

Seção 5 – Punições.

Falta	Jogadores de Linha		Goleiros		Considerações		
	Fora de quadra por	Cumprida no banco de suspensão por			Anotar na Súmula	Observações	Faltas Coincidentes
Menor	2 min	Ofensor	-	Jogador em quadra	2 min	Termina com gol	Aplicável
Menor de Banco	2 min	Jogador em quadra	Não se aplica	-	2 min	Termina com gol	Aplicável
Maior	Até o final da partida	Qualquer jogador, exceto o ofensor por 5 minutos	Até o final da partida	Jogador em quadra por 5 minutos	5 min	-	Aplicável
Má Conduta	10 min	Ofensor	-	Jogador em quadra	10 min	-	-
Má Conduta de Jogo	Até o final da Partida	Ninguém	Até o final da partida	Ninguém	20 min	Reportar	-
De Jogo	Até o final da partida	Qualquer jogador, exceto o ofensor por 5 minutos	Até o final da partida	Jogador em quadra por 5 minutos	25 min	Reportar	Aplicável
Tiro Livre	-	-	-	-	Tiro Livre	-	-

500 - Punições – Definições e procedimentos.

As punições são divididas nas seguintes categorias, e o tempo relativo a cada uma é mostrado ao lado.

1. Falta Menor 2 minutos
2. Falta Menor de Banco 2 minutos
3. Falta Maior 5 minutos
4. Falta por Má Conduta 10 minutos
5. Falta por Má Conduta de Jogo Varia
6. Falta de Jogo Varia
7. Chute Livre Um Tiro livre

Todas as punições devem ser cumpridas em tempo da partida efetivamente em jogo.

1. Punições aplicadas após o término da partida devem ser reportadas pelo árbitro na súmula da partida.
2. Algumas regras indicam que o dirigente ou treinador pode designar um atleta para cumprir uma punição. Se ele se recusar a fazê-lo, o árbitro tem a autoridade de nomear qualquer jogador do time ofensor para cumpri-la.
3. Quando faltas menores ou maiores de dois atletas de um mesmo time terminarem ao mesmo tempo, o capitão do time deve designar ao árbitro qual jogador deve retornar ao gelo primeiro. O arbitro poderá então instruir o mesário a cerca disto.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



4. Para uma Falta por Má Conduta de Jogo, um total de 20 minutos deve ser atribuído na súmula ao jogador de linha ou goleiro punido. Para uma Falta de Jogo, um total de 25 minutos deve ser atribuído na súmula ao jogador de linha ou goleiro punido.

5. Para toda Falta por Má Conduta de Jogo o árbitro deve enviar um documento com o registro escrito da ocorrência para a Autoridade competente imediatamente após o jogo.

501 - Falta Menor.

Para uma Falta Menor, qualquer jogador que não seja o goleiro, deve ser retirado do gelo por 2 (dois) minutos e não poderá ser substituído.

Quando um jogador de linha receber uma Falta Menor e uma Falta Maior ao mesmo tempo, a Falta Maior deverá ser cumprida em primeiro. Isto se aplica quando ambas as faltas foram aplicadas ao mesmo jogador (ver regra 513).

502 - Falta Menor de Banco.

- ⇒ 1. O jogador designado para cumprir a Falta Menor de Banco deve dirigir-se imediatamente ao banco de suspensão e cumprir a falta como se ele próprio a tivesse cometido.
- ⇒ 2. “Desvantagem Numérica” significa que, devido a uma falta, uma equipe tem menos jogadores em quadra do que a equipe adversária.
- ⇒ 3. Esta regra não se aplica quando um gol for marcado durante um Tiro Livre.
 - a) Para uma Falta Menor de Banco, qualquer jogador do time punido que estiver em quadra no momento da infração, exceto o goleiro, indicado pelo treinador ou dirigente através do capitão, deve ser retirado da quadra sem direito a substituição.
 - b) Se, enquanto um time estiver em desvantagem numérica por causa de uma ou mais Faltas Menores ou Faltas Menores de Banco, o time adversário marcar um gol, a primeira das faltas deve ser terminada automaticamente, a menos que tal falta tenha sido aplicada ao mesmo tempo de uma falta de um jogador adversário que faça os dois times jogarem com um jogador a menos, neste caso a próxima seguinte à Falta Menor ou à Falta Menor de Banco do time que sofreu o gol deve ser terminada.

503 - Falta Maior.

- ⇒ Quando um jogador receber uma Falta Maior e uma Falta Menor ao mesmo tempo, a Falta Maior deve ser cumprida primeiramente. Esta regra se aplica quando as duas faltas foram impostas ao mesmo jogador (ver regra 513)

Para uma Falta Maior qualquer jogador, incluindo o goleiro, deve ser retirado da quadra pelo restante da partida (Falta por Má Conduta de Jogo) e substituições serão permitidas após 5 minutos.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



504 - Falta por Má Conduta.

⇒ Quando um jogador receber uma Falta Menor ou Maior e uma Falta por Má Conduta ao mesmo tempo, o time punido deve imediatamente enviar um jogador substituto ao banco de suspensão para cumprir a Falta Menor ou Maior, sem direito a substituição.

a) Em sua primeira Falta por Má Conduta, qualquer jogador, exceto o goleiro, deve ser retirado da quadra por 10 minutos e sua substituição imediata é permitida. O jogador cuja Falta por Má Conduta terminar deve permanecer no banco de suspensão até a próxima interrupção da partida.

b) Para a segunda Falta por Má Conduta, qualquer jogador, incluindo o goleiro, deve ser automaticamente retirado da quadra pelo restante da partida (Falta por Má Conduta de Jogo) e sua substituição imediata será permitida.

505 - Falta por Má Conduta de Jogo.

⇒ 1. Uma Falta por Má Conduta de Jogo não implica em suspensão automática, exceto para a partida em questão, mas a autoridade competente tem o poder de suspender o jogador ou integrante da comissão técnica de participar de outras partidas.

⇒ 2. Em jogos de campeonatos e torneios, qualquer jogador ou integrante de comissão técnica que receber uma segunda Falta por Má Conduta de Jogo deve ser automaticamente suspenso para os jogos de sua equipe nos próximos jogos do campeonato.

Para uma Falta por Má Conduta de Jogo, qualquer jogador, incluindo o goleiro ou outro membro da delegação da equipe, deve ser removido da quadra e mandado ao vestiário pelo restante da partida e a substituição imediata do jogador de linha ou goleiro será permitida.

507 - Falta de Jogo.

⇒ 1. O jogador punido deve ser enviado ao vestiário e um jogador substituto pode substituí-lo após decorridos 5 minutos de jogo.

⇒ 2. Um jogador ou integrante de comissão técnica que receber uma Falta de Jogo está automaticamente suspenso, isto é, deve ser suspenso por no mínimo o jogo seguinte, e seu caso deve ser analisado pela autoridade competente.

Para uma falta de jogo, qualquer jogador de linha, goleiro ou membro da delegação da equipe deve ser retirado da quadra e enviado ao vestiário pelo restante da partida e substituições serão permitidas após 5 minutos.

508 - Tiro livre (pênalti).

a) Cinco condições são necessárias para conceder um Tiro Livre ao jogador que receber uma falta por trás:

- a. A infração deve ser cometida quando o jogador estiver fora da sua zona de defesa (totalmente após a linha azul).
 - b. O jogador atacante deve ter a posse e o controle do puck.
 - c. A infração tem que ser cometida por trás.
 - d. O jogador atacante deve ser induzido a perder uma oportunidade razoável de gol.
 - e. Não haver jogadores de linha adversários entre o jogador atacante e o goleiro.
- b) Um tiro livre pode ser concedido nestas situações quando um goleiro fizer uma falta sobre um jogador atacante durante um break-away, independentemente de a falta ter sido cometida pela frente ou por trás.
- c) Se a infração envolver qualquer outra punição, o tiro livre deve ser concedido e a punição deverá ser cumprida tendo ou não o tiro livre resultado num gol.

509 - Procedimento para tiro livre.

- ⇒ 1. Numa disparada (breakaway) em que o jogador em controle do puck estiver fora de sua zona de defesa, sem oponentes entre si e o goleiro adversário (ver regras 533 e 539) receber uma falta por trás que lhe tire uma oportunidade clara de fazer um gol, o árbitro deve agradecer o time prejudicado com um Tiro Livre.
- ⇒ 2. Se, quando o goleiro adversário tiver sido retirado de quadra, e um jogador em controle do puck estiver fora de sua zona de defesa, sem oponentes entre si e a trave adversária (ver regras 533 e 539) e receber uma falta por trás, o árbitro deve agradecer o time prejudicado com um gol.

Para a regra 509:

- ⇒ 1. Se a falta que originou o tiro livre ocorrer durante o tempo efetivo de partida, o tiro livre deve ser marcado e cobrado imediatamente da maneira prevista, sem considerar qualquer atraso devido ao tempo que o árbitro leva para apitar. Neste caso, deve-se permitir que a jogada seja finalizada, mesmo que esta espera resulte no término do tempo regulamentar.
- ⇒ 2. Se o goleiro sair de sua área antes do jogador tocar o puck ou cometer qualquer falta, o árbitro deve erguer seu braço e permitir que a cobrança seja feita. Se o chute não resultar em gol, o árbitro deve permitir que a cobrança seja refeita, e advertir o goleiro. Aplicar uma Falta por Má Conduta e uma nova cobrança na segunda vez, e conceder o gol na terceira.
- ⇒ 3. O goleiro pode tentar defender a cobrança de qualquer maneira, exceto arremessando seu taco ou qualquer outro objeto. Se o goleiro assim fizer, o gol deve ser concedido.
- ⇒ 4. Quando um Tiro Livre for cobrado, se qualquer jogador do time adversário interferir ou distrair o jogador responsável pela cobrança e por causa desta ação ele errar a cobrança, o árbitro deve permitir que a cobrança seja refeita e aplicar uma Falta por Má Conduta ao jogador ofensor.
- ⇒ 5. O tempo gasto para que a cobrança do Tiro Livre seja feita não deve ser registrado como tempo efetivo de jogo em qualquer período.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



- ⇒ 6. O movimento de “girar no próprio eixo” (spin-o-rama), em que o jogador efetua um giro de 360º ao se aproximar da trave, é permitido desde que seja feito enquanto o jogador se desloca para frente.
- ⇒ 7. Se dois Tiros Livres foram marcados na mesma interrupção da partida devido a duas faltas distintas, somente um gol pode ser marcado por tiro livre durante esta interrupção. Se o primeiro Tiro Livre resultar em gol, o segundo Tiro Livre não deve ser realizado, mas a falta correspondente deve ser marcada e cumprida em decorrência da falta.
- ⇒ 8. Se o jogador erguer o puck na lâmina de seu taco (movimento conhecido no Brasil como Show-Boy) acima da altura de seus ombros a partida deve ser interrompida.
- ⇒ 9. Se este movimento (Show-Boy) for feito durante uma cobrança de Tiro Livre, a jogada deve ser imediatamente interrompida e o árbitro deve declará-la completa.
- ⇒ 10. Quando um jogador de linha ou goleiro tiver sido escalado por seu treinador para efetuar uma cobrança de Tiro Livre ou defendê-la, este jogador de linha ou goleiro não pode ser substituído no caso de a cobrança ter que ser repetida devido a uma violação ou falta cometida pelo goleiro, a menos que este goleiro sofra uma lesão e não seja capaz de participar da cobrança seguinte. Neste caso o treinador deve designar outro jogador para efetuar a cobrança ou outro goleiro para defendê-la.
 - a) Para os casos em que um jogador sofrer uma falta que lhe garanta um tiro livre, o jogador que sofreu a falta deve ser o mesmo a cobrar o tiro livre. Se o jogador que sofreu a falta se lesionar na jogada, o capitão deve designar outro jogador, desde que não esteja cumprindo uma punição, que estava em quadra no momento da infração para efetuar a cobrança do tiro livre.
 - b) Em casos que não seja possível identificar o jogador que sofreu a falta, o treinador ou capitão da equipe que sofreu a falta deve selecionar e indicar ao árbitro o número de qualquer jogador, que não tenha cometido uma falta, que estivesse em quadra no momento da infração e este jogador deve cobrar o tiro livre.
 - c) O árbitro deve anunciar o nome e número do jogador que sofreu a falta à qual corresponde o tiro livre e não poderá cobrá-lo, ou que recebeu um tiro livre atrasado.
 - d) Os jogadores das duas equipes devem aguardar em seus respectivos bancos de jogadores.
 - e) O árbitro deve posicionar o puck no ponto de face-off central. Somente o goleiro poderá permanecer no gelo para defender a cobrança.
 - f) O goleiro deve permanecer em sua área até que o atacante toque no puck.
 - g) O atacante deve, ao comando do árbitro, tomar o controle do puck e conduzi-lo em direção ao gol adversário e tentar fazer um gol.
 - h) Se o jogador perder o puck sem tocá-lo durante seu deslocamento e ele permanecer o ponto de face-off central, então o jogador poderá retornar e continuar com a cobrança.
 - i) Uma vez que o puck for disparado em direção ao gol, a jogada é considerada finalizada e não se pode marcar o gol por um segundo chute, seja ele qual for.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



j) Se for marcado um gol, o face-off seguinte deve ser cobrado no ponto central.

k) Se não for marcado um gol, o face-off seguinte deve ser cobrado em algum dos pontos da extremidade mais próxima de onde o tiro livre foi cobrado.

510 - Disciplina Suplementar.

Adicionalmente à suspensão prevista por estas regras, as autoridades competentes podem, a qualquer momento após o término da partida, investigar qualquer incidente e aplicar suspensões adicionais por qualquer infração cometida dentro ou fora da quadra a qualquer momento antes, durante ou após a partida, se estas infrações tiverem ou não sido punidas pelo árbitro.

511 - Faltas Cometidas por Goleiros.

- ⇒ 1. Toda falta imposta a um goleiro, independentemente de quem cumpri-la, deve ser registrada em súmula contra o próprio goleiro.
- ⇒ 2. Qualquer falta adicional que seja marcada contra o mesmo goleiro na mesma interrupção da partida deve ser cumprida por outro jogador de sua equipe que estiver em quadra no momento da infração.

Um goleiro nunca vai ao banco de suspensão.

a) Por uma Falta Menor, ou primeira Falta por Má Conduta aplicada a um goleiro:

⇒ O goleiro continua a jogar.

⇒ Sua punição deve ser cumprida por outro jogador de seus time que estiver em quadra no momento em que a jogada foi interrompida para se aplicar a falta que tenha sido indicado pelo dirigente ou treinador através do capitão da equipe.

b) Para Faltas Maiores, Má Conduta de Jogo ou Falta de Jogo, o goleiro deve ser retirado de quadra pelo restante da partida. Ele deve ser substituído pelo outro goleiro, se houver, ou por outro integrante de sua equipe, ao qual será concedido 10 minutos para vestir os equipamentos de goleiro.

c) Em casos de Falta Maior ou Falta de Jogo os 5 (cinco) minutos da punição devem ser cumpridos por outro jogador da equipe que estiver em quadra no momento em que a jogada foi interrompida para se aplicar a falta e que tenha sido indicado por dirigente ou pelo treinador da equipe através do capitão.

512 - Faltas Coincidentes.

⇒ Para cumprimento desta regra, Falta Menor e Falta Menor de Banco são consideradas idênticas.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



a) Quando um número igual de faltas idênticas (Menor, Maior ou de Jogo) for aplicado às duas equipes durante a mesma interrupção da partida, estas faltas devem ser registradas como:

⇒ Faltas Coincidentes.

b) Quando estas faltas forem aplicadas, substituições imediatas devem ser feitas e estas faltas não podem ser levadas em consideração para faltas atrasadas.

c) Para o caso em que os jogadores punidos permaneçam na partida, eles devem dirigir-se ao banco de suspensão e não devem sair até a primeira interrupção da partida seguinte ao término de suas respectivas punições.

Há somente uma exceção a esta regra (ver o parágrafo d desta regra).

d) Quando as duas equipes estiverem com força total em quadra, nenhuma substituição será permitida se somente uma Falta Menor tiver sido aplicada a um jogador de cada equipe na mesma interrupção da partida.

513 - Falta Atrasada.

- ⇒ 1. Se faltas de dois jogadores diferentes da mesma equipe terminarem ao mesmo tempo, o Capitão da equipe deve designar ao árbitro qual dos jogadores deve retornar primeiro à quadra, e o árbitro deve instruir o mesário acerca disto.
- ⇒ 2. Quando uma Falta Maior e uma Falta Menor foram aplicadas simultaneamente a dois ou mais jogadores da mesma equipe, o mesário deve registrar como primeira das faltas.
- ⇒ Isto também se aplica quando as duas faltas forem aplicadas a jogadores diferentes (ver regra 501).

Esta regra se aplica somente nos casos de Falta Menor, Falta Menor de Banco, Falta Maior e Falta de Jogo.

a) Se um terceiro jogador de qualquer time comete uma falta enquanto dois jogadores de seu time já estiverem cumprindo punições, seu tempo de falta não deve iniciar até que o tempo de falta de um dos outros jogadores tenha terminado.

b) O jogador deve dirigir-se imediatamente ao banco de suspensão, mas deve ser substituído por outro jogador.

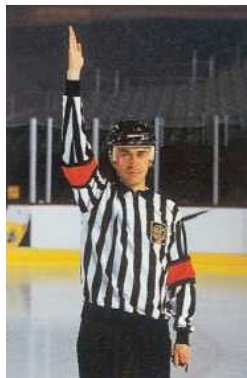
c) Quando qualquer das duas equipes tiver três ou mais jogadores cumprindo punições ao mesmo tempo e por causa da regra da Falta Atrasada um substituto do terceiro ofensor estiver em quadra, nenhum dos três jogadores deve retornar à quadra antes da partida ser interrompida, a menos que por causa do término de sua falta o time possa ter mais de quatro goleiros incluindo-se o goleiro no gelo, caso no qual os jogadores punidos são permitidos a retornar seguindo a ordem de suas faltas.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



514 - Marcando Faltas.



Falta atrasada



Marcando a falta

- ⇒ 1. “Posse do puck” ou “controle do puck” significa que o puck está sob controle ou foi intencionalmente direcionado por um jogador de linha, ou goleiro da equipe adversária, ou foi paralisado (abafado).
- ⇒ 2. Se depois de o árbitro ter indicado uma falta, mas antes do apito ser acionado, o puck entrar no gol do time que não cometeu a falta como resultado direto da ação de um jogador do time ofensor, o gol não é validado e a falta deve ser marcada contra o time ofensor.

Quando uma infração destas regras for cometida uma falta deve ser marcada:

- a) Se o time do jogador que cometeu a falta estiver com a posse do puck, o árbitro deve imediatamente apitar e marcar a falta. O face-off correspondente deve ser disputado em um dos pontos da extremidade do time ofensor (ver regra 440g).
- b) Se o time do jogador infrator não estiver com a posse do puck, o árbitro deve erguer seu braço, indicando que uma falta será marcada assim que a posse do puck passar para o time infrator e quando isto acontecer o árbitro deve apitar e marcar a falta.
- c) Se, depois do árbitro ter erguido o braço, for marcado um gol a favor do time infrator devido à ação do time que sofreu a falta (gol contra), o gol deve ser marcado e a falta deve ser normalmente cumprida.
- d) Se, depois do árbitro ter erguido o braço, um gol for marcado pelo time que sofreu a falta, o gol deve ser creditado e a primeira Falta Menor não deve ser cumprida. Todas outras faltas devem sê-lo. Se o time infrator já estiver em desvantagem numérica, a primeira Falta Menor ou a primeira Falta Menor de Banco sendo cumprida deve ser finalizada e todas as faltas sinalizadas devem ser cumpridas normalmente.

Faltas contra Jogadores.

520 - Colisão contra a Borda (Boarding).



Sinalizando uma falta por
“Colisão contra a Borda”



Colisão contra a Borda

⇒ Induzir um adversário com a posse do puck a ir para em direção à borda enquanto este estiver se esforçando para encontrar espaço não é “colisão contra a borda”.

a) Um jogador que trombar, cotovelar, forçar ou falsear um oponente de maneira que isto faça com o oponente colida violentamente contra a borda da quadra, a critério do árbitro deve ser aplicada uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que provoque lesões num oponente devido à colisão contra a borda deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



521 - Golpear com a Extremidade do Taco (Butt-Endind).



**Sinalizando uma falta por
“Golpear com a extremidade do taco”**



Golpe com a extremidade do taco

- ⇒ 1. Golpear com a Extremidade do Taco identifica a ação de um jogador que usa a parte do cabo (shaft) do taco acima de sua mão para agredir um adversário.
- ⇒ 2. Tentar Golpear com a Extremidade do Taco inclui todos os casos em que o movimento de golpear com a extremidade do taco é feito mas o contato não acontece.

a) Um jogador que tentar golpear outro com a extremidade de seu taco deve receber uma:

⇒ Dupla Falta Menor + Má Conduta de Jogo: 2 min + 2 min + 10 min.

b) Um jogador que efetivamente golpear um oponente com a extremidade de seu taco, a critério do árbitro, deve receber uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 min + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

c) Um jogador que ferir outro com a extremidade de seu taco deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



522 - Carga (Charging).



Sinalizando uma falta por “Carga”

- ⇒ 1. “Carga” significa a ação em que um jogador percorre uma determinada distância com a intenção de trombar violentamente com um adversário. Uma falta por “carga” é o resultado de uma colisão contra as bordas, trave ou em gelo aberto.
- ⇒ 2. Um jogador que fizer contato físico com um adversário após o árbitro ter apitado e se, na opinião do árbitro, o jogador tiver tido tempo suficiente para evitar esta colisão após o apito, deve receber, a critério do árbitro, uma falta por carga.
- ⇒ 3. O goleiro não é um jogador comum só por estar fora de sua área. Uma falta por interferência u carga deve ser marcada sempre que um adversário fizer contato físico desnecessário com o goleiro.

a) Um jogador que correr, saltar ou usar a força contra um oponente ou que corra, salte e use força contra o goleiro adversário em sua respectiva área deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que lesione um adversário como resultado de carga deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC, ou

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation

523 - Empurrar por Trás (Checking From Behind).



**Sinalizando uma falta por
“Empurrar por trás”**



Empurrão por trás

- ⇒ 1. Um empurrão por trás é qualquer trombada contra um jogador que não estiver atento, não tenha condições de impedi-la ou tenha condições de se proteger de um contato que seja feito por trás de seu corpo.
- ⇒ 2. Entretanto, se um jogador intencionalmente virar seu corpo para que o contato assim ocorra, isto não é considerado um empurrão por trás.

a) Um jogador que correr, saltar, forçar ou atingir de qualquer forma um oponente por trás deve receber, a critério do árbitro, uma:

- ⇒ Falta Menor + Falta por Má Conduta automática: 2 minutos + 10 minutos.

Ou

- ⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

- ⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que lesionar um adversário como resultado de tê-lo atingido por trás deve receber uma:

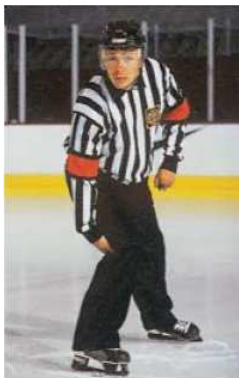
- ⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



524 - Clipping.



Sinalizando uma falta por “Clipping”.



Falta por “clipping”

⇒ “Clipping” é a ação de jogar o próprio corpo contra o adversário à altura do joelhos do adversário ou abaixo desta, colidir ou fazê-lo cair de joelhos depois de ter se aproximado por trás, pelos lados ou pela frente.

a) Um jogador que trombar n’outro enquanto estiver agachado ou abaixar sua posição corporal de modo a atingir um adversário na altura do joelho ou abaixo dela deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao atingi-lo com uma trombada na altura do joelho ou abaixo deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

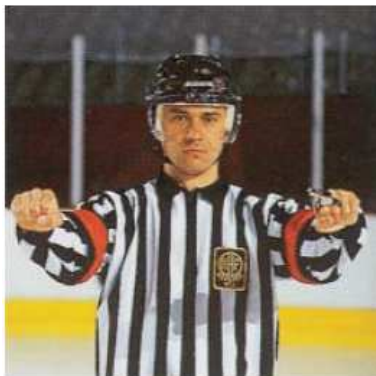
⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



525 - Cross-Checking.



**Sinalizando uma falta por
“Cross-Checking”**



Falta por “Cross-Checking”

⇒ Um “cross-check” é um golpe aplicado com a parte do taco contida entre as mãos do jogador entre este segura o taco com as duas mãos.

a) Um jogador que atingir um adversário com a porção do taco contida entre suas duas mãos deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao atingi-lo com a porção do taco contida entre suas duas mãos deve, a critério do árbitro, receber uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

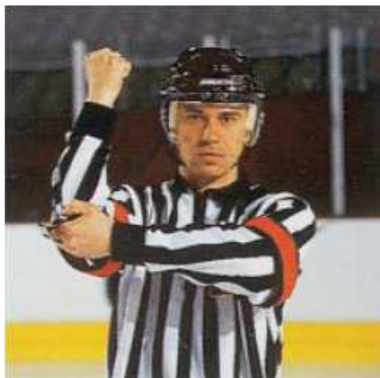
⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



526 - Cotovelada (Elbowing).



Sinalizando uma falta por cotovelada



Cotovelada

a) Um jogador que usar seu cotovelo para fazer falta em um adversário deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao fazer uma falta com o cotovelo deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

527 – Atitude Agressiva (Excessive Roughness).

a) Todo jogador que realizar uma ação não permitida por estas regras que possa resultar ou resulte em lesões a um adversário, dirigente ou oficial deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



b) As circunstâncias devem ser relatadas à:

⇒ Autoridade competente.

528 - Troca de Socos ou Atitude Agressiva (Fistcuffs or Roughing).



**Sinalizando uma falta por
Atitude Agressiva**



Troca de socos

a) Um jogador que intencionalmente retirar suas luvas numa briga ou conflito deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta (10 minutos).

b) Um jogador que iniciar uma troca de socos deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

c) Um jogador que, tendo sido atingido, retalie com um golpe ou tente golpear, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

d) Qualquer jogador ou goleiro que seja o primeiro a entrar num conflito já em progresso deve receber adicionalmente a qualquer outra punição aplicável uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

e) Se um jogador, depois de ter sido ordenado pelo árbitro a parar, continuar um conflito, tentar continuar ou resistir às ordens do auxiliar de linha responsável, deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Dupla Falta Menor (2 minutos + 2 minutos), ou

⇒ Falta maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC, ou

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



f) Um jogador de linha ou goleiro que esteja dentro ou fora de quadra e se envolva numa troca de socos ou conflito com jogador de linha, goleiro, integrante da comissão técnica fora da quadra deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta por Má Conduta: 10 minutos.

Ou

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo: MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

g) Um integrante da comissão técnica de um time que estiver e se envolver num conflito ou troca de socos com um jogador, goleiro ou integrante da comissão técnica dentro ou fora da quadra deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo: MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

h) Se um jogador for considerado culpado pelo uso desnecessário da força, ele deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Dupla Falta Menor: 2 minutos + 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

i) Um jogador que segurar ou puxar a proteção facial ou capacete ou puxar os cabelos de um adversário, deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

j) Um goleiro que usar a sua luva de bloqueio (blocker) para socar um adversário na cabeça, pescoço ou rosto deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



529 - Cabeçada.

- ⇒ Tentar acertar uma cabeçada inclui todos os casos em que o movimento da cabeçada for feito e o contato não ocorra.

Um jogador que tentar ou propositalmente acerte uma cabeçada num adversário deve receber uma:

- ⇒ Falta de Jogo.

530 - Taco Alto (High Sticking).



Sinalizando uma falta por Taco Alto



Taco alto no rosto do adversário

- ⇒ Erguer o puck sobre a lâmina do taco (show-boy) acima da altura dos ombros é proibido e a partida deve ser interrompida imediatamente se isto ocorrer.
- ⇒ Se este movimento for feito durante uma cobrança de tiro livre, seja durante o tempo regulamentar ou nas cobranças após a prorrogação, o árbitro deve encerrar a jogada.

a) Um jogador que elevar ou posicionar seu taco ou parte dele acima de seus ombros e o taco fizer contato com um adversário deve receber, a critério de árbitro, uma;

- ⇒ Falta Menor 2 minutos.

Ou

- ⇒ Falta maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

- ⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que elevar ou posicionar seu taco ou parte dele acima de seus ombros e o taco vier a ferir um adversário deve receber, a critério do árbitro, uma:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo

c) Entretanto, se o movimento de taco alto que provocou a lesão for considerado acidental, o jogador ofensor deve receber uma:

⇒ Dupla Falta Menor: 2 minutos + 2 minutos.

531 - Segurar um adversário (Holding).



**Sinalizando uma falta por
Segurar um Adversário**



Jogador segurando outro

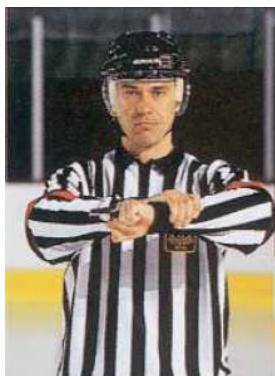
Um jogador que segurar um adversário com as mãos, taco ou de qualquer outra maneira deve receber uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

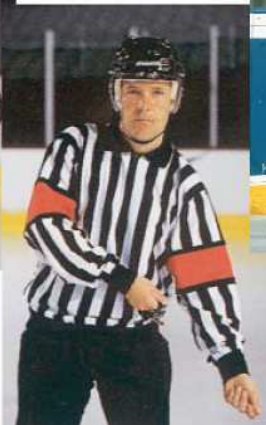
Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation

532 - Segurar o Taco (Holding Stick).



Dois sinais



Jogador segurando o taco do adversário

Um jogador que segurar o taco de um adversário com as mãos, ou de outra forma, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

533 - Gancho (Hooking).



Sinalizando uma falta por Gancho (2 sinais)



Gancho

- ⇒ 1. Uma disparada (breakawa) é definida como a situação em que um jogador está com controle total sobre o puck e não há outro jogador entre ele e o goleiro adversário ou entre ele e a trave, no caso de o goleiro adversário ter sido substituído por outro jogador de linha.
- ⇒ 2. “Controle do puck” é o ato de controlar o puck com o taco. Se o puck for tocado por outro jogador ou pelo equipamento de outro jogador enquanto estiver sendo conduzido e atingir a trave ou seguir seu caminho livremente, considera-se que o jogador não está mais em controle do puck.
- ⇒ 3. O árbitro não deve interromper a partida até que a equipe atacante tenha perdido o controle do puck.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



- ⇒ 4. A posição do puck é fator determinante. O puck deve estar totalmente além da linha azul da zona de defesa para que seja concedido um tiro livre ou um gol.
- ⇒ 5. A intenção desta regra é a restauração de uma oportunidade clara de gol, que tenha sido perdida em decorrência de uma falta por trás.

a) Um jogador que impedir ou tentar impedir o progresso de um adversário enganchando-o com seu taco deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao dar-lhe um gancho deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

c) Numa disparada (breakaway), quando o jogador em controle do puck estiver fora de sua zona de defesa e não tiver nenhum oponente a ultrapassar além do goleiro e receber um gancho ou outra falta por trás, lhe tirando uma oportunidade clara de marcar um gol, o árbitro deve agradecer o time que recebeu a falta com um:

⇒ Tiro Livre.

d) Se, quando o goleiro adversário tiver sido substituído e o jogador em controle do puck estiver fora de sua zona de defesa não tiver oponentes entre si e a trave e receber um gancho ou outra falta por trás, lhe tirando uma oportunidade clara de marcar um gol, o árbitro deve agradecer o time que recebeu a falta com um:

⇒ Gol.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



534 - Interferência.



**Sinalizando uma falta por
“Interferência”**



Interferência.

- ⇒ 1. Esta regra se aplica a qualquer interferência, tal como bater no taco de um adversário ou impedi-lo de recuperar seu taco quando este tenha caído.
- ⇒ 2. O último jogador a tocar no puck, que não seja goleiro, é considerado como aquele que teve a posse do puck.
- ⇒ 3. Se um jogador atacante permanecer na área do goleiro, sem interferir com o goleiro, o árbitro deve interromper a partida e o face-off correspondente deve ser disputado no ponto mais próximo da área.

a) Um jogador que interferir ou impedir o progresso de um adversário que não estiver com a posse do puck deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

b) Um jogador que estiver no banco de jogadores ou no banco de suspensão e com o corpo ou o taco interferir no movimento do puck de qualquer adversário em quadra durante o progresso da partida deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

c) Se, quando o goleiro tiver sido retirado de quadra, qualquer integrante de sua equipe, incluindo dirigentes, interferir com o taco, outro objeto ou seu corpo com o movimento do puck em posse de um adversário fora de sua própria zona de defesa, o árbitro deve agraciar o time que recebeu a falta com um:

⇒ Gol.

d) Se um jogador atacante se posicionar em frente ao goleiro defensor e realizar ações tais como balançar seus braços ou taco diante do rosto do goleiro com o propósito de interferir ou distraí-lo em vez de se posicionar para realizar uma jogada, independentemente do atacante estar posicionado dentro ou fora da área do goleiro, o árbitro deve aplicar uma:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta Menor.

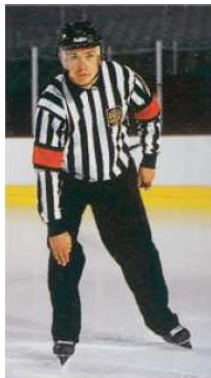
535 - Chutar.

⇒ A tentativa de chutar corresponde às situações em que o movimento de chute for feito mas o contato não acontecer.

Um jogador que chutar ou tentar chutar um adversário deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

536 - Joelhada.



Sinalizando uma falta por
“Joelhada”



Joelhada

a) Um jogador que usar seu joelho para fazer falta num adversário deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao desferir uma joelhada deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



Ou

⇒ Falta de Jogo.

537 - Golpear (Slashing).



**Sinalizando uma falta por
“Golpear”**



**Jogador (em vermelho) golpeando um
adversário**

- ⇒ 1. O árbitro deve marcar uma falta por “Golpear” para qualquer jogador que movimentar seu taco em direção a um adversário com a intenção de atingi-lo, ou fizer um movimento brusco com o puck com a intenção de intimidá-lo.
- ⇒ 2. Um toque no taco do jogador que conduz o puck não é considerado “golpe” se isto ocorrer com o intuito de apenas tomar a posse do puck.

a) Um jogador que impedir ou tentar impedir o progresso de um adversário ao golpear-lo com seu taco deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao golpear-lo deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta de Jogo.

c) Um jogador que movimentar seu taco em direção a um adversário durante o conflito deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

538 - Lancear.



**Sinalizando uma falta por
“Lancear”**

⇒ 1. A tentativa de lancear inclui todos os casos em que o movimento de lançar for feito mas não ocorrer o contato.

⇒ 2. Lancear é a ação de golpear um adversário com a ponta da lâmina do taco, independentemente de o taco estar sendo manipulado com uma ou duas mãos.

a) Um jogador que tentar lancear um adversário deve receber:

⇒ Dupla Falta Menor + Falta por Má Conduta: 2 minutos + 2 minutos + 10 minutos.

b) Um jogador que lancear um adversário deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC, Ou

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

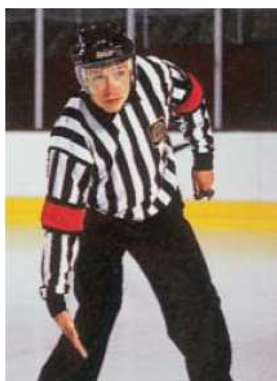
Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



c) Um jogador que ferir um adversário ao usar lanceá-lo deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

539 - Falsear.



Sinalizando uma falta por
“Falsear”



Jogador (de azul) falseando o oponente.

- ⇒ Se, na opinião do árbitro, um jogador utilizar seu taco de maneira a bater ou tomar o puck do adversário e enquanto fizer este movimento o taco provocar o desequilíbrio ou queda do adversário, nenhuma falta deve ser marcada pois a jogada visou o puck e não seu condutor.
- ⇒ 1. Uma disparada (breakawa) é definida como a situação em que um jogador está com controle total sobre o puck e não há outro jogador entre ele e o goleiro adversário ou entre ele e a trave, no caso de o goleiro adversário ter sido substituído por outro jogador de linha.
- ⇒ 2. “Controle do puck” é o ato de controlar o puck com o taco. Se o puck for tocado por outro jogador ou pelo equipamento de outro jogador enquanto estiver sendo conduzido e atingir a trave ou seguir seu caminho livremente, considera-se que o jogador não está mais em controle do puck.
- ⇒ 3. O árbitro não deve interromper a partida até que a equipe atacante tenha perdido o controle do puck.
- ⇒ 4. A posição do puck é fator determinante. O puck deve estar totalmente além da linha azul da zona de defesa para que seja concedido um tiro livre ou um gol.
- ⇒ 5. A intenção desta regra é a restauração de uma oportunidade clara de gol, que tenha sido perdida em decorrência de uma falta por trás.

a) Um jogador que utilizar seu taco, perna, pé, mão ou cotovelo de maneira a desequilibrar ou derrubar um adversário deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

b) Um jogador que ferir um adversário ao falseá-lo deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

c) Numa disparada (breakaway), quando o jogador em controle do puck estiver fora de sua zona de defesa e não tiver outro oponente entre si e o goleiro adversário for falseado ou receber qualquer outra falta por trás, lhe tirando uma oportunidade clara de fazer um gol, o árbitro deve agradecer o time que recebeu a falta com um:

⇒ Tiro Livre.

d) Se, quando o goleiro adversário tiver sido retirado de quadra e o jogador em controle do puck estiver fora de sua zona de defesa e não houver oponentes entre si e a trave for falseado ou receber qualquer outra falta por trás, lhe tirando uma oportunidade clara de fazer um gol, o árbitro deve agradecer o time que recebeu a falta com um:

⇒ Gol.

540 - Trombada na Área da Cabeça e Pescoço.

⇒ 1. Uma falta devido a trombada na área da cabeça deve ser aplicada se uma das seguintes condições for verificada:

1. O jogador direciona a colisão com qualquer parte de seu corpo à área da cabeça e pescoço do adversário.
2. O jogador direciona ou força a cabeça do adversário contra o vidro de proteção ou borda usando qualquer parte de seu corpo, conforme listado no item 3 abaixo.
3. O jogador estende ou direciona seu braço, cotovelo, ante-braço ou ombro para a cabeça ou pescoço do adversário.
4. O jogador estende seu corpo para frente ou para trás para fazer contato com o oponente com qualquer parte de seu corpo listada no item 3 anterior.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



5. O jogador a colidir salte ou tire seus patins do chão para trombar contra a região da cabeça e pescoço do adversário.
 6. Dê um cross-check contra a área da cabeça e pescoço do adversário.
 7. O goleiro use sua luva de bloqueio (blocker) para socar um adversário na cabeça, pescoço ou rosto. Mas, nesta situação, deve ser aplicada uma Falta de Jogo.
- ⇒ 2. O jogado é responsável por manter sua cabeça erguida e ficar atento de sua posição e da possibilidade de receber uma trombada. Receber uma trombada é uma parte normal do jogo e o jogador deve estar preparado para se proteger de acordo com o permitido por estas regras.
- ⇒ 3. O simples fato de um jogador poder ou não estar preparado para se proteger de uma trombada, ou não esteja atento para impedi-la, não muda o fato de que uma trombada contra a área da cabeça e pescoço deve ser punida.
- ⇒ 4. Como referência, quando a maior parte da força da trombada for direcionada à parte inferior do corpo durante a colisão se desloque para cima, esta situação não deve ser classificada como trombada na cabeça.
- ⇒ 5. Uma trombada aplicada a um adversário em controle do puck que esteja de cabeça baixa e se aproxime do jogador que aplicou a trombada não é classificada como trombada na cabeça, desde que o jogador que a aplicou não estenda ou direcione seus braços, cotovelos, ombros e outras partes do corpo em direção à cabeça ou pescoço do adversário.
- ⇒ 6. Se o jogador que aplicar a trombada mantiver sua posição normal de acordo com o jogo enquanto um adversário se aproxima, sua trombada não será considerada uma “trombada na cabeça”, a menos que os itens 3 e 4 do parágrafo 1 se verifiquem.
- ⇒ 7. Um soco ou empurrão na área da cabeça e pescoço durante um conflito ou briga não deve ser classificado como “trombada na cabeça”, mas como uma falta a ser aplicada de acordo com a regra 528 – Troca de Socos e Atitude Agressiva.

a) Um jogador que der uma trombada, com qualquer parte do seu corpo ou equipamento, na área da cabeça e pescoço de um adversário ou “empurrar” ou “forçar” a cabeça do adversário contra do vidro de proteção deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta Menor + Falta por Má Conduta automática: 2 minutos + 10 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Ou

⇒ Falta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



b) Um jogador que ferir um adversário como resultado de uma trombada na área da cabeça e pescoço deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

c) Esta regra tem precedência sobre as regras 520, 522, 525, 526 e 537 a respeito das ações descritas em seus artigos a e b.

541 - Trombada entre Mulheres.

No hockey feminino, se uma jogadora der uma trombada em outra, deve receber, a critério do árbitro, uma:

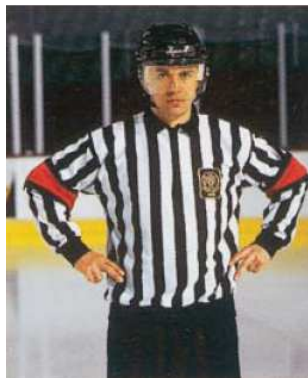
⇒ Falta Menor: 2 minutos.

Ou

⇒ Falta Maior + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 5 minutos + MC.

Outras Punições.

550 - Abuso a Oficiais e Conduta Anti-Desportiva de Jogadores.



**Sinalizando uma falta por
“Má Conduta”**

Para aplicar esta regra, o árbitro tem, em muitas ocasiões, as seguintes opções:

- ⇒ 1. Falta Menor de Banco para violações que ocorrem dentro ou próximo do banco de jogadores, mas fora da área de jogo e que afete o pessoal que não esteja jogando.
- ⇒ 2. Falta por Má Conduta para violações que ocorram dentro da área de jogo ou no banco de jogadores em que o jogador a ser punido é prontamente identificável.
- ⇒ As luvas e o taco de um jogador devem lhe ser devolvidos por um companheiro no banco de jogadores.

a) Se qualquer jogador:

1. Quando for punido, não se dirigir diretamente ao banco de suspensão ou vestiário.
2. Quando estiver fora de quadra, fizer gestos obscenos, profanos ou utilizar linguagem abusiva.
3. Quando estiver dentro de quadra, interferir de qualquer forma com um oficial.

Seu time deve receber uma:

- ⇒ Falta Menor de Banco: 2 minutos.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



b) Um jogador que:

1. Desafiar ou contestar as decisões de qualquer oficial durante a partida.
2. Chutar o puck para longe do alcance de um oficial enquanto este estiver indo buscá-lo.
3. Entrar ou permanecer na área do árbitro enquanto o árbitro estiver se reportando a qualquer oficial.

Deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta: 10 minutos.

Por qualquer reincidência, deve receber:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

c) Se um jogador estiver em quadra e:

1. Fizer gestos obscenos, profanos ou usar linguagem abusiva em quadra ou qualquer lugar próximo dela antes, durante ou depois da partida, exceto na vizinhança do banco de jogadores.
2. Bater na borda com o taco ou outro objeto a qualquer momento.
3. Deixar de ir direta e imediatamente ao banco de suspensão após uma briga ou qualquer conflito em que tenha estado envolvido ou provoque atrasos ao retirar seu equipamento de proteção.
4. Insistir em provocar um adversário a fazer falta.

Deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta: 10 minutos.

d) Se um jogador em quadra insistir em qualquer falha de conduta pela qual já tenha recebido uma Falta por Má Conduta, deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo: MC.

e) Qualquer jogador que fizer qualquer comentário racista ou de cunho étnico deve receber uma:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

f) Qualquer jogador que:

1. Intencionalmente utilizar as mãos ou taco, segurar ou empurrar, agredir com as mãos, taco ou corpo, falsear ou trombar de qualquer forma com um oficial da partida.
2. Atrapalhar ou interferir com o progresso previsto da partida.
3. Estiver dentro ou fora da quadra ou em qualquer lugar da arena antes, durante ou depois da partida e fizer gestos obscenos a um oficial da partida ou qualquer pessoa.
4. Cuspir em qualquer pessoa em quadra ou dentro da arena.

Deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

g) Se um jogador for reconhecido ao atirar seu taco ou qualquer outro objeto em quadra de dentro de seu banco de jogadores ou banco de suspensão, deve receber uma:

⇒ Falta Menor + Falta por Má Conduta de Jogo automática: 2 minutos + MC.

h) Se um jogador não identificado que estiver fora de quadra atirar seu taco ou qualquer outro objeto para dentro de quadra enquanto estiver em seu banco de jogadores ou de suspensão, seu time deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

551 - Abuso a Oficiais e Conduta Anti-Desportiva de Integrantes da Comissão Técnica.

a) Qualquer integrante da comissão técnica que:

1. Fizer gestos obscenos, profanos ou utilizar linguagem abusiva a qualquer oficial ou pessoa.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



2. Interferir de qualquer forma com os oficiais da partida.
3. Bater na borda com um taco ou outro objeto.

Seu time deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

b) Se insistir, ou for culpado de qualquer outra má conduta, deve receber uma:

⇒ Falta por Má conduta.

c) Um integrante da comissão técnica que fizer qualquer comentário racista ou étnico deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

d) Se qualquer integrante da comissão técnica:

1. Segurar ou bater num oficial da partida.
2. Atrapalhar ou interferir com o progresso previsto da partida.
3. Fizer qualquer gesto obsceno a um oficial ou qualquer pessoa.
4. Cuspir num oficial.

Deve receber uma:

⇒ Falta de Jogo.

e) Se um integrante da comissão técnica atirar um taco ou outro objeto em quadra enquanto estiver no banco de jogadores, deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

E sua equipe deve receber uma:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta Menor de Banco: 2 minutos.

f) Se um integrante não identificado da comissão técnica atirar um taco ou outro objeto em quadra enquanto estiver no banco de jogadores, sua equipe deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco: 2 minutos.

554 - Atraso de Jogo.

554.a) Manter o puck em movimento.



Jogador com o puck atrás da trave

a) O puck deve ser sempre mantido em movimento. Uma equipe com a posse do puck em sua própria zona de defesa deve avançar com o puck em direção à trave adversária, exceto:

1. Para levar o puck para trás de sua própria trave.
2. Se for impedida de assim fazer por jogadores adversários.
3. Se o time estiver em desvantagem numérica.

b) Um jogador além de sua zona de defesa não deve passar ou conduzir o puck de volta à sua zona de defesa com o propósito de atrasar a partida, exceto quando seu time estiver em desvantagem numérica.

Pela primeira infração, o árbitro deve aplicar uma;

⇒ Advertência ao capitão do time infrator.

Pela segunda infração, durante o mesmo período da partida, o jogador ofensor deve receber uma:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta Menor.

c) Qualquer jogador de linha ou goleiro que segurar ou arremessar o puck com seu taco, patins ou corpo por cima da borda de maneira a provocar uma interrupção da partida, a menos que tenha sido atrapalhado por um adversário, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

554.b) Deslocar a Trave.



Trave deslocada

a) Um jogador de linha ou goleiro que propositalmente deslocar a trave de sua posição normal deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

b) Se isto acontecer durante os últimos dois minutos da partida, ou a qualquer momento da prorrogação, por um jogador defensor ou goleiro em sua área, o árbitro deve agradecer o time atacante com um:

⇒ Tiro livre.

c) Se um jogador de linha ou goleiro propositalmente deslocar a trave de sua posição normal quando um adversário estiver com a posse do puck, sem oponentes entre si e o goleiro e em clara oportunidade de fazer um gol, o árbitro deve agradecer o time atacante com um:

⇒ Tiro Livre.

d) Se, quando o goleiro tiver sido retirado de quadra, um jogador de sua equipe deslocar a trave de sua posição normal quando um adversário estiver com a posse do puck e sem oponentes entre si e a trave, o árbitro deve agradecer o time atacante com um:

⇒ Gol.

e) Se a qualquer momento da cobrança do tiro livre (que começa quando o árbitro apita para indicar ao jogador que pode iniciar a cobrança) o goleiro propositalmente mover a trave ou sua rede, o árbitro deve agradecer o time atacante com um:

⇒ Gol.

554.c) Chutar ou Arremessar o Puck para Fora da Área de Jogo.

- ⇒ 1. A “área de jogo” desta regra significa a superfície rodeada pela borda e pelo vidro de proteção. A altura da área de jogo é infinita.
- ⇒ 2. As palavras “exceto quando não houver vidro de proteção” refere-se à área em frente aos bancos de jogadores de acordo com os padrões IIHF.
- ⇒ 3. O fator determinante para ao se marcar uma falta é a posição do puck quando este for chutado, arremessado ou defletido com as mãos ou taco pelo jogador de linha ou goleiro.
- ⇒ 4. Nenhuma falta deve ser marcada de o puck for chutado da zona de defesa e atingir o relógio causando a interrupção da partida.

a) Quando qualquer jogador ou goleiro, enquanto estiver dentro da zona de defesa, chutar, arremessar ou rebater o puck com suas mãos ou taco diretamente para fora da área de jogo, exceto quando não houver vidro de proteção sobre a borda, deve ser aplicada uma Falta Menor por atraso de jogo.

b) Quando o puck for chutado, arremessado ou rebatido com as mãos ou taco por um jogador de linha ou goleiro para dentro do banco de jogadores (ou banco de suspensão, se não houver vidro de proteção), nenhuma falta deve ser aplicada.

c) Quando o puck for chutado, arremessado ou rebatido com as mãos ou taco por um jogador de linha ou goleiro por cima do vidro, para trás do banco de jogadores (ou banco de suspensão, se não houver vidro de proteção) a falta deve ser marcada.

d) Uma Falta Menor por atraso de jogo deve ser imposta a qualquer jogador de linha ou goleiro que propositalmente chutar ou rebater o puck para fora da quadra durante a partida ou durante uma interrupção desta, a menos que esteja coberto por esta regra.

554.d) Ajuste de Equipamento de Proteção.

- ⇒ 1. Esta falta deve ser anunciada como “Falta Menor por Atraso de Jogo – Violação de Ajuste de Equipamento”.

a) A partida não deve ser interrompida nem atrasada para que qualquer jogador de linha ajuste ou repare seu equipamento de proteção e/ou uniforme, o jogador de linha que precisar fazer isto deve se retirar da quadra.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



b) A partida não deve ser interrompida nem atrasada para que um goleiro ajuste ou repare seu equipamento de proteção e/ou uniforme, e o goleiro que precisar fazer isto deve retirar-se de quadra e o goleiro substituto deve tomar seu lugar imediatamente.

c) Para qualquer infração desta regra o jogador de linha ou goleiro deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

554.e) Jogador Lesionado Recusando-se a Sair de Quadra.

⇒ 1. Esta falta deve ser anunciada como “Falta Menor por Atraso de Jogo – Jogador Lesionado que se Recusa a Sair de Quadra”.

Um jogador lesionado que se recuse a sair de quadra deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

554.f) Mais de uma Substituição Depois de um Gol.

⇒ Esta falta deve ser anunciada como “Falta Menor de Banco por Atraso de Jogo – Mais de Uma Substituição Após um Gol”.

Se um time depois de marcar um gol fizer mais de uma substituição de linha, deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

554.g) Violação dos Procedimentos de Face-Off.

⇒ Esta falta deve ser anunciada como “Falta Menor de Banco por Atraso de Jogo – Violação de Face-Off”.

a) Quando um jogador de linha for retirado do face-off por um oficial e outro jogador de linha da mesma equipe se atrasar em tomar a posição correta depois de ter sido alertado, seu time deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

b) Quando um jogador de linha que não seja aquela a disputar o face-off entrar no círculo de face-off antes do puck ser lançado ao chão, o jogador de sua equipe a disputar o face-off deve ser retirado e substituído. Pela segunda violação durante o mesmo face-off, o time ofensor deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

554.h) Atraso ao Entrar em Quadra.

⇒ Esta Falta deve ser anunciada como “Falta Menor de Banco por Atraso de Jogo – Violação de Linha”.

Se um time após o final de um intervalo não colocar em quadra um número adequado de jogadores para iniciar o período, incluindo a prorrogação, o time deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

555 - Equipamento Ilegal ou Perigoso.

- ⇒ 1. O jogador culpado não pode participar da partida até que o equipamento ilegal tenha sido corrigido ou substituído.
- ⇒ 2. Faltas marcadas sob esta regra devem ser anunciadas como “Atraso de Jogo – Equipamento Ilegal ou Perigoso.”

a) Um jogador de linha ou goleiro que:

1. Vestir seu equipamento ou proteção facial de maneira que possa lesionar um adversário.
2. Utilizar qualquer equipamento não aprovado.
3. Utilizar ou vestir qualquer equipamento, patins ou taco ilegal ou perigoso.
4. Não utilizar seu equipamento, exceto as luvas, proteção de cabeça e perneira de goleiro, totalmente por dentro do uniforme.
5. Um jogador que utilizar durante uma partida luva cuja palma tenha sido removida ou cortada para permitir o uso da mão nua.

Deve ser retirado de quadra e uma advertência deve ser dada à sua equipe.

b) O árbitro pode solicitar que qualquer jogador de linha ou goleiro retire qualquer acessório pessoal que, a critério do árbitro, seja considerado perigoso para o próprio jogador ou outros participantes. Se este acessório pessoal for de difícil remoção, o jogador de linha ou goleiro deve passar uma adesiva sobre este acessório para mantê-lo por dentro do blusão e modo que deixe de ser perigoso. Neste caso, o jogador de linha ou goleiro deve ser retirado de quadra e uma advertência deve ser dada à sua equipe.

c) Na segunda violação, qualquer jogador de linha ou goleiro da mesma equipe, que cometa a mesma violação desta regra, deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta por Má Conduta: 10 minutos.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



d) Se um jogador de linha ou goleiro se recusar a fazê-lo ou destruir seu taco ou qualquer parte de seu equipamento para evitar uma medição solicitada pelo árbitro, este equipamento deve ser declarado ilegal e o jogador de linha ou goleiro deve receber uma:

⇒ Falta menor + Falta por Má Conduta: 2 minutos + 10 minutos.

e) Se uma equipe solicitar a medição de qualquer equipamento da equipe adversária e se a reclamação for verdadeira, o time ofensor deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

f) Se uma equipe solicitar a medição de qualquer equipamento da equipe adversária e a reclamação não for confirmada, o time reclamante deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

g) Um jogador de linha cujo capacete se solte durante a partida, não retorne ao seu banco de jogadores imediatamente e continue a jogar deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

556 - Taco Quebrado.

- ⇒ 1. Um “taco quebrado” é aquele que, na opinião do árbitro, é inadequado para o jogo.
- ⇒ 2. Um jogador sem taco pode participar da partida.
- ⇒ 3. Faltas marcadas sob esta regra devem ser anunciadas como “Falta Menor por Substituição Ilegal do Taco”.

a) Um jogador de linha ou goleiro cujo taco se quebre não pode receber um taco que tenha sido jogado por alguém no banco de jogadores, mas pode receber um taco de um companheiro que já esteja em quadra neste momento, sem precisar retornar ao banco de jogadores.

b) Se um jogador ou goleiro cujo taco tenha se quebrado, não largar imediatamente os pedaços do taco e continuar a jogar, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

c) Se o goleiro for ao banco de jogadores durante uma interrupção da partida para substituir seu taco, e então retornar para a partida ser reiniciada, deve receber uma:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Falta Menor.

Entretanto, se o goleiro for substituído, nenhuma falta deve ser aplicada.

d) O goleiro pode ir ao banco de jogadores e substituir seu taco enquanto a partida estiver em progresso.

e) Se um jogador participar de uma jogada ao receber outro taco de um goleiro ou jogador de linha, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

f) Se um jogador de linha cujo taco esteja quebrado receber um taco durante uma jogada de um companheiro no banco de suspensão, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

557 - Jogador Caindo Sobre o Puck.

⇒ Um jogador que se jogue ao chão para bloquear um chute não deve ser punido se o puck ficar preso abaixo dele ou se aloje em seu equipamento de proteção, mas qualquer uso das mãos para anular o puck em uma jogada deve ser punido.

a) Se um jogador, que não seja o goleiro, propositalmente cair sobre o puck, segurar ou encobrir o puck com seu corpo, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

b) Se um jogador defensor, que não seja o goleiro, propositalmente cair sobre, segurar ou encobrir o puck com seu corpo quando o puck estiver dentro da área do goleiro, o árbitro deve agradecer o time atacante com um:

⇒ Tiro Livre.

c) Se o goleiro adversário tiver sido retirado de quadra e um jogador propositalmente cair sobre, segurar ou encobrir o puck com seu corpo quando o puck estiver dentro da área do goleiro de sua equipe, o árbitro deve agradecer o time atacante com um:

⇒ Gol.

558 - Goleiro Caindo sobre o Puck.

Goleiro caindo sobre o puck



⇒ Nenhum gol pode ser marcado se um jogador de ataque tiver tocado o puck com as mãos, mesmo que o puck desvie em um jogador de linha, no goleiro ou em seus respectivos tacos ou mesmo num oficial da partida.

a) Se um goleiro, cujo corpo estiver totalmente fora da área do goleiro, quando o puck estiver atrás da linha de gol ou estiver além das duas linhas de cada lado dos círculos de face-off, propositalmente cair sobre, segurar ou encobrir o puck com seu corpo contra a trave ou a borda da quadra, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

b) Se um goleiro cair sobre, segurar ou encobrir o puck com seu corpo na área entre a linha de gol e a área demarcada na figura acima, a menos que esteja sendo pressionado, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



559 - Jogador de Linha Conduzindo o Puck com as Mãos.

⇒ Nenhum gol deve ser marcado se o puck tiver sido desviado pelas mãos de um jogador atacante, mesmo que desvie ao tocar em qualquer jogador de linha ou goleiro da equipe adversária ou no taco de um jogador de linha ou goleiro da equipe adversária ou mesmo num oficial da partida.

a) Um jogador pode rebater ou parar o puck no ar com suas mãos abertas ou empurrá-lo pelo gelo com suas mãos e a partida não deve ser interrompida a menos que na opinião do árbitro ele tenha jogado o puck propositalmente na direção de um companheiro de equipe ou tenha feito com que sua equipe obtenha vantagem em outra zona que não a de defesa. Neste caso a partida deve ser interrompida, e um face-off deve ser disputado (ver regra 490). A partida não será interrompida devido a qualquer passe com as mãos feito na zona de defesa.

b) Um jogador pode segurar um puck que esteja no ar, mas deve imediatamente pô-lo ou arremessá-lo ao chão. Se o jogador segurar o puck e patinar com ele em sua mão para evitar a marcação ou para ganhar vantagem territorial sobre a equipe adversária, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

c) Qualquer jogador, exceto o goleiro, que tirar o puck do gelo com as mãos deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

d) Se um jogador defensor, exceto o goleiro, tirar o puck do gelo com as mãos enquanto este estiver na área do goleiro, o árbitro deve agraciar o time atacante com um:

⇒ Tiro Livre.

e) Se o goleiro não estiver em quadra e ocorrer situação análoga ao item anterior (d) o árbitro deve agraciar o time atacante com um:

⇒ Gol.

560 - Goleiro Conduzindo o Puck com as Mãos.

⇒ O objetivo desta regra é manter o puck continuamente em movimento e qualquer ação do goleiro que provoque uma interrupção desnecessária da partida deve ser punida.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



a) A menos que esteja sob pressão, um goleiro que segure o puck mais de três segundos deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

b) Se um goleiro arremessar o puck para frente e este for conduzido primeiramente por um companheiro de equipe, o árbitro deve interromper a partida imediatamente com um apito e um face-off deve ser disputado na extremidade da quadra.

c) Um goleiro que propositalmente jogar o puck para dentro de sua proteção deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

561 - Interferência com Espectadores.

Um jogador que interfira fisicamente com espectadores deve receber, a critério do árbitro, uma:

⇒ Falta de Jogo.

562 - Jogadores Saindo do Banco de Suspensão ou de Jogadores.

- ⇒ 1. Se um jogador entrar ilegalmente em quadra vindo de seu próprio banco de jogadores ou banco de suspensão devido a um erro próprio ou do Assistente de Banco de Suspensão, qualquer gol marcado pela sua equipe deve ser anulado enquanto ele estiver ilegalmente em quadra, mas qualquer falta marcada contra qualquer das equipes deve ser cumprida normalmente.
- ⇒ 2. Se um jogador deixar o banco de suspensão devido a um erro do Assistente de Banco de Suspensão, ele não deve ser punido mas deve cumprir o tempo que restava de sua punição quando entrou em quadra.
- ⇒ 3. O Assistente de Banco de Suspensão deve anotar o tempo e avisar o árbitro na primeira interrupção da partida.
- ⇒ 4. Substituições feitas imediatamente antes de um conflito são permitidas desde que os jogadores substituídos não entrem no conflito.
- ⇒ 5. Se os jogadores de ambas as equipes deixarem seus respectivos bancos ao mesmo tempo, o primeiro jogador a ser identificado deve ser punido sob esta regra.
- ⇒ 6. Para o propósito de determinar qual jogador foi o primeiro a deixar seu banco, o árbitro pode consultar o Auxiliar de Linha ou os Oficiais de Fora da Quadra.
- ⇒ 7. Um máximo de cinco Faltas por Má Conduta ou Faltas por Má Conduta de Jogo podem ser aplicadas a cada uma das equipes sob esta regra.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



a) Exceto ao final de cada período ou para entrar legalmente na partida, nenhum jogador ou goleiro pode, a qualquer momento, entrar na área de jogo vindo do banco de suspensão ou do banco de jogadores.

⇒ Exceto ao final de cada período, um jogador cumprindo punição que sair do banco de suspensão e entrar em quadra antes de sua punição terminar deve receber uma: Falta Menor.

b) Qualquer jogador que, após entrar no banco de suspensão, deixá-lo antes do final de sua punição com o propósito de questionar a decisão de um dos oficiais de partida, deve receber uma:

⇒ Falta Menor + Falta por Má Conduta de Jogo.

c) O primeiro jogador a sair do banco de jogadores ou do banco de suspensão durante um conflito deve receber uma:

⇒ Dupla Falta Menor + Falta por Má Conduta de Jogo automática.

d) Qualquer outro jogador que saia do banco de jogadores durante um conflito deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta.

e) Qualquer outro jogador que sair do banco de suspensão durante um conflito deve receber uma:

⇒ Falta Menor + Falta por Má Conduta.

Que deverá ser cumprida após o término de sua primeira falta.

⇒ Se um jogador de linha ou goleiro entrar ilegalmente na partida ou interferir com um adversário em posse do puck, que não tenha oponentes entre si o goleiro, o árbitro deve agraciar o time atacante com um: Tiro Livre.

⇒ Se, quando o goleiro adversário tiver sido retirado de quadra, um jogador ilegalmente entrar em quadra ou interferir com um adversário em posse do puck, o árbitro deve agraciar o time atacante com um: Gol.

565 - Integrante da Comissão Técnica de uma Equipe Saindo do Banco de Jogadores.

⇒ Quando uma lesão tiver ocorrido a um jogador e houver uma interrupção da partida, um médico da equipe (ou designado por ela) pode entrar em quadra para atender o jogador lesionado sem esperar que o árbitro autorize.

Qualquer integrante da comissão técnica que entre em quadra durante qualquer período da partida sem autorização do árbitro deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



566 - Recusar-se a Iniciar a Partida – Equipe em Quadra.

a) Se, quando as duas equipes estiverem em quadra, uma delas se recusar a jogar por qualquer razão após ter sido ordenada pelo árbitro a assim fazer, o árbitro deve advertir o capitão da equipe e conceder ao time que se recusa a jogar 30 segundos para iniciar a partida.

b) Se ao final deste tempo o time ainda se recusar a jogar, o árbitro deve aplicar uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

c) Se o mesmo incidente voltar se repetir, o árbitro deve declarar a partida encerrada e vencida pelo time que não se recusou a jogar e reportas às autoridades competentes para que atitudes apropriadas sejam tomadas.

567 - Recusar-se a Iniciar a Partida – Equipe Fora da Quadra.

a) Se uma equipe, que esteja fora da quadra, falhar em comparecer à quadra para início da partida após ter sido ordenada pelo árbitro a assim fazer por intermédio do capitão, técnico ou integrante da comissão técnica, o árbitro deve conceder ao time que se recusa a jogar dois minutos.

b) Se dentro destes dois minutos a equipe iniciar a partida, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

c) Se, ao final destes dois minutos, a equipe ainda falhar em comparecer à quadra, o árbitro deve declarar a partida encerrada e vencida pelo time que entrou em quadra. E este incidente deve ser reportado à autoridade competente imediatamente após a partida para que as ações correspondentes sejam tomadas.

568 - Arremessar um Taco ou Qualquer Outro Objeto para Fora da Quadra.

⇒ Quando um jogador de linha ou goleiro descartar um pedaço de um taco quebrado colocando-o no lado da quadra (e não jogando-o por cima da borda) de tal forma que não interfira com a jogada ou com um jogador adversário, nenhuma falta deve ser marcada.

⇒ A posição do puck ou do jogador com a posse do puck no momento em que um taco, parte dele ou qualquer outro objeto for jogado, arremessado ou direcionado (com qualquer parte do corpo) por um adversário ou integrante da comissão técnica de uma equipe contra o puck ou o jogador em posse deste é o fator determinante para se marcar uma Falta Menor ou uma Falta Menor de Banco ou marcar um Tiro Livre. Quando o goleiro tiver sido retirado de quadra, consultar o item e) desta regra.

Qualquer jogador de linha ou goleiro que arremessar um taco, parte dele ou qualquer outro objeto para fora da quadra deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta de Jogo.

569 - Arremessar um Taco ou Qualquer Outro Objeto para Dentro da Quadra.

a) Qualquer jogador de linha ou goleiro em quadra ou no banco de jogadores ou integrante da comissão técnica, que jogue ou arremesse um taco, parte dele ou qualquer outro objeto ou que direcione (com qualquer parte de seu corpo) um taco, parte dele ou qualquer outro objeto em direção ao puck ou em direção ao condutor do puck enquanto estiver em sua zona de ataque ou na zona neutra deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

Ou

⇒ Falta Menor de Banco.

b) Se qualquer jogador de linha, goleiro ou integrante da comissão técnica cometer qualquer uma das ações descritas no item anterior (a) desta regra em sua zona de defesa, o árbitro deve agraciar o time atacante com um:

⇒ Tiro Livre.

c) Se um goleiro propositalmente deixar seu taco, parte dele ou qualquer outro objeto em frente de sua trave e o puck atingi-lo enquanto o goleiro estiver dentro ou fora de quadra, o árbitro deve agraciar o time prejudicado com um:

⇒ Gol.

d) Se um taco, parte dele ou qualquer outro objeto for arremessado ou direcionado (com qualquer parte de seu corpo) por um jogador de linha ou goleiro para dentro da quadra e não interferir com a partida, nenhuma falta deve ser marcada contra o jogador de linha ou goleiro.

e) Quando as ações descritas na seção a) desta regra forem cometidas contra um jogador em posse do puck em qualquer zona quando o goleiro adversário tiver sido retirado de quadra, o árbitro deve agraciar o time prejudicado com um:

⇒ Gol.

570 - Arremessar um Taco ou Qualquer Outro Objeto Durante uma Disparada (Breakaway).

⇒ A posição do puck é fator determinante nesta instância. O puck deve estar completamente fora da linha azul da zona de defesa para que seja marcado um Tiro Livre ou um gol.

a) Quando um jogador em posse do puck estiver fora de sua zona de defesa, não haja outro adversário entre si o goleiro e qualquer outro integrante da equipe adversária, incluindo integrantes da comissão técnica, arremessar um taco, parte dele ou qualquer outro objeto em direção do puck ou do jogador em posse deste, o árbitro deve agraciar o time prejudicado com um:

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



⇒ Tiro Livre.

b) Quando as ações descritas na seção a) desta regra forem cometidas contra um jogador em posse do puck fora de sua zona de defesa quando o goleiro adversário tiver sido retirado de quadra, o árbitro deve agradecer o time prejudicado com um:

⇒ Gol.

571 - Prevenção de Infecções por Sangue.

a) Um jogador que estiver sangrando ou coberto de sangue deve ser considerado um jogador lesionado e deve ser retirado de quadra para tratamento ou limpeza. Se ele não cumprir esta regra, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

b) Este jogador pode retornar à quadra, desde que:

1. O corte tenha sido corretamente fechado com um curativo apropriado.
2. Qualquer vestígio de sangue tenha sido removido do jogador e seu equipamento de proteção e uniforme tenham sido trocados ou limpos.

c) Se o gelo da quadra, instalações da arena ou qualquer objeto for sujo de sangue, o árbitro deve garantir que as manchas de sangue sejam removidas pela equipe da arena na primeira interrupção da partida.

572 - Reclamações do Capitão e do Capitão Alternativo.

Se o capitão ou capitão alternativo reclamar de uma falta, mesmo que esteja em quadra ou que tenha vindo do banco de jogadores, deve receber uma:

⇒ Falta por Má Conduta.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



573 - Muitos Jogadores em Quadra.



Sinalizando uma falta por “Muitos Jogadores em Quadra”

a) Se, a qualquer momento da partida uma equipe tiver mais que o número correto de jogadores em quadra, a equipe deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

b) Se, nos dois últimos minutos da partida e a qualquer momento da prorrogação uma substituição ilegal for propositalmente realizada e houver mais jogadores em quadra do que o número previsto, o árbitro deve agradecer o time prejudicado com um:

⇒ Tiro Livre.

575 - Infração Acerca da Substituição de Jogadores.

⇒ Faltas marcadas sob esta regra devem ser anunciadas como “Falta Menor de Banco por Atraso de Jogo – Violação de Substituição de Jogadores”.

a) Quando um time tentar realizar uma substituição de jogadores depois do tempo em que isto é permitido, o árbitro deve enviar os jogadores de volta ao banco e aplicar uma advertência à equipe.

⇒ Qualquer outra infração a este procedimento a qualquer momento da partida deve ser punida com uma: Falta Menor de Banco.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



576 - Mergulho.



Jogador (em vermelho) mergulhando

Qualquer jogador que, na opinião do árbitro, propositalmente fingir uma queda, uma reação ou fingir ter se machucado para tenta com isto que uma falta seja aplicada a um adversário, deve ser punido com uma: Falta Menor.

590 - Punições para Goleiros.

Os procedimentos acerca de faltas cometidas por goleiros são listados na regra 511. Faltas específicas para goleiros são listadas nas seguintes regras:

- ⇒ 509: Procedimento para Tiro Livre.
- ⇒ 528.j: Troca de socos ou Atitude Agressiva.
- ⇒ 554.c: Chutar ou Arremessar o Puck para Fora da Área de Jogo.
- ⇒ 556: Taco Quebrado.
- ⇒ 558: Goleiro Caindo sobre o Puck
- ⇒ 560: Goleiro Conduzindo o Puck com as Mãos.
- ⇒ 568 a 570: Arremessar um Taco ou Qualquer outro Objeto.

591 - Goleiro A Frente da Linha Central.

- ⇒ A posição dos patins do goleiro é fator determinante para aplicação desta regra.

Se um goleiro participar de uma jogada de qualquer maneira enquanto estiver à frente da linha central, deve Recber uma:

- ⇒ Falta Menor.

Regras do Hockey no Gelo

Traduzido das regras da IIHF – International Ice Hockey Federation



592 - Goleiro Indo ao Banco de Jogadores Durante Interrupção da Partida.

Se um goleiro for ao banco de jogadores durante uma interrupção da partida, exceto para ser substituído ou durante um tempo técnico, sua equipe deve receber uma:

⇒ Falta Menor de Banco.

593 - Goleiro Saindo de Sua Área Durante Conflito.

Se um goleiro sair de sua área dou a vizinhança desta durante um conflito, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

594 - Goleiro Soltando o Puck Dentro da Trave.

Se um goleiro soltar o puck dentro de sua trave para causar a interrupção da partida, deve receber uma:

⇒ Falta Menor.

595 - Proteção dos Goleiros.

- ⇒ 1. Toda aplicação acerca desta regra é baseada estritamente no critério do árbitro.
- ⇒ 2. “Contato”, seja acidental ou não, entre goleiro e um jogador de ataque pode ser com o taco ou qualquer parte do corpo.

a) Em qualquer caso que um atacante fizer contato com o goleiro, exceto quando for acidental, quando o goleiro estiver dentro de sua área e se um gol for marcado ou não, o jogador que fizer o contato deve receber uma punição adequada.

b) Um goleiro não é “um jogador comum” só por estar fora de sua área. A falta pode ser marcada em qualquer caso que um jogador atacante fizer contato desnecessário com o goleiro (ver regra 522). Contato acidental pode ser permitido quando o goleiro estiver intencionando tomar o controle do puck fora de sua área, desde que o jogador atacante tenha feito um esforço razoável para evitar tal contato desnecessário.

c) Se um jogador atacante tiver sido empurrado, derrubado ou recebido uma falta por um jogador de defesa de tal forma que tenha sido forçado a fazer contato com o goleiro, este contato não deve ser considerado como contato proposital para fins de cumprimento desta regra, desde que o jogador atacante tenha feito um esforço razoável para evitar tal contato.