

LIVRO OFICIAL DE REGRAS DO HÓQUEI EM LINHA

PORTUGUÊS

Este livro substitui todas as edições anteriores
Copyright 2005, por IIHF

ÍNDICE

AS REGRAS DE JOGO NUM RELANCE	3
SEÇÃO UM – O RINQUE	5
SEÇÃO DOIS - TIMES	9
SEÇÃO TRÊS – EQUIPAMENTO	13
SEÇÃO QUATRO – PENALIDADES	17
SEÇÃO CINCO – OFICIAIS	25
SEÇÃO SEIS – REGRAS DE JOGO	28
GLOSSÁRIO	50
SINAIS DO ÁRBITRO - GESTOS	53

As Regras de Jogo da IIHF foram projetadas para incluir tanto regras administrativas, como de conduta.

Tipicamente, regras administrativas são as que lidam com o arranjo e preparação do jogo. Duração dos meios tempos, dimensão da arena, sistemas oficiais e regulamentos de prorrogação, são exemplos de regras administrativas.

Regras de conduta, têm a ver com o jogo propriamente dito. As regras de marcação de gols, penalidades prescritas por infrações, conduta imprópria e equipamento obrigatório, são exemplos de regras de conduta.

Regras administrativas somente podem ser alteradas com permissão da IIHF.

Regras de conduta somente podem ser alteradas através do processo periódico de alteração de regras.

As Regras de Jogo contidas nesta publicação são as regras oficiais de jogo para todos os Campeonatos de Hóquei em Linha da IIHF.

A IIHF recomenda altamente que as ligas usem todas as regras de jogo nesta publicação para estabelecer consistência através do esporte de hóquei em linha, seja onde for jogado.

AS REGRAS DE JOGO NUM RELANCE

REGRA	DESCRIÇÃO
Classificações por Idade	<p>10 anos ou menos; 12 anos ou menos; 14 anos ou menos; 16 anos ou menos; 18 anos ou menos; Juniores – 20 ou menos; Seniores – acima de 20 anos.</p> <p>NOTA: A idade dos jogadores em 31 de dezembro determinará a classificação por idade.</p>
Rinque	<p>A dimensão é 40 a 61 m de comprimento por 20 a 30 m de largura. São aceitáveis tanto temporários como permanentes. Nota: Para Campeonatos da IIHF, a dimensão do rinque será um mínimo de 58 m de comprimento por 27 m de largura.</p>
Times	<p>Quatro (4) jogadores na pista de jogo, mais um (1) goleiro (em rinquês menores, podem jogar três (3) jogadores, mais um (1) goleiro).</p>
Registro (Roster)	<p>Máximo de dezesseis (16) jogadores, mais dois (2) goleiros.</p> <p>Equipamento Obrigatório:</p> <p><u>Para Jogadores com Menos de vinte (20) anos:</u> Capacete projetado para hóquei; Máscara completa de rosto, projetada para hóquei; Luvas projetadas para hóquei ou Lacrosse; Proteção de joelho e canela; Cotoveleiras; Jogadores com dezenove (19) e vinte (20) anos de idade precisam usar visores.</p> <p><u>Para Jogadores Acima de vinte (20) anos:</u> O mesmo, exceto: - não se exige protetor bucal; - não se exige proteção de rosto; Recomenda-se altamente usar máscara de rosto, completa ou meia máscara e um protetor bucal.</p>
Puck / Bola	<p>Pode-se usar puck ou bola. O puck pode ser usado somente quando o rinque tiver tábuas de proteção, com altura mínima de 100 cm ou mais e proteção adequada para espectadores. Os Campeonatos da IIHF serão jogados com puck.</p>
Penalidades Menores	<p>O time não pode ser reduzido a menos de três (3) jogadores, mais um goleiro, exceto nos últimos dois (2) minutos de um jogo. Por uma penalidade menor, o jogador ofensor, que não seja goleiro,</p>

	será ordenado para fora da pista de jogo por um minuto e meio (1m30), durante os quais não será permitido um substituto.
Penalidades Maiores	Pela primeira penalidade maior em qualquer jogo, o jogador ofensor, que não seja goleiro, será ordenado para fora da pista de jogo por quatro (4) minutos, durante os quais não será permitido um substituto.
Árbitros	A norma é um sistema de dois (2) árbitros, composto de oficiais aprovados pela IIHF.
Impedir com o Corpo (body-checking)	Nenhum contato intencional com o corpo é permitido, em nenhum nível.
Disputa de Puck (face-offs)	É preciso que sejam executadas somente em algum dos pontos especiais de disputa.
Briga (fighting)	Brigas não serão toleradas.
Passar com a Mão a um Companheiro de Time (hand pass)	Permitido, na Zona de Defesa.
Tiro alto (slapshot)	Proibido, em grupos de dez (10) anos ou menos (quando o seguimento for mais alto que a cintura).
Lançamento Ilegal (illegal clearing)	O puck / bola não pode ser lançado de trás da linha vermelha central (icing) sobre a linha de gol do oponente.
Off-sides	Os jogadores podem prosseguir com o puck / bola sobre a linha vermelha central, mas o puck / bola precisa ser carregado sobre a linha vermelha. Passes feitos para um companheiro de time sobre a linha vermelha central são ilegais, exceto se o puck / bola precedeu o companheiro de time sobre a linha vermelha central.
Jogador fora de Campo (out of bounds)	O jogo será parado imediatamente, a qualquer hora que um jogador patinar ou pisar sobre a borda do rink (somente rinks temporários).
Duração do Jogo, em caso de Empate	Quatro (4) quartos com doze (12) minutos de duração. Se for jogado tempo corrido: Tempo de parada nos últimos dois (2) minutos, quando o resultado estiver dentro de um (1) gol. Os jogos terminarão em empate, se não for determinado um ganhador. Se for preciso determinar um ganhador: tempo de prorrogação de cinco (5) minutos (vitória súbita), seguido de uma série de lances ao gol (shoot-out).
Tempo (time out)	Cada time pode ter um (1) minuto de tempo técnico por jogo. O relógio do jogo será parado durante este 'tempo técnico'.

REGRAS QUE GOVERNAM O JOGO DE HÓQUEI EM LINHA

SEÇÃO UM – O RINQUE

Regra 101 O Rinque

- a) O jogo de hóquei em linha será jogado sobre uma superfície de madeira, cimento, asfalto ou plástico, conhecida como 'RINQUE'.
- b) O rinque pode ser uma instalação externa, parcialmente coberta ou interna.

Regra 102 Dimensões do Rinque

- a) Tanto quanto for possível, as dimensões do rinque serão de 58 m de comprimento, por 30 m de largura. A dimensão mínima de um rinque será de 40 m de comprimento, por 20 m de largura. Em todos os riques usados para Campeonatos da IIHF, as dimensões da superfície serão de 58 a 61 m de comprimento, por 27 a 30 m de largura.

Recomenda-se que os cantos sejam uniformemente arredondados em arco de um círculo com raio mínimo de 7 m, até um máximo de 8.5 metros.

- b) O rinque será circundado por uma parede ou cerca temporária ou permanente conhecida como " TABELAS ", que se estenderão a não menos que 20 cm e não mais que 1,22 m de altura, acima da pista de jogo. A altura ideal das tabelas será de 1,08 m. Recomenda-se que o rodapé na parte inferior das tabelas seja amarelo ou de cor clara. As tabelas serão construídas de tal forma que a superfície, pelo lado da área de jogo, seja lisa e livre de qualquer obstrução ou objeto que possa causar ferimento aos jogadores. Todas as portas que dão acesso à pista de jogo precisam abrir para fora da pista de jogo. É altamente recomendado que todo o rinque, incluindo os bancos para jogadores e penalidades, seja fechado com vidros de segurança, alambrados e/ou outras telas protetoras, projetadas para separar os jogadores dos espectadores. Todos os apetrechos usados para firmar este equipamento no lugar serão montados nas tabelas, pelo lado de fora da pista de jogo.

Regra 103 Postes e Redes do Gol

- a) O quadro do gol será feito de metal ou de outro material aprovado. Os postes do gol ficarão afastados 1,83 m, medidos pela parte interna dos postes e o travessão se estenderá a 1.22m acima da pista de jogo, ligando a parte superior dos postes do gol. Os postes do gol e o travessão serão pintados de vermelho e todas as outras superfícies externas serão pintadas de branco.
- b) Haverá redes, suficientemente fortes para resistir a qualquer pancada de um puck ou bola, afixadas a cada estrutura de gol.
- c) Será pintada uma linha vermelha, de 5 cm de largura, conhecida como 'LINHA DE GOL', a um mínimo de 3.5 metros, até um máximo de 4.5 metros de cada extremidade do rinque, atravessando o rinque, e continuando verticalmente, pelas tabelas laterais.

O gol ficará centrado na 'linha de gol' e será fixado de tal forma que permaneça estacionário durante o andamento do jogo. Os postes do gol serão ancorados de forma a permitir que um poste de gol seja deslocado quando atingido por um jogador, com um grau de força significativo.

O jogo será interrompido imediatamente, quando o poste de gol for deslocado de sua posição normal.

Regra 104 Área do Gol e Área Privilegiada do Goleiro

a) À frente de cada gol, será marcada uma 'ÁREA DO GOL', por uma linha de 5 cm de largura. A 'área do gol' terá a seguinte configuração:

Será desenhado uma semi circunferência de 180 cm de raio e 5 cm de largura, usando o centro da linha de gol como ponto de centro. Além disso, será pintada na superfície uma marca em forma de 'L', de 15 cm de comprimento em ambas os segmentos, em cada canto da frente. A localização da marca de 'L' é medida desenhando uma linha imaginária a 1,22 m da linha do gol, até a borda do semicírculo. Neste ponto, desenha-se o 'L'.

b) A 'área do gol' incluirá todo o espaço delineado pelas linhas semicirculares, 'linhas da área' (incluindo as linhas de 'área do gol') e se estenderá verticalmente por 1,27 m, até a parte superior da estrutura do gol.

c) A 'ÁREA PRIVILEGIADA' do goleiro é uma área delimitada na parte traseira pelas tabelas de extremidade, à frente por uma linha imaginária que liga os pontos de disputa de puck (face-off") da zona de extremidade e nos lados por linhas imaginárias que se estendem perpendicularmente a partir das tabelas de extremidade até os pontos de disputa de puck (face-off") da zona de extremidade.

Regra 105 Divisão do Rinque

a) A pista de jogo será dividida em duas metades, por uma 'LINHA VERMELHA DE CENTRO', com 30cm de largura, atravessando o rinque e continuando verticalmente pelas tabelas laterais.

b) A LINHA VERMELHA DE CENTRO será considerada como parte da zona em que se localiza o puck / bola.

c) A metade da pista de jogo em que se situa o gol será chamada de 'ZONA DE DEFESA' do time que defende aquele gol. A metade da pista de jogo mais afastada do gol que está sendo defendido, será conhecida como 'ZONA DE ATAQUE'.

Regra 106 Ponto Central e Círculo de Disputa de Puck ("Face-off")

a) No centro exato do rinque, haverá uma marca de disputa de puck ("face-off"), com 30 cm de diâmetro.

Tomando esta marca como centro, será marcado um círculo com raio de 4.5m, com linha vermelha de 5 cm de largura. Em ambos os lados do círculo haverá duas linhas com 60 cm de comprimento, 5 cm de largura e afastadas 1,20 m.

Regra 107 Pontos e Círculos Especiais de Disputa de Puck ("Face-off")

- a) Serão marcados em vermelho, na pista de jogo, quatro pontos de disputa de puck (face-off), com 60cm de diâmetro, a 9.90m de distância dos pontos de disputa de puck (face-off) na zona de extremidade, ao longo de uma linha imaginária que conecta os pontos extremos de disputa de puck (face-off). Dentro de cada ponto de disputa de puck (face-off), serão desenhadas duas linhas paralelas a 10cm da parte superior e inferior do ponto. A área entre as duas linhas será pintada de vermelho.

Regra 108 Pontos e Círculos de Disputa de Puck (face-off) na Zona de Extremidade

- a) Em ambas as extremidades e em ambos os lados de cada gol, serão marcados em vermelho, na pista de jogo, pontos e círculos de disputa de puck (face-off). Os pontos de disputa de puck (face-off) terão 60cm de diâmetro. Dentro de cada ponto de disputa de puck (face-off) serão desenhados duas linhas paralelas, a 10cm da parte superior e inferior do ponto. A área entre as duas linhas será pintada de vermelho. Tomando este ponto como centro, será marcado um círculo com 4.50 m de raio, com linha vermelha, de 5cm de largura. Em ambos os lados do círculo, haverá duas linhas com 60cm de comprimento, 5cm de largura e separadas por 1.2m.
- b) Os pontos de disputa de puck (face-off) na extremidade, serão localizados equidistantes das tabelas laterais e a 6.10m de cada linha de gol. Recomenda-se que haja uma distância de 13.50m entre os pontos de disputa de puck (face-off) na extremidade, na mesma zona.

Regra 109 Bancos dos Jogadores

- a) Cada ringue terá assentos ou bancos para uso de cada time. Cada banco de jogadores terá acomodações para pelo menos treze (13) pessoas, e será colocado imediatamente ao lado da pista de jogo, o mais perto possível do centro do ringue. Todas as portas para a pista de jogo se abrirão para fora da pista de jogo.
- b) Somente os jogadores de uniforme e os Oficiais dos Times (até um máximo de seis (6)) terão permissão para ocupar a área dos bancos.
- c) Durante o jogo, Técnicos, Gerentes e Treinadores estão restritos a ficarem dentro do comprimento dos bancos dos jogadores.

Regra 110 Banco de Penalidades

- a) Cada ringue precisa ter assentos ou bancos para serem usados para assentarem jogadores cumprindo penalidades, o Marcador de Tempo de Jogo e o Marcador Oficial do Resultado (Score). O banco de penalidades precisa ficar separado dos bancos dos jogadores, idealmente no lado oposto do ringue.
- b) Será marcada na pista de jogo, em vermelho, imediatamente em frente do assento do Marcador de Tempo de Penalidades, uma linha vermelha, em semi-circunferência de 3m de raio e 5cm de largura, conhecida como a Área do Árbitro.

Regra 111 Dispositivos de Sinalização e Marcação de Tempo

a) Cada rinque terá alguma forma de relógio elétrico para manter os espectadores, jogadores e Oficiais do Jogo precisamente informados quanto a todos os elementos de tempo, em todas as fases do jogo, incluindo o tempo remanescente a ser jogado.

Dispositivos de tempo, tanto para o tempo de jogo como tempo de penalidade mostrarão o tempo faltante para ser jogado ou servido.

a) Cada rinque terá uma sirene ou outro dispositivo sonoro adequado, para sinalizar o final do tempo de jogo.

b) Atrás de cada gol, serão instaladas luzes elétricas ou dispositivos semelhantes, para uso dos Árbitros de Gol. Uma luz vermelha ou outro sinal sinalizará a marcação de um gol.

SEÇÃO DOIS - TIMES

Regra 201 Composição do Time

a) Um time será composto de cinco (5) jogadores na superfície, incluindo o goleiro. Nenhum time será permitido iniciar um jogo com menos de cinco jogadores. Será permitido um máximo de 16 jogadores, mais 2 goleiros (número máximo) no registro de qualquer time.

Regra 202 – Capitão do Time

a) Será indicado um Capitão e não mais que dois Capitães Alternativos para cada time e somente o Capitão ou Capitão Alternativo terá o privilégio de discutir com o Árbitro sobre qualquer assunto relativo à interpretação de regras que possam levantar-se durante o curso de um jogo.

O Capitão usará a letra 'C' e o Capitão Alternativo a letra 'A', com aproximadamente 8 cm de altura e de cor contrastante, em posição conspícua, à frente no uniforme. Se as letras não forem usadas, os privilégios desta seção não serão concedidos.

Uma reclamação sobre uma penalidade não é "uma questão relativa à interpretação de regras" e será imposta uma penalidade menor a qualquer capitão ou outro jogador que faça uma reclamação destas.

b) O(s) Árbitro(s) e Marcador Oficial de Resultados (Official Scorer) serão informados antes do início do jogo, dos nomes do Capitão e do Capitão Alternativo designado para cada time.

c) Qualquer jogador, exceto um goleiro, poderá ser identificado como Capitão. Nenhum Treinador ou Gerente poderá agir como Capitão.

d) Qualquer Capitão ou jogador que sair do banco dos jogadores e fizer qualquer protesto ou intervenção com os Oficiais, por qualquer motivo, receberá uma penalidade menor por Abuso de Oficiais.

Regra 203 Jogadores de Uniforme

a) No início de cada jogo, o Gerente ou Treinador de cada time listará nomes e números dos jogadores e goleiros que estarão habilitados a jogar no jogo. Não será permitida qualquer alteração ou adição, uma vez iniciado o jogo.

b) Cada time poderá ter um goleiro na pista de jogo, em dado momento. O goleiro pode ser removido e outro 'jogador' substituído. Este substituto não terá os privilégios do goleiro.

c) Recomenda-se (é exigido para os Campeonatos da IIHF) que cada time tenha no seu banco um goleiro substituto que estará completamente vestido e equipado para jogar. Quando o goleiro substituto entrar no jogo, a posição será tomada sem demora e não será permitido qualquer aquecimento.

d) Exceto se todos os goleiros designados estiverem incapacitados, nenhum jogador no registro de jogadores naquele jogo poderá usar o equipamento do goleiro. Se o goleiro de um time estiver indisponível para continuar, o time precisa imediatamente nomear um

goleiro temporário ou por um patinador adicional na pista de jogo, sem qualquer dos privilégios do goleiro. Um goleiro pode ser substituído por um outro goleiro durante o jogo, com todos os privilégios do goleiro.

- e) Se, durante o jogo, um time não puder por na pista de jogo o número de jogadores de uniforme exigidos sob estas regras, devido a penalidades, ferimentos etc., o Árbitro não tem outra alternativa exceto declarar que o jogo será perdido. O time não ofensor será declarado vencedor e será registrado o resultado de 5-0, ou, se a diferença for maior que cinco (5) gols, valerá o resultado real.

Regra 204 Partida para Saída do Jogo

- a) Ao sinal do Árbitro, antes do início do jogo e em seguida a qualquer parada de jogo, o Time Visitante se colocará prontamente em posição na pista de jogo, pronto para jogar e não será feita qualquer substituição a partir desta hora até que seja reiniciado o jogo. O Time da Casa pode então fazer qualquer substituição desejada, que não resulte em demora do jogo.

Se houver demora indevida por qualquer time ao trocar de linhas, o Árbitro ordenará ao(s) time(s) ofensor(es) que tomem suas posições imediatamente e não permitirá alterações de linha.

Quando for feita uma substituição, usando esta regra, não se poderá fazer outra substituição até que comece o jogo, exceto se for aplicada uma penalidade.

Regra 205 Troca de Jogadores

- a) Podem-se trocar jogadores do banco de jogadores a qualquer hora, desde que a troca de jogadores seja feita dentro de uma área imaginária limitada pelo comprimento do respectivo banco de jogadores e três (3) metros a partir das tabelas e fora do jogo, antes que se faça qualquer troca.

Se, no curso de fazer uma substituição, qualquer jogador deliberadamente jogar o puck / bola enquanto o jogador que sai ainda estiver sobre a pista de jogo, será aplicada a infração de "Jogadores em Excesso".

Se, no curso de uma substituição, qualquer jogador for acidentalmente atingido pelo puck / bola, a jogada não será parada e não será aplicada penalidade.

- b) Um goleiro pode ser substituído por um jogador ou goleiro a qualquer hora, durante o jogo. O goleiro precisa estar dentro de três (3) metros do banco de jogadores antes que o substituto possa entrar na pista de jogo.

Por uma violação desta regra, não haverá penalidade de tempo, para o time que faz a substituição prematura, mas a seguinte disputa de puck, será feita na marca central de disputa.

- c) Um jogador cumprindo penalidade no banco de penalidades, que deve ser trocado após passar a penalidade, precisa prosseguir imediatamente através da pista de jogo, antes que qualquer troca possa ser feita. Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor, de banco.

- d) Durante uma parada de jogo, fora o pedido de tempo (time-out), um goleiro não pode ir ao banco de jogadores sem permissão do Árbitro, exceto se houver uma substituição por

outro jogador ou goleiro. Quando se fizer uma substituição devido a esta regra, o goleiro trocado não retornará à pista de jogo até que seja reiniciado o jogo, exceto se for permitida a re-entrada imediata ao jogo, quando uma penalidade for aplicada a qualquer dos times.

Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor, de banco.

- e) Para trocas de jogadores que ocorram durante uma parada de jogo, o Árbitro assumirá a posição normal para a seguinte disputa de puck. O Árbitro então permitirá um período de cinco segundos durante os quais o time visitante poderá fazer uma troca de jogador. Após passar este período de cinco segundos, o Árbitro levantará o braço, para indicar que o time visitante não mais poderá fazer uma troca de jogador.

Com o braço ainda levantado, o Árbitro permitirá um período de cinco segundos, durante o qual o time de casa poderá fazer uma troca de jogador. Após este período de cinco segundos, o Árbitro abaixará o braço, para indicar que o time de casa não pode mais fazer uma troca de jogador.

Se um time tentar fazer uma troca de jogador após seu período alocado de tempo, o Árbitro mandará o(s) jogador(es) de volta ao banco de jogadores. Por qualquer infração subsequente deste procedimento, a qualquer hora, durante o curso do jogo, o Árbitro aplicará uma Penalidade Menor, de Banco ao time ofensor. Qualquer troca de um a cinco jogadores é considerada uma troca de linha, sob esta regra.

Regra 206 Jogadores Feridos

- a) Se um jogador, fora o goleiro, for ferido ou compelido a deixar a pista de jogo durante um jogo, o jogador poderá sair do jogo e ser imediatamente trocado por um substituto.

- b) Qualquer goleiro que seja ferido ou ficar doente precisa estar pronto a imediatamente recomeçar a jogar ou ser trocado por um goleiro substituto. O Árbitro não concederá tempo adicional para a finalidade de permitir que o goleiro ferido ou doente reassuma sua posição. O goleiro substituto entrará no jogo sem demora e não será permitido aquecimento.

O goleiro substituto estará sujeito às regras regulares que governam os goleiros e terá direito aos mesmos privilégios.

- c) Qualquer jogador cumprindo penalidade que tenha sido ferido, pode prosseguir ao vestiário, sem ir ao banco de penalidades. O time penalizado imediatamente porá um jogador substituto no banco de penalidades para sofrer toda a penalidade. O jogador penalizado que tiver sido ferido e que foi trocado no banco de penalidades não pode jogar até que tenha passado o tempo da penalidade.

- d) Quando um jogador for ferido e não pode continuar a jogar ou ir ao banco dos jogadores, o jogo não será parado até que o time do jogador ferido esteja de posse do puck / bola. Se o time do jogador estiver de posse do puck / bola na hora do ferimento, o jogo será interrompido imediatamente, exceto se o time tiver uma oportunidade de fazer gol.

No caso onde for óbvio que um jogador sofreu ferimento grave, a jogada será parada imediatamente.

- e) Um jogador, fora o goleiro, cujo ferimento parecer sério o suficiente para justificar uma parada de jogo, não pode participar mais no jogo, até que se conclua a seguinte disputa de puck.
- f) Se um jogador ou goleiro estiver sangrando obviamente, o jogo será imediatamente parado e o jogador ferido será considerado fora da pista de jogo. Este jogador não poderá retornar a jogar até que o sangramento tenha sido interrompido e o corte ou abrasão, coberto.
Da mesma forma, qualquer Oficial que esteja sangrando, não continuará até que o sangramento tenha parado e o corte ou abrasão, coberto.
- g) Quando uma jogada tenha sido parada devido a um jogador ferido, excluindo o goleiro, o jogador ferido deixará a pista de jogo e só pode retornar à pista após recomeçar o jogo. Se o jogador se recusar a deixar a pista de jogo, será aplicada uma Penalidade Menor pela demora de jogo.

SEÇÃO TRÊS – EQUIPAMENTO

Regra 301 Sticks

- a) Os sticks serão feitos de madeira, materiais compostos de carbono, grafite ou alumínio, aprovados pela IIHF e não podem ter quaisquer projeções que se estendam para fora do stick.
Poderá ser enrolada fita adesiva de qualquer cor ao redor do stick, em qualquer lugar.
- b) Nenhum stick poderá exceder 163 cm de comprimento, do calcanhar ao final do eixo, nem mais que 32 cm do calcanhar ao final da blade.
A blade do stick não poderá ter menos de 5 cm nem mais de 7.5 cm de largura, em qualquer ponto.
A curvatura da blade do stick não excederá 1.5 cm.
- c) A blade do stick do goleiro não excederá a largura de 9 cm em qualquer ponto, exceto no calcanhar, onde não excederá mais que 11,5 cm. O comprimento da blade não excederá 39 cm de comprimento, do calcanhar ao final da blade.
A porção alargada do stick do goleiro, que se estende até o eixo, a partir da blade, não excederá mais que 71 cm do calcanhar e não excederá 9 cm de largura.
- d) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador ou goleiro que usar um stick que não se conforme a esta regra.
Se for feito um gol com um stick ilegal, será aplicada a penalidade adequada e o gol será permitido.

Regra 302 Patins

- a) Todos os jogadores e Árbitros precisam usar patins em linha de projeto aprovado pela IIHF. Jogadores e Árbitros podem usar patins com até cinco rodas, desde que sejam projetados para Hóquei em Linha.
- b) O uso de patins de velocidade ou qualquer patim projetado de forma que possa causar ferimento é proibido, por decisão do Árbitro. O uso de patins de quadra (quad skates) é também proibido.

Regra 303 Equipamento dos Goleiros

- a) Com exceção de patins e sticks, todo equipamento usado pelo goleiro precisa ser construído somente para a proteção da cabeça ou corpo, e não pode incluir qualquer vestimenta ou apetrecho que poderia dar ao goleiro assistência indevida para guardar o gol.
São proibidos aventais que se estendam abaixo das coxas ou por fora das calças.
- b) As luvas de bloqueio dos goleiros não excederão 21 cm de largura nem 41 cm de comprimento em qualquer ponto.
O comprimento máximo de uma luva de pegar, do goleiro, não excederá 41 cm. O punho não excederá 23 cm de largura. Qualquer barra ou anexo entre o punho e o polegar somente se estenderá em linha reta. Qualquer bolso ou bolsa adicionado(a) à luva por um

fabricante ou de outra forma, não é aceitável e tornará a luva ilegal. Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor.

- c) As perneiras usadas pelos goleiros não excederão 30.5 cm na máxima largura, quando estiverem na perna do jogador. Os goleiros não poderão usar ou ter um avental ou placa afixados ao fundo das perneiras dos goleiros, cobrindo o espaço entre o piso e o fundo das perneiras do goleiro, à frente dos patins.
Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor.

- d) É obrigatório que todos os goleiros usem um capacete projetado para hóquei, com correia de capacete, adequadamente amarrada e máscara completa de rosto, projetada para hóquei, com proteção de queixo. Todos os goleiros precisam usar proteção para o peito. A proteção para a garganta é obrigatória (para goleiros).
NOTA: É considerado aceitável um capacete com proteção incorporada de garganta. *Se um goleiro for achado usando uma peça de equipamento ilegal, o goleiro não poderá participar do jogo até que o equipamento ilegal seja corrigido ou removido.*

Regra 304 Equipamento de Proteção

NOTA: *Embora algum equipamento de proteção não seja obrigatório em todas as classificações de idade, a IIHF recomenda fortemente que todos os jogadores, em todas as classificações de idade, usem adequadamente um protetor bucal, um capacete e uma máscara total de rosto, aprovados pela H.E.C.C., para todos os jogos e treinos.*

- a) Cada participante é pessoalmente responsável por usar equipamento de proteção em todos os jogos, aquecimentos e treinos.

O equipamento recomendado para todos os jogadores é: fraldão, calças de hóquei almofadadas, coquilha, proteção do peito, peitoral e protetor de pescoço. Recomenda-se fortemente o uso de proteção para olhos e máscara em todo o rosto, para todos os jogadores.

Equipamento obrigatório para jogadores acima de dezoito (18) anos de idade: capacete projetado para hóquei, com correia de amarração no queixo, amarrada adequadamente, cotoveleiras, luvas projetadas para hóquei; recomenda-se proteção para joelhos e canelas e um protetor bucal.

Equipamento obrigatório **para jogadores de vinte anos (20) ou menos**: capacete projetado para hóquei, com correia de amarração no queixo, amarrada adequadamente, máscara total de rosto, projetada para hóquei, cotoveleiras, luvas, projetadas para hóquei, protetor bucal, proteção para joelhos e canelas.

Jogadores na categoria de vinte (20) anos de idade ou menos precisam usar máscara de proteção total para o rosto em todas as competições da IIHF. A máscara total de rosto para jogadores ou protetor de rosto e cabeça para goleiros precisa ser construído de tal forma que nem o puck nem uma blade de stick possa furá-la. Jogadores de dezenove (19) ou vinte (20) anos de idade precisam usar visores.

Todos os Árbitros precisam usar um capacete preto projetado para hóquei, com correia de amarração no queixo, amarrada adequadamente, cotoveleiras e proteção para joelhos e canelas.

Se um jogador estiver usando equipamento não aprovado (capacete, proteção de rosto) ou não estiver usando o equipamento obrigatório adequado, ou não estiver usando o

equipamento da forma para a qual foi pretendido, o jogador será eliminado da pista de jogo e não poderá retornar até que este equipamento seja trocado ou corrigido. O Árbitro emitirá um aviso ao time ofensor. Por uma segunda violação, por qualquer dos jogadores do mesmo time, pela mesma violação, o Árbitro aplicará uma Penalidade Menor de Banco ao time ofensor.

- b) Todo equipamento protetor, exceto luvas, proteção de cabeça e perneiras de goleiro, precisa ser usado inteiramente sob o uniforme. Por uma violação da regra, o jogador será eliminado da pista de jogo e será emitido um aviso pelo Árbitro, para o time ofensor. Por uma segunda violação, por qualquer jogador do mesmo time, pela mesma ofensa, o Árbitro aplicará uma Penalidade Menor de Banco, ao time ofensor.
- c) Se o capacete de um jogador cair enquanto o jogo está em andamento, o jogador não poderá continuar a participar na jogada. Logo que o capacete cair da cabeça do jogador, enquanto o jogo estiver em andamento, o jogador precisa voltar ao seu banco de jogadores e ser substituído por outro jogador, ou por o capacete de volta à sua cabeça, na posição adequada e amarrá-lo corretamente com a correia de queixo. Se o jogador continuar a participar da jogada de qualquer forma sem seu capacete, o jogador receberá automaticamente uma Penalidade Menor. Se o capacete e/ou proteção de rosto de um goleiro cair enquanto o jogo estiver em andamento, o Árbitro precisa interromper o jogo. Se a ação de remover o capacete e/ou protetor de rosto de um goleiro for julgada pelo Árbitro como uma ação deliberada do goleiro, numa tentativa de parar o jogo, o(s) Árbitro(s) aplicará(ão) uma Penalidade Menor por Demora de Jogo ao goleiro ofensor.

Regra 305 Equipamento Perigoso

- a) É proibido o uso de almofadas ou protetores feitos de metal ou de qualquer outro material que possa causar ferimento a um jogador.
É proibido usar peças fundidas ou talas feitas de material duro ou sem elasticidade, mesmo almofadadas.
Cotoveleiras que não tenham cobertura protetora macia, de borracha esponjosa ou material semelhante, com pelo menos 1.5 cm de espessura, serão consideradas como equipamento perigoso.
- b) Uma luva que tenha toda ou parte da palma removida ou cortada para permitir o uso da mão nua será considerada equipamento ilegal. Será aplicada uma penalidade menor a um jogador que use luva nesta condição, durante o jogo.

Regra 306 Puck / Bola

- a) Pucks / bolas serão feitos de plástico ou outro material, aprovado pela IIHF. As bolas devem ser classificadas como 'sem quique'.
O puck será de aproximadamente 2,54 cm de espessura e 7.62 cm de diâmetro e pesará entre 105 e 185 gramas.
A bola terá diâmetro entre 6.35 e 7 cm e pesará entre 50 e 85 gramas.
- b) O puck / bola será de cor principal que contraste com a cor da pista de jogo.

- c) Em todos os riques que tenham tabelas com menos de 100 cm de altura e / ou sem telas de proteção para os espectadores, é preciso usar a bola.
Podem ser usados pucks em riques que tenha tabelas de pelo menos 100 cm de altura e telas ou vidro de segurança para proteção dos espectadores.
Em todos os campeonatos da IIHF, será usado o puck.

Regra 307 Uniformes

- a) Todos os jogadores que participarem de jogos da IIHF precisam estar uniformizados e ter uniformes (jerseys) que combinem, com mangas compridas. Em todos os Campeonatos da IIHF é preciso usar calças para hóquei, almofadadas ou tipo abrigos para ginástica.
- b) Cada jogador e cada goleiro listado na relação de jogadores (line-up) precisa usar um número individual que o identifique, de pelo menos 20 cm de altura, nas costas da camisa. Todos os números designados precisam ser inteiros, entre 0 e 99. Dois membros do mesmo time não podem usar o mesmo número.
- c) Sujeito à decisão do Árbitro, o Time da Casa mudará o seu uniforme se as cores do time oponente, conflitarem.

Regra 308 Medidas do Equipamento

- a) Um pedido para medição de qualquer equipamento será limitado a um pedido por cada um dos times, durante o curso de qualquer parada de jogo.
- b) Quando se fizer uma reclamação formal pelo Capitão de um time contra as dimensões de qualquer stick, o Árbitro fará a medição necessária imediatamente. Se a reclamação não for sustentada, será aplicada uma penalidade menor de banco ao time que pediu a medição.
Quando se fizer uma reclamação formal pelo Capitão de um time contra as dimensões de qualquer peça do equipamento do goleiro e a medição causaria alguma demora que seja, além da medição de luvas, estas medições serão feitas ao final do primeiro, segundo ou terceiro quarto ou imediatamente no 4º quarto ou no tempo de prorrogação. Se a reclamação não for sustentada, será aplicada uma penalidade menor ao time que pediu a medição.
- c) Será aplicada uma penalidade por má conduta a qualquer jogador que recusar entregar o stick ou outra peça de equipamento para medição, se solicitado a fazer isto pelo Árbitro.
- d) O Árbitro pode medir qualquer equipamento usado pela primeira vez num jogo.
- e) O Árbitro aplicará uma penalidade menor, de banco, a um time que solicitar uma medição de equipamento somente com finalidade de retardar o jogo.
- f) Não será permitida qualquer medição durante a parada de jogo em seguida à marcação de um gol.

SEÇÃO QUATRO – PENALIDADES

Regra 401 Penalidades

- a) As penalidades serão de tempo real de jogo e serão divididas nas seguintes classes:
- 1) Penalidades Menores;
 - 2) Penalidades Menores, de Banco;
 - 3) Penalidades Maiores;
 - 4) Penalidades por Má Conduta;
 - 5) Penalidades de Jogo;
 - 6) Tiro de pênalti.
- b) Quando o jogo não estiver realmente em andamento e for cometida uma ofensa por qualquer jogador ou Oficial de Time, será aplicada a mesma penalidade, como se o jogo estivesse realmente em andamento.

Regra 402 Penalidades Menores

- a) Por uma 'PENALIDADE MENOR' o jogador ofensor, não sendo goleiro, será posto fora da pista de jogo por um e meio (1 1/2) minuto, durante os quais não será permitido qualquer substituto. Se o tempo corrido estiver sendo jogado e terminar uma penalidade menor ou de banco, permitindo ao time ter um jogador adicional na pista de jogo, durante uma parada de jogo, o jogador que for assim penalizado permanecerá no banco de penalidades até que seja conduzida a disputa de puck seguinte.
- b) Por uma 'PENALIDADE MENOR, DE BANCO' um jogador do time penalizado será posto fora da pista de jogo por um e meio (1 1/2) minuto, durante os quais não será permitido qualquer substituto. Qualquer jogador não penalizado, não sendo goleiro, pode ser designado para servir a penalidade pelo Treinador ou Gerente e este jogador servirá a penalidade imediatamente.
- c) Se o time oponente fizer um gol enquanto um time estiver com jogador a menos por uma ou mais penalidades menores ou menores de banco, a primeira destas penalidades será automaticamente terminada.
'Com jogador a menos' (shorthanded) significa que o time precisa ficar abaixo da força numérica de seus oponentes na pista de jogo, no momento do gol ser feito. A penalidade menor ou menor de banco que termina automaticamente é aquela que causa o time estar 'com jogador a menos'. Assim, se um número igual de jogadores de cada time estiver servindo um número igual de penalidades menores, nenhum dos times está 'com jogador a menos'.
Esta regra se aplicará quando for feito um gol num tiro de pênalti ou num gol concedido.
- d) Quando terminarem ao mesmo tempo as penalidades menores de dois jogadores do mesmo time, o Capitão daquele time designará ao Árbitro qual dos jogadores voltará à pista de jogo primeiro e o Árbitro instruirá o Marcador de Tempo de Penalidades sobre como agir.

- e) Quando um jogador receber uma penalidade maior e uma penalidade menor ao mesmo tempo, a penalidade maior será servida pelo jogador penalizado em primeiro lugar, exceto se as penalidades maiores forem coincidentes, e neste caso, a penalidade menor será servida primeiro.
- f) Quando forem aplicadas penalidades menores coincidentes a jogadores de ambos os times, os jogadores penalizados tomarão seus lugares no banco de penalidades e estes jogadores não deixarão o banco de penalidades antes da primeira parada de jogo, em seguida à expiração de suas respectivas penalidades. Serão feitas substituições imediatas por um número igual de penalidades menores ou penalidades menores coincidentes de igual duração, para cada time penalizado desta maneira e as penalidades dos jogadores para quem foram feitas as substituições, não serão consideradas para a finalidade de uma penalidade retardada.

Regra 403 Penalidades Maiores

- a) Para a primeira "PENALIDADE MAIOR" em qualquer jogo, o jogador ofensor, não sendo um goleiro, será posto para fora da pista de jogo por quatro (4) minutos, durante os quais não será permitido um substituto.
- b) Para a segunda penalidade maior no mesmo jogo, ao mesmo jogador ou goleiro, será aplicada ao jogador uma penalidade de jogo por má conduta, além da penalidade maior. Esta penalidade de jogo por má conduta será em lugar de qualquer penalidade de jogo por má conduta exigida para a infração maior. Um jogador do time ofensor será posto no banco de penalidades imediatamente, para servir a penalidade maior.
- c) Quando penalidades maiores coincidentes ou penalidades maiores coincidentes de igual duração, incluindo uma penalidade maior forem aplicadas a jogadores de ambos os times, os jogadores penalizados tomarão seus lugares no banco de penalidades e estes jogadores penalizados não deixarão o banco de penalidades até a primeira parada de jogo após a expiração de suas respectivas penalidades.
Serão feitas substituições imediatas por um número igual de penalidades maiores ou penalidades coincidentes de igual duração, incluindo uma penalidade maior para cada time assim penalizado e as penalidades dos jogadores para os quais foram feitas as substituições, não serão consideradas, para a finalidade de uma penalidade retardada.
Onde for necessário determinar qual dos jogadores penalizados será designado para servir a penalidade retardada, sob a Regra 408, o time penalizado terá o direito de fazer esta designação, sem conflitar com a Regra 402.
- d) Quando penalidades coincidentes de durações desiguais (cada uma incluindo uma penalidade maior) forem aplicadas a um jogador de cada time, os jogadores penalizados tomarão seu lugar no banco de penalidades e estes jogadores penalizados não deixarão o banco de penalidades até a primeira parada de jogo em seguida à expiração de suas respectivas penalidades.
As penalidades que criam a disparidade em tempo total de penalidade serão servidas primeiro, de forma normal, pelos jogadores penalizados. Será permitida a substituição imediata para as penalidades maiores de cada jogador.

Regra 404 Penalidades por Má Conduta

- a) Uma 'PENALIDADE POR MÁ CONDUTA' envolve a remoção de um jogador, menos o goleiro, por um período de dez (10) minutos, mas permite-se que outro jogador substitua imediatamente um jogador assim removido. Um jogador cuja penalidade por má conduta tenha expirado, permanecerá no banco de penalidades até a próxima parada de jogo. Exceto se for permitida a imediata substituição, sob as regras de penalidades coincidentes nos. 402 e 403, quando um jogador receber uma penalidade maior ou menor e uma por má conduta, má conduta de jogo ou uma má conduta de vulto, ao mesmo tempo, o time penalizado colocará imediatamente um jogador adicional, não penalizado, menos o goleiro, no banco de penalidades e este jogador não pode ser trocado. Qualquer violação desta provisão será tratada como uma substituição ilegal, sob a Regra 205. Se qualquer jogador receber uma segunda penalidade por má conduta no mesmo jogo, será automaticamente aplicado a ele uma penalidade por má conduta.
- b) Uma 'PENALIDADE DE JOGO, POR MÁ CONDUTA' envolve a suspensão de um jogador pelo restante do jogo, mas é permitido um substituto para substituir o jogador assim removido.
- c) O Árbitro precisa relatar as penalidades por má conduta de jogo e todas as circunstâncias relacionadas às Autoridades da Liga imediatamente após o Jogo. As Autoridades da Liga terão total poder para impor penalidades adicionais. Para todas as penalidades por má conduta de jogo, sem considerar quando aplicadas, será cobrado nos registros um total de dez (10) minutos, contra o time ofensor.
- d) Um Oficial de Time a quem se aplicar uma má conduta de jogo não pode assentar-se perto do banco do time, nem de qualquer maneira tentar dirigir o jogo do time.

Regra 405 Penalidades de Competição (Match Penalties)

- a) Uma 'PENALIDADE DE COMPETIÇÃO' envolve a suspensão de um jogador ou Oficial de Time pelo restante do jogo e o jogador ofensor será ordenado ao vestiário imediatamente. Exceto se for permitida a imediata substituição sob as regras 403 e 405 de penalidades coincidentes, o time penalizado colocará imediatamente um jogador não penalizado, menos um goleiro, no banco de penalidades, para servir a porção de tempo de quatro (4) minutos da penalidade e este jogador não poderá ser trocado. Este jogador também servirá qualquer penalidade menor ou maior adicional aplicada ao jogador ofensor, a não ser que seja permitida a imediata substituição, sob as regras 402 e 403, de penalidades coincidentes. O Árbitro precisa relatar todas as penalidades de competição e todas as circunstâncias relacionadas às Autoridades da Liga, imediatamente após o jogo. As Autoridades da Liga terão total poder para impor penalidades adicionais. Para todas as penalidades de competição, sem considerar quando foram aplicadas, será cobrado um total de dez (10) minutos nos registros contra o jogador ofensor.
- b) Se foram aplicadas penalidades de competição, coincidentes ou qualquer combinação de penalidades maiores coincidentes e de competição foram aplicadas a um jogador ou

jogadores de ambos os times, será aplicável a Regra 403, cobrindo penalidades maiores, com respeito às substituições dos jogadores.

- c) Um jogador que recebeu uma penalidade de competição será suspenso de participação em quaisquer jogos ou treinos até que o caso tenha sido tratado pelas Autoridades da Liga.

Será feita uma audiência obrigatória e tomada uma decisão relativa a qualquer ação disciplinar dentro de trinta (30) dias do incidente. Se as circunstâncias impedirem que as Autoridades da Liga conduzam a audiência, a suspensão será automaticamente terminada após trinta (30) dias.

- d) Um Oficial de Time que receba uma penalidade de competição não pode sentar próximo do banco do time, nem de alguma maneira tentar dirigir o jogo do time.

Regra 406 Tiro de Pênalti

- a) Qualquer infração das regras que pedir um 'Tiro de Pênalti' será tratada com segue:

O Árbitro identificará o jogador com direito de executar o lance (como for apropriado) e então colocará o puck / bola no ponto de disputa de puck (face-off) central. O jogador que executar o lance lançará o puck / bola ao sinal do apito do Árbitro e tentará fazer um gol contra o goleiro. Uma vez que o jogador que fez o lance tenha tocado o puck / bola, ele/ela precisa ser mantido(a) em movimento em direção ao gol do oponente e, uma vez lançado(a), a jogada será considerada concluída. Nenhum gol pode ser marcado no rebote de qualquer tipo e a qualquer hora que o puck / bola cruzar a linha do gol, o lance será considerado completado.

Somente um jogador designado com goleiro, goleiro substituto ou goleiro temporário pode defender um tiro de pênalti.

- b) O goleiro precisa permanecer na área do gol até que o jogador que executa o lance toque o puck e no evento de violação desta regra ou de qualquer falta cometida pelo goleiro, o Árbitro permitirá que o lance seja executado; se o lance falhar, o Árbitro permitirá que o lance de pênalti seja feito novamente. O goleiro pode tentar parar o lance de qualquer modo, menos jogando o stick ou qualquer outro objeto; neste caso, será marcado um gol.

- c) Em casos onde foi aplicado um tiro de pênalti sob a Regra 609, deslocar deliberadamente o poste do gol ou remover o capacete/ máscara de rosto durante uma escapada (break-away) a Regra 609, que retarda o jogo, a Regra 625 – entrada ilegal no jogo, a Regra 636 – jogar o stick e sob a Regra 639 – falta por trás, o Árbitro designará o jogador que recebeu a falta como o jogador que executa o lance.

Em casos onde um tiro de pênalti foi aplicado sob a Regra 612 – cair sobre o puck / bola na área do gol ou a Regra 616 – apanhar o puck / bola da área do gol, o tiro de pênalti será executado por um jogador escolhido pelo Capitão do time não ofensor, entre os jogadores na pista de jogo na ocasião em que foi cometida a falta. Esta escolha será relatada ao Árbitro e não pode ser alterada.

Se, devido a ferimento, o jogador designado por um Árbitro para executar o tiro de pênalti não puder executá-lo, o lance poderá ser feito por um jogador escolhido pelo Capitão do

time não ofensor, entre os jogadores na pista de jogo quando a falta foi cometida. Esta escolha será relatada ao Árbitro e não pode ser alterada.

- d) Se o jogador a respeito de quem foi concedido um tiro de pênalti, cometer uma falta em conexão com a mesma jogada ou circunstâncias, antes ou depois de se executar o tiro de pênalti, será permitido ao jogador, primeiro executar o lance, antes de ser enviado ao banco de penalidades para servir a penalidade, exceto quando esta penalidade for por má conduta de jogo ou penalidade de competição; neste caso, o tiro de pênalti será executado por um jogador escolhido pelo Capitão do time não ofensor, entre os jogadores na pista de jogo quando a falta foi cometida.
Se, por ocasião de ser aplicado o tiro de pênalti, o goleiro do time penalizado tiver sido removido da pista de jogo e substituído por outro jogador, será permitido ao goleiro retornar à pista de jogo antes que seja executado o tiro de pênalti.
- e) Enquanto o tiro de pênalti está sendo executado, todos os jogadores de ambos os times, exceto os envolvidos no tiro de pênalti, precisam retirar-se da pista de jogo para os seus respectivos bancos de jogadores.
- f) Se, enquanto se executa o tiro de pênalti, qualquer jogador do time oponente interferir ou distrair o jogador que executa o lance, será concedido um gol.
- g) Se for feito um gol durante o tiro de pênalti, o puck / bola será disputado no ponto central. Se não for feito um gol, o puck / bola será disputado em qualquer dos pontos de disputa de puck nas extremidades, na zona em que o tiro de pênalti foi executado.
- h) Se um gol foi ou não feito a partir de um tiro de pênalti, se a infração pela qual foi aplicado um tiro de pênalti, for tal que incorra em:
 - 1) uma penalidade maior, de competição ou má conduta, a penalidade será aplicada, somada ao tiro de pênalti.
 - 2) uma penalidade menor ou menor, de banco, não será aplicada outra penalidade ao jogador ofensor.
- i) Se a falta sobre a qual é baseado o tiro de pênalti ocorrer durante o tempo real de jogo, o tiro de pênalti será aplicado e executado imediatamente, em seguida à parada normal de jogo.
O tempo necessário para executar o tiro de pênalti não será incluído no tempo regular de jogo.

Regra 407 Penalidades de Goleiro

- a) Um goleiro não pode ser enviado ao banco de penalidades por uma infração que incorrer numa penalidade menor, maior ou de má conduta, mas ao invés disto, a penalidade será servida por um companheiro de time que estava na pista de jogo na hora que a infração foi cometida. Este jogador será designado pelo Treinador e não será trocado.

- b) Se um goleiro incorrer uma penalidade de má conduta em jogo, a posição será tomada por um companheiro de time, ou por um goleiro substituto ou temporário que esteja disponível, e este jogador poderá usar todo o equipamento do goleiro.
- c) Quando um goleiro incorrer numa penalidade de competição, a posição será tomada por um companheiro de time ou goleiro substituto que esteja disponível, e este jogador poderá usar o equipamento do goleiro. No entanto, serão aplicadas quaisquer penalidades adicionais, especificamente solicitadas pelas regras específicas que cobrem penalidades de competição, e o time ofensor será penalizado desta forma. Esta penalidade adicional será servida por outro membro do time que estava na pista de jogo por ocasião de ser cometida a infração. Este jogador será designado pelo Treinador através do Capitão em jogo e não será trocado.
- d) Todas as penalidades aplicadas a um goleiro, sem considerar quem servir a penalidade, ou qualquer substituição, será cobrada contra o goleiro, nos registros.
- e) Será aplicada uma penalidade menor a um goleiro que participar no jogo de qualquer modo, além da linha de centro.

Regra 408 Penalidades Retardadas

- a) Exceto nos últimos dois (2) minutos de jogo ou a qualquer hora durante a Prorrogação, se um segundo jogador de qualquer time for penalizado enquanto um jogador do mesmo time estiver servindo penalidades, o tempo de penalidade do segundo jogador não começará até que o tempo da penalidade do jogador já penalizado tenha terminado. Apesar disso, o segundo jogador penalizado precisa prosseguir imediatamente ao banco de penalidades e pode ser substituído por um substituto até que comece o tempo de penalidade do jogador penalizado.
Nos últimos dois (2) minutos de jogo ou a qualquer hora durante a Prorrogação, aplica-se a regra de penalidade retardada ao terceiro jogador penalizado, do mesmo time. Esta regra permite que um time tenha um mínimo de três (3) jogadores, incluindo o goleiro, na pista de jogo.
- b) Exceto nos últimos dois (2) minutos de jogo ou a qualquer hora durante a Prorrogação, quando qualquer time tiver dois (2) jogadores servindo penalidades ao mesmo tempo e, por causa da regra de penalidade retardada, houver um jogador substituto para o segundo ofensor na pista de jogo, nenhum dos dois (2) jogadores penalizados, no banco de penalidades, pode retornar à pista de jogo até que a jogada tenha sido parada. Quando a jogada tiver sido parada, o jogador cuja penalidade total tenha expirado, pode retornar à pista de jogo.
Exceto nos dois (2) últimos minutos de jogo ou a qualquer hora durante a Prorrogação, o Marcador de Tempo de Penalidades permitirá o retorno à pista de jogo de um jogador ou jogadores, na ordem de expiração de suas penalidades, quando, por razão de haver expirado suas penalidades, o time penalizado tem direito a ter mais que quatro (4) jogadores na pista de jogo.

Nos últimos dois (2) minutos de jogo ou a qualquer hora durante a Prorrogação, a regra de penalidade retardada se aplica ao terceiro jogador penalizado, do mesmo time. Esta regra permite que um time tenha um mínimo de três jogadores na pista de jogo.

- c) No caso de penalidades retardadas, os jogadores penalizados cujas penalidades tenham expirado, somente terão permissão para retornar à pista de jogo quando houver uma parada de jogo.

Quando as penalidades de dois (2) jogadores do mesmo time expirarem ao mesmo tempo, o Capitão deste time designará ao Árbitro qual jogador retornará à pista de jogo primeiro e o Árbitro instruirá o Marcador de Tempo de Penalidades da solução tomada.

Quando forem aplicadas uma penalidade menor e uma maior ao mesmo tempo, a diferentes jogadores do mesmo time, a penalidade menor será registrada como sendo a primeira destas penalidades.

Regra 409 Aplicação de Penalidades

- a) Se for cometida uma infração das regras por um jogador do time com posse do puck / bola, o Árbitro interromperá o jogo imediatamente e aplicará a(s) penalidade(s) ao(s) jogador(es) ofensor(es).
- b) Se for cometida uma infração das regras, que exigiria a aplicação de uma penalidade a um jogador do time que não está de posse do puck / bola, o Árbitro indicará a aplicação de uma penalidade retardada, levantando o braço e, quando se completar a jogada pelo time que tem o puck, imediatamente interromperá o jogo e aplicará a penalidade ao jogador ofensor.
'Conclusão da jogada pelo time com posse do puck' nesta regra, significa que o puck / bola precisa ter entrado na posse e controle de um jogador oponente ou que foi 'congelada'. Isto não significa um rebote do goleiro, do gol ou das tabelas ou qualquer contato acidental com o corpo ou equipamento de um jogador oponente.
- c) A disputa de puck que seguir ocorrerá no ponto de disputa de puck mais perto da localização do puck / bola quando o jogo foi parado, exceto se a parada ocorrer na Zona de Ataque do jogador penalizado; neste caso, a disputa de puck será conduzida no ponto especial de disputa mais próximo.
- d) Se a penalidade a ser aplicada for uma penalidade menor, e for feito um gol na jogada pelo time não ofensor, a penalidade menor não será aplicada, mas todas as outras penalidades, menores, maiores ou de competição serão aplicadas de forma normal, não considerando se foi feito um gol ou não.
- e) Se for feito um gol contra o time não ofensor, de qualquer maneira, após o Árbitro levantar o braço, não será contado o gol e será imposta uma penalidade.
- f) Se, após o Árbitro levantar o braço o time não ofensor marcar um gol, o gol será contado e não será aplicada a primeira penalidade Menor. Todas as outras penalidades serão aplicadas. Se o time ofensor já estiver com falta de jogadores, a penalidade menor assinalada será eliminada mas todas as penalidades servidas no banco de penalidades

permanecerão. Todas as outras penalidades que ocorreram durante a mesma jogada serão aplicadas.

- g) Se o mesmo jogador ofensor cometer outras faltas na mesma jogada, ou antes ou depois que o Árbitro tenha parado o jogo, o jogador ofensor servirá estas penalidades consecutivamente.
- h) Todas as penalidades menores e menores, de banco que ocorram após fazer um gol ou durante a parada de jogo, quando se tentar um tiro de pênalti, serão servidas de forma normal, sob esta regra.

Regra 410 Disciplina Suplementar

- a) Além das suspensões aplicadas sob estas regras, as Autoridades da Liga podem, na conclusão do jogo, por seu discernimento, investigar qualquer incidente que ocorrer em conexão com qualquer jogo e poderão aplicar suspensões adicionais por qualquer ofensa cometida antes, durante ou após qualquer jogo, por um jogador ou Oficial de Time, se esta ofensa tiver sido penalizada pelo Árbitro ou não.
- b) As suspensões aplicadas durante os Campeonatos da IIHF, precisam ser servidas durante o mesmo torneio. Se a duração da suspensão for além da duração do torneio, para um time que está avançando, a Comissão de Disciplina do torneio seguinte será a única autoridade para determinar a elegibilidade deste(s) indivíduo(s).

SEÇÃO CINCO – OFICIAIS

Regra 501 Nomeação de Oficiais

- a) Sistema de Árbitros - O método oficial de oficializar os jogos da IIHF é com dois Árbitros (sistema de dois (2) Árbitros).
- b) Todos os Oficiais de Jogo serão controlados e designados pela liga ou pela Associação Local de Oficiais.
Para os Campeonatos da IIHF, o Árbitro Chefe nomeará todos os Oficiais de Jogo.
- c) O(s) Árbitro(s) terão completa autoridade e decisão final em todos os assuntos de disputa, não sujeita a apelação, durante o curso de um jogo.
- d) Todos os Árbitros usarão calças com cor base PRETA, pullovers pretos com listas brancas, projetados para Hóquei em Linha, um visor facial e um capacete preto para hóquei com fita de queixo adequadamente afixada, cotoveleiras e proteção para canelas e joelhos.
Para jogos de torneio, os Árbitros usarão o brasão corrente de Oficiais IIHF no peito, na parte esquerda do peito ou o logotipo da IIHF em outro local do pullover, durante todos os jogos. O uso de placas com nome será regulado por cada liga.
Árbitros terão apitos de dedo e fitas métricas metálicas com comprimento mínimo de 2 m.
- e) Para jogos de torneio, a Comissão de Torneios nomeará um Marcador de Tempo de Jogo, um Marcador de Tempo de Penalidades, um Marcador Oficial de Pontos e dois Juizes de Gol.

Regra 502 Árbitros

- a) Os 'ÁRBITROS' terão a supervisão geral do jogo e terão completo controle de todos os Oficiais de Jogo e dos jogadores, antes, durante e depois do jogo, dentro e fora da pista de jogo. Em caso de qualquer disputa, a decisão do Árbitro será final.
O(s) Árbitro(s) entrarão na pista de jogo antes do início do jogo e permanecerão na pista na conclusão de cada meio tempo, até que todos os jogadores tenham prosseguido a seus vestiários. Podem ser atribuídas penalidades a qualquer hora, antes, durante e após o jogo.
- b) Antes de cada jogo, o(s) Árbitro(s) verificarão os cartões de membro de cada jogador e Treinador, comparando-os com a listagem do jogo. Qualquer participante que não possuir um cartão não terá permissão para participar.
- c) O(s) Árbitro(s) ordenarão que os times entrem na pista de jogo à hora apontada, para iniciar cada jogo e no início de cada quarto.
Se, por qualquer razão, houver mais que quinze minutos de demora no início do jogo ou qualquer demora indevida na continuação do jogo, nos quartos seguintes, o Árbitro afirmará no relatório às Autoridades da Liga a causa da demora e o(s) time(s) que estava(m) em falta.

- d) O(s) Árbitro(s) farão uma inspeção visual de todos os jogadores. Se houver qualquer falta de conformidade aos regulamentos sobre equipamento obrigatório, o(s) Árbitro(s) assegurarão que o equipamento exigido esteja instalado.
- e) O(s) Árbitro(s), antes do início do jogo, verão que o Marcador de Tempo de Jogo, o Marcador de Tempo de Penalidades, O Marcador Oficial de Pontos e os Juizes de Gol nomeados estejam em seus respectivos lugares e que o equipamento de marcação de tempo e sinalização esteja em boa condição de trabalho.
- f) O(s) Árbitro(s) imporão quaisquer penalidades que sejam prescritas pelas regras devidas a infrações delas e o(s) Árbitro(s) terão a decisão final quanto aos gols. O(s) Árbitro(s) consultarão com o Juiz de Gol, se necessário, antes de tomar uma decisão final.
- g) O(s) Árbitro(s) relatarão ao Marcador Oficial de Pontos ou ao Marcador de Tempo de Penalidades todos os 'gols' e 'ajudas' (assists) legalmente marcadas e todas as penalidades atribuídas e a razão para a aplicação das penalidades.
O(s) Árbitro(s) relatarão a razão de não permitirem um 'gol', toda vez que for ligada a luz do gol em erro, durante o curso do jogo e toda vez que o 'gol' seja marcado ilegalmente.
- h) Se um Árbitro não puder comparecer a um jogo ou for incapaz de continuar devido a doença ou ferimento, o Árbitro e Gerentes ou Treinadores dos times concordarão sobre o(s) Árbitro(s). Se não forem capazes de concordar, o Árbitro nomeará um jogador, que agirá como Árbitro.
Se o(s) Árbitro(s) regularmente nomeados aparecerem durante o progresso do jogo, substituirão imediatamente o(s) Árbitro(s) temporários.
- i) Após cada jogo, o(s) Árbitro(s) verificarão e assinarão a folha de pontos (gols) e a devolverão ao Marcador Oficial de Pontos.
O(s) Árbitro(s) precisam relatar às Autoridades da Liga todas as penalidades por má conduta e penalidades de competição do jogo imediatamente depois de sua conclusão, dando detalhes completos das circunstâncias em torno do(s) incidente(s).

Regra 503 Outros Deveres do Árbitro

- a) O Árbitro interromperá o jogo devido a qualquer off-side, infração devido o Livramento (Clearing) ilegal, quando o puck / bola sai para fora da área da pista de jogo, quando sofrer intervenção de qualquer pessoa não elegível, quando for batida acima da altura do ombro, quando for passada a um companheiro de time com a mão e quando o poste do gol houver sido deslocado de sua posição normal. Quando o Árbitro parar a jogada na vizinhança do gol, ao ver o puck / bola entrando no gol. O Árbitro interromperá a jogada quando houver uma substituição prematura de um goleiro, sob a Regra 205, para jogadores feridos, sob a Regra 206 e devido a interferência de espectadores, sob a Regra 622.
- b) Se um Árbitro deixar acidentalmente a área de jogo ou receber um ferimento que o incapacite, enquanto o jogo está em andamento, o jogo será imediatamente parado.

Regra 504 Juizes de Gol

- a) Haverá um 'JUIZ DE GOL' em cada extremidade do rinque. Não serão membros de nenhum dos times engajados no jogo, nem serão trocados após o início do jogo, exceto se tornar-se aparente aos Árbitros que algum dos Juizes de Gol toma decisões injustas; neste caso, os Árbitros nomearão um substituto.
- b) Os Juizes de Gol serão estacionados atrás dos gols durante o andamento do jogo, em gaiolas devidamente protegidas com tela, para que não haja interferência em suas atividades. Não trocarão de gols durante o jogo.
- c) Se um gol for contestado, o Juiz de gol decidirá se o puck / bola passou entre os postes do gol, sob o travessão ou inteiramente acima da linha de gol, ou não. A decisão do Juiz de Gol será 'Gol' ou 'Não Foi Gol' e poderá ser sobrepujada pelo(s) Árbitro(s).

Regra 505 Marcador de Tempo de Penalidades

- a) O 'MARCADOR DE TEMPO DE PENALIDADES' manterá um registro correto de todas as penalidades aplicadas pelo(s) Árbitro(s), incluindo os nomes dos jogadores penalizados, as infrações penalizadas, a duração de cada penalidade e a hora quando cada penalidade foi aplicada. O Marcador de Tempo de Penalidade registrará cada tiro de pênalti aplicado e o resultado do lance.
- b) O Marcador de Tempo de Penalidades verificará e assegurará que o tempo servido por todos os jogadores penalizados seja correto. O Marcador de Tempo de Penalidades será responsável para publicar corretamente todas as penalidades menores e maiores no quadro de resultados e notificará prontamente o(s) Árbitro(s) de qualquer discrepância entre o tempo registrado no relógio e o tempo oficial correto.
O Marcador de Tempo de Penalidades informará ao jogador penalizado de qualquer tempo de penalidade já expirado, se solicitado.
Penalidades por má conduta e penalidades menores coincidentes não serão registradas no relógio, mas os jogadores penalizados serão alertados e liberados na primeira parada de jogo em seguida à expiração das penalidades.
- c) Se um jogador deixar o banco de penalidades antes da expiração da penalidade, o Marcador de Tempo de Penalidades anotará o tempo e avisará o(s) Árbitro(s) na próxima parada de jogo.

Regra 506 Marcador Oficial de Pontos

- a) O 'MARCADOR OFICIAL DE PONTOS' obterá uma lista de jogadores habilitados de cada time, antes do início do jogo. Esta informação será informada ao Treinador de cada time. O Marcador Oficial de Pontos obterá os nomes do Capitão de cada time e anotará esta informação na Folha Oficial de Pontos.
- b) O Marcador Oficial de Pontos manterá um registro correto de todos os 'gols' feitos e quem ficará com o crédito das 'ajudas' (assists).

O Marcador Oficial de Pontos também registrará a hora de entrada no jogo de qualquer goleiro substituto e registrará quando for feito um 'gol' enquanto o goleiro estiver fora da pista de jogo.

- c) Os pontos por gols e 'ajudas' (assists) serão anunciados no sistema de som e todas as trocas de jogadores serão também anunciadas. Nenhum pedido de troca em qualquer concessão de pontos será considerado, a menos que seja feito na conclusão ou antes da conclusão do jogo, pelo Capitão do time.
- d) O Marcador Oficial de Pontos preinterromperá a Folha Oficial de Pontos para assinatura dos Árbitros e a encaminhará às Autoridades da Liga.

Regra 507 Marcador de Tempo de Jogo

- a) O 'MARCADOR DE TEMPO DE JOGO' avisará o(s) Árbitro(s) para o início de cada quarto e o(s) Árbitro(s) iniciarão o jogo prontamente, conforme o tempo programado para o jogo. O Marcador de Tempo de Jogo registrará todo o tempo oficial de jogo.
- b) Se o ringue não tiver um sistema automático de som, ou se este aparelho falhar, o Marcador de Tempo de Jogo assinalará o final do tempo de jogo com um apito.
- c) O Marcador de Tempo de Jogo anunciará quando faltar um (1) minuto de tempo real de jogo em cada um dos três quartos e quando faltarem dois (2) minutos no último quarto.

Regra 508 Autoridades da Liga

- a) As 'AUTORIDADES DA LIGA', nestas regras, serão definidas como o corpo governante imediato do time ou times envolvidos.

SEÇÃO SEIS – REGRAS DE JOGO

Regra 601 Abuso de Oficiais e Outras Más Condutas

- a) Qualquer jogador que desafiar ou disputar a decisão de um Oficial, tentar aticar um oponente ou criar um distúrbio durante o jogo será penalizado com penalidade menor por conduta não esportiva. Se o jogador persistir nesta conduta, será aplicada uma penalidade por má conduta e qualquer persistência pelo mesmo jogador resultará na aplicação de uma penalidade de jogo por má conduta.
No caso de um Treinador ou outro Oficial de Time, será aplicada primeiramente uma penalidade menor, de banco e se esta conduta continuar, será aplicada uma penalidade de jogo por má conduta.
- b) Qualquer jogador que lançar o puck / bola após soar o apito, terá aplicada uma penalidade menor se, na opinião do(s) Árbitro(s), o jogador teve tempo suficiente, após o apito, para refrear-se de executar o lance.
- c) Se qualquer jogador fizer alguma das seguintes coisas, seu time receberá uma penalidade menor, de banco:

- 1) Após ser penalizado, não prosseguir diretamente ao banco de penalidades ou vestiário, quando receber ordem para fazê-lo, pelo Árbitro. (O equipamento será entregue ao banco de penalidades ou vestiário por um companheiro de time).
 - 2) Jogar alguma coisa na pista de jogo, do banco de jogadores ou de penalidades.
 - 3) Interferir com qualquer Oficial de Jogo (não fisicamente) no desempenho de suas funções.
- d) Se algum jogador fizer alguma das seguintes coisas, receberá uma penalidade por má conduta :
- 1) Usar linguagem obscena, profana ou abusiva com qualquer pessoa antes, durante ou após o jogo.
 - 2) Durante uma parada de jogo, jogar ou lançar intencionalmente o puck / bola fora do alcance de um Árbitro que o está recuperando.
 - 3) Entrar e permanecer na Área do Árbitro, quando for solicitado a sair, exceto para a finalidade de patinar até o banco de penalidades.
 - 4) Tocar ou segurar qualquer Oficial de Jogo com a mão ou stick.
 - 5) Bater intencionalmente nas tabelas, vidro protetor ou gol com um stick, a qualquer hora.
- e) Se algum jogador fizer qualquer dos seguintes, será aplicada a ele uma penalidade de jogo por má conduta:
- 1) Persistir em qualquer curso de conduta pelo qual o jogador teve, anteriormente, aplicada uma penalidade por má conduta .
 - 2) Usar gestos obscenos em qualquer local do rink antes, durante ou após o jogo.
 - 3) Fizer qualquer comentário referente a raça ou cometer ofensa étnica em qualquer local do rink, antes, durante ou após o jogo.
- f) Se algum jogador fizer qualquer dos seguintes, será aplicada a ele uma penalidade de competição (match):
- 1) Deliberadamente infligir dano físico a um Oficial de Jogo ou a um Oficial de Time de qualquer maneira ou tentar fazer isto.
 - 2) Comportar-se de qualquer maneira que seja criticamente danosa à condução do jogo, incluindo cuspir num oponente, Oficial de Jogo ou Oficial de Time.
- g) Se algum Oficial de Time fizer qualquer dos seguintes, será aplicada ao time uma penalidade menor, de banco:
- 1) Bater nas tabelas com um stick ou outro instrumento, a qualquer hora.
 - 2) Usar linguagem obscena, profana ou abusiva com referência a qualquer pessoa, antes, durante ou após o jogo.
 - 3) Jogar alguma coisa na pista de jogo, do banco dos jogadores.
 - 4) Interferir com qualquer Oficial de Jogo (não fisicamente) que estiver desempenhando suas funções.
 - 5) Tentar incitar um oponente a incorrer numa penalidade.
- h) Se algum Oficial de Time fizer qualquer dos seguintes, será aplicada a ele uma penalidade de jogo por má conduta:

- 1) Persistir em qualquer curso de conduta pela qual o Oficial de Time tenha recebido anteriormente uma penalidade menor, de banco.
 - 2) Usar gestos obscenos em qualquer parte do rinkue antes, durante ou após o jogo.
- i) Se algum Oficial de Time fizer qualquer dos seguintes, será aplicada a ele uma penalidade de competição (match):
- 1) Deliberadamente infligir dano físico a um Oficial de Jogo ou Oficial de Time de qualquer maneira ou tentar fazê-lo.
 - 2) Comportar-se de qualquer maneira que seja criticamente prejudicial à condução do jogo, incluindo cuspir num oponente, Oficial de Jogo ou Oficial de Time.

Regra 602 Ajuste de Roupas e Equipamentos

- a) O jogo não será interrompido ou retardado devido ao ajuste de roupa, equipamento, patins ou sticks.
Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor.
- b) O ônus de manter a roupa e equipamento na condição adequada será do jogador. Se forem necessários ajustes, o jogador sairá da pista de jogo e o jogo continuará sem interrupção, com um substituto.
- c) Não será permitido retardar o jogo para reparar ou ajustar o equipamento do goleiro. Se forem necessários ajustes, o goleiro sairá da pista de jogo e será imediatamente substituído pelo goleiro substituto ou temporário e não será permitido o aquecimento.
Havendo uma violação desta regra por um goleiro, será aplicada uma penalidade menor.

Regra 603 Tentativa de Ferir

- a) Será aplicada uma penalidade de competição (match) a qualquer jogador que deliberadamente tentar ferir um oponente, Oficial ou Treinador de qualquer forma e as circunstâncias serão relatadas às Autoridades da Liga para prosseguirem numa ação. Será permitido um substituto do jogador penalizado, ao final do quarto minuto.

Regra 604 Impedir com o Corpo (Body-checking) e Espremer nas Tabelas (Boarding)

- a) Será aplicada uma penalidade menor ou maior a qualquer jogador que intencionalmente impedir com o seu corpo um oponente, tendo ou não o puck / bola ou sem ela. A decisão será do árbitro.
- c) Será aplicada uma penalidade menor ou maior, conforme decidido pelo Árbitro, a qualquer jogador que fizer contato físico com um oponente após soar o apito, se, na opinião do árbitro, o jogador teve tempo suficiente para evitar este contato.
- c) Será aplicada uma penalidade menor ou maior a qualquer jogador que cometer falta contra um oponente de tal forma que cause o lançamento violento deste sobre as Tabelas, por decisão do Árbitro, baseado no grau de violência do impacto com as tabelas. 'Espremer' alguém do time oponente que leva o puck/bola onde o jogador está tentando atravessar uma abertura insuficiente, não é considerado 'espremer nas tabelas' (boarding).

- d) Quando um jogador ferir um oponente como resultado de 'boarding' ou de 'impedir com o corpo' (body-checking), o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma de jogo por má conduta ao jogador ofensor.

Regra 605 Stick Quebrado

- a) Um jogador cujo stick esteja quebrado pode participar no jogo desde que o stick quebrado seja largado imediatamente. Será aplicada uma penalidade menor por uma infração desta regra. Um stick quebrado é um que, na opinião de um árbitro, é impróprio para jogo normal.
- b) Um goleiro pode continuar a jogar com um stick quebrado até a próxima parada de jogo ou até que seja obtido legalmente um stick em substituição.
- c) Somente pode ser obtido um stick em substituição do banco de jogadores ou de um companheiro do time na pista de jogo. Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor, de banco ao time do jogador ofensor, exceto se uma penalidade já foi aplicada sob a Regra 601 por jogar objetos sobre a pista. A intenção desta regra é permitir a aplicação de uma penalidade por uma troca ilegal de stick.
- d) O goleiro não poderá ir ao banco de jogadores para buscar um stick de substituição durante uma parada de jogo, mas precisa receber o stick de substituição de um companheiro de time
Por uma infração desta regra será aplicada uma penalidade menor ao goleiro ofensor.

Regra 606 Carga (Charging) e Impedimento por Trás (Checking from Behind)

- a) Será aplicada a um jogador que corre, pula sobre, ou ataca um oponente uma penalidade menor ou maior, por decisão do Árbitro. Se forem tomados mais de dois passos, será considerado carga (charging).
- b) Será aplicada uma penalidade menor ou maior, por decisão do Árbitro, a um jogador que empurrar ou impedir com o corpo um oponente, por trás.
- c) Será aplicada uma penalidade menor ou maior a um jogador que impede com o corpo ou ataca um goleiro enquanto o goleiro estiver dentro da área de gol ou da área privilegiada. Um goleiro não é 'vítima legal' simplesmente porque está fora da área privilegiada. É necessário aplicar uma penalidade por interferência ou carga em todo caso onde um jogador oponente fizer contato desnecessário com um goleiro.
- d) Se um jogador ferir um oponente como resultado de carga ou de impedir por trás, o árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.
- e) A carga também pode ser tratada como uma penalidade de competição (match), sob tentativa de ferir ou deliberado ferimento a um oponente.

Regra 607 Cruzar o Percurso de um Oponente (Cross-Checking) e Parar um Oponente com as Costas (Butt-Ending)

- a) Será aplicada uma penalidade menor ou maior, por decisão do Árbitro, ao jogador que impedir um jogador oponente, cruzando o seu percurso (cross-checking).
- b) Será aplicada uma dupla penalidade menor mais uma penalidade por má conduta a um jogador que tentar parar um oponente com as costas (butt-end). Será aplicada uma penalidade maior, mais uma de jogo por má conduta a um jogador que impedir, cruzando o percurso (cross-checking) de um jogador oponente ou pará-lo com as costas (butt-end). Uma tentativa de parar com as costas (butt-ending) incluirá todos os casos onde um gesto de 'parar' for feito, haja ou não o contato do corpo.
- c) Quando um jogador ferir um oponente como resultado de cruzar seu percurso (cross-checking), ou parar com as costas (butt-ending), o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma de jogo por má conduta ao jogador ofensor.
- d) Cruzar o percurso (cross-checking) e parar com as costas (butt-ending) podem também ser tratados como uma penalidade de competição (match), sob tentativa de ferir ou deliberado ferimento a um oponente.

Regra 608 Ferimento Deliberado de Oponentes e Bater com a Cabeça (Head-Butting)

- a) Será aplicada uma penalidade de competição (match) a um jogador que deliberadamente ferir um oponente, Oficial de Time ou Oficial de Jogo de qualquer forma, e as circunstâncias serão relatadas às Autoridades da Liga para tomarem ação posterior.
- b) Não será permitido que algum substituto tome o lugar do jogador penalizado antes que tenham passado quatro (4) minutos de jogo real, da hora em que foi aplicada a penalidade.
- c) Será aplicada uma penalidade de competição (match) a um jogador que deliberadamente bater com a cabeça contra um oponente, Oficial de Time ou Oficial de Jogo, e as circunstâncias serão relatadas às Autoridades da Liga para tomarem ação posterior.

Regra 609 Retardar o Jogo

- a) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador ou goleiro que retardar o jogo lançando, batendo com o stick ou jogando o puck / bola para fora da pista de jogo. Esta penalidade será também aplicada quando ocorrer durante uma parada de jogo. Um goleiro que retardar intencionalmente o jogo receberá uma penalidade, por decisão do Árbitro.
- b) Será aplicada uma penalidade menor a um jogador ou goleiro que retardar o jogo, deliberadamente deslocando o poste do gol de sua posição normal, por decisão do Árbitro. O jogo será imediatamente parado quando o poste do gol for deslocado. Se um goleiro deliberadamente deslocar o poste de gol ou deliberadamente remover o capacete ou máscara de rosto durante o curso de uma escapada (break-away) do time

atacante, será aplicado um tiro de pênalti ao time não ofensor. O tiro de pênalti será executado pelo último jogador de posse do puck / bola.

- c) Será aplicada uma penalidade menor, de banco a qualquer time que, após aviso do Árbitro, deixar de colocar o número correto de jogadores na pista de jogo, daí causando uma demora, de qualquer forma.
- d) Será aplicada uma penalidade menor a um jogador que, após aviso do Árbitro, deixar de manter uma posição adequada durante uma disputa de puck ("face-off").

Regra 610 Cotovelar e 'Joelhar'

- a) Será aplicada uma penalidade menor ou maior a qualquer jogador que usar o cotovelo ou joelho de tal forma que provoque uma falta contra um oponente, de qualquer forma.
- b) Quando um jogador ferir um oponente como resultado de 'cotovelar' ou 'joelhar', o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.

Regra 611 Disputa de Puck (Face-off)

- a) O puck / bola será 'disputado' quando o Árbitro jogar o puck / bola sobre a pista de jogo, entre os sticks dos dois jogadores que participam da disputa. Os jogadores da disputa ficarão de pé, olhando para a extremidade do rinque que pertence ao oponente, com a blade dos sticks em contato com a área branca mais próxima do ponto de disputa e fora da área vermelha central do ponto. O jogador do time atacante será o primeiro jogador a colocar o stick sobre a pista de jogo.

Se um jogador que participa da disputa deixar de tomar a posição adequada imediatamente, quando assim instruído pelo Árbitro, o Árbitro pode ordenar uma substituição por um companheiro de time já na pista de jogo, para aquela disputa. Não será permitido que algum outro jogador entre no círculo de disputa ou chegue a menos de quatro e meio (4.5) metros dos jogadores que estão frente a frente do puck / bola; estes outros jogadores precisam ficar de lado, em todas as disputas.

Quando um jogador, além dos jogadores na disputa, deixar de manter a posição correta, o centro do time ofensor será retirado da disputa.

Por uma segunda violação de qualquer das provisões desta regra, será aplicada uma penalidade menor ao jogador que cometer a segunda violação.

Não será permitida uma substituição de jogadores até que tenha sido completada a disputa e o jogo tenha sido recomeçado, exceto se qualquer penalidade for aplicada durante a disputa.

O apito não será soado para iniciar a jogada. O tempo de jogo começará a partir do instante em que o puck / bola for disputado e interromperá quando o apito for soado.

- b) Se, após aviso do Árbitro, qualquer um dos jogadores deixar de tomar prontamente a posição adequada para a disputa, o Árbitro terá direito de conduzir a disputa, sem considerar esta falha.

- c) Durante a condução de alguma disputa, nenhum jogador fará qualquer contato físico com um oponente, exceto no curso de jogar o puck / bola após a disputa haver sido completada.
Por uma violação desta regra, o Árbitro aplicará uma penalidade menor ao jogador cuja ação provocou o contato físico. A 'conduta de qualquer disputa' (face-off) começa quando o Árbitro designar o ponto da disputa e tomar a posição de deixar cair o puck / bola.
- d) Nenhuma disputa será feita num local fora dos pontos: ponto central de disputa, ponto de Zona de Extremidade ou ponto de zona alta.
- e) Quando ocorrer uma parada de jogo entre os pontos de disputa de Zona Extremidade e a extremidade mais próxima do rinque, a disputa de puck / bola que seguir será feita no ponto de disputa de Zona de Extremidade do lado onde ocorreu a parada, exceto se for esclarecido de modo diferente, nestas regras.
- f) Se foi cometida uma violação de uma regra ou causada parada de jogo por qualquer jogador do time atacante na Zona de Ataque, a consequente disputa de puck será feita no ponto de disputa da zona alta mais próxima.
Isto inclui uma parada de jogo causada por um jogador do time atacante, lançando o puck / bola nas costas do gol to time defensor sem qualquer ação de intervenção pelo time defensor.
- g) Se for cometida uma violação de regras ou ocorrer uma parada de jogo, causada por jogadores de ambos os times, a consequente disputa de puck será feita no ponto de disputa mais próximo ao lugar onde o puck / bola foi jogado pela última vez.
- h) Se um gol foi legalmente feito, a disputa consequente será conduzida no ponto central de disputa.
- i) Se o jogo foi parado por qualquer razão não especificamente coberta nas Regras Oficiais de Jogo, a consequente disputa de puck será feita no ponto de disputa mais perto de onde o puck / bola foi jogado pela última vez.

Regra 612 Cair sobre o Puck / Bola

- a) Será aplicada uma penalidade menor a um jogador, menos um goleiro, que deliberadamente cair sobre o puck / bola ou apanhá-lo junto ao corpo ou que segurar o puck / bola contra qualquer parte do gol ou das tabelas.
Qualquer jogador que cair para bloquear um lance não será penalizado, se o puck / bola for lançado sob o jogador ou ficar preso na roupa ou equipamento. Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador que usar as mãos para conseguir esta parada.
- b) Será aplicada uma penalidade menor a um goleiro que cair sobre o puck / bola ou recolhê-lo para junto do corpo, quando o corpo estiver inteiramente fora da área do gol e o puck / bola estiver atrás da linha de gol. Será aplicada uma penalidade menor a um goleiro que segurar o puck / bola contra qualquer parte do gol ou das tabelas.

- c) Nenhum jogador defensor, exceto o goleiro, poderá cair sobre o puck / bola, segurar o puck / bola, segurar o puck / bola ou recolher o puck / bola para junto do corpo ou da mãos, quando o puck / bola estiver dentro da área do gol.

Por uma violação desta regra, o jogo será imediatamente parado e será aplicado um tiro de pênalti ao time não ofensor. No entanto, caso o goleiro estava fora da pista de jogo quando ocorreu a infração, será dado um gol ao time não ofensor, no lugar do tiro de pênalti.

Esta regra será interpretada de forma que será dado um tiro de pênalti somente quando o puck / bola estiver na área do gol no instante que ocorrer a infração. No entanto, em casos onde o puck / bola estiver fora da área do gol, pode-se ainda aplicar a Regra 612 (a) e será aplicada uma penalidade menor, mesmo que não se dê um tiro de pênalti.

Regra 613 Brigas

- a) Será aplicada uma penalidade de jogo ou de match por má conduta a qualquer jogador que esteja envolvido numa briga na pista de jogo ou fora dela, antes, durante ou após o jogo.

- b) Será aplicada uma penalidade menor ou uma dupla penalidade menor a um jogador que, tendo sofrido uma pancada, retaliar com um soco ou uma tentativa de socar. No entanto, por decisão do Árbitro, será aplicada uma penalidade de competição (match) se este jogador continuar o conflito.

O(s) Árbitro(s) têm uma latitude muito ampla na questão de penalidades que podem ser aplicadas, sob esta regra. Faz-se isto intencionalmente, para permitir aos Árbitro(s) diferenciar entre o óbvio grau de responsabilidade dos participantes em iniciar a briga, como em persistir em continuá-la.

O(s) Árbitro(s) são instruídos a aplicar todos os meios fornecidos por estas regras para evitar as brigas.

- c) Será aplicada uma penalidade de jogo por má conduta a qualquer jogador ou goleiro que seja o primeiro a intervir num conflito já em andamento. Esta penalidade é adicional a qualquer outra incorrida no mesmo incidente.

- d) Será aplicada uma penalidade de jogo por má conduta a qualquer jogador que resistir a Oficiais de Jogo no exercício de suas funções durante um conflito.

- e) Será aplicada uma penalidade menor a um goleiro que deixar a vizinhança imediata da área do gol para participar em qualquer conflito. Esta penalidade será adicional a qualquer outra incorrida durante o conflito.

Regra 614 Gols e "Ajudas" (assists)

NOTA: É responsabilidade do Árbitro validar gols e 'ajudas' (assists) e esta decisão será final.

Em casos de um erro óbvio na validação do gol ou de uma ajuda (assist) que foi anunciado, isto deve ser prontamente corrigido. Não serão feitas alterações na súmula de gols após o Árbitro haver assinado a Folha Oficial de Marcação de Gols.

- a) Será marcado um 'gol' quando o puck / bola for colocado entre os postes do gol pelo stick de um jogador do time atacante, pela frente, abaixo do travessão, atravessando inteiramente a linha de gol.
Será creditado um 'gol' nos registros de pontos a um jogador que tenha propelado o puck / bola para dentro do gol do oponente. Cada 'gol' contará como um (1) ponto no registro do jogador.
Será creditado uma ajuda (assist) ao jogador ou jogadores que tomem parte na jogada que tenha imediatamente precedido o 'gol', mas não mais que duas (2) 'ajudas' (assists) podem ser creditadas em qualquer 'gol'. Somente um (1) ponto pode ser creditado a qualquer jogador em particular, por qualquer um (1) gol marcado.
- b) Será marcado um 'gol' se o puck / bola for posto dentro do gol, de qualquer modo, por um jogador do time defensor. O jogador do time atacante que jogou o puck / bola pela última vez será creditado com o 'gol', mas não será creditado um 'assist'.
- c) Se um jogador atacante chutar o puck / bola e o puck / bola for diretamente para dentro do gol ou for defletido para dentro do gol por qualquer jogador, incluindo o goleiro, não será aceito o gol.
- d) Se o puck / bola tiver sido defletido para dentro do gol a partir de um lance de um jogador atacante, batendo em qualquer parte de qualquer jogador, será creditado o 'gol'. O jogador que defletiu o puck será creditado com o 'gol'. O 'gol' não será aceito se o puck ou bola foi chutado, jogado ou de outra forma deliberada dirigido por um jogador atacante para dentro do gol, por outro meio que não seja o stick.
- e) Se for marcado um 'gol' como resultado de um puck /bola ser defletido diretamente de um Árbitro para dentro do gol, não será creditado o 'gol'.
- f) Se um jogador propelir o puck / bola legalmente para dentro da área do gol do time oponente e o puck / bola ficar solto na área do gol e disponível a um jogador do time atacante, qualquer 'gol' marcado na jogada será aceito.
- g) Qualquer 'gol' marcado, fora o que é coberto pelas Regras Oficiais de Jogo, não será aceito.

Regra 615 Má Conduta Grosseira (Deletada)

Ver 'Penalidade de competição (Match)', Regra 405

Regra 616 Manusear o Puck / Bola com as Mãos

- a) Se um jogador, que não for goleiro, fechar a mão no puck / bola, o jogo será interrompido e seguirá uma disputa de puck; no entanto, se o puck / bola for imediatamente largado, o jogo será continuado.
Se um goleiro segurar o puck / bola com a mão por mais que três (3) segundos, o jogo será interrompido e seguirá uma disputa de puck / bola; no entanto, se após ser avisado pelo Árbitro, o goleiro segurar o puck / bola desnecessariamente, receberá uma penalidade menor por retardar o jogo.

- b) Um goleiro não deixará cair o puck / bola intencionalmente para dentro das almofadas (pads) ou sobre a rede do gol, nem deliberadamente empilhará obstáculos no gol que, na opinião do Árbitro, tenderiam a evitar a marcação de um 'gol'.
O objeto desta regra é manter o puck / bola em jogo continuamente e qualquer ação tomada pelo goleiro, que cause parada desnecessária, será penalizada.
Por uma violação desta regra, será aplicada uma penalidade menor ao jogador ofensor.
- c) Se um goleiro jogar o puck / bola à frente, em direção ao gol do oponente e ela for primeiramente jogada por um companheiro de time, a jogada será interrompida e a disputa de puck que seguir será conduzida no ponto de disputa da Zona de Extremidade mais próxima do time ofensor.
- d) Se um jogador defensor, que não seja o goleiro, apanhar o puck / bola da pista de jogo, com as mãos, na área do gol, enquanto o puck / bola estiver dentro da área do gol, a jogada será interrompida imediatamente e será concedido um tiro de pênalti ao time não ofensor. Se a situação acima ocorrer enquanto o goleiro estiver fora da pista de jogo, será dado um 'gol' ao time não ofensor.
- e) Será permitido a um jogador parar ou 'bater' o puck / bola no ar com a mão ou empurrá-lo ao longo da pista de jogo com a mão e a jogada não será interrompida, exceto se o puck / bola houver sido deliberadamente dirigido a um companheiro de time na Zona de Ataque, e neste caso, o jogo será interrompido e o puck / bola disputado no ponto especial de disputa mais próximo.
- f) Um 'gol' marcado como resultado do puck / bola ser propelido pela mão de um jogador atacante e que entre no gol diretamente ou após defletir de qualquer jogador, incluindo o goleiro, não será aceito.

Regra 617 Sticks Altos

- a) É proibido carregar o stick acima da altura normal dos ombros. O Árbitro aplicará uma penalidade menor ou maior a qualquer jogador que atingir um oponente com um stick carregado assim.
É proibido o uso de 'lance de tapa' (slapshot) da classificação de "10 anos e menores". Será feita uma disputa de puck num ponto de disputa de uma Zona de Extremidade do time do jogador ofensor que, no processo de fazer um lance ou passe, levantar a blade do stick acima da cintura, no movimento para trás deste lance.
- b) Quando um jogador ferir um oponente como resultado de 'stick alto', por decisão do Árbitro, será aplicada uma penalidade dupla menor ou maior mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.
- c) Um 'gol', marcado por um jogador atacante, que bater no puck / bola com o stick carregado acima da altura do travessão do gol, não será concedido.

- d) É proibido bater no puck / bola com o stick acima da altura normal dos ombros, e se ocorrer, o jogo será interrompido e a disputa em seqüência será executada no ponto de disputa da Zona de Extremidade do time do jogador ofensor, exceto se:
- 1) O puck / bola for batido para um oponente, e neste caso, o jogo continuará;
 - 2) Um jogador do time defensor bater o puck / bola para dentro do gol do próprio jogador, e neste caso do gol será concedido.
- e) O caso de 'Stick Alto' será também tratado como uma penalidade de competição (match), sob tentativa de ferir ou deliberado ferimento de um oponente.

Regra 618 Segurar um Oponente

- a) Será aplicada uma penalidade menor a um jogador que segurar um oponente com as mãos, pernas, pés, stick ou de qualquer outra maneira.
- b) Será aplicada uma penalidade menor ou maior a qualquer jogador que agarrar ou segurar a máscara de rosto de um oponente, com a mão.
- c) Se um jogador ferir um oponente, como resultado de 'segurar a máscara de rosto', o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.
- d) Um jogador que segurar o stick de um oponente com as mãos ou de qualquer outra maneira, receberá uma penalidade menor.

Regra 619 Enganchar (Hooking)

- a) Será aplicada uma penalidade menor a um jogador que impedir ou procurar impedir o progresso de um oponente, engançando seu stick com o do outro.
- b) Se um jogador ferir um oponente como resultado de 'enganchar', o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade por má conduta em jogo, ao jogador ofensor.
- c) Se um jogador com controle do puck, no lado do oponente, em relação à linha de centro da pista de jogo, e não tendo oponente para passar, além do goleiro, for engançado ou de outra forma receber falta por trás, assim evitando uma oportunidade razoável de fazer gol, será aplicado um tiro de pênalti ao time não ofensor. O Árbitro, no entanto, não interromperá o jogo até que o time atacante tenha perdido a posse do puck para o time defensor.

NOTA: A intenção desta regra é restaurar uma oportunidade razoável de marcar, perdida devido a uma falta por trás, quando a falta for cometida no lado do oponente, em relação à linha de centro (vermelha) da pista de jogo.

Entende-se por 'controle do puck' o ato de propelir o puck com o stick. Se, enquanto estiver sendo propelido, o puck for tocado por outro jogador ou por seu equipamento ou bater no gol ou livrar-se, o jogador não será mais considerado como estando 'em controle do puck'.

- d) Se o goleiro foi removido e um jogador que tem o puck / bola sob controle e está na zona de ataque não tiver oponente para passar, além do goleiro, for enganchado ou de outra forma receber falta diretamente por trás, evitando um 'gol' razoável, o Árbitro interromperá o jogo e dará um 'gol' ao time não ofensor.

Regra 620 Livramento (Clearing) Ilegal

- a) Para as finalidades desta regra, a linha vermelha de centro dividirá a pista de jogo em duas metades. Se qualquer jogador de um time igual ou superior em número de jogadores, em relação ao time oponente, lançar, bater ou defletir o puck / bola da meia da pista de defesa, para além da linha de gol do time oposto, o jogo será interrompido e o puck / bola será disputado no ponto de disputa na extremidade do time ofensor, exceto se, nesta jogada, o puck / bola tenha entrado no gol do time oposto, em cujo caso será concedido um 'gol'.

O ponto do último contato com o puck / bola pelo time em posse dele será usado para determinar se ocorreu ou não um Livramento (Clearing) ilegal.

Se, durante o período de um apito retardado, devido a uma falta por um jogador sem posse do puck / bola, o time com posse liberar (clear) ilegalmente o puck / bola, então a disputa que segue ocorrerá no ponto de disputa da Zona de Extremidade mais próxima do time ofensor.

- b) O livramento (clearing) ilegal será desconsiderado e o jogo permitido continuar quando:
- 1) O puck / bola foi lançado por um jogador num time que está com número menor de jogadores (shorthanded);
 - 2) Um time está abaixo da força numérica do time oponente no momento em que é lançado o puck / bola.
 - 3) O puck / bola é lançado e rebate do corpo de um jogador oponente na metade da pista do próprio jogador, e assim cruza a linha de gol do jogador que lança o puck / bola.
 - 4) O puck / bola vai além da linha de gol, na metade oposta da pista de jogo, vindo diretamente de qualquer dos jogadores que participam de uma disputa de puck.
 - 5) Se, na opinião do Árbitro, um jogador do time oponente, exceto o goleiro, fosse capaz de jogar o puck / bola antes que cruze sua linha de gol, mas não o fez.
 - 6) O puck / bola tocar qualquer parte de um jogador oponente, incluindo o goleiro, ou seus patins ou stick, antes de cruzar a linha de gol.
- A finalidade desta seção é impor a ação contínua e os Oficiais devem interpretar a regra de modo a produzir este resultado.

- c) Se os Árbitros erraram em assinalar uma infração de livramento (clearing) ilegal (não importando se algum dos times está com número menor de jogadores), o puck / bola será disputado no ponto central de disputa.

Regra 621 Interferência

- a) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador que interferir ou impedir o progresso de um oponente que não está de posse do puck / bola, deliberadamente bater um stick para fora da mão de um oponente, evitar que um jogador que tenha deixado cair

o stick ou qualquer outra peça de equipamento recupere a posse dele ou lançar um stick ou outro objeto na direção de um oponente.

O último jogador a tocar o puck / bola será considerado o jogador com a posse.

- b) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador no banco de jogadores ou de penalidades que, por meio do stick ou corpo, interferir com os movimentos do puck / bola de um oponente na pista de jogo, durante o progresso do jogo.
- c) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador que, por meio do stick ou corpo, interferir ou impedir os movimentos do goleiro enquanto o goleiro estiver na área do gol.
- d) Exceto se o puck / bola estiver na área do gol, um jogador do time atacante não pode parar na área de gol nem segurar o stick dentro da área do gol. Se o puck / bola entrar no gol enquanto esta condição prevalecer, não será concedido um 'gol'. Por uma violação desta regra, enquanto o time atacante tiver posse do puck / bol, o jogo será interrompido e a disputa conseqüente ocorrerá no ponto de disputa especial mais próximo. Esta regra não se aplicará quando o goleiro estiver fora da área.
- e) Se um jogador do time atacante foi empurrado ou forçado fisicamente de outra forma para dentro da área do gol por um jogador oponente, e o puck / bola entrar no gol enquanto o jogador assim interferido ainda estiver na área do gol, será concedido o 'gol'.
- f) Quando o goleiro foi removido da pista de jogo e qualquer membro do seu time, que não esteja legalmente na pista de jogo, interferir por meio do corpo, stick ou de qualquer outro objeto com os movimentos do puck / bola ou um jogador oponente, o Árbitro imediatamente concederá um 'gol' ao time não ofensor.
NOTA: A atenção dos Árbitros é dirigida particularmente a três tipos de interferência ofensiva que serão penalizadas:
 - 1) Quando o time defensor firmar posse do puck / bola em sua própria zona e os outros membros do mesmo time fizerem interferência ao carregador do puck / bola, formando uma cerca de proteção contra os oponentes à frente (forecheckers).
 - 2) Quando um jogador que disputa o puck obstruir um oponente após a disputa, quando o oponente não estiver de posse do puck / bola.
 - 3) Quando o carregador do puck / bola fizer um passe de queda e seguir avante, de modo a fazer contato do corpo com um jogador oponente.

Regra 622 Interferência pelos Espectadores

- a) Se um jogador for agarrado por um espectador ou prejudicado por sua interferência, o Árbitro imediatamente interromperá o jogo, exceto se o time do jogador que recebe a interferência está de posse do puck / bola na ocasião, e neste caso, será permitido concluir a jogada. A conseqüente disputa de puck será feita no ponto de disputa mais próximo de onde o puck / bola foi lançado pela última vez.
- b) Qualquer jogador que interferir fisicamente com um espectador receberá uma penalidade de jogo por má conduta e as circunstâncias serão relatadas às Autoridades da Liga para ação adicional.

- c) Se forem lançados objetos na pista de jogo que interfiram com o progresso do jogo, o Árbitro interromperá o jogo e a disputa de puck conseqüente ocorrerá no ponto de disputa mais próximo de onde o puck / bola foi lançado pela última vez.

Regra 623 Jogador que Chutar

- a) Será aplicada uma penalidade menor ou maior a qualquer jogador que chutar um oponente, por decisão do Árbitro.
- b) Se um jogador ferir um oponente como resultado de 'chutá-lo' o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.
- c) O ato de chutar também pode ser tratado com uma penalidade de competição (match), sob tentativa de ferir ou ferimento deliberado de um oponente.

Regra 624 Chutar o Puck / Bola

- a) Será permitido chutar o puck / bola em todas as zonas; no entanto, não será aceito um 'gol' marcado como resultado de chutar o puck / bola por um jogador atacante e que entrou no gol diretamente ou após defletir de qualquer um dos jogadores, incluindo o goleiro.

Regra 625 Sair dos Bancos de Jogadores ou de Penalidades

- a) Nenhum jogador pode deixar o banco de jogadores ou de penalidades em hora nenhuma, durante um conflito. Substituições feitas antes do início do conflito não serão penalizadas sob esta regra, desde que os jogadores que são assim substituídos não entrem no conflito.

Será aplicada uma dupla penalidade menor mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador que foi o primeiro a deixar o banco de jogadores ou de penalidades durante um conflito. Se jogadores de ambos os times deixarem seus respectivos bancos ao mesmo tempo, o primeiro jogador identificável, de cada time, será penalizado sob esta regra.

Para as finalidades de determinar qual jogador foi o primeiro a deixar o banco de jogadores durante um conflito, o(s) Árbitro(s) podem consultar os outros Oficiais de Jogo. Qualquer jogador que deixar o banco de jogadores durante um conflito e receber uma penalidade menor, maior ou por má conduta por esta ação, também receberá uma penalidade de jogo por má conduta.

Outros jogadores que deixarem o banco de jogadores ou de penalidades durante um conflito receberão uma penalidade por má conduta (máximo de cinco (5) por time).

Se um jogador entrar ilegalmente no jogo, qualquer 'gol' marcado por seu time, enquanto o jogador ilegal estiver na pista de jogo, não será validado, mas todas as penalidades aplicadas a qualquer dos times serão servidas como sendo penalidades regulares.

- b) Exceto no final de cada quarto ou ao expirar uma penalidade, nenhum jogador pode deixar o banco de penalidades, em nenhuma hora.
Um jogador penalizado que deixar o banco de penalidades antes de expirar a penalidade, esteja o jogo em andamento ou não, receberá uma penalidade menor adicional após servir o tempo ainda pendente de penalidade.

Quando um jogador deixar o banco de penalidades antes de expirar o tempo da penalidade, o Marcador de Tempo de Penalidades anotará a hora e alertará o Árbitro verbalmente, que interromperá o jogo quando o time do jogador ofensor obtiver posse e controle do puck / bola.

No caso de um jogador que retornar à pista de jogo antes de expirar a penalidade, devido a um erro do Marcador de Tempo de Penalidades, o jogador não servirá uma nova penalidade, mas precisa servir o tempo não expirado.

Um jogador penalizado que deixar o banco de penalidades durante um conflito receberá uma penalidade menor mais uma penalidade de jogo por má conduta, além de qualquer tempo não expirado.

Quando um jogador penalizado retornar à pista de jogo, vindo do banco de penalidades, antes de expirar a penalidade, qualquer 'gol' marcado por aquele time, enquanto o jogador estiver ilegalmente na pista de jogo, será desclassificado, mas todas as penalidades aplicadas a qualquer time serão servidas como penalidades regulares.

- c) Se um jogador do time atacante, de posse do puck / bola, estiver em posição de não ter qualquer jogador atacante para passar, além do goleiro, e sofrer interferência por um jogador que entrou no jogo ilegalmente, este jogador atacante receberá um tiro de pênalti.

Se o goleiro oponente estiver fora da pista de jogo e o jogador atacante sofrer interferência de um jogador ilegal, será concedido um 'gol' ao time não ofensor.

- d) Se um Oficial de Time pisar na pista de jogo após o início de um quarto e antes que o quarto esteja completo, sem a permissão do Árbitro, o Árbitro aplicará uma penalidade menor, de banco ao time do Treinador ofensor.

- e) Durante qualquer disputa de puck, se um time iniciar com menos jogadores do que teria direito, qualquer jogador que subsequente entrar no jogo não será autorizado a jogar qualquer puck / bola vindo da Zona de Defesa, enquanto o jogador estiver na Zona de Ataque, exceto se o puck / bola for primeiro jogado por outro jogador na Zona de Ataque.

Regra 626 Saída Lateral (Off-Side)

- a) Os jogadores do time atacante podem preceder o puck / bola sobre a linha vermelha central, desde que o puck / bola seja carregado sobre a linha central.

- b) Quando o puck / bola é passado sobre a linha vermelha central, o puck / bola precisa preceder o(s) jogador(es) atacante(s) sobre a linha central.

Um jogador que preceder um passe sobre a linha vermelha central não pode jogar o puck / bola até que:

- 1) O puck / bola for primeiro tocado por um companheiro de time que não o precedeu sobre a linha central, ou por um oponente.
- 2) O puck / bola for primeiro tocado por um oponente.
- 3) O jogador que precedeu o puck / bola sobre a linha vermelha central 'encostar' (tag up) fazendo contato de patim com a linha central.

Por uma violação desta regra, o jogo será interrompido e será conduzida uma disputa de puck no local mais próximo de onde se originou o passe.

- c) Quando um time com menor número de jogadores livrar o puck / bola para fora de sua Zona de Defesa, ou se o puck / bola sair de algum modo da Zona de Defesa do time com menor número de jogadores, além da linha vermelha central, todos os jogadores na jogada do time com a jogada de força precisam livrar a Zona de Ataque, fazendo contato de patim com a linha vermelha central. O Árbitro assinalará, apontando à zona do time da jogada de força (power play), até que todos os jogadores tenham livrado a Zona de Ataque. Uma vez estando a Zona de Ataque completamente livre de jogadores atacantes na jogada de força, o Árbitro deixará cair o sinal e o time atacante pode re-entrar na Zona de Defesa do oponente.

Por uma infração desta regra, o(s) Árbitro(s) interromperão o jogo imediatamente quando o puck / bola entrar na Zona de Defesa do time com menos jogadores, exceto se o puck / bola for trazido de volta ou passado para trás, à Zona de Defesa do time com menos jogadores, pelo próprio time com menos jogadores. A disputa de puck conseqüente será feita no ponto de disputa da Zona de Extremidade do time ofensor.

Regra 627 Passes

- a) O puck / bola pode ser passado por qualquer jogador a qualquer jogador do mesmo time, dentro da mesma zona.

Quando o puck / bola for passado da Zona de Defesa e cruzar sobre a linha vermelha central, aplica-se a Regra 626 Saída Lateral (b).

- b) Quando expirar uma penalidade menor ou maior durante uma jogada, qualquer jogador penalizado ou o substituto imediato, do banco de penalidades ou do de jogadores que entre no jogo, não será autorizado a jogar qualquer puck / bola vindo da Zona de Defesa, enquanto o jogador estiver na Zona de Ataque, exceto se:

- 1) O puck / bola for primeiro jogado por um outro jogador na Zona de Ataque;
- 2) O jogador que precedeu o puck / bola sobre a linha vermelha de centro encostar (tag up) fazendo contato de patim com a linha de centro.

Regra 628 O Puck / Bola Precisa Ficar em Movimento

- a) O puck / bola precisa ser mantido em movimento em todas as horas. O jogo não será interrompido porque o puck / bola está travado (frozen) ao longo das tabelas por dois ou mais jogadores de times opostos, exceto se um jogador cair sobre o puck; / bola. Se um jogador travar o puck / bola ao longo das tabelas ou se um jogador deliberadamente cair sobre o puck / bola, será aplicada uma penalidade menor por retardar o jogo. No entanto, o Árbitro pode parar a jogada ao longo das tabelas, se permitir que a jogada continue levará a contato desnecessário ao redor do puck / bola.

Regra 629 Puck / Bola ou Jogador Fora da Pista ou Sem Condição de Jogo

- a) Quando o puck / bola sair para fora da pista de jogo ou bater em quaisquer obstáculos acima da pista de jogo, além das tabelas, vidro ou tela, será disputada no ponto de disputa mais perto de onde foi jogada pela última vez.

Quando o puck / bola tornar-se sem condição de jogo devido a um defeito no rinque, será disputado no ponto de disputa mais perto de onde foi jogado pela última vez.

- b) Quando o puck / bola ficar preso na rede, no lado de fora do gol, ou se for travado entre jogadores oponentes, o Árbitro interromperá a jogada e mandará disputar o puck / bola no ponto de disputa mais perto de onde foi jogado pela última vez, exceto se, na opinião do Árbitro, a parada foi causada por um jogador do time atacante, em cujo caso a disputa conseqüente será conduzida no ponto de disputa mais perto, de zona alta.
O time defensor e / ou atacante pode jogar o puck / bola para fora da rede a qualquer hora. No entanto, se o puck / bola permanecer na rede por mais que três (3) segundos, o jogo será interrompido e será feita uma disputa no ponto de disputa mais perto, na Zona de Extremidade, exceto quando a parada for causada por um jogador do time atacante, em cujo caso a disputa conseqüente será conduzida no ponto de disputa mais perto, de zona alta.
Se o puck / bola parar sobre a estrutura do gol, o jogo será interrompido imediatamente.
- c) Será aplicada uma penalidade menor a um goleiro que deliberadamente deixar cair o puck / bola na rede do gol para forçar uma parada de jogo.
- d) Se o puck / bola parar sobre as tabelas que circundam a pista de jogo, é considerado estar em jogo e pode ser legalmente jogada com a mão ou stick.
- e) Em riques temporários, todos os jogadores na pista de jogo precisam permanecer dentro dos limites da pista de jogo enquanto o puck / bola estiver em jogo. Será imediatamente interrompida a jogada toda vez que um jogador pular os limites e ir para fora da pista.
Se, na opinião do Árbitro, um jogador pular intencionalmente para fora da pista de jogo com a finalidade de conseguir uma interrupção de jogo, será aplicada uma penalidade menor por retardar o jogo.

Regra 630 Puck / Bola Fora de Visão e Puck / Bola Ilegal

- a) Se acontecer uma luta pelo puck, ou um jogador acidentalmente cair sobre o puck / bola e ficar fora da visão do Árbitro, o jogo será interrompido imediatamente. A disputa conseqüente ocorrerá no ponto de disputa mais perto, exceto se for instruído de modo diferente nestas Regras.
- b) Se, a qualquer hora durante um jogo, um puck / bola além do oficial em jogo, aparecer na pista de jogo, que interfira com o progresso do jogo, o jogo será imediatamente parado.

Regra 631 Puck / Bola Bate num Oficial

- a) O jogo não será interrompido devido ao puck / bola tocar um Árbitro em qualquer lugar do rinque.

Regra 632 Recusa de Iniciar o Jogo

- a) Se, quando ambos os times estiverem na pista de jogo, um time, por qualquer razão, recusar a jogar quando for assim ordenado pelo Árbitro, o Capitão será avisado e o time

que assim recusar terá quinze (15) segundos para iniciar ou continuar o jogo. Se ao final deste período, o time ainda recusar a jogar, o Árbitro aplicará uma penalidade menor, de banco ao time ofensor.

Se houver uma nova ocorrência do mesmo incidente, o(s) Árbitro(s) suspenderão o jogo, e as circunstâncias serão relatadas às Autoridades da Liga, para continuação da ação.

- b) Se um time recusar a deixar o vestiário, se assim ordenado pelo(s) Árbitro(s) e não prosseguir imediatamente à pista de jogo, receberá uma penalidade menor, de banco. Se, após receber uma penalidade menor, de banco, o time ainda recusar a ir à pista de jogo e iniciar o jogo dentro de dois (2) minutos, o(s) Árbitro(s) declararão o jogo perdido (W.O.) e o resultado será registrado como sendo 1-0 ou o resultado atual, o que for mais vantajoso para o time não ofensor.

Regra 633 Golpear (Slashing)

- a) Será aplicada uma penalidade maior a qualquer jogador que 'golpear' ou ameaçar golpear um oponente com o stick.
O(s) Árbitro(s) devem penalizar como golpe (slashing) qualquer jogador que golpear o stick em direção a um oponente (seja dentro ou fora de seu alcance) sem realmente fazer contato ou quando um jogador, sob pretexto de jogar o puck / bola, faz um giro louco ao puck / bola, com a intenção de intimidar um oponente.
- b) Quando um jogador ferir um oponente como resultado de golpe (slashing), o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor. O golpe (slashing) pode também ser tratado como uma penalidade de competição (match) sob tentativa de ferir ou deliberado ferimento num oponente.
- c) Qualquer jogador que golpear o stick a um outro jogador durante o curso de um conflito estará sujeito a uma penalidade de competição (match), e as circunstâncias serão relatadas às Autoridades da Liga para prosseguir na ação.
- d) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador que fizer contato de stick com o goleiro opositor, na área do gol, que cobriu ou pegou o puck / bola, seja ou não interrompido o jogo pelo Árbitro.

Regra 634 Lancetar (Spearing)

- a) Será aplicada uma dupla penalidade menor mais uma penalidade de jogo por má conduta a qualquer jogador que tentar lancetar um oponente. Será aplicada uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta a um jogador que lancetar um oponente.
Uma tentativa de lancetar incluirá todos os casos em que se fizer um gesto de lancetar, seja ou não feito contato corporal.
- b) Se um jogador ferir um oponente como resultado de 'lancetar', o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.

- c) O ato de lancetar também pode ser tratado como uma penalidade de competição (match) sob tentativa de ferir ou ferimento deliberado de um oponente.

Regra 635 Início do Jogo e Períodos

- a) O jogo iniciará na hora programada, por uma disputa de puck no ponto central de disputa e será prontamente recomeçado em cada quarto, da mesma maneira.
- b) Durante o aquecimento pré-jogo e antes de cada meio tempo, cada time confinará sua atividade a sua própria parte do rink. Todos os jogadores precisam usar equipamento completo durante os aquecimentos e durante o aperto de mão em seguida ao jogo.
- c) Recomenda-se que quando ambos os times estiverem para deixar a pista de jogo através de uma saída comum, o time cujo banco de jogadores estiver mais perto da saída saia primeiro. O time de casa deve entrar na pista de jogo em primeiro lugar.
- d) Se um time deixar de aparecer na pista de jogo sem uma justificativa adequada, um dos Árbitros avisará o time que precisa entrar na pista de jogo imediatamente. Se o time deixar de fazê-lo prontamente, o Árbitro aplicará uma penalidade menor, de banco por Retardar o Jogo.

Regra 636 Jogar o Stick

- a) Se um jogador ou Oficial de Time do time defensor jogar ou lançar deliberadamente o stick ou qualquer outro objeto ao puck / bola na Zona de Defesa, o Árbitro permitirá que a jogada seja terminada e se um 'gol' não for marcado, será dado um tiro de pênalti ao jogador que sofreu a falta.
Se, no entanto, o gol estiver sem atendimento e o jogador atacante não tem um jogador ofensor para passar e tem uma oportunidade de marcar num gol aberto, e for jogado ou lançado um stick ou qualquer outro objeto ao puck / bola por um membro do time defensor, daí evitando um gol aberto, será concedido um 'gol' ao time não ofensor.
- b) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador na pista de jogo que jogar ou lançar um stick ou qualquer outro objeto na direção do puck / bola em qualquer zona, exceto quando este ato já foi penalizado por um tiro de pênalti ou já foi concedido um 'gol'.
Quando um jogador descartar um stick quebrado, lançando-o ao lado do rink (e não por sobre as tabelas) de tal maneira que não interfira com o jogo ou com um jogador opositor, não será aplicada qualquer penalidade por isto.
- c) Será aplicada uma penalidade por má conduta a qualquer jogador que jogar um stick ou qualquer parte dele para fora da área de jogo.
Será aplicada uma penalidade de jogo por má conduta a qualquer jogador que deliberadamente jogar um stick ou qualquer parte dele para fora da área de jogo, sobre espectadores ou na sua direção.

Regra 637 Tempo de Jogo e Tempo de Parada (Time-Out)

- a) Um jogo consistirá de quatro (4) quartos de doze (12) minutos de tempo marcado. As Ligas têm jurisdição para acertar a duração de cada quarto (tempo de corrida ou parada), baseado na quantidade de tempo designada para completar o jogo.
Se o tempo de corrida já foi gasto e se, a qualquer hora durante os últimos dois (2) minutos do 4º quarto, ou em qualquer prorrogação, o marcador estiver empatado ou dentro de um 'gol', então o restante do jogo será de tempo de parada dos jogadores.
Para iniciar o jogo, os times defenderão o gol mais distante de seu banco de jogadores e defenderão este gol no primeiro meio tempo. Será feito um período de descanso entre os dois meios-tempos, após o qual os times trocarão de campo. Será tomado um descanso de dois (2) minutos entre os outros quartos.
- b) O time que fizer o maior número de 'gols' durante os quatro (4) quartos será declarado o vencedor.
- c) O(s) Árbitro(s) podem ordenar que seja suspenso o jogo a qualquer hora que a pista de jogo seja julgada em condição insegura. O jogo permanecerá suspenso até que esta condição seja corrigida. O(s) Árbitro(s) são alertados com ênfase sobre pistas de jogo molhadas, e devem tomar precauções exaustivas ao determinarem se ou não as condições de jogo são seguras.
Se ocorrer uma demora inusitada durante o primeiro meio tempo, o(s) Árbitro(s) podem ordenar que seja feito o descanso de meio tempo imediatamente e o restante do meio tempo será completado quando recomeçar o jogo com os times defendendo os mesmos gols, após o que os times trocarão de lado e recomeçarão o jogo na segunda metade, sem demora.
- d) Cada time terá direito a um (1) período de tempo, com duração de um (1) minuto, que precisa ser tomado durante uma parada de jogo. Se for jogado tempo de jogo, o relógio será parado durante um pedido de tempo. O relógio será reiniciado ao conduzir a disputa de puck.
Durante um pedido de tempo, todos os jogadores na pista de jogo podem prosseguir a seus respectivos bancos de jogadores. Qualquer jogador penalizado precisa permanecer no banco de penalidades durante um período de tempo.
Não poderá ser usado um pedido de tempo para o aquecimento do goleiro.

Regra 638 Jogos Empatados

- a) Se, ao final do jogo, houver empate, o jogo será declarado empatado. Será jogada a prorrogação de tempo, se for necessário para determinar um ganhador ou se for decidido jogar conforme o sistema de regulamentos de Campeonatos da IIHF.
- b) Em jogos de Torneio e Play-Off e Campeonatos da IIHF, nos quais é necessário determinar um ganhador para avanço, será feito o seguinte:
- 1) Seguirá um período de descanso de dois (2) minutos.
 - 2) Os times não mudarão de campo.
 - 3) Será jogado um período de prorrogação de cinco (5) minutos, de 'vitória súbita'.

- 4) O jogo terminará ao marcar um 'gol' e o time que marcar o 'gol' será declarado vencedor. Se nenhum dos times marcar durante o período de prorrogação, será feita uma série de lances ao gol, como segue:

Cinco jogadores de cada time serão escolhidos para participar numa série de tentativas de tiros de pênalti. Os jogadores alternarão tentativas, tendo o time visitante a primeira tentativa. Um goleiro, ou goleiro substituto, não pode lançar durante a série de lances de pênalti. Qualquer jogador cuja penalidade ainda não expirou ao final do tempo de prorrogação não poderá participar nos lances.

Os times podem trocar os goleiros somente no início dos lances ou se um goleiro for ferido durante os lances. Goleiros não trocarão de gols durante os lances.

Após todos os dez (10) jogadores terem feito seus lances, o time que marcar mais 'gols' será declarado vencedor. Se, a qualquer tempo durante os lances, um time claramente obteve uma vantagem invencível, não serão feitos os lances restantes.

Se nenhum dos times tiver uma vantagem ao final da primeira rodada de lances, será feita uma segunda rodada no formato de 'vitória súbita', no qual cada time tem uma tentativa de lance de pênalti para marcar. Todos os jogadores de cada time serão habilitados, exceto o goleiro, jogadores feridos ou jogadores penalizados. Todos os jogadores habilitados precisam lançar, antes que outro jogador possa repetir, como lançador.

Se, após um jogador de cada time haver lançado, somente um time marcou, este time será declarado vencedor. Se, após um jogador de cada time haver lançado, o marcador permanecer em empate, o procedimento será repetido até que um time marcar, enquanto seus oponentes, não.

'Gols' marcados durante as rodadas de lances não contarão nas estatísticas dos jogadores. 'Gols' marcados contra um goleiro não contarão nas estatísticas do goleiro. Os goleiros receberão um ganho ou perda, baseado nos resultados dos lances.

Todas as regras aplicáveis durante a execução de um lance de pênalti serão aplicadas também durante os lances.

- c) Qualquer período de prorrogação será considerado como parte do jogo e todas as penalidades não expiradas permanecerão em vigor.

Regra 639 Falsear (Tripping)

- a) Será aplicada uma penalidade menor a qualquer jogador que colocar um stick, perna, joelho, pé, braço, mão ou cotovelo de tal forma que cause o falsear ou queda de um oponente.

Se um jogador ferir um oponente como resultado de falsear, o Árbitro aplicará uma penalidade maior, mais uma penalidade de jogo por má conduta ao jogador ofensor.

Se, na opinião do Árbitro, um jogador está inquestionavelmente segurando o puck / bola com o gancho do stick (hook-checking) e conseguir a sua posse, daí fazendo falsear o jogador oponente, nenhuma penalidade será aplicada.

Tropeços acidentais, que ocorrem simultaneamente com o apito, não serão penalizados.

Qualquer jogador que deliberadamente mergulhar sobre a pista de jogo, exceto para bloquear um lance, e contatar um oponente, causando-o a falsear ou cair, receberá uma penalidade menor.

b) Se um jogador de posse e controle do puck / bola, na Zona de Ataque, e não tendo oponente para passar, além do goleiro, falsear ou de outra forma sofrer falta por trás, assim evitando uma razoável oportunidade de marcar, receberá um tiro de pênalti para o time não ofensor. O Árbitro não interromperá o jogo até que o time atacante tenha perdido posse e controle do puck / bola para o time defensor.

A intenção desta regra é restaurar uma oportunidade razoável de marcar que foi perdida devido a uma falta por trás, quando a falta for cometida no lado do oponente, em relação à linha vermelha central.

'Posse e controle' do puck / bola significa o ato de propelir o puck / bola com um stick. Se, enquanto está sendo propelido, o puck / bola for tocado por um outro jogador, bater no gol ou sair livre, o jogador não será mais considerado como estando 'de posse e controle' do puck / bola.

c) Se, quando o goleiro oponente estiver removido da pista de jogo, um jogador de posse e controle do puck / bola falsear ou falta de outra forma, sem ter jogador oponente para passar, assim evitando uma razoável oportunidade de marcar, o(s) Árbitro(s) imediatamente interromperão o jogo e darão um 'gol' ao time não ofensor.

Regra 640 Violência Desnecessária (Roughing)

a) Na opinião do Árbitro, será aplicada uma penalidade menor ou dupla menor a qualquer jogador que usar de violência desnecessária contra um oponente.

b) É preciso aplicar uma penalidade menor por violência desnecessária cada vez que um jogador oponente fizer contato desnecessário com o jogador de posse do puck / bola.

A intenção não é penalizar contato incidental entre dois jogadores oponentes que estejam ativamente perseguindo o puck / bola. O ato de levar (riding) um oponente para fora do alcance do puck / bola não será considerado violência. No entanto, isto não permite que o jogador sem posse do puck / bola jogue o corpo contra um oponente para alcançar a posse.












GLOSSÁRIO



PORTUGUÊS	INGLÊS	DEFINIÇÃO
Conflito	Altercation	Qualquer interação física entre dois ou mais jogadores oponentes, numa penalidade ou penalidades sendo aplicadas.
Escapada	Break-Away	Uma condição na qual um jogador está em controle do puck / bola, sem oposição entre o jogador e o gol oposto, com razoável oportunidade de fazer ponto.
Parar com as Costas	Butt-ending	A condição na qual um jogador usa o cabo do stick acima da mão superior para cutucar um jogador oponente.
Treinador	Coach	Um treinador é a pessoa primariamente responsável como diretor e guia do jogo do time. Junto com o gerente, o treinador é responsável pela conduta dos jogadores do time antes, durante e depois de um jogo.
Áreas	Creases	De Goleiros: Áreas marcadas na pista de jogo, à frente de cada gol, projetadas para proteger os goleiros de interferência por jogadores atacantes. De Árbitros: Área marcada na pista de jogo, à frente do assento do Marcador de Tempo, para uso de oficiais do jogo.
Cruzar o Percurso	Cross-Checking	Quando um jogador, segurando o stick com ambas as mãos, pára um oponente usando o cabo do stick, sem que qualquer parte do stick esteja sobre a pista de jogo.
Defletir o Puck / Bola	Deflecting the Puck-Ball	A ação do puck / bola contatar qualquer pessoa ou objeto, causando-a a mudar de direção.
Dirigir o Puck / Bola	Directing the Puck-Ball	O ato de intencionalmente mover ou posicionar o corpo, patim ou stick para alterar o curso do puck / bola para uma direção desejada.
Disputa de Puck	Face-Off	A ação de um Árbitro deixar cair o puck / bola entre os sticks de dois jogadores oponentes, para iniciar uma jogada ou jogo Um disputa de puck (face-off) começa quando o Árbitro indica sua localização e os árbitros tomam suas posições apropriadas nas extremidades onde o puck / bola foi legalmente liberado.
Briga	Fighting	O ato de dar soco(s) (punho fechado) por um jogador que tenha contato com um oponente.
Goleiro	Goalkeeper	Um goleiro é a pessoa designada como tal por um time, a quem é permitido equipamento e privilégios






		especiais, para evitar que o puck / bola entrem no gol.
Conselho de Certificação de Equipamento para Hóquei - HECC	Hockey Equipment Certification Council - HECC	O Conselho de Certificação de Equipamento para Hóquei (Hockey Equipment Certification Council), uma organização independente responsável pelo desenvolvimento, normas de avaliação e testes de desempenho para equipamento de proteção para hóquei. O equipamento aprovado pelo HECC é recomendado para todos os jogadores.
Calcanhar do Stick	Heel of the Stick	O ponto onde o eixo do stick e o fundo da blade se encontram.
Enganchar	Hooking	A ação de aplicar a blade do stick a qualquer parte do corpo ou stick do oponente e impedir o progresso, por um movimento de puxar com o stick.
Autoridades da Liga	League Authorities	O imediato corpo de governo do time ou times envolvidos, exceto: Em torneio da IIHF, o corpo será a Comissão de Disciplina do torneio.
Oficial fora do Ringue	Off-Rink Official	Oficial nomeado para auxiliar na conduta do jogo, incluindo o marcador oficial de resultado, marcador de tempo de jogo, marcador de tempo de penalidade e dois juízes de gol.
Penalidade	Penalty	Uma penalidade é o resultado de uma infração das regras por um jogador ou oficial de time. Em geral, envolve a remoção do jogador ou oficial de time ofensor por um tempo determinado. Em alguns casos, a penalidade pode ser a aplicação de um tiro de pênalti (penalty shot) ao gol ou a própria contagem de um gol. Uma penalidade menor é de um e meio (1 1/2) minutos. Uma penalidade maior é de quatro (4) minutos.
Jogador	Player	O membro de um time que participa fisicamente de um jogo. O goleiro é considerado um jogador, exceto onde as regras especiais especificarem de outra forma.
Posse	Possession	O último jogador ou goleiro a fazer contato com o puck / bola. Isto inclui um puck / bola que seja desviado por um jogador ou qualquer parte do seu equipamento, após bater nele.
Posse e Controle	Possession and Control	O último jogador ou goleiro a fazer contato com o puck / bola e que também impele o puck / bola na direção desejada.
Equipamento de Proteção	Protective Equipment	Equipamento usado por jogadores, para a única finalidade de protegê-los de ferimentos.
Falta de Jogadores -	Shorthanded	Este termo significa que um time está com número menor de jogadores que seu oponente, na pista de

Time com Menos Jogadores que o Time Oponente		jogo. Quando se faz um gol contra um time com falta de jogadores, a penalidade menor ou menor, de banco que termina automaticamente é aquela que causa o time que sofreu o gol a estar com falta de jogadores (shorthanded). Assim, se um número igual de jogadores de cada time estiver servindo a(s) penalidade(s) (menor, menor de banco, principal ou somente de competição (match)) nenhum dos times será considerado com falta de jogadores.
Corte	Slashing	A ação de golpear ou tentar golpear um oponente com um stick ou girar a blade do stick em direção a um oponente, sem fazer contato.
Lancetar	Spearing	A ação de cutucar ou tentar cutucar um oponente com a ponta da blade do stick, ao mesmo tempo segurando o stick com ambas as mãos.
Goleiro Substituto	Substitute Goalkeeper	Um goleiro designado na folha oficial de pontos, que não está participando do jogo.
Oficial do Time	Team Official	Uma pessoa responsável em qualquer grau pela operação do time, como um executivo, treinador, gerente do time.
Goleiro Temporário	Temporary Goalkeeper	Um jogador não designado como goleiro na folha oficial de pontos, que assume esta posição quando nenhum goleiro designado estiver capacitado para participar no jogo. O goleiro temporário é governado pelos privilégios e limitações de goleiro e precisa voltar a ser um 'jogador' quando um goleiro designado tornar-se disponível para participar do jogo.

SINAIS DO ÁRBITRO – GESTOS

FIGURA	PORTUGUÊS	INGLÊS	GESTO
	Rolar contra as Tabelas	Boarding	Bater uma vez com o punho serrado da mão que está livre do apito, sobre a palma aberta da mão que segura o apito, à frente do peito.
	Impedir com o Corpo	Body Checking	A palma da mão livre do apito é trazida à frente do peito e colocada no ombro oposto.
	Parar com as Costas	Butt Ending	Movimento transversal dos antebraços, um movendo-se sob o outro. A mão de cima está aberta (apito); a mão de baixo ESTÁ fechada (sem-apito).
	Troca de Jogadores	Change of Players	O Árbitro permite cinco (5) segundos para o time visitante, seguido de um gesto, parando mais alterações, e permite cinco (5) segundos para o time de casa.
	Ataque	Charging	Girando os punhos cerrados um ao redor do outro, à frente do peito.
	Impedir por Trás	Checking from Behind	Movimento à frente, de ambos os braços, com as palmas abertas 'olhando' para longe do corpo, totalmente estendidas para longe do peito.
	Cruzar o Percurso	Cross Checking	Movimento dos braços à frente, com ambas as mãos fechadas, estendendo-se para longe do peito.
	Penalidade Retardada.	Delayed Penalty	Estender a mão sem apito acima da cabeça. Pode iniciar apontando para o jogador ou banco.
	Retardando o Jogo	Delaying the Game	A mão sem apito, palma aberta, posta à frente do peito e estendida do ombro para longe do corpo.
	Cotovelada	Elbowing	Batendo o cotovelo com a mão sem apito.
	Briga	Fighting	Punho e braço estendido lateralmente, para longe do corpo.

	Gol Válido	Goal Scored	Um único ponto, com a mão sem apito diretamente em direção ao gol, enquanto apita com a outra.
	Passe com a Mão	Hand Pass	A palma da mão sem apito aberta, em movimento de empurrar.
	Stick Alto	High Sticking	Firmando ambos os punhos, um acima do outro, ao lado da cabeça.
	Agarrando	Holding	Segurando o pulso da mão com apito, à frente do peito.
	Segurando a Máscara de Rosto	Holding the Face Mask	Punho fechado à frente do rosto, palma para dentro, puxando para baixo, em um só movimento.
	Segurando o Stick	Holding the Stick	Batendo o punho fechado da mão sem apito uma vez, contra a palma aberta da mão com apito, à frente do peito.
	Segurando com o Gancho do Stick - Enganchando	Hooking	Movimento de puxar com ambos os braços, como se puxando alguma coisa em direção ao estômago.
	Livramento Ilegal	Illegal Clearing	Braços dobrados, estacionários, à frente do peito, afastados do corpo.
	Interferência	Interference	Braços cruzados, estacionários, à frente do peito, com punhos cerrados.
	Joelhada	Kneeing	Uma única batida com a mão sem apito em um dos joelhos.
	Penalidade de Competição	Match Penalty	Bater levemente com a parte plana da mão sem apito, no topo do capacete.
	Má conduta	Misconduct	Ambas as mãos nos quadris, ao mesmo tempo.
	Tiro de Pênalti	Penalty Shot	Braços cruzados acima da cabeça, com punhos cerrados.
	Corte	Slashing	Uma 'cortada' com a mão sem apito, acima do antebraço oposto.

	Lancetar	Spearing	Movimento de cutucar com ambas as mãos juntas, lançadas para fora, à frente do corpo.
	Tempo de Parada	Time-Outs	Com ambas as mãos, formar um 'T' à frente do peito.
	Tropeço	Tripping	Com a mão sem apito batendo abaixo do joelho e repetindo uma vez.
	Conduta Não Esportiva	Unsportsmanlike Conduct	Usando ambas as mãos para formar um 'T' à frente do peito.
		Washout	Ambos os braços movimentando-se para fora do peito, 'varrendo' diretamente para os lados, com as palmas para baixo.