súmula de jogo para a assinatura dos árbitros e enviá-las-á às autoridades da liga.

Regra 507 – Cronometrista de Jogo.

- (a) O "CRONOMETRISTA DE JOGO" sinalizará ao árbitro para o começo de cada quarto e o árbitro começará o jogo prontamente de acordo com o tempo de jogo programado. O cronometrista de jogo registrará o todo o tempo de jogo.
- (b) Se a quadra não estiver equipada com dispositivo automático de som para anunciar o final do jogo, ou tal dispositivo falhar, o cronometrista de jogo sinalizará o fim do tempo de jogo o assoprando um apito.
- (c) O cronometrista de jogo anunciará quando estiver faltando um minuto de jogo em cada um dos três primeiros quartos e dois minutam restantes do último quarto.

Regra 508 - Autoridades da Liga.

- (a) As "AUTORIDADES DA LIGA" como regido por estas regras é o dirigente que governa a equipe ou as equipes envolvidas.

SEÇÃO SEIS - REGRAS DO JOGO.

Regra 601 – Abuso dos árbitros e outras más condutas.

- (a) Qualquer jogador que desafiar ou questionar a arbitragem, tentar incitar um adversário ou criar um distúrbio durante o jogo sofrerá uma penalidade menor por conduta antiesportiva. Se o jogador persistir em tal conduta uma penalidade de má conduta será aplicada e qualquer persistência a mais pelo mesmo jogador resultará na aplicação de uma penalidade de má conduta de jogo. No caso do Técnico ou do dirigente da equipe uma penalidade menor de banco será aplicada primeiramente e se tal conduta continuar, uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada.
- (b) Qualquer jogador que chutar o disco ou bola depois do apito do árbitro sofrerá uma penalidade menor se, na opinião do árbitro, o jogador tiver tempo suficiente após o apito para refazer sua jogada.
- (c) Se qualquer jogador fizer alguns dos seguintes atos, a equipe sofrerá uma penalidade menor de banco:
- 1.) Após ser penalizado o jogador não prossegue diretamente ao banco de penalidade ou para o vestiário quando requisitado fazer assim pelo árbitro. (o equipamento deverá ser entregue no banco de penalidades ou no vestiário por um colega).
 - 2.) Joga qualquer coisa na quadra do banco de reservas ou do banco da penalidade.
 - 3.) Interferir no trabalho do árbitro, (não fisicamente) que comprometa o desempenho de seus deveres.
- (d) Se qualquer jogador fizer algum dos seguintes atos, uma penalidade por má conduta será aplicada:
- 1.) Uso de linguagem obscena, profana ou abusiva a qualquer pessoa antes, durante ou após do jogo.
 - 2.) Durante uma parada do jogo, intencionalmente dispara ou joga o disco ou bola fora do alcance do árbitro que esteja recuperando-o.
 - 3.) Entram e permanecem na área do árbitro, quando pedido para sair, à exceção de estarem patinando ao banco da penalidade.
 - 4.) Tocam ou seguram o árbitro com a mão ou com o estique.
 - 5.) Intencionalmente batem nas tabelas, nos vidros de proteção ou no gol com o estique em qualquer momento.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

- (e) Se qualquer jogador fizer algum dos seguintes atos, uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada:
- 6.) Persistir durante uma penalidade uma conduta inadequada para o jogador que já sofreu previamente uma penalidade de má conduta.
 - 7.) Usar gestos obscenos em qualquer lugar da quadra antes, durante ou após do jogo.
- (f) Se qualquer jogador fizer algum dos seguintes atos, uma penalidade de má conduta por grosseria será aplicada:
- 8.) Deliberadamente provoca qualquer dano físico a um representante de jogo ou a um dirigente da equipe de qualquer maneira ou tentativa de fazê-lo.
 - 9.) Comportar-se de maneira criticamente prejudicial à condução do jogo incluindo cuspir em um oponente, em um representante de jogo ou em um dirigente da equipe.
- (g) Se qualquer dirigente fizer algum dos seguintes atos, a equipe sofrerá uma penalidade menor de banco:
- 10.) Bater nas tabelas com um estique ou com outro instrumento a qualquer momento.
 - 11.) Uso de linguagem obscena, profana ou abusiva a qualquer pessoa antes, durante ou após do jogo.
 - 12.) Jogar qualquer coisa na quadra do banco de reservas.
 - 13.) Interferir no trabalho do árbitro, (não fisicamente) que comprometa o desempenho de seus deveres.
 - 14.) Tentar incitar um oponente a incorrer em uma penalidade.
- (h) Se qualquer dirigente da equipe fizer algum dos seguintes atos, uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada:
- 15.) Persistir com uma conduta a qual o dirigente já tenha sofrido uma penalidade menor de banco.
 - 16.) Usar gestos obscenos em qualquer lugar da quadra antes, durante ou após o jogo.
- (i) Se qualquer dirigente da equipe fizer algum dos seguintes atos, uma penalidade má conduta por grosseria será aplicada:
- 17.) Deliberadamente provoca qualquer dano físico a um representante de jogo ou a um dirigente da equipe de qualquer maneira ou tentativa de fazê-lo.
 - 18.) Comportar-se de maneira criticamente prejudicial à condução do jogo incluindo cuspir em um oponente, em um representante de jogo ou em um dirigente da equipe.

Regra 602 - Ajuste de uniforme e de equipamento.

- (a) A jogada não deverá parar ou ser retardada por motivo de ajuste de uniforme, equipamentos, patins, ou estiques. Para uma violação desta regra uma penalidade menor deverá ser aplicada.
- (b) O ônus em manter uniformes e equipamentos em condições é do jogador. Se ajustes são necessários, o jogador deverá retirar-se da quadra e o jogo deve continuar sem interrupção com um substituto.
- (c) Nenhum retardamento será permitido para reparo ou ajuste de equipamento do goleiro. Se ajustes forem necessários o goleiro deverá retirar-se da quadra e um goleiro substituto imediatamente tomará o seu lugar e não terá direito a aquecimento. Para a violação desta regra pelo goleiro, será aplicada uma penalidade menor.

Regra 603 - Tentativa de Machucar um adversário.

- (a) Uma penalidade de jogo deverá ser dada a qualquer jogador que deliberadamente tente machucar um adversário, árbitro, técnico, ou assessor técnico de qualquer forma, e as circunstâncias deverão ser relatadas às autoridades (federação) para posteriores ações (julgamento). Um substituto poderá entrar em quadra após o final do quatro minuto de penalidade.

Regra 604 – Body-Checking (encontrão) e espremer na tabela “boarding”.

- (a) Uma penalidade menor ou maior ao critério do árbitro será aplicada a qualquer jogador que intencionalmente de um encontrão em adversário, com ou sem o disco ou bola.
- (b) Uma penalidade menor ou maior ao critério do árbitro, será aplicada a todo o jogador que fizer o contato físico com um oponente depois que o apito foi assoprado pelo árbitro se, na opinião do árbitro, o jogador tiver tempo suficiente para evitar tal contato.
- (c) Uma penalidade menor ou maior, ao critério do árbitro baseado no grau de violência do impacto com as tabelas, aplicará a todo o jogador que empurrar um adversário de tal maneira que faz com que o jogador seja atirado violentamente nas tabelas. A tentativa de um jogador, dominando o disco ou bola ao longo das tabelas, onde o jogador está tentando atravessar uma abertura demasiado pequena não é considerado “boarding”.
- (d) Quando um jogador fere um oponente como o resultado de "boarding" ou de "bodychecking", o árbitro aplicará uma penalidade maior mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

Regra 605 – Estique quebrado.

- (a) O jogador cujo estique está quebrado pode participar do jogo desde que deixe o estique quebrado cair imediatamente. Uma penalidade menor será aplicada a um jogador que burlar esta regra. Um estique quebrado é aquele que, na opinião do árbitro, não está adequado ao uso normal.
- (b) O goleiro pode continuar a jogar com um estique quebrado até que na parada seguinte do jogo ou até a recolocação de um estique foi obtido legalmente.
- (c) A reposição de um estique somente pode ser efetuada através do banco de reservas ou de um colega na quadra. Para uma violação desta regra, uma penalidade menor de banco será aplicada à equipe do jogador infrator, a menos que uma penalidade for avaliada sob a regra 601 atirar objetos na quadra. A intenção desta regra é penalizar uma recolocação ilegal de estique.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

(d) Um goleiro não pode ir ao banco de reservas para repor um estique quebrado durante uma parada de jogo, mas deve receber um novo estique de um colega. Para uma infração desta regra, uma penalidade menor será aplicada ao goleiro infrator.

Regra 606 – Carga ou dar encontrão por trás. (Charging e Checking from behind).

(a) Uma penalidade menor ou maior, ao critério do árbitro deverá ser aplicada a um jogador que corra, salte, ou empurre um adversário. Se mais de dois passos foram feitos, considerar-se-á "carga".

(b) Uma penalidade menor ou maior, ao critério do árbitro, será aplicada a um jogador que empurre ou de um encontrão no adversário por trás (body-checking from behind).

(c) Uma penalidade menor ou uma penalidade maior será aplicada a um jogador que provocar uma carga (bodychecks) ou empurre o goleiro quando este estiver dentro da área de gol ou da área privilegiada. Com o goleiro não é apenas "jogo limpo" pois o goleiro pode estar fora da área privilegiada. Uma penalidade por interferência ou carga deve ser aplicada quando um adversário faz o contato desnecessário com o goleiro.

(d) Quando um jogador fere um oponente como resultado de "carga" ou "encontrão por trás", o árbitro aplicará uma penalidade maior e mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

Regra 607 – Cross-Checking e Butt-Ending (Empurrar com o estique e Bater com o estique).

(a) Uma penalidade menor ou maior, ao critério do árbitro, será aplicada a um jogador que empurrar com o estique (cross-checks) um oponente.

(b) Uma penalidade menor em dobro mais uma penalidade de má conduta será aplicada a um jogador que tente bater com a extremidade do estique em um oponente. Uma penalidade maior e mais uma penalidade de má conduta de jogo serão aplicadas a um jogador que bater com a extremidade do estique ou empurrar o adversário com o estique. A tentativa de butt-ending incluirá todos os casos onde um gesto de butt-ending é feito não importando se o contato do corpo foi feito ou não.

(c) Quando um jogador fere um oponente com o resultado do "cross-checking" ou de "butt-ending", o árbitro aplicará uma falta maior mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

(d) O Butt-ending pode também ser tratado como uma penalidade do jogo sob a tentativa de ferir ou deliberar ferimento a um oponente.

Regra 608 - Ferir deliberadamente um adversário e Head-butting.

(a) Uma penalidade de jogo deverá ser aplicada a um jogador que deliberadamente machuque um adversário, dirigente ou representante e as circunstâncias do ocorrido devem ser relatadas às autoridades da liga para futuras ações.

(b) Nenhum substituto será autorizado a participar do jogo no lugar do atleta penalizado até que tenham decorrido quatro minutos do tempo real de jogo da aplicação da penalidade.

(c) Uma penalidade de jogo será aplicada a um jogador que "head-butts" deliberadamente um oponente, um dirigente ou um representante e as circunstâncias do ocorrido sejam relatadas às autoridades da liga para futuras ações.

Regra 609 – Atraso de jogo.

(a) Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador ou goleiro que deliberadamente atrasar o jogo chutando, golpeando ou jogando para fora da quadra o disco ou bola. Esta penalidade será aplicada também quando ocorre durante uma parada do jogo. Atraso intencional de jogo pelo goleiro será penalizado, na opinião do árbitro.

(b) Uma penalidade menor será aplicada a um jogador ou a um goleiro que deliberadamente atrase o jogo deslocando o gol de sua posição normal. O jogo será parado imediatamente quando o gol for deslocado. Se o goleiro deslocar deliberadamente o gol ou remover deliberadamente o capacete, ou viseira durante um contra ataque de um jogador contra o goleiro (breakaway) pela equipe adversária, um tiro da penalidade máxima será concedido à equipe não infratora. O tiro de penalidade será batido pelo último jogador com a posse do disco ou bola.

(c) Uma penalidade menor de banco será aplicada a toda a equipe que, após um aviso do árbitro, não colocar o número correto dos jogadores na quadra, desse modo causando um atraso de jogo.

(d) Uma penalidade menor será aplicada a todo jogador que, após um aviso do árbitro, não mantenha uma posição apropriada durante um face-off.

Regra 610 – Cotovelada e Joelhada.

(a) Uma penalidade menor ou maior será aplicada a todo o jogador que usar o cotovelo ou o joelho de tal maneira a machucar um adversário.

(b) Quando um jogador fere um oponente como o resultado de uma cotovelada ou joelhada, o árbitro aplicará uma penalidade maior e uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

Regra 611 – Face-Offs.

(a) O disco ou bola será disputado em face-off pelo árbitro ou pelo juiz de linha que deixam cair o disco ou bola na quadra entre os estiques dos dois jogadores em disputa. Os jogadores que disputam o face-off estarão virados de frente a extremidade da quadra de seu adversário, com a lâmina de seus estiques em contato o mais próximo do ponto de face-off e do espaço livre da área central vermelha. O jogador de ataque da equipe adversária será o primeiro jogador a colocar o estique na quadra. Se um jogador de uma



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

das equipes em disputa de um face-off não se posicionar para tanto logo que solicitado pelo árbitro, este ordenará que um colega tome posição no face-off. Será permitido a nenhum outro jogador adentrar o círculo de face-off ou vir dentro de quinze pés do ponto de disputa do face-off e deve estar lado a lado em toda as disputas de face-offs. Quando um jogador, à exceção dos jogadores disputando a face, não mantém a posição apropriada, o jogador central da equipe infratora será trocado por outro no face-off. Para uma segunda violação das normas desta regra, uma penalidade menor será aplicada ao jogador que cometer a segunda violação. Nenhuma substituição de jogadores será permitida até que o face-off seja disputado e o jogo recomeçado a não ser que uma penalidade seja aplicada durante o face-off. O apito não será usado para começar o jogo. O tempo de jogo começará no instante que uma disputa de face-off for executada e parará quando um apito for acionado.

(b) Se, após um aviso do árbitro, qualquer um dos jogadores não se posicionar apropriadamente para o face-off prontamente, o árbitro estará intitulado a conduzir o face-off de qualquer forma.

(c) Durante a disputa de face-off, nenhum jogador fará qualquer contato físico com um oponente a não ser que no curso da jogada e disputa do disco ou a bola depois que o face-off foi executado. Para uma violação desta regra o árbitro aplicará uma penalidade menor ao jogador cuja ação causou o contato físico. A "conduta de qualquer face-off" começa quando o árbitro designa o ponto de disputa de face-off e se posiciona para deixar cair o disco ou bola.

(d) Nenhum face-off será conduzido em uma posição diferente a não ser do face-off central, dos face-off da zona final e dos face-off da zona acima.

(e) Quando uma parada de jogo ocorre entre os pontos da face-off da zona do final e a extremidade próxima da quadra, o face-off seguinte ocorrerá no ponto de face-off da extremidade ao lado onde a parada ocorreu, a menos que fornecido de outra maneira nestas regras.

(f) Quando uma violação de uma régua for cometida ou uma parada de jogo for causada por qualquer jogador da equipe de ataque na zona de ataque, o face-off será disputado no face-off especial mais próximo. Isto inclui uma parada de jogo, causada por um jogador da equipe atacante que chuta o disco ou bola na parte traseira do gol da equipe que está defendendo-se sem nenhuma intervenção da equipe defendendo.

(g) Quando uma violação de uma regra foi cometida ou uma parada de jogo for causada pelos jogadores de ambas as equipes, o face-off será disputado no ponto o mais próximo a onde o disco ou bola foi jogado por último.

(h) Quando um gol é marcado legalmente, o face-off seguinte estará sendo conduzido no ponto central de face-off.

(i) Quando o jogo é parado por qualquer razão não especificamente descrita no livro oficial de regras, o face-off seguinte ocorrerá o mais próximo a onde o disco ou bola foi jogado por último.

Regra 612 – Cair sobre o disco ou bola.

(a) Uma penalidade menor será aplicada a um jogador, à exceção de um goleiro, que caia deliberadamente sobre ou recolha o disco ou bola no corpo ou que mantenha o disco ou bola de encontro a qualquer parte do gol ou tabelas. Nenhum jogador que cair na quadra para obstruir um chute será penalizado ou se o disco ou bola se alojar sobre o jogador, roupa ou equipamento. Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador que usar as mãos para parar o disco ou bola.

(b) Uma penalidade menor será aplicada ao goleiro que cair sobre ou recolher o disco ou bola no corpo, quando o corpo está inteiramente fora dos limites da área privilegiada ou que cai sobre ou recolhe o disco ou bola no corpo, quando o corpo está inteiramente fora da área do gol é atrás da linha do gol. Uma penalidade menor será aplicada a um goleiro que segure o disco ou bola de encontro a qualquer parte do gol ou tabelas.

(c) Nenhum jogador defendendo, a não ser o goleiro, estará autorizado a cair sobre o disco ou bola, segurar o disco ou bola, ou recolher o disco ou bola no corpo ou nas mãos quando o disco ou bola estiver dentro da área do gol. Para uma violação desta régua, o jogo será parado imediatamente e um tiro de penalidade máxima será concedido à equipe não infratora. Entretanto, se o goleiro estiver fora da quadra quando a infração ocorreu, um gol, será concedida a equipe não infratora no lugar do tiro da penalidade máxima. Esta regra deve ser interpretada de modo que um tiro da penalidade seja concedido somente quando o disco ou bola está na área do gol no instante em que a infração ocorre. Entretanto, nos casos onde o disco ou bola está fora da área do gol, régua 612 (a) deve ainda ser considerado e aplicado uma penalidade menor, mesmo que nenhum tiro de penalidade máxima seja concedido.

Regra 613 – Brigas.

(a) Uma penalidade de jogo será aplicada ao jogador em que for envolvido em uma briga dentro ou fora da quadra antes, durante ou após o jogo.

(b) Uma penalidade menor ou uma penalidade menor dupla será aplicada a um jogador que, sendo golpeado, retaliar com um soco ou uma tentativa de soco. Entretanto, na opinião do árbitro, uma penalidade de jogo será aplicada se tal jogador continuar a troca de socos. É dado ao árbitro um amplo poder de decisão nas penalidades que podem ser avaliadas sob esta regra. Isto é feito intencionalmente para permitir que o árbitro possa diferenciar entre o grau óbvio de responsabilidade dos participantes para começar a luta ou persistir em continuar a lutar. Os árbitros são dirigidos a empregar quaisquer meios fornecidos por estas regras para impedir "brigas generalizadas".

(c) Uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada a todo o jogador ou goleiro que for o primeiro a intervir em uma troca de socos já em andamento. Esta penalidade é uma penalidade a mais a todas as outras penalidades incorridas no mesmo incidente.

(d) Uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada a todo o jogador que resistir aos árbitros do jogo na descarga de seus deveres durante uma briga.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

(e) Uma penalidade menor será aplicada a um goleiro que deixar a vizinhança imediata da área do gol para participar de uma briga. Esta penalidade será um pena a mais a toda as penalidades incorridas durante a briga.

Regra 614 – Gols e Assistenciais.

(Nota) é responsabilidade do árbitro conceder gols e assistências, e tal decisão é final. Nos casos de um erro óbvio em conceder um gol ou uma assistência que foi anunciada, deve ser corrigida prontamente. Mudanças não poderão ser feitas na relação de gols e assistências depois que o árbitro assinou a súmula de jogo.

(a) Um gol será marcado quando o disco ou bola foi colocado entre as traves do gol pelo estique de um jogador da equipe atacante na parte frontal, abaixo da barra transversal e inteiramente através da linha do gol. Um "gol" será creditado nos registros ao jogador que impulsionou o disco ou bola no gol adversário. Cada "gol" contará um ponto no registro do jogador. Uma "assistência" será creditada ao jogador ou aos jogadores que fazem parte da jogada que imediatamente precede o gol, mas não mais de duas assistências pode ser creditada em qualquer gol. Somente um ponto pode ser creditado a qualquer jogador para qualquer gol marcado.

(b) Um gol será marcado se o disco ou bola for colocado no gol de qualquer maneira por um jogador da equipe defendendo. O jogador da equipe de ataque que último jogou o disco ou bola será creditado com o gol, mas nenhuma assistência será concedida.

(c) Se um jogador de ataque chutar com o patim o disco ou bola e ela entrar diretamente no gol ou for defletida para o gol por qualquer outro jogador, incluindo o goleiro, o gol não será validado.

(d) Se o disco ou a bola for defletido para o gol através do tiro de um jogador atacante que golpeou qualquer parte de qualquer jogador, o gol será validado. O jogador que defletir o disco ou bola será creditado com o gol. O gol não será validado se o disco ou bola for chutado com o patim, arremessado, ou deliberadamente direcionado de qualquer outra maneira por um jogador de ataque no gol por quaisquer meios à exceção do estique.

(e) Se um gol for marcado em consequência de um disco ou bola que está sendo defletido diretamente no gol por um árbitro, o gol não será validado.

(f) Deve um jogador passar legalmente o disco ou bola na área de gol adversária e o disco ou bola ficar livre na área do goleiro e a disposição de um jogador da equipe atacante, todo gol marcado no jogo será validado.

(g) Nenhum gol marcado, à exceção de como descrito no livro de regra do jogo oficial, será validado.

Regra 615 – Má Conduta por grosseria.

(a) Um árbitro pode suspender do jogo todo o jogador, dirigente, técnico, ou treinador culpado de má conduta por grosseria de qualquer tipo e deve relatar o incidente às autoridades da liga.

Regra 616 – Segura o disco ou bola com a mão.

(a) Se um jogador, à exceção de um goleiro, fechar a mão com o disco ou bola, o jogo será parado e uma disputa de face-off ocorrerá; entretanto, se o disco ou bola for solto e cair imediatamente, o jogo prosseguirá. Se um goleiro prender o disco ou bola com a mão por mais de três segundos, o jogo será parado e uma disputa de face-off ocorrerá, entretanto, após um aviso inicial do árbitro, um goleiro que prende o disco ou a bola desnecessariamente sofrerá uma penalidade menor por atraso de jogo.

(b) Um goleiro não deverá deixar cair intencionalmente o disco ou bola nas pernas ou na rede do gol nem deliberadamente da empilhar obstáculos no gol que, na opinião do árbitro, tenderiam a impedir um gol de ser marcado. O objeto desta regra é manter continuamente a o disco ou bola em jogo e toda a ação feita pelo goleiro que causa uma parada desnecessária será penalizada. Para uma violação desta regra, uma penalidade menor será aplicada ao jogador infrator.

(c) Se um goleiro arremessar o disco ou bola para frente na direção do gol adversário e este for jogado primeiramente por um colega, o jogo será parado e um face-off será conduzido no ponto o mais próximo da zona do final da equipe infratora.

(d) Se um jogador defendendo, à exceção do goleiro, pegar o disco ou bola na área do gol do piso com as mãos, ou prender o disco ou bola quando estiver na área do gol, o jogo será parado imediatamente e um tiro de penalidade máxima será concedido à equipe não infratora. Se a situação acima ocorrer quando o goleiro estiver fora da quadra, um gol será concedido à equipe não infratora.

(e) Um jogador está autorizado a parar ou "rebater" o disco ou bola no ar com a mão, ou empurrar ao longo da quadra com a mão, e o jogo não será parado a menos que o disco ou a bola seja dirigido deliberadamente a um colega na zona de ataque, que no caso o jogo será parado e o disco ou bola será disputado no ponto especial de face-off mais próximo.

(f) Um gol que seja marcado como resultado do disco ou bola que foi propelido pela mão de um jogador atacante e entra no gol diretamente ou após defletir em qualquer jogador incluindo o goleiro, não será validado.

Regra 617- Estique alto.

(a) Carregar o estique acima da altura normal dos ombros são proibidos. O árbitro aplicará uma penalidade menor ou maior a todo jogador que golpear um oponente segurando o estique desta forma. O uso do chute (slap shot) na categoria de 10 anos e abaixo é proibido. Um face-off ocorrerá em um ponto de face-off na zona do final da quadra da equipe infratora que, no processo de fazer um tiro ou um passe, levantar a lâmina do estique acima da cintura no balanço traseiro de tal disparo.

(b) Quando um jogador fere um adversário com resultado da "elevação do estique", o árbitro aplicará uma penalidade major e mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

(c) Um gol marcado por um jogador de ataque que golpeie o disco ou bola com o estique que é carregada acima da altura da barra transversal do gol, não será validado.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

(d) Rebater o disco ou bola acima da altura normal dos ombros com o estique é proibido e quando ocorre o jogo será parado e um face-off ocorrerá em um ponto de face-off na zona final da equipe do jogador infrator, a menos que:

- 1.) O disco ou bola é golpeado para um oponente, que no caso o jogo continuará.
- 2.) Um jogador da equipe defendendo golpear o disco ou bola no próprio gol, que no caso o gol será validado.

(e) Estique alto pode também ser tratado por uma penalidade de jogo quando da tentativa de ferir ou deliberadamente ferir um oponente.

Regra 618 – Segurar um adversário.

(a) Uma penalidade menor será aplicada a um jogador que prenda um oponente com as mãos, pernas, pés, estique, ou em qualquer outra maneira.

(b) Uma penalidade menor ou maior será aplicada a todo o jogador que agarrar ou prender a máscara de um oponente com a mão.

(c) Quando um jogador ferir um oponente como resultado de "segurar a máscara com a mão" o árbitro aplicará uma penalidade maior mais uma penalidade da má conduta de jogo ao jogador infrator.

(d) O jogador que segurar o estique do adversário com as mãos ou de qualquer outra maneira sofrerá uma penalidade menor.

Regra 619 – Gancho.

(a) Uma penalidade menor será aplicada a um jogador que impeça ou o procure impedir o progresso de um oponente enganchando com o estique.

(b) Quando um jogador fere um oponente como resultado de "enganchar", o árbitro aplicará uma penalidade maior mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

(c) Quando um jogador, no controle do disco e do lado da equipe adversária da linha vermelha central e não tendo nenhum oponente a transpassar à exceção do goleiro, é enganchado ou de outra maneira sofrer uma falta por trás, assim impedindo uma oportunidade razoável chance de marcar um gol, um tiro de penalidade máxima será concedido à equipe não infratora. O árbitro, entretanto, não parará o jogo até que a equipe atacante perca a posse do disco para a equipe adversária. Nota: A intenção desta regra é restaurar uma oportunidade razoável de marcar um gol que foi impedida por uma falta por trás quando a falta ocorre no lado da quadra do adversário e da linha central vermelha. No "Domínio do disco" significa o ato de conduzir o disco com o estique. Se, quando estiver sendo conduzido, o disco for tocado por um outro jogador ou por seu equipamento ou batido no gol ou ficar livre, o jogador será considerado não mais estar com o "domínio do disco".

(d) Se o goleiro estiver fora da quadra de jogo e um jogador que tenha o disco ou bola sob o seu domínio e esteja na zona de ataque não tiver nenhum oponente a transpassar à exceção do goleiro, e é enganchado ou sofre uma falta de outra maneira diretamente por trás, impedindo a marcação de um gol, o árbitro parará o jogo e concederá um gol à equipe não infratora.

Regra 620 – Illegal Clearing (Icing).

(a) O propósito desta regra, a linha central vermelha deve dividir a superfície de jogo em dois. Deverá qualquer jogador de uma equipe em igualdade ou superioridade numérica de força a equipe adversária, chutar, arremessar, ou desviar o disco ou bola da metade defensiva, além da linha de gol da equipe adversária, o jogo deve ser parado e o disco ou bola disputado no "face-off" próximo ao gol da equipe que feriu a regra, a não ser que na jogada o disco ou bola entre no gol da equipe oposta, e neste caso o gol deverá ser creditado. O último ponto de contato com o disco ou bola do time em posse do disco ou bola deverá ser utilizado para determinar ou não quando o "illegal clearing" (icing) ocorreu. Se durante o período de retardamento de chamada de penalidade devido a uma falta por um jogador sem a posse do disco, a equipe com a posse deste usa-se do "icing", o disco deverá ser disputado no ponto de "face-off" mais próximo a linha do centro da quadra da equipe que ofendeu a esta regra.

(b) "Illegal Clearing" não será considerado e o jogo deverá continuar quando:

- 1.) O disco foi chutado por um jogador com a equipe em "shorthanded".
- 2.) A equipe está com jogadores a menos do que a equipe adversária no instante que o disco for chutado.
- 3.) O disco é chutado e rebate no corpo de um adversário, no qual está na sua metade da quadra e cruza a linha de gol.
- 4.) O disco vai além da linha de gol na metade oposta da quadra diretamente da onde os jogadores participarão de um "face-off".
- 5.) Na opinião do juiz de linha, um jogador da equipe oposta, exceto o goleiro, está apto a jogar o disco antes que este cruze a sua linha de gol, mas não o faz.
- 6.) O disco toca qualquer parte de um jogador adversário, incluindo o goleiro, ou patins ou estique, antes de cruzar a linha de gol.
- 7.) O disco passa através de qualquer parte da área do gol antes de alcançar a linha de gol.

O propósito desta seção é reforçar uma ação contínua e os árbitros devem interpretar esta regra para que produza este resultado.

(c) Se os árbitros errarem em chamar "icing" (exceto em relação às duas equipes estarem jogando em "shorthanded") o disco deverá ser disputado no "face-off" central.

Regra 621 – Interferência.

(a) Uma penalidade menor será aplicada a todo jogador que interferir com ou impedir o progresso de um oponente que não esteja com a posse do disco ou bola, deliberadamente bater com o estique na mão de um adversário, impedir um jogador que deixe cair o estique ou qualquer outra parte do equipamento de recuperá-lo ou arremessa o estique ou outro objeto em um oponente. O último jogador a tocar no disco ou bola será considerado ser o jogador com a posse.

(b) Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador ou jogadores do banco de reservas ou banco de penalidade que, por



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

meio do estique ou do corpo, interfere com os movimentos do disco ou bola ou de um oponente na quadra durante o progresso do jogo.

(c) Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador que, por meio do estique ou do corpo, interferir com ou impedir os movimentos do goleiro quando o goleiro estiver na área do gol.

(d) A menos que o disco ou bola esteja na área do gol, um jogador da equipe atacante não pode estar na linha da área do gol ou na área do gol ou com o estique na área do gol. Se o disco ou a bola entrar no gol quando tal circunstância prevalecer, o gol será invalidado. Para uma violação desta régua, quando a equipe atacante tiver a posse do disco ou a bola, o jogo será parado e uma disputa de face-off ocorrerá no ponto especial mais próximo. Esta regra não se aplicará quando o goleiro está fora do gol.

(e) Se um jogador da equipe atacante for empurrado ou de outra forma fisicamente forçado para dentro da área do gol por um jogador adversário, o disco ou a bola entrar no gol quando o jogador ainda estiver interferido desta forma ao adversário, o gol será validado.

(f) Quando o goleiro estiver fora da quadra e qualquer membro de sua equipe não legalmente em quadra jogando interfere por meio do corpo, do estique, ou de qualquer outro objeto com os movimentos do disco ou bola ou de um jogador adversário, o árbitro concederá imediatamente um gol à equipe não infratora. (nota) A atenção do árbitro é dirigida particularmente a três tipos de interferência ofensiva que será penalizada.

8.) Quando a equipe defendendo fica com a posse do disco ou bola em sua própria zona e outros membros da mesma equipe provocam uma interferência para o portador do disco ou bola, dando forma a uma tela protetora de encontro aos forecheckers (marcadores).

9.) Quando na disputa de face-off um jogador obstruir um oponente após a disputa do disco e o oponente não estiver com a posse do disco ou da bola.

10.) Quando o portador do disco ou da bola fizer um passe para trás e seguir para fazer um contato no corpo de um oponente.

Regra 622 – Interferência de Espectadores.

(a) No evento de um jogador que está sendo seguro ou interferido por um espectador, o árbitro parará imediatamente o jogo, a menos que a equipe do jogador que está sendo interferido estiver com a posse do disco ou bola naquele momento, que no caso o árbitro esperará a conclusão da jogada. Um face-off ocorrerá no ponto mais próximo aonde o disco ou bola a foi jogada por último.

(b) Todo o jogador que interferir fisicamente com um espectador sofrerá uma penalidade de má conduta de jogo e a circunstância do fato será relatada às autoridades da liga para uma futura ação.

(c) Caso que objetos sejam arremessados para dentro da quadra que interfiram com o progresso do jogo, o árbitro parará o jogo um face-off ocorrerá no ponto mais próximo aonde o disco ou a bola foi jogado por último.

Regra 623 – Chutar um Jogador.

(a) Uma penalidade de jogo será aplicada a um jogador que chute ou tente chutar um outro jogador. Um substituto será permitido no fim do quarto minuto.

Regra 624 – Chutando o disco ou a bola.

(a) Chutar o disco ou a bola será permitido em todas as zonas; entretanto, um gol que seja marcado por meio do resultado do disco ou da bola estar sendo chutado por um jogador atacante e entrar no gol diretamente ou após defletir em qualquer jogador incluindo o goleiro, não será validado.

Regra 625 – Saída de jogador ou penalidade de banco.

(a) Nenhum jogador pode sair do banco da penalidade em qualquer momento durante uma briga. As substituições feitas antes do começo da briga não serão penalizadas sob esta regra desde que os jogadores substituídos não entrem na briga. Uma penalidade menor dupla mais uma penalidade de má conduta de jogo deve ser aplicada ao jogador que primeiro para deixar o banco de reservas ou de penalidade durante uma briga. Se os jogadores de ambas as equipes deixarem seus respectivos bancos ao mesmo tempo, o primeiro jogador identificável de cada equipe será penalizado sob esta regra. Para a finalidade de determinar que jogador era o primeiro para a deixar o banco de reserva durante uma briga, o árbitro pode consultar-se com o juiz de linha ou com outros oficiais do jogo. Qualquer jogador que sai do banco de reserva durante uma briga sofrerá uma penalidade menor, maior ou de má conduta, para tais ações, será aplicado também uma penalidade de má conduta de jogo. Outros jogadores que deixarem o banco de reserva ou o banco da penalidade durante uma briga sofrerão uma penalidade de má conduta (máximo cinco por equipe). Se um jogador ilegalmente entrar no jogo, qualquer gol marcado por essa equipe quando o jogador ilegal estiver na quadra será invalidado, mas todas as penalidades aplicadas a uma ou outra equipe serão servidas como penalidades regulares.

(b) Exceto no final de cada quarto ou no final do tempo de uma penalidade, nenhum jogador pode deixar o banco da penalidade, a qualquer tempo. Um jogador penalizado que deixe o banco da penalidade antes da expiração da penalidade, quando o jogo está em andamento ou não, sofrerá uma penalidade menor adicional após ter servido ao tempo restante da primeira penalidade. Quando um jogador deixa o banco da penalidade antes da expiração da penalidade, a cronometrista de penalidade anotará o tempo e alertará verbal o árbitro que parará o jogo quando a equipe do jogador infrator ganhar a posse e o controle do disco. No exemplo de um jogador que retorna à quadra antes da expiração da penalidade, com um erro do cronometrista de penalidade, o jogador não deve servir a uma penalidade adicional, mas deve servir ao tempo restante. Um jogador penalizado que deixe o banco de penalidade durante um briga sofrerá uma penalidade menor mais uma penalidade de má conduta de jogo, além do tempo



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

restante da penalidade. Quando um jogador penalizado retorna à quadra do banco da penalidade antes da expiração da penalidade, todo gol marcado por essa equipe, quando o jogador estiver ilegal na quadra, será desconsiderado, mas todas as penalidades aplicadas a uma ou outra equipe serão servidas como penalidades regulares.

(c) Se um jogador da equipe atacante com a posse do disco ou da bola estiver em posição de não ter nenhum jogador oponente opondo-se à sua passagem à exceção do goleiro, e é interferido por um jogador ilegal, o jogador de ataque terá um tiro da penalidade máxima. Se o goleiro oponente estiver fora da quadra e o jogador de ataque for interferido por um jogador ilegal, um gol será concedido à equipe não infratora.

(d) Se um dirigente ou técnico de uma equipe entra na quadra após o começo de um quarto e antes desse quarto terminar sem a permissão do árbitro, o árbitro aplicará uma penalidade menor de banco à equipe do técnico infrator.

(e) Durante qualquer face-off, se uma equipe começar com menos jogadores do que o correto, nenhum jogador que entrar subsequentemente ao jogo não poderá jogar o disco ou a bola que venha na zona de defesa quando o jogador estiver na zona de ataque a menos que o disco tenha sido jogado primeiramente por um outro jogador na zona de ataque.

Regra 626 – Off-sides.

(a) Jogadores do time atacante devem continuar com o disco através da linha central vermelha, contanto que o disco seja carregado através da linha central.

(b) Quando o disco é passado pela linha central vermelha, o disco deve continuar com o mesmo jogador atacante através da linha central. Um jogador que faz um passe sobre a linha central vermelha não está qualificado a jogar o disco até que:

1.) O disco seja primeiro tocado por um colega de equipe que não passou com o “puck” sobre a linha central vermelha ou por um adversário.

2.) O disco é primeiro tocado por um oponente.

3.) O jogador que está carregando o disco pela linha central vermelha faz contato com os patins com a linha central vermelha.

Para uma violação desta regra, o jogador deverá ser parado e uma disputa de “face-off” será executada no local mais perto da origem do passe.

(c) Quando um time que está em “shorthanded” e arremessa o disco para fora da sua zona de defesa, ou se o disco de qualquer outra forma sai da zona de defesa da equipe em “shorthanded”, além da linha central vermelha, todos os jogadores em “power play” devem sair da zona de ataque fazendo contato com os patins na linha central vermelha.

Uma vez que os jogadores no “power play” saíram da zona de ataque, a equipe atacante poderá reentrar com seus jogadores na zona de defesa da equipe adversária.

Para uma violação desta regra, o juiz de linha deverá parar o jogo imediatamente quando o disco reentrar na zona de defesa da equipe em “shorthanded”, a não ser que o disco seja trazido ou passado de volta para a zona de defesa pela própria equipe que está em “shorthanded”. O “face-off” deverá acontecer na marca mais no final da quadra da equipe que ofender a esta regra.

Regra 627 - Passes.

(a) O disco ou a bola pode ser passado por todo o jogador a qualquer jogador da mesma equipe dentro da mesma zona. Sempre que o disco ou bola é passada da zona de defesa cruzando a linha central vermelha, regra 626 (b) Off-side, será marcado.

(b) Quando uma penalidade menor ou maior expira durante o jogo, qualquer jogador penalizado ou um substituto imediato, tanto do banco de reserva como do banco de penalidades, que entrar no jogo não estará elegível para jogar o disco ou bola que venha da zona de defesa quando o jogador estiver na zona de ataque a menos que:

3.) O disco é jogado primeiramente por um outro jogador na zona de ataque.

4.) O jogador que domina o disco tenha encostado sobre a linha vermelha central, fazendo contato com o patim sobre a linha central.

Regra 628 – Disco ou bola devem estar em movimento.

(a) O disco ou bola deve ser mantido em movimento o tempo todo. O jogo não será parado porque o disco ou bola está congelado ao longo da tabela por dois ou mais jogadores adversários, a menos que um dos jogadores caia sobre o disco ou bola. Se um jogador congelar o disco ou bola ao longo das tabelas ou se um jogador cair deliberadamente sobre o disco ou bola uma penalidade menor será aplicada por atraso de jogo. Entretanto, o árbitro pode parar o jogo ao longo das tabelas se permitindo a continuação do jogo houver contato desnecessário próximo do disco.

Regra 629 – Disco ou bola ou jogador fora da quadra ou sem condições de jogo.

(a) Quando o disco ou bola sai para a parte externa da área de jogo ou golpeia algum obstáculo acima da superfície de jogo à exceção das tabelas, do vidro ou do fio, será providenciada uma disputa de face-off no ponto mais próximo a onde foi jogado por último o disco. Quando o disco se transforma sem condições de jogo devido a um defeito na quadra, será conduzida uma disputa de face-off no ponto mais próximo a onde foi jogado por último o disco.

(b) Quando o disco se aloja na rede na parte externa do gol ou se estiver congelado entre jogadores adversários, o árbitro parará o jogo e promoverá uma disputa no face-off mais próxima do acontecido a menos que, na opinião do árbitro a parada for causada por um jogador da equipe atacante, que no caso o face-off será conduzido no ponto especial mais próximo. A equipe defendendo e/ou a equipe atacante podem jogar o disco na rede do lado de fora do gol a qualquer momento, entretanto, quando o disco permanecer na rede por mais três segundos, o jogo parará e um face-off ocorrerá no ponto mais próximo da zona final da quadra,



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

exceto quando a parada é causada por um jogador da equipe atacante, que no caso o face-off será conduzido no ponto de face-off especial mais próximo. Se o disco pousar em cima da trave do gol, o jogo será parado imediatamente.

(c) Uma penalidade menor será aplicada a um goleiro que deixar cair deliberadamente o disco na rede do gol para causar uma parada do jogo.

(d) Se o disco vier descansar no alto das tabelas que cercam a área de jogo, considerar-se-á no jogo e pode ser jogado legalmente com a mão ou com o estique.

(e) Em quadras provisórias, todos os jogadores devem permanecer dentro dos confins da quadra jogando, quando o disco estiver em jogo. O jogo será parado imediatamente sempre que um jogador saltar sobre o limite e fora dos limites da quadra. Se, na opinião do árbitro, um jogador saltar intencionalmente dos limites com a finalidade de obter uma parada do jogo, uma penalidade menor por atraso de jogo será aplicada.

Regra 630 – Disco ou bola fora de alcance ou disco ou bola ilegal.

(a) Quando uma confusão ocorrer, ou um jogador cair acidentalmente sobre o disco e fora da vista do árbitro, jogo será parado imediatamente. Um face-off ocorrerá no ponto mais próximo do local, a menos que fornecido de outra maneira nas regras.

(b) Se, em qualquer momento durante o jogo, um disco à exceção do oficialmente em jogo aparecer na quadra e interferindo com o progresso do jogo, o jogo será parado imediatamente.

(c) Quando o disco bater na máscara do goleiro a jogada deverá ser imediatamente parada.

Regra 631 – Disco ou bola atingindo um árbitro.

(a) O jogo não será parado porque o disco ou bola tocou em um árbitro em qualquer lugar da quadra.

Regra 632 – Recusa em começar o jogo.

(a) Se, quando ambas as equipes estão na quadra, uma equipe por qualquer razão recusar a jogar quando requisitada para fazer assim pelo árbitro, o capitão será advertido e a equipe terá quinze segundos para começar o jogo ou para recomeçar o jogo. Se, no fim desse tempo a equipe recusa jogar, o árbitro aplicará uma penalidade menor de banco à equipe infratora. Se houver um retorno do mesmo incidente, o árbitro suspenderá o jogo, e as circunstâncias serão relatadas às autoridades da liga para uma ação futura.

(b) Se uma equipe, quando requisitada para fazer assim pelo árbitro, não sair do vestiário e não for a quadra de jogo prontamente, será aplicada uma penalidade menor de banco. Se após a aplicação de uma penalidade menor de banco, a equipe recusa a entrar na quadra e começar o jogo dentro de dois minutos, o árbitro declarará a perda do jogo por desistência e a contagem será considerada por 1-0 ou a contagem atual, qualquer um que seja mais vantajoso para a equipe não infratora.

Regra 633 – Esticada.

(a) Uma penalidade menor ou maior, a critério do árbitro, será aplicada a todo o jogador que der uma esticada ou tentar golpear um oponente com o estique. Os árbitros devem penalizar como "slashing" todo o jogador que balançar o estique em um oponente (no alcance ou não) sem realmente fazer o contato ou quando um jogador no pretexto de jogar o disco faz um balanço selvagem no disco com a intenção para intimidar um oponente.

(b) Quando um jogador fere um oponente como o resultado de "slashing", o árbitro aplicará uma penalidade maior e mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

(c) Todo o jogador que balançar o estique em direção a outro jogador durante uma briga estará sujeito a uma penalidade de jogo, e às circunstâncias deverão ser relatadas às autoridades da liga para uma ação futura.

(d) Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador que fizer contato com o estique no goleiro oponente, na área do gol, que tiver defendido ou encoberto o disco tendo o árbitro parado ou não o jogo.

Regra 634 – Estocada.

(a) Uma penalidade menor dupla e uma penalidade de má conduta de jogo serão aplicadas a um jogador que tente estocar um oponente. Uma penalidade maior mais uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada a um jogador que lanceie um oponente. A tentativa de lancear incluirá todos os casos onde um gesto lanceando é feito não obstante se o contato do corpo seja feito ou não.

(b) Quando um jogador fere um oponente com o resultado de "lancear", o árbitro aplicará uma penalidade maior mais uma penalidade de má conduta de jogo ao jogador infrator.

(c) Lancear pode também ser tratado como uma penalidade de jogo sob a tentativa de ferir ou deliberar ferimento a um oponente.

Regra 635 – Começo do Jogo e Períodos.

(a) O jogo deve começar no horário programado por um face-off no ponto central de face-off e será recomeçado prontamente a cada quarto da mesma maneira.

(b) Durante o aquecimento no pré-jogo e antes de cada metade, cada equipe se confinará as suas atividades a sua própria extremidade da quadra. Todos os jogadores devem usar o equipamento completo durante o aquecimento e durante o comprimento com o adversário que segue o jogo.

(c) Recomenda-se que quando ambas as equipes devem deixar a quadra através de uma saída comum, a equipe cujo banco de



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

reservas está mais próximo à porta sairá primeiramente. A equipe da casa deve entrar na quadra primeiramente.

(d) Quando uma equipe não aparece na quadra sem uma justificativa apropriada, um oficial advertirá a equipe que deve entrar na quadra imediatamente. Se a equipe não fizer assim prontamente, o árbitro aplicará uma penalidade menor de banco por atraso de jogo.

Regra 636 – Atirar o estique.

(a) Quando qualquer jogador ou dirigente da equipe defendente deliberadamente joga ou dispara um estique ou qualquer outro objeto no disco na zona de defesa, o árbitro permitirá que a jogada se complete e se um gol não for marcado, um tiro da penalidade máxima será concedido. Se, entretanto, o gol estiver desacompanhado (sem ninguém protegendo) e o jogador de ataque não tiver nenhum jogador da defesa para transpor e tiver a possibilidade de marcar com o gol aberto, e um estique ou qualquer outro objeto seja jogado ou disparado no disco por um membro da equipe defendendo, impedindo desse modo um tiro no gol aberto, um gol será concedido à equipe não infratora.

(b) Uma penalidade menor será aplicada a todo o jogador na quadra de jogo que jogar ou disparar um estique ou qualquer outro objeto no sentido do disco ou bola em qualquer zona a não ser que quando tal ato seja penalizado com uma penalidade máxima ou um gol tenha sido concedido. Quando um jogador rejeita um estique quebrado lançando-o ao lado da quadra (e não sobre as tabelas) de tal maneira que não interferirá com o jogo ou um jogador oponente, nenhuma penalidade será aplicada para o jogador que o fizer.

(c) Uma penalidade de má conduta será aplicada a todo o jogador que jogar um estique ou qualquer parte disso na parte externa da quadra. Uma penalidade de má conduta de jogo será aplicada a todo jogador que jogar deliberadamente um estique ou qualquer pedaço deste na parte externa da quadra na direção de qualquer espectador.

Regra 637 – Tempo de jogo e Intervalos (tempo técnico).

(a) Uma partida consistirá em quatro períodos de 12 minutos. As ligas têm a jurisdição para ajustar o tempo de cada quarto (tempo corrido ou tempo cronometrado) baseado na quantidade de tempo designada para terminar o jogo. Se o tempo corrido for usado e se o jogo durante os dois últimos minutos do último quarto ou em uma prorrogação estiver com diferença de um gol ou empatado, o tempo restante será jogado cronometrado (a cada parada o tempo de jogo será parado e voltará a seguir depois do face-off). Para começar o jogo, as equipes se posicionarão invertidas na quadra em relação ao gol que defendem e o seu banco de reservas para a primeira metade do jogo. Um período de descanso de quinze-minuto será feito na metade do jogo, depois do qual as equipes mudarão de lados. Um descanso de dois-minutos será feito entre os outros quartos.

(b) A equipe que marca um número maior de gols durante os quatro quartos será declarada vencedora, e creditada com dois pontos na tabela de classificação.

(c) O árbitro pode requisitar a suspensão do jogo a qualquer momento quando a quadra é julgada em condições inseguras para a prática do jogo. O jogo permanecerá suspenso até que tal circunstância esteja corrigida. Os árbitros são advertidos particularmente sobre superfícies de jogo molhadas e devem ter um cuidado maior ao determinar se ou não as circunstâncias são seguras. Se qualquer atraso incomum ocorrer durante a primeira metade do jogo, o árbitro pode requisitar que o intervalo ocorra imediatamente e o restante da primeira metade de jogo será completado em cima do recomeço do jogo com as equipes defendendo os mesmos gols, depois do qual as equipes mudarão de lados e recomeçarão no segundo tempo sem atrasos.

(d) As equipes terão um tempo técnico de um minuto de duração que deve ser feito durante uma parada do jogo. Se o tempo de partida for corrido, o relógio deverá ser parado durante o tempo técnico. O relógio será reiniciado após a disputa de face-off. Durante um intervalo todos os jogadores na superfície de jogo devem direcionar-se a seus respectivos bancos de reservas. Todo o jogador penalizado deve permanecer no banco de penalidade durante um tempo técnico. Um tempo técnico não pode ser usado para aquecer o goleiro.

Regra 638 – Jogos Empatados.

(a) Se, ao final do jogo, a contagem estiver igual, o jogo será declarado empatado. Nenhuma prorrogação será jogada a menos que seja necessária para determinar um vencedor.

(b) Em Torneios, jogos eliminatórios (Play-Off) e em Campeonatos da IIHF em que é necessário determinar um vencedor para o avanço na equipe no campeonato, o seguinte ocorrerá.

1.) Um período de descanso dois minutos ocorrerá.

2.) As equipes não mudarão de lados.

3.) Uma prorrogação de cinco minutos será jogada.

4.) O jogo terminará quando uma das equipes marcar um gol e a equipe que marcou o gol será declarada a vencedora. Se nenhuma equipe marcar um gol durante a prorrogação, uma disputa de penalidades máximas ocorrerá como segue: Cinco jogadores de cada equipe serão selecionados para participar em uma série de tentativas de tiros de penalidades máximas. O técnico nomeará a ordem dos jogadores na tentativa dos tiros de penalidades máximas. Os jogadores alternarão as tentativas, com a equipe visitante começando com a primeira tentativa. O goleiro ou o goleiro reserva não poderão cobrar um tiro de penalidade máxima. Qualquer jogador que a penalidade (falta) não tenha expirado no final da prorrogação, não terá permissão de participar da série de tiros de penalidades máximas. As equipes podem mudar os goleiros somente no começo das cobranças de penalidades ou se um goleiro for ferido durante a disputa. Os goleiros não mudarão de gols durante a disputa. Depois que todos os dez jogadores fizeram seus tiros, a equipe que marca a maior quantidade de gols será declarada a vencedora. Se a qualquer momento durante a



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

série de tiros de penalidade máxima uma equipe tiver obtido claramente uma imbatível vantagem, então as cobranças restantes não serão feitas. Se nenhuma equipe tiver uma vantagem no fim da primeira série, uma segunda série no formato de “vitória-repentina” em que cada equipe terá uma tentativa de tiro de penalidade máxima para marcar. Cada equipe deverá selecionar cinco jogadores, que podem ser os mesmos cinco jogadores que participaram da primeira série, ou outros cinco jogadores e ainda parte dos cinco jogadores. O técnico deverá nomear a ordem pela qual os jogadores baterão a nova série tiros de penalidades máximas. Se depois que um jogador de cada equipe tiver cobrado e apenas uma equipe tiver marcado, esta equipe será declarada vencedora. Se depois que um jogador de cada equipe tiver cobrado e permanecer o empate, a disputa será repetida da mesma forma até que uma equipe marque o gol e a outra não o faça. Gols marcados durante uma disputa de tiros de penalidades máximas não devem contar para a estatística individual de cada jogador. Gols marcados contra os goleiros não devem contar em suas estatísticas. O goleiro deverá receber ou uma vitória ou uma derrota, baseando-se no resultado da cobrança de penalidade máxima. Toda a regra aplicável durante uma penalidade máxima deverá ser aplicada em uma disputa de penalidades máximas.

(c) Qualquer prorrogação será considerada uma parte do jogo e todas as penalidades não terminadas permanecerão valendo.

Regra 639 – Tropeçar.

(a) Uma penalidade menor será aplicada a todo jogador que colocar o estique, o pé, o joelho, a perna, o braço, a mão, ou o cotovelo de tal maneira que faz com que um oponente tropece ou caia. Quando um jogador machucar um oponente como resultado de uma rasteira, o árbitro aplicará uma penalidade maior e mais uma má conduta de jogo para o jogador infrator. Se, na opinião do árbitro, um jogador está inquestionavelmente enganchando o disco ou bola e ganhar a posse do disco e desta forma tropeçar no adversário nenhuma penalidade será dada. Os tropeções acidentais que ocorrem simultaneamente com o apito do árbitro não serão penalizados. Todo o jogador que mergulhar deliberadamente na quadra, exceto para obstruir um tiro, encosta em um oponente e faz com que o jogador tropece ou caia deve receber uma penalidade menor.

(b) Quando um jogador, com a posse e no controle do disco na zona de ataque e em não ter nenhum oponente a passar a exceção do goleiro, receber um tropeção ou uma falta por atrás, assim impedindo uma oportunidade razoável de marcar um gol, um tiro de penalidade será concedido à equipe não infratora. O árbitro não parará o jogo até que a equipe atacante perca a posse e o controle do disco à equipe defendendo. A intenção desta regra é restaurar uma oportunidade razoável de marcar um gol que tenha sido perdida por razão de uma penalidade por trás cometida no lado da quadra do oponente a linha vermelha central. A "posse e o controle" do disco ou bola significam o ato de conduzir o disco ou bola com o estique. Se, quando estiver sendo conduzido o disco ou bola for tocado por um outro jogador, bater no gol ou ficar solto, o jogador não será mais considerado com a "posse e o controle" do disco ou bola.

(c) Se, quando o goleiro oponente for removido da quadra, um jogador na posse e no controle do disco receber um tropeção ou falta de qualquer outra maneira com nenhum jogador se opondo à passagem, assim impedindo uma oportunidade razoável de marcar um gol, o árbitro parará imediatamente o jogo e concederá um gol à equipe não infratora.

Regra 640 – Agressão desnecessária.

(a) Na opinião do árbitro, uma penalidade menor ou menor em dobro pode ser avaliada a todo o jogador que usar de aspereza desnecessária de encontro a um oponente.

(b) Uma penalidade menor para agressão desnecessária deve ser avaliada cada vez que um jogador oponente fizer o contato físico desnecessário com o jogador com a posse do disco ou bola. Não é a intenção penalizar um contato acidental entre dois jogadores oponentes que estão ativamente na perseguição do disco ou bola. O ato de montar num oponente sem o disco ou bola será considerado ser agressão. Entretanto, isto não permite o jogador que não está com a posse do disco ou bola jogar o corpo em um oponente para conseguir a posse.

Tradução: 21/03/04.

Luis Cláudio Cravo Torlay

E-mail: luisclaudio@torlay.com

Obs: Falta fazer uma revisão final.

Regras IIHF x FIRS (Diferenças)

Regra 602 Adjustment to Clothing and Equipment – (ajuste de uniforme ou equipamentos)

(a) A jogada não deverá parar ou ser retardada por motivo de ajuste de uniforme, equipamentos, patins, ou estiques.

Para uma violação desta regra uma penalização menor deverá ser aplicada.

(b) O ônus em manter uniformes e equipamentos em condições é do jogador. Se ajustes são necessários, o jogador deverá retirar-se da quadra e o jogo deve continuar sem interrupção com um substituto.

(c) Nenhum retardamento será permitido para reparo ou ajuste de equipamento do goleiro. Se ajustes forem necessários o goleiro deverá retirar-se da quadra e um goleiro substituto imediatamente tomará o seu lugar e não terá direito a aquecimento.

Para a violação desta regra pelo goleiro, será aplicada uma penalização menor.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

Regra 603 "Attempt to Injure" – (tentativa de machucar o adversário).

(a) Uma penalização de jogo deverá ser dada a qualquer jogador que deliberadamente tente machucar um adversário, árbitro, técnico, ou assessor técnico de qualquer forma, e as circunstâncias deverão ser relatadas às autoridades (federação) para posteriores ações (julgamento). Um substituto poderá entrar em quadra após o final de quatro minutos de penalização.

Regra 620 Illegal Clearing (Icing)

(a) Para o propósito desta regra, a linha central vermelha deve dividir a superfície de jogo em dois. Deverá qualquer jogador de uma equipe em igualdade ou superioridade numérica de força a equipe adversária, chutar, arremessar, ou desviar o "puck" da metade defensiva, além da linha de gol da equipe adversária, o jogo deve ser parado e o "puck" ser disputado no "face-off" próximo ao gol da equipe que feriu a regra, a não ser que na jogada o "puck" entre no gol da equipe oposta, e neste caso o gol deverá ser creditado.

O último ponto de contato com o "puck" do time em posse do "puck" deverá ser utilizado para determinar ou não quando o "illegal clearing" (icing) ocorreu.

Se durante o período de retardamento de chamada de penalização, devido a uma falta por um jogador sem a posse do "puck", a equipe com a posse deste usa-se do "icing", o puck deverá ser disputado no ponto de "face-off" mais próximo a linha do centro da quadra da equipe que ofendeu a esta regra.

(b) "Illegal Clearing" não será considerado e o jogo deverá continuar quando:

- 1.) O "puck" foi chutado por um jogador com a equipe em "shorthanded".
- 2.) A equipe está com jogadores a menos do que a equipe adversária no instante que o "puck" for chutado.
- 3.) O "puck" é chutado e rebate no corpo de um adversário, no qual está na sua metade da quadra e cruza a linha de gol.
- 4.) O "puck" vai além da linha de gol na metade oposta da quadra diretamente da onde os jogadores participarão de um "face-off".
- 5.) Na opinião do juiz de linha, um jogador da equipe oposta, exceto o goleiro, está apto a jogar o "puck" antes que este cruze a sua linha de gol, mas não o faz.
- 6.) O "puck" toca qualquer parte de um jogador adversário, incluindo o goleiro, ou patins ou estique, antes de cruzar a linha de gol.
- 7.) O "puck" passa através de qualquer parte da área do gol antes de alcançar a linha de gol.

O propósito desta seção é reforçar uma ação contínua e os árbitros devem interpretar esta regra para que produza este resultado.

(c) Se os árbitros errarem em chamar "icing" (exceto em relação às duas equipes estarem jogando em "shorthanded") o "puck" deverá ser disputado no "face-off" central.

Icing – o "puck" cruza a linha central e a linha de gol.

Illegal Clearing – mesmo que "icing"

Regra 623 "Kicking player" (chutar um adversário).

(a) Uma penalização de jogo (expulsão) deverá ser dada ao jogador que chutar ou tentar chutar outro jogador. Um substituto poderá entrar em quadra após o final de quatro minutos de penalização.

Regra 626 "Off-sides"

(a) Jogadores do time atacando devem continuar com o "puck" através da linha central vermelha, contanto que o "puck" seja carregado através da linha central.

(b) Quando o "puck" é passado pela linha central vermelha, o "puck" deve continuar com o mesmo jogador atacante através da linha central.

Um jogador que faz um passe sobre a linha central vermelha não está qualificado a jogar o "puck" até que:

- 1.) O "puck" seja primeiro tocado por um colega de equipe que não passou com o "puck" sobre a linha central vermelha ou por um adversário.
- 2.) O "puck" é primeiro tocado por um oponente.
- 3.) O jogador que está carregando o "puck" pela linha central vermelha faz contato com os patins com a linha central vermelha.

Para uma violação desta regra, o jogador deverá ser parado e uma disputa de "face-off" será executada no local mais perto da origem do passe.

(c) Quando um time que está em "shorthanded" e arremessa o "puck" para fora da sua zona de defesa, ou se o "puck" de qualquer outra forma sai da zona de defesa da equipe em "shorthanded", além da linha central vermelha, todos os jogadores em "power play" devem sair da zona de ataque fazendo contato com os patins na linha central vermelha.

Uma vez que os jogadores no "power play" saíram da zona de ataque, a equipe atacante poderá reentrar com seus jogadores na zona de defesa da equipe adversária.

Para uma violação desta regra, o juiz de linha deverá parar o jogo imediatamente quando o "puck" reentrar na zona de defesa da equipe em "shorthanded", a não ser que o "puck" seja trazido ou passado de volta para a zona de defesa pela própria equipe que está em "shorthanded". O "face-off" deverá acontecer na marca mais no final da quadra da equipe que ofender a esta regra.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE HÓQUEI

Off-sides – fora de jogo.

Puck – disco de jogo.

Face-off – ponto de disputa do puck.

Shorthanded – equipe joga com um jogador a menos (jogador penalizado).

Power play – equipe joga com um jogador a mais (equipe que recebe a falta).

Outras mudanças de regra que devem ser consideradas pelos árbitros.

Penalizações menores – 90 segundos – um minuto e meio.

Penalizações maiores – 4 minutos.

**Tradução feita para a Confederação Brasileira de Hóquei no Gelo.
Segunda-feira, 24 de maio de 2004**

Copyright (c) 2004 CBHG - Confederação Brasileira de Hockey no Gelo

Termos de Uso Privacidade

Direitos autorais CBHG copyright © 2003-2004 - Todos os Direitos Reservados

