



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BOCCIA

2025-2026

Índice

1. Introdução	2
2. Condições Gerais	2
2.1. Participação	2
2.2. Divisões/Categorias	3
3. Regulamento Técnico-pedagógico	4
3.1. Níveis técnicos	4
3.2. Formato da competição	4
3.3. Comunicados das Entidades Organizadoras	4
3.4. Locais de Competição e Material	5
3.5. Equipamento Desportivo	5
3.6. Secretariado	6
3.7. Verificação na Câmara de Chamada/Campo	6
3.8. Faltas	7
3.9. Classificação e Desempate	7
3.10. Placard de Resultados	8
4. Arbitragem	8
5. Outras Participações	10
6. Casos Omissos	10
Anexo I	11
Anexo II	12

1. Introdução

Este Regulamento aplica-se a todas as competições de Boccia realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar 2025/2026 (RGFDE).

O presente Regulamento de Boccia está em conformidade com o Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar 2025-2026 (RPCDE) e obedece às orientações expressas do Programa Estratégico do Desporto Escolar (PEDE), e deve ser complementado, com as Regras de Boccia do Desporto Escolar.

2. Condições Gerais

2.1. Participação

É considerado praticante de Boccia do Desporto Escolar todo o aluno que frequenta um Agrupamento de Escolas (AE), Escola Não Agrupada (ENA) ou Estabelecimento de Ensino Particular e Cooperativo (EEPC), que esteja devidamente inscrito nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar, de acordo com o RGFDE.

Um Grupo-Equipa (GE) de Boccia pode admitir a inscrição e a participação de alunos que frequentam um AE/ENA/EEPC no qual não exista GE de Boccia, desde que esteja estabelecido um protocolo entre os estabelecimentos de ensino de acordo com RGFDE e as normas vigentes.

É permitida a participação de praticantes de Boccia em competições, em conformidade com o seguinte:

São elegíveis os alunos com e sem Limitações Funcionais (LF). Consideram-se alunos com Limitações Funcionais quando apresentam uma limitação com forte impacto na participação em atividades desportivas:

- Muita dificuldade ou dificuldade total em ver, mesmo usando óculos ou lentes de contato;
- Muita dificuldade ou dificuldade total em ouvir, mesmo usando aparelho auditivo;
- Muita dificuldade ou dificuldade total na mobilidade, mesmo usando cadeira de rodas;

- Muita dificuldade ou dificuldade total na mobilidade, mesmo usando equipamento (p. ex. andarilho);
- Muita dificuldade ou dificuldade total em andar 500 m (o comprimento aproximado de cinco campos de futebol em terreno plano em comparação com crianças da mesma idade) mesmo com ajuda;
- Muita dificuldade ou dificuldade total no manuseamento de objetos;
- Muita dificuldade ou dificuldade total em interagir e estabelecer relacionamento interpessoal necessários à participação nalgumas modalidades desportivas, de forma apropriada à idade.

Aquando da inscrição do(s) aluno(s) com LF no GE, o professor deve escolher o item que melhor se adequa às características desse(s) aluno(s), mesmo que o item não defina totalmente essas mesmas características.

2.2. Divisões/Categorias

Consideram-se **duas Divisões (uma individual e outra coletiva)**:

- Divisão I – Individual

- **I1** – Alunos em cadeira de rodas que utilizam calha.
- **I2** – Alunos em cadeira de rodas que jogam com pé ou com a mão.
- **I3** – Alunos em pé com ou sem LF.

- Divisão II – Coletiva

- **Par (P)** – 1 jogador em cadeira de rodas e mais um jogador.

Pares - O par é constituído por 2 jogadores com a possibilidade de ter um suplente.

Em campo tem, obrigatoriamente, de estar 1 jogador em cadeira de rodas.

- **Equipa (E)** – 2 Jogadores em pé com LF e mais 1 jogador.

Equipas - A equipa deve ser constituída por um mínimo de 3 jogadores com a possibilidade de terem 2 suplentes. **Em campo têm, obrigatoriamente, de estar 2 jogadores com LF.**

Nota - Um aluno **NÃO** pode participar, simultaneamente, na competição de Pares e Equipas.

Nota - Os alunos não podem alternar lançamentos entre o pé e mão. Se iniciam um jogo a lançar com a mão, devem realizar todos os lançamentos com a mão, até ao final do jogo.

- O **Escalão Etário** é único;

- O **Género** é misto.

3. Regulamento Técnico-pedagógico

3.1. Níveis técnicos

3.1.1. Nível de Iniciação

Caracteriza-se pelo nível de **Iniciação à Técnica** da modalidade. As provas para este nível são definidas pela Coordenação Local do Desporto Escolar (CLDE)/Escola organizadora do encontro e devem conter exercícios ao nível dos skills. (ver anexo final deste regulamento específico).

Este nível não tem apuramento para os Campeonatos Nacionais Escolares.

3.1.2. Nível II

O Nível II - Atividade Externa, na modalidade de Boccia pode compreender as seguintes fases organizativas dos Campeonatos Escolares:

- a) Fase Local;
- b) Fase Regional;
- c) Fase Nacional.

3.2. Formato da competição

O formato de competição deve permitir aos alunos realizarem o maior número de jogos possível, de acordo com o RPCDE

3.3. Comunicados das Entidades Organizadoras

Os locais, as datas, as horas dos jogos e outras informações consideradas relevantes, referentes a cada uma das fases acima indicadas, assim como a estrutura dos campeonatos escolares, são definidos e comunicados às escolas pelas entidades a quem compete a sua organização.

3.4. Locais de Competição e Material

3.4.1. A entidade a quem cabe a organização de um evento de Boccia é responsável por garantir as condições técnicas para a organização e realização da competição, nomeadamente os recursos humanos, materiais, técnicos e financeiros, sempre em estrita observância com as normas gerais e específicas.

É permitido a cada Jogador/Par/Equipa usar as suas próprias bolas, de acordo com o que se encontra definido nas Regras de Boccia do Desporto Escolar. A Comissão Organizadora de cada competição deve providenciar Jogos de Bolas de Boccia, que cumpram os critérios definidos nas Regras.

3.4.2. Em todas as competições de Boccia, deve ser preenchido o respetivo Boletim de Jogo, cujo modelo está anexo às Regras de Boccia do Desporto Escolar.

3.5. Equipamento Desportivo

3.5.1. Em todas as Provas e Campeonatos de Boccia do Desporto Escolar, os praticantes representantes do mesmo Estabelecimento de Educação e Ensino, têm obrigatoriamente, de utilizar equipamento desportivo adequado, sob pena de ser atribuída Falta Administrativa (de acordo com o ponto 3.8.2. deste regulamento). Devem ainda possuir, sempre que possível, equipamento (vestuário) desportivo igual, com as cores, nome ou emblema da respetiva Entidade.

3.5.2. Nas Provas e/ou campeonatos de Boccia do Desporto Escolar, fica vedada, a todos os participantes, a utilização de equipamento (vestuário, calçado, demais acessórios incluindo cadeira de rodas, jogos de Boccia, rampas/calhas, ponteiros, e demais equipamento e material), com referências não regulamentares (nomes de clubes, de marcas proibidas, etc.). Salvaguardando-se restrições que não são compatíveis com alterações.

3.5.3. Só são permitidas referências publicitárias nos equipamentos (vestuário, calçado, demais acessórios incluindo cadeira de rodas, jogos de Boccia, rampas/calhas, ponteiros, ajudas técnicas e dispositivos de compensação), desde que se integrem no espírito do Desporto Escolar e respeitem a

legislação em vigor, bem como as normas emanadas da Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE).

3.6. Secretariado

3.6.1. Identificação dos Praticantes

A identificação será feita mediante a apresentação de documento oficial de identificação, com foto e data de nascimento do praticante, de preferência Cartão de Cidadão, Bilhete de Identidade ou Passaporte (ou fotocópia legível, devidamente autenticada pelo AE/ENA/EEPC, desde que o titular tenha expressado o seu consentimento para o efeito, nos termos dos nº 1 e 2 do artigo 5.º da Lei n.º 61/2021 de 19 de agosto, na sua atual redação, bem como da folha de inscrição do GE nos documentos de Gestão do Desporto Escolar, autenticada pela Escola.)

Para melhor organização do processo de inscrição dos GE na competição (junto da mesa), os professores responsáveis têm de se fazer acompanhar dos “dossiers” com as respetivas identificações dos alunos participantes no jogo e com a ficha de inscrição do GE retirada dos Documentos de Gestão do Desporto Escolar devidamente autenticada pela direção do AE/ENA/EEPC.

3.6.2. - Denominação do Par e/ou Equipa

Sempre que um Clube de Desporto Escolar de um Estabelecimento de Educação e Ensino seja autorizado a participar com 2 ou mais Pares e/ou Equipas na mesma competição, estas adquirem a designação do(a) Par A/Equipa A, Par B/Equipa B, e assim sucessivamente, complementada com a designação do AE/ENA/EEPC.

Se nessa competição, os pares/equipas forem distribuídas por séries, o(a)s do mesmo, AE/ENA/EEPC não devem ser incluído(a)s na mesma série.

3.7. Verificação na Câmara de Chamada/Campo

Todos os elementos do GE de Boccia têm de ser portadores de todo o material a ser utilizado durante a competição, apresentando-se, devidamente identificados e equipados na Câmara de Chamada, 15 a 30 minutos antes da hora fixada para o início de cada jogo (conforme Regras de Boccia do Desporto Escolar e/ou normas da Entidade Organizadora do Evento), a fim de serem inspecionadas as bolas Boccia, as cadeira de

rodas, as calhas/rampas, demais equipamentos e material a utilizar durante a competição. Caso não exista Câmara de Chamada, os jogadores devem posicionar-se o mais próximo possível do seu campo de jogo ou em local a designar pela organização.

3.8. Faltas

3.8.1. Falta de Comparência

O não cumprimento da comparência do Jogador/Par/Equipa, na Câmara de Chamada ou junto ao campo designado para o jogo, dentro do período estabelecido, pode implicar Falta de Comparência, se a justificação apresentada não for aceite pela entidade organizadora.

3.8.2. Falta Administrativa

É atribuída falta administrativa, quando **não** se verificarem os seguintes requisitos:

- Apresentar nos encontros da fase local, um mínimo de 4 elementos e competir, **obrigatoriamente**, na competição coletiva e na competição individual.
- Apresentar um aluno juiz/árbitro nos encontros da fase local, com formação mínima de nível um.
- Os alunos apresentarem-se devidamente equipados.

No caso de ser na divisão Coletiva - Equipas, a equipa poderá jogar com apenas 2 jogadores, caso não tenha aluno(s) suplente(s), mantendo a falta administrativa. Neste caso, a equipa joga com 4 bolas (2 para cada jogador).

Nota – Em ambos os casos (Falta de Comparência ou Administrativa), será atribuída derrota por 0-6 ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo nessa série ou nas séries a eliminar. O resultado será registado como 0-(?).

3.9. Classificação e Desempate

Todos os jogos do Desporto Escolar da modalidade Boccia regem-se pelas Regras de Boccia do Desporto Escolar.

3.9.1. Critérios de Classificação

Para efeitos de classificação do Jogador/Par/Equipa é contabilizado o número de vitórias na série respetiva. É classificado em primeiro lugar o Jogador/Par/Equipa com maior número de vitórias. Os restantes são ordenados de acordo com este critério.

3.9.2. Critério para desempate, em cada série:

- 1.º A maior diferença positiva entre pontos marcados e sofridos. Não se incluem os parciais de desempate.
- 2.º Confronto direto.
- 3.º O maior número de pontos marcados. Não se incluem os parciais de desempate.
- 4.º Número total de parciais ganhos em todos os jogos da série.
- 5.º A maior diferença pontual positiva num só jogo.
- 6.º A maior diferença pontual positiva num só parcial.
- 7.º Se subsistir o empate, proceder-se-á a parciais de desempate entre os lados em questão.

Se forem somente dois lados, joga-se o número de parciais de desempate necessários, (um de cada vez), para determinar o lado apurado.

No caso de serem 3 ou mais os lados empatados, então procede-se a um ou mais parciais de desempate entre todos os lados em questão.

3.10. Placard de Resultados

Sempre que possível, os resultados da competição devem ser afixados em zona bem visível e de fácil acesso.

4. Arbitragem

A modalidade de Boccia integra o Plano Nacional de Formação de Juizes-Árbitros Escolares (PNFJAE). O Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juizes-Árbitros Escolares (RFPNFJAE), aplica-se a todas as competições da modalidade de Boccia, realizadas no âmbito do PEDE.

Neste sentido, a seleção/participação do(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) para suas diferentes funções (árbitro, juiz de linha, marcador e cronometrista) nas diferentes fases de competição regem-se pelos seguintes requisitos:

a. **Na Fase Local:** em todos os jogos da Fase Local cada GE tem de se fazer acompanhar no mínimo por um aluno juiz-árbitro, de acordo com o RPCDE, com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito PGDE. Caso não cumpra, é penalizado com a marcação de Falta Administrativa. Estes alunos também podem ser alunos praticantes, mas na prova oficial onde estão inscritos para as funções de juizes/árbitros, só podem exercer essas funções;

b. **Na Fase Regional:** os alunos juizes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Local (nível 2) de formação PNFJAE concluída. O número de juizes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CRDE de acordo com o estabelecido no RFPNFJAE.

Caso não seja possível garantir a quota estabelecida pela CRDE, o(s) grupo(s)-equipa(s) têm de se fazer acompanhar do(s) seu(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito na PGDE com essa função.

c. **Na Fase Nacional:** os alunos juizes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Regional (nível 3) de formação PNFJAE concluída. O número de juizes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CNDE de acordo com o estabelecido no RFPNFJAE.

Caso não seja possível garantir a quota estabelecida para a fase nacional, vão selecionar-se os alunos que cumpram os critérios estabelecidos na fase anterior de formação.

Em todas as competições de Boccia deverá ser preenchido o respetivo Boletim de Jogo, que se encontra nas Regras de Boccia do Desporto Escolar.

5. Outras Participações

Compete à CNDE definir o modelo e organizar a eventual participação internacional de equipas de Boccia do Desporto Escolar, em eventos de demonstração ou de competição.

6. Casos Omissos

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a Fase Organizacional (Fase Local, Regional ou Nacional), serão analisados e aplicada a respetiva decisão, pelo CLDE, pela CRDE e pela CNDE, respetivamente, da qual não cabe recurso.

DOCUMENTOS PARA CONSULTA

1. Programa Estratégico do Desporto Escolar 2021-2025
2. Regulamento Geral Funcionamento do Desporto Escolar 2025-2026
3. Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar 2025-2026
4. Regras de Boccia do Desporto Escolar
5. Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares
6. Site do Desporto Escolar

Anexo I

Categorias	Professores	Jogadores	Assistente Técnico Desportivo	Perfil de Jogador
DIVISÃO I - INDIVIDUAL				
I1	1	1	1	Jog. CR com calha/rampa.
I2	1	1	1*	Jog. CR que jogam com M. Sup./M. Inf.
I3	1	1	0	Jog. pé com ou sem LF
DIVISÃO II - PAR				
P	1	2-3	1 por CR*	Jog. CR com calha/rampa, mão ou pé + 1 jog.
DIVISÃO II - EQUIPAS				
E	1	3-5	1*	2 jog. em pé com/sem LF + 1 jog.

* Um assistente por aluno em CR apenas caso seja necessário.

Anexo II

Skills Boccia

Adaptado do regulamento de provas de skills da PCAND (Paralisia Cerebral - Associação Nacional de Desporto)

As provas de skills permitem orientar/avaliar o praticante nas suas aquisições desportivas fundamentais. Correspondem a um conjunto de habilidades específicas, realizadas num tempo-limite e sem número máximo de lançamentos.

Objetivos desta prova:

Objetivos formativos gerais

A realização de ações para diferentes lados do campo favorecendo a movimentação na box, e compreendendo as diferentes linhas de lançamento frontais e diagonais (diretas e cruzadas);
A realização de ações para diferentes distâncias, favorecendo a adequação da força velocidade com que a bola é lançada;
A gestão do tempo para a execução da prova;
O desenvolvimento emocional e o controlo da frequência/intensidade das ações técnicas, lançando com segurança e com tempo, ou acelerando o lançamento quando necessário;
Desenvolver a motivação para a mestria técnica;
Estimular o prazer do jogo e da competitividade;
Garantir a importância de domínio de habilidades fundamentais, e a sua avaliação/evolução ao longo do processo de formação.

Objetivos formativos específicos

Nível C	Nível B	Nível A
- Colocação válida da bola-alvo; - Domínio dos lados de lançamento (frontal; lateral esquerdo; lateral direito); - Lançamentos de precisão e de orientação com força-velocidade diferenciadas.	- Colocação da bola-alvo afastada do adversário; - Domínio dos lançamentos curtos, em precisão diferenciada, e em ângulo fechado, para ambos os lados; - Domínio do lançamento em orientação e orientação seletiva para zonas curtas; - Domínio do quadrado de penalização/zona de desempate; - Domínio de uma ordem de jogo, início e final de um conjunto de ações. - Lançamentos orientados, e em força-velocidade, para zona afastada.	- Colocação da bola-alvo em zona de ângulo fechado; - Colocação de primeira bola à bola-alvo em defesa à linha adversária; - Domínio do quadrado de penalização/zona de desempate; - Ataque/lançamento em força, orientado e seletivo; - Afastamento de obstáculo para aproximar de seguida, em precisão; - Cumprir plano/ordem de jogo/execução.

Desenvolvimento da prova

A prova é realizada no terreno com as dimensões do respetivo nível.

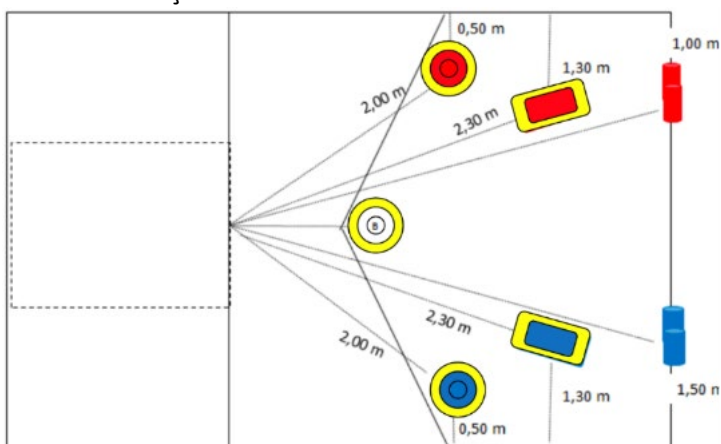
O praticante pode utilizar as duas boxes centrais (boxes 3 e 4), movimentando-se livremente, com exceção dos praticantes do nível A, os quais devem escolher uma das duas boxes.

Para cada ação concretizada o praticante soma um (1) ponto. No total, o praticante poderá obter um máximo de sete (7) pontos.

Nível C

A prova desenvolve-se em 4x4 metros, na área de jogo.

Não existe qualquer ordem pré-definida para lançamento, à exceção da bola branca que deverá ser lançada para o tapete circular de cor branca, no primeiro lançamento. Se a bola branca não ficar no alvo, o atleta terá mais duas (2) tentativas. Se após o total dos três (3) lançamentos a bola não ficar no alvo, será retirada e o praticante poderá continuar a prova. No lançamento para os cilindros basta derrubar um dos dois (cilindros estão juntos), para ser válida a execução.



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo para encontrar o local exato para a colocação dos alvos.

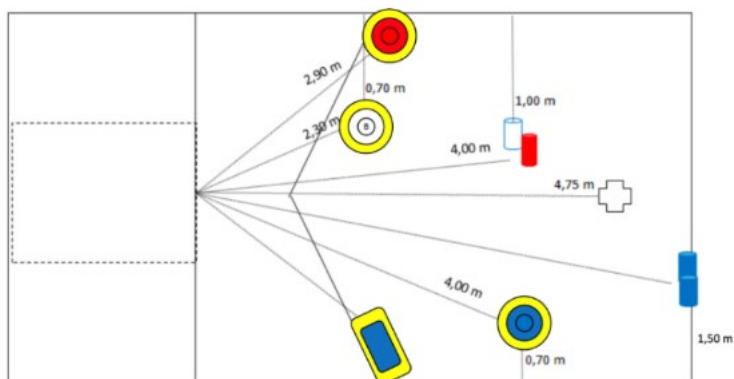
Nível B

A prova desenvolve-se em 4x6,5 metros, na área de jogo.

Para iniciar a prova, o praticante tem de colocar a bola-alvo no tapete circular branco. Se após 3 tentativas o praticante não conseguir cumprir o início da prova, a bola é retirada e a prova pode continuar.

Para terminar a prova tem de derrubar um dos cilindros azuis. Entre esta ordem, pode lançar pela sequência que desejar.

No lançamento em orientação, o atleta tem de derrubar um dos cilindros azuis (separados à distância de uma bola) e só pode derrubar o cilindro branco sem derrubar o vermelho (estes últimos cilindros separados à distância de duas bolas entre si).



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo para encontrar o local exato para a colocação dos alvos.

Nível A

A prova desenvolve-se em 6x8 metros, na área de jogo.

O praticante escolhe uma das duas boxes centrais. Se escolher a box 3 lança bolas vermelhas. Se escolher a box 4 lança bolas azuis.

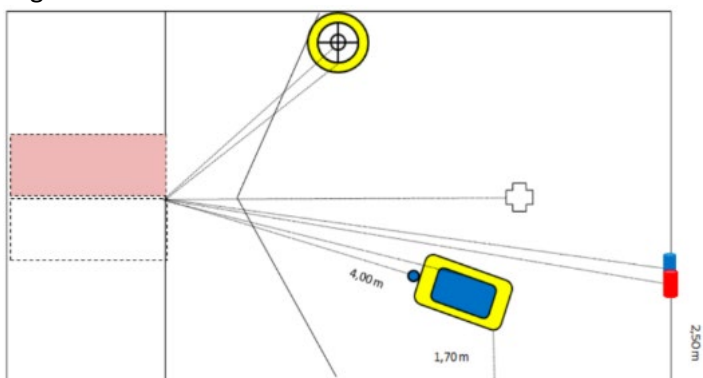
Se escolher a box 3, coloca a bola-alvo à esquerda. Se escolher a box 4, coloca a bola-alvo à direita. Os alvos serão colocados em função da box escolhida pelo atleta.

- Colocar a bola-alvo no semicírculo interior de cor branca.



A diagram of a target with a yellow ring and an arrow pointing to it.

- Em cada estação de lançamento, caso o praticante esgote 3 tentativas para uma ação válida, poderá avançar para a estação seguinte e retornar à ação falhada na ação imediatamente a seguir.

**Tempo de execução da prova e número máximo de lançamentos**

Nível A	Tempo oficial	Máximo de 30 Lançamentos
Nível B - I1	Tempo oficial + 2'	
Nível B – outras divisões	Tempo oficial + 1'	
Nível C	Tempo oficial + 2'	Sem Limite de Lançamentos

Preparação e organização da prova

- a) Deve ser garantido ao praticante um aquecimento prévio de 2 minutos no campo da prova.
- b) Sempre que possível, a organização garantirá campo de aquecimento para cada nível em prova, tendo prioridade o praticante com entrada posterior ao que está em prova.
- c) O árbitro deverá ser assessorado por juiz de mesa, para controlo do tempo, marcação de pontos e registo do número de lançamentos, advertências e penalizações.

a) O árbitro, imediatamente antes do início da prova, indica ao atleta a prova a realizar: Alvos e ordem de execução.

- b) O árbitro entrega a bola-alvo e indica verbalmente “Bola-Alvo”. Então, a prova inicia-se e o tempo passa a ser contabilizado.
- c) O árbitro cumpre, no último minuto, as indicações verbais, oficiais, de tempo restante para a prova (1 minuto; 30 segundos; 10 segundos; tempo), repetindo a indicação verbal do juiz de mesa.
- d) O árbitro dá indicação final da prova (“Tempo”), quando o atleta cumpre o último alvo (derruba alvo ou bola se imobiliza no alvo) ou o tempo se esgotou.
- e) No final da prova, o árbitro confirma com o praticante o número de pontos obtido, o número de lançamentos efetuado (advertências/penalizações caso existam) e o tempo realizado. O praticante, ou seu representante, validará, então, o respectivo boletim.

Assistente e passador

- a) O praticante de nível C deverá ser apoiado por um passador em campo e um assistente de lançamento. Caso de o atleta necessite também pode ser apoiado.
- b) Assistente do praticante que usa rampa não pode olhar para a área de jogo.
- c) Passador
 - c.1) O passador é o elemento que apoia o retorno da bola lançada ao praticante.
 - c.2) Deve permanecer fora do campo e em posição lateral em relação ao alvo que o praticante está orientado para lançar.
 - c.3) Bola que não concretiza o alvo pode retornar ao atleta através do passador, após esta se imobilizar antes do alvo, ultrapassar completamente o alvo, ou sair das linhas limite.
 - c.4) Caso o passador não respeite a regra indicada na alínea anterior, a bola que devolveu não poderá ser lançada de imediato. O passador deve deslocar-se para o alvo em questão e tocar a bola no solo, atrás do alvo. Só depois poderá devolver a bola e o praticante lançar.
 - c.5) A bola devolvida pelo passador deve ser entregue diretamente ao praticante ou seu assistente, não podendo ser lançada. Se tal acontecer, um lançamento na tentativa de encurtar deliberadamente o tempo de execução, a bola tem de ser recolhida pelo passador e ser tocada atrás do último alvo tentado. Somente depois pode ser entregue.
 - c.6) O praticante pode lançar outra bola enquanto o passador se movimenta para devolver a bola lançada anteriormente.

Ações na caixa de lançamento (box)

- a) Quando o atleta pisa as linhas da box, ou ultrapassa a linha frontal no caso de usar calha, no ato de lançamento, ou não é o último a tocar a bola, a bola é-lhe devolvida (pelo passador) e o alvo atingido não é validado.
- b) Quando existam dificuldades evidentes na manobra da cadeira de rodas, é permitida assistência. Esta situação terá de ser comunicada à organização antes da prova e aprovada pelo delegado técnico.

Comunicação ilegal

- a) Não poderá existir qualquer apoio, comunicação ou orientação relativa ao lançamento por parte do passador, acompanhante ou equipa técnica.
- b) Cada delegação e equipa técnica é corresponsável com o árbitro por garantir que não existam apoios, comunicações ou orientações ilegais aos lançamentos e decisões do praticante.
- c) Quando se verificar qualquer apoio, comunicação ou orientação ilegal, o árbitro realiza advertência verbal, parando o tempo da prova no espaço mais curto possível. O árbitro faz a sinalética de comunicação ilegal.

- d) À 2ª advertência, o árbitro indica ao atleta e mesa, uma penalização de 5 lançamentos (mão aberta mostrando os 5 dedos, não parando o tempo).
- e) A partir da 3ª advertência, o atleta não poderá lançar mais para o alvo em questão, podendo lançar para outro não pontuado. O árbitro coloca-se à frente do alvo cruzando/ descruzando os braços à sua frente.

Indicação execuções e lançamentos válidos

- a) Bola que cumpre o definido fica na zona-alvo/campo e não volta a ser lançada. O árbitro indica verbalmente o número de lançamento, aponta o alvo com o braço e mão estendidos e diz “Válido”.
- b) Bola que não cumpre o definido é devolvida pelo passador após o árbitro indicar verbalmente o número de lançamento.
- c) Considera-se alvo vertical válido quando o mesmo é derrubado completamente, ficando no solo sem qualquer apoio.
- d) Considera-se alvo horizontal válido quando a bola se imobiliza totalmente na área designada para o nível em prova.
- e) Bola que validou um alvo pode ser tocada.
- e.1) Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou, o efeito produzido então faz parte do jogo:
 - A bola lançada não atingiu um alvo. Pode ser devolvida dentro dos requisitos legais.
 - A bola lançada atingiu um alvo e o concretizou. Esse alvo é considerado válido e a bola permanece na sua posição estacionária.
 - e.2) Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou passa a permanecer na sua nova posição.
 - e.3) Ao ser desviada do alvo que concretizou não o invalida.
 - e.4) Ao ser desviada para outro alvo nunca o valida.
- f) Nenhuma bola que validou um alvo pode ser movimentada/afastada pelo passador. Se tal acontecer, determina a repetição desse alvo, passando o mesmo a ser inválido até novo posicionamento.

Carácter pedagógico-formativo da prova – Nível C

Atendendo ao carácter formativo e à idade dos praticantes do nível C, a intervenção do árbitro manterá o carácter pedagógico, procurando que a ação seja corrigida ou intentada novamente, mas sem qualquer interrupção do tempo.

Desta forma, os pontos atrás descritos aplicam-se somente aos níveis B e A.

Classificação final da prova

- A ordem de classificação é determinada pelo número de pontos obtidos.
- Critérios de desempate:
 - O menor número de lançamentos realizado para o mesmo número de alvos concretizados.
 - O menor tempo realizado para o mesmo número de alvos concretizados.
 - A menor idade do praticante ou a classe mais baixa do praticante (caso de prova aberta).

Nota: Se na prova aberta existirem praticantes não classificados funcionalmente, só se aplica o critério etário.

Kit Skilly

O Kit Skilly é constituído por cilindros, por tapetes retangulares e circulares, e por 2 bolas.

Os cilindros devem ser de fácil derrube.

As bolas devem ser facilmente movimentadas.

As superfícies dos tapetes não devem alterar o movimento da bola de forma visível. É aconselhável que a espessura não ultrapasse 1 mm. Devem ser de fácil aderência ao solo, ou a ele serem fixados.

Constituição dos kits por níveis:

Nível C	Nível B	Nível A
3 tapetes circulares (branco, vermelho, azul)	3 tapetes circulares (branco, vermelho, azul)	1 tapete circular com setor de pontuação
2 tapetes retangulares (vermelho, azul)	2 tapetes retangulares (vermelho, azul)	2 tapetes retangulares (vermelho, azul)
4 cilindros (2 vermelhos e 2 azuis)	4 cilindros (1 branco, 1 vermelho e 2 azuis)	2 cilindros (1 vermelho e 1 azul)
		2 bolas (1 vermelha e 1 azul)

