



Confederação Brasileira de Hóquei sobre a Grama e Indoor

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI SOBRE A GRAMA E INDOOR

**REGULAMENTO DO
CAMPEONATO BRASILEIRO
HOCKEY5's DE BASE**

MARÇO - 2018

Índice

1. Regras da Competição
2. Participantes
3. Oficiais do Torneio
4. Inscrição
5. Reunião Pré-competição com o Diretor do Torneio e Diretoria de Arbitragem
6. Uniformes/Equipamento e Cores do Time
7. Composição do Time
8. Substituição dos Jogadores
9. Autorização para Entrar no Campo de Jogo
10. Duração das partidas
11. Interrupções durante a Partida
12. Contagem de tempo
13. Desclassificação/ Abandono
14. Protestos
15. Acontecimentos Imprevistos
16. Seguro de Acidentes e Atendimento Médico

Apêndice I – Planejamento e Classificação de Pontos Corridos

1. Planejamento de Competição
2. Pontuação e Desempate
3. Partidas de Classificação
4. Disputa de Desafios

Apêndice II – Código de Conduta

1. Conferência de Mídia
2. Declarações Públicas
3. Regulamento Anti-Doping da FIH
4. Jogos e Apostas
5. Código de Vestimenta – Cerimônia de Abertura, Premiação e Encerramento

1. REGRAS DA COMPETIÇÃO

1.1 – O torneio deverá ser conduzido de acordo com as Regras do Hockey5's e deverá seguir o regulamento de competições da F.I.H, salvo se algo distinto for especificado neste regulamento.

2. PARTICIPANTES

2.1 - Poderão participar dos CAMPEONATOS BRASILEIROS DE HOCKEY5'S DE BASE MASCULINO E FEMININO - Categorias Sub15 e Sub18 os Clubes comprovadamente federados.

2.2 - Um máximo de 12 (doze) jogadores poderão ser inscritos por equipe nas categorias:

Sub15: nascidos em 2006, 2005 e 2004;

Sub18: nascidos em 2003, 2002 e 2001.

2.3 - Serão aceitos na categoria Sub18 até um máximo de 3 (três) atletas da categoria Sub15 (nascidos até 2004). Serão aceitos na categoria Sub15 até um máximo de 3 (três) atletas da categoria Sub12 (nascidos até 2006).

Não serão aceitas inscrições de equipes "B".

No caso de desistência de uma ou mais equipes a participação de equipes reservas:

- Necessitará ser aprovada pela CBHG, no caso de competição por convite;
- Dependerá de decisão exclusiva 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 a condução do torneio de acordo com esses regulamentos.

3.3 - Cabe ao Diretor do Torneio:

(i) Indicar os árbitros, oficiais técnicos e juízes para cada partida dentre aqueles previamente selecionados ou aprovados pela CBHG a participar do torneio atentando para 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) Será 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 ache 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 da CBHG.

3.5 – O Diretor do Torneio e o(s) árbitro(s), em caso de exclusão permanente (cartão vermelho) de qualquer atleta, deverão enviar para a CBHG, no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas, um relatório detalhado sobre os fatos, que serão levados ao conhecimento e providências do Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Hóquei sobre a Grama.

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 a data estipulada no Calendário de Competições da CBHG.

4.2 - Os formulários de inscrição devem conter:

a) Nome e sobrenome de até 12 jogadores que desejam tomar parte na competição identificada 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 sobrenome, nome e a numeração dos atletas.

c) Todos os atletas deverão estar cadastrados no Sistema Integrado de Gestão do Hóquei pelo respectivo clube antes de participar de qualquer partida e enviar o Termo de Compromisso e o Atestado Médico devidamente preenchidos, através do modelo disponível no site da CBHG, 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 preenchido e enviado até a data estipulada no Calendário de Competições da CBHG, podendo ser atualizado até 7 (sete) dias antes da competição. Após essa data, nenhum atleta poderá ser inscrito.

f) Será permitida a inscrição de atletas estrangeiros: (i) **residentes no Brasil**; e (ii) **não residentes no Brasil**.

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.

São considerados atletas estrangeiros **residentes no Brasil** aqueles que possuam e apresentem um dos seguintes documentos comprobatórios: (i) RNE Permanente; (ii) Visto Permanente; (iii) Visto de Trabalho ou de Estudante válidos; (iv) Vistos de Refugiado; ou (v) Carteira de Trabalho assinada por um período mínimo de 03 (três) meses.

g) Não há limite para a quantidade de atletas estrangeiros inscritos na competição, sejam eles **residentes no Brasil** ou **não residentes no Brasil**.

h) Não há limite para a quantidade de atletas estrangeiros **residentes no Brasil** que podem participar de cada partida do campeonato. No entanto, em cada partida do campeonato, cada equipe somente pode relacionar 01 (um) atleta estrangeiro **não residente no Brasil**.

i) 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**).

j) Somente os atletas estrangeiros não residentes no Brasil que jogarem um mínimo de 50% (cinquenta por cento) dos jogos da sua equipe na fase de grupos poderão atuar nas partidas da fase classificatória.

k) O nome do chefe de equipe, não sendo nem o técnico ou o médico da equipe;

l) O nome do suplente de chefe de equipe, não sendo o técnico ou o médico da equipe, que assumirão as funções e responsabilidades do chefe de equipe em caso de incapacidade ou suspensão deste;

m) 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;

n) 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);

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

p) 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 equipes, substitutos de chefes de equipes e treinadores ou assistentes dos treinadores têm que assistir a reunião. 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 mesmo 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 de reserva) como especificado no formulário de inscrição (Norma 4.2) e qualquer item adicional de uniforme utilizado por um jogador durante a partida deve seguir a cor dominante 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 - Caso a bola não seja branca, a nova cor da bola será divulgada pelo Diretor de Torneio antecipadamente.

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 16cm e não mais de 20cm de altura, na parte de trás da camisa.

b) Não menos de 7cm e não mais de 9cm de altura, na parte da frente do short/saia 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 16cm e não mais de 20cm de altura na parte de trás da camisa

b) Não menos de 7cm e não mais de 20cm de altura na parte da frente da camisa.

6.6 - Cada time deve ter dois conjuntos de uniforme extras durante cada partida, incluindo camisa, saia/short sem número, mais um 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 pelas jogadores, eles:

a) Devem utilizar caneleiras embaixo das meias e seu uso é obrigatório; o uso de protetores bucais é altamente recomendado;

b) Devem utilizar qualquer proteção para o corpo, exceto luvas, por baixo/dentro do uniforme normal de jogo;

c) Podem utilizar máscara de proteção 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 do Torneio, durante a reunião pré-competição, cada chefe de equipe deve listar - antes de cada partida, entre os nomes dos jogadores que figuram no formulário de inscrição, excluindo os jogadores que tenham sido suspensos pelo Diretor do Torneio da partida:

a) Os 5 (cinco) jogadores que iniciarão a partida;

b) No máximo 4 (quatro) outros jogadores que vão começar no banco de reservas, a não ser que um ou mais jogadores tenham sido suspensos para essa partida;

c) O capitão e pelo menos um goleiro para o jogo;

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

Os jogadores restantes, com exceção dos jogadores suspensos, podem aquecer e treinar com o time até 10 minutos antes do 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, no momento apropriado, saiam do campo e permaneçam fora da área técnica e de jogo até que o jogo termine.

Um jogador listado, que durante o aquecimento ou treinamento fica incapacitado de jogar, deve ser substituído por um jogador cujo nome aparece no formulário de inscrição em até 10 minutos antes do horário marcado para o jogo. O chefe de equipe deve informar o Oficial Técnico do jogo, que informará o chefe de equipe do time adversário e a mídia.

7.2 - Na hora e local combinado com o Diretor do Torneio durante a reunião técnica, 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 suspensos.

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

No caso de um time não preencher 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.

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

7.5 - 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.

8. SUBSTITUIÇÃO DOS JOGADORES

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

8.2 - As substituições devem ser realizadas entre os jogadores com distância de toque um do outro e, no máximo, a três metros de distância da linha central.

- 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 o auxiliar técnico não devem entrar no campo de jogo em nenhuma circunstância, durante o tempo regulamentar, mas pode fazê-lo durante a competição de *desafios*.

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 de plantão 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 dos oficiais técnicos.

9.3 - Os dirigentes da equipe e/ou jogadores que estão no banco não podem de jeito nenhum se comunicarem verbalmente com os oficiais técnicos que estão na mesa, os árbitros ou com os jogadores do time adversário. O Oficial Técnico de plantão 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 (ou pessoas) envolvida(s) para ficar(em) no vestiário pelo resto da partida. Outras medidas disciplinares poderão ser tomadas 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 árbitro pode autorizar 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 da equipe a 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) Em caso de contusão de um goleiro, o árbitro pode autorizar o médico cadastrado e/ou o fisioterapeuta ou, se a equipe não tiver esses profissionais cadastrados, o médico de plantão e/ou o chefe da equipe a entrarem no campo com material para tratamento - para avaliar e, se apropriado, fazer um tratamento ligeiro ou retirar o goleiro contundido assim que for seguro

fazê-lo. O árbitro pode também autorizar, se necessário for, os carregadores de maca a entrarem em campo.

d) 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 de serviço. O jogador que teve que sair do 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 na quadra, deve ser feita imediatamente uma limpeza 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 na quadra. 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 da quadra durante o intervalo somente com permissão prévia do Oficial Técnico de plantão, mas, ao fazê-lo, os jogadores precisam deixar os tacos e os goleiros os tacos, as luvas, e 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 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 - Dois tempos de 10 minutos com 2 minutos de intervalo entre eles.

O tempo total de jogo poderá sofrer alterações devido ao número de equipes inscritas.

11. INTERRUPÇÕES DURANTE A PARTIDA

Se uma partida for interrompida pelos árbitros (por exemplo, devido ao mau tempo ou às más condições da quadra) ou os oficiais da mesa por causa de uma tempestade com relâmpagos, a partida deve ser reiniciada assim que possível (não necessariamente na mesma quadra 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 escore 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 tivesse havido 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. W.O. / DESCLASSIFICAÇÃO / ABANDONO

13.1. Durante a fase de grupos

(a) Uma equipe desclassificada ou recusando-se a jogar uma partida é considerada como tendo se retirado da competição.

(b) Se uma equipe se retira da competição:

i – quaisquer partidas que tenham sido disputadas até então, assim como todas as partidas por disputar serão marcadas como uma derrota pelo placar de 5 – 0;

ii – esta equipe será desclassificada e não constará no ranking da competição;

iii – os pontos da tabela e a posição das demais equipes serão ajustados de acordo;

iv – as estatísticas da equipe (que não o resultado mencionado no regulamento 14.1 b i) e individuais de seus jogadores serão mantidas para todas as partidas disputadas até o momento da retirada da competição.

v – O clube ao qual a equipe representa estará sujeito a multa de R\$ 100,00 (cem reais) a R\$ 100.000,00 (cem mil reais).

14.2. Durante a fase de classificação

(a) Uma equipe desclassificada ou recusando-se a jogar ou incapaz de completar uma partida é considerada como tendo se retirado da competição neste estágio.

(b) Se uma equipe se retira da competição durante a fase de classificação:

i – a equipe é considerada como tendo perdido a partida em questão;

ii – esta equipe será desclassificada e não constará no ranking da competição;

iii – todas as equipes classificadas abaixo da equipe retirada sobem uma posição no ranking final da competição;

iv – as estatísticas da equipe (que não o resultado mencionado no regulamento 14.2 b i) e individuais de seus jogadores serão mantidas para todas as partidas disputadas até o momento da retirada da competição.

v – O clube ao qual a equipe representa estará sujeito a multa de R\$ 100,00 (cem reais) a R\$ 100.000,00 (cem mil reais).

14.3. Dependendo do momento da retirada de uma equipe durante a fase de classificação, a CBHG se reserva o direito de determinar como o ranking final será determinado.

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

14.5. Uma equipe não é considerada como tendo se retirado de uma partida se a ausência é decorrente de um Evento de Força Maior.

14.6. Um Evento de Força Maior neste regulamento se refere a circunstâncias além do controle de uma equipe que sejam imprevisíveis e insuperáveis e inclui mas não se limita a:

(a) Desastres Naturais (tais como incêndios, explosões, terremotos, secas, maremotos e enchentes);

(b) Guerras, hostilidades (seja a guerra declarada ou não), invasões, atos de inimigos estrangeiros, mobilizações, sequestros ou embargos;

(c) Revoltas, comoção pública, greves, bloqueios, piquetes ou desordem pública;

(d) Atos de terrorismo;

(e) Atos do governo ou de autoridades governamentais (tais como, mas não limitados a, restrições de viagem, controle de quarentena, ordens ministeriais);

14. PROTESTOS

14.1 - Se uma equipe deseja fazer um protesto ao final de uma partida ou ao final da disputa de *desafios*, 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 *desafios* e:

b) Colocar por escrito os motivos do protesto e entregar o documento ao Oficial Técnico em, até no máximo, 30 (trinta) minutos após declarar a intenção de fazer um protesto e...

- Depositar quinhentos reais (R\$ 500,00) com o mesmo Oficial Técnico dentro de, no máximo, 30 minutos após o término da partida ou da disputa de *desafios*. O não cumprimento de qualquer parte deste regulamento resultará na anulação do protesto.

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

14.3 - O Diretor do Torneio precisa manifestar a sua decisão por escrito e publicá-la em, no máximo, duas horas após o término da partida ou da disputa de *desafios* em questão. É obrigação do Chefe de Equipe tomar as providências junto ao Diretor do Torneio para estar disponível para receber a decisão do Diretor do Torneio.

14.4 - Salvo quaisquer disposições em contrário deste Regulamento, nenhum protesto pode ser feito ao Diretor do Torneio ou ser levado em conta por ele sobre a decisão de um árbitro tomada durante uma partida.

15. ACONTECIMENTOS IMPREVISTOS

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

16. SEGURO DE ACIDENTES e ATENDIMENTO MÉDICO

16.1 - 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.

16.2 - O atendimento médico de emergência será realizado por uma ambulância do tipo UTI – móvel 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 Gerente de Competições da CBHG deverá indicar o formato de competição após sete dias do término das inscrições.

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

2. PONTUAÇÃO E DESEMPATE.

2.1 - A respeito da Pontuação:

- 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 competição 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 pró menos gols contra). 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 pró”.

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 nos resultados das partidas entre (somente) 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, o problema será resolvido em uma disputa de *desafios* entre estes times.

g) Se mais de dois times estiverem envolvidos, então, cada time vai ter uma disputa de *desafios* contra as outras equipes na mesma sequência em que as equipes jogam no campeonato, de acordo com o parágrafo 2, (mas com apenas três (três) cobranças para cada equipe) na mesma sequência dos jogos do campeonato.

A classificação então será estabelecida baseada nos resultados da rodada de cobranças de *desafios* somente com 3 pontos para a equipe que fez o maior número de gols, 1 ponto para as equipes que fizerem o mesmo número de gols e 0 pontos para a equipe que fizer o menor 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), (b), (c) e (d) se aplicando aos gols feitos durante as cobranças de *desafios*.

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 for necessária mais rodadas na disputa de *desafios*.

3. PARTIDAS DE CLASSIFICAÇÃO

3.1 Os times se enfrentarão nas partidas de classificação conforme determinado pelo Gerente de Competições da CBHG.

3.2 O placar no final do tempo regulamentar de qualquer partida será registrado pela CBHG como o resultado da partida.

3.3 Se, ao final do tempo regulamentar, a partida estiver empatada, uma disputa de *desafios* será realizada no intuito de estabelecer um vencedor. A disputa de *desafios* será disputada de acordo com o item 4 deste apêndice e determinará o vencedor da partida.

4. DISPUTA DE DESAFIOS

4.1 *Desafios*

a) Três *desafios* 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, cobrarão os *desafios* alternadamente contra o mesmo goleiro defensor da equipe adversária, a menos que este esteja contundido e tenha sido substituído, totalizando 6 (seis) cobranças de *desafios*, sendo 3 (três) para cada equipe. Os jogadores devem cobrar os *desafios* na mesma sequência em que estão na lista de 3 (três) cobradores fornecida pelos chefes das equipes ao Oficial Técnico do início da disputa de *desafios*.

b) Qualquer jogador que tenha sido suspenso pelo Diretor do 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 *desafios*.

c) Se durante a disputa de *desafios* um jogador (seja o cobrador ou o goleiro defensor) for suspenso, então, o jogador não participará mais daquela disputa de *desafios*, a menos que um goleiro defensor não possa ser substituído.

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

4.2 - A equipe cujo jogador cobrou o primeiro *desafio* da série (vide parágrafo 3.1- a) deve defender a primeira cobrança da série seguinte.

4.3 - Durante a competição de *desafios*, todas as pessoas listadas na súmula da partida podem ocupar a outra metade do campo onde não são realizados os *desafios*, com 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 a 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.

São vedadas todas e quaisquer declarações agressivas, vexatórias, preconceituosas, racistas, homofóbicas, dentre outras, que fujam dos parâmetros da livre expressão pública sob pena de a equipe ou o indivíduo responsável pelos seus atos perante o Tribunal de Justiça Desportiva.

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.