



Regras do Hóquei Comentadas

**Em vigor a partir de
1º de janeiro de 2019**

Direitos autorais do original © FIH 2018

The International Hockey Federation

Email: info@fih.ch

Internet: www.fih.ch

Traduzido por: CBHG

Confederação Brasileira de Hóquei sobre a Grama e *Indoor*

Rua Buenos Aires, 93 sala 1211 - Centro, Rio de Janeiro.

Rio de Janeiro, Brasil.

Telefone: (21) 3553-1926

Email: info@hoquei.com.br

Internet: www.hoqueisobregrama.com.br

Responsabilidades e Obrigações

Participantes do hóquei devem estar cientes das Regras do Hóquei e de todas as outras informações contidas nesta publicação.

É esperado que eles atuem de acordo com as Regras.

A ênfase é colocada na segurança. Todos os envolvidos no jogo precisam atuar levando em conta a segurança dos demais. Jogadores devem garantir que seu equipamento não constitua risco para si próprio ou para os demais devido a qualidade, materiais de fabricação ou formato.

A Confederação Brasileira de Hóquei sobre a Grama e *Indoor* não é responsável por defeitos ou descumprimento de exigências em instalações e não se responsabiliza por seu uso.. Qualquer verificação de instalações ou equipamento conduzida antes de uma partida é limitada a garantir o cumprimento geral dos requisitos de conformidade e esportivos.

Árbitros exercem um importante papel controlando o jogo e garantindo *jogo limpo* (*fair play*).

Implementação e Autoridade

As Regras do Hóquei se aplicam a todos os jogadores e oficiais em território nacional. A data de implementação é de 1º de janeiro de 2019.

As Regras do Hóquei são emitidas pelo Comitê de Regras da FIH, órgão da Federação Internacional de Hóquei a quem pertencem os direitos.

Disponibilidade das Regras

As Regras do Hóquei traduzidas estão disponíveis no site da CBHG www.hoqueisobregrama.com.br e as originais no site da FIH www.fih.ch e também no aplicativo FIH Rules of Hockey disponível para Android e IOS.

SUMÁRIO

Introdução	3
Terminologia	8

COMO JOGAR

1. O Campo	11
2. Composição dos times.....	12
3. Capitães	15
4. Uniforme e equipamento dos jogadores	16
5. Partida e resultado	18
6. Início e reinício da partida	19
7. Bola fora do campo	21
8. Métodos de conversão de um gol	22
9. Conduta de jogo: jogadores	22
10. Conduta de jogo: goleiros.....	26
11. Conduta de jogo: árbitros	26
12. Penalidades	28
13. Procedimentos para a cobrança de penalidades	29
14. Penalizações pessoais	38

ARBITRAGEM

1. Objetivos	40
2. Aplicação das regras	41
3. Competências do árbitro	44
4. Sinais da arbitragem	47

ESPECIFICAÇÕES DA QUADRA E DOS EQUIPAMENTOS

1. Campo e equipamentos do campo	50
2. Taco	58
3. Bola	64
4. Equipamento de goleiro	64
5. Informações adicionais	66

INTRODUÇÃO

O CICLO DAS REGRAS

As Regras do Hóquei contidas nesta nova publicação estarão em vigor a partir de 1º de janeiro de 2019 em nível internacional e de 1º de fevereiro de 2019 em território nacional.

Existe uma data de início específica, porém não existe data de término. O Comitê de Regras da FIH tentará evitar grandes mudanças nessas Regras até a próxima edição dos Jogos Olímpicos. No entanto, em circunstâncias excepcionais, a Federação Internacional de Hóquei se reserva o direito de fazer alterações que serão notificadas às Associações Nacionais e publicadas no site da entidade: www.fih.ch.

REVISÃO DAS REGRAS

O Comitê de Regras da FIH revê regularmente todas as Regras do Hóquei. Este leva em consideração informações e observações de variadas fontes, incluindo Associações Nacionais, jogadores, treinadores, oficiais, mídia e espectadores em conjunto com relatórios de partidas e competições, análises de vídeo e regras experimentais. Ideias que já foram testadas com a aprovação do Comitê de Regras da FIH em torneios locais ou circunstâncias específicas são muito valiosas. As mudanças nas Regras podem então ser feitas baseadas em experiências práticas.

REGRAS DE JOGOS EM PARTIDAS NACIONAIS E INTERNACIONAIS

É a intenção dos Comitês de Competições e Regras da FIH tentar reduzir ao máximo o número de variações das Regras que ocorrem através dos Regulamentos de Torneio. Estas diferenças têm confundido alguns jogadores, oficiais, público e telespectadores.

As Regras do Hóquei e os Regulamentos de Torneio da FIH se aplicam para todo o hóquei internacional. O Conselho Executivo da FIH acordou que as mesmas Regras e Regulamentos de Torneio que variam as Regras do Hóquei também se aplicam à

liga doméstica de mais alto nível das Associações Nacionais. Isto é obrigatório nas ligas domésticas a menos que a Associação Nacional manifeste à FIH seu desejo de deixar de fora algum item do Regulamento que altera uma regra em particular.

As Regras do Hóquei se aplicam a todos os níveis de jogo, e têm efeito a partir de 1º de janeiro de 2019 em nível internacional e 1º de fevereiro de 2019 em nível nacional. Além disso, as Associações Nacionais podem enviar a FIH seus pedidos para remoção de regras específicas em suas ligas domésticas se for o seu desejo.

Esta abordagem ajuda a aproximar as Regras e os Regulamentos, ao mesmo tempo em que nega a necessidade de regras experimentais obrigatórias e não obrigatórias ou testes de regra.

Um número limitado de variações nas condições de jogo através dos Regulamentos continuará a acontecer no alto nível internacional jogado em torneios da FIH. Isto inclui a contagem regressiva para um corner curto e o uso de quatro períodos de 15 minutos, o que requer equipamento e recursos adicionais na mesa de controle. De maneira análoga, o desafio de vídeo (*video umpiring*) só será utilizado em eventos da FIH de nível mundial onde a cobertura televisiva e a estrutura do local permita um sistema viável. Todas as outras partidas precisam ser disputadas de acordo com as Regras do Hóquei a não ser que seja aprovado de outra maneira pelo Comitê de Regras da FIH após um pedido de uma Associação Nacional.

O procedimento para que Associações Nacionais solicitem a remoção ou alteração de regras ou regulamentos permanece disponível no site da FIH.

MUDANÇAS NAS REGRAS

A FIH decidiu introduzir o formato de partida de quatro quartos como padrão. Em partidas internacionais as equipes vêm jogando em quatro quartos por alguns anos e parece que uma uniformidade maior pode ser alcançada baseando-se no princípio dos quatro quartos. Como nas partidas internacionais o tempo é parado entre a marcação de um corner curto e a sua cobrança. Salvo em partidas internacionais ditadas por Regulamento de Torneio FIH específico, o tempo não é parado para a celebração de gols uma vez que isso foi inicialmente introduzido para cobertura televisiva.

Uma experiência obrigatória foi introduzida para vigorar a partir de 1º de janeiro de 2019, retirando a opção das equipes de jogarem com um jogador com privilégios de goleiro. As equipes agora possuem duas opções: Elas podem ou não jogar com um goleiro que esteja com proteção completa, possuindo no mínimo capacete, proteção para as pernas e pés, mas não limitada a estes itens; ou apenas com jogadores de linha. Qualquer mudança entre essas opções deve ser tratada como uma substituição.

Esta experiência obrigatória leva a mudanças em muitas outras regras onde a opção de jogar com um jogador com privilégios de goleiro foi retirada.

A explicação de como tratar de tiros livres próximos da área mudou na Regra 13.2.f. Agora está mais claro que jogadores, que não aquele que irá cobrar o tiro livre, devem estar a pelo menos 5 metros de distância, incluindo aqueles que estão dentro da área. Se o atacante escolhe cobrar o tiro livre imediatamente, então os defensores, que estão dentro da área e a menos de 5 metros de distância, podem fazer sobre sombra ao jogador desde que mantendo-se dentro da área conforme a explicação da Regra anterior a 2019.

Como no Hóquei Indoor, um defensor pode agora cobrar um tiro livre marcado dentro da área até 15 metros adiante da linha de fundo, alinhado com o local da infração, paralelo à linha lateral.

A Regra 13.6 que descreve o término de um corner curto para fins de substituição e término de período de jogo foi retirada. A opção de que um corner curto termine após a bola ter saído duas vezes da área não existe mais.

Todas as demais mudanças nesta edição das Regras são essencialmente cosméticas ou esclarecimentos sobre regras já existentes. Para chamar a atenção para estas mudanças, mesmo nas mudanças mais simples de esclarecimento, uma linha indicativa foi posta na margem de todo texto que tenha sofrido alteração.

APLICAÇÃO DAS REGRAS

O Comitê de Regras da FIH continua preocupado com algumas Regras que não estão sendo aplicadas de forma consistente.

Regra 7.4c: Bola jogada intencionalmente contra a linha de fundo e um gol não é marcado. Se é claro que a ação é intencional, árbitros não devem hesitar em marcar um corner curto.

Regra 9.10: Jogadores não devem se aproximar a menos de 5 metros de um oponente que esteja recebendo uma bola aérea até que ela seja recebida, controlada e esteja no solo: nos casos onde não esteja claro qual o recebedor inicial, a equipe que lançou a bola ao ar deve permitir que o oponente jogue a bola.

Regra 9.12: Obstrução. Árbitros devem penalizar a ação de proteger a bola com taco (*shielding*) de forma mais rigorosa. Devem ainda prestar atenção em jogadores que fazem desarmes empurrando o adversário ou se apoiando nele para tirá-lo de seu equilíbrio natural.

Regra 13.2a: Bola parada no tiro livre. Árbitros, às vezes, não são suficientemente rigorosos em exigir que a bola esteja completamente parada, ainda que por um período muito breve, para a cobrança de um tiro livre, sobretudo quando se faz uso do auto-passe.

DESENVOLVIMENTO DAS REGRAS

Nós acreditamos que o nosso esporte é agradável de jogar, arbitrar e assistir. Não obstante, continuaremos a buscar formas de fazer o jogo cada vez mais agradável para todos os seus participantes, mantendo a suas características atrativas. Isto permite que o nosso esporte se desenvolva em um mundo que exige muito do tempo pessoal e onde o esporte e o lazer podem contribuir para o aumento do bem-estar pessoal.

O Comitê de Regras da FIH irá, portanto, continuar a receber sugestões de desenvolvimento das Regras e esclarecimentos sobre as atuais, especialmente das Associações Nacionais. Estas são uma fonte fundamental de aconselhamento e orientação, porém, se apropriado, sugestões de Regras ou dúvidas podem ser enviadas por email (em inglês) para info@fih.ch ou para o endereço postal da FIH.

MEMBROS DO COMITÊ DE REGRAS DA FIH, 2018:

Presidente:

David Collier

Secretário:

Paula Jenkins

Membros:

Shabaz Ahmed

Margaret Hunnaball

Steve Horgan

Beth Smith

Peter Elders

Katrina Powell

Ahmed Essmat Youssef

TERMINOLOGIA

Jogador

Um dos participantes de um time.

Time

Um time consiste de um máximo de dezesseis pessoas divididas em, no máximo, onze titulares e até cinco reservas. *Isto pode ser alterado por Regulamento para um máximo de dezoito jogadores.*

Jogador de linha

Um dos jogadores em campo, sem ser o goleiro.

Goleiro

Um dos participantes de cada time em campo que utiliza equipamento de proteção, cujo mínimo é composto de capacete, proteção para pernas e pés, sendo permitido também o uso de proteções para mãos e outras partes do corpo.

Jogador de linha com privilégios de goleiro

Um dos participantes em quadra que não utiliza equipamento completo, mas que possui os mesmos privilégios de um goleiro; este jogador veste uma camisa de cor diferente dos seus companheiros para identificação.

Experiência obrigatória: Não é permitido jogar com um jogador com privilégios de goleiro.

Ataque (Atacante)

O time ou jogador que está tentando marcar um gol.

Defesa (Defensor)

O time ou jogador que está tentando evitar que um gol seja marcado.

Linha de fundo

A linha mais curta (55 metros) do perímetro do campo.

Linha de gol

A linha de fundo situada entre as duas traves do gol.

Linha lateral

A linha mais longa (91,40 metros) do perímetro do campo.

Área

A área dentro dos dois quartos de círculo e a linha que os une, inclusive.

Área de 23 metros

A área delimitada e composta pelas linhas de 22,90 metros e as de fundo situadas em cada extremidade do campo.

Jogar a bola: jogador de linha

Parar, desviar ou mover a bola utilizando-se do taco.

Chute a gol

A ação de um atacante na tentativa de marcar um gol ao jogar a bola em direção ao gol de dentro da área.

A bola pode não ir de fato na direção do gol, mas a ação ainda assim é interpretada como um chute a gol se a intenção do jogador é a de marcar com um chute direto.

Batida (Hit)

Golpear ou varrer a bola utilizando um movimento de balanço com o taco em direção à bola.

O 'slap-hit', que consiste em um longo movimento de varrer o taco antes que este entre em contato com a bola, é considerado uma batida.

Push

Mover a bola pelo campo utilizando um movimento de empurrão com o taco após este entrar em contato com a bola. Quando um push é realizado, tanto a cabeça do taco quanto a bola estão em contato com o solo.

Flick

Empurrar a bola com o taco de maneira que esta se eleve até perder o contato com o solo.

Scoop

Levantar a bola, colocando a cabeça do taco embaixo da mesma e realizando um movimento de elevação.

Forehand

Jogar para frente a bola que está na direita do jogador.

Distância de jogo

À distância na qual um jogador é capaz de alcançar a bola para jogá-la.

Desarme

Uma ação realizada para impedir um oponente de manter a posse de bola.

Falta

Uma ação contrária às regras e que pode ser penalizada por um árbitro.

CBHG

Sigla da Confederação Brasileira de Hóquei sobre a Grama e *Indoor*

FIH

Sigla da Federação Internacional de Hóquei

1 - Campo de Jogo

A informação abaixo apresenta uma descrição simplificada do campo de jogo. Informações detalhadas sobre o campo e o equipamento são fornecidas em uma seção diferente no final deste livro de regras.

1.1 O campo é retangular com 91,40 metros de comprimento por 55 metros de largura.

1.2 As linhas laterais marcam os perímetros mais longos do campo, enquanto as linhas de fundo indicam os perímetros curtos.

1.3 As linhas de gol são as partes da linha de fundo que se situam entre as traves do gol.

1.4 A linha central é demarcada ao longo do meio do campo.

1.5 Linhas conhecidas como linhas de 23 metros são marcadas cruzando o campo, distantes 22,90 metros de cada linha de fundo e paralelas a estas.

1.6 As áreas são demarcadas dentro do campo, ao redor dos gols e opostas ao centro das linhas de fundo.

1.7 A marca do pênalti possui 15 cm de diâmetro e é marcada em frente ao centro de cada gol e o centro da marca situa-se a 6,40 metros do limite interior da linha de gol.

1.8 Todas as linhas medem 7,5 centímetros de largura e são consideradas parte do campo.

1.9 Bandeiras de altura entre 1,20 e 1,50 metros são colocadas nos quatro cantos do campo.

1.10 Gols são posicionados fora do campo, no meio da linha de fundo e em contato com esta. Nenhum item ou equipamentos tais como capacetes, máscaras, luvas, toalhas, garrafas, etc., podem ser colocados dentro dos gols.

2 - Composição dos Times

2.1 Um máximo de onze jogadores de cada time participam da partida em qualquer período do jogo.

Se um time possui mais jogadores do que o permitido em campo, o tempo deve ser parado para corrigir a situação. Uma punição pessoal pode ser aplicada ao capitão do time envolvido se inadvertidamente a equipe possui jogadores demais por um curto período de tempo e não influencia a partida. Em casos onde exista e o jogo seja influenciado, o capitão do time envolvido deve receber uma punição pessoal. Decisões tomadas antes de se corrigir a situação não podem ser alteradas se o tempo ou o jogo foi reiniciado.

O tempo e a partida são reiniciados com um tiro livre contra o time que cometeu a infração a menos que outra infração tenha sido cobrada imediatamente antes do tempo ser parado para corrigir a situação, neste caso a cobrança é mantida.

2.2 Cada time pode jogar com um goleiro em campo ou apenas com jogadores de linha.

Experiência Obrigatória a partir de 1º de janeiro de 2019: o time não possui mais a opção de jogar com um jogador com privilégios de goleiro.

Cada time pode jogar com:

- *Um goleiro vestindo uma camisa de cor diferente e utilizando proteção composta de, no mínimo, capacete, proteção para as pernas e para os pés; este jogador é mencionado nestas regras como goleiro; ou*
- *Apenas jogadores de linha; nenhum jogador possui privilégios de goleiro ou veste uma camisa de cor diferente; nenhum jogador pode utilizar equipamento de proteção de goleiro, exceto uma máscara quando defendendo um corner curto ou um pênalti; todos os jogadores do time utilizam a mesma cor de camisa.*

Qualquer mudança entre estas opções precisa acontecer na forma de uma substituição.

2.3 A cada time é permitida a substituição dentre os jogadores que não estão no campo de jogo:

- a A substituição é permitida a qualquer momento da partida exceto no período entre a marcação de um corner curto e a sua conclusão; durante este período a substituição só é permitida em caso de lesão ou suspensão do goleiro defensor;

Se outro corner curto é marcado antes da conclusão do anterior, nenhuma substituição, exceto nos casos de lesão e suspensão do goleiro defensor, poderá ocorrer até que este corner curto subsequente seja completado.

Em um corner curto, um goleiro defensor (utilizando proteção completa) que esteja suspenso ou lesionado, pode ser substituído por outro goleiro ou por um jogador.

Em um corner curto, se um time possui apenas jogadores de linha, nenhuma substituição é permitida até que este tenha terminado.

Se um goleiro for suspenso, o time com a suspensão deve jogar com um jogador a menos.

- b Não existe limite para o número de substituições que podem ocorrer ao mesmo tempo, tampouco há limite para o número de vezes em que um jogador substitui ou é substituído por alguém;
- c A substituição de um jogador só é permitida após este jogador deixar o campo;
- d Substituições não são permitidas para jogadores suspensos durante o tempo de suspensão;
- e Após a conclusão de uma suspensão, é permitido que o jogador seja substituído sem a necessidade de primeiro voltar ao campo;
- f Jogadores precisam entrar ou sair de campo por razões de substituição dentro de um limite máximo de três metros de distância da linha central e do lado do campo combinado com os árbitros;
- g O tempo é parado para a substituição de goleiros, mas não é parado para as demais substituições;

O tempo é parado rapidamente para permitir que um goleiro participe de uma substituição. Esta parada de tempo não é estendida para o goleiro colocar ou retirar o equipamento de proteção como parte de uma substituição inclusive se esta advém de um goleiro lesionado ou suspenso.

2.4 Jogadores que deixam o campo para tratamento de lesão, hidratação, para troca de equipamento ou por qualquer outra razão além da substituição, só podem reingressar no campo de jogo entre as linhas de 23 metros no lado do campo onde acontecem as substituições.

O ato de deixar o campo e reingressar nele como parte de uma jogada (ex: um defensor que sai para colocar uma máscara para o corner curto ou um jogador que vai buscar a bola atrás da linha de fundo para

cobrar um tiro livre) pode acontecer em qualquer parte apropriada do campo.

2.5 Nenhuma outra pessoa além de jogadores de linha, goleiros e árbitros, é permitida em campo sem a autorização de um árbitro.

2.6 Jogadores dentro e fora de campo estão sob jurisdição dos árbitros durante toda a partida, incluindo os intervalos e paradas de tempo.

2.7 Um jogador que esteja lesionado ou sangrando precisa deixar o campo a menos que restrições médicas o impeçam de fazê-lo. Este jogador só pode retornar quando todas as feridas estiverem cobertas; jogadores não podem utilizar uniformes sujos de sangue.

3 - Capitães

3.1 Um jogador de cada time precisa ser apontado como capitão.

3.2 Um capitão substituto precisa ser apontado quando um capitão é suspenso.

3.3 Capitães precisam usar uma braçadeira distinta ou artigo similar no braço, ombro ou na parte superior do meio.

3.4 Capitães são responsáveis pelo comportamento de todos os jogadores do seu time e por garantir que as substituições dos jogadores do seu time ocorram de forma adequada.

Uma pena pessoal é dada ao capitão se ele não exercer suas responsabilidades.

4 - Equipamento e vestuário dos jogadores

Os regulamentos dos torneios disponíveis no site da CBHG fornecem informações adicionais e os requisitos sobre vestuário, equipamento e propaganda. Para competições internacionais consultar os regulamentos da Federação Internacional ou Continental.

4.1 Jogadores de linha de um mesmo time precisam utilizar o mesmo uniforme.

4.2 Jogadores não podem utilizar nada que seja perigoso para outros jogadores.

Jogadores de linha:

- *Podem utilizar luvas de proteção que não aumentem significativamente o tamanho natural das mãos; qualquer proteção utilizada para as mãos, seja para o jogo ou específica para defender um corner curto, precisa caber com folga em uma caixa aberta de dimensões (29cm de comprimento x 18 cm de largura x 11 cm de altura);*
- *São aconselhados, enfaticamente, a utilizarem caneleiras com proteção para os tornozelos e protetor bucal;*
- *Podem utilizar qualquer forma de proteção do corpo (incluindo proteção para as pernas ou joelheiras durante a defesa de um corner curto) debaixo do uniforme de jogo; Joelheiras podem ser utilizadas fora dos meios se possuírem a mesma cor dos meios;*
- *Podem utilizar, por razões médicas, uma máscara, de preferência transparente ou branca, em caso contrário, de cor única, que se ajuste bem próxima do rosto e tenha parte interna macia, ou proteção plástica para os olhos (goggles); as razões médicas devem ser comprovadas por uma autoridade competente e o jogador deve estar*

ciente das possíveis implicações se jogar na condição em que se encontra;

- *Podem utilizar uma máscara plástica ou com grades de metal, preferencialmente transparente ou branca, em caso contrário, de cor única, que se ajuste bem próxima do rosto e tenha a parte interna macia, durante a defesa de um corner curto ou pênalti incluindo a cobrança imediata de um tiro livre após um corner curto quando passando a bola a outro jogador; o objetivo principal do uso da máscara é a proteção e sempre que o uso atenda este princípio, deve ser permitido;*
- *Não podem se conduzir de maneira que seja perigosa para outros jogadores, tirando proveito de qualquer equipamento de proteção que utilizem;*
- *não podem utilizar proteção para a cabeça (máscara ou outra proteção para a cabeça) em qualquer outra circunstância.*

4.3 Goleiros precisam utilizar uma camisa ou peça de roupa similar de cor única que seja de cor diferente das cores dos dois times em campo.

Goleiros precisam utilizar a camisa ou colete por cima das peças de proteção. Cotoveleiras não precisam estar cobertas pela camisa ou peça de roupa similar.

4.4 Goleiros precisam utilizar equipamento de proteção composto, no mínimo, por capacete, proteção para pernas e pés, no entanto, capacete e proteção de mãos podem ser retirados no momento da cobrança de um pênalti.

Os seguintes equipamentos são permitidos apenas para os goleiros: proteção para o peito, bermuda, proteção para braços, cotovelos, antebraços, mãos, coxas, joelhos, pernas e pés.

4.5 Peças de vestuário ou equipamentos de proteção que aumentem significativamente o tamanho natural do goleiro não são permitidas.

4.6 O taco possui forma tradicional com um cabo e uma cabeça curvada que é plana em seu lado esquerdo:

- a O taco precisa ser liso e não pode possuir nenhuma parte áspera ou afiada;
- b Incluindo qualquer cobertura adicional, o taco precisa passar por dentro de um aro com diâmetro interior de 51mm;
- c Qualquer curvatura ao longo do comprimento do taco (o arco) precisa ser contínua e suave ao longo de todo o comprimento, no lado chato ou no lado curvo, mas não em ambos e é limitada a uma profundidade de 25mm;
- d O taco precisa estar em conformidade com as especificações acordadas pelo comitê de regras da FIH.

4.7 A bola é esférica, dura e branca (ou de cor que contraste com a cor do piso).

Especificações detalhadas do taco, da bola e do equipamento de goleiro são fornecidas em uma seção separada no final deste livro de regras.

5 - Partida e resultado

5.1 Uma partida consiste de quatro períodos de 15 minutos, um intervalo de 2 minutos entre os períodos 1 e 2 e entre os períodos 3 e 4 e um intervalo de 5 minutos entre os períodos 2 e 3.

Outros períodos e intervalos podem ser combinados entre ambos os times exceto se especificado no regulamento do torneio.

Se o tempo acaba justo antes de um árbitro tomar uma decisão, é permitido que os árbitros tomem essa decisão imediatamente após o final do período.

Se um incidente ocorre imediatamente antes do final de um período e este necessita de revisão por parte dos árbitros, esta revisão pode ser feita subsequente ao final do período. A revisão deve ocorrer imediatamente e, em seguida, tomada a ação para reverter ou corrigir a situação da forma que seja necessária.

5.2 O time que tiver marcado a maior quantidade de gols é considerado o vencedor; se nenhum gol for marcado, ou se ambos os times possuem a mesma quantidade de gols, a partida resulta em empate.

Informações sobre disputa de shoot-outs como forma de se chegar a um resultado após uma partida empatada estão detalhadas nos regulamentos de torneio que estão disponíveis no site da CBHG.

6 - Início e reinício da partida

6.1 Um sorteio na moeda é feito:

- a O time que vence o sorteio tem a opção de escolher qual gol deseja atacar nos primeiros dois períodos da partida ou se deseja iniciar a partida com um passe central;
- b Se o time que ganhou o sorteio escolher o gol que deseja atacar, o time adversário inicia a partida;
- c Se o time que venceu o sorteio escolher iniciar a partida, o time adversário deve escolher o lado que deseja atacar nos primeiros dois períodos da partida.

6.2 Os times devem alternar a direção que atacam no terceiro período de jogo.

6.3 Um passe central é realizado:

- a Para iniciar uma partida e o segundo quarto pelo jogador do time que ganhou o sorteio da moeda se essa foi a opção escolhida, do contrário por um jogador da equipe adversária;
- b Para reiniciar a partida após o intervalo entre os períodos 2 e 3 e para iniciar o quarto período por um jogador do time que não iniciou a partida;
- c Depois que um gol foi marcado por um jogador do time que sofreu o gol.

6.4 Realizando um passe central:

- a É realizado do centro do campo;
- b A bola pode se mover em qualquer direção;
- c Todos os jogadores, exceto o que está realizando o passe central, devem estar na metade do campo que estiverem defendendo;
- d Os procedimentos para realizar um tiro livre se aplicam.

6.5 Um *bully* acontece para reiniciar uma partida quando o tempo ou a jogada é parada por uma lesão ou qualquer outra razão, e nenhuma falta tenha sido marcada:

- a O *bully* acontece próximo da região onde a bola estava quando a jogada parou, mas a não menos de 15 metros da linha de fundo e não a menos de 5 metros da área;
- b A bola é colocada entre um jogador de cada time que ficam frente a frente com o gol que estão defendendo para a sua direita;

- c Os dois jogadores começam com seus tacos no chão à direita da bola e então as partes planas dos tacos se tocam uma vez acima da bola para que os jogadores possam dar reinício ao jogo;
- d Todos os demais jogadores devem estar a, pelo menos, 5 metros da bola.

6.6 Um tiro livre para a defesa é cobrado a 15 metros do centro da linha de fundo para reiniciar uma partida quando um pênalti termina e não resulta em gol.

7 - Bola fora de campo

7.1 A bola é considerada fora do campo quando ela cruza completamente as linhas laterais ou a linha de fundo.

7.2 A jogada é reiniciada por um jogador da equipe que não foi a última a tocar ou jogar a bola antes da mesma ter ido para fora de campo.

7.3 Quando a bola cruza a linha lateral, a jogada é reiniciada no local onde a bola cruzou a linha e os procedimentos para a cobrança de um tiro livre se aplicam.

7.4 Quando a bola cruza a linha de fundo e nenhum gol é marcado:

- a Se jogada por último por um atacante, o jogo é reiniciado com a bola até 15 metros de distância da linha de fundo e alinhada com o local por onde cruzou a linha de fundo. Os procedimentos para a cobrança de um tiro livre se aplicam;
- b Se jogada de forma não intencional por um defensor ou desviada pelo goleiro, o jogo é reiniciado com a bola na linha de 23 metros e esta é alinhada com o local por onde cruzou a linha de fundo, os procedimentos para a cobrança de um tiro livre se aplicam:

Com a bola colocada na linha, o reinício se dá dentro da área de 23 metros e as disposições para a cobrança de um tiro livre são aplicáveis.

C Se a bola tiver sido jogada intencionalmente por um defensor, a menos que desviada por um goleiro, o jogo é reiniciado com um corner curto.

8 - Métodos de conversão de um gol

8.1 Um gol é marcado quando a bola é tocada por um jogador dentro da área e, sem sair da mesma, cruza completamente a linha de gol abaixo do travessão.

A bola pode ser desviada por um defensor ou tocar seu corpo antes ou depois de ter sido tocada por um atacante dentro da área.

9 - Conduta de jogo: jogadores

É esperado que os jogadores ajam com responsabilidade sempre.

9.1 Uma partida é disputada por dois times e cada time não pode ter mais que onze jogadores em campo, ao mesmo tempo.

9.2 Jogadores em campo precisam segurar seu taco e não utilizá-lo de maneira perigosa.

Jogadores não podem levantar seus tacos sobre a cabeça de outros jogadores.

9.3 Jogadores não podem tocar, manipular ou interferir com outros jogadores, seus tacos ou uniformes.

9.4 Jogadores não podem intimidar ou obstruir outro jogador.

9.5 Jogadores não podem tocar a bola com o revés do taco.

9.6 Jogadores não podem bater na bola forte de *forehand* usando o canto do taco.

9.7 Jogadores podem parar, receber, desviar ou jogar a bola de uma forma controlada em qualquer lugar do campo quando a bola está a qualquer altura, inclusive acima dos ombros, a menos que seja perigoso ou leve a uma situação de perigo.

9.8 Jogadores não podem jogar a bola de uma forma que gere uma jogada perigosa.

Uma bola também é considerada perigosa se causa uma ação legítima de esquiva pelos jogadores adversários.

A infração é cobrada no local onde a ação que causa o perigo acontece.

9.9 Jogadores não podem levantar a bola de uma batida a menos que seja em chute a gol.

Uma batida levantada precisa ser julgada explicitamente quando é feita ou não de forma intencional, incluindo um tiro livre, de qualquer lugar do campo a menos que seja perigosa. Se a bola é levantada sobre o taco ou corpo de um defensor no chão, mesmo dentro da área, ela é permitida a menos que seja julgada como perigosa.

O jogadores podem levantar a bola com um flick ou scoop desde que não seja perigoso. Um flick ou scoop na direção de um oponente a menos de 5 metros é considerado perigoso. Se um adversário está claramente correndo na direção do tiro ou do jogador sem estar tentando jogar a bola com o taco, ele deve ser punido por jogo perigoso.

9.10 Jogadores não podem se aproximar a menos de 5 metros de um adversário que está recebendo uma bola aérea até que ela seja recebida, controlada e colocada no solo.

O recebedor inicial tem o direito à bola. Se não está claro qual jogador é o recebedor inicial, o jogador do time que lançou a bola deve permitir que o adversário a receba.

9.11 Jogadores de linha não podem parar, chutar, levantar, segurar, atirar ou carregar a bola com nenhuma parte do corpo.

Nem sempre é falta quando a bola toca o pé, a mão ou o corpo de um jogador. O jogador só comete a infração se leva vantagem desse fato ou se posiciona o corpo de tal maneira que impeça a trajetória da bola.

Não é considerado falta se a bola toca na mão que segura o taco de forma que tocaria o taco se ela estivesse em outro lugar.

9.12 Jogadores não podem obstruir um oponente que está tentando jogar a bola.

Jogadores cometem obstrução se:

- *Dão as costas para um adversário;*
- *Fisicamente interferem no taco ou corpo de um oponente;*
- *Protegem a bola de um desarme legítimo utilizando o taco ou qualquer parte do corpo.*

Um jogador parado que esteja recebendo a bola pode estar em qualquer direção.

Um jogador com a bola pode se movimentar em qualquer direção exceto de encontro ao corpo de um oponente ou em uma posição que o coloque entre a bola e um adversário em distância de jogo e tentando jogar.

Um jogador que corre na frente de um oponente ou o bloqueia, impedindo-o de jogar ou tentar jogar a bola, comete obstrução (chamada de obstrução por terceiros). Isto também se aplica se um atacante passa correndo ou bloqueia defensores (incluindo o goleiro) durante a cobrança de um corner curto.

9.13 Jogadores não podem tentar roubar a bola (“tackle”) a menos que estejam em uma posição que permita jogar a bola sem o contato corporal.

Jogadas imprudentes tais como carrinhos ou quaisquer outros desafios excessivamente físicos, nos quais o adversário é atirado no chão ou tenha risco real de lesão, devem ser tratados com severidade, inclusive com punições pessoais.

9.14 Jogadores não podem entrar no gol adversário de forma intencional ou correr por trás de qualquer um dos gols.

9.15 Jogadores não podem trocar de taco entre a marcação e a conclusão de um corner curto, a menos que o taco utilizado previamente não esteja mais em condições de uso.

9.16 Jogadores não podem atirar nenhum objeto ou peça de equipamento no campo.

Na sequência de um corner curto, se a bola atinge qualquer equipamento descartado, tais como luvas, joelheiras ou máscaras, um tiro livre deve ser concedido se o fato ocorre fora da área, e um novo corner curto se o mesmo ocorre dentro da área.

9.17 Os jogadores não podem atrasar o jogo com o intuito de gastar tempo.

10 - Conduta de Jogo: Goleiros

10.1 Um goleiro que utiliza equipamento de proteção, constituído de, no mínimo, capacete, proteção para pernas e pés, não pode participar da partida fora da metade do campo que estiver defendendo, exceto quando estiver cobrando um pênalti.

O capacete deve ser utilizado pelo goleiro durante todo o tempo, exceto quando estiver cobrando um pênalti.

10.2 Quando a bola estiver dentro da área em que estiverem defendendo e enquanto estiverem com o taco na mão:

- a Goleiros podem utilizar o taco, os pés ou as pernas para impulsionar a bola e podem utilizar o taco ou qualquer parte do corpo para parar a bola ou desviá-la em qualquer direção, inclusive em direção à linha de fundo;

Goleiros não podem praticar ações que sejam perigosas aos outros jogadores, obtendo vantagem do equipamento de proteção que utilizam.

10.3 Goleiros não podem deitar sobre a bola.

10.4 Quando a bola estiver fora da área que estejam defendendo, goleiros só podem tocar a bola com o taco.

11 - Conduta de jogo: Árbitros

11.1 Dois árbitros controlam a partida, aplicando as Regras e são os juízes do *fair play*.

11.2 Cada árbitro tem a responsabilidade maior sobre decisões tomadas em uma das duas metades do campo durante toda a partida.

11.3 Cada árbitro é responsável pelas decisões sobre tiros livres, corners curtos, pênaltis e gols na metade do campo que lhe cabe.

11.4 Árbitros são responsáveis por manter um registro escrito dos gols marcados e dos cartões aplicados.

11.5 Árbitros são responsáveis por garantir que todo o tempo da partida seja jogado e por indicar o fim de cada período e o fim de um corner curto caso o período tenha sido estendido para a sua cobrança.

11.6 Árbitros soam o apito para:

- a Iniciar e reiniciar cada quarto da partida;
- b Iniciar um bully;
- c Aplicar uma penalidade;
- d Parar o tempo após a marcação de um corner curto;
- e Reiniciar o tempo antes da cobrança de corner curto;
- f Iniciar e terminar a cobrança de um pênalti;
- g Confirmar um gol;
- h Reiniciar a partida após um gol ter sido marcado;
- i Reiniciar a partida após um pênalti quando um gol não for marcado;
- j Parar a partida para uma substituição envolvendo um goleiro e para reiniciar a partida após o término desta substituição;
- k Parar a partida por qualquer razão e reiniciá-la;

- I Indicar, quando necessário, que a bola cruzou completamente os limites do campo.

11.7 Árbitros não podem dar instruções como treinador durante a partida.

11.8 Se a bola acerta um árbitro, uma pessoa não autorizada ou qualquer objeto em campo, o jogo continua (exceto no caso descrito pela Regra 9.16).

12 - Penalidades

12.1 Vantagem: uma penalidade é marcada apenas quando um jogador ou time é prejudicado em decorrência de uma infração às Regras pelo time adversário.

12.2 Um tiro livre é concedido ao time adversário:

- a Por uma falta de um jogador entre as áreas de 23 metros;
- b Por uma falta de um jogador dentro da área de 23 metros que seus adversários estão defendendo;
- c Por uma falta não intencional de um jogador dentro da área de 23 metros que estiver defendendo, porém fora da área.

12.3 Um corner curto é concedido:

- a Por uma falta de um defensor dentro da área que não impede uma real chance de gol do time adversário;
- b Por uma falta intencional dentro da área cometida por um defensor contra um adversário que não possui a posse de bola ou a oportunidade de jogá-la;
- c Por uma falta intencional de um defensor fora da área, mas dentro da área de 23 metros que estiver defendendo;

- d Caso um defensor jogue a bola intencionalmente para trás da linha de fundo;

Goleiros podem desviar a bola para a linha de fundo com o taco, equipamento de proteção ou qualquer parte do corpo.

- e Quando a bola fica presa dentro da roupa ou do equipamento de proteção de um jogador dentro da área que estiver defendendo.

12.4 Um pênalti é concedido:

- a Por uma falta de um defensor dentro da área que impede uma real chance de gol do time adversário;

Se a bola atinge um pedaço de equipamento caído dentro da área e um provável gol é impedido, um pênalti pode ser marcado.

- b Por uma falta intencional dentro da área cometida por um defensor contra um adversário que possui a posse de bola ou oportunidade de jogá-la.

12.5 Se existe alguma outra falta ou falha de conduta antes de uma penalidade ser cobrada:

- a Uma penalidade mais severa pode ser aplicada;
- b Uma penalidade pessoal pode ser aplicada;
- c A penalidade pode ser revertida se a falta subsequente foi cometida pelo time que sofreu a falta anterior.

13 - Procedimentos para a cobrança das penalidades

13.1 Local de um tiro livre:

- a Um tiro livre é cobrado perto do local onde a falta aconteceu;

Por “perto do local” entende-se a uma distância de jogo de onde a falta aconteceu, sem a obtenção de uma vantagem significativa.

O local onde o tiro livre é cobrado tem que ser precisamente dentro da área de 23 metros.

- b Um tiro livre concedido à defesa próximo da área e a menos de 15 metros da linha de fundo pode ser cobrado a até 15 metros de distância da linha de fundo, paralelo à linha lateral e alinhado com o local da infração;

Um tiro livre para a defesa marcado dentro da área pode ser cobrado em qualquer lugar dentro da área.

13.2 Procedimentos para a cobrança de um tiro livre, passe central ou para recolocar a bola em jogo após a sua saída do campo:

Todas as partes desta Regra se aplicam, quando apropriado, para um tiro livre, um passe central e para colocar a bola de volta em jogo após ter saído do campo.

- a A bola precisa estar parada;
- b Os adversários precisam estar a, pelo menos, 5 metros de distância da bola;

Se um adversário estiver a menos de 5 metros da bola, ele não pode interferir na cobrança do tiro livre, da jogada subsequente nem tentar jogar a bola. Se este jogador não estiver tentando jogar a bola ou influenciando a jogada, o tiro livre não precisa ser atrasado.

- c Quando um tiro livre é concedido ao ataque dentro da área de 23 metros que estiver atacando, todos os jogadores exceto aquele que fará a cobrança do tiro livre precisam estar a, pelo menos, 5 metros de distância da bola, exceto se indicado especificamente abaixo para tiros livres concedidos ao ataque a menos de 5 metros da área;

- d A bola deve ser movida utilizando uma batida, *push*, *flick* ou *scoop*;
- e A bola pode ser levantada imediatamente usando um *push*, *flick* ou *scoop*, mas não pode ser levantada intencionalmente utilizando uma batida;
- f Em um tiro livre concedido ao ataque dentro da área de 23 metros, a bola não pode ser jogada para dentro da área até que tenha percorrido pelo menos 5 metros, não necessariamente na mesma direção, ou ser tocada por um jogador do time adversário.

Se o jogador cobrando o tiro livre continua com a bola (ou seja, nenhum outro jogador a tocou ainda):

- *Este jogador pode tocar na bola inúmeras vezes, porém a bola precisa percorrer, pelo menos, 5 metros antes que este jogador lance a bola para dentro da área com uma batida ou um push.*

De forma alternativa:

- *Após um defensor ter tocado a bola, ela pode ser lançada para a área por qualquer outro jogador inclusive pelo cobrador do tiro livre.*

*Em um tiro livre a favor do ataque concedido a menos de 5 metros da área, a bola não pode ser jogada dentro da área até que tenha percorrido, pelo menos, 5 metros ou tenha sido tocada por um defensor. Se o tiro livre é cobrado imediatamente, os defensores, que estão dentro da área a menos de 5 metros do tiro livre, podem acompanhar a jogada de dentro da área (*shadowing*), desde que eles não tentem jogar a bola ou influenciar a jogada até que a bola tenha percorrido 5 metros ou alternativamente tenha sido tocada por um defensor que possa jogar a bola legitimamente. Se o atacante decide não cobrar o tiro livre imediatamente, todos os outros jogadores precisam estar a, pelo menos, 5 metros da bola antes que o tiro livre seja cobrado.*

Além do indicado acima, qualquer participação na jogada, tentativa de jogar a bola ou interferência por um defensor ou um atacante que não esteja a cinco metros da bola, deve ser punida de acordo.

É permitido jogar a bola alta por cima da área de forma que ela caia fora da área, estando sujeito às Regras relacionadas ao jogo perigoso e desde que a bola não possa ser jogada legitimamente dentro da área por outro jogador durante a trajetória aérea.

13.3 Procedimentos para a cobrança de um corner curto:

- a O tempo e o jogo são parados após um corner curto ser concedido e reiniciado quando os times estiverem prontos;

Os times devem usar o mínimo de tempo possível para assumir suas posições para a cobrança de um corner curto.

- b A bola é colocada em cima da linha de fundo, dentro da área e a, pelo menos, 10 metros de distância da trave mais próxima, do lado que o atacante preferir;
- c Um atacante empurra ou bate na bola sem levantá-la intencionalmente;
- d O atacante que cobra o corner curto da linha de fundo (servidor) precisa ter, pelo menos, um dos pés fora do campo;
- e Os outros atacantes precisam permanecer dentro do campo e completamente fora da área que estão atacando (pés, mãos ou taco não podem tocar o solo da área);
- f A nenhum defensor ou atacante, além do servidor que cobra o corner curto, é permitido ficar a menos de 5 metros da bola quando a batida ou o *push* é feito;

- g É permitido que até cinco jogadores, incluindo o goleiro, defendam o corner curto, mas estes precisam estar posicionados atrás da linha de fundo, com seus pés, mãos e taco sem tocar o solo dentro do campo;

Se o time defensor escolheu jogar apenas com jogadores de linha, nenhum deles terá privilégios de goleiro.

- h Qualquer defensor que não esteja atrás da linha de fundo precisa estar atrás da linha central;
- i Até que a bola seja jogada, nenhum atacante, além do servidor, pode entrar na área, e nenhum defensor pode cruzar a linha de fundo ou a linha central;
- j Após pôr a bola em jogo, o servidor não pode jogar a bola novamente ou se aproximar dela a uma distância de jogo até que tenha sido jogada por outro jogador;
- k Um gol não pode ser marcado até que a bola tenha saído da área;
- l Se o primeiro tiro a gol é uma batida, a bola precisa cruzar a linha de gol, ou estar em um caminho que resultaria em cruzar a linha de gol a uma altura de não mais que 46 cm (a altura da tabela dos gols) antes de qualquer desvio, para um gol ser marcado;
- m Para a segunda e subseqüentes batidas a gol, e para *flicks*, desvios ou *scoops*, é permitido levantar a bola a qualquer altura, contanto que esse ato não seja perigoso;

Um defensor que corra intencionalmente em direção ao chute, ou ao atacante que vai bater ou fazer um flick ao gol, sem intenção de jogar a bola deve ser punido por jogada perigosa.

Caso contrário, se um defensor está a menos de cinco metros do primeiro chute a gol durante a cobrança de um corner curto e é atingido pela bola abaixo do joelho, outro corner curto deve ser

concedido ou, se este defensor é atingido no joelho ou acima em uma postura normal, o chute é considerado perigoso e um tiro livre deve ser concedido para a defesa.

- n As regras de corner curto deixam de ser aplicadas se a bola percorrer mais de 5 metros para além da área.

13.4 A partida é prorrogada ao final de cada quarto para permitir a conclusão de um corner curto ou qualquer corner curto ou pênalti subsequente.

13.5 O corner curto é concluído quando:

- a Um gol é marcado;
- b Um tiro livre para a defesa é marcado;
- c A bola percorre mais de 5 metros para além da área;
- d A bola cruza a linha de fundo e nenhum corner curto é marcado;
- e A bola atravessa uma das tabelas e nenhum corner curto é marcado;
- f Um defensor comete uma falta que não resulta em outro corner curto;
- g Um pênalti é marcado;
- h Um bully é marcado;

Se o jogo parar devido a uma lesão ou por qualquer outra razão durante a cobrança de um corner curto no final de um quarto e quando, em caso contrário, um bully teria sido marcado, então este corner curto é cobrado novamente.

13.6 Para infrações cometidas durante um corner curto:

- a O servidor não possui, pelo menos, um pé fora do campo: o corner curto é cobrado novamente;
- b O servidor simula a jogada para tentar iludir os defensores: o servidor deve ficar atrás da linha central e um outro atacante deve ser escolhido para ser o servidor, o corner curto é cobrado novamente;

Se a simulação gera uma outra infração de um defensor descrita nesta regra, apenas o servidor deve ser punido e ir para além da linha central.

- c Um defensor, que não seja o goleiro, cruza a linha de fundo antes do permitido: o defensor que cometeu a infração deve ficar atrás da linha de fundo e não pode ser substituído por outro defensor, o corner curto é cobrado novamente;

Se um defensor nesta ou em qualquer nova cobrança do mesmo corner curto, cruza a linha de fundo antes do permitido, o infrator também deve ir para trás da linha central e não pode ser substituído.

Se um defensor cruzar a linha central antes do permitido, o corner curto é cobrado novamente.

- d Um goleiro cruza a linha de gol antes do permitido: o time defensor defende o corner curto com um jogador a menos, o corner curto é cobrado novamente;

A equipe defensora elege qual jogador deverá ir até a linha central e este não pode ser substituído por outro defensor.

Se um goleiro nesta ou em qualquer nova cobrança do mesmo corner curto, cruza a linha de fundo antes do permitido, então o time defensor deve escolher outro jogador de linha para ir até a linha central e este não pode ser substituído.

Um corner curto é considerado o mesmo até que uma das condições para sua conclusão contidas na Regra 13.5 seja cumprida.

Um corner curto subsequente, ao contrário de uma nova cobrança de um mesmo corner curto, pode ser defendido por até cinco jogadores.

- e Um atacante entra na área antes do permitido: o atacante que fez ou faria a jogada do corner curto deve ficar atrás da linha central e o corner curto é cobrado novamente;

Atacantes que foram enviados para trás da linha central não podem retornar em nenhuma nova cobrança do mesmo corner curto, mas podem participar de um corner curto subsequente.

- f Para qualquer outra infração dos atacantes: um tiro livre é concedido aos defensores.

Exceto quando mencionado acima, um tiro livre, corner curto ou pênalti é marcado conforme especificado em outros locais neste conjunto de Regras.

13.7 Procedimentos para a cobrança de um pênalti:

- a O tempo e o jogo são parados quando um pênalti é marcado;
- b Todos os jogadores em campo além dos dois jogadores que irão cobrar e defender o pênalti precisam ficar fora da área de 23 metros e não devem interferir na cobrança;
- c A bola é colocada na marca do pênalti;
- d O jogador, ao cobrar o pênalti, precisa ficar atrás da bola a uma distância de jogo antes do início da cobrança;

- e O jogador, ao defender o pênalti, precisa estar de pé sobre a linha de gol e não pode deixar a linha de gol ou mover os pés até que a cobrança seja iniciada;

Se o jogador, ao defender o pênalti, está participando do jogo como um jogador de linha, ele só pode utilizar uma máscara como equipamento de proteção.

Se um time defendendo um pênalti decidir jogar apenas com jogadores de linha e não utilizar um goleiro substituto como defensor do pênalti, então, o defensor só poderá utilizar o taco para evitar o gol.

- f O árbitro soa o apito quando o defensor e o cobrador do pênalti estiverem em posição;
- g O cobrador do pênalti não pode jogar a bola antes do apito;

Tanto o cobrador quanto o defensor do pênalti não podem atrasar a cobrança propositalmente;

- h O jogador, ao cobrar o pênalti, não pode simular jogar a bola
- i O jogador, ao cobrar o pênalti, tem que utilizar os movimentos de *push*, *flick* ou *scoop* e pode levantar a bola a qualquer altura;

O movimento de arrastar a bola (conhecido em inglês como 'dragging') não é permitido na cobrança de um pênalti.

- j O jogador ao cobrar o pênalti só pode jogar a bola uma vez, não há rebote da cobrança e o jogador não pode se aproximar do defensor do pênalti.

13.8 O pênalti é concluído quando:

- a Um gol é marcado;

- b A bola repousa sobre a área, fica presa no equipamento de proteção do goleiro, é agarrada pelo goleiro ou vai pra fora da área.

13.9 Para infrações cometidas durante a cobrança de um pênalti:

- a A cobrança é feita antes do apito e um gol foi marcado: o pênalti é cobrado novamente;
- b A cobrança é feita antes do apito e um gol não foi marcado: é concedido um tiro livre a favor da defesa;
- c Para qualquer outra infração cometida pelo cobrador do pênalti: é concedido um tiro livre a favor da defesa;
- d Para qualquer infração do defensor do pênalti, incluindo movimentar os pés antes do início da cobrança: o pênalti é cobrado novamente;
Se o jogador defendendo o pênalti impede um gol, mas movimenta um dos pés antes que a bola seja jogada, esse jogador pode ser avisado e, por qualquer infração subsequente, deve ser suspenso (cartão verde), e para infrações futuras, cartão amarelo.

Se um gol é marcado ainda que tenha havido uma infração do defensor do pênalti, o gol é mantido.
- e Por qualquer infração do defensor do pênalti um gol não é marcado: o pênalti é cobrado novamente;
- f Se algum jogador do time atacante, que não seja o cobrador do pênalti, comete uma infração e um gol é marcado: o pênalti é cobrado novamente.

14 - Penalizações pessoais

14.1 Para qualquer infração, o jogador infrator pode ser:

- a Avisado (indicado pelo árbitro através de palavras ou gestos);
- b Advertido e suspenso temporariamente por 2 minutos do tempo do jogo (indicado por um cartão verde);
- c Suspenso temporariamente por um tempo mínimo de 5 minutos de jogo (indicado por um cartão amarelo);

Durante a suspensão temporária de um jogador dentro ou fora de campo por cartão verde ou amarelo, a equipe do jogador suspenso deve jogar com um jogador a menos em campo.

- d Suspenso permanentemente da partida (indicado por um cartão vermelho);

Para cada suspensão permanente, o time do(s) jogador(es) suspenso(s) joga com um jogador a menos pelo resto da partida.

Uma punição pessoal pode ser utilizada em conjunto com a marcação da penalidade apropriada.

14.2 Jogadores suspensos temporariamente precisam permanecer no local designado para a suspensão durante todo o tempo até que o árbitro permita que o jogador suspenso retorne à partida.

14.3 Jogadores suspensos temporariamente podem se juntar ao time durante os intervalos entre os quartos, porém devem retornar ao local designado antes do reinício da partida para terminar de cumprir a suspensão.

14.4 A duração inicial de uma suspensão pode ser prorrogada por decorrência de mau comportamento do jogador enquanto cumpre a suspensão.

14.5 Jogadores suspensos permanentemente precisam deixar o campo e a área do entorno.

1 - Objetivos

1.1 Arbitrar hóquei é uma forma desafiadora, mas recompensadora, de participar do jogo.

1.2 Árbitros contribuem para o jogo:

- a Ajudando a elevar o nível geral do jogo em todos níveis por garantir que os jogadores se atentem às regras;
- b Garantindo que toda partida seja jogada de acordo com os princípios do esporte;
- c Ajudando a elevar o nível de satisfação de jogadores, espectadores e outros, em relação ao jogo.

1.3 Estes objetivos podem ser alcançados com os árbitros sendo:

- a Coerentes: os árbitros mantêm o respeito dos jogadores sendo coerentes em suas decisões;
- b Justos: decisões precisam ser tomadas com um senso de justiça e integridade;
- c Preparados: não importa quanta experiência o árbitro possui, é preciso se preparar plenamente para cada partida;
- d Focados: a concentração precisa ser mantida sempre, nada deve distrair o árbitro;
- e Acessíveis: um bom conhecimento das regras precisa ser combinado com harmonia no relacionamento com os jogadores;

- f Melhores: os árbitros devem sempre buscar o próprio aprimoramento a cada partida;
- g Naturais: os árbitros precisam ser eles mesmos, e não imitar o estilo de outra pessoa.

1.4 Árbitros precisam:

- a Ter um conhecimento completo das Regras do Hóquei, lembrando que os princípios da Regra e o bom senso precisam conduzir as interpretações;
- b Apoiar e encorajar as jogadas de habilidade, lidando imediatamente e de forma firme com as infrações cometidas, aplicando as penalidades apropriadas;
- c Estabelecer o controle da partida e mantê-lo até o final;
- d Usar todas as ferramentas disponíveis para manter o controle da partida;
- e Aplicar a regra da vantagem, sempre que possível, para permitir um jogo fluido e aberto, mas sem perder o controle da partida.

2 - Aplicação das regras

2.1 Proteger o jogo habilidoso e penalizar as infrações:

- a A relativa gravidade de uma infração precisa ser identificada e infrações graves, tais como jogo violento ou perigoso, precisam ser tratadas desde o início da partida e de maneira firme;
- b Faltas intencionais precisam ser punidas de forma severa;

- c Árbitros precisam deixar claro que se os jogadores cooperarem, o jogo limpo e de qualidade vai ser protegido e a partida só vai ser interrompida quando for essencial.

2.2 Vantagem:

- a Não é necessário que toda infração seja punida quando nenhum benefício foi obtido pelo infrator; interrupções desnecessárias à fluidez da partida causam atrasos e irritação;
- b Quando as regras forem infringidas, um árbitro deve aplicar a vantagem se esta for a punição mais severa;
- c Ter a posse de bola não significa necessariamente ter uma vantagem; para uma vantagem ser real, o time com a bola deve ter a possibilidade de desenvolver a jogada;
- d Se o time decide jogar a vantagem, não é possível voltar atrás e cobrar a penalidade inicial;
- e É importante prever que rumos a partida está tomando e olhar além da ação do momento para perceber possíveis ocorrências na partida.

2.3 Controle:

- a Decisões precisam ser tomadas de forma rápida, assertiva, clara e coerente;
- b Uma ação mais severa no início da partida geralmente desencoraja a repetição de uma infração;
- c Não é aceitável que jogadores agridam os adversários, os árbitros ou outros oficiais da partida, seja de forma verbal, física ou através de gestos. Os árbitros precisam lidar de forma firme contra esse tipo de atitude, utilizando as ferramentas disponíveis nas circunstâncias apropriadas: aviso,

advertência (cartão verde), suspensão temporária (cartão amarelo) ou permanente (cartão vermelho). Estas ferramentas podem ser utilizadas isoladamente ou em conjunto com uma penalidade;

- d Avisos podem ser dados chegando perto do jogador sem parar a partida;
- e É possível, porém não é recomendado aos árbitros, que um jogador receba dois cartões verdes ou dois cartões amarelos por motivos diferentes em uma mesma partida. No entanto, quando há uma infração similar àquela que já foi punida com cartão, o mesmo cartão não pode ser utilizado e uma punição mais severa precisa ser aplicada;
- f Quando um segundo cartão amarelo é aplicado, o período de suspensão precisa ser significativamente maior que o do primeiro cartão;
- g É preciso haver uma diferença clara entre a duração de uma suspensão por cartão amarelo decorrente de uma infração menor e a duração de uma suspensão decorrente de uma infração mais séria ou mais violenta;
- h Quando um jogador agride de forma grave e deliberada outro jogador, o árbitro ou o oficial da partida, seja verbalmente, fisicamente ou através de gestos, o cartão vermelho deve ser aplicado imediatamente.

2.4 Penalidades e punições pessoais:

- a Um amplo leque de opções de penalidades e punições pessoais está disponível;
- b Uma penalidade pode ser combinada com uma punição pessoal para lidar com infrações graves ou recorrentes.

3 - Competências do árbitro

3.1 As competências do árbitro giram em torno das seguintes áreas principais:

- a Preparação para a partida;
- b Cooperação;
- c Mobilidade e posicionamento;
- d Clareza do apito;
- e Sinalização.

3.2 Preparação para a partida:

- a Os árbitros devem se preparar plenamente para cada partida chegando no campo em tempo hábil para isto;
- b Antes do começo da partida, ambos os árbitros precisam checar as marcações do campo, as traves e as redes do gol e verificar se há algum equipamento perigoso com os jogadores ou no campo e seus entornos;
- c Os árbitros precisam utilizar cores similares entre si, mas diferentes de ambas as equipes;
- d A vestimenta utilizada deve ser apropriada às condições climáticas;
- e O calçado deve ser apropriado para o piso do campo e para favorecer a mobilidade;
- f O equipamento do árbitro inclui uma cópia do livreto de regras mais recente, um apito com som alto e claro, um cronômetro (preferencialmente de pulso), um conjunto de cartões coloridos para indicar as punições pessoais e material para anotar os detalhes da partida.

3.3 Cooperação

- a Um bom trabalho de equipe e a cooperação entre os árbitros são essenciais;
- b Antes da partida, os árbitros precisam discutir as estratégias que vão utilizar para trabalhar em conjunto e ajudar um ao outro. O contato visual entre os árbitros precisa ser praticado e mantido no decorrer da partida;
- c Árbitros precisam tomar a responsabilidade para si e estar preparados para ajudar quando seu colega estiver sem visão ou tenha dificuldade de enxergar certas partes do campo. Se necessário e se a mobilidade for boa, árbitros precisam estar preparados para cruzar a linha central e ir até onde for necessário dentro do lado do campo do companheiro para ajudá-lo. Isso ajuda a reafirmar aos jogadores que as decisões são corretas;
- d Um registro escrito dos gols marcados e dos cartões aplicados precisa ser guardado por ambos os árbitros e confirmado no intervalo e ao final da partida.

3.4 Mobilidade e posicionamento

- a Árbitros precisam de ótima mobilidade para se deslocar para as posições apropriadas durante toda a partida;
- b Árbitros estáticos não podem ver a jogada de forma clara o suficiente para tomar decisões corretas;
- c Árbitros em forma, ágeis e bem posicionados são mais capazes de se concentrarem no rumo das jogadas ou da partida e nas decisões que precisam ser tomadas;
- d Cada árbitro atua, principalmente, no lado do campo com a linha central à sua esquerda;

- e Geralmente, a melhor posição para o árbitro é na frente e à direita do time que ataca;
- f Para jogadas entre a linha central e a área de 23 metros, o árbitro deve estar posicionado próximo à linha lateral;
- g Quando a jogada está dentro da área de 23 metros, o árbitro precisa estar mais próximo, muitas vezes dentro da área para ver faltas importantes e/ou decidir se um chute a gol foi legítimo;
- h Para corners curtos e depois que a bola sai do campo de jogo, o árbitro deve tomar uma posição que permita uma visão clara de todas as ações em potencial;
- i Para pênaltis, o árbitro da área onde o pênalti está sendo cobrado deve se posicionar atrás e à direita do cobrador. O outro árbitro deve se dirigir à linha de fundo mais próxima do pênalti do lado oposto ao do seu colega;
- j Os árbitros não devem permitir que o seu posicionamento influencie ou interfira na direção da jogada;
- k Árbitros precisam estar sempre de frente para os jogadores.

3.5 Apito

- a O apito é o principal veículo de comunicação entre os árbitros e os jogadores, entre os próprios árbitros e entre os árbitros e as demais pessoas envolvidas na partida;
- b O apito precisa soar de forma assertiva e alto o suficiente para que todos os envolvidos na partida sejam capazes de ouvir. Isto não significa que o apito precisa ser longo e alto sempre;
- c O tom e a duração do apito precisa ser variado para indicar a gravidade das infrações aos jogadores.

3.6 Sinalização

- a Os sinais precisam ser claros e durar tempo suficiente para garantir que todos os jogadores e o outro árbitro estejam cientes das decisões tomadas;
- b Apenas os sinais oficiais devem ser utilizados;
- c É preferível que o árbitro esteja parado ao fazer um sinal;
- d Sinais de direção não podem ser feitos cruzando o corpo;
- e É um costume ruim desviar o olhar dos jogadores quando sinalizar ou tomar uma decisão; outras infrações podem passar despercebidas, pode-se perder a concentração, ou demonstrar falta de confiança.

4 - Sinais da Arbitragem

4.1 Tempo

- a Iniciar / reiniciar o tempo: vire-se para o outro árbitro com um dos braços estendidos para cima;
- b Parar o tempo por qualquer outra circunstância: vire-se para o outro árbitro e cruze os braços estendidos na altura no punho e acima da cabeça;
- c 2 minutos restantes: levante as duas mãos pra cima com os dedos indicadores esticados;
- d 1 minuto restante: levante uma mão pra cima com o dedo indicador esticado;

Uma vez que o tempo restante tenha sido indicado, os sinais de tempo restante não são mais necessários.

4.2 Bully: mova as mãos alternadamente para cima e para baixo com as palmas viradas uma para a outra.

4.3 Bola fora de campo:

- a Bola fora de campo pela linha lateral: indique a direção de ataque do time que irá recolocar a bola em jogo com um braço estendido horizontalmente;
- b Bola fora de campo pela linha de fundo por um atacante: vire-se de frente para a linha central e estenda ambos os braços horizontalmente;
- c Bola fora de campo pela linha de fundo por um defensor de forma não intencional: usando o braço direito ou esquerdo, conforme seja apropriado, com o braço abaixo do nível do ombro, desenhe uma linha imaginária do ponto onde a bola cruzou a linha de fundo até o ponto na linha de 23 metros onde o jogo deve ser reiniciado.

4.4 Gol marcado: aponte os dois braços esticados para o centro do campo.

4.5 Conduta de jogo:

Sinais para as infrações de conduta de jogo precisam ser mostrados se houver dúvidas sobre a decisão tomada.

- a Jogo perigoso: coloque um antebraço em diagonal cruzando o peito;
- b Má conduta ou temperamento explosivo: pare a jogada e faça um movimento de calma movimentando as duas mãos vagarosamente para cima e para baixo na frente do corpo, com as palmas viradas para baixo;
- c Pé: levante um pouco a perna e indique o pé ou o tornozelo com a mão;
- d Bola levantada: coloque as palmas das mãos uma em frente à outra com os braços a uma distância de 15 cm um do outro;
- e Obstrução: coloque os antebraços cruzados na frente do peito;

- f Obstrução de terceiros: faça o sinal de obstrução, cruzando e descruzando os braços alternadamente;
- g Obstrução com o taco: coloque um braço na diagonal apontando pra baixo e segure o antebraço estendido com a outra mão;
- h 5 metros de distância: estenda um braço pra cima com a mão aberta e todos os dedos estendidos.

4.6 Penalidades

- a Vantagem: estenda um braço na altura do ombro indicando a direção de ataque do time que está se beneficiando da vantagem;
- b Tiro livre: indique a direção do tiro livre com um braço estendido horizontalmente;
- c Corner curto: aponte os dois braços esticados para a direção do gol;
- d Pênalti: aponte um braço para a marca do pênalti e o outro para o alto; este sinal também indica que o tempo foi parado.

ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO E DOS EQUIPAMENTOS

Os diagramas aqui fornecidos servem para ilustrar e ajudar na interpretação destas especificações, mas não necessariamente foram desenhados na escala correta. O texto é a especificação definitiva a ser considerada.

1 - Campo e equipamentos do campo

1.1 O campo é retangular, com 91,40 metros de comprimento delimitados por linhas laterais e 55 metros de largura delimitados por linhas de fundo.

A área de jogo precisa continuar (criando áreas de escape) por pelo menos 2 metros nas linhas de fundo e 1 metro nas linhas laterais com uma área adicional desobstruída de 1 metro em cada caso (ou seja, um total de 3 metros nos fundos e 2 metros nas laterais do campo). Estes são os requisitos mínimos sendo recomendável uma área adicional de 2 metros nos fundos e 1 metro nas laterais (ou seja, um total de 5 metros nos fundos e 3 metros nas laterais do campo).

1.2 Marcações:

- a Nenhuma marcação além das descritas nesta Regra devem ser feitas na superfície de jogo;

Isto só é obrigatório para a disputa de partidas internacionais da categoria adulta. Para campos onde se jogarão outras partidas, a Associação Nacional ou Continental relevante deve ser consultada para maiores esclarecimentos.

- b As linhas possuem 75 mm de largura e precisam ser visíveis ao longo de todo o seu comprimento;

c As linhas laterais e de fundo e todas as marcações delimitadas por estas são consideradas parte do campo;

d Todas as marcações precisam ser feitas em na cor branca;

Linhas brancas são obrigatórias para campos onde haja a disputa de partidas internacionais da categoria adulta, e recomendáveis para todas as outras partidas. Entretanto, é reconhecido que campos multiesportivos podem ter linhas e marcações de cor diferente, assim como linhas e marcações para outros esportes. Para campos onde o hóquei não é o esporte principal, as linhas são geralmente amarelas. Além disso,, em campos de areia, onde a areia é branca, as marcações em amarelo tem maior destaque.

1.3 Linhas e outras marcações:

a Linhas laterais: 91,40 metros de comprimento;

b Linhas de fundo: 55 metros de comprimento;

c Linhas de gol: as partes da linha de fundo entre as traves do gol;

d Linha central: uma linha paralela às linhas de fundo que cruza o campo na metade do seu perímetro mais longo;

e Linhas de 23 metros: linhas paralelas às linhas de fundo que cruzam o campo a uma distância de 22,90 metros da linha de fundo mais próxima;

As áreas demarcadas pela linha de 22,90 metros, incluindo esta, a parte relevante das linhas laterais e a linha de fundo, são chamadas de área de 23 metros.

f Linhas com 300 mm de comprimento marcadas fora do campo em cada linha lateral, dos dois lados a 14,63 metros de distância e em paralelo com a linha de fundo mais próxima

- g Linhas com 300 mm de comprimento marcadas fora do campo em cada linha de fundo, dos dois lados do gol a 5 e 10 metros de distância da trave mais próxima, medidas a partir do canto da trave mais próximo à linha até o canto mais distante desta linha;

Estas marcações se referem aos campos novos ou remarcados. No entanto, campos já existentes com as marcações marcadas previamente podem continuar a ser utilizadas.

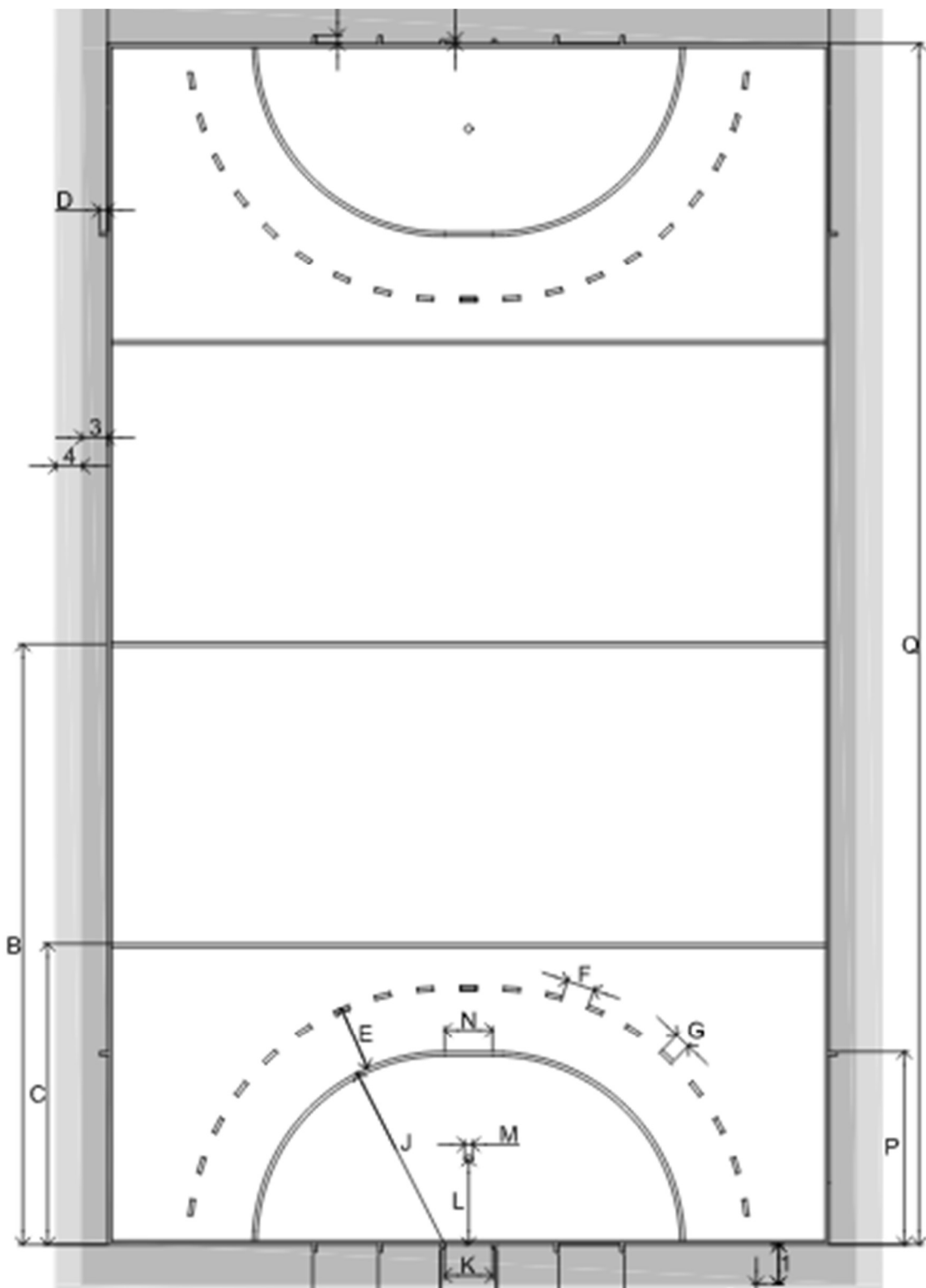
- h Linhas com 150 mm de comprimento marcadas fora do campo em cada linha de fundo a 1,83 metros de distância do centro da linha de fundo, medidos a partir do canto mais próximo da linha central;
- i Marcas do pênalti possuem 150 mm de diâmetro e são marcadas na frente do centro de cada gol com o centro do círculo a 6,475 metros de distância do limite interior da linha de gol.

1.4 Áreas:

- a Linhas com 3,66 metros de comprimento e paralelas às linhas de fundo marcadas dentro do campo com seu centro alinhado com o centro das linhas de fundo; a distância entre os limites exteriores desta linha e da linha de fundo é de 14,63 metros;
- b Estas linhas continuam na forma de arcos ininterruptos em ambas as direções até que se encontrem com a linha de fundo formando um quarto de círculo com centro no encontro da trave mais próxima;
- c Esta linha de 3,66 metros em conjunto com os arcos é chamada de linha da área e é considerada parte da área para todos os efeitos da regra;
- d Linhas tracejadas marcadas a 5 metros de distância do limite exterior da linha de área e acompanhando seu contorno; os tracejados devem ser feitos com linhas de 300mm de comprimento seguido por um trecho sem linha de 3 metros;

As linhas tracejadas são obrigatórias para partidas internacionais. A sua adoção para outras partidas ficam a critério de cada Associação Nacional.

Figura 1: O Campo de Jogo



Dimensões do campo

Sigla	Metros	Sigla	Metros
A	55,00	M	0,15
B	45,70	N	3,66
C	22,90	P	14,63
D	0,30	Q	91,40
E	5,00	1	mínimo de 2,00
F	3,00	2	1,00
G	0,30	(1 + 2)	mínimo de 3,00
H*	4,975*	3	mínimo de 1,00
I*	9,975*	4	1,00
J	14,63	(3 + 4)	mínimo de 2,00
K	3,66		
L	6,475		

** As dimensões H e I são medidas a partir da linha das traves e não das traves em si; as dimensões a partir da trave são 5 e 10 metros respectivamente.*

1.5 Gols:

- a Duas traves verticais unidas por um travessão horizontal são colocadas no centro de cada linha de fundo em cima das marcas externas;
- b As traves e o travessão são brancos, retangulares na interseção, com 50 mm de largura e entre 50 e 75 mm profundidade;

- c As traves não podem ultrapassar em altura o travessão, e este não pode ultrapassar na largura, as traves;
- d A distância entre os limites interiores das traves é de 3,66 metros e a distância entre o limite inferior do travessão e o solo é de 2,14 metros;
- e O espaço fora do campo, atrás das traves e fechado pela rede e tabelas, deve ter um mínimo de 0,9 metros de profundidade na altura do travessão e de 1,20 metros no nível do solo.

1.6 Tabelas laterais e de fundo do gol:

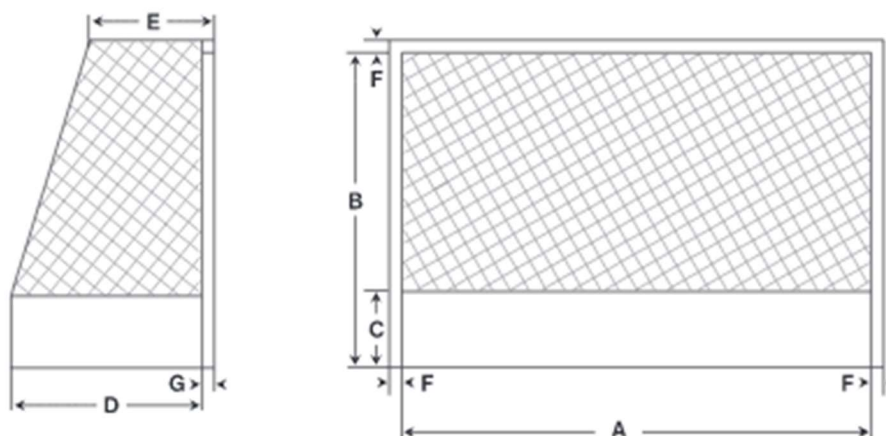
- a *Tabelas laterais possuem 1,20 metros de comprimento e exatamente 460 mm de altura;*
- b *Tabelas do fundo devem ter 3,66 metros de comprimento e 460 mm de altura;*
- c *As tabelas laterais são colocadas no solo formando um ângulo reto com a tabela de fundo, sem acrescentar largura à mesma;*
- d *A tabela do fundo é colocada no solo em ângulo reto com as tabelas laterais, paralela à linha de fundo e são fixadas na parte traseira das tabelas laterais;*
- e *As tabelas do gol possuem cor escura na sua parte interna.*

1.7 Redes:

- a O tamanho máximo da malha é de 45 mm;
- b Devem ser fixadas na parte traseira das traves e do travessão em intervalos de no máximo 150 mm;
- c Devem ser presas na parte externa das tabelas laterais e de fundo

- d As redes devem garantir que a bola não as ultrapasse nem o espaço entre elas e as traves, tampouco o espaço entre elas e as tabelas;
- e As redes são presas de forma frouxa para evitar o rebote da bola.

Figura 2: O gol



Dimensões do gol

Sigla	Metragem	Sigla	Metragem
A	3,66 m	E	mínimo de 0,90 m
B	2,14 m	F	0,050 m
C	0,46 m	G	0,050 a 0,075 m
D	mínimo de 1,20 m		

1.8 Bandeirinhas:

- a As bandeirinhas têm entre 1,20 e 1,50 metros de altura;
- b Bandeirinhas são colocadas em cada canto do campo;

- c Bandeirinhas não podem ser perigosas;
- d Se feitos de material não-maleável, os mastros precisam ser anexados a uma base com mola;
- e Mastros de bandeirinha carregam bandeiras que não podem exceder 300 mm em largura ou comprimento.

2 - Taco

As especificações abaixo são aplicadas para todo o hóquei com efeito a partir de 1 de setembro de 2013. No entanto, a Confederação e as Federações Estaduais se reservam o direito de decidir a aplicação ou não destas especificações com o intuito de reconhecer quando é razoável permitir a manutenção do uso de tacos que atendiam às especificações anteriores.

A mudança no tamanho máximo do taco está em vigor desde 1º de janeiro de 2015.

Todas as medições são feitas e outras especificações avaliadas com qualquer cobertura ou reparo presentes no taco, isto é, o taco é medido e analisado na forma que é utilizado em campo.

2.1 Esta seção especifica as propriedades do taco. Propriedades fora do escopo destas especificações não são permitidas. Ainda que as especificações sejam descritas da forma mais específica possível, a FIH se reserva o direito de proibir qualquer taco que, na opinião do Comitê de Regras da FIH, seja inseguro ou que cause um impacto negativo no jogo.

Figura 3: O Taco

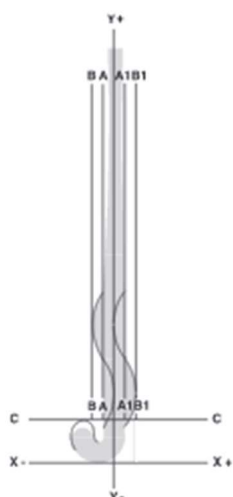
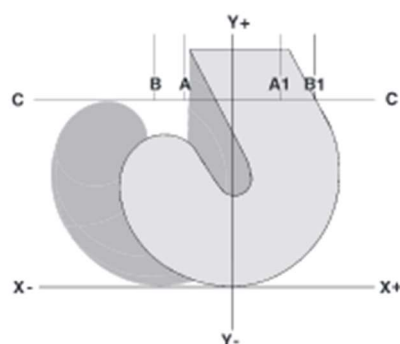


Figura 4: A cabeça do taco



2.2 A forma e as dimensões do taco são testadas colocando-o com a superfície de jogo voltada para baixo sobre uma superfície plana marcada com as linhas demonstradas nas figuras 3 e 4. As linhas A, A1, B, B1 e Y são paralelas e perpendiculares às linhas C e X. As dimensões que constam nas figuras 3 e 4 são:

linha A à linha A1	51 mm
linha A à linha B	20 mm
linha A1 à linha B1	20 mm
linha A à linha Y	25,5 mm
linha C à linha X	100 mm

2.3 O taco possui forma tradicional, constituída de um cabo e uma cabeça:

- a O taco é posicionado nas figuras 3 e 4 de forma que a linha Y passe pelo centro do topo do cabo; o cabo começa na linha C e continua na direção Y +;
- b A base da cabeça do taco é posicionada tocando a linha X; a cabeça do taco começa na linha X e termina na linha C;

2.4 O taco é avaliado com qualquer cobertura, revestimento ou adicional que pertença ao taco.

2.5 Em qualquer uma das especificações abaixo, as seguintes definições se aplicam:

- a Liso significa sem nenhuma parte áspera ou pontuda. A superfície precisa ser plana e regular, livre de projeções perceptíveis ou espaços e não pode ser áspera, enrugada, com ranhuras, esburacada ou riscada. Nas bordas precisa ter um ângulo com raio inferior a 3 mm inclusive;
- b Plana significa sem nenhuma parte curva, com desnível alto ou baixo e raio menor que 2 mm, transformando-se suavemente em uma borda com raio inferior a 3 mm inclusive;
- c Contínuo significa ao longo de todo o objeto em questão sem nenhuma interrupção.

2.6 O lado de jogo do taco é o lado demonstrado nas figuras 3 e 4 e as bordas deste lado.

2.7 A transição do cabo para a cabeça precisa ser suave e contínua sem nenhum desequilíbrio ou descontinuidade.

2.8 A cabeça precisa ser em formato de 'J' ou 'U' e a ponta da extremidade aberta é delimitada pela linha C.

2.9 A cabeça não é limitada entre as linhas C e X nas direções X- e X+.

2.10 A cabeça precisa ser lisa somente do lado esquerdo (o lado que está voltado para a esquerda do jogador quando este segura o taco com a ponta da cabeça volta para cima, o qual é o lado mostrado nos diagramas).

2.11 Um desvio simples côncavo ou convexo é permitido na superfície “plana” da cabeça do taco e sua continuação pelo cabo desde que seja liso, contínuo e de um máximo de 4mm.

O desvio é testado colocando-se uma régua de 53mm de comprimento perpendicular ao taco em qualquer ponto ao longo da superfície de jogo do taco e usando um medidor de profundidade padrão, o dispositivo usado para medir o arco ou inclinação do taco mostrado na figura 6 também pode ser utilizado para este propósito. A profundidade da curvatura côncava abaixo da régua não pode ser superior a 4 mm.

Outros espaços ou rugas não são permitidas no lado de jogo do taco.

2.12 O lado plano de jogo da cabeça do taco e sua continuação ao longo do cabo precisam ser lisos.

2.13 Curva ou curvas ao longo do lado plano de jogo do taco não são permitidas; isto é, a interseção do plano compreendendo o lado plano de jogo e qualquer outro plano compreendendo todo ou parte do lado liso do cabo precisa continuar paralela à linha C-C.

2.14 É permitido que o cabo seja dobrado ou curvo para sobressair além da linha A uma vez e limitado até a linha B ou além da linha A1 uma vez até a linha B1 no máximo. Não entanto o cabo não pode ser torcido duas vezes (em A e A1, apenas em A ou A1).

2.15 Qualquer curvatura ao longo do comprimento do taco (o arco ou inclinação) precisa ser contínua e suave, ao longo de todo o comprimento, tem que ocorrer ao longo do lado de jogo ou seu revés, mas não ambos e está limitado a uma profundidade de 25 mm. O ponto máximo do arco não pode ser a menos de 200 mm de distância da base da cabeça do taco. Múltiplas curvas não são permitidas.

O taco é deitado com o lado de jogo para baixo em uma superfície plana, em sua posição natural de repouso, como mostrado na Figura 5. O dispositivo demonstrado na Figura 6 é usado para medir o arco

ou inclinação e é colocado com sua base sobre a superfície de teste. Os 25 mm de altura de uma das pontas do dispositivo não pode passar livremente por mais de 8 mm por baixo do taco em nenhum ponto; isto é, esta ponta do dispositivo não pode passar livremente por debaixo do taco até que este toque a outra parte do dispositivo.

Figura 5: Altura máxima do arco

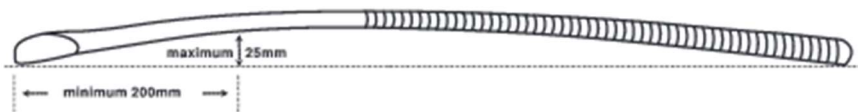
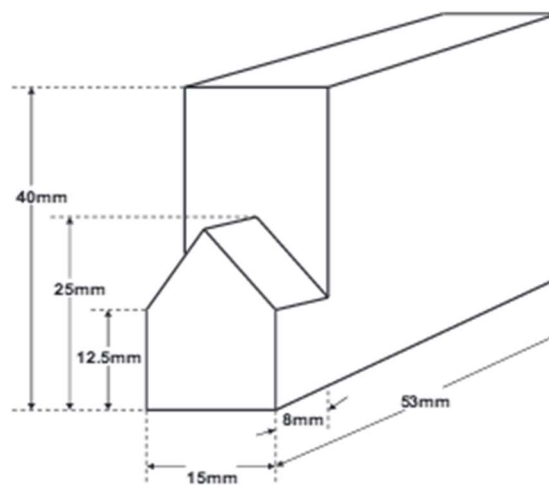


Figura 6: Dispositivo medidor de altura do arco



2.16 As bordas e o revés do lado de jogo precisam ser arredondados e ter um perfil contínuo. Partes planas ao longo das bordas ou do revés do taco não são permitidas.

Ondulações ou espaços suaves e de pouca profundidade no revés do cabo são permitidas até um máximo de 4 mm de profundidade. Nenhuma ondulação é permitida no revés da cabeça do taco.

2.17 Incluídas quaisquer coberturas utilizadas, o taco precisa passar através de um anel com diâmetro interior de 51mm.

2.18 O peso total do taco não pode exceder 737 gramas. O comprimento do taco medido do topo do cabo até a base da cabeça (linha X na Figura 3) não deve ultrapassar os 105 cm.

2.19 A velocidade na bola não pode ser superior a 98% da velocidade da cabeça do taco em situações de teste.

A velocidade da bola é determinada em uma série de 5 testes com o taco a uma velocidade de 80 km/h no simulador de um laboratório aprovado pela FIH. A velocidade da bola é calculada a partir do tempo em que a bola cruza dois pontos de medição e é expressado como uma razão para a velocidade do taco. Bolas de hóquei aprovadas pela FIH são utilizadas. O teste é conduzido em condições de laboratório com temperatura de aproximadamente 20°C e umidade relativa de aproximadamente 50%.

2.20 O taco inteiro precisa ser liso.

Qualquer taco que apresente um risco em potencial aos demais jogadores e participantes é proibido.

2.21 O taco e possíveis adornos ou complementos podem ser de ou conter qualquer material que não seja metal ou componentes metálicos desde que sirvam ao propósito de jogar hóquei e não sejam perigosos.

2.22 A aplicação de fitas e resinas é permitida desde que elas não sejam perigosas e o taco continue atendendo a todas as especificações.

3 - Bola

3.1 A bola:

- a É esférica;
- b Tem uma circunferência entre 224 e 235 mm;
- c Pesa entre 156 e 163 gramas;
- d É feita de qualquer material e de cor branca (ou outra cor combinada e que contraste com a superfície de jogo);
- e É dura com uma superfície lisa, mas pequenas cavidades são permitidas.

4 - Equipamento de goleiro

4.1 Proteção para as mãos:

- a Cada uma deve possuir largura máxima de 228 mm e comprimento máximo de 355 mm quando deitados em superfície plana, com a palma voltada para cima;
- b Não deve ter nenhuma parte ou peça adicional que segure o taco quando este não é segurado pela mão do goleiro.

4.2 Proteção para as pernas: Cada uma deve ter largura máxima de 300 mm quando estiver na perna do goleiro.

As dimensões das proteções de mãos e pernas do equipamento de goleiro são medidas utilizando um medidor com dimensões internas iguais às descritas acima.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS DISPONÍVEIS

A Confederação Brasileira de Hóquei sobre Grama e *Indoor* fornece informação em vários tópicos para auxiliar na prática no esporte

Regras

Um livreto de regras para cada modalidade:

- Hóquei sobre Grama
- Hóquei *Indoor*
- Hockey5s
- Beach Hockey

Regulamentos e outros documentos relativos aos torneios nacionais

Diversos documentos incluindo:

- Funções e responsabilidades de cada oficial da competição
- Especificações de uniforme, equipamentos e cores
- Propaganda em uniformes e no entorno do local de competição
- Interrupções da partida
- Procedimentos para conduzir um protesto
- Planos de competição e ranking dos clubes

Arbitragem

Informações pertinentes aos árbitros que incluem:

- Critérios de avaliação para árbitros nacionais
- Guia para árbitros nacionais incluindo informação sobre deveres, treinamento, testes físicos, parecer de performance e formulários adjuntos

Desenvolvimento

Materiais para o desenvolvimento incluem:

- Manual do Professor de Hóquei sobre Grama
- Formulário de Cadastro para inclusão do Hóquei em Escolas
- Vídeos de introdução ao esporte
- Guias e ementas de cursos de capacitação.

As informações acima estão disponíveis no site da CBHG:

www.hoqueisobregama.com.br ou em nosso escritório:

Confederação Brasileira de Hóquei sobre Grama

Rua Buenos Aires, 93, sala 1211

Centro - Rio de Janeiro, RJ

Brasil

Tel: (21) 3553-1926

Email: info@hoquei.com.br