



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE HÓQUEI

REGULAMENTO GERAL DE PROVAS

2017-2018

Aprovado em reunião de Direção a 20 julho de 2017



ÍNDICE

Art.º 1º - Época Desportiva	5
Art.º 2º - Disposições Aplicáveis.....	5
Art.º 3º - Provas Oficiais.....	5
Art.º 4º - Normas	5
Art.º 5º - Participação/Inscrição nas Provas Oficiais.....	6
Art.º 6º - Não Participação nas Provas Oficiais	6
Art.º 7º - Escalões	6
Art.º 8º - Equipas de Formação	7
Art.º 9º - Classificações	7
Art.º 10º - Classificação em caso de Desclassificação.....	8
Art.º 11º - Critérios de Desempate – Provas disputadas por pontos	8
Art.º 12º - Critérios de Desempate – Jogo de Hóquei em Campo.....	9
Art.º 13º - Critérios de Desempate – Jogo de Hóquei Indoor.....	9
Art.º 14º - Sorteio das Provas Oficiais	9
Art.º 15º - Marcação de Jogos e Organização	10
Art.º 16º - Área de Competição.....	11
Art.º 17º - Equipamento para a competição	11
Art.º 18º - Boletim e Relatório de Jogo	12
Art.º 19º - Formulário de Jogo	13
Art.º 20º - Banco dos Suplentes.....	13
Art.º 21º - Substituições	13
Art.º 22º - Duração dos jogos	14
Art.º 23º - Desconto de Tempo (Time – Out).....	14



Art.º 24º - Início dos Jogos.....	15
Art.º 25º - Interrupções de Jogos	15
Art.º 26º - Jogos não efetuados ou interrompidos	16
Art.º 27º - Arbitragem.....	16
Art.º 28º - Policiamento	17
Art.º 29º - Equipamento das Equipas	17
Art.º 30º - Participação nos Jogos	17
Art.º 31º - Delegados dos Clubes	18
Art.º 32º - Treinadores.....	19
Art.º 33º - Representação Internacional	20
Art.º 34º - Noção de Espírito Desportivo	20
Art.º 35º - Casos omissos	20
Anexo 1	22
Anexo 2	23
Anexo 3	27
Anexo 4	28
Anexo 5	32
Anexo 6	35



Art.º 1º **Época Desportiva**

A época desportiva das competições da Federação Portuguesa de Hóquei (FPH) tem início a 4 de setembro 2017 e termina a 31 de julho do ano seguinte.

Art.º 2º **Disposições Aplicáveis**

1 - A todas as Provas Oficiais são aplicadas as regras de jogo oficiais da Federação Internacional de Hóquei (FIH), e as disposições regulamentares e específicas da FPH.

2 - Exceção-se do número anterior as disposições constantes de regulamentos específicos, relativas a provas, devidamente organizadas por entidades reconhecidas pela FPH.

Art.º 3º **Provas Oficiais**

1 – A Federação promoverá a organização na época 2017-2018, os seguintes Campeonatos e Taças Nacionais:

- Campeonatos Nacionais de Seniores Femininos (Campo e Indoor)
- Campeonatos Nacionais de Seniores Masculinos (Campo e Indoor)
- Campeonatos Nacionais Sub 18 Masculinos (Campo e Indoor)
- Campeonatos Nacionais Sub 15 Mistos (Campo e Indoor)
- Campeonatos Nacionais Sub 13 Mistos (Campo e Indoor)
- Campeonatos Nacionais de Sub 11/Benjamins Mistos (Campo e Indoor)
- Taça de Portugal Seniores Masculinos e Seniores Femininos
- Super Taça Seniores Masculinos

2 – A Direção da FPH poderá organizar outras provas, de acordo com as estratégias definidas para o desenvolvimento da modalidade. Havendo interesse superior das seleções nacionais, os calendários de competições oficiais poderão ser ajustados por necessidade.

3 – Todas as provas que ocorram fora do âmbito do n.º 1 e 2 do Art.º 3º deste regulamento serão considerados nos termos do Regulamento de Homologação de Eventos da FPH e da alínea f, do N.º 1 do artigo 7º dos Estatutos da FPH.

Art.º 4º **Normas**

Cada uma das Provas Oficiais é organizada segundo as normas deste regulamento e conforme o calendário oficial de provas, publicado anualmente, pela Direção e Departamento Técnico da FPH.



Art.º 5º

Participação/Inscrição nas Provas Oficiais

1 – Podem participar nas Provas Oficiais todos os clubes desportivos filiados/inscritos na FPH.

2 – Data limite para inscrição em Provas Nacionais:

a) Provas Seniores Masculinos – até às 23:59 horas do dia 7 de setembro de 2017;

b) Provas de Seniores Femininos, Sub 18 masculinos, Sub 15, Sub 13 e Sub 11 – até às 23:59 horas do dia 15 de setembro de 2017;

3 – As inscrições têm obrigatoriamente de dar entrada na FPH pelo representante legal do clube, através da plataforma PIM FPHóquei. **Em todo o caso, será sempre necessário o envio de email para geral@fphoquei.pt a confirmar a inscrição.**

4 – A inscrição apenas será considerada válida após o pagamento das respetivas taxas.

5 – Nas provas dependentes de Fases de Apuramento, a inscrição efetuada é válida até ao final da competição.

Art.º 6º

Não Participação nas Provas Oficiais

1 – O clube que não participe nas Fases Finais dos Campeonatos Nacionais deverá comunicar a sua não participação até 2 dias úteis após a realização do último jogo da respetiva prova de apuramento.

2 – Esta não participação será considerada como uma desistência de prova, nos termos do Art.º 74, N.º 3º do Regulamento de Disciplina.

3 – O clube que, nos termos do N.º 1º confirme a sua não participação na Fase Final do Campeonato Nacional, será substituído, nessa Fase do Campeonato, pelo clube que se lhe seguir na classificação da respetiva prova de apuramento.

Art.º 7º

Escalões

1 – Para efeitos de inscrição e qualificação dos jogadores masculinos, são reconhecidas pela FPH as seguintes categorias ou escalões:

- Sub 11 – nascidos em 2007 e posteriores
- Sub 13 – nascidos em 2005 e 2006
- Sub 15 – nascidos em 2003 e 2004
- Sub 18 – nascidos em 2000, 2001 e 2002
- Seniores – nascidos em 1999 e anteriores



2 – Para efeitos de inscrição e qualificação dos jogadores femininos, são reconhecidas pela FPH as seguintes categorias ou escalões:

- Sub 11 – nascidas em 2007 e posteriores
- Sub 13 – nascidas em 2005 e 2006
- Sub 15 – nascidas em 2003 e 2004
- Seniores – nascidas em 2002 e anteriores

3 – A dupla subida de escalão, isto é, a sobreclassificação de um praticante desportivo para além do escalão imediatamente superior ao correspondente à sua idade só é permitida em casos especiais, devidamente analisados através de exame de avaliação médico-desportiva específico, a realizar nos Centros de Medicina Desportiva do Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P (IPDJ,I.P.), ou por um médico especialista em medicina desportiva, reconhecido pelo Colégio da Especialidade de Medicina Desportiva da Ordem dos Médicos, mediante o cumprimento do protocolo clínico de sobreclassificação médico-desportiva.

Art.º 8º **Equipas de Formação**

1 - Consideram-se equipas de formação:

- a) 1º Nível – Sub 11, Sub 13 e Sub 15;
- b) 2º Nível – Sub 18 Masculinos.

2 - Nas equipas de formação de 1º Nível é permitida a inclusão de jogadores de ambos os géneros, com idade correspondente ao escalão onde os(as) jogadores são incluídos(as).

3 - Os Clubes que tenham equipas de formação de 1º Nível, que à data de 31 de julho não possuam saldo devedor na FPH e participem em todas as Provas Oficiais do referido escalão serão reembolsados das "Taxas de Inscrição em Provas do escalão Sénior" no término da época, desde que tenham concluído todas as Provas Oficiais em que se inscreveram, da seguinte forma:

- a) Clube com 3 ou mais equipas (escalões diferenciados) inscritas em provas de formação – 100%
- b) Clube com 2 equipas (escalões diferenciados) inscritas em provas de formação – **60%**
- c) Clube com 1 equipa inscrita em provas de formação – **30%**

Art.º 9º **Classificações**

1 – As classificações de todas as fases de apuramento dos Campeonatos Nacionais serão definidas pelo somatório de pontos obtidos nos jogos que compõem os respetivos campeonatos.

2 – Só se apuram para as fases finais do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo de Seniores Masculinos e Femininos, as equipas cujo Clube apresente pelo menos uma equipa de 1º Nível de formação durante a corrente época desportiva.



3 – Nas competições desportivas de Hóquei em Campo e Hóquei Indoor, disputadas por pontos, aplicar-se-á a seguinte tabela:

- a) Vitória – 3 Pontos
- b) Empate – 1 Ponto
- c) Derrota – 0 Pontos

Art.º 10º

Classificação em caso de Desclassificação

Verificando-se a desclassificação da equipa, todos os resultados dos jogos efetuados por essa mesma equipa serão anulados, mantendo-se as restantes ocorrências do jogo, nomeadamente, golos marcados e sofridos, cartões amarelos e vermelhos e incidências do boletim de jogo.

Art.º 11º

CrITÉRIOS de Desempate – Provas disputadas por pontos

1 – Se nas Provas Oficiais disputadas por pontos existir igualdade na classificação entre duas ou mais equipas, será observado pela ordem indicada, o seguinte esquema, até se encontrar o desempate:

- a) Maior número de vitórias em toda a competição;
- b) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas, nos jogos realizados em toda a competição;
- c) Maior número de golos marcados em toda a competição;
- d) Se o empate se verificar entre duas equipas, pelo número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
- e) Se o empate se verificar entre três ou mais equipas, pela maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas no jogo ou jogos que realizaram entre si.

2 – Nas provas não concentradas, se após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no número anterior ainda subsistir a situação de igualdade, observar-se-á o seguinte critério de desempate:

- a) Se só houver duas equipas igualadas, realizar-se-á um jogo em complexo desportivo neutro, a designar pela Direção da FPH. Se no final desse jogo ainda se mantiver a igualdade, proceder-se-á de acordo com os critérios de desempate num jogo de Hóquei de Campo ou de Hóquei Indoor.
- b) Tratando-se de mais de duas equipas, realizar-se-á uma competição a uma só volta, igualmente em complexo desportivo neutro indicado pela Direção da FPH, para apurar o vencedor;
- c) Se finda esta competição não se encontrar o vencedor e ficarem duas equipas igualadas, proceder-se-á ao desempate de acordo com os critérios fixados no número anterior.

3 – Nas provas concentradas de Hóquei em Campo, se após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no Nº. 1 ainda subsistir a situação de igualdade, observar-se-á o critério de desempate por Livres Diretos (consultar Anexo 5).



4 – Nas provas concentradas de Hóquei Indoor, se após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no N.º. 1 ainda subsistir a situação de igualdade, observar-se-á o critério de desempate por grandes penalidades (consultar Anexo 6).

Art.º 12º

Critérios de Desempate – Jogo de Hóquei em Campo

1 – Se os regulamentos determinarem a existência de um vencedor no final do jogo, e após o final do tempo regulamentar desse jogo, as equipas estiverem empatadas em golos, haverá, após um intervalo de cinco minutos, a realização de livres diretos (consultar Anexo 5).

Art.º 13º

Critérios de Desempate – Jogo de Hóquei Indoor

1 – Se numa final de apuramento de 1º e 2º classificados de um Campeonato Nacional, e após o final do tempo regulamentar desse jogo, as equipas estiverem empatadas em golos, haverá, após um intervalo de cinco minutos, lugar a um desempate por grandes penalidades (consultar Anexo 6).

2 – Se numa final de apuramento classificativo que não apure os 1º e 2º lugares de um Campeonato Nacional, e após o final do tempo regulamentar desse jogo, as equipas estiverem empatadas em golos, após um intervalo de cinco minutos, haverá lugar a um desempate por grandes penalidades.

Art.º 14º

Sorteio das Provas Oficiais

1 – Para se estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes Provas Oficiais será adotada a seguinte escala, considerando-se como visitado, o clube indicado em primeiro lugar:

	1ª J	2ª J	3ª J	4ª J	5ª J	6ª J	7ª J	8ª J	9ª J
3 Equipas	1 – 2	2 - 3	3 – 1						
4 Equipas	2 – 1 3 – 4	1 - 3 4 - 2	4 – 1 3 – 2						
5 Equipas	2 – 1 3 – 5	1 – 3 5 – 4	4 – 1 3 – 2	1 – 5 2 – 4	5 – 2 4 – 3				
6 Equipas	2 – 1 3 – 5 4 – 6	1 – 3 6 – 2 5 – 4	4 – 1 3 – 2 6 – 5	1 – 5 2 – 4 3 – 6	6 – 1 5 – 2 4 – 3				



7 Equipas	2 – 1	1 – 3	4 – 1	1 – 5	6 – 1	1 – 7	7 – 2		
	3 – 7	7 – 4	3 – 2	2 – 4	5 – 2	2 – 6	6 – 3		
	4 – 6	6 – 5	5 – 7	7 – 6	4 – 3	3 – 5	5 – 4		
8 Equipas	2 – 1	1 – 3	4 – 1	1 – 5	6 – 1	1 – 7	8 – 1		
	3 – 7	8 – 2	3 – 2	2 – 4	5 – 2	2 – 6	7 – 2		
	4 – 6	7 – 4	5 – 7	3 – 8	4 – 3	3 – 5	6 – 3		
	5 – 8	6 – 5	8 – 6	7 – 6	8 – 7	4 – 8	5 – 4		
9 Equipas	2 – 1	1 – 3	4 – 1	1 – 5	6 – 1	1 – 7	8 – 1	1 – 9	9 – 2
	3 – 9	9 – 4	3 – 2	2 – 4	5 – 2	2 – 6	7 – 2	2 – 8	8 – 3
	4 – 8	8 – 5	5 – 9	9 – 6	4 – 3	3 – 5	6 – 3	3 – 7	7 – 4
	5 – 7	7 – 6	6 – 8	8 – 7	7 – 9	9 – 8	5 – 4	4 – 6	6 – 5
10 Equipas	2 – 1	1 – 3	4 – 1	1 – 5	6 – 1	1 – 7	8 – 1	1 – 9	9 – 2
	3 – 9	9 – 4	3 – 2	2 – 4	5 – 2	2 – 6	7 – 2	2 – 8	8 – 3
	4 – 8	8 – 5	5 – 9	9 – 6	4 – 3	3 – 5	6 – 3	3 – 7	7 – 4
	5 – 7	7 – 6	6 – 8	8 – 7	7 – 9	9 – 8	5 – 4	4 – 6	6 – 5
	6 – 10	10 – 2	7 – 10	10 – 3	8 – 10	10 – 4	9 – 10	10 – 5	1 – 10

2 – É lícito à Direção da FPH efetuar os arranjos prévios para a disputa de jogos, para um melhor funcionamento das Provas, quando devidamente justificados.

Art.º 15º

Marcação e Organização de Jogos

1 – Os clubes desportivos filiados/inscritos na FPH terão de designar, no ato de marcação do jogo, o recinto a utilizar na realização do mesmo.

2 – Sem prejuízo de outras disposições regulamentares, a marcação dos jogos, por parte dos Clubes, tem que se efetuar, no limite, com 15 dias de antecedência em relação à(s) data(s) prevista(s) para a sua realização. A considerar:

- a) Caso a equipa visitada não faça a marcação que lhe compete, o jogo ficará automaticamente marcado para data e hora a designar pela Direção da FPH, mais próximo da(s) data(s) prevista(s) para a realização do jogo;**
- b) No seguimento do exposto no ponto a), o Clube responsabilizar-se-á pelo pagamento da taxa de utilização do respetivo recinto;**
- c) A alteração da marcação de jogo poderá ser realizada, apenas e só, até ao 4º dia útil após a publicação da marcação do jogo, isto é, até às 23:59 de 5ª feira;**
- d) Qualquer pedido de alteração para além do disposto em c) deverá ser acompanhado de pagamento de uma taxa de 50€ e um pedido devidamente fundamentado o qual será analisado pelo Departamento Técnico e Direção;**
- e) Caso não seja aceite a pretensão será devolvida a taxa cobrada;**
- f) A alteração de jogo carecerá sempre da concordância das partes envolvidas, isto é, visitado, visitante e Departamento Técnico.**

3 – Se qualquer jogo não for realizado na data, hora e recinto indicados no calendário, será averbada falta de comparência à equipa visitada.



4 – A marcação de jogos, durante o fim-de-semana, ou em dias feriados durante a semana, entre equipas cujos recintos de jogo distem em mais de 250 km, só é permitida para sábado, entre as 14:00 e as 17:30, ou domingos ou dias feriados, entre as 12:00 e as 16:30. **A marcação de jogos fora deste horário só é permitida com acordo mútuo entre a equipa visitada e a equipa visitante, com a respetiva validação por parte do Departamento Técnico.**

5 – Todos os jogos terão de ser realizados na volta da competição em que estão previstos e não podem transitar para a volta seguinte.

Art.º 16º **Área de Competição**

1 – A dimensão da área de competição:

- a) Em jogos de Sub 11, está descrita no anexo 1;
- b) No escalão de Sub 13, está descrita no anexo 1;
- c) No escalão de Sub 15, está descrita no anexo 1;
- d) Nos restantes escalões, é definida pelo disposto nas regras de jogo da FIH

2 – É condição importante que todas as instalações complementares das áreas de competição possuam vestiários independentes para cada uma das equipas e para a equipa de arbitragem, providas de lavabos, duches e demais serviços sanitários, bem como instalações destinadas às ações de controlo anti-doping, as quais obedecerão aos requisitos legais em vigor.

3 – Os jogos de Hóquei Indoor realizar-se-ão obrigatoriamente em recintos desportivos cobertos.

- a) Se não forem indicados pelos Clubes, terão obrigatoriamente que jogar em recintos desportivos indicados pela Direção da FPH, tendo para o efeito que pagar as respetivas taxas de utilização do recinto.

Art.º 17º **Equipamento para a competição**

1 – O Clube considerado como visitado tem à sua responsabilidade a montagem regulamentar do campo de jogo (área de competição marcada, bandeirolas, balizas com redes, banco de suplentes, mesa de juiz e respetivas cadeiras).

- a) A área de competição deverá estar pronta para a realização do jogo, impreterivelmente, com 30 minutos de antecedência relativamente ao início do jogo.
- b) Poderá ser solicitada aos Clubes a reserva, nos seus recintos desportivos, de lugares de assistência destinados aos representantes do Governo, da Administração Central, FPH e Associações.

2 – O Clube considerado como visitado tem à sua responsabilidade o fornecimento do equipamento para a competição, que seguidamente se descreve:



- a) 3 Bolas Oficiais, que devem ser apresentadas à mesa do juiz/árbitro. As bolas oficiais das competições são as reconhecidas pela FIH, cabendo à equipa de arbitragem fazer cumprir o estipulado nas regras de jogo;
- b) Sinal sonoro para indicar o início, término e as paragens do jogo;
- c) 2 Cronómetros;
- d) Boletins de Jogo da FPH;
- e) Marcador de resultado.

3 – Nos jogos de Hóquei em Campo de Seniores Masculinos é altamente recomendada a presença de 4 apanha bolas (mínimo).

- a) Os apanha bolas deverão ser atletas dos escalões de formação inscritos na FPH;
- b) Os apanha bolas deverão estar devidamente identificados com coletes de cor contrastante com o equipamento das equipas.
- c) Aos apanha bolas é altamente recomendada a utilização de caneleiras.**

4 – O incumprimento de qualquer um dos elementos mencionados nos N.º 1 e 2 anteriores será objeto de análise pelo Conselho de Disciplina.

5 – Quando a FPH delegar competências de organização de jogos, é da exclusiva responsabilidade da entidade delegada, a montagem regulamentar do campo de jogo e o fornecimento do equipamento descrito nos N.º 1 e 2.

Art.º 18º

Boletim e Relatório de Jogo

1 – Em todas as Provas Oficiais é obrigatória a utilização de Boletins de Jogo Oficiais da FPH, sendo o clube visitado responsável pela sua apresentação.

2 – O preenchimento do boletim de jogo deverá ser feito, de modo a constar sempre do seu cabeçalho, identificação da prova oficial, escalão etário, número de jogo, local, hora e data da sua realização.

3 – A equipa de arbitragem é responsável pelo envio do original do Boletim de Jogo para o departamento técnico da FPH, acompanhado do respetivo relatório.

- a) A equipa de arbitragem poderá optar por digitalizar o Boletim de Jogo e enviar para geral@fphoquei.pt, procedendo ao envio dos originais posteriormente;

4 – O duplicado do Boletim de Jogo deve ser entregue à equipa visitada e o Triplicado à equipa visitante.

5 – O relatório constante do boletim de jogo deverá ser realizado pelos árbitros, de forma a permitir uma correta, objetiva e cuidada análise de todas as ocorrências verificadas.

6 – Os árbitros elaborarão por cada jogo, sempre que necessário, um relatório confidencial que será enviado pela equipa de arbitragem ao departamento técnico da FPH até às 19:00 horas do 2º dia útil subsequente à realização do jogo a que diga respeito.



Art.º 19º **Formulário de Jogo**

1 – 30 minutos antes do início do jogo cada equipa deverá apresentar à equipa de arbitragem, o formulário de jogo e documentos de identificação dos agentes desportivos que vão participar no jogo.

- a) No formulário de jogo, é obrigatória a indicação de: todos os jogadores presentes no jogo e respetivo n.º da camisola, indicação do capitão e sub-capitão de equipa, indicação da equipa inicial, indicação do treinador, delegado outros agentes desportivos presentes e devidamente inscritos;
- b) Os documentos oficiais a apresentar no referido no N.º 1 poderão ser: Licença da FPH, Bilhete de Identidade, Cartão do Cidadão, Passaporte, Carta de Condução e Certificação de Documento de Identificação (CDI), este último aplicável apenas a escalões de formação.

2 – O CDI poderá ser apresentado para todos os jogadores com idade inferior a 18 anos. É da responsabilidade da equipa de arbitragem a verificação do formulário de jogo e reconhecimento dos documentos de identificação referidos na alínea b) do N.º 1, dos agentes que terão de estar presentes desde o início do jogo.

3 – O formulário de jogo, depois de autenticado pela equipa de arbitragem, será anexo ao Boletim de Jogo (original enviado para o departamento técnico da FPH).

Art.º 20º **Banco dos Suplentes**

1 – Só será permitida a presença nos bancos de suplentes os agentes desportivos devidamente credenciados para os cargos que desempenham.

2 – Os agentes desportivos autorizados a ocupar o banco de suplentes de uma equipa são:

- a) Jogadores: de acordo com o exposto no anexo 1, ponto 2, deste regulamento**
- b) 1 treinador, 1 delegado, 1 técnico de saúde, 1 médico, e 1 tradutor de linguagem gestual (caso haja atletas portadores de deficiência auditiva), devidamente inscritos no boletim de jogo;
- c) **É obrigatória a presença do delegado no banco de suplentes durante todo o decorrer do encontro.**

Art.º 21º **Substituições**

1 – As substituições serão efetuadas de acordo com as regras de jogo.

2 – Se alguma pessoa entrar em campo com o objetivo de assistir clinicamente um jogador:



- a) Esse jogador tem que deixar o campo de jogo e regressar ao banco de suplentes por um período mínimo de 2 minutos em competições de Hóquei em Campo e por um período de 1 minuto em competições de Hóquei Indoor;
- b) Esse período é controlado por um elemento da equipa de arbitragem.

Art.º 22º **Duração dos jogos**

1 – Os jogos de Hóquei em Campo têm a seguinte duração:

- **Seniores Masculinos: 70 minutos = 2 x 35' Int = 7'30'';**
- Seniores Femininos: 60 minutos = 2 x 30' Int = 7'30'';
- **Sub 18: 70 minutos = 2 x 35' Int = 7'30'';**
- Sub 15: 60 minutos = 2 x 30' Int = 7'30''
- **Sub 13: 40 minutos = 2 x (2 x 10' com 1' int) Int = 5';**
- Sub 11 (Hockey 5): 32 minutos = 2 x (2 x 8' com 1' int) Int = 5'

2 – Os jogos de Hóquei Indoor têm a seguinte duração:

- Seniores Masculinos: 40 minutos = 2 x 20' Int = 5';
- Seniores Femininos: 40 minutos = 2 x 20' Int = 5';
- Sub 18: 40 minutos = 2 x 20' Int = 5';
- Sub 15: 40 minutos = 2 x 20' Int = 5';
- **Sub 13: 40 minutos = 2 x (2 x 10' com 1' int) Int = 5';**
- Sub 11: 32 minutos = 2 x (2 x 8' com 1' int) Int = 5'

3 – Ao departamento técnico da FPH reserva-se o direito de ajustar os tempos de jogo nas fases concentradas de Hóquei em Campo e Hóquei Indoor.

Art.º 23º **Desconto de Tempo (Time – Out)**

1 – Nos termos definidos nas regras de jogo de Hóquei Indoor, nos escalões Sénior, Sub 18 e Sub 15 é permitido ao treinador da equipa solicitar 1 período de paragem de jogo (desconto de tempo) de 1 minuto em cada uma das partes regulamentares.

2 - A solicitação do Time - Out é feita pelo treinador ao juiz de mesa que é o responsável pela contagem do tempo ou ao árbitro mais perto, na ausência do primeiro.

- a) Na ausência do treinador, no momento de realização do pedido de Desconto de Tempo, será o Capitão de equipa a solicita-lo.

3 - O juiz de mesa deve assinalar o Time – Out na 1ª paragem de jogo que dê a posse de bola à equipa que o solicitou, quer por saída da bola do recinto de jogo pela linha lateral ou final, quer pela marcação de uma falta.

- a) O juiz de mesa deve indicar claramente a todos os intervenientes no jogo qual das equipas solicitou o Time – Out.



4 - No prolongamento, não é possível solicitar qualquer Time - Out.

Art.º 24º **Início dos Jogos**

1 - Os jogos devem iniciar-se à hora marcada no calendário da prova a que digam respeito.

2 – Para efeitos do número anterior, consideram-se também como “Início do Jogo” os procedimentos preparatórios para que o mesmo se inicie, nomeadamente:

- a) Inspeção do terreno de jogo**
- b) Reuniões com delegados**
- c) Receção e preenchimento do boletim de jogo**
- d) A presença de toda a equipa de arbitragem nomeada para o encontro no terreno de jogo**

3 – Quando circunstâncias de força maior o exigiam, será concedida uma tolerância de 30 minutos para o início dos jogos.

4 – Nas circunstâncias referidas no número anterior, e tendo a equipa de arbitragem efetuado todas as diligências exigidas e necessárias para iniciar o encontro e não se realizando o mesmo, será averbada falta de comparência ao clube responsável.

5 – Considera-se “caso de força maior” todo o facto cuja verificação não era razoavelmente previsível e cujos efeitos não podiam ser evitados.

6 – É obrigatória a formação das três equipas antes do jogo, devendo a equipa da casa cumprimentar os adversários. Antes do apito inicial do árbitro os capitães das equipas devem efetuar a saudação à equipa adversária.

Art.º 25º **Interrupções de Jogos**

1 – Qualquer jogo que tenha sido interrompido pela equipa de arbitragem poderá ser reatado desde que estejam garantidas, por parte da força da autoridade ou, na ausência desta, do Delegado da equipa visitada, todas as condições de segurança para a sua continuidade.

2 – Uma vez decorridos 30 minutos de uma interrupção, em nenhuma circunstância o jogo poderá ser reatado.

3 – Todas as interrupções serão analisadas pelo Conselho de Disciplina, devendo as razões da interrupção constar de relatório devidamente fundamentado, a apresentar pela equipa de arbitragem.

4 – A homologação do resultado apenas terá lugar após o trânsito em julgado da deliberação do Conselho de Disciplina.



5 – A suspensão e não conclusão de jogo como consequência de caso de força maior, uma vez decorridos 30 minutos sobre o momento da suspensão, determina a realização, apenas do período de tempo em falta para a conclusão do mesmo, **retomando-se o jogo nas exatas circunstâncias em que este foi interrompido.**

6 – **Nos casos previstos no número anterior, será mantido o resultado, os boletins de jogo, o tempo de jogo, as equipas e a equipa de arbitragem nomeada, devendo ainda os clubes manter os respetivos formulários de jogo com a identificação dos agentes desportivos.**

Art.º 26º

Jogos não efetuados ou interrompidos

1 – Qualquer jogo não efetuado ou interrompido por motivos força maior ou alheios aos intervenientes do jogo será marcado nos seguintes termos:

- a) Acordo entre os intervenientes, com observância das normas regulamentares e a anuência da Direção da FPH;
- b) Na falta de acordo, a equipa visitada, solicitará, devidamente fundamentado, o pedido de marcação do jogo à Direção da FPH, indicando o dia, hora e local propostos.

2 – A marcação de novo jogo ou as justificações para a prorrogação do prazo de realização deverão dar entrada na FPH até ao 2º dia útil subsequente ao jogo não realizado ou interrompido.

3 – Os jogos não efetuados ou interrompidos, não serão considerados para efeitos de contagem de penas disciplinares.

4 – Os jogos de repetição motivados pelo desencadeamento de procedimento disciplinar, correspondentes à primeira volta dos Campeonatos, deverão ser realizados antes do início da 2ª volta.

5 – Mostrando-se completamente impossível dar cumprimento ao previsto no número anterior, a Direção da FPH marcará o novo jogo para a data que entender mais conveniente.

6 – No caso do jogo interrompido e/ou não efetuado por questões disciplinares, não sendo possível a atribuição inequívoca de culpa a qualquer das equipas envolvidas no jogo, o pagamento da taxa de utilização do recinto será repartido por ambas as partes.

Art.º 27º

Arbitragem

1 – Nenhum jogo poderá deixar de se realizar por falta de equipa de arbitragem.

- a) Sempre que, por qualquer motivo, não compareça a equipa de arbitragem para dirigir um encontro, o mesmo deverá ser arbitrado por um elemento de cada uma das equipas, sendo condição preferencial possuir curso de árbitro/juiz;
- b) Sempre que, por qualquer motivo, não compareça um dos elementos da equipa de arbitragem, ou em caso de lesão de um dos árbitros, o Delegado da equipa visitada



providenciará alguém para a substituição do mesmo, sendo condição preferencial possuir curso de árbitro/juiz;

- c) Sempre que não exista nomeação de juiz de mesa, ou por qualquer motivo este não compareça ao jogo, não será necessário providenciar a sua substituição, ficando as suas funções a cargo dos árbitros.

2 – A nomeação de árbitros para os jogos dos escalões Sub 11, Sub 13 e Sub 15 é da responsabilidade das equipas participantes, através da apresentação do árbitro de clube.

- a) As equipas participantes deverão, no início da época, comunicar por email dirigido ao Conselho de Arbitragem, os árbitros de clube que ficarão automaticamente responsáveis por arbitrar os jogos da respetiva equipa participante;

b) Os árbitros de clube serão formados e acompanhados pelo CA.

3 – A nomeação de um observador técnico/coordenador para os jogos dos escalões Sub 11, Sub 13 e Sub 15, é da responsabilidade do Conselho de Arbitragem da FPH.

Art.º 28º **Policimento**

1 – É obrigatória a requisição de segurança nos seguintes jogos:

- Meias Finais e Final do Campeonato Nacional Hóquei Indoor de Seniores Masculinos;
- Meias Finais e Finais do Campeonato Nacional Hóquei em Campo de Seniores Masculinos;
- Final da Taça de Portugal Seniores Masculinos.

2 – A requisição da segurança e respetivos encargos são da responsabilidade dos organizadores dos jogos relativos às Provas Oficiais da FPH.

3 – Os organizadores dos jogos têm a responsabilidade pela manutenção da ordem dentro dos seus recintos desportivos e pelas ocorrências resultantes da sua alteração.

4 – No caso de as forças de segurança não comparecerem no local de realização do jogo, quando requisitadas, o organizador do jogo deverá exibir perante a equipa de arbitragem, o duplicado da sua requisição atempada, por forma a eximir-se de culpas.

5 – Caso se verifique qualquer desacato antes, durante ou depois dos jogos (com ou sem segurança), o(s) Clube(s) a quem seja imputada culpa nesses mesmos desacatos, por força de deliberação do Conselho de Disciplina em qualquer dos casos previstos no Regulamento de Disciplina, fica(m) obrigado(s) a requisitar e pagar policimento para a realização dos jogos por si organizados, por período a determinar pela Direção, sob pena de o jogo não se realizar e de punição nos termos do Art.º 79.º número 2 do Regulamento de Disciplina.

Art.º 29º **Equipamento das Equipas**

O clube visitado será aquele que terá de mudar de equipamento no caso de semelhança de cores e/ou desenhos.



Art.º 30º **Participação nos Jogos**

1 – Nenhum praticante poderá participar em dois jogos seguidos, desde que não tenham decorrido, pelo menos, 4 horas a contar dos respetivos inícios.

- a) Exceção do disposto no número anterior, as situações correspondentes às provas e jornadas concentradas, quando houver lugar às mesmas.

2 – No 1º Nível de formação, poderão ser utilizados atletas que não cumpram o Art.º 7º deste regulamento, mediante circunstâncias muito especiais:

- a) Máximo de 2 atletas do escalão imediatamente superior por jogo;
- b) Apenas para atletas de 1ª inscrição na FPH, até aos 15 anos e nascidos em ano anterior ao limite do escalão inferior;
- c) Apenas se considera a) e b) no caso de o clube não ter o respetivo escalão, onde em condições normais, se enquadraria o atleta;**
- d) Considera-se a 1ª inscrição independente da variante.**

Esta medida extraordinária tem como objetivo a manutenção de maior número de jogadores na modalidade, bem como a procura da aproximação do nível dos atletas em competição pela sua qualidade e não necessariamente apenas pela sua idade.

3 – Os jogadores estrangeiros não residentes em Portugal e/ou inscritos em outras Federações de Hóquei só podem:

- a) Jogar nas Fases Finais se tiverem participado em 50% dos jogos realizados na Fase Regular/Apuramento;
- b) Jogar a final de uma prova disputada por eliminatórias, se tiverem jogado em eliminatórias anteriores.

4 – No cumprimento de castigo, os jogos de suspensão contam para efeito de determinação da percentagem da fase regular aos atletas abrangidos pelo número anterior.

5 – Se um jogador for penalizado com a atribuição de um cartão verde:

- a) Será suspenso temporariamente, em jogos de Hóquei Indoor, por 1 minuto, e em jogos de Hóquei em Campo, por 2 minutos;
- b) Durante o período de suspensão, a sua equipa jogará com menos um jogador;
- c) Caso tenha parado o tempo para penalizar o jogador com o cartão verde, o árbitro deverá reiniciar o tempo imediatamente;
- d) O jogador que fez a falta deverá abandonar o campo de imediato. Se interferir com o jogo durante a saída do campo, o árbitro deverá penalizar novamente o jogador, de acordo com os Regulamentos e com as Regras de Jogo da FIH;
- e) A suspensão temporária terá início quando o jogador se sentar no local designado para cumprir a suspensão;
- f) O tempo de suspensão é controlado pelo juiz ou por um dos árbitros na ausência deste;



- g) O tempo de suspensão só pode ser contado quando o tempo de jogo está a decorrer. Se o tempo de jogo estiver parado, o tempo de suspensão tem de ser parado, e só pode ser reiniciado após o reinício do tempo de jogo.

6 – As regras definidas nas alíneas c), d), e), f), e g) do N.º 5 do Art.º 30º, serão também utilizadas no controlo do tempo de suspensão resultante da atribuição de um cartão amarelo.

Art.º 31º **Delegados dos Clubes**

1 – São deveres dos delegados das equipas:

- a) Apresentar-se à equipa de arbitragem 30 minutos antes do início do jogo, auxiliando-os e facilitando a missão daqueles, acatando as suas decisões;
- b) Apresentar-se ao delegado da equipa visitante, oferecendo-lhe toda a ajuda e colaboração;
- c) Acompanhar os árbitros dos balneários até à área de competição e vice-versa;
- d) Colaborar com as forças de segurança em serviço por forma a tomar as providências necessárias para proteger a equipa de arbitragem e equipa visitante, do contacto com o público, bem como evitar que o público perturbe a ordem e tranquilidade do encontro, antes, durante e após o mesmo;
- e) Apresentar toda a documentação dos agentes desportivos intervenientes;
- f) Providenciar o equipamento referido no Art.º 17º;
- g) Providenciar algum elemento da equipa de arbitragem em caso de não comparência de acordo com o exposto no Art.º 27º;
- h) Assinar o Boletim de Jogo e efetuar, ou não, declaração de protesto;
- i) Ser portador de documento comprovativo da requisição das forças de segurança, quando requeridas.

2 – Ao delegado do clube não é permitida a acumulação com a função de jogador ou árbitro em qualquer competição referida no Calendário Oficial de Provas.

3 – Na ausência do delegado, nas situações descritas nas alíneas d) e h) do n.º 1 do presente artigo, cabe ao capitão de equipa assumir estes deveres.

Art.º 32º **Treinadores**

1 – Todas as equipas têm que ser orientadas por um treinador;

2 – Os clubes só poderão inscrever treinadores certificados.

3 – Nas equipas Seniores o treinador terá que possuir no mínimo o Curso de Treinador de Hóquei de Grau II;

4 – Um treinador não poderá exercer a sua função em mais de um clube em competições do mesmo escalão, de acordo com o estipulado no N.º 2 do Art.º 12º do Regulamento Interno desta Federação.



5 – O clube que apresente mais do que uma equipa no mesmo escalão e/ou prova, poderá utilizar o mesmo treinador para essas equipas.

6 – A Autorização Pontual para a Orientação de uma equipa Sénior – APO – permite a uma equipa Sénior, ser orientada por um treinador de Grau I, a quem é reconhecida a competência para exercer essa função, nomeadamente, a quem preencha os seguintes requisitos:

- a) Estar inscrito como treinador na FPH;
- b) Ter participado em cursos de formação de treinadores organizados pela EHF ou FIH, ou 5 ou mais participações como jogador em Seleções Nacionais do escalão Sénior Masculino, ou 3 ou mais participações como jogador em Seleções Nacionais do escalão Sénior Feminino;
- c) Caso não possua o requisito descrito na alínea b), terá de possuir formação universitária na área do treino desportivo.

8 – O pedido de emissão da APO tem de ser realizado no ato de inscrição do treinador na FPH, de acordo com os prazos previstos no Art.º 15º do Regulamento Interno desta Federação.

9 – A APO não pode ser utilizada:

- a) Por treinadores que estejam suspensos;
- b) Para jogos de Fases Finais, Play-Offs, Super Taça e Taça de Portugal
- c) Em mais de 30% dos jogos do mesmo clube, no mesmo escalão e da mesma variante de Hóquei (Campo ou Indoor).

Art.º 33º

Representação Internacional

1 – Os Clubes representantes de Portugal nas provas internacionais de clubes são:

- a) Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei Indoor Sénior Masculino;
- b) Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Sénior Masculino;
- c) Vencedor da Taça de Portugal de Hóquei em Campo Sénior Masculino. Caso o vencedor desta competição seja o mesmo do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Sénior Masculino, o Clube representante será o finalista do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Sénior Masculino;
- d) Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei Indoor Sénior Feminino;
- e) Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Sénior Feminino.

2 – Verificando-se a desistência do Clube apurado para uma Prova Oficial Internacional, será respeitada a classificação da respetiva Prova Nacional.

Art.º 34º

Noção de Espírito Desportivo

Enquanto conceito positivo, o espírito desportivo significa muito mais que o simples respeitar das regras, mas cobre as noções de amizade e respeito pelo outro; um modo de pensar e não



simplesmente um comportamento, abrangendo também a problemática da luta contra a batota, a arte de usar a astúcia dentro do respeito das regras, o doping, a violência (tanto física como verbal), a desigualdade de oportunidades, a comercialização excessiva e a corrupção.

Art.º 35º
Casos omissos

Todos os casos omissos no presente regulamento, serão integrados no conjunto de normas e instruções a aprovar pela Direção da FPH, que constituirá o Comunicado Oficial n.º1 em cada época desportiva.

- a) Os artigos previstos neste regulamento podem sofrer alterações exclusivamente derivadas de exigências informáticas relacionadas com o PIM FPHóquei.



Anexo 1 - Condições de realização das Provas Oficiais

Em conformidade com o definido anteriormente, neste regulamento, definem-se, no anexo 1, as condições de realização das Provas Oficiais, no respeitante às regras de jogo, composição das equipas e dimensões do campo.

1. Regras de Jogo

As regras de jogo aplicadas nas Provas Oficiais serão as definidas pela FIH.

2. Composição das equipas

2.1. Hóquei em Campo

- a) Sub 11: 6 jogadores de campo e 6 suplentes (**mínimo de 5 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- b) Sub 13: 7 jogadores de campo e 7 suplentes (**mínimo de 6 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- c) Sub 15 e Seniores Femininos: 9 jogadores de campo e 7 suplentes (**mínimo de 7 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- d) Sub 18 Masculinos: 11 jogadores de campo e 7 suplentes. Em caso de a equipa apresentar um total de 18 jogadores, um dos jogadores suplentes terá que ser obrigatoriamente guarda-redes, equipado como tal (**mínimo de 9 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- e) Seniores Masculinos: 11 jogadores de campo e 7 suplentes (em caso de a equipa apresentar um total de 18 jogadores, um dos jogadores suplentes terá que ser obrigatoriamente guarda-redes, equipado como tal).

2.2. Hóquei Indoor

- a) Sub 11: 6 jogadores de campo e 6 suplentes (**mínimo de 5 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- b) Sub 13: 6 jogadores de campo e 6 suplentes (**mínimo de 5 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- c) Sub 15 e Seniores Femininos: 6 jogadores de campo e 6 suplentes (**mínimo de 5 jogadores na equipa inicial por forma a garantir o início do encontro**);
- d) Sub 18 e Seniores Masculinos: 6 jogadores de campo e 6 suplentes

3. Dimensões do Campo

3.1. Hóquei em Campo

- a) Sub 11: consultar anexo 4
- b) Sub 13: $\frac{1}{2}$ de Campo, 55 metros de comprimento e 45,7 metros de largura, área com 11 metros de distância entre a linha final e a linha limite da área, marca de canto curto a 8 metros do poste mais próximo da baliza, e marca de grande penalidade a 5 metros da linha de golo;
- c) Sub 15 e Seniores Femininos: $\frac{3}{4}$ de campo, 69,4 metros de comprimento e 55 metros de largura;



- d) Sub 18 e Seniores Masculinos: dimensões do campo definidas nas regras de jogo da FIH.

3.2. Hóquei Indoor

- a) Todos os escalões: dimensões do campo definidas nas regras de jogo da FIH.



Anexo 2 - Sistemas competitivos

Sistemas competitivos das Provas Oficiais de Sub 11

1. Hóquei em Campo e Hóquei Indoor

Os Campeonatos Nacionais de Hóquei em Campo e de Hóquei Indoor do escalão Sub 11 serão disputados, no formato definido em seguida:

1.1. Fase de Apuramento

- a) Competição disputada em sistema de todos contra todos, de acordo com o número de equipas inscritas;
- b) A Fase de Apuramento será disputada a nível regional;

1.2. Classificação e Apuramento

O apuramento para a Fase Final da Prova será definido de acordo com o número de equipas inscritas e apresentado no Calendário Provas Oficiais (CPO).

1.3. Fase Final

- a) Competição disputada por todas as equipas inscritas na competição.

Sistemas competitivos das Provas Oficiais Sub 13, Sub 15 e Seniores Femininos

1. Hóquei em Campo e Hóquei Indoor

Os Campeonatos Nacionais de Hóquei em Campo e de Hóquei Indoor serão disputados, no formato definido em seguida.

1.1. Fase de Apuramento

- a) Competição disputada em sistema de todos contra todos, de acordo com o número de equipas inscritas;
- b) A Fase de Apuramento será disputada a nível regional;
- c) **Em função do número de equipas inscritas, a Fase de Apuramento nos escalões Sub 15 e Seniores Femininos poderá ser disputada por equipas de ambos os escalões.**

1.2. Classificação e Apuramento

O apuramento para a Fase Final da Prova será definido de acordo com o número de equipas inscritas e apresentado no Calendário Provas Oficiais (CPO).



1.3. Fase Final

- a) Competição disputada pelas 4 equipas melhor classificadas na Fase de Apuramento;
- b) Numa perspetiva de enriquecimento da Fase Final, poderá a FPH convidar uma ou mais equipas a participar na prova.

1.4. Taça de Portugal de Seniores Femininos

Competição disputada em sistema concentrado, de acordo com o número de equipas inscritas.

Sistemas competitivos das Provas Oficiais Sub 18 masculinos

1. Hóquei em Campo e Hóquei Indoor

Os Campeonatos Nacionais de Hóquei em Campo e de Hóquei Indoor no escalão de Sub 18 masculinos serão definidos de acordo com o número de equipas inscritas.

1.1. Fase de Apuramento

- a) Competição disputada em sistema de todos contra todos, de acordo com o número de equipas inscritas;
- b) A Fase de Apuramento será disputada a nível regional;

1.2. Classificação e Apuramento

O apuramento para a Fase Final da Prova será definido de acordo com o número de equipas inscritas e apresentado no Calendário Provas Oficiais (CPO).

1.3. Fase Final

- a) Competição disputada pelas 4 equipas melhor classificadas na Fase de Apuramento;

Sistemas competitivos das Provas Oficiais de Seniores Masculinos

1. Hóquei em Campo

Os Campeonatos Nacionais de Hóquei em Campo serão disputados no formato definido em seguida.

1.1. Fase de Apuramento

- a) Competição disputada em sistema de todos contra todos, a nível nacional e a duas voltas;

1.2. Play-Off

- a) Competição disputada pelas 4 equipas melhor classificadas na Fase de Apuramento;
- b) Meia Final A disputada à melhor de 3 jogos, entre 1º e 4º classificado;
- c) Meia Final B disputada à melhor de 3 jogos, entre 2º e 3º classificado;



- d) Final disputada à melhor de 3 jogos, entre o vencedor da Meia Final A e o vencedor da Meia Final B.
- e) Devido à natureza específica desta Fase Final, não se aplicam os critérios de desempate definidos nos Art.º 11º e 12º;
- f) No Play-Off aplicam-se os seguintes critérios de desempate:
 - i. Jogos da ½ Final e Final: o vencedor será a equipa que primeiro conseguir duas vitórias. Caso se verifique um empate após os 70 minutos de jogo haverá, após um intervalo de 5 minutos, a realização de livres diretos (consultar Anexo 5).

1.3. Taça de Portugal de Seniores Masculinos

- a) Competição disputada em sistema de eliminatórias simples;
- b) A determinação dos jogos da primeira eliminatória resultará do sorteio realizado a 12 de setembro 2017.**

1.4. Super Taça Carlos Fernandes

- a) Competição disputada num só jogo;
- b) Estão apurados para a Super Taça, o vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo de Seniores Masculinos e o vencedor da Taça de Portugal do respetivo escalão. Caso o vencedor das duas competições anteriores seja o mesmo, apura-se para a Super Taça, a equipa finalista da Taça de Portugal.

2. Hóquei Indoor

Os Campeonatos Nacionais de Hóquei Indoor serão disputados, no formato definido em seguida.

2.1. Fase de Apuramento

- a) Competição disputada, a nível regional, em sistema de todos contra todos.

2.2. Fase Intermédia

Esta Fase será dividida em dois grupos, grupo A e grupo B.

- a) Os grupos serão definidos em função das equipas inscritas e apresentado no Calendário Provas Oficiais (CPO).

2.3. Fase Final

- a) Competição disputada pelas 6 equipas melhor classificadas na Fase Intermédia, organizadas em dois grupos com 3 equipas cada, em sistema de todos contra todos a uma volta;
- b) A Final será disputada pelo 1º classificado de cada grupo.



Provas organizadas pela FPH

Os locais (por região) de realização das provas organizadas pela FPH serão definidos no início da época desportiva 2017-2018.

Prémios

Os prémios atribuídos nas provas oficiais de Hóquei em Campo e Hóquei Indoor são os seguintes:

- a) Campeonatos Sub11, Sub 13 e Sub 15 (Campo e Indoor): Taça para o vencedor da prova e medalhas às equipas que participaram na Final Final;
- b) Campeonatos Sub 18 e Seniores (Campo e Indoor): Taça para o vencedor da prova e medalhas para as duas equipas finalistas da Fase Final;
- c) Taça de Portugal: Taça para o vencedor da prova e medalhas às duas equipas finalistas;
- d) Super Taça: Taça para o vencedor da prova e medalhas às duas equipas participantes.

Sorteio

As datas dos sorteios definidos neste anexo serão publicadas em circular específica para o efeito.



Anexo 3 - Veteranos

1. Procedimentos administrativos

- a) Inscrição no Masters Challenge – gratuita;
- b) Inscrição de atletas:
 - i. Um atleta que se inscreve num clube tem de jogar por esse clube até ao final da época;
 - ii. A idade mínima de participação para atletas do género masculino é 35 anos, e para atletas do género feminino é 30 anos;
 - iii. A inscrição é aberta a atletas inscritos em competições Seniores desde que cumpram o estipulado no número anterior.
- c) Seguro Desportivo:
 - i. O custo do seguro desportivo é apresentado anualmente no Comunicado de Taxas, no sitio oficial da FPH;
 - ii. Para a realização do seguro é necessária a apresentação do comprovativo de aptidão física para atletas (CAF).

2. Modelo de competição

A definir em função do número de equipas inscritas.



Anexo 4 - Regulamento para o escalão Sub 11 (campo)

1. Dimensões e características do campo

O campo é uma superfície retangular. As dimensões do campo são: de 55x22,90m em pisos de hóquei em campo. A área é retangular com 11 metros de comprimento. As balizas são as utilizadas no hóquei.

2. Arbitragem

2.1. A Equipa de Arbitragem

1 ou 2 árbitros dirigem o jogo de acordo com estas regras de jogo. São responsáveis por assinalar as faltas, confirmar os golos e administrar as penalizações de acordo com a regulamentação existente.

Os árbitros terão uma função participativa e educativa no jogo. Permitirão que o jogo seja dinâmico, aplicando sempre que possível a lei da vantagem, evitando situações perigosas. Cada equipa deverá levar um atleta com formação em arbitragem, para apitar os seus jogos (árbitro clube).

2.2. Penalizações pessoais

Não existem cartões de penalização pessoal.

O árbitro penaliza um jogador solicitando ao treinador à sua substituição. O jogador só poderá regressar ao campo 2 minutos depois da sua substituição, cabendo ao árbitro controlar o tempo de substituição.

3. Composição das equipas

Uma equipa é constituída por 6 atletas de campo num máximo de 12 por equipa.

É obrigatório o uso de Guarda-Redes, seja através de um jogador devidamente protegido para o efeito, seja através de um jogador com privilégios.

4. Equipamento de jogo

Todos os atletas de uma equipa devem vestir equipamento com a mesma cor. Quando em campo, os atletas terão de usar caneleiras e é fortemente recomendado o uso de proteções de dentes.

5. Duração e início do jogo

5.1. Tempo de jogo

4 períodos de 8 minutos de duração. O primeiro e o terceiro intervalos têm a duração de 1 minuto e o segundo intervalo tem a duração de 5 minutos.



5.2. Início do jogo

Antes do início do primeiro período, o árbitro reúne os capitães de cada uma das equipas para sortear a equipa que inicia o jogo recorrendo ao sistema do “par ou ímpar” ou da “moeda ao ar”. A equipa que não for sorteada com o início do jogo tem direito a escolher a metade do campo em que quer iniciar o jogo. A bola sairá alternadamente para uma equipa e para outra ao longo dos 4 períodos. As equipas só trocam de campo no terceiro período.

6. Conduta dos jogadores

6.1. Como jogar

A finalidade é simplificar ao máximo as regras, permitindo um jogo fluido, evitando demasiadas interrupções. Para tal o atleta não deve:

- a) Bater a bola com o stick, só pode empurrar a bola com o stick;
- b) Levantar a bola acima do joelho, em nenhuma circunstância, à exceção do remate à baliza;
- c) Levantar o stick acima da linha da cintura, evitando uma situação perigosa para a integridade física dos atletas;
- d) Tocar com o stick no stick do adversário ou no corpo do mesmo;
- e) Disputar a bola utilizando o corpo.

6.2. Falta

É assinalada se existir uma infração às regras de jogo (regra 6.1.) em qualquer parte do campo, com exceção se for cometida pelos defesas na sua própria área.

Na marcação das faltas, todos os jogadores deverão estar a 3 metros de distância da bola. A marcação da falta poderá ser feita utilizando o auto-passe.

As faltas que forem cometidas pelos defesas, dentro da própria área, serão sancionadas com um Livre Direto (regra 6.3). Qualquer falta antidesportiva ou intencional, cometida em qualquer parte do campo, será também sancionada com um Livre Direto.

As faltas assinaladas a menos de 3 metros da área que se pretende atacar, a favor da equipa atacante, serão tratadas como qualquer outra falta. Não há obrigatoriedade de percorrer 3 metros antes de ser introduzida na área por passe.

6.3. Livre Direto

A equipa que sofreu a falta escolhe um jogador para marcar o Livre Direto e a equipa que cometeu a falta usa o seu Guarda Redes ou o seu jogador com privilégios de GR.

O jogador atacante coloca a bola a 3 metros da linha da área adversária. O GR ou jogador com privilégios coloca-se na linha de fundo, dentro da baliza. Todos os restantes jogadores terão que estar atrás do meio campo ofensivo.

Os intervenientes poderão iniciar os seus movimentos após o apito do árbitro.

6.4. Canto

O canto comprido é marcado na linha de meio campo, na perpendicular onde a bola saiu. Pode-se utilizar o auto-passe na sua marcação.



6.5. Reposição de bola pela linha lateral

A reposição de bola pela linha lateral será sempre efetuada onde a bola saiu do campo, exceto se sair dentro das áreas. Pode-se utilizar o auto-passe na reposição de bola pela linha lateral.

Quando a bola sair fora do campo pela linha de fundo, três situações podem ocorrer:

- a) Se a saída da bola for da responsabilidade da equipa atacante haverá lugar a reposição de bola para a equipa que defende. Essa reposição será efetuada na linha da área, ou seja, a 11 metros da linha de fundo, na perpendicular onde a bola saiu;
- b) Se a saída da bola for da responsabilidade da equipa defensora, de uma forma não intencional ou realizada pelo GR ou jogador com privilégios de GR, proceder-se-á à marcação de um canto comprido;
- c) Se a saída da bola for da responsabilidade da equipa defensora, de uma forma intencional, proceder-se-á à marcação de um livre Direto.

Quando a bola sai pela linha lateral, dentro da área, duas situações podem ocorrer:

- a) Saída de bola é a favor de quem defende. A reposição é efetuada na linha onde saiu, podendo ser colocada no local ou mais à frente, até 11 metros da linha de fundo;
- b) A saída de bola beneficia a equipa atacante. A reposição é efetuada na linha lateral onde saiu, a 3 metros da linha de área.

6.6. Golo

É assinalada a marcação de um golo quando a bola, jogada por um atacante no interior da área contrária, atravessa completamente a linha de golo entre os dois postes de qualquer das duas balizas.

Se, no decorrer da partida, as balizas saírem da sua posição original e a bola, segundo o critério do árbitro, atravessa completamente a linha de golo na posição original da baliza, é considerado golo.

7. Jogo perigoso – Nota

Em todo o terreno de jogo, a bola não pode nunca andar acima da altura do joelho dos jogadores. Há três consequências importantes a observar:

- a) Mesmo que não provoque jogo perigoso, é falta qualquer bola jogada acima do joelho. Um flick, por exemplo, não está permitido, mesmo que não provoque jogo perigoso;
- b) Deve ser analisado sempre o perigo potencial. Uma bola que vá alta, mas não acima do joelho, e que seja interrompida por stick ou caneleira de um adversário deve ser analisada em termos não do perigo que causou mas do que poderia ter causado, nomeadamente se fosse claro que a trajetória da bola iria continuar a ser ascendente se não tivesse sido intercetada;
- c) Dever ser penalizado o último jogador que tocou na bola e ocasione que a bola passe acima da altura do joelho. A aplicação da lei da vantagem tem que ser muito clara, não



devendo ser aplicada em casos onde a bola possa colocar em causa a integridade de qualquer interveniente.

O limite superior de altura da bola (joelhos dos atletas) deve ser considerado como uma altura equivalente a um palmo de um homem adulto: 25cm.

8. Casos omissos

Nas competições oficiais da FPH, os casos omissos nestas Regras de Jogo, são analisados e resolvidos pelo Departamento Técnico e Conselho de Arbitragem da FPH e, em última instância, pela Direção da FPH.

Em todas as regras aqui não especificadas a doutrina que prevalece é a presente nas Regras de Jogo e nos Regulamentos da FIH relativamente ao Hóquei Indoor.

De qualquer uma das decisões não cabe recurso.

Anexo 5 - Regulamento de Marcação de Livres Diretos

Deverá ser marcada uma série de cinco livres diretos, por cada equipa e de forma alternada.

1 – A conversão dos livres diretos só pode ser executada pelos jogadores que estejam regularmente na área de competição no final do jogo, sendo apenas afastados da sua marcação os jogadores que tenham sido expulsos com cartão vermelho. Um jogador a cumprir suspensão com cartão verde ou cartão amarelo pode participar na marcação dos livres diretos.

2 – O Diretor do Torneio tomará as medidas consideradas convenientes para o controle mais efetivo da contagem do tempo, bem como escolherá a baliza onde se realizarão os livres diretos. Na ausência do mesmo, estas decisões ficarão a cargo do juiz de mesa e, na ausência deste, a cargo dos árbitros.

3 – Antes da marcação dos livres diretos, será sorteada a equipa que marcará em primeiro lugar, tendo os delegados das equipas que indicar à equipa de arbitragem, em impresso próprio, os jogadores que os vão executar e qual a sua ordem.

4 – Todas as pessoas inscritas no Boletim de Jogo podem estar em campo, desde que a mais de 10 metros atrás do local onde se inicia a ação de jogo; O guarda-redes da equipa que está a marcar o livre direto pode colocar-se na linha de fundo, fora da área de remate.

5 – A marcação do livre direto será feita nas seguintes condições:

- a) O guarda-redes/defesa que defende o livre direto deverá estar colocado atrás da linha de golo e entre os postes da baliza que defende;
- b) A bola é colocada no centro da linha dos 23 metros mais próxima da baliza para a qual vai ser marcado o livre direto;
- c) O atacante estará colocado perto da bola e atrás da linha dos 23 metros;
- d) Após o apito do árbitro para o início da marcação do livre direto o atacante e o guarda-redes/defesa poderão mover-se em qualquer direção;
- e) A marcação do livre direto está concluída quando uma destas situações ocorrer:
 - i. 8 Segundos depois do início da marcação;
 - ii. O atacante marca golo;
 - iii. O atacante faz uma falta;
 - iv. O guarda-redes/defesa faz falta não intencional, dentro ou fora da área de remate, neste caso o livre direto é repetido pelo mesmo atacante contra o mesmo guarda-redes/defesa;
 - v. O guarda-redes/defesa faz falta intencional, dentro ou fora da área de remate, neste caso é marcada uma grande penalidade a favor da equipa que marca o livre direto;
 - vi. A bola sai fora do campo pela linha lateral ou final; incluindo quando o guarda-redes/defesa envia a bola intencionalmente para fora do campo pela linha final para terminar a marcação do livre;
 - vii. Se do livre direto resultar uma grande penalidade, esta pode ser marcada ou defendida por qualquer jogador elegível no Boletim de Jogo, sujeito às restrições dos pontos N.º 8, 9 e 10.

6 – A equipa que marque mais golos ou que possua mais golos do que o número de livres diretos que ainda faltam marcar pela equipa adversária, é a vencedora.



7 – Um jogador pode ser suspenso com um cartão amarelo ou vermelho, mas não com um verde, durante a realização dos livres diretos.

8 – Se durante a marcação dos livres diretos (grandes penalidades incluídas), um jogador for suspenso com cartão amarelo ou vermelho:

- a) Esse jogador não participará mais na competição de livres diretos e a não ser que seja um guarda-redes/defesa, não poderá ser substituído;
- b) A substituição de um guarda-redes/defesa suspenso só pode advir dos 5 jogadores que a equipa nomeou para fazer parte da competição de livres diretos:
 - i. Deve ser concedido um tempo razoável para a troca, de forma a que o substituto do guarda-redes/defesa possa colocar o mesmo equipamento que o jogador substituído estava a utilizar;
 - ii. Para marcar o seu próprio livre direto, a este jogador é concedido tempo razoável para retirar o equipamento de proteção e voltar a coloca-lo posteriormente;
 - iii. Qualquer livre direto que teria que ser marcado por um jogador que entretanto foi suspenso, é perdido; O golo marcado por um jogador que é suspenso posteriormente, não é anulado.

9 – Se durante uma competição de livres diretos o guarda-redes/defesa se lesionar:

- a) Esse guarda-redes/defesa pode ser substituído por qualquer jogador que incluído no Boletim de Jogo, exceto se suspenso pelo árbitro durante a competição de livres diretos;
- b) Ao guarda-redes suplente:
 - i. Será concedido o tempo razoável para colocar o equipamento de proteção similar ao que o guarda-redes/defesa lesionado se encontrava a utilizar;
 - ii. Se o substituto também estiver nomeado para marcar um livre direto, ser-lhe-á concedido o tempo razoável para retirar o equipamento de proteção similar ao que o guarda-redes/defesa lesionado se encontrava a utilizar, bem como para coloca-lo posteriormente.

10 – Se durante a marcação de livres diretos um atacante se lesionar poderá ser substituído por um outro jogador incluído no Boletim de Jogo, exceto os que estão excluídos acima ou suspensos pelo árbitro durante a competição de livres diretos.

11 – Se após a marcação da série de 5 livres diretos se mantiver o empate:

- a) Será realizada uma segunda série de 5 livres diretos, marcada pelos mesmos jogadores, sujeitos às condições acima;
- b) A sequência pela qual os atacantes realizam os livres diretos não tem necessariamente que ser a mesma da série anterior;
- c) A equipa cujo jogador marcou o primeiro livre direto na primeira série terá de defender o primeiro livre direto na seguinte;
- d) Quando uma equipa marcou mais um golo que o adversário após a marcação do mesmo número de livres diretos (não necessariamente os 5), essa equipa é a vencedora.



12 – Se após a marcação da segunda série de 5 livres diretos, as equipas permanecerem empatadas, serão realizadas séries adicionais de livres diretos, com os mesmos jogadores, conforme a ordem descrita no ponto N.º 11 deste Anexo.



Anexo 6 - Regulamento de Marcação de Grandes Penalidades

Deverá ser marcada uma série de cinco (5) grandes penalidades, por cada equipa e de forma alternada.

1 – A conversão das grandes penalidades só pode ser executada pelos jogadores que estejam regularmente na área de competição no final do jogo, sendo apenas afastados da sua marcação os jogadores que tenham sido expulsos com cartão vermelho. Um jogador a cumprir suspensão com cartão verde ou cartão amarelo pode participar na marcação dos livres diretos.

2 – Antes da marcação das grandes penalidades, será sorteada a equipa que marcará em primeiro lugar, tendo os delegados das equipas que indicar à equipa de arbitragem, em impresso próprio, os jogadores que os vão executar e qual a sua ordem. Também será sorteada a baliza em que se realizará o desempate.

3 – Durante a marcação das grandes penalidades, todos os jogadores deverão permanecer para além da linha divisória da área de competição e/ou da linha de meio-campo, com exceção do guarda-redes da equipa que está a executar, a quem é permitido estar para trás da linha final, fora da área de remate.

4 – A equipa que marque mais golos ou que possua mais golos do que o número de grandes penalidades que ainda faltam marcar pela equipa adversária, é a vencedora.

5 – Um jogador pode ser suspenso com um cartão amarelo ou vermelho, mas não com um verde, durante a realização das grandes penalidades.

6 – Se durante a marcação das grandes penalidades um jogador for suspenso com cartão amarelo ou vermelho:

- a) Esse jogador não participará mais na competição de grandes penalidades e, a não ser que seja um guarda-redes/defesa, não poderá ser substituído;
- b) A substituição de um guarda-redes/defesa suspenso só pode advir dos 5 jogadores que a equipa nomeou para fazer parte da competição de grandes penalidades:
 - i. Deve ser concedido um tempo razoável para a troca, de forma a que o substituto do guarda-redes/defesa possa colocar o mesmo equipamento que o jogador substituído estava a utilizar;
 - ii. Para marcar a sua grande penalidade, a este jogador é concedido tempo razoável para retirar o equipamento de proteção e voltar a coloca-lo posteriormente;
 - iii. Qualquer grande penalidade que teria que ser marcada por um jogador que entretanto foi suspenso, é perdida; O golo marcado por um jogador que é suspenso posteriormente não é anulado.

9 – Se durante uma competição de grandes penalidades o guarda-redes/defesa se lesionar:

- a) Esse guarda-redes/defesa pode ser substituído por qualquer jogador incluído no Boletim de Jogo, exceto se suspenso pelo árbitro durante a competição de grandes penalidades;
- b) Ao guarda-redes suplente:



- i. Será concedido o tempo razoável para colocar o equipamento de proteção similar ao que o guarda-redes/defesa lesionado se encontrava a utilizar;
- ii. Se o substituto também estiver nomeado para marcar um livre direto, ser-lhe-á concedido o tempo razoável para retirar o equipamento de proteção similar ao que o guarda-redes/defesa lesionado se encontrava a utilizar, bem como para coloca-lo posteriormente.

10 – Se durante a marcação de grandes penalidades um atacante se lesionar poderá ser substituído por um outro jogador incluído no Boletim de Jogo, exceto os que estão excluídos acima ou suspensos pelo árbitro durante a competição de livres diretos.

11 – Se após a marcação da série de 5 grandes penalidades se mantiver o empate:

- a) Será realizada uma segunda série de 5 grandes penalidades, marcadas pelos mesmos jogadores, sujeitos às condições acima;
- b) A sequência pela qual os atacantes realizam as grandes penalidades não tem necessariamente que ser a mesma da série anterior;
- c) A equipa cujo jogador marcou a primeira grande penalidade na primeira série terá de defender a primeira grande penalidade na seguinte;
- d) Quando uma equipa marcou mais um golo que o adversário após a marcação do mesmo número de grandes penalidades (não necessariamente os 5), essa equipa é a vencedora.

12 – Se após a marcação da segunda série de 5 grandes penalidades, as equipas permanecerem empatadas, serão realizadas séries adicionais de grandes penalidades, com os mesmos jogadores, conforme a ordem descrita no ponto N.º 11 deste Anexo.