



Regulamento

CAMPEONATO BRASILEIRO DE HÓQUEI
SOBRE A GRAMA MASCULINO DE 2017

Sumário

Regulamento	2
1. Regras da Competição	2
2. Participantes.....	2
3. Oficiais do torneio	2
4. Formulários de inscrição	3
5. Reunião Técnica	5
6. Uniformes / Equipamentos e Cores do Time	5
7. Composição do time.....	7
8. Substituição dos jogadores	9
9. Autorização para entrar no campo de jogo.....	9
10. Duração das partidas	11
11. Interrupções durante a partida.....	11
12. Contagem de tempo	11
13. Suspensão automática	Error! Bookmark not defined.
14. W.O. / Desclassificação / Abandono	12
15. Protestos	14
16. Acontecimentos imprevistos.....	15
17. Seguro de acidentes e atendimento médico	15
Apêndice I – Planejamento e Classificação da Competição.....	16
1. Planejamento de Competição	16
2. Pontuação e desempate.....	17
3. Partidas de classificação	18
4. Disputa de <i>shoot-outs</i>	19
Apêndice II – Código de Conduta.....	20
1. Conferência de Mídia	20
2. Declarações públicas	20
3. Regulamento anti-doping da FIH.....	20
4. Jogos e apostas.....	21
5. Código de vestimenta – Cerimônia de Abertura e encerramento	21
Contato	21

Regulamento

1. Regras da Competição

1.1. O torneio deverá ser conduzido de acordo com as Regras do Hóquei sobre a Grama e deverá seguir o regulamento de competições da FIH em casos não previstos neste regulamento.

2. Participantes

2.1. Um máximo de 18 (dezoito) jogadores podem ser inscritos, por clube, para cada jogo. No caso da equipe possuir 2 (dois) goleiros inscritos, os 18 (dezoito) jogadores inscritos poderão participar da partida. No caso de possuir apenas 1 (um) goleiro inscrito, somente poderão participar da partida 16 (dezesesseis) jogadores.

Somente poderão ser inscritos atletas nascidos antes do dia 31/12/2001.

No caso de desistência de um ou mais times, a participação de times reservas:

- Necessitará ser aprovada pela CBHG, no caso de competição por convite;
- Estará sujeita à prerrogativa da CBHG em qualquer outro caso.

3. Oficiais do torneio

3.1. Um Diretor Técnico da CBHG deverá ser o representante da CBHG durante o torneio. Em sua ausência, um ou mais oficiais formalmente designados pela CBHG desempenharão essa função.

3.2. O Diretor do Torneio deve ser indicado pela CBHG. O Diretor do Torneio tem total poder e autoridade da CBHG em relação a todos os assuntos relacionados à condução do torneio de acordo com esses regulamentos.

3.3. Cabe ao Diretor do Torneio:

(i) indicar os árbitros, oficiais técnicos e juízes de mesa para cada partida dentre aqueles previamente selecionados ou aprovados pela CBHG para participarem do torneio, atentando que:

- (a) Os árbitros não devem ser indicados para partidas em que seu clube esteja jogando. Sempre que possível, o mesmo princípio deve ser aplicado a qualquer oficial indicado para cada partida.
- (b) Garantir que todos os participantes obedeçam ao Código de Conduta da CBHG.
- (c) Ser o responsável por avaliar, registrar e encaminhar qualquer conduta ou comportamento extracampo que possa ser prejudicial ao esporte.

3.4. Com o consentimento do Representante da CBHG, o Diretor do Torneio pode delegar o exercício de seu poder e autoridade, na sua totalidade ou em parte e pela duração que ele entenda necessária, a um Oficial do Torneio. Na ausência de um representante da CBHG, tal poder de delegar deve ser exercido somente com o consentimento de um Diretor Técnico da CBHG

4. Formulários de inscrição

4.1. O formulário de inscrição na competição deve ser recebido dos clubes participantes, tanto pela CBHG quanto pelo Comitê Organizador, até o dia 07 de agosto de 2017.

4.2. Os formulários de inscrição devem conter:

- (a) Nome e sobrenome de até 32 (jogadores) que desejam tomar parte na competição, devendo ser identificados pelos respectivos números de camisa (de 1 a 32);
- (b) As equipes deverão enviar o formulário de inscrição de equipe, devidamente preenchido através do modelo fornecido para as federações, com o nome, sobrenome e a numeração dos atletas.
- (c) Todos os atletas deverão enviar o Termo de Compromisso devidamente preenchido, através do modelo fornecido para as federações, antes de participar de qualquer partida.
- (d) Atletas menores de 18 (dezoito) anos deverão anexar a autorização para menores devidamente assinada e enviar o Termo de Compromisso devidamente preenchido, através do modelo fornecido, antes de participar de qualquer partida.

(e) O formulário de inscrição da equipe deverá ser preenchidos até o dia 07 de agosto de 2017, podendo ser atualizados até o dia 26 de agosto de 2017. Atletas inscritos após o dia 07 de agosto não poderão participar das rodadas realizadas no mês de agosto.

(f) Será permitida a inscrição de atletas estrangeiros, inclusive os não residentes no Brasil, no entanto o número máximo de atletas estrangeiros por equipe é de três por partida. Não existe limite para a quantidade de atletas estrangeiros inscritos por equipe no campeonato.

(g) Os atletas estrangeiros não residentes no Brasil ou que atuem no exterior deverão apresentar ofício da Confederação do país do qual são provenientes informando que não há oposição ao atleta participar dos campeonatos organizados pela CBHG (**No Objection**).

São considerados atletas estrangeiros todos aqueles que não podem representar o Brasil em competições internacionais sob as regras da FIH e/ou não possuem um passaporte brasileiro.

(h) Somente os atletas estrangeiros que jogarem um mínimo de 50% dos jogos na fase de grupos poderão atuar nas partidas da fase classificatória.

(i) O nome do chefe de equipe, não sendo nem o técnico ou o médico da equipe.

(j) O nome do suplente de chefe de equipe, não sendo o técnico ou o médico da equipe, que assumirá as funções e responsabilidades do chefe de equipe em caso de incapacidade ou suspensão deste.

(k) Os nomes do técnico, auxiliar técnico, fisioterapeuta e médico do time, se presentes e com a intenção de serem autorizados a sentar no banco de suplentes da equipe. Cópia dos documentos de registro no Conselho específico de cada área de atuação devem ser anexados à inscrição.

(l) Os uniformes de jogo dos atletas (o uniforme oficial deve ter, pelo menos, 80% de uma única cor em cada peça e o uniforme reserva deve ter cores completamente diferentes das cores dominantes no uniforme principal).

(m) As cores das camisas de goleiro principal e reserva devem ser completamente diferentes das cores das camisas dos jogadores.

(n) Todas as equipes e atletas inscritos deverão estar regularizados em suas respectivas federações e devem pagar a taxa de inscrição em competições da CBHG conforme consta no Regimento de Taxas da entidade.

4.3. O Comitê Organizador deve entregar uma cópia do formulário de inscrição na competição ao Diretor do Torneio na chegada ao local de competição.

5. Reunião Técnica

5.1. Chefes de equipe (ou seus substitutos) e treinadores (ou seus assistentes) devem participar da reunião técnica, que será realizada às 19 horas e 30 minutos do dia 25/08/2017. Caso um treinador ou assistente de treinador não possa estar presente por motivo de força maior, o treinador terá que assinar um documento declarando que receberam do chefe de equipe todas as informações relevantes que foram transmitidas durante a reunião. O chefe de equipe deve entregar o documento assinado ao Diretor do Torneio antes da primeira partida da equipe no torneio.

5.2. Antes de cada partida, os documentos de identificação (RG, CTPS, CNH, RNE, Passaporte) dos atletas podem ser solicitados pelo Oficial Técnico indicado para conferência. O mesmo se aplica aos documentos de registro em conselho da Comissão Técnica.

5.3. O Código de Conduta da CBHG, estabelecido para que os participantes dos torneios se conscientizem de que são responsáveis pela promoção do jogo de hóquei, será aplicado e uma cópia do Termo de Compromisso deve ser assinada por todos os participantes do Torneio antes do início do mesmo.

6. Uniformes / Equipamentos e Cores do Time

6.1. Cada time deve vestir as cores do seu clube (tanto no uniforme principal quanto no reserva) como especificado do formulário de inscrição (Norma 4.2) e qualquer item adicional de uniforme utilizado por um jogador durante a partida deve seguir a cor da peça adjacente do uniforme utilizado.

Goleiros devem vestir camisas com cores diferentes do seu time e do oponente.

6.2. As cores dos uniformes para cada partida serão definidas pelo Diretor de Torneio.

6.3. A cor da bola será amarela.

6.4. Cada jogador deve manter o mesmo número de camisa durante todo o campeonato. Esse número deve ser preenchido e não somente o contorno, e deve ter:

- (a) Não menos de 16 cm e não mais de 20 cm de altura, na parte de trás da camisa.
- (b) Não menos de 7 cm e não mais de 9 cm de altura, na parte da frente do short no lado esquerdo.

6.5. Cada número de goleiro deve permanecer o mesmo durante todo o campeonato. Esse número deve ser preenchido e não somente o contorno, e deve ter:

- (a) Não menos de 16 cm e não mais de 20 cm de altura, na parte de trás da camisa.
- (b) Não menos de 7 cm e não mais de 20 cm de altura, na parte da frente da camisa.

6.6. Cada time deve ter dois conjuntos de uniforme extras durante cada partida, incluindo camisa e short sem número, mais material para fazer a numeração em caso de emergência.

6.7. Todos os jogadores devem estar uniformizados e apropriadamente vestidos durante toda a partida.

6.8. Em relação aos equipamentos utilizados pelos jogadores, eles:

- (a) Podem utilizar caneleiras embaixo das meias, se acharem necessário; o uso da caneleira é recomendado e não obrigatório.
- (b) Devem utilizar qualquer proteção para o corpo, exceto luvas, por baixo/dentro do uniforme normal de jogo.
- (c) Podem utilizar máscara de proteção, mas somente durante a defesa de um córner curto, atentando que a máscara tenha a parte interna macia e que se molde ao rosto.
- (d) Podem utilizar uma proteção leve de rosto ou cabeça durante uma partida por razões médicas, mediante entrega ao Diretor do Torneio de um laudo médico justificando a medida;

6.9. O Diretor do Torneio pode solicitar que os times apresentem todo o equipamento e uniforme de jogo para aprovação prévia, antes do começo do evento. Todas as normas listadas acima e a norma geral presente nas regras de que os jogadores não devem utilizar nada que seja perigoso para os outros atletas será checada neste momento

6.10. Nenhum jogador no campo de jogo pode usar ou estar equipado com qualquer equipamento de comunicação.

7. Composição do time

7.1. Em horário e local a serem combinados com o Diretor de Torneio durante a reunião pré-competição, cada chefe de equipe deve listar, antes de cada partida, entre os nomes do jogadores que figuram no formulário de inscrição, excluindo os jogadores que tenham sido suspensos pelo Diretor de Torneio da partida:

- (a) Os 11 (onze) jogadores que iniciarão a partida.
- (b) No máximo 7 (sete) outros jogadores que vão começar no banco de reservas caso a equipe possua 2 (dois) goleiros inscritos na partida. Caso possua apenas 1 (um) goleiro, apenas 5 (cinco) jogadores poderão compor o banco de reservas.
- (c) Caso um ou mais jogadores tenham sido suspensos para essa partida, a equipe jogará com quanto menos jogadores quanto o número de jogadores suspensos.
- (d) O capitão e os goleiros para o jogo.

7.2. Todos esses atletas citados anteriormente deverão preencher o formulários de inscrição individual e apresentar documento oficial com foto, tais como: Carteira de Identidade (RG), Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS), Passaporte e/ou Carteira Nacional de Habilitação (CNH). Os atletas estrangeiros deverão anexar o Registro Nacional de Estrangeiro (RNE) ou Passaporte.

7.3. Os jogadores restantes, com exceção dos jogadores suspensos, podem aquecer e treinar com o time até 10 (dez) minutos antes dos horário marcado para o início da

partida. O chefe de equipe deve se responsabilizar e garantir que esses jogadores, e os suspensos, no caso de haver algum, saiam do campo no momento apropriado e permaneçam fora da área técnica e de jogo até que o jogo termine.

7.4. Um jogador listado, que durante o aquecimento ou treinamento ficar incapacitado de jogar, pode ser substituído por um jogador cujo nome aparece no formulário de inscrição em até 10 (dez) minutos antes do horário marcado para o início da partida. O chefe de equipe deve informar ao Oficial Técnico da partida, que informará ao chefe de equipe do time adversário e à mídia.

7.5. Na hora e local combinado com o Diretor do Torneio durante a reunião pré-competição, cada chefe de equipe deve nomear, antes de cada partida, o técnico ou auxiliar técnico, cujos nomes aparecem no formulário de inscrição., excluindo o técnico ou auxiliar técnico suspenso.

7.6. Cada time deve ter um capitão, no campo de jogo ou no banco de reservas, durante a partida.

7.7. Cada time deve ter um mínimo de 8 (oito) jogadores, incluindo o goleiro ou um jogador atuando como goleiro, no campo de jogo para que uma partida seja iniciada ou continuada.

Caso um time não preencha este requisito, o time adversário vai ser considerado vitorioso pelo placar de 5 x 0, ou pelo placar da partida no momento em que foi interrompida, adotando, entre os dois, o placar mais vantajoso para o time vitorioso.

7.8. Atletas, treinadores ou chefes de equipe não poderão atuar por equipes distintas das quais estão inscritos, mesmo que em diferentes funções.

8. Substituição dos jogadores

8.1. A escolha dos jogadores substitutos será feita entre os jogadores relacionados para aquela partida.

8.2. Qualquer jogador escolhido pelo chefe de equipe para entrar como substituto deve se dirigir às proximidades da linha central de jogo, não a mais de 3 metros de distância desta.

- (a) A substituição ocorrerá sob a supervisão do oficial técnico que esteja em serviço, sem parar o tempo;
- (b) Quando substituído, o jogador deve imediatamente ir para o banco de reservas.
- (c) O chefe de equipe é o responsável pela aplicação correta desses procedimentos

9. Autorização para entrar no campo de jogo

9.1. O técnico ou auxiliar técnico não deve entrar no campo de jogo, em nenhuma circunstância, durante o tempo regulamentar, mas pode fazê-lo durante a competição de *shoot-outs*.

9.2. Com exceção do técnico, os demais componentes da comissão técnica: chefe de equipe, assistente técnico, fisioterapeuta e médico; e os jogadores substitutos relacionados para aquela partida, até um máximo de onze pessoas, devem ficar sentados no banco da equipe durante o tempo regulamentar, inclusive quando o cronômetro estiver parado, a menos que o Oficial Técnico encarregado da partida ou o(s) árbitro(s) dê(em) ordem em contrário ou durante os procedimentos de substituição. O chefe de equipe, que é responsável pela conduta de todas as pessoas sentadas no banco, precisa estar presente no banco durante a partida e deve se sentar no lugar que ficar mais próximo da mesa de controle.

9.3. Os dirigentes da equipe e/ou jogadores que estão no banco não podem de jeito nenhum se comunicar verbalmente com os oficiais técnicos que estão na mesa, os árbitros ou com os jogadores do time adversário. O Oficial Técnico encarregado da

partida, após advertir um chefe de equipe por atos de má conduta de pessoa ou pessoas sentadas naquele banco, tem poderes, caso persista a má conduta, para dar ordem para a(s) pessoa(s) envolvida(s) ficar(em) no vestiário pelo resto da partida. Outras medidas disciplinares poderão ser tomada pelo Diretor do Torneio depois da partida, dependendo das circunstâncias.

9.4. Nenhum tratamento de contusão será permitido no campo de jogo:

- (a) Se um jogador sofrer uma contusão no campo de jogo, um dos árbitros pode parar a partida e avaliar se o jogador precisa ou não de maiores cuidados do pessoal do banco.
- (b) No caso de ferimento de um jogador, o médico da equipe que foi devidamente cadastrado e/ou o fisioterapeuta ou, se o time não possui tais oficiais cadastrados, o médico de plantão e/ou o chefe de equipe pode entrar em campo para ajudar a remover o jogador contundido assim que for seguro fazê-lo. O árbitro também pode autorizar, se necessário, a entrada dos carregadores de maca.
- (c) Se qualquer pessoa do banco e/ou o médico de plantão entrar no campo para atender um jogador que não o goleiro, esse jogador terá que deixar o campo, voltar ao banco da equipe e ficar lá durante um mínimo de dois minutos. O período de dois minutos será controlado pelos oficiais técnicos encarregados da partida. O jogador que teve de sair de campo pode ser substituído.

9.5. Se um jogador contundido tiver sangramento, ele terá que sair de campo assim que possível e não poderá retornar até que o sangramento cesse e o ferimento esteja adequadamente coberto. Roupas sujas de sangue devem ser trocadas e o equipamento deve ser limpo antes do retorno ao campo.

9.6. Se houver manchas de sangue o campo, uma limpeza deve ser feita imediatamente aplicando-se uma solução de 80% álcool. Durante esta limpeza, o cronômetro deve ser parado.

9.7. Nenhum líquido ou qualquer tipo de refeição pode ser consumido em campo. Qualquer jogador que desejar beber ou comer durante a partida, inclusive quando o

cronômetro estiver parado, terá que sair da quadra e poderá voltar, somente pelo centro da quadra.

9.8. Oficiais da equipe e jogadores podem sair da área ao redor do campo durante o intervalo somente com permissão prévia do Oficial Técnico encarregado da partida, mas, ao fazê-lo, os jogadores precisam deixar os tacos e os goleiros os goleiros os tacos, as luvas e o capacete no banco ou perto dele e devem retornar não menos de dois minutos antes da hora marcada para o reinício da partida.

9.9. Atletas que se apresentarem para a partida após o início do primeiro tempo, só poderão participar da partida após a conferência dos seus documentos pelo Oficial Técnico, e no tempo seguinte.

10. Duração das partidas

10.1. As partidas terão quatro tempos de 15 minutos, com intervalos de 2 minutos após o primeiro e o terceiro quartos e de 10 minutos após o segundo quarto.

11. Interrupções durante a partida

Se uma partida for interrompida pelos árbitros (por exemplo, devido ao mau tempo ou às más condições do campo), a partida deve ser reiniciada assim que possível (não necessariamente no mesmo campo ou no mesmo dia), sob as seguintes condições:

11.1. A partida deve ser completada até o final do tempo regulamentar combinado (ver norma 10, o placar do reinício sendo aquele do momento da interrupção.

11.2. No reinício, a norma 8 referente à substituição de jogadores continuará em vigor como se não houvera acontecido interrupção.

12. Contagem de tempo

12.1. O tempo será controlado pelos oficiais técnicos de plantão, cuja responsabilidade será a de sinalizar o final dos tempos regulamentares e, se

necessário, da prorrogação no meio tempo e no final do jogo. Entretanto, na prorrogação de qualquer tempo regulamentar para permitir a cobrança de um córner curto, os árbitros sinalizarão o final daquele tempo.

12.2. Os árbitros devem apitar para começar ou recomeçar a partida. Eles também devem sinalizar aos oficiais técnicos todas as vezes que quiserem parar o cronômetro e quando quiserem que recomece a contagem de tempo.

13. Suspensão automática

13.1. O acúmulo de cartões por um jogador ou membro da comissão técnica implicará em partidas de suspensão de acordo com o critério apresentado abaixo:

- 1 cartão vermelho: 1 partida de suspensão;
- 3 cartões amarelos: 1 partida de suspensão;
- 5 cartões verdes: 1 partida de suspensão;

13.2. A suspensão automática deve ser cumprida na partida subsequente àquela na qual o atleta ou membro da comissão recebeu o último cartão do conjunto.

13.3. O cumprimento de uma partida de suspensão zera a contagem do cartão correspondente àquela suspensão e não os demais.

13.4. Caso um atleta ou membro de comissão técnica receba dois cartões que impliquem em suspensão automática, ele deve cumprir apenas um jogo de suspensão e não dois.

14. W.O. / Desclassificação / Abandono

14.1. **W.O.**

- (a) Os clubes participantes das competições do Calendário Oficial da CBHG estarão obrigados a comparecer a todos os jogos nos locais, datas e horários marcados nas tabelas organizadas pela CBHG.

- (b) A equipe que não comparecer ao local de jogo estipulado pela tabela oficial da CBHG, perderá o jogo por W.O. A CBHG considerará, após análise da Súmula e de outros documentos que se apresentarem, a falta de comparecimento a uma partida como W.O., quando se verificar, sem motivos de “força maior”.
- (c) Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos será declarada ausente, aplicando-se o W.O. em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 5x0.
- (d) O clube ao qual for atribuído um W.O. estará automaticamente fora do Campeonato.
- (e) Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
- (f) A equipe que atuar com um jogador e/ou membro da comissão irregular, perderá os pontos e o resultado da partida será:

Se a equipe infratora vencer o jogo ou a partida terminar em empate, o resultado será de 5x0 para a outra equipe.

Se a equipe infratora perder o jogo, seus gols realizados no jogo serão cancelados, prevalecendo somente o total de gols da equipe adversária.

O técnico da equipe irregular será punido com 2 jogos de suspensão, que deverão ser cumpridos na competição em que foi recebida a punição.

As informações serão encaminhadas para o órgão competente da Justiça Desportiva para as demais providências cabíveis.

14.2. Durante as partidas da fase de grupos:

- (a) Uma equipe desclassificada ou uma que se recusa a jogar ou a terminar uma partida será considerada como tendo se retirado do torneio.
- (b) Se uma equipe se retira desta maneira do torneio, quaisquer partidas que tenha disputado até então, bem como todas as partidas que ainda teria que jogar, serão registradas como se a equipe em questão tivesse perdido de 5x0 e a equipe será classificada em último lugar na tabela (e no torneio). O número de pontos na tabela será corrigido de acordo.
- (c) Nenhum gol será concedido a qualquer um dos jogadores nas partidas disputadas ou que seriam disputadas pela equipe que foi desclassificada ou deixou de jogar.

14.3. Durante as partidas de classificação:

- (a) Uma equipe desclassificada ou uma que se recusa a jogar ou a terminar uma partida será considerada como tendo se retirado do torneio naquela fase e perdido a partida em questão.
- (b) A equipe será classificada em último lugar no torneio e não receberá, ou não lhe será permitido ficar com quaisquer medalhas ou troféus a que teria direito ou que já tinha recebido.

Todas as equipes classificadas abaixo dessa equipe por ocasião da retirada do torneio subirão uma posição na classificação final. Quando for apropriado, após um remanejamento desses na classificação, a equipe que estiver classificada logo em seguida à equipe desertora, receberá quaisquer medalhas ou troféus, conforme for considerado apropriado.

- (c) Nenhum gol será concedido a qualquer um dos jogadores em nenhuma das partidas jogadas ou que seriam jogadas pela equipe que foi desclassificada ou que deixou de jogar.

15. Protestos

15.1. Se uma equipe deseja fazer um protesto ao final de uma partida ou ao final da disputa de shoot-outs, o chefe de equipe deverá:

- (a) Declarar, imediatamente, a intenção de fazê-lo logo abaixo da própria assinatura ao assinar o relatório da partida ou da disputa de *shoot-outs* e
- (b) Colocar por escrito os motivos do protesto e entregar o documento ao Oficial Técnico em até 15 (quinze) minutos após o encerramento da partida ou da disputa de *shoot-outs* e
- (c) Depositar R\$ 500,00 (quinhentos reais) com o mesmo Oficial Técnico dentro de 30 minutos após o término da partida ou da disputa de *shoot-outs*. O não cumprimento de qualquer parte deste regulamento resultará na anulação do protesto.

15.2. Se um protesto for feito, o Oficial Técnico da partida deve informar ao Diretor de Torneio imediatamente.

15.3. O Diretor de Torneio precisa manifestar a sua decisão por escrito e publicá-la em, no máximo, duas horas após a formalização do protesto. É obrigação do Chefe de Equipe tomar as providências junto ao Diretor do Torneio para estar disponível para receber a decisão do Diretor de Torneio.

15.4. Nenhum protesto pode ser feito ao Diretor de Torneio ou ser levado em conta por ele sobre a decisão de um árbitro tomada durante uma partida.

16. Acontecimentos imprevistos

16.1. Se surgirem situações não previstas neste Regulamento, o Diretor de Torneio determinará as ações necessárias para resolver a situação.

17. Seguro de acidentes e atendimento médico

17.1. Os clubes participantes deverão providenciar, dentro de suas possibilidades e a seu critério, seguro de acidentes pessoais para todos os membros da sua delegação (atletas e comissão técnica) desde o embarque até o seu retorno, que deverá ser apresentado quando solicitado.

17.2. O atendimento médico de emergência será realizado por uma ambulância de plantão, que será disponibilizada pela CBHG durante toda a realização do torneio. Após avaliação do pronto atendimento e constatada a necessidade de remoção a mesma será feita para um dos Hospitais indicados pela Comissão Organizadora ou para o Hospital indicado pelo Chefe de Equipe/Técnico. O atleta deverá ser acompanhado por um responsável indicado pelo Chefe de Equipe/Técnico que deverá acompanhar e retornar com o atleta.

Apêndice I – Planejamento e Classificação da Competição

1. Planejamento de Competição

1.1. O campeonato será dividido em duas fases: uma fase de grupos e uma fase de classificação.

Serão dois grupos compostos respectivamente por 5 e 4 equipes. A alocação das equipes inscritas obedecerá a classificação destas equipes nas competições oficiais de hóquei sobre a grama organizados pela CBHG no ano de 2016. A distribuição se dará da seguinte forma:

Grupo A	Grupo B
1º Colocado em 2016	2º Colocado em 2016
4º Colocado em 2016	3º Colocado em 2016
6º Colocado em 2016	5º Colocado em 2016
7º Colocado em 2016	8º Colocado em 2016
9º Colocado em 2016	

1.2. A classificação dentro dos grupos é feita obedecendo os critérios do item 2 deste apêndice.

1.3. As partidas de classificação são realizadas obedecendo os critérios do item 3 deste apêndice.

2. Pontuação e desempate

2.1. A respeito da pontuação por partida durante a fase de grupos:

- três pontos ao vencedor;
- um ponto para cada time, no caso de empate;
- nenhum ponto para o perdedor.

2.2. Desempate:

- (a) Se, no final da fase de grupos, dois ou mais times tiverem o mesmo número de pontos, esses times serão classificados de acordo com o número de partidas vencidas.
- (b) Se ainda assim continuar a igualdade entre duas ou mais equipes, então esses times serão classificados de acordo com o respectivo saldo de gols (o que significa gols a favor menos gols sofridos). Um saldo de gols positivo sempre tem precedência sobre um saldo negativo.
- (c) Se mesmo assim permanecer uma igualdade entre dois ou mais times, então, esses times serão classificados de acordo com o respectivo número de “gols a favor”.
- (d) Permanecendo uma igualdade entre dois times, então o resultado do confronto direto desses dois times será levado em consideração para determinar a classificação dos times empatados.
- (e) Se mais de dois times estiverem envolvidos, então uma classificação baseada somente nos resultados das partidas entre eles determinará suas respectivas posições. Se permanecer uma igualdade, então os times envolvidos deverão ser classificados de acordo com os parágrafos 2.2(a), (b), (c) e (d).
- (f) Se permanecer uma igualdade entre dois times, então times, então, o problema será resolvido em uma disputa de *shoot-outs* entre estes times.
- (g) Se mais de dois times estiverem envolvidos, então, cada time vai ter uma disputa de *shoot-outs* contra as outras equipes na mesma sequência em que as equipes se enfrentaram no campeonato, de acordo com disposto no item 4 deste apêndice, mas com apenas 5 cobranças.

A classificação então será estabelecida baseada nos resultados da rodada de cobranças de *shoot-outs* somente, com 3 pontos para a equipe que fez o maior número de gols e 0 pontos para a equipe que fizer o menor número de gols, ou 1 ponto para cada equipe caso ambas façam o mesmo número de gols.

Se uma igualdade permanecer, as equipes com número igual de pontos devem ser classificadas de acordo com os parágrafos 2.2(a) a (d) se aplicando aos gols feitos durante as cobranças de *shoot-outs*.

Se uma posição igual para mais de dois times permanecer depois de tudo, então, o mesmo procedimento deve ser repetido até que os times possam ser classificados. Será feito um sorteio para estabelecer a sequência das jogadas se forem necessárias mais rodadas na disputa de *shoot-outs*.

3. Partidas de classificação

3.1. Os times se enfrentarão nas partidas de classificação (PdC) conforme descrito abaixo, ainda que as partidas não aconteçam nesta ordem:

- Quartas de final:
- PdC 1: 1º Colocado do Grupo A x 4º Colocado do Grupo B
- PdC 2: 2º Colocado do Grupo A x 3º Colocado do Grupo B
- PdC 3: 2º Colocado do Grupo B x 3º Colocado do Grupo A
- PdC 4: 1º Colocado do Grupo B x 4º Colocado do Grupo A

- Classificação de 5º a 8º
- PdC 5: Perdedor da PdC 1 x Perdedor da PdC 3
- PdC 6: Perdedor da PdC 2 x Perdedor da PdC 4

- Semifinais
- PdC 7: Vencedor da PdC 1 x Vencedor da PdC 3
- PdC 8: Vencedor da PdC 2 x Vencedor da PdC 4

- Finais
- PdC 9: Perdedor da PdC 5 x Perdedor da PdC 6 (Disputa de 7º e 8º lugares)
- PdC 10: Vencedor da PdC 5 x Vencedor da PdC 6 (Disputa de 5º e 6º lugares)
- PdC 11: Perdedor da PdC 7 x Perdedor da PdC 8 (Disputa de 3º e 4º lugares)
- PdC 12: Vencedor da PdC 7 x Vencedor da PdC 8 (Disputa de 1º e 2º lugares)

3.2. O time situado na 5ª colocação de seu grupo será considerado o 9º colocado do campeonato.

3.3. O placar final do tempo regulamentar de qualquer partida será registrado pela CBHG como resultado da partida.

3.4. Se, ao final do tempo regulamentar, a partida estiver empatada, uma disputa de *shoot-outs* será realizada no intuito de estabelecer um vencedor. A disputa de

shoot-outs será disputada de acordo com o item 4 deste apêndice e determinará o vencedor da partida.

4. Disputa de *shoot-outs*

4.1. Procedimentos para as disputas de *shoot-outs*:

- (a) Cinco *shoot-outs* para cada um dos times, escolhidos os cobradores pelo respectivo chefe de equipe entre os atletas listados no formulário de inscrição, ou, no caso de partida classificatória, dos jogadores listados para a partida, exceto o que for suspenso permanentemente com cartão vermelho, cobrarão os *shoot-outs* alternadamente contra o mesmo goleiro defensor da equipe adversária, a menos que este esteja contundido e tenha sido substituído, totalizando 10 (dez) cobranças de *shoot-outs*, sendo 5 (cinco) para cada equipe.
- (b) Qualquer jogador que tenha sido suspenso pelo Diretor de Torneio ou que, no caso de partida classificatória, tenha sido suspenso permanentemente (cartão vermelho) pelos árbitros durante a mesma partida, não poderá participar da disputa de *shoot-outs*.
- (c) Se, durante a disputa de *shoot-outs*, um jogador (seja o cobrador ou o goleiro defensor) for suspenso, então, o jogador não participará mais daquela disputa de *shoot-outs*, a menos que um goleiro defensor não possa ser substituído.

No caso de ser um dos cobradores dos *shoot-outs*, qualquer cobrança a que tinha direito será consignada como “não gol”. No caso de ser um goleiro defensor, o substituto só poderá ser escolhido dentre os cobradores designados. O jogador que substituir o goleiro poderá continuar cobrando os *shoot-outs*, mas, ao defender, terá de usar proteção para a cabeça. Este jogador poderá usar também os demais equipamentos de proteção.

4.2. Em caso de empate na série inicial ou nas subsequentes, a equipe cujo jogador cobrou o primeiro *shoot-out* da série deve defender a primeira cobrança da série seguinte.

4.3. Durante a competição de *shoot-out*, todas as pessoas listadas na súmula da partida podem ocupar a outra metade do campo onde não são realizados os *shoot-outs*, como exceção daqueles cumprindo suspensão permanente (cartão vermelho) ou suspensão disciplinar do Diretor de Torneio.

Apêndice II – Código de Conduta

1. Conferência de Mídia

É obrigatória a participação do jogador ou do treinador solicitado para comparecer à coletiva de Imprensa.

2. Declarações públicas

A CBHG considera declaração pública:

Qualquer declaração que em sua essência seja colocada em público. Essa declaração pode ser feita em jornal, revista, meio eletrônico (internet, email, etc...), ou outros meios, como os meios de rádio e televisão, ou em qualquer outra forma, independente das circunstâncias em que a declaração foi feita.

Declarações públicas deverão ser justas, construtivas e razoáveis e não devem ser um ataque pessoal a qualquer outro jogador, árbitro, funcionário ou administrador.

A CBHG reconhece que os comentários justos e razoáveis sobre o jogo em geral são essencialmente o interesse de todos. Em todo o caso, reconhece que é fundamental para manter as excelentes relações de forma geral existentes entre jogadores, árbitros e oficiais que as declarações sejam feitas de forma construtiva.

3. Regulamento anti-doping da FIH

Cada membro e jogador de uma equipe, deve cumprir com os regulamentos anti-dopagem da FIH e eles não podem dirigir nenhuma ofensa moral, verbal ou física a qualquer oficial do controle de doping. Qualquer posse de drogas, ou de medicamentos na lista de substâncias proibidas, como mencionado no regulamento Anti-Doping da FIH, e na lista da WADA de medicamentos proibidos, ou qualquer ofensa criminal relativa as drogas, deve ser conduzido de acordo com o manual anti-dopagem da FIH.

Nenhum jogador, membro da comissão técnica, ou pessoa do staff, que seja envolvida em punições por doping após testar positivamente para o mesmo, deve ser permitida participar do torneio.

4. Jogos e apostas

Os participantes não devem estar envolvidos em nenhuma forma de jogo ou apostas, relativos ao evento do qual são participantes.

5. Código de vestimenta – Cerimônia de Abertura e encerramento

Na cerimônia de abertura ou encerramento, cada equipe deve vestir as cores do seu clube, como indicado pelo Diretor de Torneio.

Contato

Thiago de Mattos
Gerente de Competições

thiago@hoquei.com.br

(21) 3553-1926