



Regulamento Técnico - Hóquei no Gelo 3x3

REGULAMENTO TÉCNICO PARA COMPETIÇÕES/REGULAMENTAÇÃO
CAMPEONATO BRASILEIRO DE HÓQUEI 2022 3x3

Sumário

1 - Composição da Equipe e das Linhas	2
2 - A escolha do 'mando de campo'.	2
3 - Rotações de Linha	2
4 - Goleiros	2
5 - Cronometragem	3
6 - Relógios	3
7 - Parada de jogo	3
8 - Face-offs	4
9 - Icing e impedimento	5
10 - Checagem Corporal (body checking)	5
11 - Penalidades	5
12 - Pênaltis	7
13 - Final de jogo – pênaltis e manutenção de gelo	7
14 - Treinador	8

1. Composição da Equipe e das Linhas

- a. As equipes serão compostas por cinco (5) a sete (7) jogadores de linha.
- b. Toda equipe necessariamente será composta por pelo menos uma linha e duas reservas e, no máximo, duas linhas e uma reserva.

2. A escolha do 'mando de campo'.

- a. Antes de cada jogo, os oficiais da partida definirão via "cara ou coroa" a equipe mandante.

3. Rotações de Linha

- a. Os jogadores podem se alternar durante o jogo livremente ou ao apito/parada no jogo.
- b. O time da casa ('mandante') tem a última troca após a parada no jogo.

4. Goleiros

- a. **"Goalie pool"**; um grupo de goleiros será formado e dividido por idade/nível.
- b. A divisão dos goleiros será feita antes do início da competição para os jogos iniciais.
- c. Em cada jogo os goleiros vão trocar de equipe após cada tempo.
- d. Ao chegar nas semifinais e final, os goleiros vão ser escolhidos por melhores resultados.
- e. Em caso de empate entre 2 ou mais goleiros, o desempate será por sorteio.

5. Cronometragem

JOGO

10 min	(aquecimento)
15 min	(1º tempo)
5 min	(troca de goleiro)
15 min	(2º tempo)
5 min	(complemento - <i>aperto de mãos, fotografia/mídia</i>)
10 min	(limpar o gelo)

6. Relógios

Um único relógio é usado para ambos os jogos. O relógio desce de **15:00 minutos à 00:00.** Existem apenas algumas razões para a parada do cronômetro, verifica (#7). O jogo deve correr sem interrupção de tempo, a menos que um incidente referido na seção (#7) ocorra.

7. Parada de jogo

- a. O jogo para em decorrência dos seguintes eventos;
 - i. - Se o puck sai da área do jogo,
 - ii. - uma penalidade,
 - iii. - um(a) atleta machucado(a),
- b. Caso a rede do gol se desloque e possa ser recolocada rapidamente no lugar, não é necessária a interrupção do cronômetro. Se um incidente demorar mais de um (1) minuto para ser resolvido, o tempo perdido será recolocado no tempo do jogo.

8. Face-offs

- a. Face-offs são aplicados para iniciar o jogo ou retomar a partida após uma parada:
 - i. - no início de um período
 - ii. - se o puck cair para fora do campo de jogo
 - iii. - após uma penalidade
 - iv. - se uma equipe demora para retomar o jogo após sofrer um gol
 - v. - se outra razão extraordinária forçar o oficial de jogo a parar o jogo
- b. Os face-offs de abertura são realizados no ponto de face-off, no meio do rink. Os jogadores devem ficar em seu próprio lado.
- c. Todos os face-offs seguintes podem ser conduzidos em qualquer lugar critério dos oficiais do jogo.
- d. Os jogadores ficam em seus campos de defesa, a um mínimo de dois (2) metros dos jogadores que estão disputando o face-off.
- e. Depois que um gol é marcado,
 - i. O goleiro pega o puck e passa para um jogador de sua equipe que deve estar posicionado atrás da linha do gol.
 - ii. No apito após o gol, cada equipe terá que se recolher ao seu respectivo lado da pista usando a posição do árbitro no meio como referência.
 - iii. No segundo apito depois do gol, as duas equipes podem voltar a jogar. Assim que o jogador/goleiro faz o movimento de passe (atrás da linha do gol), a equipe oponente pode atacar.
 - iv. Se a equipe demorar mais de 10 segundos para passar o puck depois do gol, a arbitragem pode apitar e realizar um FACE OFF no centro.
- f. Goleiros congelando o disco
 - i. Se um goleiro 'congelar o disco' - isso é, cobri-lo com o corpo - o árbitro do jogo apita.
 - ii. A equipe atacante tem que recuar, o que significa que todos os jogadores atacantes devem estar em movimento, com esforço razoável, indo em direção a seu próprio gol.

- iii. O goleiro deve imediatamente liberar o disco e movê-lo para um membro de sua equipe.
- iv. Os jogadores atacantes podem prever uma possibilidade de interceptação.
- v. Se o goleiro não estiver fazendo um esforço razoável o suficiente para colocar o puck de volta em jogo imediatamente, uma penalidade menor é marcada.

9. Icing e impedimento

- a. Não há icing nem impedimento.

10. Body Checking

- a. O Body Checking também não é permitido na categoria 3v3.

11. Penalidades

Quando uma penalidade é marcada, o fluxo do jogo para imediatamente.

Aplicam-se as penalidades indicadas no Livro de Regras do IIHF. Para violações graves das regras, as principais penalidades se aplicam conforme indicado no Livro de Regras da IIHF. Os oficiais de jogo precisam especificar o motivo da penalidade (por exemplo, 'tropeção' - *tripping*).

a. Penalidade Menor

- i. As penalidades menores são aplicadas diretamente após a violação da(s) regra(s).
- ii. O jogador penalizado se retira do gelo e a equipe joga com um jogador a menos por um minuto. Ou seja: Se um gol for marcado pela equipe em vantagem numérica (power-play), a penalidade não termina.

- iii. Somente quando o tempo de 1 (um) minuto expirar, o time infrator poderá voltar a jogar com 3 jogadores (*força total*) - a não ser que exista uma outra penalidade na sequência.
- iv. Uma penalidade nunca é anulada, mesmo se um gol for marcado imediatamente após a infração ter ocorrido.
- v. Em caso de uma segunda penalidade na mesma equipe, o tempo começará somente depois do anterior terminar.
- vi. As equipes nunca poderão ter menos de 2 jogadores em cada lado.

ii. Penalidade Maior

- a. O(s) jogador(es) penalizado(s) deve(m) sair do gelo e ir para o vestiário.
A equipe infratora terá que ficar com um jogador a menos durante dois (2) minutos inteiros, mesmo que sofra um gol da equipe no 'power play' durante esse tempo.
Se as duas equipes tiverem penalidades maiores, segue a regra anterior e as equipes jogarão 2 X 2.
- b. Na ocasião de uma briga, os jogadores devem ficar a um mínimo de dois (2) metros dos jogadores que estão em confronto a fim de não serem considerados 'envolvidos'.
Jogadores considerados envolvidos estão sujeitos a uma penalidade maior.

Penalidade maior de um jogador nos últimos dois minutos do jogo:

- O jogador penalizado deve sair do gelo e ir para o vestiário,
 - A equipe que sofreu a penalidade escolhe qualquer jogador para realizar uma cobrança de pênalti ao final do jogo.
- a. Após o cumprimento da penalidade, as linhas devem ser reorganizadas. As penalidades maiores são automaticamente avaliadas por um Conselho de Disciplina. Quando julgar necessário, será aplicado o Código Disciplinar da IIHF, e o jogador pode ser suspenso por um ou mais jogos.

12. Pênaltis

- a. Não há cobranças de pênaltis durante o tempo de jogo. Os pênaltis marcados durante a partida (em decorrência de uma penalidade maior) são cobrados ao final.

Cenário de Penalidade de Fim de Jogo

- Os goleiros defenderão as hastes do mesmo lado, alternando turnos;
- A cobrança é autorizada com o apito do árbitro;
- O goleiro em repouso deve aguardar a cobrança de sua própria equipe em frente ao seu banco de jogadores.

13. Final de jogo – pênaltis e manutenção de gelo

- a. Se o jogo estiver **empatado** no final do tempo regulamentar ou após o cenário de penalidades de final de jogo, haverá uma disputa de pênaltis.
- b. O shoot-out segue o formato de morte súbita desde o início e, portanto, permite que um patinador de cada equipe faça uma cobrança até que um vencedor seja determinado. O time da casa chuta primeiro. Os pênaltis não podem ser cobrados pelo mesmo jogador até que todos os outros patinadores tenham feito uma cobrança. Se todos os patinadores tiverem marcado, o procedimento começa desde o início. Os goleiros mudam a cada cobrança. Os goleiros esperam na frente de seus respectivos bancos de jogadores.

Equipe de Recapeamento e Serviço de Gelo

- a. O gelo será recapeado apenas entre os jogos. Durante os intervalos, a equipe de serviço de gelo limpará o gelo com pás e arranhões. A equipe de serviço de gelo também está encarregada de reposicionar as placas temporárias da pista caso sejam deslocadas durante o jogo.

14. Treinador

- a. Cada equipe tem um treinador totalmente ciente das regras pela IIHF para garantir que os jogos sejam conduzidos de forma ordenada e justa. Durante os jogos, incluindo os intervalos, apenas as equipes relacionadas para a partida são permitidas no gelo.
- b. Não há desafios de treinadores e não há pedidos de tempo (*time-outs*).