

**Briefing de Provas · Época 2013-2014**Atualizado a 28 de Novembro de 2013. Alterações assinaladas com traço no lado esquerdo.**Notas iniciais**

1. Este documento, de leitura rápida, é dirigido a todos os agentes do hóquei. O briefing de provas não substitui os regulamentos em vigor. As versões 2013-2014 das regras de jogo e dos regulamentos da FPH estão disponíveis no endereço <http://fphoquei.pt/fph/documentacao>

**1. Preparação para a prova**

- **Prazo para inscrição de agentes na FPH:** 5 dias úteis, até 30/11/2013, e 3 dias úteis, a partir de 01/12/2013.
- **Utilização de um jogador por 2 clubes diferentes:** um jogador pode jogar as variantes Sala e Campo em clubes diferentes desde que o clube que o inscreveu em primeiro lugar (clube de origem) participe em apenas 1 variante.
- **Utilização de um treinador por 2 clubes diferentes:** um treinador pode estar inscrito em mais de um clube desde que indique o escalão onde irá exercer a sua atividade no segundo Clube.
- **APO para treinadores:** Tem de ser pedida no ato de inscrição, nos termos do art.º 32º do RGP.
- **Variações às regras em vigor na época 2013-2014:**
  - Suspensão de 2 min. (Hóquei em campo) e 1 min. (Hóquei de sala) por amostragem do cartão verde.
  - Gestão do tempo de suspensão por amostragem do cartão verde ou cartão amarelo.
  - Penalização por entrada antecipada na área durante a marcação de um canto curto.
- **Pontuação:**
  - Hóquei em Campo: Vitória = 5 pts; Empate = 2 pts; Derrota por 2 ou menos golos = 1 pt; Derrota por mais de 2 golos = 0 pts.
  - Hóquei de Sala: Vitória = 3 pts; Empate = 1 pt; Derrota = 0 pts.
- **Classificação e apuramento para a fase final:**
  - Em todas as provas, a equipa vencedora será aquela que ficar classificada em primeiro lugar, na Fase Final.
  - Os sistemas de apuramento para as Fase Finais das provas oficiais estão descritos no RGP, Anexo 2, N.º 3.
  - Os critérios de desempate utilizados em todas as fases das provas oficiais estão descritos no RGP, Anexo 2, N.º 4.
- **Crítérios de desempate em jogos de Hóquei:**
  - Hóquei em Campo: prolongamento 2 x 10 min., com golo de ouro, seguido de Livres Diretos.
  - Hóquei de Sala: prolongamento 2 x 5 min., com golo de ouro, seguido de Grandes Penalidades.
- **Marcação de jogos:**
  - Até 15 dias antes da data prevista para a realização do jogo.
  - Janela horária para jogos entre equipas cujos recintos de jogo distem em mais de 250 km:
    - Sábado, entre as 14:00 e as 17:30
    - Domingo, entre as 12:00 e as 16:30
- Os **pedidos de alteração da marcação de jogos** têm de ser feitos da seguinte forma:
  - Até 6 dias úteis antes da data prevista para a realização do jogo.
  - Têm de ter a concordância escrita das duas equipas sobre:
    - Alteração da data de realização do jogo.
    - Indicação da nova data, hora e local do jogo a alterar.
  - Se a FPH não concordar, comunica por escrito até 48h contadas da data de receção do pedido de alteração.
  - Todos os jogos terão de ser realizados na volta da competição em que estão previstos, e não podem transitar para a volta seguinte.
- **Policimento:** Só é obrigatório policimento nas provas organizadas pela FPH referidas no RGP, art.º 28º. Não é obrigatório policimento em jogos / provas organizadas por clubes.
- **Condições de realização das provas de Hóquei em campo:**

Escalão	Sub-11 Misto	Sub-13 Misto	Sub-15 Misto	Sub-18 e Sénior Feminino	Sénior Masculino
<b>Nº de jogadores</b>	3x3 min. 3 máx. 6	7x7 min. 6 máx. 14	9x9 min. 7 máx. 16	11x11 min. 9 máx. 18	11x11 min. 9 máx. 18
<b>Tempo de jogo</b>	4x4' (1'+4'+1')	4x10' (1'+3'+1')	2x25' (5')	2x30' (7,30'')	2x35' (10')
<b>Dimensões do campo</b>	1/4* 22x20m (máx.) Área (retangular) 5x22m (máx.)	1/2 55x45,7m Área 11m CC 8m GP 5m	3/4 69,4x55m	Campo inteiro	Campo inteiro
<b>Nº de balizas</b>	4 (1m)	2	2	2	2
<b>Guarda-Redes</b>	Não	Sim	Sim	Sim	Sim

\* Pode ser jogado em qualquer superfície.

**Briefing de Provas · Época 2013-2014****Condições de realização das provas de Hóquei de sala:**

Escalão	Sub-11 Misto	Sub-13 Misto	Sub-15 Misto	Sub-18 e Sénior Feminino	Sénior Masculino
<b>Nº de jogadores</b>	3x3 min. 3 máx. 6	5x5 min. 3** máx. 12	5x5 min. 3** máx. 12	5x5 min. 3** máx. 12	5x5 min. 3** máx. 12
<b>Tempo de jogo</b>	4x4' (1'+4'+1')	4x10' (1'+3'+1')	2x20' (5')	2x20' (5')	2x20' (5')
<b>Dimensões do campo</b>	1/4* 22x20m (máx.) Área (retangular) 5x22m (máx.)	Campo inteiro	Campo inteiro	Campo inteiro	Campo inteiro
<b>Nº de balizas</b>	4 (1m)	2	2	2	2
<b>Guarda-Redes</b>	Não	Sim	Sim	Sim	Sim

\* Pode ser jogado em qualquer superfície.

\*\* Alteração ao RGP, em virtude da alteração das regras de jogo de Hóquei de Sala, em Setembro de 2013.

**Equipamento de competição a fornecer pelo clube visitado:**

- 3 Bolas Oficiais, que devem ser apresentadas à equipa de arbitragem.
- Placas numeradas para a realização das substituições.
- Sinal sonoro para indicar o início, término e as paragens do jogo.
- 3 Cronómetros.
- Boletins de Jogo da FPH. Nos escalões Sen. Mas. e S18 são utilizados boletins para equipas com 18 jogadores.
- Marcador de resultado.

**Cores dos equipamentos das equipas:**

- Seniores Masculinos: FPH informa as equipas das cores do equipamento a utilizar em cada jogo.
- Restantes escalões: FPH informa as equipas das cores do equipamento a utilizar durante a competição. Se todas as equipas Sen Fem e S18 tiverem 2 equipamentos, proceder-se-á, nestes escalões, da mesma forma que no escalão Sénior Masculino.
- O clube visitado será aquele que terá de mudar de equipamento no caso de semelhança de cores e/ou desenhos.

**2. Antes do início do jogo**

- **Comparência da equipa de arbitragem no local do jogo:** 30 min. antes da hora prevista para o início do jogo.
- **Deveres do delegado da equipa visitada:** Cumprir o estipulado no art.º 31º do RGP
- **Formulário de jogo:**
  - 20 min. antes do início do jogo, as equipas terão de apresentar o seu formulário de jogo, acompanhado por um documento de identificação de todos os agentes envolvidos no jogo. Atletas com menos de 18 anos podem apresentar o Comprovativo do Documento de Identificação (CDI).
  - Cada equipa entrega 1 formulário de jogo ao/a juiz/a.
- **Incompatibilidade de funções:**
  - Agente assinalado no formulário de jogo como jogador não pode estar assinalado como delegado;
  - Agente assinalado no formulário de jogo como jogador pode estar assinalado como treinador;
  - Agente assinalado no formulário de jogo como treinador pode estar assinalado como delegado.
- **Composição do banco de suplentes:**
  - Hóquei em Campo: 7 jogadores, 1 treinador, 1 delegado, 1 fisioterapeuta e 1 médico.
  - Hóquei de Sala: 7 jogadores, 1 treinador, 1 delegado, 1 fisioterapeuta e 1 médico.
  - Só podem estar no banco de suplentes os agentes assinalados no formulário de jogo.
  - Todos os elementos do banco de suplentes têm de estar presentes desde o início do jogo. Uma equipa não pode jogar sem um treinador e um delegado presentes desde o início do jogo.
  - Só o treinador pode estar de pé no banco de suplentes. Os restantes elementos têm de estar sentados.
- **Não comparência de árbitros:**
  - Sempre que a equipa de arbitragem não comparecer ao jogo deverá ser arbitrado por um elemento de cada uma das equipas.
  - Sempre um dos elementos da equipa de arbitragem não comparecer, ou se um dos árbitros se lesionar, o delegado da equipa visitada providenciará a sua substituição.
- **Início do jogo:**
  - Em caso de força maior as equipas têm até 30 min de tolerância para iniciar o jogo. Considera-se “caso de força maior” todo o facto cuja verificação não era razoavelmente previsível e cujos efeitos não podiam ser evitados.

**3. Durante o jogo**

- **Jogo perigoso em Hóquei de Sala.** Para além das situações já previstas, é considerado jogo perigoso



## Briefing de Provas · Época 2013-2014

- Jogar a bola de forma deliberada e com força na direção do stick, mãos ou pés do adversário, com elevado risco de lesão ao adversário.
- Correr contra ou jogar deliberadamente a bola contra, um defesa que está perto do jogador com bola ou está a tentar jogar a bola.
- **Obstrução no Hóquei de Sala:**
  - Os jogadores não podem bloquear intencionalmente o acesso à bola, com o stick, nas tabelas laterais, nem podem prender a bola intencionalmente com o stick, nas tabelas laterais.
  - É considerado obstrução sempre que o jogador com posse de bola efetivamente protege a bola de modo a que o adversário é impedido de a poder jogar nos cantos do campo ou perto das tabelas laterais (especialmente no final do jogo).
- **Marcação de um livre no Hóquei de Sala:** A bola tem de estar parada e todos os jogadores têm de estar a 3 metros dela.
- **Entrada da bola na área, após a marcação de um livre, no Hóquei de Sala.** O atacante que marca o livre na metade do campo que ataca:
  - Pode jogar a bola diretamente para a tabela, de modo a que ela entre na área.
  - Pode jogar a bola para dentro da área depois de a bola percorrer, pelo menos, 3 metros.
  - Pode jogar a bola para dentro da área depois de jogar a bola contra a tabela.
  - Pode jogar a bola para dentro da área depois de ela ter sido jogada por um jogador de qualquer uma das equipas que não o jogador que marcou o livre.
- **Bully no Hóquei de Sala:** O bully terá lugar perto do local onde estava a bola quando o tempo foi parado mas a mais de 9 metros da linha de fundo e mais de 3 metros da área
- **Desconto de tempo:**
  - Não pode ser concedido durante a marcação de um canto ou grande penalidade até que estes tenham terminado.
  - Pode ser pedido durante os 2 últimos minutos de jogo.
  - O jogo tem de ser reiniciado após um máximo de um minuto.
- **Substituições:** Nenhum jogador pode ser substituído durante a marcação de um canto curto, com exceção de um Guarda Redes lesionado ou suspenso.
- **Substituições no escalão Sub 13:**
  - Hóquei em Campo: Durante o 1º e 2º período de jogo de Hóquei em campo, todos os jogadores de uma equipa terão de jogar 1 período completo. Só são permitidas substituições no 3º período de jogo, exceto em caso de lesão comprovada.
  - Hóquei de Sala: Entre o 1º período e o final do 3º período, todos os jogadores terão de jogar 1 período completo. No início do 1º, 2º e 3º períodos, o treinador deverá indicar 4 jogadores que não serão substituídos durante esse período.
- **Entrada de jogadores suspensos:** Após terminar o seu tempo de suspensão (devido a um cartão verde ou amarelo), o/a jogador/a não pode entrar em campo durante a marcação de um canto curto.
- **Reentrada de jogadores lesionados:**
  - Se um jogador se lesionar e for assistido dentro de campo, terá de ser substituído por outro jogador.
  - O jogador que foi assistido ficará fora de campo durante:
    - 1 min em jogos de Hóquei de Sala;
    - 2 min em jogos de Hóquei em Campo;
    - O tempo é controlados pelo/a juiz/a.
- **Penalização por amostragem do cartão verde ou cartão amarelo:**
  - O jogador será suspenso temporariamente por:
    - Hóquei em Campo: 2 min. por cartão verde e, no mínimo, 5 min. por cartão amarelo.
    - Hóquei de Sala: 1 min. por cartão verde e, no mínimo, 2 min. por cartão amarelo.
  - O jogador suspenso deverá abandonar o campo de imediato, sem interferir com o decorrer do jogo.
  - O tempo é controlado pelo/a juiz/a e só conta a partir do momento em que o jogador se sentar no local designado para cumprir a suspensão.
  - O tempo não tem de parar para a amostragem do cartão.
- **Penalização por entrada indevida na área durante a marcação de um canto curto:** Durante a marcação de um canto curto, e até a bola ser jogada pela primeira vez, nenhum atacante, exceto aquele que coloca a bola em jogo pela linha de fundo, pode entrar na área e nenhum defesa pode ultrapassar a linha de golo ou a linha do meio campo. A penalização por incumprimento desta regra está descrita no N.º 7, do art. 30º do RGP.
- **Desempate por grandes penalidades:**
  - São marcados 5 grandes penalidades por cada equipa e de forma alternada.
  - Não podem marcar jogadores suspensos com cartão amarelo ou vermelho.
  - Antes de iniciar a marcação é sorteada a equipa que marcará em primeiro lugar.
  - Os delegados indicam, em impresso próprio, quem vai marcar e qual a ordem.
  - Os restantes procedimentos para a marcação de grandes penalidades estão no art. 13º do RGP.
- **Desempate por livres diretos:**
  - São marcados 5 livres diretos por cada equipa e de forma alternada.
  - Não podem marcar jogadores suspensos com cartão amarelo ou vermelho.
  - Antes de iniciar a marcação é sorteada a equipa que marcará em primeiro lugar.



## Briefing de Provas · Época 2013-2014

- Os delegados indicam, em impresso próprio, quem vai marcar e qual a ordem.
- Os restantes procedimentos para a marcação de livres diretor estão no art. 12º do RGP.

### · **Marcação do livre direto:**

- O guarda redes que defende o livre direto está colocado atrás da linha de golo e entre os postes da baliza que defende.
- A bola é colocada no centro da linha dos 23 m mais próxima da baliza para a qual vai ser marcado o livre direto.
- O atacante está colocado perto da bola e atrás da linha dos 23 m.
- Após o apito do árbitro para o início da marcação do livre direto o atacante e o guarda-redes poderão mover-se em qualquer direção.
- A marcação do livre direto está concluída quando uma destas situações ocorrer:
  - 8 segundos depois do início da marcação.
  - O atacante marca golo.
  - O atacante faz uma falta.
  - O guarda-redes faz falta, neste caso é marcada uma grande penalidade a favor da equipa que marca o livre direto.
  - A bola sai fora do campo pela linha lateral ou final, incluindo quando o guarda-redes envia a bola intencionalmente para fora do campo pela linha final para terminar a marcação do livre.

## 4. Depois do final do jogo

### · **Assinatura do boletim de jogo:**

- Após o final do jogo, o delegado de cada uma das equipas envolvidas no jogo terá de assinar o boletim de jogo. A equipa de arbitragem deverá ser a última a assinar o boletim de jogo.
- Na ausência do delegado, cabe ao capitão de equipa assinar o boletim de jogo.
- Cada delegado deverá receber uma cópia do boletim de jogo. O original, acompanhado pelo formulário de jogo das duas equipas, será enviado pela equipa de arbitragem para a FPH.

### · **Protestos:**

- Se pretender protestar o jogo, o delegado da equipa terá de assinar o boletim de jogo, no local designado para esse efeito, até ao máximo de 10 min. após a conclusão do mesmo.

Boa sorte e bom jogo!