REGRAS DE BOCCIA

2017-2018

REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO

direção-geral da educação

Desporto Escolar

ÍNDICE

		PÁG.
	Introdução.....	3
	Espírito de jogo.....	3
1.	**DEFINIÇÕES.....**	4
2.	**ELEGIBILIDADE.....**	5
3.	**DIVISÃO DE JOGO.....**	5
3.1.	Geral.....	5
3.2.	Entre Parciais para as Divisões de Equipa	6
3.3.	Responsabilidade do Capitão	7
3.4.	Regras dos Assistentes Técnicos Desportivos	7
3.5.	Professor do Grupo/Equipa	8
4.	**EQUIPAMENTO .....**	8
4.1.	Verificação do Material e Bolas	8
4.2.	O Campo	8
4.3.	Marcador	9
4.4.	Equipamento e Medida de Tempo	9
4.5.	Bola Morta	9
4.6.	Raqueta Vermelha/Azul	9
4.7.	Aparelhos de Medida	9
4.8.	Bolas de Boccia	9
5.	**DISPOSITIVOS AUXILIARES .....**	10
6.	**CADEIRA DE RODAS .....**	11
7.	**AQUECIMENTO .....**	12
8.	**CÂMARA DE CHAMADA .....**	12
9.	**VERIFICAÇÃO ALEATÓRIA .....**	14
10.	**JOGO .....**	14
10.1.	Aquecimento em Campo	14
10.2.	Lançamento da Bola- Alvo	14
10.3.	Bola- Alvo Falhada	15
10.4.	Lançamento da Primeira Bola de Côr para o Campo	15
10.5.	Lançamento da Primeira Bola de Côr do Lado Oposto	15
10.6.	Lançamento das Restantes Bolas	16
10.7.	Finalização do Parcial	16
10.8.	Preparação do Parcial Seguinte	16
10.9.	Lançamento das Bolas	17
10.10.	Bolas Fora dos Limites	17
10.11.	Bola- Alvo Empurrada para Fora	18
10.12.	Bolas Equidistantes	18
10.13.	Bolas Lançadas em Simultâneo	18
10.14.	Bola Caída	18
10.15.	Erros do Árbitro	19
10.16.	Substituição	19
10.17.	Posicionamento do Professores e Substitutos	19

11. **PONTUAÇÃO** 19

12. **PARCIAL INTERROMPIDO** 20

13. **DESEMPATE** 20

14. **MOVIMENTO EM CAMPO** 21

15. **VIOLAÇÕES** 22
15.1. Uma bola de Penalização 23
15.2. Retração 23
15.3. Aviso e Desqualificação 24
15.4. As Seguintes Ações dão Origem a uma Bola de Penalização 24
15.5. As Seguintes Ações dão Origem à Atribuição de uma Bola de Penalização e Retração da Bola Lançada 25
15.6. As Seguintes Ações dão Origem à Atribuição de uma Bola de Penalização e um Aviso – Cartão Amarelo 25
15.7. As Seguintes Ações dão Origem a Retração de Bola 26
15.8. As Seguintes Ações dão Origem a um Aviso – Cartão Amarelo 26
15.9. As Seguintes Ações dão Origem a Desqualificação – Cartão Vermelho 27

16. **COMUNICAÇÃO** 27

17. **TEMPO POR PARCIAL** 29

18. **CLARIFICAÇÃO E PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO** 30

19. **DESCONTO DE TEMPO MÉDICO** 31

20. **ANEXOS**
Anexo 1 - Gestos oficiais dos árbitros 35
Anexo 2 – Protestos 40
Linhas de orientação para os protestos 41
Boletim de protesto 42
Notificação de protesto 43
Anexo 3 - Boletim de Jogo 44
Anexo 4 - Campo de Boccia 46

Introdução

As regras aqui apresentadas regulam a modalidade de Boccia.

As regras do jogo da modalidade de Boccia, enquanto Desporto Individual e Coletivo, dizem respeito a todas as competições de âmbito nacional, atividade interna e externa, do **DESPORTO ESCOLAR** sob os auspícios da Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE), da Direção-Geral dA Educação (DGE) do Ministério da Educação (ME), de Portugal.

As Regras do Jogo de Boccia, que ora se apresentam, visam particularmente a competição individual e coletiva do Boccia, nas Divisões I e E.

Espírito de Jogo

A ética e o espírito do jogo são semelhantes ao do ténis. A participação do público é bem-vinda e encorajada, contudo os espetadores, a organização, incluindo os membros das equipas que não estão em competição, são sensibilizados a manterem-se em silêncio durante a preparação (devidamente assinalada pelo árbitro) e o ato de lançamento da bola por parte de um jogador.

1. DEFINIÇÕES:

DIVISÃO	Um dos vários níveis de competição
BOLA ALVO/ JACK	É a bola branca e considerada a Bola Alvo.
BOLA	É uma das bolas azuis (6 bolas) ou vermelhas (6 bolas).
LADO	Na competição individual, um "lado" é definido como um (1) Jogador individual. Na divisão de equipas um "lado" é definido como três (3) jogadores como uma unidade. Jogadores substitutos, assistentes desportivos e treinadores, quando permitido, são também membros de um lado.
CAMPO	É a área de jogo delimitada pelas linhas. Inclui as casas de lançamento.
CASA DE LANÇAMENTO	Uma das seis casas numeradas de onde os jogadores lançam. É delimitada à frente pela linha de lançamento.
LINHA em V	V marcado no campo que a bola alvo tem que ultrapassar totalmente para ser considerada em jogo.
CRUZ	Marca no centro da área de jogo para colocação da bola alvo no desempate; ou quando a bola alvo sai das linhas, ou vai para uma área não válida depois de a primeira bola de cor ser lançada.
CAIXA ALVO	Caixa de 25cmX25cm na cruz para lançamento de penalização
JOGO	É uma competição entre dois lados.
PARCIAL	Parte do jogo em que uma Bola Alvo e todas as outras bolas são jogadas por ambos os lados.
EQUIPAMENTO	Calha, luvas, talas e outros dispositivos auxiliares, por exemplo ponteiros.
VIOLAÇÃO	Qualquer ação realizada por um jogador/lado, suplente, assistente desportivo ou treinador que é contra as regras do jogo dando origem a uma penalização.
LANÇAMENTO	Termo usado para impelir a bola para dentro do campo (área válida do jogo). Inclui lançar, pontapear, fazer rolar ou largar a bola quando é usado um equipamento desportivo (calha/rampa) para o efeito.
BOLA MORTA	A bola vermelha e/ou azul que sai do campo depois de ter sido lançada; uma bola removida pelo árbitro no seguimento de uma violação; ou uma bola que não tenha sido lançada pelo tempo ter terminado ou porque o jogador decidiu não a lançar.
BOLA NÃO LANÇADA	Bola que um lado decide não lançar durante um, parcial
BOLA DE PENALIZAÇÃO	Bola adicional lançada no fim do parcial atribuída pelo árbitro para penalizar o outro lado, por uma violação específica.
PARCIAL INTERROMPIDO	Quando bolas foram movidas fora da sua posição normal, seja acidental ou deliberadamente e não se conseguem repor na sua posição.

CARTÃO AMARELO	Cartão de cor amarela com cerca de 7cm x 10cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar um aviso.
CARTÃO VERMELHO	Cartão de cor vermelha com cerca de 7cm x 10cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar uma desqualificação.
MOLDE/ MEDIDOR DE BOLAS	Dispositivo usado para confirmar o perímetro das bolas.
BALANÇA	Usada para pesar as bolas.
CÂMARA DE CHAMADA	Local onde se faz o registo antes de cada partida

2. ELEGIBILIDADE

São elegíveis para competirem no Desporto Escolar os/as alunos/as que frequentam o Ensino Básico, 2º ou 3º Ciclo ou, o Secundário de Estabelecimentos de Ensino, Público ou Privado, desde que se encontrem devidamente inscritos e registados no Programa do Desporto Escolar 2017-2021, para o respetivo Ano Letivo.
É autorizada a participação dos alunos do 1º ciclo do Ensino Básico desde que cumpram os pressupostos definidos no Programa do Desporto Escolar.

3. DIVISÕES DE JOGO

3.1. **Geral**

Existem cinco divisões de jogo, sendo três individuais e duas coletivas. Em cada divisão jogam praticantes de ambos os géneros. As divisões são:

3.1.1. **Divisão – Individual**

- **I1 - Jogadores em <u>cadeira de rodas</u> que jogam <u>com calha/rampa.</u>**

- **I2 - Jogadores em <u>cadeira de rodas</u> que jogam <u>com o pé ou com a mão</u>.**
  Pode ser auxiliado por um assistente técnico desportivo, caso necessite.

- **I3 - Jogadores que jogam <u>em pé</u>.**
  Jogadores com ou sem NEE que jogam em pé.

Na competição individual, um jogo é composto por quatro (4) parciais. Cada atleta inicia dois (2) parciais, com o controle da bola branca a alternar entre os jogadores. Cada

jogador tem seis (6) bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas ocupará a casa de lançamento 3 e o lado que lança as bolas azuis ocupará a casa de lançamento 4.
Quando entram para a câmara de chamada/campo cada jogador pode levar 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 bola-alvo.

3.1.2. **Divisão - Equipas**

- **E1 –** A equipa pode ser constituída por **cinco (5) jogadores** (mínimo 3 e um máximo de 5), em que **três (3) são jogadores de campo** e pode ter até **dois (2) substitutos.**
  Em campo a equipa tem de ser constituída, **obrigatoriamente**, por **dois (2) jogadores em CR** (com ou sem calha), mais um jogador (CR com ou sem calha, em pé com ou sem NEE).

- **E2 –** A equipa pode ser constituída **cinco (5) jogadores** (mínimo 3 e um máximo de 5), em que **três (3) são jogadores de campo** e pode ter até **dois (2) substitutos**.
  Em campo a equipa tem de ser constituída, **obrigatoriamente**, por **dois (2) jogadores que jogam em pé**, mais um jogador (CR com ou sem calha, em pé, com ou sem NEE). **Em campo têm de estar dois (dois) jogadores com NEE.**

Na divisão de equipas cada jogo compreende seis (6) parciais. Cada jogador inicia um parcial com o controle da bola branca passando a bola alvo por ordem numérica da casa de lançamento 1 à 6. Cada jogador tem 2 bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas de lançamento 1, 3 e 5 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 2, 4 e 6.
Quando entram para a câmara de chamada/campo cada jogador da equipa (incluindo os substitutos) pode levar 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis. Cada equipa só pode levar 1 (uma) bola branca. As bolas usadas pelos substitutos são colocadas numa área designada junto ao marcador.

3.2. **Entre Parciais para as Divisões de Equipa**

Não existe pedido de tempo entre parciais.
Existe no máximo um minuto entre parciais. O minuto começa quando o árbitro levanta a bola branca do chão e anuncia “um minuto”. Durante esse período, os professores podem recolher as suas bolas, juntarem-se e falarem com os seus jogadores. Os professores responsáveis podem pedir ajuda aos assistentes desportivos, árbitro ou fiscais de linha para recolher as bolas. Aos 50 segundos, o árbitro diz “10 segundos”. Ao minuto, o árbitro diz “tempo”. Todas as ações do lado oposto devem parar enquanto o árbitro dá a bola branca ao jogador que a vai lançar. O árbitro pede “Bola-Alvo”.
No caso de o lado oposto não estar pronto, terão que esperar até o árbitro indicar a sua vez de lançar, altura em que podem completar a sua preparação. Os atletas devem estar nas suas casas de lançamento e os professores responsáveis nos seus devidos

lugares no momento em que o árbitro diz “tempo”, ou recebem um cartão amarelo por atraso do jogo.

3.3. **Responsabilidade do Capitão**

3.3.1. Nas divisões de equipas, cada lado tem um capitão para cada jogo. A letra “C”, claramente visível pelo árbitro, deve identificar o capitão. Cada capitão, professor ou grupo/equipa é responsável por trazer a braçadeira de capitão. O capitão atuará como líder da equipa e assume as seguintes responsabilidades:

3.3.2. Representar a equipa no lançamento da moeda ao ar e decidir se joga com as bolas vermelhas ou azuis.

3.3.3. Decidir qual o membro da equipa que deve lançar durante o jogo, incluindo nas bolas de penalização.

3.3.4. Pedir tempo técnico, médico ou substituição. O professor responsável também pode pedir tempo técnico, médico ou substituição.

3.3.5. Confirmar a decisão do árbitro relativa ao resultado.

3.3.6. Consultar o árbitro em situações de parciais interrompidos ou quando há desacordo.

3.3.7. Assinar o boletim de jogo ou nomear alguém para o fazer por si. A pessoa que assina deve assinar o seu próprio nome.

3.3.8. Apresentar um protesto. O professor responsável também pode apresentar um protesto.

3.4. **Regras dos Assistentes Técnicos Desportivos**

Aos Jogadores da divisão I1 é permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos **Assistentes Técnicos Desportivos.** Os assistentes técnicos desportivos colocam-se dentro da casa de lançamento e não podem olhar para o terreno de jogo durante os parciais.
Aos jogadores da divisão I2 é permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos **Assistentes Técnicos Desportivos** apenas quando o jogador necessitar efetivamente desse apoio. Neste caso, o assistente técnico desportivo deve colocar-se atrás da casa de lançamento. Podem entrar na casa de lançamento quando instruídos pelo seu jogador.

As suas tarefas são:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira do jogador – quando pedido pelo jogador;
- Ajustar a posição do jogador – quando pedido pelo jogador;

- Arredondar e/ou passar a bola ao jogador – quando pedido pelo jogador;
- Posicionar a calha (para jogadores que jogam com calha/rampa) – quando pedido pelo jogador;
- Executar ações de rotina antes ou depois do lançamento;
- Recolher as bolas depois de cada parcial – quando autorizado pelo árbitro.

O Assistente Técnico Desportivo não é autorizado a ter contacto físico direto com o jogador durante o ato de lançamento, ajudando o jogador a empurrar ou ajustar a cadeira ou o ponteiro.
O Assistente Técnico Desportivo dos jogadores que jogam com calha/rampa não pode olhar para a área de jogo enquanto decorrer o parcial.

3.5. **Professor do Grupo-Equipa**

Um professor do grupo-equipa é autorizado a entrar na área de aquecimento e câmara de chamada designadas para cada jogo.
Na divisão individual, o professor não está autorizado a entrar no campo de jogo. Para a divisão de equipas, o professor pode entrar no campo de jogo com a sua equipa posicionando-se no final do campo em apropriada.

4. EQUIPAMENTO

4.1. Verificação de material e Bolas

A avaliação do material desportivo deve ser realizada antes do início da competição e pode ser feita durante a competição, de uma forma aleatória. Será conduzida pelo Árbitro Principal e/ou alguém da organização.
As bolas não aprovadas na verificação são guardadas até ao fim da competição.
Bolas de competição fornecidas pela organização também devem ser sujeitas a verificação.

4.2. O Campo

A superfície deve ser plana e suave (cimento polido, madeira, borracha natural ou sintética). A superfície deve estar limpa. Não se deve utilizar nada que interfira com a superfície de jogo.
As dimensões do campo são de 12,5m x 6m com a área de lançamento dividida em seis casas de lançamento.
Todas as medidas dos limites exteriores são medidas pelo interior das linhas. As linhas que dividem as casas de lançamento e a cruz são marcadas com uma fina caneta sendo que a fita é colocada em cima desta marca ficando dividida em partes iguais. A linha de lançamento e o V são colocados dentro da área não valida para a Bola Alvo.
Pode ser usada fita adesiva para marcar as linhas. Uma fita larga, de 4cm – 7cm, será usada para marcar as linhas externas do campo, a linha de lançamento e a linha em V. Uma fita estreita, de 1,9cm a 2,6cm, deve ser usada para marcar as linhas internas, as linhas que

dividem as casas de lançamento, a caixa e a cruz. As dimensões internas da caixa são de 25cm x 25cm. Uma fita fina será colocada pelo lado de fora da caixa-alvo.

4.3. Marcador

O marcador deve estar colocado num local onde todos os jogadores que competem no jogo possam ver.

4.4. Equipamento de Medida de Tempo

Quando possível este equipamento deverá ser eletrónico.
Não sendo possível devem usar-se cronómetros.

4.5. Bola Morta

Uma bola de Boccia que saia das linhas limites do campo deve ser colocada num recipiente/caixa de bolas mortas, ou fora das linhas limite do campo a cerca de um metro da área de jogo, para que todos os jogadores possam ver quantas bolas foram jogadas.

4.6. Raqueta Vermelha/Azul

Uma raqueta colorida é usada pelo árbitro para mostrar que lado (Vermelho ou Azul) irá jogar de seguida. O árbitro usa a raqueta e os dedos para indicar o resultado no fim de cada parcial e no fim do jogo.

4.7. Aparelhos de Medida

Molde de Medida é usado para medir o perímetro da bola. Balança é usada para medir o peso da bola. Fita métrica, compassos, apalpa-folgas e lanternas são usadas pelos árbitros para medir as distâncias em campo.

4.8. Bolas de Boccia

Um jogo de Boccia é constituído por 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 uma bola branca. As bolas de Boccia usadas em competições devem cumprir os critérios abaixo referidos pelo Desporto Escolar. (ref. 4.8.1.)
Cada jogador/lado pode usar as suas próprias bolas de cor. Nas divisões individuais cada jogador usa a sua própria bola-alvo. Nas divisões de equipas cada lado só pode usar uma bola alvo.

As bolas de competição fornecidas pela organização só podem ser usadas pelos jogadores que não levem as suas próprias bolas para a câmara de chamada/campo ou por aqueles jogadores cujas bolas não foram aprovadas na verificação de material.

4.8.1. Critérios da Bola de Boccia

Peso: 275g +/- 12g

Perímetro: 270mm +/- 8mm

As bolas devem ter as cores vermelha, azul e branca bem definidas e devem estar em boas condições sem cortes visíveis. Não são permitidos autocolantes nas bolas. O árbitro principal e, em ultimo caso, a organização tomarão uma decisão final se uma bola pode ou não ser usada.

O Peso de cada bola será verificado usando uma balança digital, preferencialmente com uma precisão até 0,01g.

O perímetro da bola será verificado usando um molde rígido com uma espessura de 7-7,5 mm, que contém dois buracos: um buraco com um perímetro de 262mm (o mais pequeno) e outro com um perímetro de 278mm (o maior).

Cada bola será cuidadosamente colocada em cima do **buraco pequeno** e através da ação da gravidade verifica-se que a bola **não passa** e posteriormente colocada em cima do **buraco maior**. Pela ação da gravidade a **bola passa** (só pela ação da gravidade).

O Árbitro principal pode fazer testes aleatórios adicionais antes de qualquer jogo.
Qualquer bola que não seja aprovada de acordo com a regra 4.8.1 será rejeitada e permanecerá na posse da organização até ao fim da competição; essa bola não pode ser usada na competição.

5. DISPOSITIVOS AUXILIARES

Dispositivos auxiliares tais como calhas e ponteiros usados pelos jogadores que jogam com calha/rampa estão sujeitos a aprovação no teste de verificação de material.

5.1. Uma calha quando colocada sobre um dos lados deve caber numa área de 2,5m x 1m. As calhas, incluindo quaisquer acessórios, extensões e bases devem ser colocadas na sua máxima extensão durante o teste de medida.

5.2. A calha não pode ter qualquer mecanismo que ajude a propulsão, altere a velocidade da bola ou ajude na orientação (lasers, níveis, miras, telescópios, etc...). Uma pega que sirva de mira não é permitida.
Quando um jogador larga a bola, nada pode obstruir o percurso desta.

5.3. Aquando do lançamento da bola, a calha não pode sobrepor a linha de lançamento.

5.4. Não existe restrição ao comprimento do ponteiro de cabeça, boca ou braço.

5.5. No início de cada parcial, a calha deve ser movida, de forma clara, pelo menos 20cm para a esquerda e 20cm para a direita, depois do árbitro indicar qual o lado que vai lançar a bola alvo.
A calha deve também ser movida antes dos lançamentos de penalização.
Os jogadores devem reorientar a calha realizando o movimento de 20cm quando eles ou os seus companheiros regressam da área de jogo.
Não é necessário movimentar a calha entre os restantes lançamentos.

5.6. Um jogador pode usar mais do que uma calha e/ou ponteiro durante um jogo. Todos os dispositivos auxiliares devem permanecer dentro da casa de lançamento do jogador durante todo o parcial. Se o jogador quiser usar qualquer material (garrafas, casacos, pins, bandeiras,…) ou outro equipamento (ponteiro, calha ou extensões da calha…) durante o parcial, estes itens devem estar dentro da casa de lançamento do jogador no início desse parcial. Se um destes itens for removido de dentro da casa de lançamento durante o parcial, o árbitro agira de acordo com a regra 15.5.1. e 15.5.5.

5.7. Se uma calha se danificar durante o jogo, o tempo deve ser parado e será dado ao jogador um tempo técnico de 10 minutos para a reparar. Durante a competição um jogador pode partilhar a calha com a sua/seu companheiro de equipa e/ou suplente. A calha pode ser substituída entre parciais (o Árbitro Principal deve ser notificado deste procedimento).

6. Cadeiras de Rodas

6.1. Cadeiras de Rodas de competição devem ser o mais usuais possível. Não há restrições à altura do assento para os jogadores que jogam com calha/rampa, desde que permaneçam sentados.
Para todos os outros jogadores a altura máxima do assento, medido do chão até ao ponto mais baixo onde a nádega do jogador está em contacto com a almofada da cadeira, é de 66cm.

6.2. Se a cadeira de rodas se danifica durante um jogo, o tempo é parado e é dado ao jogador tempo técnico de dez (10) minutos para a reparação. Caso a cadeira não tenha reparação, o jogador deve continuar tal como está ou perde o jogo (regra 11.8.).

6.3. Em caso de divergência, o árbitro principal conjuntamente com a organização chega a uma decisão que é definitiva.

7. Aquecimento

7.1. Antes de cada jogo e se logisticamente for possível, deve a organização proporcionar uma área designada por "Campos de Aquecimento". Esta área é usada exclusivamente pelos jogadores que vão jogar, segundo o calendário de jogos da responsabilidade da organização. Jogadores, professores responsáveis pelo grupo-equipa e assistentes técnicos desportivos podem estar nos campos de aquecimento.

7.2. Os jogadores podem estar acompanhados nos campos de aquecimento por um número máximo de pessoas:

I1: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;
I2: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;
I3: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;
E1: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador com calha, 1 assistente técnico desportivo para todos os outros jogadores;
E2: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador com calha, 1 assistente técnico desportivo para todos os outros jogadores.

8. Câmara de Chamada

8.1. Sempre que possível, um relógio oficial estará colocado na entrada da câmara de chamada que deve estar claramente identificado.
Caso não seja possível será considerado o relógio/marcador do pavilhão.

8.2. Os jogadores podem estar acompanhados na câmara de chamada por um número máximo de pessoas que se indicam:

I1: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;
I2: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo (apenas quando o jogador necessita);
I3: 1 professor;
E1: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador com calha, 1 assistente técnico desportivo para todos os outros jogadores;
E2: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador com calha, 1 assistente técnico desportivo para todos os outros jogadores.

8.3. Antes de entrarem na câmara de chamada, cada jogador, assistente desportivo e/ou professor devem mostrar os seus cartões de acreditação.

8.4. O lado que não está presente na câmara de chamada no seu horário, perde por falta de comparência.

8.4.1. Os jogadores/equipas devem comparecer entre trinta (30) e quinze (15) minutos antes do horário agendado para o jogo.

8.4.2. Todos os lados (individual ou equipa, incluindo professor e qualquer assistente desportivo) devem comparecer na câmara de chamada ao mesmo tempo e devem ser portadores de todo o equipamento e bolas. Os lados só devem levar para a câmara de chamada o equipamento necessário à competição.

8.5. Uma vez dentro da câmara de chamada, jogadores, professores e assistentes desportivos não podem sair da câmara de chamada. Caso o façam, não podem voltar a ser admitidos e deixam de fazer parte do jogo. Exceções podem ser consideradas pelo árbitro principal e/ou organização.

8.6. Depois de fechadas as portas da câmara de chamada, nenhuma pessoa, equipamento ou bolas podem entrar ou tomar parte no jogo. Podem ser consideradas exceções pelo árbitro principal e/ou organização.

8.7. Os árbitros entrarão na câmara de chamada para preparar o jogo. Podem pedir aos jogadores para mostrarem a sua acreditação.
A verificação de todo o equipamento, bem como o lançamento da moeda ao ar devem, sempre que possível, ser realizados na câmara de chamada.
Qualquer equipamento que falhe esta verificação não pode ser utilizado no campo, a menos que possa ser reparado imediatamente.

8.8. Lançamento da moeda ao ar – o árbitro lança uma moeda ao ar e o lado vencedor escolhe qual a cor com que vai jogar (vermelho ou azul).
Antes ou depois do lançamento da moeda ao ar, qualquer lado pode examinar as bolas de Boccia do lado oposto.

8.9. Bolas de competição fornecidas pela organização podem ser usadas pelos jogadores que não tenham as suas próprias ou cujas bolas não passem na verificação aleatória.

8.10. Se houver um atraso, enquanto a câmara de chamada está a funcionar, o árbitro principal ou a organização podem autorizar o uso da casa de banho dentro das seguintes condições:

- O outro lado do jogo deve ser informado;
- O jogador será acompanhado por um membro do staff;
- O jogador deve regressar à câmara de chamada antes do grupo dar entrada no campo de jogo; atraso na chegada resulta na falta de comparência ao jogo caso deixe o lado desse jogador com número insuficiente de jogadores.

9. Verificação Aleatória

9.1. O equipamento pode ser sujeito a uma verificação aleatória, sob supervisão do árbitro principal, em qualquer altura da competição.

9.2. As bolas que forem rejeitadas são confiscadas até ao fim da competição. Os jogadores podem substituir, nesse momento, estas bolas por bolas de competição da organização. Depois do jogo, as bolas de competição da organização são entregues ao árbitro. Se algum jogador levar para a câmara de chamada excesso de bolas, as bolas extra são confiscadas até ao fim da competição.

9.3. Se uma ou mais bolas forem rejeitadas na verificação aleatória, o jogador recebe um cartão amarelo e um aviso. Se um jogador tiver mais que uma bola rejeitada na mesma verificação aleatória, a falta incorre num único cartão amarelo.

9.4. Se as bolas ou equipamento de um jogador falham o critério na segunda vez da verificação aleatória, o jogador será desqualificado.

9.5. Quando uma bola é rejeitada, o jogador pode pedir, havendo disponível, o tipo de bola de competição que pretende (dura, média ou mole). Serão fornecidas bolas apropriadas, mas não escolhidas pelos próprios.

9.6. Jogadores e professores responsáveis podem assistir à verificação aleatória. No caso de qualquer rejeição, o árbitro deverá chamar o árbitro principal para repetir a avaliação. Verificações aleatórias podem ocorrer na câmara de chamada e/ou no campo, durante o jogo.

10. Jogo

10.1. Aquecimento em campo

Em campo, os atletas posicionam-se nas suas casas de lançamento respetivas. O árbitro indicará o início de um período de 2 minutos de aquecimento durante o qual cada lado pode lançar até sete bolas (incluindo a bola branca). Os suplentes nunca lançam bolas de aquecimento.
O aquecimento termina quando ambos os lados tiverem lançado todas as sete bolas ou depois dos 2 minutos; o que acontecer primeiro.

10.2. Lançamento da Bola Alvo

Aquando do lançamento de qualquer bola (bola-alvo, vermelha ou azul), o jogador deve ter todos os seus equipamentos e vestuário dentro da sua própria casa de lançamento. Para os jogadores que jogam com calha/rampa, isto inclui o assistente técnico desportivo.

10.2.1. O lado que joga com as vermelhas inicia sempre o primeiro parcial.

10.2.2. O jogador só pode lançar a bola-alvo depois do árbitro indicar que é a vez daquele lado jogar.

10.2.3. A bola-alvo deve ficar na zona válida para a bola-alvo.

10.3. Bola-Alvo Falhada

10.3.1. A bola será falhada se:

- quando jogada, fique na área inválida para a bola-alvo;
- é lançada para fora dos limites;
- uma violação é cometida pelo jogador ao lançar a bola-alvo. A penalização apropriada da regra.

10.3.2. Se a bola-alvo é falhada, o jogador que a deve lançar no parcial seguinte lançá-la-á agora. Se a Bola Alvo é falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo Jogador que a lançou no 1º parcial. O lançamento da Bola Alvo continua a avançar em sequência até ser lançada, com sucesso, para dentro do campo.

10.3.3. Quando a bola-alvo é falhada o parcial seguinte será iniciado como se a falha não tivesse ocorrido e a bola-alvo será lançada pelo jogador que devia fazer o lançamento da bola-alvo.

10.4. Lançamento da primeira bola de cor para o campo

10.4.1. O jogador que lança a bola alvo lança também a primeira bola de cor.

10.4.2. Se a bola é lançada para fora das linhas limite ou é retirada devido a uma violação, aquele lado continuará a lançar até que uma bola fique na área de jogo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas.

Na divisão de equipas, qualquer jogador do lado indicado para lançar pode lançar a segunda bola de cor para a área de jogo.

10.5. Lançamento da primeira bola do lado oposto

10.5.1. Se a bola é lançada para fora das linhas limite ou é retirada devido a uma violação, aquele lado continuará a lançar até que uma bola fique na área de jogo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas.

Na divisão de equipas, qualquer jogador do lado indicado para lançar pode lançar a segunda bola de cor para a área de jogo.

10.6. Lançamento das restantes bolas

10.6.1. O lado que lança a seguir é o lado que não tem uma bola mais perto da bola-alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas. Neste caso o outro lado lançará a seguir. Este procedimento continuará até que ambos os lados tenham lançado todas as bolas.

10.6.2. Se um jogador decidir não lançar qualquer das bolas restantes, deve indicar ao árbitro que não quer lançar mais qualquer bola durante esse parcial e as restantes bolas serão declaradas mortas. Bolas não lançadas (BNL) serão registadas no boletim de jogo

10.7. Finalização do parcial

10.7.1. Depois de todas as bolas terem sido lançadas e não haver bolas de penalização, o árbitro anunciará verbalmente o resultado e então "Fim do Parcial". Os assistentes de jogadores que jogam com calha/rampa podem voltar-se para a área de jogo nesta altura.

10.7.2. Se há bolas de penalização a serem lançadas, depois de tomarem conhecimento do resultado do parcial com os jogadores ou com os capitães, a área de jogo será limpa pelo árbitro (o fiscal de linha pode ajudar). O lado premiado com uma bola de penalização selecionará uma das suas bolas de cor que será lançada para a caixa-alvo, na cruz. O árbitro anunciará verbalmente o resultado registado e então "Fim do Parcial" (os assistentes de jogadores que jogam com calha/rampa podem voltar-se para o jogo neste momento). O resultado total do parcial será registado no boletim de jogo.

10.7.3. No parcial final de um jogo, se não tiverem sido lançadas todas as bolas e o vencedor for óbvio, não serão atribuídas bolas de penalização se o assistente desportivo ou o professor festejarem. Isto também acontecerá nos lançamentos de penalização.

10.7.4. Os assistentes técnicos desportivos e os professores só podem entrar na área de jogo quando autorizados pelo árbitro.

10.8. Preparação do parcial seguinte

Assistentes técnicos desportivos, professores (no caso das equipas) e/ou oficiais apanharão as bolas para o começo do parcial seguinte.

O árbitro dará o máximo de **um (1) minuto** entre parciais. O minuto começa quando o árbitro apanha a bola-alvo do chão e anuncia “Um minuto”. Passados 50 segundos o árbitro anunciará “10 segundos”. Ao minuto o árbitro anunciará “tempo”.
Todas as ações do lado oposto devem terminar quando o árbitro dá a bola-alvo ao jogador que a vai lançar. O árbitro dirá “bola-alvo”. Se o lado oposto não está pronto terão que esperar até que o árbitro indique que é a sua vez de lançar. Até essa altura eles devem terminar a sua preparação.

10.9. Lançamento das bolas

10.9.1. Quando a bola é largada o jogador deve ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira de rodas.

10.9.2. Se uma bola é lançada e toca no jogador que a lançou, ou num jogador adversário ou no seu equipamento, é considerada jogada.

10.9.3. Uma bola depois de ter sido lançada, pontapeada, ou saído do topo da calha, pode rolar por fora da casa de lançamento (tanto pelo ar como pelo chão), e através da casa do lado oposto, antes de cruzar a linha de lançamento e ir para a área de jogo.

10.9.4. Se uma bola em jogo rola sozinha, sem ter sido tocada por nada, permanecerá na área de jogo na nova posição.

10.10. Bolas fora dos limites

10.10.1. Qualquer bola é considerada fora se toca ou cruza as linhas limites exteriores. Se a bola estiver a tocar a linha e a suportar outra bola, a bola na linha deverá ser retirada diretamente para fora perpendicularmente à linha limite num único movimento, mantendo o contacto da bola com o chão. Se a bola que estava a ser suportada cai e toca a linha, a bola também é considerada fora.

10.10.2. Uma bola que toca ou cruza as linhas exteriores e depois reentra na área de jogo é considerada fora.

10.10.3. Uma bola que é lançada e falha a entrada em campo, exceto no caso 10.14., é considerada uma bola fora.

10.10.4. Qualquer bola de cor que é lançada ou empurrada para fora das linhas limites é considerada uma bola morta e é colocada na área apropriada. O árbitro é o único a decidir se a bola está fora das linhas.

10.11. Bola-Alvo empurrada para fora

10.11.1. Se a bola-alvo é empurrada para fora da área de jogo, ou para dentro da zona não válida para a bola-alvo, durante o jogo, é reposicionada na cruz.

10.11.2. Se não for possível porque uma bola já está sobre a cruz, a bola-alvo será colocada tão perto quanto possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais ("em frente da cruz" refere-se à área entre a linha de lançamento e a cruz).

10.11.3. Quando a bola alvo é colocada na cruz, o lado a lançar a seguir será determinado de acordo com a regra 10.6.1.

10.11.4. Se não há bolas de cor na área de jogo depois de a bola-alvo ter sido recolocada, o lado que empurrou a bola-alvo para fora, jogará.

10.12. Bolas equidistantes

Quando é necessário determinar qual o lado a lançar a seguir, quando duas ou mais bolas de cores diferentes estão a pontuar e estão equidistantes da bola (mesmo que o resultado seja mais de 1-1 para um dos lados) é o lado que lançou por ultimo que deve lançar outra vez. O lado a lançar alternará até que a relação de equidistância seja desfeita, ou um dos lados tenha lançado todas as suas bolas. O jogo continuará normalmente. Se uma nova bola lançada desfaz a relação de equidistância, mas fica a fazer uma diferente, mas ainda assim relação equidistante, a mesma cor deve jogar outra vez.

10.13. Bolas lançadas em simultâneo

Se um lado lança mais que do uma bola quando é a sua vez de jogar, ambas as bolas são retiradas e consideradas mortas.

10.14. Bola caída

Se um jogador deixa cair uma bola acidentalmente, é da responsabilidade do jogador pedir ao árbitro autorização para voltar a jogar essa bola. O árbitro decidirá se a bola caiu como resultado de uma ação involuntária ou se resultou de uma tentativa deliberada de lançar a bola. Não há limite no numero de vezes que uma bola pode ser relançada e o árbitro é o único a decidir. Neste caso, o tempo não será parado.

10.15. Erros do árbitro

Se, devido a um erro do árbitro, um lado errado lança, a bola será dada de novo ao jogador que a lançou. Neste caso o tempo deve ser verificado e apropriadamente emendado. Se alguma bola tiver sido movida, o parcial deverá ser tratado como um parcial interrompido.

10.16. Substituição

10.16.1. Na divisão de equipas é permitido a cada lado fazer até duas substituições de jogadores durante um jogo, se a equipa apresentar dois substitutos.

10.16.2. Uma substituição só pode ter lugar entre parciais e o árbitro deve ser informado das substituições. Se o capitão é substituído, outro colega de equipa deve tornar-se capitão. O substituto tem de ocupar a casa do jogador que foi substituído.

10.16.3. As substituições não devem atrasar o decorrer do jogo. Uma vez que o jogador tenha sido retirado do jogo não pode voltar a reentrar.

10.17. Posicionamento dos professores e substitutos

Professores e substitutos devem estar posicionados ao fundo do campo numa área definida. A definição desta área será determinada pela organização e dependerá, essencialmente da marcação dos campos.

11. Pontuação

11.1. A pontuação será dada pelo árbitro depois de ambos os lados terem lançado todas as bolas, incluindo bolas de penalização. Os pontos das bolas de penalização, se os há, serão somados ao resultado antes de este ser registado.

11.2. O lado com a bola mais perto da bola-alvo contará um ponto por cada bola mais próxima da bola-alvo que bola do adversário mais perto da bola-alvo.

11.3. Se duas ou mais bolas de diferentes cores estão equidistantes da bola-alvo e nenhuma outra está mais perto, então cada um dos lados recebe um ponto por bola.

11.4. No final de cada parcial, o árbitro deve certificar-se de que o resultado está correto no boletim de jogo e no marcador. Os jogadores/capitães são responsáveis por se assegurarem que os resultados são registados de forma correta. Por cada lançamento de penalização, uma bola de cor que pare dentro da caixa-alvo, pontuará um (1) ponto.

11.5. No final dos parciais, os pontos obtidos em cada parcial são somados, e o lado com o total de pontos mais elevado será declarado vencedor.

11.6. O árbitro pode chamar os capitães de equipa (ou os jogadores nas divisões individuais) se vai efetuar uma medição ou se a decisão é muito próxima no final do parcial.

11.7. Se, no fim dos parciais regulares terem sido jogados, incluindo os lançamentos de penalização, o resultado é igual, é jogado um parcial de desempate. Os pontos conseguidos no desempate não contam para o posicionamento na série; só determinam o vencedor.

11.8. Se um lado falha um jogo, então o lado oposto vence o jogo por 6-0: ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo nessa série ou nas séries a eliminar. O resultado será registado para cada lado como "perdeu por 0-(?).

Se ambos os lados perdem o jogo, a organização e o árbitro principal decidirão a ação apropriada.

12. Parcial Interrompido

12.1. Um parcial é interrompido quando as bolas são movidas pelo contacto de um jogador ou do árbitro, ou por uma bola lançada quando ocorre uma violação e que o árbitro não conseguiu parar.

12.2. Se um parcial é interrompido devido a um erro ou ação do árbitro, este, consultando o seu fiscal de linha, repõe as bolas movidas na sua posição prévia (o árbitro tenta sempre respeitar o resultado prévio, mesmo que as bolas não estejam na sua exata posição anterior). Se o árbitro não sabe o resultado anterior, então o parcial deve ser recomeçado. O árbitro tomará a decisão final.

12.3. Se um parcial é interrompido devido a um erro ou ação de um lado, o árbitro fará como descrito na regra 12.2., mas pode consultar o lado prejudicado de maneira a evitar tomar decisões injustas.

12.4. Se é provocado um parcial interrompido e foram atribuídas bolas de penalização, elas serão jogadas no final do parcial repetido. Se o jogador ou lado que provocou o parcial interrompido tinha anteriormente direito a bolas de penalização nesse parcial, não poderá jogar essas bolas.

13. Desempate

13.1. Um desempate constitui um parcial extra.

13.2. Os jogadores mantêm-se nas suas casas de lançamento originais.

13.3. Depois de, no máximo, um minuto após ter sido anunciado o desempate, far-se-á o lançamento da moeda ao ar. O vencedor decide qual o lado que lançará a primeira bola de cor. Será usada a bola-alvo do lado que joga primeiro. Durante ou depois do lançamento da moeda ao ar, o assistente desportivo do jogador que joga com calha não pode olhar para o campo.

13.4. A bola-alvo é colocada na cruz.

13.5. O desempate é jogado como um parcial normal.

13.6. Se a situação descrita em 10.12. ocorrer e cada lado receber o mesmo numero de pontos no desempate, o resultado é registado e é jogado um segundo desempate. Desta vez, o lado oposto começará o desempate. Este procedimento continua com os lados alternando o primeiro lançamento até que haja um vencedor.

13.7. Quando é necessário jogar um desempate adicional para decidir a posição final dos lados numa série, o árbitro:

- Faz o lançamento da moeda ao ar para se escolher qual o lado que joga com as vermelhas e as azuis,
- Faz o lançamento da moeda ao ar outra vez para se escolher qual o lado que inicia o parcial;
- A bola-alvo do lado que joga primeiro será colocada na cruz;
- O desempate será jogado como um parcial normal;
- Se ambos os lados recebem igual número de pontos no desempate, o resultado é registado no boletim de jogo e é jogado um segundo desempate. Desta vez o lado oposto começará o desempate com a sua bola-alvo colocada na cruz;
- Este procedimento continua com os lados, alternando o primeiro lançamento até que haja um vencedor.

14. Movimento em campo

14.1. Um lado não pode preparar o seu lançamento seguinte, orientar a cadeira de rodas ou a calha, ou arredondar a bola no tempo de lado adversário. (Antes de a cor ser mostrada, é aceitável que um jogador pegue numa bola sem a lançar: ex. é permitido ao vermelho apanhar a sua bola antes de o árbitro assinalar para o azul lançar e por a bola na sua mão ou no colo; não é permitido ao vermelho pegar numa bola depois de o árbitro ter assinalado para o azul lançar).

14.2. Após o árbitro ter indicado qual o lado a lançar, os jogadores desse lado podem entrar na área de jogo ou em qualquer casa de lançamento vazia.

É permitido aos jogadores orientarem a calha a partir da sua própria casa de lançamento ou de qualquer casa de lançamento vazia. Os jogadores não podem ir para as casas dos adversários enquanto preparam o seu próprio lançamento ou orientam a calha.

14.3. Os jogadores não podem ir para trás das casas de lançamento para alinhar os seus lançamentos ou falar com os seus colegas. O espaço atrás das casas só pode ser usado pelos jogadores que jogam com calha/rampa para entrarem na área de jogo.
Aos jogadores que infrinjam este movimento da regra de campo, será dito para ficarem na sua própria área e começarem de novo. O tempo gasto não será reposto.

14.4. Se um jogador precisa de ajuda para ir ao campo, pode pedir ajuda ao árbitro ou ao fiscal de linha.

14.5. Num jogo de equipas, se um jogador lança a bola e o seu colega ainda está a regressar à sua casa de lançamento, o árbitro atribuirá uma bola de penalização e retração da bola lançada.

14.6. Ações de rotina antes ou depois do lançamento são permitidas sem que tenha de ser feito um pedido específico ao assistente técnico desportivo.

15. Violações

No caso de uma violação pode haver uma ou várias consequências:

- Uma bola de penalização;
- Retração;
- Uma bola de penalização mais retração;
- Uma bola de penalização mais um aviso;
- Aviso;
- Desqualificação.

15.1. Uma bola de penalização

15.1.1. Uma bola de penalização consiste na atribuição de uma bola extra ao lado oposto. Esta bola será lançada depois de todas as bolas terem sido jogadas num parcial. O árbitro regista a pontuação; todas as bolas são removidas da área de jogo e o lado aquém foi averbada bolas de penalização irá selecionar uma (1) das suas bolas de cor, que será lançada para a caixa-alvo na cruz. O árbitro mostrará a cor a jogar e indicará verbalmente "um minuto". O jogador tem um minuto para lançar a bola de penalização. Se a bola parar dentro da caixa-alvo de 25 cm sem tocar nas linhas exteriores, o lado que lançou a bola de penalização obtém um ponto extra. O árbitro adicionará esse ponto à pontuação do final do parcial e fará o respetivo registo no boletim de jogo.

No caso de uma bola de penalização, o tempo deverá ser ajustado para um minuto depois de registado no boletim de jogo.

15.1.2. Se mais do que uma violação ocorrer durante um parcial por um dos lados, poderá ser averbada mais que uma bola de penalização. Cada bola de penalização é lançada separadamente. A bola lançada é removida e registada (se estiver a pontuar) e o lado escolhe de entre as suas 6 bolas de cor a que lançará nas bolas de penalização subsequentes.

15.1.3. Violações cometidas pelos dois lados não se anulam. Cada lado tentará obter o seu ponto e lançará pela ordem pela qual foram assinaladas as penalizações. O primeiro lançamento será do lado a quem foi atribuída a 1ª bola de penalização. A partir daí o lançamento das bolas de penalização seguintes ocorre de forma alternada.

15.1.4. Se uma violação que dá origem a uma bola de penalização é cometida enquanto a bola de penalização está a ser lançada, o árbitro averbará uma bola de penalização ao lado oposto.

15.2. Retração

15.2.1. Uma retração consiste na remoção de uma bola do campo. A bola retirada será colocada na caixa das bolas mortas, ou numa área designada.

15.2.2. Uma retração só pode ser atribuída a uma violação que ocorra durante o ato de lançamento.

15.2.3. Se uma violação é cometida e obriga à retração de bola, o árbitro deverá sempre tentar parar a bola antes que a mesma altere a posição das outras bolas.

15.2.4. Se o árbitro não conseguir parar a bola antes de esta alterar a posição das outras bolas, o parcial é considerado parcial interrompido.

15.3. Aviso e Desqualificação

15.3.1. Quando um aviso é dado, é mostrado um cartão amarelo; o árbitro regista o aviso no boletim de jogo.

15.3.2. Quando um jogador, professor ou assistente técnico desportivo é desqualificado, é mostrado o cartão vermelho, e é registado no boletim de jogo. Um cartão vermelho significa sempre, pelo menos, um jogo de suspensão ao indivíduo a quem foi mostrado.

15.3.3. Se um jogador na divisão individual é desqualificado, o lado perde o jogo.

15.3.4. Se um jogador na divisão de equipas é desqualificado, o jogo continua com os dois restantes jogadores. Qualquer bola não jogada pelo jogador desqualificado é colocada na área designada para as bolas mortas. Nos parciais seguintes, o lado continua com quatro (4) bolas. Se o capitão é desqualificado, outro elemento da equipa assume essa função. Se um segundo jogador for desqualificado na equipa, o lado perde o jogo.

15.3.5. Um jogador desqualificado pode ser readmitido para jogos futuros na mesma competição por decisão da organização ou do árbitro principal.

15.3.6. Se um jogador é desqualificado por comportamento antidesportivo, um painel constituído pelo árbitro principal e organização decide se jogador pode ser admitido em jogos futuros.

15.3.7. No caso de desqualificações repetidas, a organização e o árbitro principal são obrigados a considerar e determinar a ação apropriada.

15.4. As seguintes ações dão origem a uma bola de penalização

15.4.1. Um jogador sai da casa de lançamento quando a sua vez não foi indicada.

15.4.2. Um assistente técnico desportivo do jogador que joga com calha/rampa volta-se para dentro do campo para ver o jogo durante um parcial.

15.4.3. Se, na opinião do árbitro, há comunicação inapropriada entre jogador (es), os seus assistentes desportivos e /ou professores.

15.4.4. O jogador e/ou o seu assistente desportivo preparam o próximo lançamento, orientando a cadeira e/ou a calha ou arredondando a bola no tempo do adversário.

15.4.5. O assistente desportivo move a cadeira, ou a calha ou o ponteiro ou dá a bola ao jogador sem que este lhe peça.

15.5. As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização e retração da bola lançada

15.5.1. Largar a bola-alvo ou uma bola de cor quando o assistente desportivo, o jogador ou qualquer parte do seu equipamento ou vestuário está a tocar as marcações da casa de lançamento ou parte da superfície do campo que não faça parta da casa de lançamento do jogador. Para jogadores que jogam com calha/rampa esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha.

15.5.2. Não mover a calha pelo menos 20 cm para a esquerda e 20 cm para a direita depois de a bola-alvo lhe ter sido apresentada e antes de a lançar.

15.5.3. Largar a bola quando a calha está a sobrepor a linha de lançamento.

15.5.4. Largar a bola sem ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira.

15.5.5. Largar a bola quando esta está a tocar parte do campo, fora da casa de lançamento do jogador.

15.5.6. Largar a bola quando o assistente desportivo dos jogadores que jogam com calha/rampa olha para a área de jogo.

15.5.7. Largar a bola quando a altura do assento está acima da altura máxima de 66 cm para os jogadores em cadeira de rodas que jogam sem calha.

15.5.8. Num jogo de equipas, um jogador lançar a bola enquanto o seu companheiro de equipa ainda está a regressar para a sua casa de lançamento.

15.5.9. Preparar, e depois lançar uma bola quando é a vez de o adversário jogar.

15.6. As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização e um aviso – cartão amarelo

15.6.1. Qualquer interferência deliberada ou distração de outro jogador de tal maneira que afete a concentração ou o ato de lançamento do seu adversário.

15.6.2. Causar um parcial interrompido.

15.7. As seguintes ações dão origem a retração da bola

15.7.1. Lançar a bola antes da indicação do árbitro de qual a cor a jogar.

15.7.2. Se uma bola pára na calha depois de ter sido largada.

15.7.3. Se um assistente desportivo do jogador que joga com calha/rampa pára a bola na calha por qualquer razão.

15.7.4. Num jogo onde participam jogadores com calha/rampa, se um jogador com calha não é a ultima pessoa a largar a bola. Um jogador tem de estar em contacto físico direto com a bola no momento em que a larga. Contacto físico direto inclui utilizar um dispositivo auxiliar ligado diretamente à cabeça, boca ou braço do jogador.

15.7.5. Se o assistente desportivo está a tocar no jogador no momento em que a bola é lançada.

15.7.6. Se um assistente desportivo e um jogador largam a bola em simultâneo.

15.7.7. Se uma bola de cor é lançada antes da bola-alvo.

15.7.8. Se um lado não largou a bola quando o tempo termina.

15.7.9. Se a primeira bola de cor a ser jogada não é lançada pelo jogador que lançou a bola-alvo.

15.7.10. Se um jogador não reorienta a calha, fazendo um movimento de 20 cm para cada lado, quando ele ou o seu colega regressam da área de jogo.

15.7.11. Se um lado lança mais do que uma bola ao mesmo tempo.

15.8. As seguintes ações dão origem a um aviso – cartão amarelo

15.8.1. Um injustificado atraso no jogo.

15.8.2. Um jogador não aceitar a decisão do árbitro e/ou atuar de maneira a prejudicar o lado adversário ou qualquer elemento da organização/competição.

15.8.3. Se a(s) bola(s) não cumprir os critérios durante uma avaliação aleatória.

15.8.4. Um jogador levar para a camara de chamada/campo de jogo mais do que o numero permitido de bolas. As bolas a mais serão confiscadas e guardadas até ao final da competição.

15.8.5. Na divisão de equipas, o aviso é dado ao jogador que traga um numero de bolas acima do permitido. Se não for possível determinar quem é o jogador, o aviso será dado ao capitão.

15.8.6. Quando um jogador, assistente desportivo ou professor deixa o campo durante um jogo sem permissão do árbitro, mesmo entre parciais ou desconto de tempo médico ou técnico, esse individuo não pode regressar ao jogo.

15.8.7. Levar para a área de aquecimento ou para câmara de chamada/campo de jogo, mais do que o numero de pessoas permitido. Isto resulta num cartão amarelo ao jogador ou capitão, no caso de jogos de equipas.

15.8.8. O assistente desportivo ou professor entra na área de jogo sem autorização do árbitro.

15.8.9. Um jogador, assistente desportivo ou professor que acumule 3 cartões amarelos na mesma competição tem um jogo de suspensão.

15.9. As seguintes ações dão origem a desqualificação – cartão vermelho

15.9.1. Quando um jogador, assistente desportivo ou professor tem um comportamento antidesportivo para com a equipa de arbitragem, jogadores ou lado oposto, ser-lhe-á mostrado um cartão vermelho o que leva a desqualificação imediata.

15.9.2. Se as bolas ou equipamento de um lado falharem os critérios em duas (2) avaliações aleatórias na mesma competição.

15.9.3. Um cartão vermelho significa pelo menos um jogo de suspensão. Se ocorrer numa final, ou é o ultimo jogo de um lado numa competição, o lado será desqualificado.

15.9.4. Se um segundo aviso é dado no mesmo jogo, será mostrado um cartão amarelo seguido de um cartão vermelho a esse jogador. O jogador é desqualificado. O árbitro anotará a desqualificação no boletim de jogo.
Um segundo cartão amarelo na câmara de chamada e/ou na área de aquecimento na mesma competição dá direito a um cartão vermelho; e por cada cartão amarelo subsequente, se o jogador foi readmitido (um segundo cartão amarelo será um cartão vermelho e o jogador não pode jogar a partida / um terceiro cartão amarelo será cartão vermelho e o jogador não poderá jogar a partida / e assim sucessivamente).

16. Comunicação

16.1. Não há comunicação entre jogador, assistente desportivo, professor ou jogadores substitutos durante um parcial.

São excecões:

● Quando um jogador pede ao seu assistente desportivo alguma ação específica tal como alterar a posição da cadeira, mover um dispositivo de assistência, arredondar a bola ou dar a bola ao jogador. Algumas ações de rotina são permitidas sem um pedido explícito ao assistente desportivo.

● Professores, assistentes desportivos e jogadores substitutos podem felicitar ou encorajar os jogadores do seu lado após uma jogada ou entre parciais.

● Comunicação entre professores, jogadores substitutos e assistentes desportivos substitutos mas de forma a não serem ouvidos pelos jogadores em campo. Se, na opinião do árbitro, os jogadores em campo conseguem ouvi-los, o árbitro deve considerar comunicação inapropriada e atribuir uma bola de penalização.

16.2. Na divisão de equipas, durante o decorrer de um parcial, os jogadores apenas podem comunicar com outros atletas do seu lado depois de o árbitro indicar que é a sua vez de jogar.

16.3. Um jogador não pode instruir o assistente desportivo do seu/sua colega de equipa. Cada jogador só pode comunicar diretamente com o seu próprio assistente desportivo.

16.4. Entre parciais os jogadores podem comunicar entre eles, como seu assistente desportivo e o seu professor. Isto deve terminar assim que o árbitro esteja preparado para iniciar o parcial. O árbitro não pode atrasar o jogo para permitir que uma conversa se prolongue.

16.5. Um jogador pode pedir a outro jogador para se movimentar na casa de lançamento se ele ou ela estiver posicionado de uma maneira que afete o lançamento. Não pode pedir que saia da sua casa de lançamento.

16.6. Qualquer jogador pode falar com o árbitro no seu próprio tempo.

16.7. Após o árbitro determinar qual o lado a jogar, qualquer jogador desse lado pode perguntar a pontuação ou pedir uma medição. Questões relativas a posicionamento de bolas (ex: qual a bola do adversário que está mais próxima?) não serão respondidas. Os jogadores podem entrar na área de jogo para se certificarem eles mesmos de que forma as bolas estão posicionadas.

16.8. Qualquer aparelho de comunicação, incluindo um *smartphone*, levado para o campo de jogo tem de ser aprovado pelo árbitro principal ou pela organização. Qualquer uso indevido será considerado comunicação inapropriada e resultará na atribuição de uma bola de penalização.

Aos professores é permitido usar *tablets* e *smartphones* para tirar apontamentos. Os jogadores e os assistentes desportivos em campo não podem receber qualquer

comunicação dos professores ou substitutos de fora das linhas de delimitação do campo ou da área de competição. Qualquer infração cometida constitui comunicação inapropriada e a atribuição de uma bola de penalização.

17. Tempo por parcial

17.1. Cada lado tem um tempo limite para cada parcial e é monitorizado por um marcador. Os tempos são:´

- I1 – 6 minutos por jogador por parcial
- I2 – 4 minutos por jogador por parcial
- I3 – 2 minutos por jogador por parcial
- E1 – 6 minutos por equipa por parcial
- E2 – 4 minutos por equipa por parcial

17.2. O lançamento da bola-alvo conta para o tempo fixado para cada lado.

17.3. O tempo de um lado deve começar a contar quando o árbitro indica ao marcador que o lado deve jogar, incluindo a bola-alvo.

17.4. O tempo de um lado pára no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro das linhas limites do campo ou atravessa os limites do campo.

17.5. Se um lado não largou a bola quando alcançado o tempo limite, essa bola e as restantes bolas desse lado são consideradas mortas e colocadas numa área designada para as bolas mortas. No caso dos jogadores que jogam com calha/rampa, a bola é considerada lançada assim que começa a rolar na calha.

17.6. Se um lado largar a bola depois do limite de tempo ser ultrapassado, o árbitro deve parar a bola e remove-la do campo antes de interferir com o jogo. Se a bola interfere com qualquer outra bola, o parcial é considerado parcial interrompido.

17.7. O limite de tempo para as bolas de penalização é de um (1) minuto por cada violação (1 bola) para todas as divisões do jogo.

17.8. Durante um parcial, o tempo restante de ambos os lados é mostrado no marcador. No fim de cada parcial, o tempo não utilizado pelos dois lados é registado no boletim de jogo. Se os cronómetros apenas tiverem a função de tempo crescente, será registado o tempo utilizado pelos jogadores.

17.9. Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorretamente calculado, o árbitro deve ajustá-lo de modo a compensar o erro.

17.10. Durante qualquer disputa ou confusão, o árbitro deve parar o tempo.

17.11. O marcador deve anunciar em voz alta e clara, quando o tempo que falta é:

- "1 minuto"
- "30 segundos"
- "10 segundos"
- "Tempo"

18. Clarificação e procedimento em caso de protesto

18.1. Durante um jogo, um lado pode sentir que o árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorreta que afeta o resultado. Nesse momento, o jogador/capitão pode chamar a atenção do árbitro para esta situação e tentar uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada.

18.2. Durante o jogo, o jogador/capitão pode pedir a intervenção do árbitro principal, cuja decisão é final.

18.2.1. De acordo com as regras 18.1. e 18.2., durante um jogo, os jogadores podem chamar a atenção do árbitro para uma situação com a qual não concordam e pedir uma clarificação. Devem pedir uma intervenção do árbitro principal se pretendem avançar para o ponto 18.3. (procedimento em caso de protesto).

18.3. No fim de cada jogo, será pedido aos lados em competição para assinarem o boletim de jogo. Se um lado quiser protestar uma decisão ou uma ação ou sente que o árbitro não atuou de acordo com as regras durante esse jogo, não deve assinar o boletim de jogo.

18.4. O árbitro anotará a hora do fim do jogo (depois de registar o resultado no boletim de jogo). Protestos formais têm de ser submetidos num período de 30 minutos após a conclusão desse jogo. Se não se receber um protesto escrito, o resultado mantém-se.

18.5. Uma folha de protesto devidamente preenchida deve ser entregue ao secretariado da competição pelo jogador, capitão ou professor responsável. O protesto deve detalhar tanto as circunstâncias como a justificação (referindo as regras em que se baseia) para a realização do protesto. O árbitro principal ou a organização deve reunir um painel de protesto assim que possível. Este painel deve ser constituído por:

- Árbitro principal;

● Dois árbitros não envolvidos no jogo, nem dos dois grupos-equipa envolvidos no protesto.

18.5.1. Uma vez formado o painel de protesto, deve ser ouvido o árbitro envolvido no jogo que está a ser protestado, antes de tomar uma decisão final. O painel de protesto deve reunir numa zona privada. Toda a discussão relativa a um protesto tem permanecer confidencial.

18.5.2. A decisão do painel de protesto deve ser tomada com a maior brevidade possível e apresentada por escrito ao jogador/capitão, e ao outro lado envolvido.

18.6. Se for necessário rever a decisão do painel de protesto, isso será feito após a receção de um formulário de protesto mais detalhado. Se se justificar, ambas as partes envolvidas devem ser ouvidas. Depois da receção deste protesto, a organização, deve, logo que possível, reunir o júri de apelo composto por:

● Professor responsável CLDE/DSR/Coordenador Nacional de Desporto Adaptado.
● Dois árbitros não envolvidos no protesto anterior nem dos grupos-equipa envolvidos no protesto

18.6.1. A decisão do júri de apelo é definitiva.

18.7. Ambas as partes envolvidas no jogo protestado podem pedir uma revisão da decisão do painel de protesto. Devem apresentar uma folha de protesto. Os protestos devem ser apresentados nos trinta (30) minutos após a receção da decisão original do painel de protesto. O painel de protesto ou alguém por ele designado, regista a hora a que o jogador, lado ou pessoa apropriada (professor) recebe a decisão original e essa pessoa deve assinar a folha. Toda a discussão acerca do protesto tem de permanecer confidencial.

18.8. Se a decisão do protesto determina que o jogo tenha de ser repetido, será jogado desde o início do parcial onde a situação que motivou o protesto ocorreu.

19. Desconto de tempo médico

19.1. Se um jogador ou assistente desportivo adoecer durante um jogo (uma situação séria) qualquer jogador pode pedir um desconto de tempo para assistência médica, se necessário. Um jogo pode ser interrompido para desconto de tempo médico por dez (10) minutos durante o qual o árbitro deve parar o tempo de jogo. Nos jogos onde competem jogadores que jogam com calha/rampa, durante os 10 minutos de desconto de tempo médico, os assistentes desportivos não podem olhar para área de jogo.

19.2. Um jogador ou assistente desportivo só tem direito a 1 desconto de tempo médico por jogo.

19.3. Na divisão individual, se um jogador estiver incapaz de continuar a jogar, perde o jogo.

19.4. Na divisão de equipas, se um jogador não puder continuar a jogar, devido a doença, o presente parcial deve ser terminado sem a(s) bola(s) que esse jogador não tenha jogado. Se os colegas da sua equipa ainda tiverem bolas para jogar, podem lançá-las no seu tempo. Um suplente só poderá entrar para o jogo entre parciais.

19.5. Se o desconto de tempo médico é pedido para o assistente desportivo, os jogadores de que jogam com calha/rampa podem partilhar um assistente desportivo até ao fim do parcial. Uma substituição só pode ocorrer entre parciais. Se não houver um substituto no campo, os jogadores têm de partilhar o assistente desportivo até ao final do jogo. Na competição individual, se um jogador ainda tem bolas no presente parcial, e não as consegue lançar sem assistência, essas bolas são declaradas mortas.

19.6. Na divisão de equipas, se um jogador é o próximo a jogar a bola-alvo e é desqualificado ou fica doente e incapaz de continuar, e não há suplentes, a bola-alvo é lançada pelo jogador que a lançaria no parcial seguinte.

19.7. Na divisão de equipas, se um jogador não pode continuar nos jogos seguintes (apenas motivos médicos) e não há um suplente, a equipa pode continuar a competir com 2 jogadores que usarão apenas 4 bolas.

Anexos

A Coordenação Nacional de Desporto Escolar reconhece que podem surgir certas situações que não estão previstas neste manual. Essas situações serão decididas no momento em que ocorram, depois de consultados o árbitro principal e a organização.

As paginas seguintes contem diagramas de gestos que são usados pelos árbitros, uma explanação sobre procedimentos de protestos e diagrama do campo.

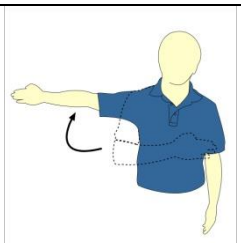
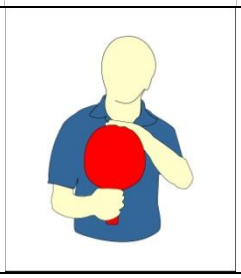
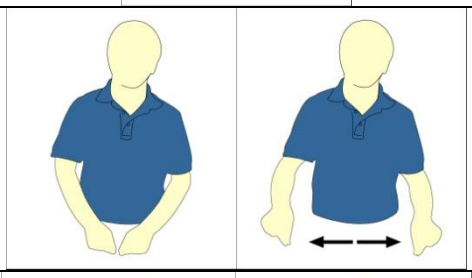
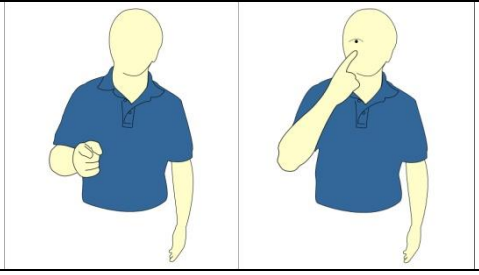
O gestuário foi desenvolvido de maneira a ajudar tanto os árbitros como os jogadores a compreenderem certas situações.

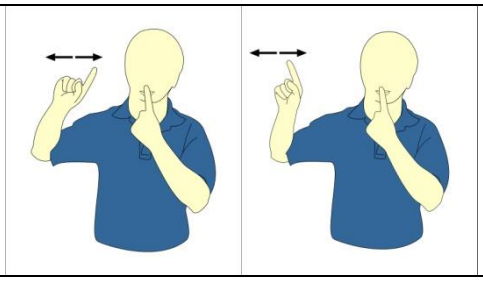
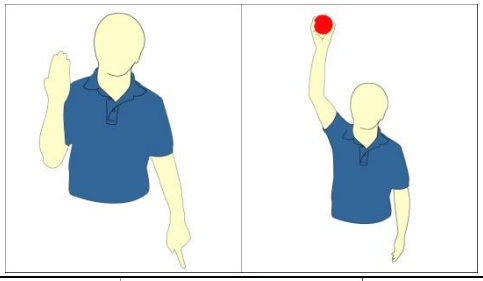
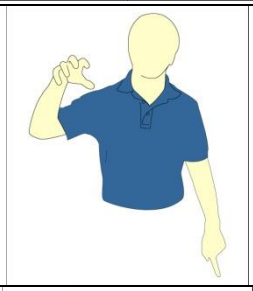
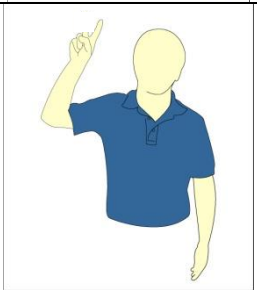
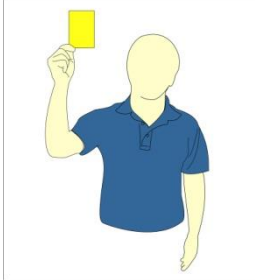
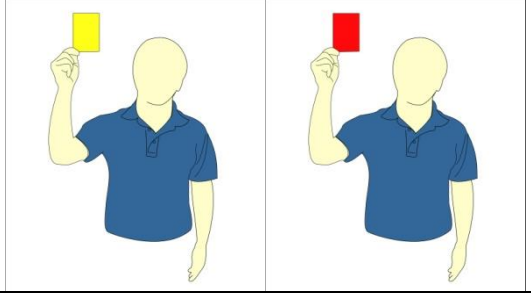
Os jogadores não podem protestar caso um árbitro se esqueça de efetuar um gesto especifico.

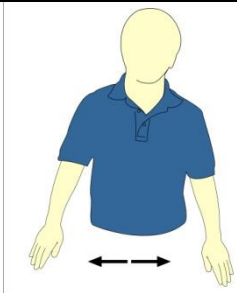
ANEXOS

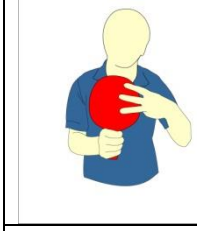
ANEXO 1

(GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo Árbitro
Mandar jogar a bola alvo e ou as bolas de aquecimento	Deslocar a mão para indicar o lançamento.	
Mandar jogar a bola de cor	Exibir a raquete da cor correspondente.	
Desconto de tempo	Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra mão, estendida verticalmente (em forma de T) e dizer o nome do lado que o solicitou (Ex: desconto de tempo para - nome do jogador / clube / País / cor das bolas.	
Substituição	Rotação de um antebraço à volta do outro.	
Medição.	Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse a esticar a fita métrica.	
Perguntar se querem ver o Jogo	Apontar para o jogador e depois para o olho.	

Comunicação inapropriada cor	Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.	
Bola Morta / bola fora	Apontar a bola e levantar o antebraço na posição vertical com a mão aberta e a palma virada para o corpo, dizendo: **fora ou bola morta**. A seguir, levantar a bola que foi fora.	
Retracção	Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (quando for possível).	
1 Bola de penalização	Levantar um dedo.	
Aviso	Exibir o cartão amarelo para a penalização.	
2º Aviso e consequente desqualificação	Exibir o cartão amarelo e depois o vermelho.	

Desqualificação	Exibir o cartão vermelho.	
Faltas que se anulam entre si	Levantar verticalmente os dois polegares.	
Fim do parcial / fim do jogo	Cruzar e afastar os braços esticados	
Pontuação	Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos (Ex: 3 pontos para a cor vermelha).	

Exemplos de resultados			
			
3 Pontos vermelho	**7 Pontos vermelho**	**10 Pontos vermelho**	**12 Pontos vermelho**

Gesto Oficial do Fiscal de Linha

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo Fiscal de linha
Chamar a atenção do Árbitro	Levantar o braço	

Graphic Designer: Adaptado de *Francisca Sottomayor*

ANEXO 2

(PROTESTOS)

Linhas de Orientação para os Protestos

- Se um lado quer apresentar um protesto fora do tempo limite (30 minutos), o Secretariado deve informar que o tempo limite expirou. O Secretariado não aceitará o protesto;
- Não serão aceites fotografias e ou gravação vídeo como suporte ao protesto apresentado;
- Repetição de um jogo devido a um protesto: o árbitro lança a moeda ao ar e o lado vencedor escolhe se quer jogar com as vermelhas ou azuis. Se um lado foi punido com bolas de penalização, já não darão origem a bolas extra.
- Repetir o jogo desde o início do parcial onde ocorreu a situação que motivou o protesto, devido a uma decisão do júri de protesto: os jogadores mantêm-se nas mesmas casas e usarão as bolas da mesma cor. As violações que foram cometidas durante o parcial que está a ser repetido, devido à decisão do Júri de Protesto, já não serão válidas a não ser um aviso ou uma desqualificação.

CAMPEONATO DE BOCCIA

BOLETIM DE PROTESTO

Identificação de quem apresenta o Protesto:

Nome

Clube

Posição / função

Data

Hora

Número de competidor

Classificação

Protesto

Data e Hora a que foi recebido

Taxa de Protesto

Decisão do Comité de Protesto

Data e Hora

Assinatura do Comité de Protesto

Taxa de Protesto Devolvida

Local, data

Notificação de Protesto

Esta notificação serve para informar o Responsável pelo Grupo-Equipa de _____(nome do Grupo-Equipa), que o jogo realizado entre _____ e _____ (nome dos jogadores ou Grupos-Equipas) em _____ (inserir a data), às _____ (hora de jogo) da divisão _____, foi protestado por _____ (nome) de _____ (Grupo-Equipa).

Breve descrição do protesto:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Entregue às: ____ h___ m, em _____ (data)

entregue por _____.

recebido por _____.

ANEXO 3

(BOLETIM DE JOGO)

BOLETIM DE JOGO

Desporto Escolar

JOGO nº_____ **CAMPO nº**_____ **FASE** _____

Data: _____ / _____ /_____ **Tempo inicial** _____**h.** ____**m.**

Div I1 □ **Div I2** □ **Div I3** □ **Equipas E1** □ **Equipas E2** □

Grupo/Equipa_____ **Grupo/Equipa**_____

Nome Jogadores Titulares		Nome Jogadores titulares	
Nome Jogadores Suplentes		Nome Jogadores Suplentes	

Cor _____ Cor _____

DESC. TEMP.	TEMPO PARCIAIS	RESULT. PARCIAL	RESULTADO FINAL	RESULTADO FINAL	RESULT. PARCIAL	TEMPO PARCIAIS	DESC. TEMP.
			Desempate	Desempate			
			Desempate	Desempate			

Violações

_____
_____
_____
_____

Assinatura do Jogador

Violações

_____
_____
_____
_____

Assinatura do Jogador

_____ _____

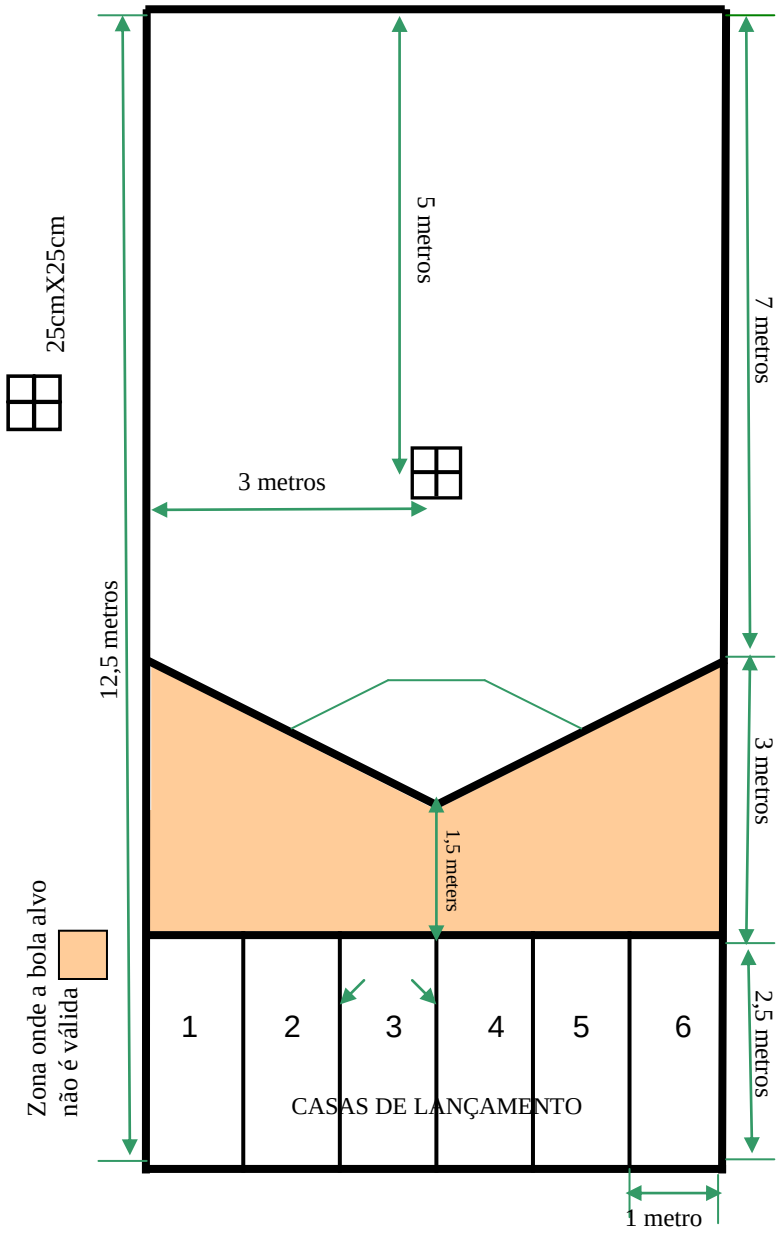
Vencedor_____ Grupo-Equipa_____

Marcador_____ Fiscal de Linha _____ Árbitro _____

Árbitro Principal_____ Tempo Final_____ h _____m

ANEXO 4

(CAMPO DE BOCCIA)


25cmX25cm
5 metros
7 metros
3 metros
12,5 metros
3 metros
1,5 meters
Zona onde a bola alvo
não é válida
1
2
3
4
5
6
CASAS DE LANÇAMENTO
2,5 metros
1 metro