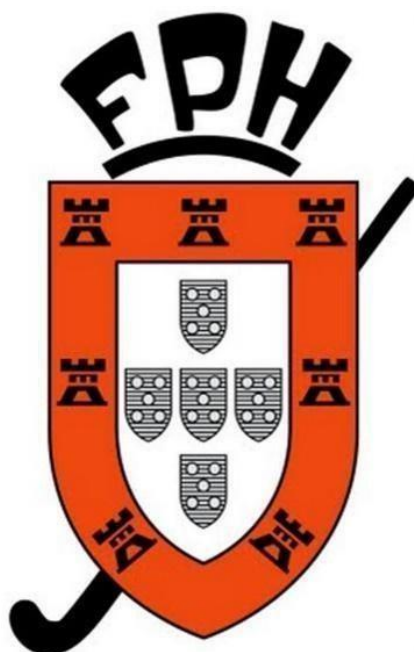




FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE HÓQUEI
REGULAMENTO GERAL DE PROVAS
2026-2027

Aprovado em reunião de Direção 22 de julho de 2026



ÍNDICE

PARTE I - REGULAMENTO GERAL DAS PROVAS OFICIAIS DA ÉPOCA 2026-2027	4
Art. 1.º Época Desportiva e norma habilitante.....	5
Art. 2.º Disposições Aplicáveis	5
Art. 3.º Provas Oficiais.....	5
Art. 4.º Normas	6
Art. 5.º Participação/Inscrição nas Provas Oficiais	6
Art. 6.º Não Participação nas Provas Oficiais	7
Art. 7.º Escalões	7
Art. 8.º Equipas de Formação	7
Art. 9.º Classificações	8
Art. 10.º Classificação em caso de Desclassificação	9
Art. 11.º Critérios de Desempate – Provas disputadas por pontos	9
Art. 12.º Critérios de Desempate – Jogo de Hóquei em Campo	10
Art. 13.º Critérios de Desempate – Jogo de Hóquei Indoor.....	10
Art. 14.º Sorteio das Provas Oficiais	11
Art. 15.º Marcação e Organização de Jogos	12
Art. 16.º Área de Competição	13
Art. 17.º Equipamento para a competição.....	13
Art. 18.º Boletim e Relatório de Jogo.....	14
Art. 19.º Formulário de Jogo	14
Art. 20.º Banco de Suplentes	15
Art. 22.º Duração dos Jogos	15
Art. 23.º Início dos Jogos.....	16
Art. 24.º Interrupções dos Jogos	16
Art. 25.º Jogos não efetuados ou interrompidos	17
Art. 26.º Arbitragem.....	17
Art. 27.º Policiamento/Segurança	18
Art. 28.º Equipamento das Equipas.....	19
Art. 29.º Participação nos Jogos	19
Art. 30.º Normativa da Equipa “B”	20
Art. 31.º Normativa da Equipa 2	21
Art. 32.º Delegados dos Clubes.....	21
Art. 33.º Treinadores.....	22



Art. 34.º Representação Internacional	22
Art. 35.º Noção de Espírito Desportivo	23
Art. 36.º Casos Omissos	23
PARTE II - REGULAMENTO ESPECÍFICO DOS ESCALÕES DE FORMAÇÃO E ESCALÃO DE VETERANOS	24
REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA OS ESCALÕES DE FORMAÇÃO.....	25
REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA OS ESCALÕES DE FORMAÇÃO.....	30
PARTE III – PROVAS OFICIAIS	32
SENIORES MASCULINOS	33
SENIORES FEMININOS	39
SUB-16 MASCULINOS/ FEMININOS/ MISTOS.....	42
SUB-13 MASCULINOS/ FEMININOS/ MISTOS.....	43
PARTE IV - ANEXOS	44
ANEXO 1 - REGULAMENTO DE MARCAÇÃO DE LIVRES DIRETOS.....	45
ANEXO 2 – FORMULÁRIO DE SHOOT-OUT.....	49
ANEXO 3 - BOLETIM DE JOGO PARA OS JOGOS DE TRAQUINAS E LINCES	50



PARTE I - REGULAMENTO GERAL DAS PROVAS OFICIAIS DA ÉPOCA 2026-2027

Art. 1.º

Época Desportiva e norma habilitante

1. A época desportiva das competições da Federação Portuguesa de Hóquei (FPH) tem início a 1 de agosto 2026 e termina a 31 de julho do ano seguinte.
2. O Regulamento Disciplinar da Federação Portuguesa de Hóquei (adiante abreviadamente designado por Regulamento Disciplinar) é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º, na alínea a) do número 2 do artigo 41.º e no artigo 52.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho, pela Lei n.º 101/2017, pela Lei n.º 23/2024, de 15 de Fevereiro e pelo Acórdão do Supremo Tribunal Administrativo n.º 2/2022, bem como na alínea a) do artigo 32.º dos Estatutos da Federação Portuguesa de Hóquei (adiante abreviadamente designada por FPH).

Art. 2.º

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 Federação Portuguesa de Hóquei.
2. Excetuam-se do número anterior as disposições constantes de regulamentos específicos, relativas a provas devidamente organizadas por entidades reconhecidas pela Federação Portuguesa de Hóquei.

Art. 3.º

Provas Oficiais

1. A Federação promoverá a organização, na época 2025-2026, dos seguintes Campeonatos e Taças Nacionais:
 - Campeonatos Nacionais de Seniores Femininos (Campo e Indoor)
 - Campeonatos Nacionais de Seniores Masculinos (Campo e Indoor)
 - Campeonatos Nacionais de **Esperanças** (Campo e Indoor)
 - Campeonatos Nacionais de **Sub-16** Mistos (Campo e Indoor)
 - Campeonatos Nacionais de **Sub-13** Femininos (Campo e Indoor)
 - Campeonatos Nacionais de **Sub-13** Masculinos/Mistos (Campo e Indoor)
 - Torneio de Linces (Sub-10) (Campo e Indoor)
 - Torneio de Traquinas (Sub-8) (Campo e Indoor)
 - Taça de Portugal de Seniores Masculinos e Seniores Femininos
 - Taça de Honra de Seniores Masculinos
 - Supertaça Carlos Fernandes (Seniores Masculinos)
 - Supertaça Luis Ciância (Seniores Femininos)
 - Supertaça dos Pequenininos (Traquinas e Linces)
 - Encontro Nacional (Campo e Indoor)
3. Os clubes que se inscreverem na variante de Campo ficam obrigatoriamente inscritos na variante de Indoor.



4. A Direção da FPH poderá organizar outras provas, que serão de participação obrigatória, 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.
5. Todas as provas que ocorram fora do âmbito do n.º 1 e 2 do Art.º 3.º deste Regulamento serão consideradas nos termos do Regulamento de Homologação de Eventos da FPH e da alínea f, do N.º 1 do artigo 7.º dos Estatutos da FPH.

Art. 4.º

Normas

1. 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 Federação Portuguesa de Hóquei.

Art. 5.º

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 de Seniores Masculinos e Seniores Femininos – 18 de agosto até às 23:59 do dia 12 de setembro da época em vigor;
 - b. Provas dos escalões de formação (Esperanças, Sub-16, Sub-13, Linces e Traquinas) – 18 de agosto até às 23:59 do dia 18 de setembro da época em vigor.
3. A inscrição de qualquer agente desportivo deverá ser efetuada pelo clube diretamente na plataforma PIM Hóquei:
 - a. Todos os processos de inscrição normal deverão ser preenchidos no PIM FPHóquei, até 3 dias úteis antes do início da atividade do agente desportivo.
 - b. Para efeitos de contagem dos dias úteis referidos na alínea anterior considera-se como o dia 1, o correspondente à data de entrada no PIM FPHóquei
 - c. Recebidos os processos de inscrição, e verificada a sua conformidade regulamentar, a FPH validará a inscrição e consequentemente registo no formulário de jogo o respetivo clube;
 - d. A inscrição apenas será considerada válida após o pagamento das respetivas taxas.
4. Inscrição urgente: É permitido aos clubes inscreverem agentes desportivos até às 18h de sexta-feira antes do jogo, com início de atividade imediato.
 - a. À semelhança do processo de inscrição normal, quando verificada a sua conformidade regulamentar, a FPH validará a inscrição e consequente registo no formulário de jogo do respetivo clube.
 - b. O pedido de inscrição urgente e atividade imediata dos agentes desportivos, tem o valor de inscrição de 150 euros.
 - c. Os clubes que o pretendem efetuar têm de expressamente declarar qual ou quais os agentes desportivos que pretendem que sejam abrangidos com envio de e-mail para o geral@fphoquei.pt, financeiro@fphoquei.pt, tiago.pintosousa@fphoquei.pt e acompanhado do respetivo comprovativo de pagamento correspondente ao número de agentes desportivos que queiram abranger.

- d. **Fica isenta do pagamento da taxa de inscrição urgente a inscrição de agentes desportivos que integrem os escalões de formação de 1.º e 2.º nível, não se aplicando esta isenção para as Fases Finais.**
5. Nas provas dependentes de Fases de Apuramento, a inscrição efetuada é válida até ao final da competição.

Art. 6.º

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 85, n.º 3, do Regulamento Disciplinar.
3. O clube que, nos termos do n.º 1, 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. 7.º

Escalões

1. Para efeitos de inscrição e qualificação de todos os atletas, são reconhecidas pela FPH as seguintes categorias ou escalões:
 - Traquinas (Sub-8): Nascidos em 2018 e posteriores
 - Linces (Sub-10): Nascidos em 2016 e 2017
 - Sub-13 – nascidos em 2013, 2014 e 2015
 - Sub-16 – nascidos em 2010, 2011 e 2012;
 - **Esperanças**
 - i. Sub-18 Masculinos: nascidos em 2008 e 2009
 - ii. Sub-21 Feminino: 2005, 2006, 2007, 2008 e 2009
 - Seniores – nascidos em 2007 e anteriores;
 - Veteranos Masculinos: nascidos em 1990 e anteriores (não inscritos como atletas de Seniores Masculinos);
 - Veteranos Femininos: nascidas em 1995 e anteriores (não inscritas como atletas de Seniores Femininas).

Art. 8.º

Equipas de Formação

1. Consideram-se equipas de formação:
 - a. 1.º Nível – Traquinas, Linces, Sub-13, Sub-16;
 - b. 2.º Nível – Esperanças
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(as) são incluídos(as). Os clubes com equipas



- seniores têm de possuir no escalão de sub-13 pelo menos uma equipa do(s) género(s) da qual competem nos escalões seniores.
3. No escalão de sub-13, nas equipas de género somente masculinas ou femininas, caso seja necessário incluir atletas do género oposto, o rácio será de 1 atleta de género oposto para 5 de género ou 2 de género oposto para 10 de género inscritos no boletim de jogo.
 - a. Caso o clube opte por esta opção, mas tenha as duas equipas de género em competição, o atleta terá de jogar na mesma equipa a época toda.
 - b. Para competir na Fase Final numa equipa de género diferente, o atleta tem de ter realizado 75% dos jogos da Fase de Apuramento por essa equipa.
 4. O ponto 3 só se aplica caso o clube apenas possua uma equipa de género.
 5. A FPH reserva-se ao direito de analisar e decidir sobre situações de exceção e pontuais em relação ao ponto 3.
 6. **Todos os clubes filiados na FPH terão de competir, obrigatoriamente, no escalão de Linces (Sub-10).**
 - a. **Os clubes têm apresentar no mínimo uma equipa sendo que esta ser composta por atletas de um só género ou mista.**
 7. 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 -75%;

Art. 9.º **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 e Indoor de Seniores Masculinos e Femininos as equipas cujo clube apresente, pelo menos, uma equipa de sub-12 de acordo com o género, durante toda a época desportiva, participando em todas as provas oficiais (campo e indoor), excluindo equipas de ano zero.
3. **Só se apuram para as Fases Finais do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo e Indoor de Seniores Masculinos e Seniores Femininos as equipas que:**
 - a. **O clube apresente, pelo menos, durante toda a época desportiva, uma equipa de Sub-13 do género correspondente às equipas seniores que inscrevem, participando em todas as provas oficiais (campo e indoor), excluindo equipas de ano zero.**
 - b. **O clube apresente, pelo menos, durante toda a época desportiva, uma equipa de Sub-10 (mista ou do género), participando em todas as provas oficiais(campo e indoor), previstas para o escalão.**
4. Nas competições desportivas de Hóquei em Campo disputadas por pontos, aplicar-se-á a seguinte tabela:
 - a. Vitória – 3 Pontos
 - b. Empate – 1 Ponto
 - c. Derrota – 0 Pontos

5. Nas competições desportivas, de fase classificatória, onde é adota o formato de torneios, aplicar-se-á a seguinte tabela.
- 1º classificado – 4 Pontos
 - 2º classificado – 3 Pontos
 - 3º classificado – 2 Pontos
 - 4º classificado – 1 Ponto

Art. 10.º

Classificação em caso de Desclassificação

1. Verificando-se a desclassificação de uma equipa, todos os resultados dos jogos por ela efetuados 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. 11.º

Critérios de Desempate – Provas disputadas por pontos

- 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:
 - Maior número de vitórias em toda a competição;
 - Se o empate se verificar entre duas equipas, pelo 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, nos jogos realizados entre si;
 - 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;
 - 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.
- 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:
 - 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.
 - 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;
 - 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 n.º 1, ainda subsistir a situação de igualdade, observar-se-á o critério de desempate por Livres Diretos (consultar Anexo 1).
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, aplicar-se-á o critério de desempate por livres diretos (consultar Anexo 1).
5. **Nas provas concentradas, aquando da comunicação do apuramento das equipas finalistas, serão igualmente comunicados os critérios de desempate a aplicar em cada competição.**
 - a. **Mantêm-se os critérios previamente definidos, podendo, no entanto, ser introduzidos outros critérios adicionais, específicos para cada competição, caso assim se justifique.**
6. O critério de desempate da classificação da fase de apuramento, no final das provas realizadas por torneio será o seguinte:
 - a. Mais primeiros lugares nos torneios realizados;
 - b. Mais segundos lugares nos torneios realizados;
 - c. Mais vitórias em jogos nos torneios realizados;
 - d. Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas, na globalidade dos jogos dos torneios realizados;
 - e. Maior número de golos marcados em todos os jogos dos torneios realizados;
 - f. Menor número de golos sofridos em todos os jogos nos torneios realizados.

Art. 12.º

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 1 i).
2. No caso das provas realizadas por eliminatórias, como é o caso da final do play-off e meias-finais da Taça de Portugal Seniores, são aplicados os critérios definidos neste regulamento.

Art. 13.º

CrITÉRIOS de Desempate – Jogo de Hóquei Indoor

1. Em jogos de torneios de classificação para o CNHI de Seniores Femininos, se os jogos terminarem empatados, e sendo cada torneio realizado sob a forma de meias-finais, apuramento de 3º e 4º classificados e final - apuramento de 1º e 2º classificados, haverá lugar a um desempate por intermédio de marcação de livres diretos (consultar Anexo 1 ii).
2. Nos torneios que contem com a participação de três equipas, estes serão organizados no formato de todos contra todos, a uma volta. No final de cada jogo, independentemente do resultado, deverá ser realizada uma competição de Shoot-out. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no número 6 do Art.º11º, ainda subsistir a situação de igualdade, os resultados obtidos durante os Shoot-Outs realizados nos Torneios irão servir como critério de desempate.
3. Todos os jogos decorrentes da Fase Final do Campeonato Nacional de Hóquei Indoor do escalão feminino e masculino terão de ter um vencedor, pelo que em caso de empate, realizar-se-á o desempate por Shoot-Out



4. Se na final de apuramento de 1.º e 2.º classificados de um campeonato Nacional de Hóquei Indoor, e após o final do tempo regulamentar desse jogo verificar-se o empate entre as equipas, realizar-se-á o desempate por Shoot-Out (consultar anexo 1 ii).

Art. 14.º

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:

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



2. Sempre que se justifique, para um melhor funcionamento das provas, é lícito que a Direção da Federação Portuguesa de Hóquei efetue arranjos prévios na execução do calendário de jogos.
3. Nas competições das equipas de formação do 1.º nível, em que se realizem jornadas concentradas, a última jornada da fase de apuramento, se for única, será realizada em casa do visitado.

Art. 15.º

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 para realização do mesmo.
2. Sem prejuízo de outras disposições regulamentares, a marcação dos jogos, por parte dos clubes, tem de se efetuar:
 - a. 15 dias após publicação dos calendários dos Campeonatos Nacionais Seniores;
 - b. 21 dias para jogos entre equipas cujos recintos de jogo distem mais de 250 km;
 - c. 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 próximas da(s) data(s) prevista(s) para a realização do jogo;
 - d. No seguimento do exposto no ponto d), o clube responsabilizar-se-á pelo pagamento da taxa de utilização do respetivo recinto;
3. Só é permitida a alteração da marcação do jogo (data e hora), apenas uma vez (por clube, escalão e variante) durante a época. Em situações de força maior, compete à Direção da FPH decidir sobre as alterações propostas;
 - a. A alteração da marcação de jogo poderá ser realizada, apenas e só, até às 23h59 do 3.º dia útil após a publicação da marcação do jogo.
 - b. Qualquer pedido de alteração para além do disposto em a), b), e c) deverá ser acompanhado de pagamento de uma taxa de 150€ e um pedido devidamente fundamentado, no qual deverá conter sugestão de nova data, horário e local, que será analisado pelo Departamento Técnico e Direção;
 - c. Caso a pretensão não seja aceite, será devolvida a taxa cobrada;
 - d. A alteração de jogo carece sempre da concordância das partes envolvidas, isto é, visitado, visitante e Departamento Técnico.
4. Se qualquer jogo não for realizado na data, hora e recinto indicados no calendário, será averbada falta de comparência à equipa visitada.
5. A marcação de jogos, durante o fim de semana, ou em dias de feriado durante a semana, entre equipas cujos recintos de jogo distem mais de 250 km, só é permitida para: sábado entre as 12:00 e as 17:30; domingos ou dias de feriado 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 necessária validação por parte do Departamento Técnico.
6. Para o Campeonato Nacional de Hóquei em Campo dos escalões seniores, os clubes poderão efetuar as marcações nos seguintes períodos, considerando o horário de verão e de inverno:
 - a. Horário de Verão: 10:30, 11:00, 11:30, 12:30 13:30, 14:00, 14:30, 15:00, 15:30, 16:00, 16:30, 17:00, 17:30.
 - b. Horário de Inverno: 10:30, 11:00, 11:30, 12:30, 13:30, 14:00, 14:30, 15:00, 15:30, 16:00, 16:30, 17:00, 17:30.
7. As competições dos escalões de Traquinas, Linces e de Sub-13 deverão ser agendadas sábados de manhã. Os jogos dos sub-16 sábado de tarde. E os jogos dos Esperanças domingo de manhã.

- a. **Qualquer pedido de alteração para além do disposto no ponto nº7 só é permitido com acordo mútuo entre a equipa visitada e a equipa visitante, com a necessária validação por parte do Departamento Técnico.**
 - b. O ponto nº7 não se aplica a fases concentradas.
8. Todos os jogos do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo e Indoor de Seniores Masculinos e Femininos terão de ser realizados na volta da competição em que estão previstos e não podem transitar para a volta seguinte.
9. **A Federação Portuguesa de Hóquei (FPH) irá definir os horários de realização dos jogos das Finais dos Campeonatos Nacionais de Hóquei em Campo sendo que estes vão decorrer dentro das slots horárias previamente estabelecidos no regulamento em vigor.**

Art. 16.º

Área de Competição

1. A dimensão da área de competição:
 - a. Nos jogos dos escalões de Traquinas, Linces, Sub-13 e Sub-16 encontra-se descrita no regulamento específico dos escalões de formação.
 - b. Nos escalões de Seniores Masculinos, Femininos e Esperanças é definida pelo disposto nas regras de jogo da FIH.
2. É condição importante que todas as instalações complementares das áreas de competição possuam balneários independentes para cada uma das equipas e para a equipa de arbitragem, providos de lavabos, duches e demais serviços sanitários, bem como instalações destinadas às ações de controlo antidoping, as quais obedecerão aos requisitos legais em vigor.
3. Os jogos de Hóquei Indoor realizar-se-ão obrigatoriamente em recintos desportivos cobertos.
 - c. Se não forem indicados pelos Clubes, terão obrigatoriamente de jogar em recintos desportivos indicados pela Direção da FPH, tendo para o efeito de pagar as respetivas taxas de utilização do recinto.

Art. 17.º

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.
2. Poderá ser solicitada aos clubes a reserva, nos seus recintos desportivos, de lugares de assistência destinados aos representantes do Governo, da Administração Central, Regional e Local, autoridades, FPH e Associações.
3. 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.
- 4. 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 devem estar devidamente identificados com coletes de cor contrastante com o equipamento das equipas;
 - c. Aos apanha-bolas é altamente recomendada a utilização de caneleiras.
- 5. O incumprimento de qualquer um dos elementos mencionados nos números 1 e 2 anteriores será objeto de análise pelo Conselho de Disciplina.
- 6. Quando a Federação Portuguesa de Hóquei 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 números 1, 2 e 3.

Art. 18.º

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.
 - a. Os Boletins de Jogo afetos aos jogos dos escalões de Traquinas e Lince pode ser encontrado no Anexo 3 do presente Regulamento.
- 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, nas 24h após o término do jogo, procedendo ao envio dos originais posteriormente;
 - b. Na ausência de equipa de arbitragem nomeada, como é o caso dos jogos do 1.º nível de formação é, responsabilidade do delegado da equipa visitada, o envio do boletim, estando a estes imputados os mesmos deveres, obrigações e penalizações impostas à equipa de arbitragem, conforme consta no Regulamento Disciplinar no Art. 74.º.
- 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 2.º dia útil subsequente à realização do jogo a que diga respeito.

Art. 19.º

Formulário de Jogo

- 1. Cada equipa deverá apresentar à equipa de arbitragem, 30 minutos antes do início do jogo, o respetivo formulário e documentos de identificação dos agentes desportivos que nele vão participar.

- 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, treinador-adjunto, delegado e outros agentes desportivos presentes e devidamente inscritos;
 - b. Os documentos oficiais a apresentar no referido 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 aos escalões de formação.
 - c. O CDI poderá ser apresentado para todos os jogadores com idade inferior a 18 anos.
 - d. 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 estão presentes no jogo.
2. O formulário de jogo, depois de autenticado pela equipa de arbitragem, será anexado ao Boletim de Jogo (original enviado para o Departamento Técnico da FPH).

Art. 20.º

Banco de Suplentes

1. Só será permitida a presença nos bancos de suplentes dos 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 as normas da FIH e do regulamento específico aos escalões de formação;
 - b. 1 treinador, 1 treinador adjunto/preparador físico, 1 delegado, 1 técnico de saúde (mediante apresentação de formação específica ou cédula profissional) ou 1 médico, 1 tradutor de linguagem gestual (caso haja atletas portadores de deficiência auditiva) **e 1 analista de vídeo;**
 - c. É obrigatória a presença do delegado no banco de suplentes durante todo o decorrer do encontro;
 - d. **Nas competições de formação dos Traquinas, Linces e Sub-13 o clube poderá apresentar dois delegados;**
 - e. Nos jogos de Hóquei Indoor as equipas mantêm-se no mesmo banco, do princípio ao fim do jogo.

Art. 22.º Duração dos Jogos

1. Os jogos de Hóquei em Campo têm a seguinte duração:
 - Seniores: 60 minutos = 4 x 15' (Intervalos = 2', 5', 2');
 - Esperanças: 60 minutos = 4 x 15' Int = 2', 5', 2';
 - Sub-16: 50 minutos = 4 x 12,5; Int = 2', 5', 2';
 - Sub-13: 32 minutos = 4 x 8' Int = 1', 5', 1';
 - Linces: 20 minutos = 2 x 10' Int = 2'
 - Traquinas: 16 minutos = 2 x 8' Int = 2'
 - Veteranos: 30 minutos = 2 x 15' Int = 5'.
2. Os jogos de Hóquei Indoor têm a seguinte duração:



- Seniores: 40 minutos = 4 x 10' Int = 1',3',1';
- Esperanças: 40 minutos = 4 x 10' Int = 1',3',1';
- Sub-16: 40 minutos = 4 x 10' Int = 1',3',1';
- Sub-13: 32 minutos = 4 x 8' Int = 1',5', 1';
- Linces: 20 minutos = 2 x 10' Int = 2'
- Traquinas: 16 minutos = 2 x 8' Int = 2'
- Veteranos: 20 minutos = 2 x 10'; Int = 3'.

3. A paragem do tempo na marcação dos cantos curtos (Campo e Indoor) deixa de ser aplicada sempre que a diferença de golos entre as equipas seja de 6 ou mais golos.

Art. 23.º

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 exijam, 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. 24.º

Interrupções dos 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 os 30 minutos de uma interrupção, o jogo não poderá ser reatado em nenhuma circunstância.
3. Todas as interrupções deverão ser analisadas pelo Conselho de Disciplina, mediante relatório circunstanciado e devidamente fundamentado apresentado pela equipa de arbitragem, no qual deverão constar as razões que motivaram a interrupção.



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. 25.º

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 2.º 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 2.ª 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. 26.º

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 de Traquinas, Linces, Sub-13 e Sub-16 é da responsabilidade das equipas participantes, através da apresentação do árbitro de clube, sempre que se verifique necessário.
 - a. As equipas participantes têm de comunicar, no início da época, por email dirigido ao Conselho de Arbitragem e Departamento Técnico, 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 Conselho de Arbitragem.
 - c. A não apresentação de Árbitros de Clube por parte de um dos clubes, incorre em advertência, tal como exposto no Art.12º. Do Regulamento de Arbitragem.
3. A nomeação de um observador técnico / coordenador para os jogos dos escalões Traquinas, Linces, Sub-13 e Sub-16 é da responsabilidade do Conselho de Arbitragem da FPH.
4. Os clubes participantes nos campeonatos nacionais de Seniores Masculinos e Femininos terão ao seu encargo uma taxa de arbitragem de 330€ anuais
 - a. A taxa será paga em 3 prestações:
 - i. 1ª até 30 de Novembro;
 - ii. 2ª até 01 de Março;
 - iii. 3ª até 31 de Maio.
 - b. No caso de incumprimento da presença da equipa de arbitragem completa, às equipas participantes será creditado um valor de 41,25€.

Art. 27.º

Policimento/Segurança

1. É obrigatória a requisição de segurança nos seguintes jogos:
 - Meias-Finais e Final do Campeonato Nacional de Hóquei Indoor de Seniores Masculinos;
 - Final da Taça de Portugal de Seniores Masculinos e Femininos.
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 da manutenção da ordem dentro dos seus recintos desportivos e das 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 exhibir, 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 Disciplinar, fica(m) obrigado(s) a requisitar e pagar policiamento para a realização dos jogos por si organizados, por período a determinar pelo Conselho de Disciplina, sob pena de o jogo não se realizar e de punição nos termos do Art. 90.º, número 2, do Regulamento Disciplinar.

Art. 28.º

Equipamento das Equipas

1. No ato da inscrição nas respetivas provas oficiais os clubes têm de informar o Departamento Técnico qual o equipamento principal, alternativo e o de Guarda-Redes, a utilizar durante toda a época, de todas as equipas inscritas do clube, à exceção dos Traquinas e dos Lince. Os equipamentos deverão estar de acordo com as regras da FIH, sob pena de terem de ser alterados, após avaliação do Departamento Técnico.
 - a. A informação deverá ser enviada por e-mail para departamentotecnico@fphoquei.pt na qual devem constar:
 - i. Fotografias dos kits completos (camisola, calção /saia e meias);
 - b. Caso os equipamentos não sejam uniformes em todos os escalões, a indicação da alínea a) deve conter o detalhe por escalão/género;
 - c. Sempre que exista alteração da informação inicialmente prestada a mesma deve ser atualizada junto do Departamento Técnico.
2. O clube visitado terá de mudar de equipamento no caso de semelhança de cores e / ou desenhos.

Art. 29.º

Participação nos Jogos

1. Os jogadores estrangeiros não residentes em Portugal e os inscritos em outras Federações de Hóquei só podem:
 - a. Jogar nas Fases Finais se tiverem participado em 51% dos jogos realizados na Fase Regular / Apuramento;
 - b. Jogar a final de uma prova disputada por eliminatórias, se tiverem jogado em eliminatórias anteriores.
2. Para efeitos de cumprimento do castigo, os jogos de suspensão não serão considerados no cálculo da percentagem de participação na Fase de Apuramento, relativamente aos atletas abrangidos pelo número anterior
3. Nos escalões de formação de Sub-13 e Sub-16, os clubes poderão incluir, em caso de necessidade, atletas do género oposto, desde que respeitem os seguintes rácios relativamente ao número de atletas inscritos no boletim de jogo e de acordo o exposto no Art. 8º do presente Regulamento.
 - Sub-13 (campo e sala) e Sub-16 (sala): até 1 atleta de género oposto por cada 5 atletas do género predominante, ou até 2 atletas de género oposto por cada 10 atletas do género predominante;
 - Sub-16 (campo): até 1 atleta de género oposto por cada 8 atletas do género predominante, ou até 2 atletas de género oposto por cada 14 atletas do género predominante.
4. 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.
5. As regras definidas nas alíneas b), c), d), e), f), e g) do n.º 5 do Art.º 29.º serão também utilizadas no controlo do tempo de suspensão, resultante da atribuição de um cartão amarelo.
6. Se um jogador for penalizado com a atribuição de um cartão amarelo:
- a. Será suspenso temporariamente, em jogos de Hóquei Indoor, no mínimo por 2 minutos, e em jogos de Hóquei em Campo, por um período mínimo de 5 minutos;

Art. 30.º

Normativa da Equipa “B”

1. No Campeonato Nacional de Hóquei em Campo de Seniores Masculinos e Femininos:
 - a. Se um clube apresentar duas equipas nesta prova terá de indicar ao Departamento Técnico antes do início da prova quais os jogadores que farão parte da equipa A e quais os que farão parte da equipa B.
 - b. Os jogadores que não sejam sub-21 no segundo ano civil da época desportiva a que diz respeito não poderão nunca transitar entre as equipas A e B do clube durante a prova.
 - c. Os jogadores sub-21 no segundo ano civil da época desportiva poderão fazer parte de qualquer uma das equipas do seu clube, tendo apenas de respeitar as 4 horas de intervalo entre jogos.
 - d. A classificação final da equipa «B» não será tida em conta para efeitos de apuramento para outras fases da mesma prova nem tão pouco para outras provas.
2. Na Taça de Portugal não é possível aos clubes apresentar duas equipas.
3. Nos escalões de formação:
 - a. Se um clube apresentar duas ou mais equipas em qualquer fase de apuramento dos escalões, não poderá em nenhum momento alternar jogadores entre equipas, após o que apresentar em boletim oficial de jogo na primeira jornada dessa competição.
 - b. Se o clube pretender apurar mais que uma equipa para a fase final correspondente, então não poderão existir alterações de jogadores em cada uma das equipas desse clube desde a primeira jornada da fase de apuramento até à conclusão da fase final.
 - c. Não obstante, nenhum clube poderá classificar mais que duas equipas suas para uma fase final.
 - d. Se o clube pretender participar apenas com uma equipa na Fase Final, então as restantes equipas serão excluídas da classificação no final da fase de apuramento e será possível reincorporar todos os jogadores das equipas secundárias para a principal.
 - e. Para poder participar com mais que uma equipa na Fase Final, o clube em causa tem de o anunciar à FPH e a todos os demais participantes até à segunda-feira anterior ao início da fase de apuramento.



4. No Campeonato de Hóquei Indoor, aplicam-se em todas as provas nacionais de todos os escalões de formação as 5 (cinco) alíneas descritas no ponto anterior.

Art. 31.º

Normativa da Equipa 2

1. No Campeonato Nacional de Hóquei em Campo e Indoor de Seniores Masculinos e Femininos:
 - a. Se um clube apresentar duas equipas nesta prova terá de indicar ao Departamento Técnico antes do início da prova quais os jogadores que farão parte da equipa 1 e quais os que farão parte da equipa 2.
 - b. Os jogadores não poderão nunca transitar entre as equipas 1 e 2 do clube durante a época.
 - c. A classificação final da equipa 2 será tida em conta para efeitos de apuramento para outras fases da mesma prova.
2. Na Taça de Portugal é possível apresentar duas equipas por clube.
3. Nos escalões de formação (Campo e Indoor) não é possível apresentar equipas 1 e 2.

Art. 32.º

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 17.º;
 - g. Providenciar algum elemento da equipa de arbitragem em caso de não comparência de acordo com o exposto no Art.º 27.º;
 - h. Assinar o Boletim de Jogo e efetuar, ou não, declaração de protesto;
 - i. Ser portador de documento comprobatório 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. Em caso de expulsão do delegado, nas situações descritas nas alíneas d) e h) do n.º 1 do presente artigo e por motivos de acompanhamento de atletas ao hospital, cabe ao capitão de equipa assumir estes deveres.

Art. 33.º

Treinadores

1. Todas as equipas têm de ser orientadas por um treinador;
 - a. Nos escalões de Traquinas e Linces, os clubes poderão apresentar um técnico para acompanhar as respetivas equipas em competição, não sendo, contudo, obrigatória a presença de um treinador.
2. Os clubes só poderão inscrever treinadores certificados;
3. Nas equipas seniores, o treinador terá de 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 17º 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 um dos seguintes requisitos:
 - a. Estar inscrito como treinador na FPH;
 - b. Ter participado em cursos de formação de treinadores organizados pela *EuroHockey* ou FIH, ou cinco (5) ou mais participações como jogador em seleções nacionais do escalão sénior masculino, ou três (3) ou mais participações como atleta 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.
7. 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 22.º do Regulamento Interno desta Federação.
8. A APO não pode ser utilizada:
 - a. Por treinadores que estejam suspensos;
 - b. Para jogos de fases finais, Play-Off, Supertaça e Fase a eliminar da Taça de Portugal (meias finais e final);
 - c. Em mais de 50% dos jogos do mesmo clube, no mesmo escalão e por variante (Campo ou Indoor). 50% dos jogos totais de Campo por escalão e 50% dos jogos totais de Indoor, excluindo as fases finais, Play-off, Supertaça, Taça de Honra e fase a eliminar da Taça de Portugal (meias finais e final).

Art. 34.º

Representação Internacional

1. Os Clubes que irão representar Portugal nas provas internacionais de clubes são:
 - a. Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei Indoor Seniores Masculino;
 - b. Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Seniores Masculino;
 - c. Vencedor da Taça de Portugal de Hóquei em Campo Seniores Masculinos. Caso o vencedor desta competição seja o mesmo do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Seniores Masculinos, o clube representante será o finalista do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Seniores Masculinos;



- d. Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei Indoor Seniores Femininos;
 - e. Vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Seniores Femininos.
 - f. Vencedor da Taça de Portugal de Hóquei em Campo Seniores Femininos. Caso o vencedor desta competição seja o mesmo do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Seniores Femininos, o clube representante será o finalista do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo Seniores Femininos;
2. Verificando-se a desistência do Clube apurado para uma Prova Oficial Internacional, será respeitada a classificação da respetiva prova nacional.

Art. 35.º

Noção de Espírito Desportivo

1. 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 pelas regras, o doping, a violência (tanto física como verbal), a desigualdade de oportunidades, a comercialização excessiva e a corrupção.

Art. 36.º

Formação de Recursos

1. Os clubes terão de se reger por métricas percentuais dos agentes desportivos inscritos, tanto delegados como treinadores, como atletas em **todas as formações** promovidas ou reconhecidas pela FPH.

Art. 37.º

Casos Omissos

1. 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.º 1 em cada época desportiva.
- a. Os artigos previstos neste regulamento podem sofrer alterações, exclusivamente derivadas de exigências informáticas relacionadas com o PIM FPHóquei.



PARTE II - REGULAMENTO ESPECÍFICO DOS ESCALÕES DE FORMAÇÃO E ESCALÃO DE VETERANOS



REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA OS ESCALÕES DE FORMAÇÃO

HÓQUEI EM CAMPO

1. Composição das equipas

- a. Traquinas: 3 jogadores de campo e 3 suplentes;
- b. Linces: 5 jogadores de campo e 5 suplentes;**
- c. Sub-13 Femininos, Masculinos e Misto: 6 jogadores de campo e 6 suplentes;
- d. Sub-16 Femininos, Masculinos/Mistos: 9 jogadores de campo e 7 suplentes;
- e. Esperanças (Sub-21 Femininos e Sub-18 Masculinos): 11 jogadores de campo e 7 suplentes.**

2. Dimensões do Terreno de Jogo

- a. Traquinas: 22 metros de comprimento e 20 metros de largura, área com 5 metros de distância da linha final. Quatro balizas de um metro;
- b. Linces: 22 metros de comprimento e 20 metros de largura, área com 5 metros de distância da linha final.
 - a. Nestes jogos devem ser utilizadas as balizas normais de Hóquei em Campo.
- c. Sub-12: $\frac{1}{4}$ de Campo, 55 metros de comprimento e 22 metros de largura, área com 11 metros de distância entre a linha final e a linha limite da área, marca de canto curto distando 8 metros do poste mais próximo da baliza, e marca de grande penalidade a 5 metros da linha de golo;
- d. Sub-16: (9 x 9): $\frac{3}{4}$ de campo, 69,4 metros de comprimento e 55 metros de largura;
- e. Esperanças (Sub-21 Femininos e Sub-18 Masculinos):** Dimensões do campo definidas nas regras de jogo da FIH.

3. Tempo de Jogo

- a. Traquinas: Dois períodos de oito minutos. O intervalo tem a duração de 2 minutos;
- b. Linces: Dois períodos de dez minutos. O intervalo tem a duração de 2 minutos;**
- c. Sub-13: Quatro períodos de oito minutos. O primeiro e terceiro intervalo têm a duração de um minuto e o segundo a duração de 5 minutos;
- d. Sub-16: Quatro períodos de 12,5 minutos. O primeiro e o terceiro intervalo tem a duração de 2 minutos e o segundo a duração de 5 minutos;
- e. Esperanças: Quatro períodos de 15 minutos. O primeiro e o terceiro intervalo tem a duração de 2 minutos e o segundo a duração de 5 minutos.

4. Regulamento para os escalões de Traquinas, Linces e Sub-13

4.1. Equipamento de Jogo

- a. As equipas têm de possuir dois equipamentos: o principal e o alternativo, sendo apenas facultativo o segundo equipamento para os escalões de Traquinas e Linces.

4.1.2. Equipamento de Proteção

- a. Todos os atletas, de todos os escalões de formação, necessitam obrigatoriamente de estar equipados com o devido material de proteção individual, ou seja, proteção bocal e caneleiras.
- b. No escalão de Linces o Guarda-Redes, ao contrário da época anterior, não existem restrições ao equipamento de Guarda-Redes.

- c. As normas presentes nas alíneas a) e b) devem ser igualmente aplicadas no Escalão de Sub-15.

4.2. Início do Jogo

- a. Antes do início do primeiro período, o árbitro reúne os capitães 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.
- b. No 3º período, as equipas trocam o lado do campo.

4.3. Arbitragem

4.3.1. A Equipa de Arbitragem

- a. Um ou dois 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 estipulada pela FPH e a FIH.
- b. 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.
- c. Cada equipa deverá levar um atleta com formação em arbitragem, para apitar os seus jogos (árbitro de clube).

4.3.2. Penalizações pessoais

- a. Não existem cartões de penalização pessoal nos escalões de Traquinas e Linces.
- b. O árbitro penaliza um jogador solicitando ao treinador a sua substituição. O jogador só poderá regressar ao campo 2 minutos depois da sua substituição, cabendo ao árbitro controlar o tempo de substituição.

4.4. Conduta dos jogadores

4.4.1. 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, só pode empurrar a bola com o stick (o flat é permitido);
- b. Levantar a bola acima do joelho, em nenhuma circunstância (apenas aplicado aos Traquinas);
- 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.

4.4.2. Falta

- a. É assinalada, se existir uma infração às regras de jogo em qualquer parte do campo, com exceção se for cometida pelos defesas na sua própria área.
- b. 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 autopasse.

- c. As faltas que forem cometidas pelos defesas, dentro da própria área, serão sancionadas com um livre direto. Qualquer falta antidesportiva ou intencional, cometida em qualquer parte do campo, será também sancionada com um livre direto (apenas aplicado aos Traquinas e aos Linces).
- d. 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 (apenas aplicado aos Traquinas e Linces). No escalão de sub-13 é aplicada a regra do Hóquei, as faltas do jogador na sua área são sancionadas com canto curto.

4.4.3. Canto

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

4.4.4. Reposição de bola pela linha lateral

- a. 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 autopasse na reposição de bola pela linha lateral.
- b. Quando a bola sair fora do campo pela linha de fundo, três situações podem ocorrer:
 - i. 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 (No caso dos Traquinas e Linces a reposição de bola será também feita a partir da linha da área, ou seja, a 5 metros da linha de fundo ;
 - ii. Se a saída da bola for da responsabilidade da equipa defensora, de forma não intencional ou realizada pelo Guarda-Redes ou jogador com privilégios de Guarda-Redes, proceder-se-á à marcação de um canto comprido;
 - iii. Se a saída da bola for da responsabilidade da equipa defensora, de uma forma intencional, proceder-se-á à marcação de um livre direto , nos escalões de Traquinas e Linces. No escalão de Sub-13 aplicar-se-á o Canto Curto.
- c. Quando a bola sai pela linha lateral, dentro da área, duas situações podem ocorrer:
 - i. 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 no escalão de Sub-13 (Nos Traquinas e Linces é até 5 metro da linha de fundo);
 - ii. A saída de bola beneficia a equipa atacante. A reposição é efetuada na linha lateral onde saiu, a 3 metros da linha de área.

4.4.5. Golo

- a. 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.
- b. 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.

4.4.6. Jogo perigoso – Nota

No escalão de Traquinas, a bola nunca pode 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 de ser muito clara, não devendo ser aplicada em casos onde a bola possa colocar em causa a integridade de qualquer interveniente.
- d. 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.

4.4.7. Casos omissos

- a. 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.
- b. 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.
- c. De qualquer uma das decisões não cabe recurso.

4.5. Bola de Jogo

- a. Nos escalões de Traquinas e Linces os jogos são disputados com as bolas Big Dimple.

4.6. Boletim de jogo

- a. Nos jogos direcionados ao escalão de Traquinas e Linces será utilizado um boletim de jogo específico, que pode ser consultado no Anexo 3 do presente Regulamento.
- b. Mantém-se a obrigatoriedade de apresentar, no início do jogo, um formulário de jogo onde constem os jogadores e a respetiva equipa técnica.
- c. É suficiente a amostragem de apenas um formulário de jogo, desde que nele estejam incluídos todos os elementos que irão participar nos jogos de Traquinas e Linces da respetiva jornada.



HÓQUEI INDOOR

1. Composição das equipas

- a. Traquinas: 3 jogadores de campo e 3 suplentes;
- b. **Linces: 5 jogadores de campo e 5 suplentes;**
- c. Sub-13 Feminino, Masculino e Misto: 6 jogadores de campo e 6 suplentes;
- d. Sub-16 Femininos, Masculinos/Mistos: 6 jogadores de campo e 6 suplentes;
- e. **Esperanças (Sub-21 Femininos e Sub-18 Masculinos): 6 jogadores de campo e 6 suplentes.**

2. Dimensões do Campo

- a. Traquinas: Metade de terreno de jogos de indoor, com área com 5 metros de distância da linha final. Quatro balizas de um metro.
- b. Linces: Indoor – 22 m x 22 m (Metade de um pavilhão), área com 5 metros de distância da linha final.
 - i. As linhas de fundo (ou linha final) do terreno de jogo no escalão de Linces correspondem às linhas laterais do campo normal do pavilhão.
 - ii. Nos jogos deste escalão na variante de Sala o terreno de jogo é constituído por duas balizas, sendo que estas são formadas por dois cones (postes) que distam uma distância de 3 metros.
- c. Sub-13, Sub-16 e Esperanças: As dimensões máximas são de 44 m de comprimento por 22m de largura e as mínimas de 36m de comprimento por 18m de largura, de acordo com as normativas da FIH.

3. Tempo de Jogo

- a. Traquinas: Dois períodos de oito minutos. O intervalo tem a duração de 2 minutos.
- b. Linces: Dois períodos de dez minutos. O intervalo tem a duração de 2 minutos.
- c. Sub-13: Quatro períodos de oito minutos. O primeiro e terceiro intervalo têm a duração de um minuto e o segundo a duração de 5 minutos.
- d. Sub-16 e Esperanças: Quatro períodos de dez minutos. O primeiro intervalo e o terceiro têm a duração de um minuto e o segundo a duração de 3 minutos.



REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA OS ESCALÕES DE FORMAÇÃO

HÓQUEI EM CAMPO

1. Composição das equipas
 - a. As equipas serão compostas por 7 jogadores de campo e 6 suplentes.
2. Dimensões do Terreno de Jogo
 - a. $\frac{1}{2}$ 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 distando 8 metros do poste mais próximo da baliza, e marca de grande penalidade a 5 metros da linha de golo.
3. Tempo de Jogo
 - a. Dois períodos de quinze minutos. O intervalo tem a duração de 5 minutos.

Nota: A composição das equipas, as dimensões do terreno de jogo bem como o tempo de jogo poderão ser alterados de acordo com as necessidades e especificidades da competição.

HÓQUEI INDOOR

1. Composição das equipas
 - a. As equipas serão compostas por 6 jogadores de campo e 6 suplentes.
2. Dimensões do Campo
 - a. As dimensões recomendáveis são de 44 m de comprimento por 22m de largura. Nesta impossibilidade, por falta de espaço, o mínimo aceitável é de 36 m de comprimento por 18 m de largura, de acordo com as normativas da FIH.
3. Tempo de Jogo
 - a. Dois períodos de dez minutos. O intervalo tem a duração de 3 minutos.

Nota: A composição das equipas, as dimensões do terreno de jogo bem como o tempo de jogo poderão ser alterados de acordo com as necessidades e especificidades da competição, tanto na vertente de Campo como Indoor

Procedimentos administrativos

- a. A idade mínima de participação para atletas do género masculino é 35 anos, e para atletas do género feminino é 30 anos;
- b. A inscrição é aberta a atletas inscritos em competições de seniores, desde que os atletas masculinos tenham mais de 50 anos e os femininos mais de 45 anos.

Seguro Desportivo

- a. O custo do seguro desportivo é apresentado anualmente no Comunicado de Taxas, no sítio oficial da FPH;
- b. Para a realização do seguro, é necessária a apresentação do comprovativo de aptidão física para atletas (CAF).
- c. Ficam isentos da obrigação de aderir ao seguro desportivo os agentes desportivos que façam prova na inscrição, mediante certificado emitido por um segurador e anexado no PIM, de que estão abrangidos por uma apólice que garanta um nível de cobertura igual ou superior ao mínimo legalmente exigido para o seguro desportivo.

Notas

- a. A composição das equipas, as dimensões do terreno de jogo bem como o tempo de jogo poderão ser alterados de acordo com as necessidades e especificidades da competição, tanto na vertente de Campo como Indoor.
- b. O modelo competitivo será determinado em função do número de equipas inscritas.

ESPERANÇAS (Sub-18 Masculinos e Sub-21 Femininos)

- a. Neste escalão, aplicam-se todas as regras vigentes no livro de regras atualmente reconhecido pela FIH, excetuando o seguinte:
 - i. Por forma a garantir a segurança e integridade física de todos os intervenientes, os cantos curtos serão substituídos por Shoot-Out.



PARTE III – PROVAS OFICIAIS



SENIORES MASCULINOS

SUPERTAÇA CARLOS FERNANDES

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

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI EM CAMPO

MODELO PARA 6 OU MAIS EQUIPAS INSCRITAS

- Disputa-se de 3 de outubro até 15/16 de maio.
- Competição disputada em sistema de todos contra todos, a nível nacional e a duas voltas;

Fase Final em formato Playoff com meias-finais e final:

- a. São apuradas para o Playoff os quatro primeiros classificados da Fase de Apuramento do CNHC SM;
- b. As meias-finais e final do Playoff serão realizadas a dois jogos em casa do melhor classificado;
- c. As meias finais serão as seguintes:
 - i. Meia-final A: Entre o 1.º e 4.º classificados da fase de apuramento;
 - ii. Meia final B: Entre os 2.º e 3.º classificados da fase de apuramento;
- d. As meias-finais serão realizadas num único fim de semana em sistema de jornada dupla;
- e. A final será realizada entre os vencedores da Meia-final A e da Meia-final B;
- f. **A final será realizada com recurso ao seguinte formato:**
 - i. **Melhor de 3 jogos;**
 - ii. **1.º jogo: Realizado em casa da equipa pior classificada;**
 - iii. **2.º Jogo: Realizado em casa da equipa melhor classificada;**
 - iv. **3.º Jogo: Caso seja necessário, realizado em casa da equipa melhor classificada. (O 2.º e 3.º jogo são realizados no mesmo fim-de-semana**
- g. O vencedor de cada meia final será a equipa com mais pontos no final dos dois jogos;
- h. O vencedor do playoff e campeão nacional será a equipa que vencer dois jogos na final;
- i. Critérios de desempate da meia final:
 - i. Maior diferença de golos entre as duas equipas nos dois jogos disputados;
 - ii. Desempate através de Shoot-Out no final do 2o jogo de acordo com o definido no anexo 1 do RGP;
- j. **Critérios de desempate da final:**
 - i. **Na final, apenas se recorre a desempate por Shoot-Out no final do 3.º jogo, caso, no final do tempo regulamentar, não tenha sido possível determinar o vencedor do campeonato.**
- k. Será campeã a equipa vencedora do playoff.

Taça de Honra

As equipas não apuradas para o Playoff do CNHC SM disputarão a Taça de Honra;

- Modelo competitivo: A designar

MODELO PARA 5 EQUIPAS INSCRITAS

- Disputa-se de 3 de outubro até 15/16 de maio.

Fase de Apuramento:

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

Final:

- Disputa-se nos fins de semana de 8/9 e 15/16 de maio. Salvo exceção por força maior.

Fase Final em formato Playoff com meias-finais e final:

- São apuradas para o playoff as duas primeiras classificadas da fase de apuramento do CNHC SM;
- As outras duas vagas da meia-final serão disputadas entre o 3º, 4º e 5º classificado da Fase de Apuramento;
 - Será realizado um mini-campeonato, denominado de Fase de Qualificação, onde cada equipa irá realizar 2 jogos, sempre em casa do melhor classificado. No final dessa qualificação, as duas equipas com mais pontos nesses jogos, irão preencher as vagas das meias-finais.
- As meias-finais e final do playoff serão realizadas a dois jogos em casa do melhor classificado;
- As meias finais serão as seguintes:
 - Meia-final A: Entre o 1º e 4º classificados da Fase de Apuramento (2ª equipa classificada na Fase de Qualificação);
 - Meia final B: Entre os 2º e 3º classificados da Fase de Apuramento (1ª equipa classificada na Fase de Qualificação);
- As meias-finais serão realizadas num único fim de semana em sistema de jornada dupla;
- A final será realizada entre os vencedores das meia-final 1 e da meia-final 2;
- A final será realizada com recurso ao seguinte formato:**
 - Melhor de 3 jogos;**
 - 1.º jogo: Realizado em casa da equipa pior classificada;**
 - 2.º Jogo: Realizado em casa da equipa melhor classificada;**
 - 3.º Jogo: Caso seja necessário, realizado em casa da equipa melhor classificada**
- O vencedor de cada meia final será a equipa com mais pontos no final dos dois jogos;
- O vencedor do playoff e campeão nacional será a equipa que vencer dois jogos na final;
- Critérios de desempate da meia final:
 - Maior diferença de golos entres as duas equipas nos dois jogos disputados;
 - Desempate através de Shoot-Out no final do 2o jogo de acordo com o definido no anexo 1 do RGP;



k. **Critérios de desempate da final:**

- i. **Na final, todos os jogos terão de ter um vencedor, ou seja, se um dos jogos da Final ficar empatado no tempo regulamentar, o vencedor se encontrará através de Shoot-Outs.**
- l. Será campeã a equipa vencedora do playoff.

Taça de Honra

- Sem efeito

MODELO PARA 4 EQUIPAS INSCRITAS

- Disputa-se de 3 de outubro até 15/16 de maio.

Fase de Apuramento:

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

Final:

- Disputa-se nos dias 15/16 de maio.

Fase Final em formato de final:

- a. São apuradas para a final do campeonato as duas primeiras classificadas da fase de apuramento do CNHC SM;
- b. **A final será realizada com recurso ao seguinte formato:**
 - i. **Melhor de 3 jogos;**
 - ii. **1.º jogo: Realizado em casa da equipa pior classificada;**
 - iii. **2.º Jogo: Realizado em casa da equipa melhor classificada;**
 - iv. **3.º Jogo: Caso seja necessário, realizado em casa da equipa melhor classificada**
- c. O vencedor do playoff e campeão nacional será a equipa que vencer dois jogos na final;
- d. **Critérios de desempate da final:**
 - i. **Na final, apenas se recorre a desempate por Shoot-Out no final do 3.º jogo, caso, no final do tempo regulamentar, não tenha sido possível determinar o vencedor do campeonato.**
- e. Será campeã a equipa vencedora da final.

Taça de Honra

- Sem efeito



CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI INDOOR

Fase de Apuramento

- Disputada entre: 21 de novembro e 31 de janeiro
 - a. A competição será disputada a nível regional no modelo competitivo de todos contra todos a três voltas;
 - b. As jornadas serão realizadas no formato de jornadas concentradas organizadas pelos clubes de acordo com o sorteio da competição.
 - c. A 3ª Volta será organizada na mesma sequência da 1ª.

Critérios de qualificação para a Fase Final:

- a. No caso de haver 4 ou menos equipas a nível nacional apuram-se todas.
- b. No caso de existirem mais de 4 equipas em competição, serão apurados os dois primeiros classificados de cada fase zonal, exceto se uma zona de apuramento tiver em competição 1/3 ou menos do total de equipas no apuramento nacional. Nesse caso apura apenas 1 equipa. Nesta contabilização incluem-se as equipas B.

Fase Final

- Disputada a 13 e 14 de fevereiro.
 - a. No caso de a Fase Final ser disputada a três equipas, será realizada uma fase de apuramento para a final, no sistema de todos contra todos, e final a um jogo entre os dois primeiros classificados da fase de apuramento para a final.
 - b. Se a Fase Final contar com quatro equipas:
 - i. Os dois primeiros jogos (A e B) da Fase Final serão definidos através de sorteio puro;
 - ii. As equipas vencedoras dos dois primeiros jogos (A e B), disputam entre si um jogo (C) que define o acesso direto à Final do Campeonato;
 - iii. Os vencidos dos dois primeiros jogos (A e B) realizam entre si um jogo (D). A equipa perdedora disputa automaticamente o jogo do 3º e 4º lugar.
 - iv. A equipa vencida do jogo descrito na alínea ii) e a equipa vencedora do jogo mencionado na alínea iii) disputam entre si um jogo, onde o vencedor seguirá direto para a final e o vencido disputa o 3º/4º lugar.
 - v. Todos os jogos terão de ter um vencedor no jogo, aplicando-se em caso de empate os Shoot-Outs. Exceto a final que terá um prolongamento de 5 min, após o qual, se o empate se mantiver, será aplicado o desempate por Shoot-Out.

FASE FINAL (1ª Fase)		
Jogo	Visitado	Visitante
A	Sorteio	Sorteio
B	Sorteio	Sorteio

FASE FINAL (2ª Fase)			
Jogo		Visitado	Visitante
C	---	Vencedor Jogo A	Vencedor Jogo B
D	---	Vencido Jogo A	Vencido Jogo B
E	---	Vencido Jogo C	Vencedor Jogo D
F	3º/4º	Vencido Jogo D	Vencido Jogo E
G	Final	Vencedor Jogo C	Vencedor Jogo E

TAÇA DE PORTUGAL

- Disputado entre 31 de outubro e 29 de maio.

MODELO A 6 OU MAIS EQUIPAS

- A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos zonais, um a Norte e outro a Sul;
- A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a uma volta;
- No caso de as duas zonas terem o mesmo número de equipas em competição apuram-se para as meias-finais os dois primeiros classificados do Norte e os dois primeiros classificados do Sul;
- No caso de as duas zonas terem um número diferente de equipas, existirá um play-off de acesso à meia-final entre o 2º classificado do grupo com menos equipas e o 3º classificado do grupo com mais equipas, em casa da equipa do grupo com menos equipas;
- As meias-finais da Taça de Portugal Seniores Masculinos são jogadas a uma mão;
- O emparelhamento das meias-finais é ditado por um sorteio puro no final da fase de apuramento, sendo que o local onde se realiza o jogo é a casa da primeira equipa a ser sorteada para o jogo da meia-final em questão;
- No final do tempo regulamentar de cada jogo das meias-finais e da final e em caso de empate realizar-se-á uma competição Shoot-Out para determinar o vencedor (ver anexo 1 do RGP).

MODELO COM 5 EQUIPAS

- a. O apuramento baseia-se na classificação no final da 1ª Volta do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo;
- b. O 1º Classificado apura-se diretamente para a meia-final;
- c. Os restantes apurados irão ser definidos através dos seguintes jogos;
 - i. Jogo a) 2º Classificado x 5º Classificado – Vencedor apurado para a meia-final
 - ii. Jogo b) 3º Classificado x 4º Classificado – Vencedor apurado para a meia-final
 - iii. Jogo c) Vencido do jogo a) vs vencido do jogo b) – Vencedor apurado para a meia-final
- d. As meias-finais da Taça de Portugal Seniores Masculinos são jogadas a uma mão;
- e. O emparelhamento das meias-finais é ditado por um sorteio puro após a realização dos jogos descritos na alínea c), sendo que o local onde se realiza o jogo é a casa da primeira equipa a ser sorteada para o jogo da meia-final em questão;
- f. No final do tempo regulamentar de cada jogo das meias-finais e da final e em caso de empate realizar-se-á uma competição de Shoot-Out para determinar o vencedor (ver anexo 1 do RGP).

MODELO COM 4 EQUIPAS

- a. O apuramento baseia-se na classificação no final da 1ª Volta do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo;
- b. A Taça de Portugal irá ser realizada através dos seguintes jogos;
 - i. Jogo a) 1º Classificado x 4º Classificado
 - ii. Jogo b) 2º Classificado x 3º Classificado
 - iii. Jogo c) Vencedor do jogo a) vs Vencedor do jogo b) – Vencedor apurado para a final
 - iv. Jogo d) Vencido do jogo a) vs vencido do jogo b) – Vencedor apurado para jogo e)
 - v. Jogo e) vencido do jogo c) vs vencedor do jogo d) – Vencedor apurado para a final
 - vi. Vencedor do jogo c) vs vencedor do jogo e)
- c. No final do tempo regulamentar de cada jogo e em caso de empate realizar-se-á uma competição de Shoot-Out para determinar o vencedor (ver anexo 1 do RGP).



SENIORES FEMININOS

SUPERTAÇA LUIS CIANCIA

- c. Competição disputada num só jogo;
- d. Estão apurados para a Supertaça, o vencedor do Campeonato Nacional de Hóquei em Campo de Seniores Femininos e o vencedor da Taça de Portugal do respetivo Escalão.
 - i. Caso o vencedor das duas competições anteriores seja o mesmo, apura-se para a Supertaça a equipa finalista da Taça de Portugal.

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI EM CAMPO

Fase de Apuramento

- Disputa-se de 3 de outubro até 15/16 de maio.
- e. Competição disputada em sistema de todos contra todos, a nível nacional 3 voltas;
- f. O critério de desempate é o mesmo das provas por pontos;
- g. A 3ª volta realiza-se de acordo com a sequência de jogos sorteada para a 1ª e 2ª volta, sendo que na 3ª volta os jogos serão realizados na casa da equipa **melhor** classificada no final da 2ª volta.
- h. O sorteio será condicionado para o emparelhamento de jogos com o calendário de seniores masculinos, de forma a otimizar os custos de deslocação.

Fase Final

- a. Serão classificadas para o Playoff os 1º e 2º classificados da fase regular;
- b. **A final será realizada com recurso ao seguinte formato:**
 - i. **Melhor de 3 jogos;**
 - ii. **1.º jogo: Realizado em casa da equipa pior classificada;**
 - iii. **2.º Jogo: Realizado em casa da equipa melhor classificada;**
 - iv. **3.º Jogo: Caso seja necessário, realizado em casa da equipa melhor classificada**
- c. **Será vencedor do playoff a equipa que ganhar dois jogos final;**
- d. **Critérios de desempate da final:**
 - i. **Na final, apenas se recorre a desempate por Shoot-Out no final do 3.º jogo, caso, no final do tempo regulamentar, não tenha sido possível determinar o vencedor do campeonato.**
- e. Será campeã nacional a equipa vencedora do playoff.

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI INDOOR

Fase de Apuramento

- Disputado entre 29 de novembro e 31 de janeiro
- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de torneios;

- b. Todas as equipas deverão ter o mesmo número de jogos no final dos torneios;
- c. Cada torneio será disputado num modelo a definir;
- d. Devido à natureza específica desta competição, aplicam-se os critérios de desempate definidos no ponto 1 ou 2 do Art.º 13.º. No final de cada jogo, em caso de empate o vencedor será encontrado através do desempate por Shoot-Out (ver anexo 1 do RGP).

Fase Final

- Disputado a 6/7 de fevereiro
 - a. Apuram-se para a Fase Final as 4 equipas de Seniores Femininos classificadas nos 4 primeiros lugares da Fase de Apuramento;
 - b. No caso de a Fase Final ser disputada a três equipas, será realizada uma fase de apuramento para a final, no sistema de todos contra todos, e final a um jogo entre os dois primeiros classificados da fase de apuramento para a final.
 - c. Se a Fase Final contar com quatro equipas:
 - i. Os dois primeiros jogos (A e B) da Fase Final serão definidos através de sorteio puro;
 - ii. As equipas vencedoras dos dois primeiros jogos (A e B), disputam entre si um jogo (C) que define o acesso direto à Final do Campeonato;
 - iii. Os vencidos dos dois primeiros jogos (A e B) realizam entre si um jogo (D). A equipa perdedora disputa automaticamente o jogo do 3º e 4º lugar.
 - iv. A equipa vencida do jogo descrito na alínea ii) e a equipa vencedora do jogo mencionado na alínea iii) disputam entre si um jogo, onde o vencedor seguirá direto para a final e o vencido disputa o 3º/4º lugar.
 - v. Todos os jogos terão de ter um vencedor no jogo, aplicando-se em caso de empate os Shoot-Outs. Exceto a final que aquando de um empate, terá um prolongamento de 5 min, contudo se o empate se mantiver será aplicado o desempate por Shoot-Out.

FASE FINAL (1ª Fase)		
Jogo	Visitado	Visitante
A	Sorteio	Sorteio
B	Sorteio	Sorteio

FASE FINAL (2ª Fase)			
Jogo		Visitado	Visitante
C	---	Vencedor Jogo A	Vencedor Jogo B
D	---	Vencido Jogo A	Vencido Jogo B
E	---	Vencido Jogo C	Vencedor Jogo D
F	3º/4º	Vencido Jogo D	Vencido Jogo E
G	Final	Vencedor Jogo C	Vencedor Jogo E



ESPERANAÇAS

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI EM CAMPO

- Disputado entre 07 de março – a determinar a data de conclusão (mediante nº de equipas inscritas)

Fase de Apuramento

- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos regionais um a Norte e outro a Sul;
- b. A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a duas voltas.

Fase Final

- a. Apuram-se para a Fase Final de os dois primeiros classificados de cada fase regional;
- b. A Fase Final é jogada no sistema de todos contra todos e com final entre as duas equipas melhor classificadas durante esta fase;
- c. Devido à natureza específica desta Fase Final, aplicam -se os critérios de desempate definidos no Art. 11º do presente Regulamento.

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI INDOOR

- Disputado entre 10 de outubro a 28 de fevereiro/01 de março

Fase de Apuramento

- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos regionais um a Norte e outro a Sul;
- b. A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a duas voltas.

Fase Final

- a. Apuram-se para a Fase Final de os dois primeiros classificados de cada fase regional;
- b. Fase Final é jogada no sistema de todos contra todos e com final entre as duas equipas melhor classificadas durante esta fase;
- c. Devido à natureza específica desta Fase Final, aplicam -se os critérios de desempate definidos no Art. 11º do presente Regulamento.



SUB-16 MASCULINOS/ FEMININOS/ MISTOS

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI EM CAMPO

- Disputado de 13 março a 06/07 de junho

Fase de Apuramento

- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos regionais um a Norte e outro a Sul;
- b. A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a duas voltas.

Fase Final

- a. **Apuram-se para a Fase Final todas as equipas que participam na Fase de Apuramento.**
- b. A Fase Final é jogada no sistema de todos contra todos e com final entre as duas equipas melhor classificadas durante esta fase;
- c. Devido à natureza específica desta Fase Final, aplicam -se os critérios de desempate definidos no Art. 11º do presente Regulamento.

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI INDOOR

- Disputado de 10 de outubro a 27/28 de fevereiro

Fase de Apuramento

- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos regionais um a Norte e outro a Sul;
- b. A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a duas voltas.

Fase Final

- a. **Apuram-se para a Fase Final todas as equipas que participam na Fase de Apuramento.**
- b. A Fase Final é jogada no sistema de todos contra todos e com final entre as duas equipas melhor classificadas durante esta fase;
- c. Devido à natureza específica desta Fase Final, aplicam-se os critérios de desempate definidos no Art. 11º do presente Regulamento.



SUB-13 MASCULINOS/ FEMININOS/ MISTOS

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI EM CAMPO

- Disputado de 13 março a 12/13 de junho

Fase de Apuramento

- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos regionais um a Norte e outro a Sul;
- b. A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a duas voltas.

Fase Final

- a. Apuram-se para a Fase Final:
 - i. Sub-13 Masculinos/Mistos: Os dois primeiros classificados de cada fase regional;
 - ii. Sub-13 Femininos: Todas as equipas
- b. A Fase Final é jogada no sistema de todos contra todos e com final entre as duas equipas melhor classificadas durante esta fase;
- c. Devido à natureza específica desta Fase Final, aplicam -se os critérios de desempate definidos no Art. 11º do presente Regulamento.

CAMPEONATO NACIONAL DE HÓQUEI INDOOR

- Sub-13 Masculinos/Mistos: Disputado de 10 de outubro a 13/14 de fevereiro
- Sub-13 Femininos: Disputado de 10 de outubro a 6/7 de fevereiro

Fase de Apuramento

- a. A fase de apuramento será disputada no sistema de 2 grupos regionais um a Norte e outro a Sul;
- b. A fase de apuramento por grupos é disputada, em sistemas de todos contra todos a duas voltas.

Fase Final

- a. Apuram-se para a Fase Final:
 - i. Sub-13 Masculinos/Mistos: Os dois primeiros classificados de cada fase regional;
 - ii. Sub-13 Femininos: Todas as equipas
- b. A Fase Final é jogada no sistema de todos contra todos e com final entre as duas equipas melhor classificadas durante esta fase;
- c. Devido à natureza específica desta Fase Final, aplicam-se os critérios de desempate definidos no Art. 11º do presente Regulamento.



PARTE IV - ANEXOS

ANEXO 1 - REGULAMENTO DE MARCAÇÃO DE LIVRES DIRETOS

HÓQUEI EM CAMPO

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 afastados da sua marcação os jogadores que se sejam suspensos temporariamente no momento da marcação dos livres diretos e que tenham sido expulsos permanentemente do jogo 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 fica 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 números 8, 9 e 10.

6. A equipa que marcar mais golos, ou que tenha mais golos do que o número de livres diretos que ainda falta 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 fazerem parte da competição de livres diretos:
 - i. Deve ser concedido um tempo razoável para a troca, de forma 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 colocá-lo posteriormente;
 - iii. Qualquer livre direto que teria de 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. Pode ser substituído por qualquer jogador 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 lesionado estava 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 utilizava, bem como para colocá-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 de 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.

HÓQUEI INDOOR

Deverá ser marcada uma série de três 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 afastados da sua marcação os jogadores que se sejam suspensos temporariamente no momento da marcação dos livres diretos e que tenham sido expulsos permanentemente do jogo 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, na metade do campo que não está a ser utilizada para a marcação dos livres diretos; 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 e a 3 metros da linha da área da baliza para a qual vai ser marcado o livre direto;
 - c. O atacante estará colocado perto da bola e atrás da mesma;
 - 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 fica concluída quando uma destas situações ocorrer:
 - i. 6 Segundos depois do início da marcação;
 - ii. O atacante marca gol
 - 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 números 8, 9 e 10.
6. A equipa que marcar mais golos, ou que tenha mais golos do que o número de livres diretos que ainda falta 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 3 jogadores que a equipa nomeou para fazerem parte da competição de livres diretos:
 - i. Deve ser concedido um tempo razoável para a troca, de forma 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 colocá-lo posteriormente;
 - iii. Qualquer livre direto que teria de 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. Pode ser substituído por qualquer jogador incluído no Boletim de Jogo, exceto se suspenso pelo árbitro durante a competição de livres diretos.
 - b. Ao guarda-redes suplente:
 - a. Será concedido o tempo razoável para colocar o equipamento de proteção similar ao que o lesionado estava a utilizar;
 - b. 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 utilizava, bem como para colocá-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 3 livres diretos se mantiver o empate:
 - a. Será realizada uma segunda série de 3 livres diretos, marcada pelos mesmos jogadores, sujeitos às condições acima;
 - b. A sequência pela qual os atacantes realizam os livres diretos não tem necessariamente de 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 3), essa equipa é a vencedora.
12. Se após a marcação da segunda série de 3 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 2 – FORMULÁRIO DE SHOOT-OUT



Jogo Nº	Data	Competição	Local

Clube - _____

Clube - _____

☐ Iniciou a 1ª Série

☐ Iniciou a 1ª Série

X	Golo
O	Falhou

1ª Série

Nº	Nome	Resultado

Nº	Nome	Resultado

2ª Série

Nº	Nome	Resultado

Nº	Nome	Resultado

3ª Série

Nº	Nome	Resultado

Nº	Nome	Resultado

Resultado Final

_____ - _____

Árbitro(a)

Juiz(a) de mesa

Árbitro(a)



ANEXO 3 - BOLETIM DE JOGO PARA OS JOGOS DE TRAQUINAS E LINES

 FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE HÓQUEI		COMPETIÇÃO			
		CAMPO	SALA	Data	Local
				____/____/____	
JOGO Nº			Hora		
CLUBE VISITADO			CLUBE VISITANTE		
RESULTADO (1ª PARTE)		FUNÇÃO	NOME	ASSINATURA	
		ÁRBITRO			
RESULTADO (2ª PARTE)		ÁRBITRO			
		JUIZ			
TOTAL FINAL		DELEGADO CLUBE VISITADO			
		DELEGADO CLUBE VISITANTE			
JOGO Nº			Hora		
CLUBE VISITADO			CLUBE VISITANTE		
RESULTADO (1ª PARTE)		FUNÇÃO	NOME	ASSINATURA	
		ÁRBITRO			
RESULTADO (2ª PARTE)		ÁRBITRO			
		JUIZ			
TOTAL FINAL		DELEGADO CLUBE VISITADO			
		DELEGADO CLUBE VISITANTE			