

**ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE FLOORBALL**



**LIVRO DE  
REGRAS DO FLOORBALL**

**REGRAS DO JOGO**

EDIÇÃO 2018

Este livro de regras foi traduzido pela Associação Brasileira de Floorball (ABF) e é a versão oficial em português (BR) do livro *Rules of the Game*, de propriedade da Federação Internacional de Floorball (IFF).

Foi utilizado de linguagem esportiva comum no Brasil para facilitar a compreensão popular das regras e formatado igualmente ao original, para que, em caso de dúvida sobre a interpretação do texto, possa ser facilmente comparado à versão original em inglês.

Este trabalho é dedicado a todos os atletas, técnicos, integrantes de comissão técnica, árbitros, educadores físicos, educadores sociais, estudantes, jornalistas, repórteres esportivos, historiadores do esporte, voluntários e todos aqueles interessados na prática do floorball.

Este livro é protegido por direitos autorais e não deve ter seu conteúdo editado parcialmente ou integralmente e sua reprodução para fins comerciais é proibida, sob penas previstas em lei.

As solicitações para reprodução legal devem ser encaminhadas para [email@floorball.com.br](mailto:email@floorball.com.br).

Corpo Diretivo  
Associação Brasileira de Floorball



Federação Internacional de Floorball

# Regras do Jogo

## Regras e Interpretações

Válido a partir de 1º de julho de 2018

Federação Internacional de Floorball, Comitê de Regras e Competição

© International Floorball Federation 2018  
Todos os direitos reservados.

Desenhos: Anna Eriksson

# ÍNDICE

<b>PRÓLOGO.....</b>	<b>5</b>	<b>5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA.....</b>	<b>16</b>
		501 Regras gerais para bola parada.....	16
		502 <i>Face-off</i> .....	16
		503 Eventos que levam a um <i>face-off</i> .....	17
<b>CONDIÇÕES DE JOGO.....</b>	<b>6</b>	504 Lateral.....	18
		505 Eventos que levam a um lateral.....	18
<b>1 QUADRA.....</b>	<b>7</b>	506 Falta.....	18
101 Dimensões da quadra.....	7	507 Infrações que levam a uma falta.....	19
102 Marcações na quadra.....	7	508 Cobrança de pênalti.....	22
103 Traves.....	7	509 Cobrança de pênalti adiada.....	23
104 Zonas de substituição.....	7	510 Infrações que levam a um pênalti.....	23
105 Mesa de controle e bancos de penalização.....	8		
106 Inspeção da quadra.....	8	<b>6 PENALIDADES.....</b>	<b>24</b>
<b>2 TEMPO DE JOGO.....</b>	<b>9</b>	601 Regras gerais para penalidades.....	24
201 Tempo normal de jogo.....	9	602 Penalidade no banco.....	25
202 Pedido de tempo.....	9	603 Penalidade de 2 minutos.....	26
203 Prorrogação.....	10	604 Penalidade adiada.....	27
204 Cobranças de pênalti após a prorrogação.....	10	605 Infrações que levam a penalidade de 2 minutos..	28
		606 Penalidade de 5 minutos.....	30
<b>3 PARTICIPANTES.....</b>	<b>11</b>	607 Infrações que levam a penalidade de 5 minutos..	31
301 Jogadores.....	11	608 Penalidade pessoal.....	31
302 Substituição de jogadores.....	11	609 Penalidade pessoal de 10 minutos.....	31
303 Regras especiais para goleiros.....	11	610 Infrações que levam a penalidade de 2 minutos +	
304 Regras especiais para capitães.....	11	penalidade pessoal de 10 minutos.....	32
305 Comissão técnica.....	12	611 Penalidade de partida.....	32
306 Árbitros.....	12	612 Penalidade de partida 1.....	32
307 Mesa de controle.....	12	613 Infrações que levam a penalidade de partida 1....	32
		614 Penalidade de partida 2.....	34
<b>4 EQUIPAMENTO.....</b>	<b>13</b>	615 Infrações que levam a penalidade de partida 2....	34
401 Uniforme dos jogadores.....	13	616 Penalidade de partida 3.....	35
402 Uniforme dos árbitros.....	13	617 Infrações que levam a penalidade de partida 3....	35
403 Equipamento especial de goleiro.....	13		
404 Equipamento especial de capitão.....	13	<b>7 GOLS.....</b>	<b>36</b>
405 Equipamento pessoal e de proteção.....	14	701 Gols válidos.....	36
406 Bola.....	14	702 Gols corretamente marcados.....	36
407 Taco.....	14	703 Gols incorretamente marcados.....	36
408 Equipamento dos árbitros.....	15		
409 Equipamento da mesa de controle.....	15	<b>8 SINAIS DE CONSEQUÊNCIA (801-811).....</b>	<b>38</b>
410 Controle do equipamento.....	15		
		<b>9 SINAIS DE INFRAÇÃO (901-925).....</b>	<b>42</b>
		<b>10 ILUSTRAÇÃO DA QUADRA.....</b>	<b>50</b>

# PRÓLOGO

Esta edição 2018 das Regras do Jogo foi publicada em novembro de 2017.

Embora agora consideremos que outro marco tenha sido alcançado em nosso trabalho com as regras de floorball, estamos bem conscientes de que pode haver algumas deficiências e brechas que terão de ser corrigidas antes de termos o conjunto de regras "perfeito".

Todos os envolvidos no jogo estão encorajados a ler as regras de forma completa e cuidadosa. Isto é importante para que o jogo seja agradável, seguro, disputado de forma justa e seja facilmente entendido pelos jogadores, treinadores, árbitros, espectadores e a mídia.

Ficamos muito gratos por quaisquer sugestões, ideias ou críticas construtivas, que ajudarão nosso trabalho contínuo. Deve ser compreendido que as regras terão que mudar constantemente em paralelo com os rápidos desenvolvimentos no estilo de jogo.

Tenha em mente que as regras são igualmente válidas para o floorball masculino e feminino em todos os níveis de competição. O uso exclusivo dos pronomes masculinos é meramente para assegurar que o texto permaneça tão simples quanto possível.

Conforme escrito nas regras, todo o equipamento deve ser "devidamente certificado". As homologações de placas de proteção lateral, traves, tacos e bolas são facilmente observadas, uma vez que o logotipo da IFF identifica a homologação, bem como os capacetes de goleiro que tem o logotipo da IFF ao lado esquerdo.

Quando se trata de equipamentos de proteção individual, como capacetes e óculos de proteção, poderão ser homologados com o nº do certificado (CE) aprovado e não necessariamente com o logotipo da IFF.

A IFF, no entanto, recomenda que todo material aprovado para uso no floorball, leve o nº de homologação do CE aprovado e o texto 'Recomendado pela IFF'.

A IFF aconselha todas associações nacionais a adotarem o uso obrigatório de óculos de proteção para jogadores menores de 17 anos a partir da entrada em vigor deste livro de regras e ao mesmo tempo recomenda o uso por jogadores menores de 19 anos de idade.

Regulamento de Materiais e Regulamento de Competições são encontrados na internet em [www.floorball.org](http://www.floorball.org) na aba *Regulations*.

Qualquer exceção às Regras do Jogo deverá ser dirigida a IFF. Essas exceções serão publicadas na aba *Regulations / Rules of the Game* em [www.floorball.org](http://www.floorball.org).

Sugestões sobre alterações e melhorias, e perguntas sobre reimpressão dentro das leis de direitos autorais por associações nacionais, devem ser enviadas para:

International Floorball Federation  
Competition  
Alakiventie 2 FIN-00920 Helsinki, Finland  
E-mail: [competition@floorball.org](mailto:competition@floorball.org)

Novembro de 2017

Comitê de Regras e Competição da IFF (RACC)  
Martin Klabere  
Presidente

# CONDIÇÕES DE JOGO

Floorball deve ser jogado na forma de uma partida entre duas equipes. O objetivo do jogo é marcar mais gols que o time adversário, disputado dentro dos limites das regras.

Preferencialmente, o floorball deve ser jogado em ambiente fechado, em uma superfície rígida e plana em um local que tenha sido aprovado pela autoridade administrativa.





# 1 QUADRA

## 101 Dimensões da quadra

- 1) A quadra deve ter 40m x 20m e ser cercada por uma proteção lateral com cantos arredondados, certificada pela IFF e devidamente homologada.

*A quadra é retangular, as medidas indicam comprimento x largura. O menor tamanho permitido será de 36m x 18m.*

## 102 Marcações na quadra

- 1) Todas as marcações devem ser feitas com linhas de 4 a 5 cm de largura, em cores claramente visíveis.
- 2) Uma linha central e uma marca central devem ser desenhadas.  
*A linha central deve ser paralela ao menor lado da quadra e dividi-la em duas metades de tamanhos iguais.*
- 3) As grandes áreas medem 4m x 5m e devem ser desenhadas a 2,85m a partir dos menores lados da quadra.  
*As grandes áreas devem ser retangulares e as medidas indicam comprimento x largura, incluindo as linhas. As áreas devem ser centralizadas entre as laterais da quadra.*
- 4) As áreas dos goleiros medem 1m x 2,5m e devem ser desenhadas a 0,65m à frente da linha traseira da grande área.  
*As áreas dos goleiros devem ser retangulares e as medidas indicam comprimento x largura incluindo as linhas. As áreas devem ser centralizadas entre as laterais da quadra.*
- 5) As linhas traseiras das áreas dos goleiros também servirão como linhas do gol. Marcas para as traves devem ser feitas nas linhas traseiras das áreas dos goleiros, de modo a que as marcas tenham 1,6 m de distância.  
*As linhas do gol devem estar centralizadas entre as laterais da quadra. As marcas para as traves devem ser feitas como interrupções das linhas traseiras das áreas dos goleiros ou devem ter linhas menores perpendiculares a linha do gol.*
- 6) As marcas de *face-off* devem ser desenhadas sobre a linha central e nas extensões imaginárias da linha do gol, a 1,5m das laterais da quadra, não excedendo 30 cm de diâmetro.  
*As marcas de face-off podem ser feitas como cruces. As marcas na linha central podem ser imaginárias.*

## 103 Traves

- 1) As traves do gol, certificadas pela IFF e devidamente homologadas, devem ser colocadas sobre as marcas descritas.  
*As aberturas das traves devem estar voltadas para a marca central.*

## 104 Zonas de substituição

- 1) As zonas de substituição têm comprimento de 10m e devem ser desenhadas ao longo de uma das laterais da quadra a 5m da linha central, incluindo o banco de reservas.  
*As zonas de substituição devem ser desenhadas em ambos os lados de uma lateral. A largura não deve exceder 3m, medida a partir da quadra. Os bancos de reservas devem ser colocados em distância apropriada da proteção lateral e ter espaço para dezenove pessoas cada. A zona de substituição também pode estar localizada em um nível acima da quadra, desde que tenha uma cor diferente.*

# 1 QUADRA

## 105 Mesa de controle e bancos de penalização

- 1) Uma mesa de controle e bancos de penalização devem ser colocados no lado oposto às zonas de substituição, pela linha central.

*A mesa de controle e os bancos de penalização devem ser colocados a uma distância apropriada da proteção lateral. Haverá bancos de penalização diferentes para cada equipe, colocados em cada lado da mesa. Os bancos de penalização devem ter espaço para pelo menos duas pessoas cada. As zonas dos bancos de penalização devem ter comprimento de 2m e devem ao ficar ao menos 1m da linha central devendo ser marcados e visíveis em ambos os lados da quadra. Exceção para outra alocação da mesa e bancos pode ser dada pelo autoridade administrativa. Se este for o caso, deve haver uma distância mínima de 2m de espaço entre os bancos de penalização e as zonas de substituição.*

## 106 Inspeção da quadra

- 1) Os árbitros devem, em um estágio inicial antes da partida, inspecionar a quadra e garantir que defeitos sejam corrigidos.

*Todos os defeitos que não possam ser corrigidos devem ser reportados. A organização é responsável por corrigir defeitos e manter a proteção lateral em condições adequadas durante o jogo. Todos os objetos perigosos devem ser removidos ou protegidos.*





## 2 TEMPO DE JOGO

### 201 Tempo normal de jogo

- 1) O tempo normal de jogo terá 3 períodos com 20 minutos e 2 intervalos de 10 minutos, quando as equipes devem mudar de lado.

*Há exceção para jogos de curta duração, porém não menos que 2 períodos de 15 minutos e/ou menor/ maior intervalo pode ser dado pela autoridade administrativa. Quando as equipes mudam de lado, elas também devem alterar as zonas de substituição. A equipe da casa escolherá o lado a começar antes da partida. Cada novo período começa com um face-off na marca central. No final de cada período a mesa de controle é responsável por acionar uma sirene ou outro dispositivo de som adequado, ao menos que seja automático. Um período ou uma partida termina assim que a sirene começa a soar. O intervalo começará imediatamente no final do período. As equipes são responsáveis por estar de volta à quadra a tempo de retomar o jogo após o intervalo. Se os árbitros considerarem um lado da quadra melhor que outro, as equipes devem trocar de lado após a metade do terceiro período, mas isso deve ser decidido antes desse período ser iniciado. Se tal mudança ocorrer, o jogo será reiniciado com um face-off na marca central.*

- 2) O tempo de jogo será efetivo.

*O tempo efetivo de jogo significa que o tempo seja paralisado sempre quando a partida for interrompida pelo apito dos árbitros, e reiniciar quando a bola for rolada.*

*Em interrupções de jogo não naturais, um sinal triplo deve ser usado. Os árbitros decidem o que deve ser considerado como uma interrupção não natural, mas isso sempre inclui: uma bola danificada, uma proteção tombando, lesões, inspeção de equipamentos, pessoas não autorizadas, objetos na quadra, luzes se apagando completamente ou parcialmente e a sirene final sendo soada por engano.*

*Se a proteção tombar, o jogo não será paralisado até que a bola esteja perto do local em questão.*

*Em caso de lesões, o jogo só pode ser paralisado por suspeita de lesão grave ou se o jogador lesionado participar efetivamente de uma jogada. A autoridade administrativa pode conceder uma exceção para não usar o tempo efetivo, nesse caso o tempo só pode ser interrompido em conexão a um gol, uma falta, um pênalti, um pedido de tempo ou no sinal triplo dos árbitros em uma interrupção não natural. Os últimos 3 minutos do tempo normal devem ser sempre efetivos.*

*O tempo de jogo deve ser paralisado durante uma cobrança de pênalti.*

### 202 Pedido de tempo

- 1) Durante o jogo, cada equipe terá o direito a solicitar um pedido de tempo, que será concedido e iniciado por um sinal triplo, assim que o jogo estiver paralisado.

*Um pedido de tempo pode ser solicitado a qualquer momento, inclusive em conexão com gols e cobranças de pênalti. Exceto nas cobranças de pênalti após a prorrogação. Os pedidos devem ser feitos apenas pelo capitão da equipe ou por um membro da comissão técnica. Um pedido de tempo solicitado durante uma paralisação deve ser executado imediatamente, mas se os árbitros considerarem que isso afeta negativamente a situação da equipe adversária, o pedido de tempo deve acontecer na próxima interrupção. Um pedido de tempo solicitado deve ser sempre realizado, exceto após um gol da equipe solicitante a qual poderá retirar o pedido. O pedido de tempo se inicia com um sinal adicional dos árbitros, com as equipes em suas zonas de substituição e os árbitros na mesa de controle. Outro sinal adicional depois de 30 segundos marca o fim deste período.*

*Depois do pedido de tempo, o jogo será reiniciado de acordo com o andamento que ocasionou a paralisação. Um jogador penalizado não pode participar de um pedido de tempo.*

## 2 TEMPO DE JOGO

### 203 Prorrogação

- 1) Se uma partida tem que ser decidida e terminar em um empate, uma prorrogação de 10 minutos deverá ser disputada até uma das equipes marcar.  
*Antes da prorrogação, as equipes têm direito a um intervalo de 2 minutos, mas nenhuma troca de lado deve ocorrer. Durante a prorrogação, as mesmas regras se aplicam ao tempo de início e de parada do tempo de jogo normal. A prorrogação não é dividida em períodos. Tempo de penalidade restante após o tempo de jogo normal deve continuar durante a prorrogação. Se o placar após a prorrogação ainda for igual, a partida será decidida por cobranças de pênalti.*

### 204 Cobranças de pênalti após a prorrogação

- 1) Cinco jogadores de linha de cada equipe devem fazer uma cobrança de pênalti cada. Se o placar depois disso ainda for igual, os mesmos jogadores farão uma cobrança de pênalti cada até que um resultado decisivo seja alcançado.  
*As cobranças de pênalti devem ser feitas alternadamente. Os árbitros decidem qual trave usar e devem lançar uma moeda entre os capitães das equipes para que o ganhador decida qual equipe vai começar as cobranças. O capitão da equipe ou um membro da comissão técnica, por escrito, deve informar aos árbitros e a mesa os números dos jogadores e a ordem em que eles farão as cobranças de pênalti. Os árbitros são responsáveis por garantir que as cobranças de pênalti sejam feitas na ordem exata, conforme informado pela comissão técnica. Tão logo um resultado decisivo seja alcançado durante as cobranças de pênalti, a partida se encerra e a equipe vencedora somará um gol a mais no resultado final da partida. Durante as cobranças de pênalti regulares, um resultado decisivo é alcançado quando uma equipe está liderando por um número maior de gols do que a equipe adversária tem de cobranças restantes. Durante as possíveis cobranças extras de pênalti, um resultado decisivo é alcançado quando uma equipe marca um gol a mais do que a equipe adversária e ambas as equipes fizeram o mesmo número de cobranças. As cobranças extras de pênalti não precisam ser tomadas na mesma ordem que as cobranças de pênalti regulares, mas um jogador não deve fazer sua terceira cobrança de pênalti até que os todos jogadores relacionados de sua equipe tenham realizado ao menos duas cobranças e assim por diante.  
Se um dos jogadores relacionados cometer qualquer infração durante as cobranças de pênalti, o capitão da equipe deve escolher um jogador de linha que ainda não esteja relacionado, para substituir o jogador que tenha sido penalizado. Se um goleiro cometer uma falta durante as cobranças de pênalti, ele deverá ser substituído pelo goleiro reserva. Se um goleiro reserva não estiver disponível, a equipe tem no máximo 3 minutos para equipar adequadamente um jogador de linha que não esteja relacionado, mas este tempo não poderá ser usado para aquecimento. O novo goleiro deverá ser relacionado na súmula da partida e o tempo da substituição deverá ser registrado. Uma equipe que não conseguir relacionar cinco jogadores de linha só será autorizada a realizar a quantidade de cobranças por jogadores relacionados. Isso também é válido durante possíveis cobranças extras de pênalti.*

## 3 PARTICIPANTES

### 301 Jogadores

- 1) Cada equipe pode usar no máximo 20 jogadores. Eles devem ser relacionados na súmula da partida.  
*Os jogadores podem ser jogadores de linha ou goleiros. Nenhum outro jogador, além daqueles relacionados na súmula, pode participar da partida ou permanecer nas zonas de substituição.*
- 2) Durante a partida, um máximo de seis jogadores por equipe incluindo um goleiro ou seis jogadores de linha, podem estar na quadra simultaneamente.  
*Para os árbitros iniciarem uma partida, cada equipe terá cinco jogadores de linha e um goleiro devidamente equipado, ou o placar deve ser 5x0 para a equipe não infratora. Durante o jogo, cada a equipe poderá jogar com pelo menos quatro jogadores, ou a partida deverá ser encerrada e o placar final será 5x0 para a equipe não infratora, ou o placar alcançado naquele momento se isso for mais vantajoso para a equipe não infratora.*

### 302 Substituição de jogadores

- 1) A substituição de jogadores pode ocorrer a qualquer momento e com número ilimitado de vezes durante uma partida.  
*Toda substituição deve ocorrer na própria zona de substituição da equipe. Um jogador que deixar a quadra tem que passar sobre a proteção lateral antes que seu substituto entre em quadra. Um jogador lesionado que sai da quadra fora de sua zona de substituição não deve ser substituído até que o jogo seja paralisado. Um jogador com sangramento não pode participar da partida até que a hemorragia esteja sob controle.*

### 303 Regras especiais para goleiros

- 1) Todos os goleiros devem ser identificados na súmula da partida.  
*O registro deve ser feito com um "G" na margem. Um jogador relacionado como goleiro não tem permissão para participar como um jogador de linha com um taco, durante a mesma partida. Se uma equipe devido a lesão ou penalidade tiver que substituir o goleiro por um jogador de linha, a equipe tem no máximo 3 minutos para equipar o substituto, mas este tempo não poderá ser usado para aquecimento. O novo goleiro deverá ser identificado na súmula da partida e o tempo da substituição deverá ser registrado.*
- 2) Se um goleiro deixar totalmente a grande área durante o jogo, ele deve, até retornar, ser considerado um jogador de linha, mesmo sem um taco.  
*Isto não se aplica em conexão com uma saída de bola. Considera-se que um goleiro deixou completamente a grande área quando nenhuma parte do seu corpo toca o chão dentro dela. É permitido ao goleiro pular dentro de sua grande área. As linhas pertencem a grande área.*

### 304 Regras especiais para capitães

- 1) Cada equipe terá um capitão, que será identificado na súmula da partida.  
*O registro deve ser feito com um "C" na margem. A mudança do capitão da equipe só deve ocorrer em caso de lesão, doença ou penalidade e o tempo deve ser registrado na súmula da partida. Um capitão que foi trocado não pode voltar a ser capitão durante a mesma partida.*



## 3 PARTICIPANTES

### 304 Regras especiais para capitães (continuação)

- 2) Apenas o capitão da equipe tem o direito de falar com os árbitros. Ele também tem a obrigação de ajudá-los.

*Quando o capitão da equipe fala com os árbitros, isto deve ser feito de acordo com as condições estabelecidas. Um capitão de equipe penalizado perde seu direito de falar com os árbitros, a menos que seja solicitado por eles e, exceto quando a comissão técnica solicita um pedido de tempo e a equipe não tem possibilidade de se comunicar com os árbitros. Se considerada necessária pelos árbitros, a comunicação deve ser realizada nos corredores e não na quadra e nunca no vestiário dos árbitros.*

### 305 Comissão técnica

- 1) Cada equipe deve relacionar no máximo cinco membros da comissão técnica na súmula da partida. *Nenhuma outra pessoa além das relacionadas na súmula da partida está autorizada a permanecer nas zonas de substituição. Exceto no pedido de tempo, um membro da comissão não deve entrar na quadra sem a permissão dos árbitros. Todas as instruções serão passadas a partir da própria zona de substituição da equipe, onde a comissão técnica deve permanecer durante a partida. Antes do jogo, um membro da comissão técnica deve assinar a súmula da partida. Após o início do jogo, não serão permitidas alterações, exceto as possíveis correções de numeração incorreta. Se um membro da comissão também for relacionado como jogador, ele deve sempre ser considerado um jogador em qualquer situação sobre penalidades na zona de substituição.*

### 306 Árbitros

- 1) Uma partida será conduzida e controlada por dois árbitros de igual autoridade. *Os árbitros terão o direito de interromper uma partida se houver um risco claro de não continuidade de acordo com as regras.*

### 307 Mesa de controle

- 1) Uma mesa de controle deve ser instalada no local da partida. *A mesa deve ser neutra e responsável pela súmula da partida, pelo controle do tempo e anúncios de alto-falante.*

## 4 EQUIPAMENTO

### 401 Uniforme dos Jogadores

- 1) Todos os jogadores de linha devem usar uniformes que consistem em camisas, shorts e meióes. *As mulheres podem usar saias curtas ou macaquinhos (camisa e saia em uma peça) em vez de shorts. Todos os jogadores de linha de uma equipe devem usar exatamente o mesmo uniforme. O uniforme de uma equipe pode ter qualquer combinação de cor, mas as camisas não podem ser de cor cinza. Se os árbitros considerarem que as equipes não podem ser distinguidas por seus uniformes, a equipe visitante é obrigada a mudar de uniforme. Os meióes devem estar esticados até os joelhos, igualmente padronizados e se for decidido pela autoridade administrativa, distinguíveis entre as equipes.*
- 2) Todos os goleiros devem vestir camisa longa e calça comprida.
- 3) Todas as camisas devem ser numeradas. *As camisas de uma equipe deverão ter numeração arábica claramente visível em diferentes números inteiros nas costas e no peito. A numeração das costas deve ter ao menos 200mm de altura e no peito devem ter no mínimo 70 mm de altura. As camisas podem conter qualquer número entre 1 e 99, mas o número 1 não é permitido para jogadores de linha. Se um jogador numerado incorretamente participar da partida, a súmula da partida deve ser corrigida e a infração deve ser comunicada à autoridade administrativa.*
- 4) Todos os jogadores devem usar tênis. *Os tênis devem ser de um modelo esportivo indoor. Modelos de meióes fora do tênis não são permitidos. Se um jogador perder um ou ambos os calçados durante o jogo, ele poderá continuar jogando até a próxima paralisação.*

### 402 Uniforme dos árbitros

- 1) Os árbitros devem usar camisas, calções pretos e meióes pretos até o joelho. *Os dois árbitros devem usar a mesma combinação de cores em seu uniforme.*

### 403 Equipamento especial de goleiro

- 1) Não é permitido ao goleiro usar taco.
- 2) O goleiro deve usar capacete, que esteja de acordo com o Regulamento de Materiais da IFF e devidamente homologado. *Isso inclui o uso apenas durante a partida dentro da quadra. Toda alteração do capacete, exceto pintura, é proibida.*
- 3) O goleiro pode usar qualquer tipo de equipamento de proteção, mas isso não deve conter partes que tenham a intenção de cobrir o gol. *Capacete e luvas finas são permitidos. Todas as formas de adesivos ou substâncias antiderrapantes são proibidas. Nenhum objeto deve ser mantido sobre ou dentro da trave. O goleiro não pode usar nenhum tipo de equipamento de proteção que cubra mais do que seu próprio corpo, por exemplo, almofadas de ombro.*

### 404 Equipamento especial de capitão

- 1) O capitão da equipe deve usar uma braçadeira. *A braçadeira deve ser usada no braço e ser claramente visível. Fita não é permitida como braçadeira.*

## 4 EQUIPAMENTO

### 405 Equipamento pessoal e de proteção

- 1) Um jogador não deve usar equipamento pessoal que possa causar ferimentos.  
*O equipamento pessoal inclui equipamentos de proteção médica, óculos de proteção, relógios, brincos, etc... Os árbitros decidem o que deve ser considerado perigoso. Todo o equipamento de proteção deve, se possível, ser usado por baixo do uniforme. Salvo se definida outra questão pela associação nacional sobre regras de uniformes, partes visíveis de camisas e roupas de compressão devem ter a mesma cor da principal cor da camisa do uniforme ou dos shorts. Para shorts de compressão, o preto também é permitido. Com exceção das faixas elásticas de cabeça sem nós, nenhum adorno na cabeça pode ser usado. Toda forma de calça é proibida para jogadores de linha. As exceções só serão permitidas pela autoridade administrativa mediante solicitação por escrito.*
- 2) Se um jogador estiver usando óculos de proteção, eles devem estar de acordo com Regulamento de Materiais da IFF e estar devidamente homologado.  
*Qualquer adulteração nos óculos é proibida. Se um jogador perder os óculos durante o jogo, ele poderá continuar jogando até a próxima paralisação.*

### 406 Bola

- 1) A bola deve ser certificada pela IFF e estar devidamente homologada.  
*A superfície da bola deverá ter cor única e não deve ser de cor fluorescente. A cor interna da bola também não pode ser fluorescente.*

### 407 Taco

- 1) O taco deve ser certificado pela IFF e estar devidamente homologado.  
*Todas as adulterações na shaft (cabo), exceto redução, são proibidas. A shaft pode ser coberta com a grip (faixa) acima da marca de aderência, mas nenhuma marca oficial pode ser coberta.*
- 2) A blade (lâmina) não pode ser afiada e sua curvatura não deve exceder 30 mm.  
*Toda adulteração da blade, exceto a curvatura, é proibida. A curvatura é medida com a distância do ponto interno mais alto da blade sobre uma superfície plana na qual for deitada. Mudar a blade é permitido se ela for homologada com a shaft da mesma marca, mas a nova blade não pode ser deformada. Passar fita na junção entre a blade e a shaft é permitido, mas não mais do que 10mm da parte visível da blade deve ser coberta.*



## 4 EQUIPAMENTO

### 408 Equipamento dos árbitros

- 1) Os árbitros devem estar equipados com apitos plásticos de tamanho médio, instrumento de medidas e cartões vermelhos.

*Exceção para outros tipos de apitos pode ser concedido pela autoridade administrativa.*

### 409 Equipamento da mesa de controle

- 1) A mesa de controle deve ter todo o equipamento necessário para suas responsabilidades.

### 410 Controle do equipamento

- 1) Os árbitros devem decidir sobre o controle e a medição de todos os equipamentos.

*A inspeção deve ocorrer antes e durante a partida. Equipamento incorreto, incluindo tacos defeituosos, não incluindo a curvatura das blades, descoberto antes ou durante a partida, devem ser corrigidos pelo jogador envolvido e após isso, a partida poderá ser iniciada/reiniciada. Infrações envolvendo uniforme dos jogadores não devem levar a mais de uma penalidade por equipe por partida. No entanto, todo equipamento incorreto deve ser comunicado. Nenhum outro jogador fora o capitão da equipe e o jogador com o equipamento a ser inspecionado podem estar na mesa de controle durante o controle do equipamento. Após a inspeção, o jogo será reiniciado de acordo com o andamento que ocasionou a paralisação.*

- 2) Medição de curvatura, inspeção de aprovação de homologação sobre uma blade ou capacete e controle de uma combinação de *shaft/blade* pode ser solicitado pelo capitão da equipe.

*O capitão da equipe também tem o direito de indicar aos árbitros outras irregularidades nos equipamentos da equipe adversária, mas neste caso os árbitros decidem se devem ou não tomar as medidas. Medição e controle da combinação de *shaft/blade* e controle de aprovação de marca em um taco ou capacete pode ser solicitado a qualquer momento, mas não deve ser realizado até que o jogo seja interrompido. Se o controle for solicitado durante uma paralisação, deve ser realizada imediatamente, inclusive em conexão com gols e cobranças de faltas, a menos que, na opinião dos árbitros, afete negativamente a situação da equipe adversária. Neste caso, o controle deve ser executado na próxima interrupção. Os árbitros são obrigados a verificar uma curvatura ou realizar o controle da aprovação da junção da *shaft/blade* em um taco ou capacete sob pedido do capitão de uma equipe, mas apenas um controle por equipe por interrupção será permitido. Nenhum outro jogador fora o capitão da equipe e o jogador com o equipamento a ser inspecionado podem estar na mesa administrativa durante a inspeção do equipamento. Após a inspeção, o jogo será reiniciado de acordo com o andamento que ocasionou a paralisação.*

# 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

## 501 Regras gerais para bola parada

- 1) Quando o jogo estiver paralisado, ele deverá ser reiniciado com uma situação de bola parada, de acordo com o andamento que ocasionou a paralisação.  
*Situações de bola parada são face-offs, cobranças de lateral, falta e pênalti.*
- 2) Os árbitros devem apitar, realizar sinais corporais definidos e mostrar o local da bola parada. A bola poderá ser jogada após o apito se não estiver em movimento e estiver na posição correta.  
*Os árbitros devem primeiro mostrar o sinal de consequência e, em seguida, um possível sinal de infração. O sinal de falta só precisa ser usado se necessário, mas deve sempre usado em conexão com penalidades e cobranças de pênalti. Se, na opinião dos árbitros, o jogo não for afetado, a bola não precisa estar totalmente parada ou exatamente no lugar correto em uma cobrança de lateral ou falta.*
- 3) Uma situação de bola parada não deve ser injustificadamente atrasada.  
*Os árbitros decidem o que será considerado atraso razoável ou não. Se uma situação de bola parada for atrasada, os árbitros devem, se possível, notificar o jogador antes que qualquer ação seja tomada.*

## 502 Face-off (802)

- 1) No início de um novo período e para confirmar um gol marcado, um *face-off* deve ser realizado na marca central.  
*Um gol marcado durante a prorrogação, de por um pênalti decidindo a partida ou após o final de um período, não deverá ser confirmado pelo face-off. Quando o face-off é realizado na marca central, cada equipe deve estar em seu próprio lado da linha central.*
- 2) Quando a partida é paralisada e nenhum dos times tem direito a um lateral, falta ou pênalti, o jogo será reiniciado com um *face-off*.
- 3) Um *face-off* deverá ser realizado na marca de *face-off* mais próxima, de acordo com o local onde a bola estava no momento da paralisação.
- 4) Todos os jogadores, exceto aqueles que estão no *face-off*, devem imediatamente, sem a solicitação dos árbitros, se posicionar a pelo menos 3m da bola, incluindo os tacos.  
*Antes de um face-off é responsabilidade dos árbitros verificar se as equipes estão prontas e se todos os jogadores tomaram suas posições.*
- 5) A bola deve ser jogada com o taco, através de um jogador de linha de cada time. Os jogadores estarão de frente para a linha de fundo adversária e não devem ter contato físico antes do *face-off*. Os pés devem permanecer perpendiculares à linha central. Cada jogador deve manter os dois pés na mesma distância da linha central. Os tacos devem ser segurados normalmente e com ambas as mãos acima da linha da *grip*. As *blades* deverão estar perpendiculares à linha central, uma de cada lado da bola, mas sem tocá-la.  
*Segurar normalmente significa a maneira como o jogador segura seu taco durante o jogo. O jogador da equipe defensora escolhe em qual lado da bola colocar o taco. Se o face-off for na linha central, o jogador visitante escolhe o lado. A bola deve estar no centro das blades. Em caso de face-off em conexão com uma substituição, antes de ser iniciado, a equipe visitante é obrigada a realizar sua substituição primeiro.*
- 6) Uma bola de *face-off* pode ir diretamente ao gol.

## 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

### 503 Eventos que levam a um *face-off*

- 1) Quando a bola é danificada de forma não intencional.
- 2) Quando a bola não está em condições de uso.  
*Os árbitros devem, antes de paralisar a partida, dar aos jogadores uma oportunidade razoável de mantê-la em jogo.*
- 3) Quando parte das proteções laterais se separam e a bola se aproxima do local em questão.
- 4) Quando a trave é movida sem intenção e não pode ser colocada de volta dentro de um tempo razoável.  
*É responsabilidade do goleiro colocar a trave de volta no lugar assim que seja considerado possível.*
- 5) Quando uma lesão grave ocorre ou um jogador lesionado afeta diretamente a partida.  
*Os árbitros decidem o que será considerado uma lesão grave, mas assim que se suspeitar, a partida deve ser paralisada imediatamente.*
- 6) Quando uma situação não natural ocorre durante a partida.  
*Os árbitros decidirão o que será considerado uma situação não natural, mas isso sempre inclui dentre outras coisas, pessoas não autorizadas, objetos na quadra, luzes se apagando completamente ou parcialmente, sirene soada por engano, quando um taco quebrado ocasiona uma situação perigosa ou que afeta diretamente o jogo ou quando um árbitro é atingido pela bola e isso tem uma interferência significativa na partida.*
- 7) Quando um gol é anulado apesar do fato de nenhuma infração que leve a uma falta tenha sido cometida.  
*Isso inclui quando a bola entra no gol sem passar pela frente da linha do gol.*
- 8) Quando uma cobrança de pênalti não resulta em um gol.  
*Isso inclui quando uma cobrança de pênalti é executada incorretamente.*
- 9) Quando uma penalidade adiada é interrompida porque a equipe infratora ganhou a posse da bola.  
*Isso inclui quando a equipe não infratora, na opinião dos árbitros, está atrasando o jogo.*
- 10) Quando os árbitros não estão capazes de decidir a direção de uma cobrança lateral ou falta.  
*Isso inclui quando os jogadores de ambas as equipes cometem infrações simultaneamente.*
- 11) Quando os árbitros voltam atrás em sua decisão.

# 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

## 504 Lateral (803)

- 1) Quando a bola sai da quadra, uma cobrança lateral deve ser concedida à equipe não infratora.  
*A equipe infratora é considerada a equipe cujo jogador, ou equipamento do jogador, tocou por último na bola antes de sair da quadra. Isso também inclui quando um jogador, para remover a bola da trave, acerte a rede sem tocar na bola.*
- 2) Um lateral deve ser realizado do local que a bola deixou a quadra, a 1,5m da proteção lateral, mas nunca atrás das extensões imaginárias da linha do gol.  
*Se, na opinião dos árbitros, o jogo não for afetado, a bola não precisa estar totalmente parada ou exatamente no lugar correto. Se uma equipe tem vantagem em cobrar um lateral mais perto da proteção do que 1,5m, isto será permitido. Um lateral por trás da extensão imaginária da linha do gol deverá ser cobrado da marca de face-off mais próxima. Quando a bola toca o teto ou objetos acima da quadra, o lateral deve ser tomado a 1,5m da proteção, na mesma distância da linha central.*
- 3) Os adversários devem imediatamente, sem solicitação dos árbitros, se posicionar a pelo menos 3m da bola, incluindo os tacos.  
*O jogador que cobra o lateral não precisa esperar os adversários se posicionarem, mas se a cobrança for feita enquanto os adversários se posicionam corretamente, nenhuma ação deve ser tomada.*
- 4) A bola deve ser jogada com o taco. Ela deve ser batida. Não pode ser arrastada, sacudida ou levantada sobre o taco.
- 5) O jogador que cobrar o lateral não deve tocar na bola novamente antes dela tocar em outro jogador ou no equipamento de outro jogador.
- 6) Uma bola de lateral pode ir diretamente ao gol.

## 505 Eventos que levam a um lateral

- 1) Quando a bola passa sobre proteção lateral ou atinge o teto ou qualquer outro objeto acima da quadra.

## 506 Falta (804)

- 1) Quando há uma infração que leve a uma cobrança de falta, um tiro livre deverá ser concedido à equipe não infratora.  
*Com infrações levando a uma falta, a vantagem deve ser aplicada sempre que possível. A vantagem significa que a equipe não infratora ainda mantém a posse da bola após uma infração e ela deverá ter a oportunidade de continuar a jogada se isso lhe der uma vantagem maior do que a falta. Se a vantagem estiver em andamento e o jogo for paralisado porque a equipe não infratora perdeu a posse da bola, resultará na cobrança de falta onde ocorreu a última infração.*



## 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

### 506 Falta (continuação)

- 2) A falta deve ser cobrada onde a infração foi cometida, mas nunca atrás das extensões imaginárias da linha do gol, ou a uma distância inferior a 3,5m da área do goleiro.  
*Se, na opinião dos árbitros, o jogo não for afetado, a bola não precisa estar totalmente parada ou exatamente no lugar correto. Uma falta mais próxima da proteção lateral do que 1,5m deve ser reposicionada nesta distância. Uma falta por trás da extensão imaginária da linha do gol deverá ser cobrada a partir da marca de face-off mais próxima. Uma falta mais perto da área do goleiro que 3,5m deve ser reposicionada para a distância de 3,5m ao longo de uma linha imaginária a partir do centro da linha do gol em direção ao lugar onde a infração foi cometida, deixando 0,5m para a barreira e depois 3 metros de espaço livre para a falta. Neste caso, a equipe defensora terá o direito de formar uma barreira imediatamente fora da área de goleiro. Se a equipe atacante impedir ou obstruir essa formação, uma falta será concedida à equipe defensora. A equipe atacante não é obrigada a esperar pela formação desta barreira e pode colocar seus jogadores a frente dela.*
- 3) Os adversários devem imediatamente, sem a solicitação dos árbitros, tomar uma posição a pelo menos 3m da bola, incluindo os tacos.  
*O jogador que cobra a falta não precisa esperar os adversários ficarem em posição, mas se a cobrança for feita enquanto os adversários se posicionam corretamente, nenhuma ação deve ser tomada.*
- 4) A bola deve ser jogada com o taco. Ela deve ser batida. Não pode ser arrastada, sacudida ou levantada sobre o taco.
- 5) O jogador que cobrar a falta não deve tocar na bola novamente antes dela tocar em outro jogador ou no equipamento de outro jogador.
- 6) Uma bola de falta pode ir diretamente ao gol.

### 507 Infrações que levam a uma falta

- 1) Quando um jogador acerta, bloqueia, levanta ou chuta o taco de um adversário. **(901, 902, 903,912)**  
*Se os árbitros considerarem que o jogador tenha acertado a bola antes de acertar o taco do adversário, nenhuma ação deve ser tomada.*
- 2) Quando um jogador segura um adversário ou o taco de um adversário. **(910)**
- 3) Quando um jogador de linha ergue a *blade* de seu taco acima do nível da cintura, com o movimento para trás antes de acertar a bola ou para frente depois de acertá-la **(904)**  
*Isso inclui fintas. Taco acima da cintura é permitido se não houver riscos a integridade física de outros jogadores próximos. O nível da cintura é considerado quando o jogador está em pé.*
- 4) Quando um jogador de linha usa qualquer parte de seu taco, pé ou perna, para jogar ou tentar acertar a bola acima do nível do joelho. **(904, 913)**  
*Parar a bola com a coxa não é considerado acertar a bola acima do nível do joelho, a menos que seja considerado perigoso. O nível do joelho é considerado quando o jogador está em pé.*

## 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

### 507 Infrações que levam a uma falta (continuação)

- 5) Quando um jogador de linha coloca seu taco, seu pé ou sua perna entre as pernas ou pés do adversário. **(905)**
- 6) Quando um jogador, com a posse da bola, ou tentando alcançá-la, força ou empurra o adversário de qualquer modo que não seja ombro a ombro. **(907)**
- 7) Quando um jogador, com a posse da bola, tentando alcançá-la ou tentando obter um melhor posicionamento, se move para trás sobre um adversário, ou impede que um adversário se mova na direção pretendida. **(908, 911)**  
*Isso inclui a equipe atacante impedindo ou obstruindo a formação de uma barreira em uma falta marcada a 3,5m da área do goleiro.*
- 8) Quando um jogador de linha, com o pé, toca a bola duas vezes seguidas, a menos que ela tenha tocado em seu taco, em outro jogador ou no equipamento de outro jogador. **(912)**  
*Deve ser considerado infração somente se o jogador, na opinião dos árbitros, por repetidas vezes tocar a bola intencionalmente.*
- 9) Quando um jogador de linha está na área do goleiro. **(914)**  
*Um jogador de linha pode passar pela área do goleiro se, na opinião dos árbitros, o jogo não for afetado ou as ações do goleiro não forem prejudicadas.  
Se, em uma falta para o time adversário, a bola for diretamente ao gol e um jogador de linha da equipe defensora estiver na área do goleiro, dentro do gol, ou se a trave for movida do local que ela deve permecer, uma cobrança de pênalti será marcada.  
Considera-se que um jogador de linha está na área do goleiro se alguma parte do seu corpo toca o chão dentro da área do goleiro. Um jogador de linha com apenas seu taco na área do goleiro não é considerado infração. As linhas pertencem a área do goleiro.*
- 10) Quando um jogador de linha move intencionalmente a trave do time adversário. **(914)**
- 11) Quando um jogador de linha obstrui passivamente a saída de bola do goleiro. **(915)**  
*Será considerado infração apenas se o jogador de linha estiver dentro da grande área, ou a menos de 3m do goleiro, medido de onde o goleiro ganha a posse da bola. Passivamente significa ser involuntário ou através da omissão de se mover.*
- 12) Quando um jogador de linha pula e interrompe a trajetória da bola. **(916)**  
*O pulo é considerado quando ambos os pés saem completamente do chão. Correr não é considerado pular. Um jogador pode pular a bola, tocar, tocar e parar a bola abaixo do nível do joelho. O nível do joelho é considerado quando um jogador está em pé.*
- 13) Quando um jogador de linha toca a bola de fora da quadra. **(não há sinal de infração)**  
*O toque significa ter um ou ambos os pés fora da quadra. Se o jogador tocar a bola do lado de fora da quadra durante a substituição, isso deve ser considerado excesso de jogadores na quadra. Se um jogador não estiver envolvido na substituição e tocar a bola na zona de substituição, isso deve ser considerado sabotagem do jogo. É permitido correr fora da quadra, mas não sair jogando a bola de lá.*
- 14) Quando um goleiro deixa totalmente a grande área durante sua saída de bola. **(917)**  
*Neste caso, o goleiro não é considerado um jogador de linha. Considera-se que o goleiro deixou completamente a grande área quando nenhuma parte do seu corpo toca o chão dentro dela. A saída de bola se completa quando o goleiro solta a bola e se ele deixar a área depois disso, nenhuma ação deve ser tomada. Esta regra também será aplicada se o goleiro pegar a bola dentro da área e todo o seu corpo, em seguida, deslizar para fora dela.  
As linhas pertencem a grande área.*



## 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

### 507 Infrações que levam a uma falta (continuação)

- 15) Quando um goleiro arremessa ou chuta a bola por cima da linha central. **(917)**  
*Será considerado uma infração apenas se a bola não tocar no chão, na proteção lateral, em outro jogador ou no equipamento de outro jogador antes de passar pela linha central. A bola inteira deverá ultrapassar a linha.*
- 16) Quando um *face-off*, lateral ou falta é incorretamente cobrado ou intencionalmente atrasado. **(918)**  
*Isso inclui até a equipe não infratora quando joga a bola para longe quando o jogo é paralizado. A bola deve ser jogada com o taco. Ela deve ser batida. Não pode ser arrastada, sacudida ou levantada sobre o taco e quando qualquer jogador atrasar um *face-off*. Se um lateral ou falta for cobrado do lugar errado ou quando a bola não estiver totalmente parada, pode ser cobrado novamente. Se, na opinião dos árbitros, o jogo não for afetado, a bola não precisa estar totalmente parada ou exatamente no lugar correto.*
- 17) Quando um goleiro permanece com a posse da bola por mais de 3 segundos. **(924)**  
*Se o goleiro colocar a bola no chão e pegá-la novamente, isso deverá ser considerado como posse da bola o tempo todo.*
- 18) Quando um goleiro recebe um passe, ou pega a bola, de um jogador de linha da mesma equipe. **(924)**  
*Isto deve ser considerado uma infração apenas se a bola, na opinião dos árbitros, for jogada intencionalmente. Pegar significa que o goleiro toca a bola com as mãos ou braços, mesmo depois dele possivelmente tocar ou parar a bola com qualquer outra parte de seu corpo. Um goleiro pode receber um passe de um jogador da mesma equipe se o goleiro estiver completamente fora do gol e quando receber o passe deve ser considerado como um jogador de linha. Se o goleiro deixar totalmente a grande área, receber um passe e dominar para ele mesmo, retornando ao seu gol e pegando a bola, não será considerado um passe para o goleiro. Um passe para o goleiro não é considerado uma situação de gol e não pode resultar em um pênalti.*
- 19) Quando uma falta é marcada durante a partida. **(sinal definido de infração)**  
*A falta deve ser cobrada onde a infração for cometida. Se os árbitros não puderem decidir onde a falta ocorreu, ela deve ser cobrada na marca de *face-off* mais próxima de acordo com o local onde a bola estava no momento da paralisação.*
- 20) Quando um jogador atrasa o jogo. **(924)**  
*Isso inclui quando um jogador de linha, para atrasar o jogo, se coloca contra a proteção lateral ou a trave de tal maneira que o adversário seja incapaz de alcançar a bola da maneira correta. Isso também inclui quando o goleiro bloqueia a bola pela rede do gol. O jogador deve, se possível, ser avisado sobre isso antes que qualquer ação seja tomada.*
- 21) Quando uma equipe atrasa o jogo. **(924)**  
*Quando uma equipe joga de forma sistematicamente passiva atrás da própria trave. A equipe deve, se possível, ser avisada sobre isso antes que qualquer ação seja tomada.*
- 22) Quando um jogador de linha cabeceia a bola. **(921)**

## 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

### 508 Cobrança de pênalti (806)

- 1) Quando uma infração leva a um pênalti, uma cobrança é concedida a equipe não infratora.
- 2) A cobrança de pênalti se inicia com o taco a partir da marca central.
- 3) Todos os jogadores, exceto o jogador que realizar a cobrança e o goleiro defensor, devem ficar em suas zonas de substituição durante toda a cobrança de pênalti. O goleiro deve ficar sobre a linha do gol quando a cobrança for iniciada.  
*Em caso de disputa de pênaltis, o goleiro deve entrar na quadra primeiro. O goleiro não deve ser substituído por um jogador de linha. Se o goleiro cometer uma infração durante o pênalti, uma nova cobrança deverá ser concedida e a penalidade sobre a infração suspensa. Se outro jogador ou membro da comissão técnica infratora cometer uma infração durante a cobrança, um pênalti deverá ser concedido. Se um jogador da equipe batidora, ou membro da comissão técnica, exceto o cobrador, cometer uma infração durante a cobrança, o pênalti será considerado incorretamente executado.*
- 4) O jogador que realiza a cobrança de pênalti pode executar um número ilimitado de movimentos com a bola desde que sejam contínuos em direção ao gol.  
*Contínuo significa que o jogador e a bola não podem parar completamente ou mudar de direção afastando-se do gol simultaneamente. Assim que o goleiro tocar na bola ou ela tocar na trave, o jogador não poderá mais tocá-la durante a cobrança. Se a bola atingir o goleiro e a trave e ela passar pela linha do gol, sem cruzar as extensões da linha imaginária, o gol será validado. O tempo de jogo será paralizado durante toda a cobrança de pênalti.*
- 5) Um jogador que tenha recebido uma penalidade de 5 minutos deve ficar no banco de penalização durante a cobrança de pênalti.  
*Se um jogador receber uma penalidade da partida, o capitão da equipe deve escolher um jogador de linha, que não esteja penalizado, para permanecer no banco de penalização.*

## 5 SITUAÇÕES DE BOLA PARADA

### 509 Cobrança de pênalti adiada (807)

- 1) Uma cobrança de pênalti adiada deve ser aplicada quando a equipe não infratora ainda tem a posse da bola após uma infração que leva a um pênalti e a situação do gol ainda está em andamento.  
*Uma cobrança de pênalti adiada pode ser causada por uma infração que leva a uma penalidade, mesmo que uma cobrança de pênalti já esteja em andamento. Durante a cobrança, cada infração cometida pela equipe que resulte em falta será marcada como infrações repetidas. As infrações que levam a penalidades devem ser aplicadas de acordo. Todas as penalidades devem ser cumpridas pelos jogadores que as cometeram.*
- 2) Uma cobrança de pênalti adiada implica que a equipe não infratora tenha a possibilidade de continuar o ataque até que a situação de gol termine.  
*A cobrança ainda será realizada após o término do período ou da partida. Se a equipe não infratora fizer o gol durante a vantagem, o gol será validado e a cobrança suspensa.*

### 510 Infrações que levam a um pênalti

- 1) Quando uma situação de gol é interrompida, ou impedida de ocorrer, porque a equipe defensora cometeu uma infração levando a uma falta ou a uma penalidade. **(sinal definido de infração)**  
*Os árbitros decidem o que deve ser considerado uma situação de gol. Infrações na grande área não levam automaticamente a uma cobrança de pênalti.  
Um pênalti será sempre marcado quando a equipe defensora, durante uma situação de gol, intencionalmente mover a trave ou intencionalmente jogar com excesso de jogadores na quadra.  
Se, em uma falta, a equipe adversária cobrar diretamente para o gol e um jogador de linha da equipe defensora estiver na área do goleiro, dentro do gol, ou se a trave for movida do local que ela deve permecer, uma cobrança de pênalti será marcada.*

# 6 PENALIDADES

## 601 Regras gerais para penalidades

- 1) Quando uma infração que ocasiona uma penalidade é cometida, o infrator deve ser penalizado.  
*Se os árbitros não estão capazes de apontar o infrator, ou se a infração for cometida por um membro da comissão técnica, o capitão da equipe deve escolher um jogador de linha que não esteja penalizado para cumprir a penalidade. Se o capitão da equipe se recusar a fazer isso, ou já se encontre penalizado, os árbitros devem escolher um jogador. Todas as penalidades realizadas devem ser registradas na súmula da partida com o tempo, número do jogador, tipo de penalidade e causa da penalidade. Se a penalidade for causada por uma infração cometida durante uma paralisação, o jogo será reiniciado de acordo com o andamento que ocasionou a interrupção.*  
*Um capitão da equipe penalizado perde seu direito de falar com os árbitros, a menos que seja solicitado por eles.*
- 2) Um jogador penalizado deve ficar no banco de penalização durante toda a penalidade.  
*Um jogador penalizado durante uma disputa de pênaltis após prorrogação não será enviado ao banco de penalização. Uma penalidade, que não expirou no final do tempo normal de jogo, deve continuar durante a prorrogação. Depois da prorrogação, todas as penalidades, exceto as penalidades de partida, serão consideradas encerradas. Um jogador penalizado deve ficar ao mesmo lado da linha central que sua equipe, com exceção de quando a mesa e os bancos de penalização ficarem no mesmo lado da quadra que as zonas de substituição. Durante o tempo normal de jogo, um jogador penalizado poderá deixar o banco de penalização durante o intervalo. Um jogador penalizado não deve sair do banco de penalização durante o intervalo entre o tempo normal de jogo e a prorrogação. Um jogador penalizado não pode participar de um pedido de tempo. Um jogador, assim que a penalização terminar, deve imediatamente deixar o banco de penalização, a menos que o número de penalidades de sua equipe não permita ou a penalidade que terminou seja uma penalidade pessoal. Um goleiro, cuja penalidade termine, não deve deixar o banco de penalização até a próxima paralisação. Um jogador penalizado que esteja lesionado pode ser substituído no banco de penalização por outro jogador de linha que não esteja penalizado. Ambos os jogadores devem ser registrados na súmula da partida e o número do jogador que está cumprindo a penalidade deve ficar entre parênteses. Se o jogador lesionado entrar na quadra antes da penalidade terminar, uma penalidade de partida 2 deverá ser aplicada.*  
*Se a mesa de controle for responsável por um jogador ter permissão de entrar muito cedo na quadra e o erro for notado durante o período da penalidade, o jogador deverá retornar ao banco de penalização. Por isso, não deverá cumprir nenhuma penalidade adicional e o jogador deverá retornar a quadra quando o período de sua penalidade expirar.*
- 3) Se um goleiro receber uma ou várias penalidades de 2 minutos, o capitão da equipe deve escolher um jogador de linha que não esteja penalizado para cumprir a penalidade.  
*Um goleiro que receber penalidade de 5 minutos ou uma penalidade pessoal, ele próprio deverá cumprir a penalidade.*  
*Se um goleiro receber uma ou várias penalidades de 2 minutos quando estiver cumprindo as penalidades ou em conexão com uma penalidade de 5 minutos ou uma penalidade pessoal, ele próprio deverá cumprir a penalidade.*  
*Se um goleiro estiver cumprindo as penalidades e o goleiro reserva não estiver disponível, a equipe tem no máximo 3 minutos para equipar adequadamente um jogador de linha, mas este tempo não poderá ser usado para aquecimento. O novo goleiro deverá ser relacionado na súmula da partida e o tempo da substituição deverá ser registrado. Quando a penalidade terminar, o goleiro não poderá entrar na quadra até que o jogo seja paralisado. Por conta disso, o capitão da equipe deverá escolher um jogador de linha, que não esteja penalizado, para acompanhar o goleiro na saída do banco de penalização até a quadra quando o período da penalidade terminar. Apenas o jogador penalizado deve ser relacionado na súmula da partida. Os árbitros devem, juntamente com a mesa de controle, informar ao goleiro cuja penalidade tenha expirado no andamento da partida, a deixar o banco de penalização assim que o jogo for paralisado.*
- 4) O tempo da penalidade deve estar sincronizado com o tempo de jogo.



## 6 PENALIDADES

### 602 Penalidade no banco

- 1) Uma penalidade no banco punirá a equipe infratora pois o jogador não poderá ser substituído em quadra durante o cumprimento da penalidade.
- 2) Não mais que uma penalidade no banco por jogador e duas penalidades no banco por equipe deverão ser cumpridas simultaneamente.  
*Todas as penalidades no banco deverão ser cumpridas na ordem que são aplicadas. Um jogador cuja penalidade não possa ser iniciada pois ele já se encontra no banco de penalização, cumprirá a nova penalidade a partir do momento em que a outra terminar. Se mais de uma penalidade no banco for imposta simultaneamente a uma equipe, os árbitros decidem qual será a ordem do cumprimento das penalidades. As penalidades com menor duração, neste caso, sempre deverão ser cumpridas primeiro.*
- 3) Uma equipe que tiver mais de dois jogadores penalizados no banco, ainda terá o direito de jogar com quatro jogadores na quadra.  
*A equipe deve jogar com quatro jogadores na quadra até que tenha apenas um jogador no banco de penalização. Um jogador, cuja penalidade expire antes do tempo, deve permanecer no banco de penalização até o jogo ser paralisado ou, se isso ocorrer mais cedo, as penalidades mais longas devem terminar primeiro até que a equipe tenha apenas uma penalidade a cumprir. Todos os jogadores penalizados de uma equipe devem deixar o banco de penalização na mesma ordem em que as penalidades de banco terminam, mas as regras relativas ao número de jogadores permitidos na quadra devem ser observadas o tempo todo. Os árbitros devem, juntamente com a mesa, informar ao jogador cuja penalidade tenha expirado no andamento da partida, a deixar o banco de penalização assim que o jogo esteja paralisado.*
- 4) Se um jogador receber uma penalidade e cometer uma infração que leve a uma nova penalidade, estas deverão ser cumpridas consecutivamente.  
*Isto ocorre independente da primeira penalidade ter começado a ser cumprida ou não. Se uma penalidade no banco já foi iniciada e o mesmo jogador cometer outra penalidade, a contagem da primeira penalidade não será afetada e continuará de onde estava quando a nova penalidade foi aplicada. Consecutivamente significa que assim que a primeira penalidade expirar ou terminar, o tempo da próxima será iniciada, a menos que a equipe tenha outras penalidades ainda não iniciadas, que foram impostas primeiramente a outros jogadores. Um número ilimitado de penalidades no banco podem ser impostas ao mesmo jogador. Se um jogador tiver cometido uma penalidade pessoal, todas as penalidades de banco têm que expirar ou terminar antes da penalidade pessoal ser iniciada.  
Se um jogador estiver cumprindo uma penalidade pessoal e cometer uma penalidade no banco, a contagem do tempo restante da penalidade pessoal deve, tão logo que a penalidade no banco possa iniciar, ser adiada até a penalidade no banco expirar ou terminar. O capitão da equipe deve escolher um jogador de linha, que não esteja penalizado, para acompanhar o jogador na saída do banco de penalização até a quadra quando o período da penalidade expirar. Se um jogador penalizado cometer uma infração que ocasiona a uma penalidade da partida, as regras relativas a penalidades da partida também deverão ser aplicadas.*

## 6 PENALIDADES

### 603 Penalidade de 2 minutos

- 1) Se a equipe adversária marcar durante uma penalidade de 2 minutos já iniciada, a penalidade deve terminar, a menos que a equipe adversária esteja com número de jogadores menor ou igual na quadra.

*A penalidade não terminará se o gol for marcado durante uma penalidade adiada, uma cobrança de pênalti ou uma cobrança de pênalti adiada.*

- 2) Se uma equipe tem mais de uma penalidade de 2 minutos, estas devem terminar na mesma ordem que foram aplicadas.





## 6 PENALIDADES

### 604 Penalidade adiada

- 1) Todas as penalidades podem ser adiadas. Uma penalidade adiada deve ser aplicada quando a equipe não infratora ainda tem a posse da bola após uma infração que leva a uma penalidade. Apenas uma penalidade de cada vez pode adiada, exceto quando uma situação de gol estiver em andamento.
- 2) Uma penalidade adiada significa que a equipe não infratora tenha a vantagem de continuar o ataque até a equipe infratora ganhar a posse da bola ou o jogo for paralisado.  
*Uma penalidade adiada deve ser cumprida após o final de um período ou uma partida. Se a penalidade adiada for encerrada porque a equipe infratora ganhou a posse da bola, o jogo deverá ser reiniciado com um face-off. A equipe não infratora deve usar uma penalidade adiada para construir uma situação de gol. Se os árbitros considerarem que a equipe está tentando gastar o tempo, os jogadores devem ser informados. Se ainda assim a equipe não construir uma jogada efetiva de ataque, o jogo será paralisado, a penalidade adiada será considerada encerrada e o jogo será reiniciado com um face-off.*  
*Se a penalidade adiada for encerrada por causa de qualquer outra interrupção, o jogo será reiniciado de acordo com o andamento que ocasionou a interrupção.*  
*Se a equipe não infratora marcar um gol corretamente durante uma penalidade adiada, o gol será validado e a última penalidade adiada de 2 minutos recebida pela equipe não será executada. Outras penalidades não serão afetadas.*  
*Se a equipe infratora marcar durante uma penalidade adiada, o gol será anulado e o jogo será reiniciado com um face-off. Se a equipe não infratora marcar um gol contra, o gol será validado.*

## 6 PENALIDADES

### 605 Infrações que levam a penalidade de 2 minutos

- 1) Quando um jogador acerta, bloqueia, levanta ou chuta o taco de um adversário para ganhar algum tipo de vantagem, ou o faz sem a possibilidade de alcançar a bola. (901, 902, 903, 912)
- 2) Quando um jogador segura um adversário ou um taco do adversário para ganhar algum tipo de vantagem, ou o faz sem a possibilidade de alcançar a bola. (910)
- 3) Quando um jogador de linha acerta a bola acima do nível da cintura com qualquer parte de seu taco, pé ou perna. (904, 913)  
*O nível da cintura é considerado quando o jogador está em pé.*
- 4) Quando um jogador comete jogo perigoso com o taco. (904)  
*Isso inclui o movimento descontrolado para a frente ou para trás, e levantar o taco acima cabeça do adversário, se isso for considerado perigoso ou incômodo para o adversário.*
- 5) Quando um jogador força ou empurra um adversário contra a proteção lateral ou a trave. (907)
- 6) Quando um jogador empurra ou aplica uma rasteira no adversário. (909)
- 7) Quando um capitão de equipe solicita a medição de uma curvatura ou controle da combinação de *shaft/blade* e o equipamento inspecionado está correto. (não há sinal de infração)  
*O capitão da equipe cumprirá a penalidade.*
- 8) Quando um jogador de linha participa de uma jogada sem o taco. (não há sinal de infração)  
*Isso não inclui um goleiro, temporariamente considerado um jogador de linha.*
- 9) Quando um jogador de linha na quadra pega um taco de um lugar diferente da qual a própria zona de substituição. (não há sinal de infração)
- 10) Quando um jogador de linha se omite em pegar seu taco quebrado ou caído na quadra e levá-lo para a sua zona de substituição.  
*Apenas partes claramente visíveis do taco devem ser removidas pelo jogador.*
- 11) Quando um jogador se move intencionalmente para obstruir um adversário que não tem a posse da bola. (911)  
*Se um jogador tentando obter um melhor posicionamento, se mover para trás sobre um adversário, ou impedir que um adversário se mova na direção pretendida, uma falta deve ser marcada.*
- 12) Quando um jogador de linha obstrui ativamente a saída de bola do goleiro. (915)  
*Isto será considerado uma infração apenas se o jogador estiver dentro da grande área, ou a menos de 3m do goleiro, medido de onde o goleiro ganhar a posse da bola. Ativamente significa em seguir o goleiro ou tentar alcançar a bola com o taco.*
- 13) Quando um jogador viola a regra dos 3m em um lateral ou uma falta. (915)  
*Se o lateral ou a falta for cobrado enquanto os adversários se posicionam corretamente, nenhuma ação deve ser tomada. Se uma equipe formar uma barreira que não esteja na distância correta, o jogador infrator deverá ser penalizado.*
- 14) Quando um jogador de linha, deitado ou sentado, para ou toca a bola ou de uma outra maneira que afete o jogo. (919)  
*Isso também inclui parar ou tocar a bola com os dois joelhos no chão ou uma mão no chão. Exceto para a mão que segura o taco.*
- 15) Quando um jogador de linha para ou toca a bola com a mão ou braço. (920)

## 6 PENALIDADES

### 605 Infrações que levam a penalidade de 2 minutos (continuação)

16) Quando uma substituição incorreta ocorre. (922)

*Um jogador que deixar a quadra deve passar sobre a proteção lateral antes que seu substituto entre na quadra. Em caso de dúvida, qualquer ação só deve ser tomada se o jogo for afetado. Também é incorreta a substituição quando uma troca é feita fora da zona de substituição e jogo está paralisado. O jogador em quadra é o único a ser penalizado.*

17) Quando uma equipe joga com excesso de jogadores na quadra. (922)

*Apenas um jogador será penalizado.*

18) Quando um jogador penalizado:

- Sem entrar na quadra, deixa o banco de penalização antes que sua penalidade expire ou termine.
- Recusa-se a deixar o banco de penalização quando sua penalidade expira.
- Entra durante uma paralização da partida, antes que sua penalidade expire ou termine. (925)

*A mesa deve informar aos árbitros sobre isso o mais breve possível. Um jogador cuja penalidade expira não deve sair do banco de penalização se o número de penalidades de sua equipe impossibilita ou se a penalidade expirada for uma penalidade pessoal. Um goleiro, cuja penalidade expira, não deve deixar o banco de penalização até a próxima paralização.*

*Se um jogador penalizado entrar na quadra durante o jogo, isso deve ser considerado sabotagem do jogo.*

19) Quando uma equipe sistematicamente interrompe o jogo cometendo infrações repetidas ocasionando faltas (923)

*Isso também inclui uma equipe que comete um número de infrações menores durante um curto espaço de tempo. O jogador que cometer a última infração cumprirá a penalidade. Durante uma cobrança de pênalti adiada, cada infração cometida pela equipe infratora que ocasione a uma falta, deverá ser marcada como infrações repetidas. As infrações que ocasionam penalidades devem ser aplicadas de acordo. Todas as penalidades devem ser cumpridas pelos jogadores que as cometeram.*

20) Quando um jogador intencionalmente atrasa o jogo. (924)

*Isso inclui quando o jogador da equipe infratora chuta ou joga a bola para longe quando o jogo é paralisado, quando intencionalmente bloqueia a bola contra a proteção lateral ou contra a trave ou intencionalmente danifica a bola ou um jogador da equipe defensora move intencionalmente a trave.*

21) Quando uma equipe atrasa intencionalmente o jogo. (924)

*Se os árbitros consideram que uma equipe está próxima de ser penalizada por atrasar o jogo, o capitão da equipe deve, se possível, ser informado antes que qualquer ação seja tomada. O capitão da equipe deve escolher um jogador de linha que não esteja penalizado para cumprir a penalidade. Isso também se aplica quando uma equipe está atrasada após o intervalo. Esta infração também deve ser comunicada à autoridade administrativa.*

22) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica protesta contra as decisões dos árbitros, ou quando as instruções são passadas de maneira importunas ou incorretas. (925)

*Isso inclui quando o capitão da equipe constantemente e sem razão questiona as decisões dos árbitros. Protestar contra as decisões dos árbitros e instruir de maneira incorreta é considerado espontâneo e é uma infração menor comparada ao comportamento antidesportivo.*

*Isso também se aplica se um membro da comissão técnica entrar na quadra sem a permissão dos árbitros. O árbitro deve, se possível, informar a comissão técnica antes que qualquer ação seja tomada.*

23) Quando um goleiro, apesar da notificação dos árbitros, se omite em colocar a trave no lugar. (925)

*É responsabilidade do goleiro colocar a trave de volta no lugar assim que seja considerado possível.*

24) Quando um jogador, apesar da notificação dos árbitros, se omite em corrigir seu equipamento. (não há sinal de infração)

## 6 PENALIDADES

### 605 Infrações que levam a penalidade de 2 minutos (continuação)

25) Quando um jogador usa uniformes incorretos. **(não há sinal de ofensa)**

*Infrações relativas aos uniformes não devem levar a mais de uma penalidade por equipe por partida. A falta de número no peito, no entanto, deve ser comunicada à autoridade administrativa. O árbitro deve, se possível, informar ao jogador antes que qualquer ação seja tomada.*

26) Quando um goleiro participa do jogo equipado indevidamente. **(não há sinal de infração)**

*Se o goleiro perder de forma não intencional seu capacete, o jogo deve ser paralisado e reiniciado com um face-off.*

### 606 Penalidade de 5 minutos

1) Se a equipe adversária marcar durante uma penalidade de 5 minutos, a penalidade não será encerrada.

*Se uma penalidade de 5 minutos for aplicada em conexão com um pênalti ou um pênalti adiado, as regras relativas a penalidades em conexão com um pênalti também devem ser aplicadas.*





## 6 PENALIDADES

### 607 Infrações que levam a penalidade de 5 minutos

- 1) Quando um jogador de linha realiza batidas violentas ou perigosas com seu taco. (901)
- 2) Quando um jogador de linha usa seu taco para obstruir o corpo de um adversário. (906)
- 3) Quando um jogador arremessa seu taco ou outro equipamento na quadra para acertar ou tentar acertar a bola. (909)
- 4) Quando um jogador se joga sobre um adversário ou o ataca com violência. (909)
- 5) Quando um jogador empurra, força ou aplica uma rasteira no adversário contra a proteção lateral ou a trave. (909)

### 608 Penalidade pessoal

- 1) Uma penalidade pessoal só pode ser aplicada se estiver em conexão com uma penalidade no banco e não deve ser iniciada até a penalidade no banco expirar ou terminar. Um número ilimitado de penalidades pessoais podem ser iniciadas simultaneamente.  
*Se um jogador estiver cumprindo uma penalidade pessoal e cometer uma penalidade no banco, a contagem do tempo restante da penalidade pessoal deve, tão logo que a penalidade no banco possa iniciar, ser adiada até a penalidade no banco expirar ou terminar. O capitão da equipe deve escolher um jogador de linha, que não esteja penalizado, para acompanhar o jogador do banco de penalização até a quadra, quando a penalidade expirar.*
- 2) Uma penalidade pessoal deve punir somente o jogador e devido a isto ele deve ser substituído na quadra durante a penalidade.  
*O capitão da equipe deve escolher um jogador de linha, que não esteja penalizado, para acompanhar o jogador do banco de penalização até a quadra quando a penalidade no banco expirar. Apenas o jogador penalizado deve ser registrado na súmula da partida. Quando a penalidade pessoal expirar, o jogador não deve entrar em quadra até que o jogo esteja paralisado. Os árbitros devem, juntamente com a mesa de controle, informar ao jogador cuja penalidade pessoal tenha expirado, para deixar o banco de penalização assim que o jogo esteja paralisado. Um membro da comissão técnica que cometer uma penalidade pessoal será enviado para a arquibancada e permanecerá lá até o final da partida. O capitão da equipe deve escolher um jogador de linha que não esteja penalizado para cumprir a penalidade.*

### 609 Penalidade pessoal de 10 minutos

- 1) Se a equipe adversária marcar durante uma penalidade pessoal de 10 minutos, a penalidade não será encerrada.

## 6 PENALIDADES

### 610 Infrações que levam a penalidade de 2 minutos + penalidade pessoal de 10 min.

- 1) Quando um jogador ou membro da comissão técnica comete comportamento antidesportivo. **(925)**  
*Comportamento antidesportivo significa comportar-se de forma insultante ou injusta com os árbitros, jogadores, equipe, funcionários, espectadores ou qualquer ação de simulação destinada a enganar os árbitros. Quando intencionalmente se chuta, desloca ou acerta a proteção lateral ou a trave. Quando se arremessa o taco ou qualquer outro equipamento, mesmo durante uma paralização ou na zona de substituição.*

### 611 Penalidade de partida

- 1) Um jogador ou um membro da comissão técnica que cometer uma penalidade de partida deverá ser expulso e imediatamente se dirigir ao vestiário e não poderá mais participar do jogo.  
*O organizador será responsável por garantir que o infrator se dirija ao vestiário e não volte para a arquibancada ou quadra durante o tempo restante da partida, inclusive em possível prorrogação e cobranças de pênalti. Todas as penalidades de partida devem ser registradas na súmula e as penalidades de partida 3, reportadas. Um jogador ou membro da comissão técnica deve cumprir apenas uma penalidade de partida, com exceção de uma penalidade de partida que não esteja registrada na súmula. Infrações seguintes que levem a uma penalidade de partida devem ser registradas, mas nenhuma penalidade no banco adicional deverá ser aplicada, com exceção de uma penalidade cometida por um jogador ou membro da comissão técnica não registrada na súmula da partida. As infrações cometidas antes ou depois do jogo, que normalmente ocasionam uma penalidade de partida devem ser reportadas, mas não deverá ser aplicada nenhuma penalidade no banco. Com exceção de equipamento incorreto (o qual deverá ser corrigido pelo jogador em questão, que poderá então participar da partida), infrações que ocasionam penalidade de partida cometidas antes do jogo também acarretam ao infrator expulsão da partida, inclusive em possível prorrogação e cobranças de pênalti.*
- 2) Uma penalidade de partida deve ser sempre seguida por uma penalidade de 5 minutos.  
*O capitão da equipe deve escolher um jogador de linha que não esteja penalizado para cumprir a penalidade e possíveis outras penalidades no banco cometidas pelo jogador ou membro da comissão técnica cumprindo a expulsão. Apenas o jogador penalizado deve ser relacionado na súmula da partida. Possíveis penalidades pessoais relativas ao jogador infrator serão encerradas. Se um jogador expulso cometer uma nova infração que ocasione uma penalidade de partida, a infração será registrada como grave penalidade na súmula da partida.*

### 612 Penalidade de partida 1

- 1) A penalidade de partida nível 1 deve levar à expulsão pelo resto da partida e não deve acarretar em nenhuma punição adicional para o jogador.

### 613 Infrações que levam a penalidade de partida 1

- 1) Quando um jogador de linha usa um taco não aprovado ou um taco com combinação de *shaft/blade* de duas marcas diferentes ou um taco com uma *blade* de curvatura maior que a permitida.  
Quando um goleiro usa um capacete não aprovado. **(não há sinal de infração)**  
*Um taco sem a marca da homologação será sempre considerado como não aprovado.*
- 2) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica, não relacionado na súmula da partida, participar do jogo. **(não há sinal de infração)**



## 6 PENALIDADES

### 613 Infrações que levam a penalidade de partida 1 (continuação)

- 3) Quando um jogador dá continuidade ou repete um comportamento antidesportivo. **(925)**  
*A penalidade de partida substitui a segunda penalidade de 2 minutos + penalidade pessoal de 10 minutos, mas ainda deverá ser seguida por uma penalidade de 5 minutos. Continuar significa na mesma sequência e repetida pela segunda vez no mesmo jogo.*
- 4) Quando um jogador, com raiva, quebra seu taco ou outro equipamento. **(925)**
- 5) Quando um jogador comete jogo perigoso. **(909)**  
*A infração deve ser cometida em uma situação de jogo e ocorre quando um jogador se joga sobre um adversário ou o ataca com violência, ou empurra, força ou aplica uma rasteira no adversário contra a proteção lateral ou a trave para manter a posse da bola ou sem ela.*



## 6 PENALIDADES

### 614 Penalidade de partida 2

- 1) Implica na expulsão do jogador pelo restante da partida e também da próxima partida dentro de uma mesma competição.

### 615 Infrações que levam a penalidade de partida 2

- 1) Quando um jogador ou membro da comissão técnica participa de uma briga. **(909)**  
*Uma briga significa uma forma de discussão com contato físico, sem socos ou chutes, onde os jogadores envolvidos respeitam a tentativa de separá-los.*
- 2) Quando um jogador comete uma infração que ocasiona a uma penalidade de 5 minutos, pela segunda vez na mesma partida. **(não há sinal de infração)**  
*A penalidade de partida substitui a segunda penalidade de 5 minutos do jogador infrator, mas ainda deverá ser cumprida por outro jogador no banco.*
- 3) Quando um membro da comissão técnica dá continuidade a um comportamento antidesportivo. **(925)**  
*A penalidade de partida substitui a segunda penalidade de 2 minutos + penalidade de 10 minutos, mas ainda deverá ser cumprida a penalidade de 5 minutos.*
- 4) Quando um jogador, cujo equipamento está prestes a ser inspecionado, tenta corrigir ou trocar o equipamento antes do controle do equipamento. **(925)**
- 5) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica comete uma infração que claramente sabota o jogo. **(925)**  
*Isso inclui quando:*  
*Um jogador penalizado entra intencionalmente na quadra durante o jogo, antes que sua penalidade expire ou termine. Se a quadra for invadida durante uma paralização, uma penalidade de 2 minutos deve ser aplicada. Se a mesa de controle for responsável por um jogador ter permissão de entrar muito cedo na quadra e o erro for notado durante o período da penalidade, o jogador deverá retornar ao banco de penalização. Por isso, não deverá cumprir nenhuma penalidade adicional e o jogador deverá retornar a quadra quando o período de sua penalidade expirar. Se o erro for percebido depois que o tempo de penalidade expirar, nenhuma ação deve ser tomada. Quando um jogador lesionado, que foi substituído no banco de penalização, participa do jogo antes que seu tempo de penalidade tenha expirado. Se um jogador, cuja penalidade tenha expirado, entrar na quadra apesar da situação numérica pedir que aguarde a próxima paralização, pode, dependendo da causa, ser considerado "excesso de jogadores na quadra".*  
*Infrações cometidas por qualquer equipe nas zonas de substituição ou bancos de penalização durante uma cobrança de pênalti.*  
*Equipamentos arremessados na quadra vindos da zona de substituição durante o jogo.*  
*Um jogador que não esteja em substituição participa ou tenta participar do jogo pela zona de substituição. Isso inclui também o jogador ou o membro da comissão técnica que intencionalmente chuta a proteção lateral por fora da quadra de modo que o jogo seja afetado.*  
*Um jogador que participa como jogador de linha depois de ter participado como goleiro na mesma partida.*  
*Uma equipe que intencionalmente tem excesso de jogadores na quadra.*

## 6 PENALIDADES

### 615 Infrações que levam a penalidade de partida 2 (continuação)

- 6) Quando um jogador de linha continua usando um taco defeituoso ou usa um reforço ou prolongador na *shaft*. (não há sinal de infração)

### 616 Penalidade de partida 3

- 1) Implica também na expulsão do jogador da próxima partida dentro de uma mesma competição e futuras punições decididas pela autoridade administrativa.

### 617 Infrações que levam a penalidade de partida 3

- 1) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica participa de uma briga. (909)  
*Um jogador que está envolvido em uma briga e utiliza de socos ou chutes.*
- 2) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica comete uma infração grave. (909)  
*Isso também inclui arremessar um taco ou outro equipamento em um adversário.*
- 3) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica tem má conduta. (925)  
*Má conduta significa insultar árbitros, jogadores, equipe, funcionários ou espectadores.*
- 4) Quando um jogador ou um membro da comissão técnica tem conduta violenta.  
*Conduta violenta significa impactar a integridade física de uma pessoa sem causar ferimentos. Isso inclui o ato de cuspir em um jogador, etc...*

# 7 GOLS

## 701 Gols válidos

- 1) Um gol será validado quando tiver sido corretamente marcado e confirmado com um *face-off* na marca central.

*Todos os gols válidos devem ser registrados na súmula da partida com o tempo, número do jogador marcador e número do jogador assistente. É considerado jogador assistente aquele da mesma equipe, envolvido no passe que ocasionou o gol. Apenas uma assistência por gol deve ser registrada. Um gol marcado durante a prorrogação ou de uma cobrança de pênalti após um período ou um tempo de partida encerrado não deve ser confirmado com um face-off, mas deve ser considerado válido quando ambos os árbitros apontarem para a marca central e o gol for registrado na súmula da partida.*

- 2) Um gol validado não pode ser anulado depois que o *face-off* for realizado.  
*Se os árbitros estiverem certos de que um gol validado foi incorreto, isto deve ser reportado.*

## 702 Gols corretamente marcados

- 1) Quando a bola passar totalmente da linha do gol pela frente e tiver sido jogada de forma correta com o taco de um jogador de linha e nenhuma infração que ocasione uma falta ou penalidade tenha sido cometida pela equipe atacante em conexão ou imediatamente antes ao gol.

*Isso inclui:*

*Quando a trave está fora de posição e a bola passa a linha do gol pela frente entre as marcas das traves e abaixo da posição imaginária do travessão.*

*Quando um gol contra é marcado. Um gol contra é considerado quando um jogador ativamente com o taco ou o corpo direciona a bola para o próprio gol. Se a equipe não infratora marcar um gol contra durante uma penalidade adiada, o gol será validado.*

*Um gol contra deve ser registrado como GC, ou (OG) do inglês own gol.*

- 2) Quando a bola passar totalmente da linha do gol pela frente depois do jogador da equipe defensora direcionar a bola com seu taco ou seu corpo, ou um jogador da equipe atacante involuntariamente direcionar a bola com seu corpo e nenhuma infração que ocasione a uma falta ou penalidade tenha sido cometida pela equipe atacante em conexão ou imediatamente antes ao gol.

*Se um jogador marcar com um taco incorreto e o erro for percebido somente após a bola ter cruzado a linha, o gol será validado.*

- 3) Quando um jogador não relacionado na súmula da partida está envolvido em um gol.  
*Estar envolvido significa marcar ou passar.*

## 703 Gols incorretamente marcados

- 1) Quando um jogador da equipe atacante comete uma infração que ocasiona a uma falta ou penalidade em conexão ou imediatamente antes ao gol ( **sinal definido de infração** )

*Isso inclui quando um time marca um gol com excesso de jogadores ou um jogador penalizado na quadra e quando um jogador da equipe atacante move a trave intencionalmente fora da posição.*



## 7 GOLS

### 703 Gols incorretamente marcados (continuação)

- 2) Quando um jogador da equipe atacante intencionalmente chuta ou direciona a bola com qualquer parte de seu corpo e a bola vai para o gol mesmo depois de ter tocado um adversário, um equipamento do adversário ou um jogador da equipe atacante.  
*Como isto não é considerado uma infração, o jogo será reiniciado com um face-off.*
- 3) Quando a bola passa a linha do gol durante ou após a sirene ou apito.
- 4) Quando a bola entra no gol sem passar pela frente da linha do gol.
- 5) Quando um goleiro arremessa ou chuta a bola para o gol do time adversário mesmo que a bola toque um adversário, um equipamento do adversário ou um jogador da equipe atacante.  
*Como isto não é considerado uma infração, o jogo será reiniciado com um face-off.*
- 6) Quando a equipe infratora marca durante uma penalidade adiada.  
*A penalidade deve ser aplicada e o jogo reiniciado com um face-off.*



## 8 SINAIS DE CONSEQUÊNCIA

**801**  
**Interrupção do tempo de jogo/  
Pedido de tempo**

*(a ponta dos dedos são mantidas  
perpendiculares a palma da mão)*



**802**  
**Face-off**

*(os antebraços são mantidos na  
horizontal com as palmas das mãos  
para baixo)*



**803**  
**Lateral**

*(o braço é mantido na horizontal, na  
direção do ataque do beneficiado  
com a palma da mão para baixo)*



## 8 SINAIS DE CONSEQUÊNCIA

**804**  
**Falta**

*(o braço é mantido na horizontal, na direção do ataque do beneficiado com a palma da mão para baixo)*



**805**  
**Vantagem**

*(o braço é mantido na direção do ataque do beneficiado com a palma da mão para cima)*



**806**  
**Pênalti**

*(os braços são dobrados acima da cabeça com as mãos fechadas)*



## 8 SINAIS DE CONSEQUÊNCIA

807

**Penalidade adiada / Cobrança de pênalti adiada**

*(o braço é mantido na vertical com a palma da mão para frente)*



808

**Penalidade no banco/ Penalidade pessoal**

*(o braço é mantido na vertical com o número de minutos mostrados com os dedos e 10 minutos será com a mão fechada)*



809

**Penalidade de partida**

*(o braço é mantido na vertical e o cartão vermelho é apresentado)*





## 8 SINAIS DE CONSEQUÊNCIA

**810**  
**Gol**

*(o braço primeiramente aponta a direção do gol e depois a marca central, com a palma da mão para baixo)*



**811**  
**Jogo em andamento/Gol incorretamente marcado**

*(os braços são mantidos na horizontal, com as palmas das mãos para baixo)*



## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

901

**Batida**

*(um toque com a palma da mão para baixo sobre um braço esticado)*



902

**Bloquear o taco de um adversário**

*(braços esticados e cruzados e o braço superior abaixa o inferior)*



903

**Levantar o taco de um adversário**

*(braços esticados e cruzados e o braço inferior levanta o superior)*



## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

**904**

**Taco alto**

*(imitação de segurar um taco para cima)*



**905**

**Taco, pé ou perna entre as pernas de um adversário**

*(uma perna dobrada e erguida e um braço passado entre as pernas)*



**906**

**Gancho**

*(os antebraços são mantidos na horizontal e movimentados para trás na imitação de puxar um taco)*



## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

**907**  
**Empurrar**

*(os antebraços são mantidos na horizontal movimentados para frente, com as palmas das mãos para frente)*

*\*pode ser realizado com uma mão*



**908**  
**Mover-se para trás sobre um adversário**

*(os antebraços são mantidos na horizontal movimentados para trás, com as palmas das mãos curvadas para cima)*



**909**  
**Jogo violento**

*(os braços são dobrados com as mãos fechadas em frente ao peito, com as costas das mãos para cima)*





## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

**910**  
**Agarrar**

*(uma mão segura um braço braço esticado)*



**911**  
**Obstrução**

*(os braços dobrados com as mãos abertas tocando o peito)*



**912**  
**Toque incorreto com o pé**

*(o pé se move para frente acima do nível do tornozelo)*



## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

913

**Toque com o pé alto**

*(o pé se move para frente acima do nível do joelho)*



914

**Invasão da área do goleiro**

*(os braços são dobrados acima da cabeça com as palmas das mãos para frente)*



915

**Distância incorreta**

*(os antebraços são mantidos na vertical com as palmas das mãos de frente para a outra)*

## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

916

### Pulo incorreto

*(os antebraços são mantidos na horizontal movimentados para cima, com as palmas das mãos para cima)*



917

### Saída de bola incorreta

*(os antebraços são mantidos na horizontal com as palmas das mãos de frente para a outra)*



918

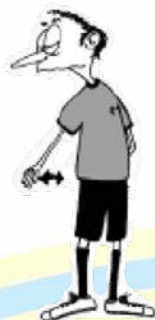
### Cobrança incorreta de lateral/falta

*(o braço é mantido na horizontal e movimentado para vertical, com a palma da mão para cima indicando a direção original da cobrança)*



## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

**919**  
**Jogar a bola deitado**  
*(a palma da mão para baixo  
movimentada para os lados)*



**920**  
**Mão**  
*(a palma da mão para cima  
movimentada para cima)*

**921**  
**Cabeçada**  
*(a palma da mão  
toca a testa)*





## 9 SINAIS DE INFRAÇÃO

922

### Substituição incorreta

*(os antebraços são mantidos na vertical movimentados em rotação)*



923

### Infrações repetidas

*(repetidos toques com a palma da mão para baixo sobre um braço esticado)*



924

### Atraso de jogo

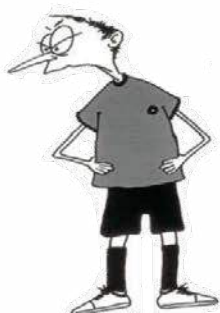
*(o braço é mantido na vertical e o dedo indicador é movimentado em rotação)*



925

### Má conduta

*(braços dobrados com as mãos na cintura)*



## 10 ILUSTRAÇÃO DA QUADRA

