

Prova		Escalão	Data	Equipas			Jogo Nº
		ESCOLAR		Visitada			
Pavilhão				Visitante			
Árbitro				Nº Licença		Categoria	
Cronometrista				Nº Licença		Hora Inicio	Hora Termo
Delegado				Nº Licença			

Clube Visitado - Ficha Técnica e Estatística do Jogo														
Licença CC	Camisola			Nome e Apelido	Admoestação			Períodos				Golos	Substituição	
	Pos.	Nº	C/SC		Amar.	Azul	Ver.	1º	2º	3º	4º		Period.	Min.
	GR													
	JC												Sai	Entra
	JC													
	JC												Motivo	
	JC													
	JC												Period.	Min.
	JC													
	JC												Sai	Entra
	JC													
	GR												Motivo	
	Delegado							Faltas de Equipa						
	Treinador							1	2	3	4	5	Period.	Min.
	2º Trein./Prep. Físico													
	Médico/Fisiolog.						6	7	8	9	10	Sai	Entra	
	Enf./Fisiot./Mass.													
	Mecanico						11	12	13	14	15	Motivo		

Clube Visitante - Ficha Técnica e Estatística do Jogo														
Licença CC	Camisola			Nome e Apelido	Admoestação			Períodos				Golos	Substituição	
	Pos.	Nº	C/SC		Amar.	Azul	Ver.	1º	2º	3º	4º		Period.	Min.
	GR													
	JC												Sai	Entra
	JC													
	JC												Motivo	
	JC													
	JC												Period.	Min.
	JC													
	JC												Sai	Entra
	JC													
	GR												Motivo	
	Delegado							Faltas de Equipa						
	Treinador							1	2	3	4	5	Period.	Min.
	2º Trein./Prep. Físico													
	Médico/Fisiolog.						6	7	8	9	10	Sai	Entra	
	Enf./Fisiot./Mass.													
	Mecanico						11	12	13	14	15	Motivo		

MÉRITO	Bonificações					Penalizações					Pontuação Final
	atletas participantes	ñ completa com 2º GR	completa 10 jogadores	+ golos marcados	empate	jogador não utilizado	jog. utilizado irregular	cartão amarelo	cartão azul	cartão vermelho	
Clube Visitado											
Clube Visitante											

Assinatura Delegado Clube Visitado	Assinatura Delegado Clube Visitante	Assinatura Árbitro

Exemplificação:

5J	1p	2p	3p	4p
GR	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X

6J	1p	2p	3p	4p
GR	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X

7J	1p	2p	3p	4p
GR	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6	X	X	X	X

8J	1p	2p	3p	4p
GR	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6	X	X	X	X
7	X	X	X	X

9J	1p	2p	3p	4p
GR	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6	X	X	X	X
7	X	X	X	X
8	X	X	X	X

10J	1p	2p	3p	4p
GR	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6	X	X	X	X
7	X	X	X	X
8	X	X	X	X
9	X	X	X	X

	1p	2p	3p	4p
GR1	X	X	X	X
GR2	X	X	X	X

	1p	2p	3p	4p
GR1	X	X	X	X
GR2	X	X	X	X

REGRAS

Artigo 2º – (Escarlar: Tempo de jogo)

- Os jogos são disputados em 2 (duas) partes de 16 (dezaesseis) minutos de tempo útil cada uma, as quais são subdivididas em 2 (duas) meias partes, cada uma com a duração de 8 (oito) minutos;
- Entre cada meia parte, há um intervalo de 1 (um) minuto de descanso, não se procedendo à mudança de pista;
- No final da primeira parte, há um intervalo de 5 (cinco) minutos de descanso, com as equipas a mudarem de pista em toda a segunda parte do jogo;
- Nesta categoria, não é permitido qualquer pedido de desconto de tempo de jogo ("time-out");
- A equipa visitante executa o golpe de saída da primeira meia parte do jogo, sendo os restantes golpes de saída executados, alternadamente, por cada uma das equipas;
- Nesta categoria, é permitida a utilização de toda a pista sem linhas delimitadoras de antijogo.

Artigo 3º – (Escarlar: Composição das equipas)

- É admitida a constituição de "equipas mistas", sendo permitido aos clubes, que assim o entendam, a utilização de atletas femininos e/ou masculinos;
- As equipas devem apresentar o mínimo de 5 (cinco) atletas, em que, um deles deverá ocupar obrigatoriamente a posição de baliza (guarda-redes);
- É permitida a utilização máxima de 2 (dois) atletas masculinos, com idade correspondente ao escalão de Sub-13, desde que inscritos como primeira inscrição na presente época e de primeiro ano, tendo em consideração o respetivo desenvolvimento para a prática do hóquei em patins;
- É permitida a utilização ilimitada de atletas femininos se as mesmas corresponderem ao escalão de Sub-13 de primeiro ano;
- É permitida a utilização máxima de 3 (três) atletas da categoria Benjamin;
- Devem ser inscritos obrigatoriamente no boletim oficial de jogo, um mínimo de 3 (três) representantes, com as seguintes funções:
 - 1 (um) Delegado oficial da equipa;
 - 1 (um) Treinador, com ou sem Título Profissional de Treinador de Desporto;
 - 1 (um) Socorrista/Massagista/Fisioterapeuta/Enfermeiro/Médico;
- Todos os elementos participantes inscritos no boletim oficial de jogo, atletas e não atletas, devem estar obrigatoriamente inscritos oficialmente na APSM e na FPP.

Artigo 4º – (Escarlar: Utilização de jogadores)

- Nenhum atleta pode participar nas 4 (quatro) meias partes do jogo, exceto:
 - 1.1. O guarda-redes, quando uma equipa se apresente apenas com 1 (um) elemento;
 - 1.2. Nas equipas constituídas por apenas 5 (cinco) ou 6 (seis) atletas;
- É obrigatório que em cada parte do jogo, todos os atletas que constituem a equipa, participem numa das suas meias partes (ou seja, cada atleta terá de jogar 1 (uma) meia parte em cada parte do jogo);
- Nas equipas constituídas por 7 (sete) ou mais atletas, nenhum deles pode participar em 3 (três) partes consecutivas, com exceção do ponto 1.1. deste Artigo;
- A equipa que apresentar 10 (dez) atletas, é obrigada a incluir 2 (dois) guarda-redes;
- A equipa constituída com 2 (dois) guarda-redes é obrigada a utilizá-los individualmente em 2 (duas) meias partes intercaladas;
- Só o atleta que jogue uma meia parte na sua totalidade, durante cada uma das partes do jogo, é que será considerado como se dela fizesse parte, exceto:
 - 6.1. No caso de lesão ou doença súbita que não permita a continuidade do atleta em jogo. Neste caso, terá que ser comprovado pelo árbitro e pelos delegados da equipa, sendo referido no boletim oficial de jogo a devida justificação;
 - 6.2. Em caso de assistência ao atleta em pista, o mesmo deverá manter-se em jogo, caso seja possível, não sendo necessário retirar-se da pista para voltar a entrar;
 - 6.3. O atleta que substituir temporariamente outro atleta será sempre considerado como se tivesse feito a meia parte de jogo na sua totalidade, exceto na substituição de atleta lesionado e que a sua permanência no jogo não ultrapasse os 60 (sessenta) segundos;
 - 6.4. Ao atleta que participe em 3 (três) meias partes seguidas ou nas 4 (quatro) meias partes do jogo, mesmo que não seja na sua totalidade, em qualquer circunstância, exceto a referida no ponto 6.1. deste Artigo, será considerado como se delas tivesse participado na sua totalidade;
- Aos clubes participantes com 2 (duas) ou mais equipas:
 - 7.1. Enviar obrigatoriamente à APSM a relação dos atletas que constituem cada uma das equipas em cada competição;
 - 7.2. Não é permitida a participação do mesmo atleta em 2 (duas) equipas, simultaneamente, em cada competição;
 - 7.3. É permitida a utilização de 3 (três) guarda-redes por cada duas equipas, sendo possível nestes casos, efetuar a rotatividade de guarda-redes nas equipas de forma a apresentarem sempre 2 (dois) guarda-redes por jogo.

ARTIGO 5º – (Escarlar: Boletim oficial de jogo)

- É obrigatória a utilização do Boletim Oficial de Jogo da APSM, adaptado às provas deste escalão;
- O clube na condição de "visitado" é responsável pelo fornecimento do boletim oficial de jogo e dos utensílios necessários para a realização da prova, bem como assumir o funcionamento da mesa de cronometragem, de acordo com as regras do jogo;
- O clube na condição de "visitante" assume o preenchimento do boletim oficial de jogo;
- No caso de jogos realizados em recintos de jogo neutros ou neutralizados, aplica-se o disposto nos pontos 2. e 3. deste Artigo;
- O boletim oficial de jogo deve ser visado pelos delegados de cada um dos clubes na presença do árbitro antes do início de cada jogo a fim de atestar que os jogadores neles inscritos são os que efetivamente vão participar no mesmo e que a numeração das camisolas utilizadas por cada um dos atletas, estão coincidentes com os números nele constantes bem como os demais elementos neles referenciados;
- A não veracidade da declaração prestada pelo delegado, implica a suspensão automática das suas funções, sem prejuízo das sanções disciplinares adicionais que estão estabelecidas nos pontos 2. e 3. do artigo 68º do RAD-HP da APSM;
- O clube na condição de "visitado" deverá assegurar, até 24 (vinte e quatro) horas após o final do encontro, o envio por email à APSM da cópia do boletim oficial de jogo;
- Ao clube que não cumpra com o prazo estabelecido no ponto 7. deste Artigo, será aplicada uma coima correspondente a 2% do SMN por cada dia de atraso pela entrega do boletim oficial de jogo;
- Se qualquer jogo não se efetuar por falta do boletim oficial de jogo, é averbada uma "falta de comparência" ao clube a quem competia apresentá-lo, sendo-lhe aplicadas as sanções estabelecidas no Artigo 47º do RAD-HP da APSM.

ARTIGO 6º – (Escarlar: Sistema de pontuação)

- As provas são disputadas em sistema de pontuação de mérito pelo desenvolvimento da Formação, sendo o escalonamento efetuado de acordo com as bonificações e penalizações constantes neste regulamento, por ordem decrescente do número de pontos atribuído ao clube em cada encontro;

Bonificações	Pontos
Por cada atleta participante no jogo	1
Equipa não completa, mas que apresente um 2º guarda-redes	3
Equipa completa com 10 jogadores (2 guarda-redes + 8 jogadores campo)	5
Equipa com mais golos marcados	2
Ambas as equipas com o mesmo número de golos (empate)	1

Penalizações	Pontos
Por cada jogador utilizado irregularmente (Artigo 4º)	-6
Por cada jogador não utilizado no jogo	-12
Por cada cartão amarelo atribuído a qualquer elemento da equipa	-5
Por cada cartão azul atribuído a qualquer elemento da equipa	-10
Por cada cartão vermelho atribuído a qualquer elemento da equipa	-17

- O resultado do encontro é determinado pela diferença dos pontos (Bonificações e Penalizações);
- Em caso de empate na classificação final da prova, será aplicado o seguinte método de desempate:
 - 5.1. Maior número de atletas inscritos no escalão Escolar;
 - 5.2. Equipa mais jovem.