



# ***Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa***





**Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da  
Associação de Patinagem de Lisboa**



**ESCLARECIMENTOS**

**ALTERAÇÕES DAS REGRAS DE JOGO**

**DO HÓQUEI EM PATINS**

**COM ENTRADA EM VIGOR**

**2017 / 2018**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

- Os 3 (três) Árbitros designados para cada jogo - **2 (dois) Árbitros Principais** e **1 (um) Árbitro Auxiliar** - devem chegar ao recinto do jogo com uma antecedência mínima de **90' (noventa minutos)**, relativamente à hora do início do jogo.
- Os Árbitros em questão devem apresentar-se na pista devidamente equipados, assegurando o cumprimento de todos os atos e procedimentos definidos nos pontos seguintes deste Artigo, para que o jogo se inicie no horário, previamente marcado.
- Antes de se iniciar o aquecimento das Equipas e dos Árbitros Principais na pista, o Árbitro Auxiliar - ou na sua ausência, um dos Árbitros Principais - tem de contactar os Delegados de cada Equipa, assegurando:



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **□ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

- A relação dos intervenientes, - Jogadores, Técnicos e dos demais representantes, as licenças dos representantes de cada Equipa a inscrever no Boletim Oficial de Jogo, incluindo a identificação dos números das camisolas dos Jogadores e cargos dos demais.
- A indicação das cores do equipamento dos Jogadores e Guarda-redes de cada Equipa, assegurando sempre - se for caso disso – as trocas que sejam necessárias, as quais - se não houver acordo entre as duas Equipas - são sempre da responsabilidade da Equipa **VISITADA** (ou assim considerada) - **“EQUIPA 1”**.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

#### **➤ DEFINIÇÃO DA MEIA PISTA UTILIZADA POR CADA EQUIPA E DO GOLPE DE SAÍDA DO JOGO**

- Deixou de haver sorteio para a escolha da meia pista e do golpe de saída.
- A Equipa **VISITADA** - ou como tal considerada (“EQUIPA 1”) - ocupará sempre a meia pista localizada à direita da Mesa Oficial de Jogo, durante o primeiro tempo de jogo ou do prolongamento assim como no aquecimento antes do início do jogo.
- A equipa **VISITANTE** - ou como tal considerada (“EQUIPA 2”) - é sempre responsável pela execução do golpe de saída que inicia o primeiro período do jogo ou do prolongamento, quando for o caso.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **□ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

#### **➤ ESCOLHA DA BOLA PARA O JOGO**

- A entidade que tem a jurisdição da competição - FIRS, Confederação Continental ou Federações Nacionais - tem o direito, à sua discrição, de fornecer as bolas a utilizar em cada jogo.
- No entanto, o Clube **“VISITADO”** - ou como tal considerado (**EQUIPA 1**) - está obrigado a assegurar a quantidade de bolas que sejam necessárias para o jogo. Por outro lado, o Clube **“VISITANTE”** - ou como tal considerado (**EQUIPA 2**) - tem também o direito de apresentar as bolas que entender para utilizar no jogo.
- Em condições normais, os Capitães de cada Equipa devem aproveitar o período do aquecimento para tentar chegar a um acordo relativamente à escolha da bola para o jogo, a qual entregarão aos Árbitros Principais depois da sua entrada em pista.





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



- ❑ **ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**
  - Em condições normais, o aquecimento das Equipas devem terminar, com uma antecedência de **15' (quinze minutos)**, relativamente ao horário oficial do início do jogo.
  - Com ressalva do estabelecido nos pontos seguintes, a pista de jogo deve estar disponível em cada jogo - para o aquecimento das equipas e dos Árbitros - **com uma antecedência de, pelo menos 30' (trinta minutos)**, relativamente ao horário oficialmente estabelecido para o início do jogo.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

- No entanto, quando possa ocorrer um atraso do horário em questão - motivado, por exemplo, um atraso num jogo realizado anteriormente para a mesma competição - os **Árbitros Principais** designados terão de assegurar com a entidade organizadora o cumprimento do que está estabelecido nos pontos seguintes:
- Para o aquecimento das Equipas tem de ser sempre garantido um período de **15' (quinze minutos)**, de acordo com as seguintes restrições:
  - a) **Os Jogadores de cada Equipa têm de fazer o aquecimento com os seus equipamentos de jogo;**
  - b) **Nenhuma das Equipas poderá voltar aos seus balneários, para que o início do jogo possa ocorrer o mais rápido possível.**





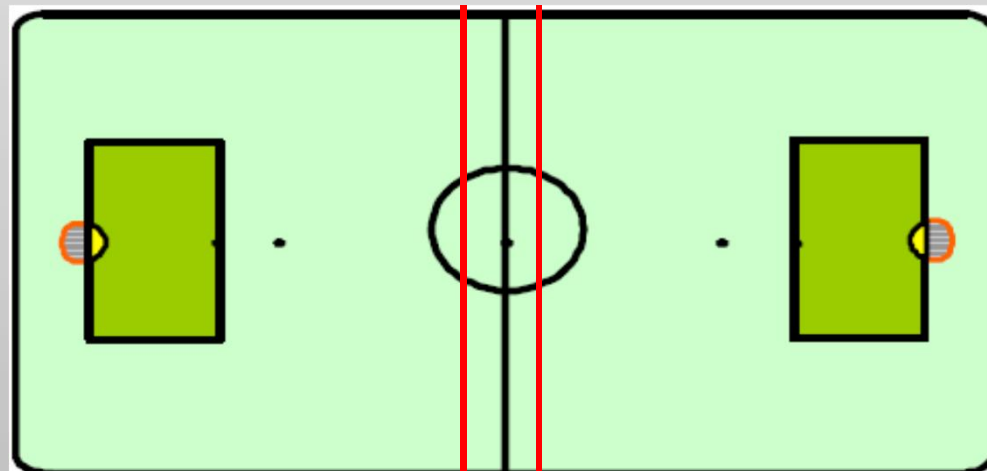
## Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa



### ☐ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO

#### ➤ DISPONIBILIDADE DA PISTA PARA AQUECIMENTO DAS EQUIPAS E DOS ÁRBITROS

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





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

#### **➤ ENTRADA EM PISTA DE JOGADORES E ÁRBITROS**

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

- A imediata retirada da pista dos Jogadores que ainda estejam a fazer aquecimento.
- A verificação do estado das balizas.
- Os procedimentos protocolares que estão estabelecidos no ponto 6 deste Artigo.
  
- Em condições normais, os Jogadores de cada uma das Equipas devem entrar em pista com uma antecedência de **10' (dez minutos) relativamente à hora oficial do jogo.**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

- Em qualquer caso, a escolha da bola para o jogo é sempre da responsabilidade exclusiva dos Árbitros Principais, quando os **2 (dois) Capitães** não cheguem a acordo.
- Imediatamente antes do início do jogo, os Árbitros designados devem assegurar o seu alinhamento – junto com os Jogadores de cada Equipa – na localização mais central da pista, tendo em conta que:
  - Neste alinhamento devem participar todos os Jogadores de ambas as Equipas, que estão aptos para participar no jogo, incluindo todos os substitutos disponíveis.
  - Neste alinhamento é obrigatório o uso - pelos Árbitros e por todos os Jogadores - do equipamento a utilizar durante o jogo (com exceção dos Guarda-redes, que não necessitam de colocar a máscara e as luvas de proteção), **não é permitido ter as camisolas fora dos calções ou as meias caídas.**

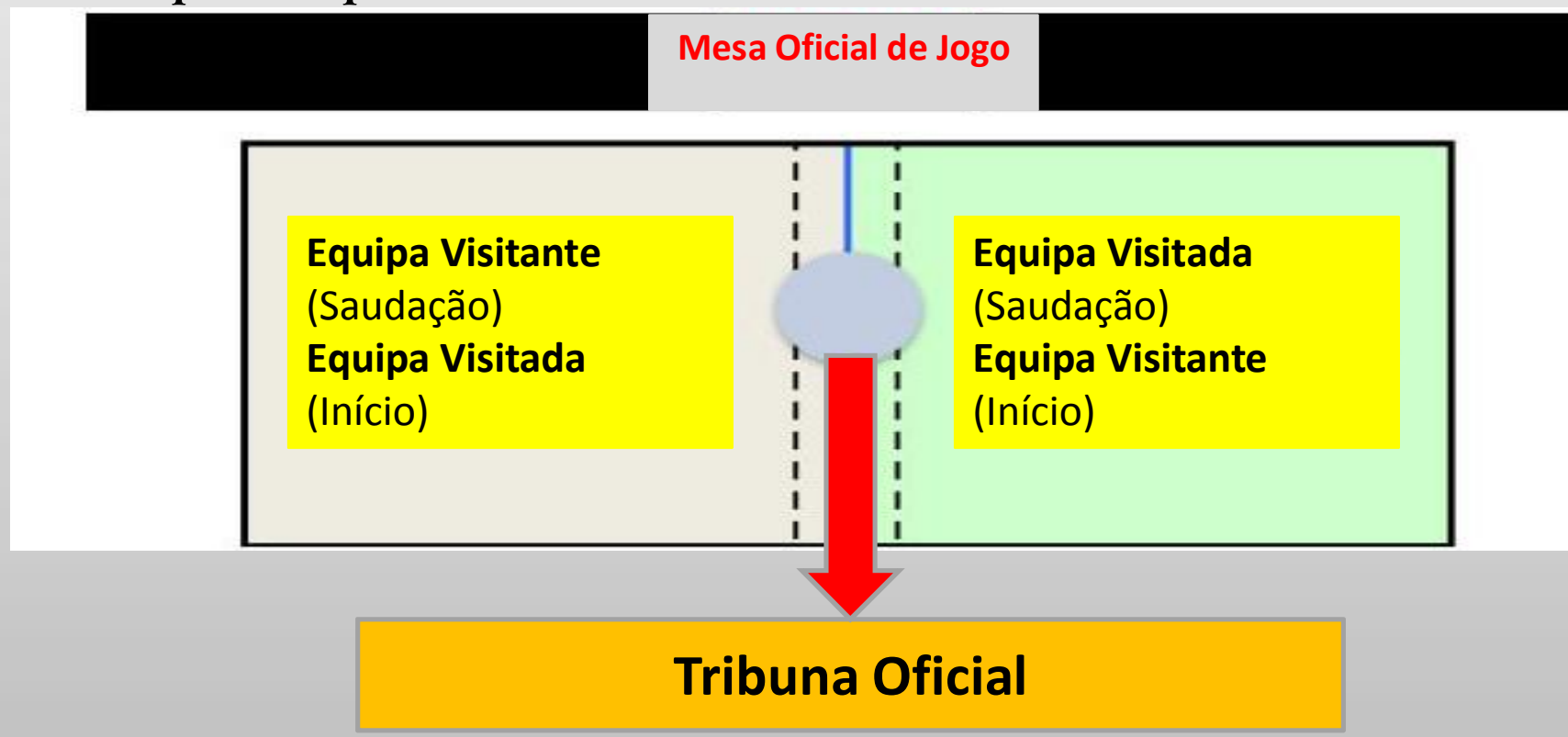


## Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa



### ❑ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO

- Em primeiro lugar, o “**chefe da equipa arbitral**” deve assegurar, com a ajuda do apito, a saudação formal às autoridades e ao público presente.





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES DO JOGO**

#### **Art.º 81º do Regulamento Geral da FPP**

**4. A saudação ao público é apenas efetuada para um dos lados da pista – na direção do local onde se encontram as Entidades Oficiais - (mesmo que estas não estejam presentes) - com a Equipa visitante alinhada à direita dos Árbitros e a Equipa visitada à sua esquerda.**

- **De seguida, é efetuada, por via sonora, a apresentação dos Jogadores de cada uma das Equipas e dos Árbitros.**
- **Logo após, os Jogadores de cada Equipa saúdam os seus adversários e também os Árbitros.**
- **Finalmente, os Árbitros devem efetuar as diligências adicionais que considerem necessárias para assegurar que o jogo possa ser iniciado no horário oficialmente estabelecido.**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS**

#### **➤ Cumprimento das suspensões temporárias**

#### **➤ Punições de eventuais infrações**

- **O Jogador a cumprir uma suspensão na respetiva cadeira, não pode em caso algum ocupar o banco de suplentes da sua Equipa.**
- **Se ocorrer a violação do disposto no ponto 6.1 o Árb. Auxiliar tem de assegurar os seguintes procedimentos:**
- **Dirigir-se de imediato ao infrator e providenciar o seu regresso à cadeira junto à Mesa Oficial de Jogo.**





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS**

- Se o infrator se recusar a cumprir as suas obrigações, o Árbitro Auxiliar tem de acionar de imediato um sinal sonoro - interrompendo o jogo - e informar os Árbitros Principais do ocorrido, os quais exibirão um **CARTÃO VERMELHO** ao infrator expulsando-o definitivamente do jogo.
- E, conseqüentemente, as sanções assessórias. Um “período de inferioridade” para a sua Equipa de acordo com o estabelecido no Art.º 11º das Regras de Jogo.
- 4’ (quatro minutos) tendo, entretanto, que sair um jogador de pista para que seja cumprido o período de inferioridade”.



## Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa



- ❑ **SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - “PERÍODO EM INFERIORIDADE”**
  - **Desapareceu das Regras o termo “power play”**
  - **SANCIONAMENTO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - JOGAR ALGUNS - “PERÍODOS EM INFERIORIDADE”**
    - Durante um jogo, jogar um “**período em inferioridade**” é a sanção disciplinar que - embora temporariamente - penaliza as Equipas cujos representantes cometam faltas disciplinares **graves** e/ou **muito graves**.
    - Consequentemente, quando um representante de uma Equipa for sancionado, jogando durante um determinado “**período de inferioridade**” - ou seja, com **1 (um)** ou **2 (dois)** Jogadores a menos em pista - em conformidade com as condições seguidamente estabelecidas.
    - Quando em dado momento do jogo ocorrer uma única infração, o correspondente “**período em inferioridade**” pode ser um dos seguintes:



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



- ❑ **SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - “PERÍODO EM INFERIORIDADE”**
  - **”Período em inferioridade”** com a duração máxima de **2’** (**dois minutos**), quando o infrator for sancionado com a exibição de um **cartão azul**.
  - **“Período em inferioridade”** com a duração máxima de **4’** (**quatro minutos**), quando o infrator for sancionado com a exibição de um **cartão vermelho**.
  - Nesta situação, o início do **“período de inferioridade”** ocorre no momento (tempo de jogo) do reinício do jogo pelos Árbitros, depois da sua ação disciplinar ao infrator da Equipa da casa.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



- ❑ **DESCONTO DE TEMPO (TIME OUT)**
- A equipa que solicitar um desconto de tempo - **1' (um minuto)** – pode regressar ao jogo antes de esgotado o tempo máximo, interrompendo assim o período do “time out”.
- A equipa adversária é obrigada a regressar de imediato ao jogo não podendo beneficiar do tempo em falta.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ OUTRAS SITUAÇÕES DE JOGO**

- Qualquer jogador que sai da pista, seja qual for o motivo, não pode **bater com o stick na tabela ou vedação**.
  - Sempre que tal aconteça o infrator é sancionado com um **cartão azul** e as respetivas sanções associadas.
  
- Todas as infrações praticadas fora da pista por infrator não identificado pelos Árbitros.
  - A sanção disciplinar é aplicada ao Treinador Principal com a exibição de um **cartão azul** acrescido das sanções aplicáveis.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ OUTRAS SITUAÇÕES DE JOGO**

#### **➤ Marcação de um Livre Direto ou de um Penalty**

- Caso o executante inicie a sua execução antes do Árbitro autorizar através da sinalética (levantamento do braço) o executante será sancionado com um “aviso” e o livre direto ou penalty será repetido, no caso de reincidência ser-lhe-á exibido um **cartão azul** e repetido o livre direto ou penalty.

#### **➤ GOLPE DUPLO**

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





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO**

- Uma Equipa pode ter **6 (seis) ou mais jogadores em pista** durante **uma pausa do jogo**, seja por motivo de um “time out”, seja pela obtenção de um golo, seja por lesão de um atleta ou qualquer outro motivo.
- Em todas estas situações, os **Árbitros Principais** não podem ordenar o reinício do jogo, tendo em conta que é sua obrigação fazê-lo depois de cumpridas as condições regulamentares aplicáveis. Em consequência, terão que ordenar a saída da pista de um ou mais Jogadores da Equipa em causa, para que o jogo se possa reiniciar.



## Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa



- ❑ **DESEMPATE DUM JOGO PARA ENCONTRAR UM VENCEDOR**
  - Após um intervalo de **3' (três minutos)**.
  - Para encontrar um vencedor o prolongamento deverá ser cumprido até ao fim do tempo regulamentar em função da prova. **Deixou de prevalecer o “Golo de Ouro”**.
  - Na categoria SUB-15 em que o prolongamento, de tempo era de 5' (cinco minutos) divididos em duas partes de 2' e 50” (dois minutos e cinquenta segundos). **Passou a ser de 6' (seis minutos) divididos em duas partes de 3' (três minutos) cada.**
  - Nas restantes categorias mantém-se tal como até aqui.
  - A troca de meia pista faz-se tal como no início do jogo assim como o golpe de saída.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ DESEMPATE PREVENTIVO - PROCEDIMENTOS**

➤ **NAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS CUJA CLASSIFICAÇÃO É OBTIDA POR PONTOS E NO CASO DE UM EVENTUAL EMPATE NA CLASSIFICAÇÃO.**

- **Quando o jogo terminar empatado e seja necessário encontrar um vencedor, cada uma das Equipas terá de executar, uma ou mais séries de LIVRES DIRETOS - tantas quantas sejam necessárias - tendo em conta o que está estabelecido nos pontos seguintes:**
- **Na primeira série 3 (três) livres diretos para cada Equipa.**
- **Series sucessivas de 1 (um) livre direto para cada Equipa de forma alternada.**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ CATEGORIA DOS JOGADORES, POR SEXO E GRUPO DE IDENTIDADE**

#### **➤ Categoria acrescentada às Regras de Jogo**

##### **▪ SUB-17 – Feminino – 13 a 16 anos**

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



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ZONA DE JOGO - DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO E ANTIJOGO - Acrescentado o ponto 2.3.2 e as alíneas a) e b)**

#### **➤ EXCEÇÕES À SANÇÃO DO JOGO PASSIVO**

- A prática de jogo passivo será excepcionalmente admitida nas seguintes situações específicas:
  - a) Quando é praticado por uma Equipa que joga um “período em inferioridade” em relação à Equipa adversária.
  - b) Quando - na parte final da segunda parte de um jogo - no resultado haja muita vantagem, por parte de uma das 2 (duas) Equipas.
- Consequentemente, nestas situações, as Equipas em causa estão dispensadas de cumprir - e por isso não devem ser sancionadas pelos Árbitros Principais - as restrições, relativas a:
  - a) Tempos de posse de bola na sua zona defensiva (ponto 1.1 deste Artigo).
  - b) O tempo estabelecido para atacar ou rematar à baliza contrária (ponto 1.2.1 deste Artigo).



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Tal como os demais Jogadores, o Guarda-redes deve apoiar-se nos seus patins, beneficiando de direitos especiais na defesa da sua baliza, mas apenas enquanto permanecer na sua área de grande penalidade, conforme seguidamente se encontra estabelecido.







## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Na tentativa de defender um remate ou de evitar que a sua Equipa sofra um golo, o Guarda-redes pode ajoelhar-se, sentar-se, deitar-se ou rastejar, podendo deter a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo que em contato temporario com a pista.
- Depois do Guarda-redes efetuar a defesa da sua baliza, deve levantar-se e colocar-se sobre os seus patins, embora possa manter um dos joelhos apoiado no solo, excepto quando for marcado um penalty ou livre direto contra a sua Equipa.
- Se o Guarda-redes deixar cair a sua máscara e assim defender um remate à sua baliza, não há lugar à marcação de qualquer falta, devendo os Árbitros Principais aplicar a "lei da vantagem" e só depois - se for caso disso - interromper o jogo para recolocação da máscara do Guarda-redes.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Quando o Guarda-redes efetua uma intervenção correta e não faltosa na defesa da sua baliza - impactando a bola, que acaba por entrar diretamente na baliza adversária, sem ser jogada ou sem ser tocada por qualquer outro Jogador em pista - conseguindo obter um golo para a sua Equipa, esta situação terá sempre de ser validada pelos Árbitros Principais, atento o disposto no ponto 1.2.4 do Artigo 19º destas Regras.
- Um golo obtido pelo Guarda-redes que efetua uma intervenção correta e não faltosa na defesa da sua baliza, impactando a bola, que acaba por entrar diretamente na baliza adversária, sem ser jogada ou tocada por qualquer outro Jogador em pista.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Na sua área de baliza, o Guarda-redes não pode, de forma intencional, impedir que a bola seja jogada, não lhe sendo permitido:
  - a) Agarrar ou prender a bola com a(s) mão(s);
  - b) Deitar-se em cima da bola;
  - c) Prender a bola entre as suas pernas e caneleiras;
  - d) Efetuar movimentos de abrir e fechar as pernas, para impedir que a bola seja jogada;
  - e) Utilizar o “stick” para prender a bola contra os seus patins ou caneleiras;
  - f) Utilizar o “stick” para transportar a bola e imobilizá-la entre as suas pernas e caneleiras.
- Se ocorrer qualquer uma destas infrações, os Árbitros Principais têm de interromper o jogo e assinalar um penalty contra a Equipa do Guarda-redes infrator, sem que seja exercida ação disciplinar.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Quando o Guarda-Redes tem o seu **corpo totalmente** fora da sua área da grande penalidade, não poderá utilizar intencionalmente os seus instrumentos específicos de proteção, estando por isso sujeito às seguintes penalizações:
- Se o Guarda-redes jogar a bola intencionalmente com as **luvas ou as caneleiras de proteção**, o jogo será imediatamente interrompido pelos Árbitros Principais, que exibirão um **cartão azul** ao infrator, assegurando depois as sanções correspondentes, atento o disposto no ponto 2 do Artigo 27º destas Regras.

**(Art.º 27º - A Equipa do infrator é sancionada com um Livre direto e o “período em inferioridade” correspondente).**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Quando a bola se encontra atrás da sua área de baliza, podem ocorrer faltas cometidas pelos Guarda-redes, obrigando os Árbitros Principais a interromper o jogo de imediato e a sancionar a Equipa do Guarda-redes infrator da seguinte forma:
- Assinalar uma falta técnica, sem exercer ação disciplinar - assegurando a execução do correspondente **livre indireto** no canto inferior da área de grande penalidade mais próximo do local da falta - quando o Guarda-redes jogar a bola irregularmente com o “stick” sem que esteja exclusivamente apoiado nos seus patins, mantendo um ou ambos os joelhos apoiados no solo.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Assinalar uma **falta de equipa**, sem exercer ação disciplinar - assegurando a execução do correspondente **livre indireto** no canto inferior da área de grande penalidade mais próximo do local da falta - sempre que o Guarda-redes em questão golpear com o seu “stick”:
  - a) O “stick” do Jogador adversário;
  - b) A zona dos patins e/ou das caneleiras do Jogador adversário, sem provocar a sua queda na pista e sem usar de violência.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES**

- Assinalar um **livre direto** - depois de exibir um **cartão azul** ao Guarda-redes infrator - sempre que este **golpear com o stick** um Jogador adversário na zona dos patins e/ou das caneleiras, **provocando a sua queda na pista**.
- Assinalar um **livre direto** - depois de exibir um **cartão vermelho** ao Guarda-redes infrator - sempre que este **golpear com o “stick”** um Jogador adversário, **agredindo-o numa zona do seu corpo não protegida (pernas, braços, tronco, etc.)**.





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA PARA SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES (Adicionado)**

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

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

**5.2 Por opção tática – mas apenas nos últimos 5' (cinco minutos) do segundo período do tempo normal do jogo – o Guarda-redes de cada Equipa pode ser substituído por um Jogador de pista da mesma Equipa, não podendo este beneficiar dos direitos especiais dos Guarda-redes nem tampouco utilizar as caneleiras de proteção específicas.**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA PARA SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES (Adicionado)**

- Quando a ação ocorrer com o jogo parado ou interrompido, o Árbitro Auxiliar e/ou os Árbitros Principais devem intervir de imediato para corrigir a situação, assegurando que um Guarda-redes da Equipa em causa – o que havia saído da pista ou o Guarda-redes substituto – reentre na pista para substituir qualquer um dos demais Jogadores, sem que seja exercida qualquer ação disciplinar.
- Quando o jogo está ativo e em curso, o Árbitro Auxiliar deve efetuar de imediato um aviso sonoro para notificar os Árbitros Principais sobre a ocorrência de uma infração, os quais têm de interromper o jogo para, imediatamente depois, aplicarem os procedimentos que estão estabelecidos nos pontos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 do Artigo 4 destas Regras.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA PARA SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES (Adicionado)**

#### **Artigo 4º - Ação Disciplinar dos Árbitros - Formas e Procedimentos**

- 6.3.1** Exibição de 2 (dois) cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo quer o Jogador de pista ou Guarda-redes infrator, quer o Treinador Principal, (na sua ausência e pela ordem indicada, o Treinador Adjunto, um dos Delegados, ou o Capitão em pista).
- 6.3.2** A Equipa infratora terá de jogar em “período de inferioridade”, atento ao disposto no Artigo 11º destas Regras.
- 6.3.3** O recomeço do jogo será efetuado da seguinte forma:
- a) Se o jogo teve de ser interrompido pelos Árbitros Principais por força da infração em causa, será marcado um livre direto contra a Equipa dos infratores.
  - b) Se o jogo estava já interrompido antes de ocorrer a infração em causa, o jogo recomeçará em função da ação que motivara a interrupção em causa.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



- ❑ **ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA PARA SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES (Adicionado)**
- **6. SUBSTITUIÇÃO IRREGULAR E SANÇÃO DOS INFRATORES**
  - Quando o jogo está parado ou interrompido nunca pode ser considerada a existência de uma substituição irregular, razão que impede os Árbitros Principais de ordenar o reinício do jogo sem ter o cuidado de verificar se estão reunidas todas as condições regulamentares que permitem fazê-lo.
  - Quando o jogo está ativo e em curso e ocorre uma substituição irregular, os Árbitros devem assegurar - com salvaguarda do estabelecido nos pontos seguintes – a exibição de um **cartão azul** ao Jogador ou Guarda-redes substituto, sendo a sua Equipa sancionada com o correspondente **“período em inferioridade”**, em conformidade com o Artigo 11º destas Regras.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **☐ ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA PARA SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES (Adicionado)**

- Se ocorrer uma entrada indevida em pista de um Jogador ou Guarda-redes não autorizada – seja porque tinha sido temporariamente ou definitivamente excluído do jogo, seja porque não tinha sido previamente registado no Boletim do Jogo – os Árbitros Principais têm de assegurar o cumprimento das normas estabelecidas nos pontos 6.2 e 6.3 do Artigo 4º destas Regras.
- Quando o jogo for interrompido pelos Árbitros para exercer uma ação disciplinar decorrente de qualquer substituição irregular, o jogo terá de ser reiniciado com a execução de um “LIVRE DIRETO” contra a Equipa do Jogador ou Guarda-Redes infrator.
- Em caso de uma infração ao estabelecido no ponto 4.2 deste Artigo os Árbitros Principais terão de ordenar o reinício do jogo com a execução do “LIVRE DIRETO” em questão.



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



### **❑ PUNIÇÃO DAS FALTAS – NORMAIS GERAIS**

#### **➤ FALTAS COMETIDA À DISTÂNCIA**

- No caso das faltas cometidas à distância - lançamento do “stick”, proteções, capacetes, etc. - os Árbitros Principais devem aplicar à Equipa do Infrator:
    - a) **DISCIPLINARMENTE**, tem de cumprir um “**período em inferioridade**”, em conformidade com o que está estabelecido no Artigo 11º destas Regras.
    - b) **TECNICAMENTE**, tem de ser sancionada com um “**livre direto**”.
  - Tendo em conta que este tipo de faltas terão de ser sempre sancionadas com um “**livre direto**”, a “lei da vantagem” não deve ser concedida pelos Árbitros Principais, interrompendo o jogo de imediato.
- (As faltas cometidas à distância passam a ser sempre punidas com “livre direto”).**



## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



- ❑ **FALTA E SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS – PROCEDIMENTOS**
- **FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**
  - Um jogo tem de ser efetuado sempre, mesmo que ocorra a falta da Equipa de Arbitragem oficialmente nomeada.
  - Terá de ser concedida uma tolerância de **30' (trinta minutos)**.
  - O jogo terá de ser dirigido por um único Árbitro.
  - Encontrando-se um Árbitro no ativo na assistência ou um Árbitro licenciado.
  - Não existindo nenhum Árbitro o jogo será dirigido por um Árbitro não oficial.





## **Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da Associação de Patinagem de Lisboa**



- ❑ **FALTA E SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS – PROCEDIMENTOS**
- **FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**
  - Quando não houver outra alternativa os Clubes podem chegar a acordo na escolha do Árbitro.
  - Se não houver acordo entre os Delegados o jogo será dirigido cada uma das meias partes por um Técnico ou Delegado de cada equipa, cabendo ao visitado arbitrar a 1ª parte.

# INFORMAÇÕES

- **Como é do conhecimento geral a falta de Árbitros é uma realidade e para se conseguir qualidade temos que ter quantidade.**

**Assim sendo:**

- **Informamos os presentes e agradecemos que divulguem nos seus Clubes e associados.**
- **Estão abertas as inscrições para um Curso de Árbitros Estagiários com início no mês de Março 2018.**
- **Os interessados deverão ter mais de 16 e menos de 43 anos.**
- **O Curso terá uma duração de 45 horas abrangendo provas teóricas em auditório e práticas em pista. Todas as sessões realizam-se em horário pós laboral.**
- **Qualquer esclarecimento, favor contatar a secretaria da APL ou o CAA APL. Irão ser distribuídos a todos os Clubes, cartazes publicitários (A3 e A4).**



***Conselho de Arbitragem e de Ajuizamento da  
Associação de Patinagem de Lisboa***



**OBRIGADO PELA ATENÇÃO DISPENSADA  
ESTAMOS AO DISPOR PARA QUALQUER  
ESCLARECIMENTO**