



20.Maio.2014

Campeonato Nacional de Hóquei de Campo Sub 15

Final Four

Data: 24/25 de maio 2014**Local:** Sintético Jamor**Oficiais:**

Diretor do Torneio (DT): Mário Almeida

Diretor de Árbitros (UM): Rui Figueiredo

Calendário

Jogo	Sábado – 24.Maio.2014		Local	Hora
294	AD Lousada	Casa Pia AC	Sintético Jamor	11h20
295	Lisbon Casuals HC	AA Espinho	Sintético Jamor	12h35
296	Vencedor Jogo 294	Vencedor Jogo 295	Sintético Jamor	15h20
297	Vencido Jogo 294	Vencido Jogo 295	Sintético Jamor	16h35

Jogo	Domingo – 25.Maio.2014		Local	Hora
298	-	Vencedor Jogo 294 / Vencido Jogo 295	Sintético Jamor	11h20
299	-	Vencedor Jogo 295 / Vencido Jogo 294	Sintético Jamor	12h35
300	3º/4º	3º Class. Pool / 4º Class. Pool	Sintético Jamor	15h20
301	Final (1º/2º)	1º Class. Pool / 2º Class. Pool	Sintético Jamor	16h35

Sistema competitivo da prova oficial: Sistema Final Four conforme anexo 2, ponto 2.2 alínea a), do regulamento geral de provas 2013/2014.

Sistema de pontuação:

- 1 – Vitória – 5 Pontos
- 2 – Empate – 2 Pontos
- 3 – Empate com derrota por Livres Diretos – 2 pontos
- 4 – Empate com vitória por Livres Diretos – 3 pontos
- 5 – Derrota com diferença de golos igual ou inferior a 2 – 1 Ponto
- 6 – Derrota com diferença de golos superior a 2 – 0 Pontos

Tempo de jogo: 40 minutos = 2 x 20', Int = 5'**Critérios de Desempate – Final Four:**

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:

- 1 - Maior número de vitórias em toda a competição;
- 2 - Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas, nos jogos realizados em toda a competição;
- 3 - Maior número de golos marcados em toda a competição;
- 4 - Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;





20.Maio.2014

5 - Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas no jogo ou jogos que realizaram entre si.



Critérios de Desempate – determinação do 3º/4 e 1º/2º classificado:

1 – Se após o final do tempo regulamentar de cada jogo, as equipas estiverem empatadas em golos, haverá, após um intervalo de cinco minutos, um prolongamento de vinte minutos dividido em duas partes de dez minutos cada, com mudança de área de competição imediata, sendo aplicado neste prolongamento a regra do golo de ouro.

Antes do início do prolongamento deve ser sorteada a parte da área de competição a ocupar por cada uma das equipas.

2 - Se no final do prolongamento previsto no número anterior se mantiver o empate, deverá ser marcada uma série de 5 livres diretos, por cada equipa e de forma alternada.

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

4 - A conversão dos livres diretos só deve ser executada pelos praticantes que estejam regularmente na área de competição no final do prolongamento previsto no N.º 1 deste artigo, sendo afastados da sua marcação os praticantes que estejam a cumprir suspensão temporária.

5 - Se apesar da marcação da série de livres diretos prevista no N.º 2 deste artigo se mantiver o empate, será realizada uma nova série (ilimitada) de livres diretos a executar pelos mesmos praticantes que executaram a primeira série, sendo apurada a equipa que converta o seu livre direto e a outra falhe ou cometa infração técnica. A sequência de marcação dos livres diretos não tem necessariamente que ser a mesma da 1ª série, e o delegado da equipa pode escolher em cada livre direto qual o praticante que o vai executar. No entanto, só após os cinco praticantes terem executado o seu livre direto poderá haver repetição do marcador.

6 - A equipa cujo jogador marcou o primeiro livre direto na primeira série terá de defender o primeiro livre direto na segunda (e ilimitada) série.

7 - Durante a marcação dos livres diretos, todos os praticantes deverão permanecer para além da linha divisória da área de competição (linha do meio campo), com exceção dos guarda-redes a quem é permitido estar para trás da linha final, fora da área de remate.

8 - Se durante a marcação do livre direto um dos jogadores envolvidos (guarda redes ou atacante) for suspenso, então esse jogador não poderá participar em mais nenhum livre direto e, a não ser que seja um guarda-redes, não pode ser substituído. Se for um atacante, o livre direto que teria de marcar contará como um livre direto falhado.

9 - A marcação do livre direto será feita nas seguintes condições:

a) O guarda-redes 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 a 5 metros e orientada ao centro da linha da área de 11 metros mais próxima da baliza para a qual vai ser marcado o livre direto;

c) O atacante estará colocado perto da bola e atrás dos referidos 5 metros;

d) 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;

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;





20.Maio.2014

iv. O guarda-redes faz falta, neste caso é marcada uma grande penalidade a favor da equipa que marca o livre direto;

v. 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.



Votação Dream Team:

1 – Será entregue aos treinadores das equipas participantes, no início da competição, um formulário para a votação do melhor 9;

2 – Por uma questão ética, não serão contabilizados os votos atribuídos a jogadores da própria equipa;

3 – O formulário deverá ser entregue à organização imediatamente após o último jogo da competição de sub15.

