



## Briefing do TrEZ – 2ª edição Época 2013-2014

### Preparação para a prova

1. Regras de Jogo

[http://fphoquei.pt/images/stories/Arbitragem/fph%20regras%20de%20hoquei%20em%20campo%202012\\_13.pdf](http://fphoquei.pt/images/stories/Arbitragem/fph%20regras%20de%20hoquei%20em%20campo%202012_13.pdf)

2. Regulamento das Provas

[http://fphoquei.pt/images/stories/uploads\\_pdfs/regulamento\\_geral\\_%20de\\_provas13.pdf](http://fphoquei.pt/images/stories/uploads_pdfs/regulamento_geral_%20de_provas13.pdf)

3. Variação às regras e regulamentos:

- Duração dos jogos:
  - 73 min = 2 x 25 min + 8 min Int + 15 min aquecimento.

4. Pontuação dos jogos

- Vitória – 5 pontos.
- Empate – 2 pontos.
- Derrota por 2 ou menos golos – 1 ponto.
- Derrota por mais de 2 golos – 0 pontos.

5. Classificação

- O vencedor do TrEZ será a equipa que tiver o maior número de pontos no final dos 3 jogos do torneio.
- Caso uma ou mais equipas estejam empatadas em número de pontos, no final dos 3 jogos do torneio, aplicam-se os critérios de desempate definidos no N.º 1, do art. 11º do RGP, nomeadamente:
  - Maior número de vitórias em toda a competição.
  - Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas, nos jogos realizados em toda a competição;
  - Maior número de golos marcados em toda a competição;
  - Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
  - Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas no jogo ou jogos que realizaram entre si.
  - Se após a aplicação dos critérios definidos anteriormente, se mantiver o empate entre duas ou mais equipas, aplicar-se-ão os critérios definidos N.º 2, do art. 11º do RGP.

### Antes do início do jogo

6. Formulário de jogo

- Os elementos envolvidos no jogo terão de estar devidamente assinalados no formulário de jogo, que será acompanhado por um documento de identificação de todos os elementos.
- Incompatibilidade de funções: um jogador não pode ser delegado, um treinador pode ser delegado, um jogador pode ser treinador (mas não treinador e delegado).

7. Constituição do banco de suplentes

- Só podem estar no banco de suplentes os agentes referidos no formulário de jogo.
- A constituição do banco de suplentes é a seguinte: 1 treinador, 1 delegado, 1 fisioterapeuta e/ou 1 médico e até 7 jogadores suplentes.
- Só o treinador pode estar de pé no banco de suplentes.
- Uma equipa tem de ter um treinador assinalado no formulário de jogo e esse treinador tem de estar no banco de suplentes. Sem estas condições, a equipa não pode participar no jogo.

8. Equipamentos das equipas

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

### Durante o jogo

9. Substituições

- Nenhum jogador pode ser substituído durante a marcação de um canto curto, com exceção de um Guarda Redes lesionado ou suspenso.

10. Entrada de Jogadores Suspendos



- 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.
11. Saída 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 2 min. O tempo é controlado pelo juiz.
  12. Penalização por amostragem do cartão verde ou cartão amarelo:
    - O jogador será suspenso temporariamente por 2 (DOIS) minutos (cartão verde) ou um mínimo de 5 (CINCO) minutos (cartão amarelo) e deverá abandonar o campo de imediato, sem interferir com o decorrer do jogo.
    - O tempo é controlado pelo juiz 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 verde.
  13. Penalização por entrada indevida na área durante a marcação de um canto curto
    - Durante a defesa do 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.

### **Depois do jogo**

14. 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.
  - 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 FPF.
  - Na ausência do delegado, cabe ao capitão de equipa assinar o boletim de jogo.

Boa sorte para todos!

André Oliveira

DTN