REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO
AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

BOCCIA

REGRAS

Índice

Introdução 3
Espírito de Jogo 3
NOÇÕES BÁSICAS 4
1. DEFINIÇÕES: 4
2. ELEGIBILIDADE PARA JOGAR 5
3. DIVISÕES DE JOGO 6
3.1. Geral 6
4. ÁREA DE JOGO 8
4.1. O Campo 8
4.2. Marcador 8
4.3. Equipamento de Cronometragem 8
4.4. Indicador de Cor Vermelha/Azul 8
4.5. Aparelhos de Medida 9
5. EQUIPAMENTO 9
5.1. Dispositivos auxiliares 9
5.2. Cadeira de rodas 11
5.3. Bolas de Boccia 12
PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO 13
6. AQUECIMENTO 13
7. CÂMARA DE CHAMADA 13
8. VERIFICAÇÃO DE BOLAS 15
EM CAMPO 17
9. FUNÇÕES E RESPONSABILIDADE 17
9.1. Responsabilidade do Capitão 17
9.2. Assistentes Desportivos (AD) 17
9.3. Professor do Grupo-Equipa 18
10. JOGO 19
10.1. Aquecimento em campo 19
11. TEMPO POR PARCIAL 19
11.1. Lançamento das Bolas 20
11.2. Lançamento da Bola-Alvo 21
11.3. Bola-Alvo falhada 21
11.4. Lançamento da primeira bola de cor para o campo 21
11.5. Lançamento das restantes bolas 22
11.6. Fora do caminho 22
12. MOVIMENTO EM CAMPO 23
12.1. Bolas fora dos limites 24
12.2. Bola-Alvo empurrada para fora 24
12.3. Bolas lançadas em simultâneo 25
12.4. Bolas equidistantes 25

12.5. Bola caída 25
12.6. Finalização do parcial 25
13. PONTUAÇÃO 26
14. PREPARAÇÃO DOS PARCIAIS SEGUINTES +ARA TODAS AS DIVISÕES 27
14.1. Posicionamento dos professores e jogadores suplentes 28
14.2. Substituição 28
15. PARCIAL INTERROMPIDO 28
16. DESEMPATE 29
COMUNICAÇÃO 30
17. COMUNICAÇÃO 30
VIOLAÇÕES E DISPUTAS 32
18. VIOLAÇÕES 32
18.1. Retração: 33
18.2. Bola de penalização: 33
18.3. Cartão Amarelo: 34
18.4. Cartão Vermelho (Desqualificação): 34
18.5. As seguintes ações dão origem a retração da bola jogada: 35
18.6. As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização: 36
18.7. As seguintes ações dão origem à atribuição de retração da bola lançada e de uma bola de penalização: 37
18.8. As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização e um cartão amarelo: 38
18.9. Um jogador, AD e/ou professor que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um cartão amarelo: 38
18.10. Segundo Cartão Amarelo: 39
18.11. Qualquer jogador, AD e/ou professor que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um cartão vermelho e imediata desqualificação: 39
19. DERROTA 39
20. DISPUTAS 40
21. DESCONTO DE TEMPO MÉDICO 40
22. DESCONTO DE TEMPO TÉCNICO 41
GESTOS/SINAIS OFICIAIS 42
Anexos 45
ANEXO 1 – Boletim de Jogo 45
ANEXO 2 – Campo de Jogo 45
ANEXO 3 – Orientações para marcação 45

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, do Desporto Escolar sob os auspícios da Unidade de Desporto Escolar (UDE) da Agência para a Gestão do Sistema Educativo (AGSE).

As regras do jogo de Boccia, que ora se apresentam, visam a competição individual e coletiva do Boccia, nas suas Divisões.
O Desporto Escolar reconhece que podem ocorrer determinadas situações que não foram cobertas por este manual. Lidar-se-á com estas situações no momento em que ocorrerem consultando a organização e/ou o árbitro principal.

Espírito de Jogo

A participação do público é bem-vinda e encorajada, contudo os espetadores, 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.

NOÇÕES BÁSICAS

1. DEFINIÇÕES:

Divisão	Um dos vários níveis de competição.
Bola-Alvo / Jack	É a bola branca.
Bola	É uma das bolas azuis ou vermelhas.
Equipamento	Cadeiras de rodas, calhas, luvas, talas, ponteiros e outros dispositivos auxiliares.
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.
Linha de Lançamento	Linha de campo atrás da qual os jogadores lançam a bola.
Linha em "V"	V marcado no campo que a bola alvo tem de ultrapassar totalmente para ser considerada em jogo.
Cruz	Marca no centro da área de jogo.
Caixa-Alvo	Caixa de 35cmX35cm que envolve a cruz, para bolas de penalização.
Lado	Na competição individual, um lado é definido como um (1) Jogador individual. Na divisão de pares, um lado são dois (2) jogadores. Na divisão de equipas um lado é definido como três (3) jogadores. Jogadores suplentes, assistentes desportivos e professores, quando permitido, são membros adicionais de um lado.
Jogo	É uma competição entre dois lados.
Parcial	Parte do jogo em que uma Bola Alvo e todas as outras bolas são lançadas por ambos os lados.
Parcial Interrompido	Quando bolas foram movidas fora da ordem normal do jogo, seja acidental ou deliberadamente e não se conseguem reposicionar.
Violação	Qualquer ação realizada por um jogador/lado, suplente, assistente desportivo ou professor que vá contra as regras do jogo dando origem a uma penalização.
Movimento nos dois sentidos	Movimentar claramente a calha pelo menos 20 cm para a esquerda e 20 cm para a direita.

Lançamento	Termo usado para impelir a bola para dentro do campo. Inclui lançar, pontapear ou libertar a bola quando se usa uma calha.
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(s) Não Lançada(s) (BNL)	Bola(s) que um lado decide não lançar durante um parcial. BNL passam a ser "bolas mortas".
Bola de Penalização	Bola adicional lançada no fim do parcial, atribuída pelo árbitro para penalizar o outro lado por uma violação específica.
Cartão Amarelo	Cartão de cor amarela com cerca de 7cm x 10cm mostrado pelo árbitro como aviso.
Cartão Vermelho	Cartão de cor vermelha com cerca de 7cm x 10cm mostrado pelo árbitro para emitir uma desqualificação.
Medidor de Bolas	Dispositivo *standard* com dois orifícios específicos 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 jogo.

2. ELEGIBILIDADE PARA JOGAR

É elegível para competir na modalidade de Boccia do Desporto Escolar todo o aluno que frequenta um Agrupamento de Escolas/Escola não Agrupada/Estabelecimentos de Ensino Particular e Cooperativo (AE/EnA/EEPC), que esteja devidamente inscrito nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE), de acordo com o RGFDE, para o respetivo ano letivo.

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. Divisão – Individual

- **I1 - Jogadores em cadeira de rodas (CR) que jogam com calha**.
  É sempre auxiliado por um assistente desportivo.
- **I2 - Jogadores em cadeira de rodas (CR) que jogam com o pé ou com a mão**.
  Pode ser auxiliado por um assistente desportivo, caso necessite.
- **I3 - Jogadores que jogam em pé**. Jogadores com ou sem LF (Limitações Funcionais) que jogam em pé.
  Um jogador que joga Em Pé, no momento do lançamento da bola, tem de ter no mínimo 1 e no máximo 2 apoios no chão.

Na competição individual, um jogo é composto por quatro (4) parciais. Cada jogador inicia dois (2) parciais, com o controlo da bola-alvo 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. O professor responsável pode acompanhar cada jogador para o campo. Deve colocar-se na área designada para o efeito (no final do campo).

3.2. Divisão - Pares

- **P** – O par pode de ser constituído por **três (3) jogadores**, em que dois (2) são jogadores de campo e pode ter um (1) suplente.
  Em campo o par tem de ser constituído, **obrigatoriamente**, por **um (1) jogador em CR** (com ou sem calha), mais **um (1) jogador com ou sem Limitações Funcionais**.

Na divisão de pares cada jogo compreende quatro (4) parciais. Cada jogador inicia um parcial com o controlo da bola branca passando a bola-alvo por ordem numérica da casa de lançamento 2 a 5. Cada jogador tem 3 bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas

ocupa as casas de lançamento 2 e 4 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 3 e 5.
Quando entram para a câmara de chamada/campo cada jogador do Par (incluindo o suplente) pode levar 3 bolas vermelhas e 3 bolas azuis. Cada Par só pode levar 1 (uma) bola-alvo.
Durante cada parcial, o professor pode sentar-se na área designada para o efeito (preferencialmente no final do campo, ao lado do marcador/cronometrista).

3.3. Divisão - Equipas

- **E** – 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) suplentes**.
  Em campo a equipa tem de ser constituída, **obrigatoriamente**, por **dois (2) jogadores que jogam em pé com Limitações Funcionais**, mais um (1) jogador em CR com ou sem calha ou em pé (com ou sem Limitações Funcionais).

Na divisão de equipas cada jogo compreende seis (6) parciais. Cada jogador inicia um parcial com o controlo da bola-alvo passando a mesma 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 suplentes) pode levar 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 bola-alvo por equipa.
Durante cada parcial, o professor pode sentar-se na área designada para o efeito (preferencialmente no final do campo, ao lado do marcador/cronometrista).

3.3.1. Um aluno que joga na Divisão de Pares não pode jogar na Divisão de Equipas;

3.3.2. Os jogadores não podem alternar lançamentos entre o pé e a mão. Se iniciam um jogo a lançar com a mão, têm de realizar todos os lançamentos com a mão até ao final do jogo.

4. ÁREA DE JOGO

4.1. O Campo

A superfície deve ser plana e lisa (betão 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 caneta fina com a fita a ser colocada uniformemente em ambos os lados dessa marca. A linha de lançamento e o V são colocados dentro da área não válida para a Bola Alvo (ver esquema do campo nos anexos deste documento).
Todas as marcações do campo devem ter entre 1,9cm e 7cm de largura e devem ser claramente visíveis. Pode ser usada fita adesiva para marcar as linhas. Uma fita larga, de 4cm a 7cm, será usada para marcar as linhas externas do campo, a linha de lançamento e o 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-alvo e a cruz. As dimensões internas da caixa-alvo são de 35cm x 35cm. Uma fita estreita será colocada pelo lado de fora da caixa-alvo.

4.2. Marcador

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

4.3. Equipamento de Cronometragem

Preferencialmente o equipamento deverá ser eletrónico. Não sendo possível devem usar-se cronómetros.

4.4. Indicador de Cor Vermelha/Azul

Um indicador consiste numa raqueta colorida utilizada 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.

4.5. Aparelhos de Medida

Fita métrica, compassos, apalpa-folgas e lanternas são usadas pelos árbitros para medir as distâncias em campo.

5. EQUIPAMENTO

Todos os dispositivos necessários à realização de um jogo/evento, devem ser verificados e aprovados pelo Árbitro Principal/Organização em cada evento, antes da competição começar. Incluem-se os seguintes itens:

- Cadeiras de Rodas
- Calhas
- Ponteiros
- Dispositivos de comunicação

Os dispositivos de comunicação só são permitidos quando considerados essenciais para a comunicação do jogador com o árbitro e para dar instruções ao assistente desportivo (quando permitido pelas regras).

Os itens enumerados anteriormente podem ser verificados aleatoriamente durante a competição. Se um equipamento usado em campo não se encontrar em conformidade, será penalizado com um cartão amarelo ao jogador. O lado penalizado poderá utilizar o Desconto de Tempo Técnico para reparar o item que não se encontra em conformidade. Caso não o consiga, o equipamento não poderá ser utilizado nesse jogo.

5.1. 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.

5.1.1. Uma calha quando colocada sobre um dos lados deve caber numa área de 2,5m x 1m. Nenhuma parte da calha pode tocar sobre o interior de qualquer linha. As calhas devem ter a base e todas as extensões colocadas na sua máxima extensão durante a medição. Tal inclui qualquer dispositivo que segure a bola no lugar para além da extensão da calha. Tem de ser impossível para a calha estender-se além do limite máximo, caso contrário é considerada ilegal. Marcas

ou linhas para indicar a extensão máxima permitida de qualquer porção da calha ou suporte de bola não são permitidos.

5.1.2. A calha não pode ter qualquer mecanismo que ajude a propulsão; aumento ou diminuição da velocidade da bola; ou ajude na orientação da calha (lasers, níveis, travões, miras, telescópios, etc.). Tais aparelhos não são permitidos na câmara de chamada nem no campo de jogo. Assim que um jogador larga a bola, nada deve obstruir o percurso desta de forma alguma. Não é permitida uma extensão de topo. Não pode ser utilizado um mecanismo acessório fixo ou temporário à calha para servir de mira/apontar/orientar a calha (inclui aros, anéis e suportes). Qualquer face lateral da calha ou outra saliência não deve exceder a altura (diâmetro) da bola. O carril final/superior não deve exceder a altura dos carris laterais.

5.1.3. Aquando do lançamento da bola, a calha não pode sobrepor qualquer parte da linha de lançamento.

5.1.4. Não existe restrição ao comprimento do ponteiro utilizado pelo jogador para soltar a bola da calha. O ponteiro deve ser fixado diretamente ao jogador (cabeça, boca, braço, perna, etc.). Os ponteiros devem estar em contato direto com a bola e com o jogador ao soltar a bola. A largada da bola deve ser causada pela força do jogador utilizando o ponteiro. Levantar ou baixar uma "cancela" é ilegal. Laços, fitas, tiras de pano, etc., não são ponteiros.

5.1.5. Depois do árbitro apresentar a bola-alvo, e antes de esta ser lançada, o jogador que a lança deve mover a calha, de forma clara, pelo menos 20cm para a esquerda e 20cm para a direita – daqui em diante referido como "movimento nos dois sentidos".

Nos parciais de desempate, tanto na divisão individual como na de pares ou na de equipas, cada jogador deve realizar o movimento nos dois sentidos antes de lançar a sua primeira bola (na divisão de pares caso haja dois jogadores com calha em campo, este movimento deve ser simultâneo), mas depois do árbitro indicar a sua vez. A calha deve também fazer o movimento nos dois sentidos antes de ser lançada qualquer bola de penalização.

Os jogadores que tenham bolas para lançar devem reorientar a calha antes do seu lançamento realizando o movimento nos dois sentidos quando ele ou os seus companheiros regressam da área de jogo (no caso da divisão de pares, e se houver

dois jogadores com calha em campo, este movimento é simultâneo). Se o jogador já não tiver bolas para lançar, não necessita fazer esse movimento.
Não é necessário movimentar a calha entre as outras jogadas.

5.1.6. 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 agirá em conformidade.

5.1.7. Se o equipamento de um jogador se danificar durante o jogo, o árbitro deve parar o tempo e será dado ao lado em causa um tempo técnico de 10 minutos para reparar o equipamento. Um jogador pode partilhar a sua calha com o seu companheiro, se necessário. A calha pode ser substituída entre parciais, desde que a calha substituída tenha sido verificada e aprovada para a competição (o Árbitro Principal deve ser notificado deste procedimento). Um lado, apenas pode ter um tempo técnico por jogo.

5.1.8. Se a(s) bola(s) ou o equipamento de um jogador for(em) danificado(s) devido a uma ação não intencional do lado adversário e o jogador não puder continuar a utilizar o equipamento de forma funcional, esse adversário perde o jogo. Se, de acordo com o árbitro, o dano foi causado de propósito ser-lhe-á mostrado o cartão vermelho e será desqualificado imediatamente.

5.2. Cadeira de rodas

5.2.1. Não há restrições à altura do assento para os jogadores que jogam com calha, 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.

5.2.2. Se a cadeira de rodas se danificar durante um jogo, o tempo é parado e é dado ao Lado um tempo técnico de dez (10) minutos para a reparação. Caso a cadeira de rodas não tenha reparação, o jogador pode substituí-la por outra ou tem de continuar a jogar com a cadeira de rodas danificada.

A cadeira de rodas pode ser substituída entre parciais. Se a cadeira de rodas de substituição não tiver sido verificada na verificação de material antes da competição, pode ser verificada no campo. Quaisquer bolas que o jogador não puder jogar, tornam-se bolas mortas.

5.2.3. O jogador pode utilizar apoios posturais na sua cadeira de rodas para apoiar a estabilização do corpo. Qualquer dispositivo adicional acrescido à cadeira de rodas do jogador será analisado pelo árbitro/organização. Nenhum dispositivo adicional pode ser acrescido à cadeira de rodas que proporcione vantagem quando este lança a bola.

5.3. 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.
Cada jogador/lado pode usar as suas próprias bolas de cor. Nas divisões individuais cada jogador pode usar a sua própria bola-alvo. Nas divisões de pares e equipas, cada lado só pode usar uma bola-alvo.
Se um jogador/Par/Equipa não trouxer as suas próprias bolas para a câmara de chamada ou não vir as suas bolas aprovadas pela verificação de material, poderá utilizar as bolas de competição fornecidas pela organização.

5.3.1. Critérios da Bola de Boccia

Para uma bola ser considerada legal, deve cumprir os seguintes critérios:

- **Uma bola deve pesar 275g +/- 12g. A circunferência de uma bola deve ser de 270mm +/- 8mm.** Deve ser de natureza esférica, construída utilizando painéis de dimensões uniformes. Os painéis devem ser costurados uns aos outros para definir a forma esférica.
- Todos os painéis de uma dada bola devem ser construídos com material idêntico. Os materiais admitidos são: vinil, tecido de poliuretano, couro, couro sintético, camurça ou outro material similar com características reduzidas de alongamento e estiramento.

- ⇨ Os materiais de enchimento permitidos são *pellets* ou grânulos de dimensão uniforme, de polietileno ou de outro plástico similar, ou de materiais inertes. Os materiais devem ser não-condutores, não-metálicos e não-magnéticos.

As bolas devem ter as cores vermelha, azul e branca bem definidas.

Uma bola será desqualificada para jogar se não estiver em boas condições. Em boas condições significa apta para o fim a que se destina, de qualidade satisfatória, não danificada nem adulterada. Não deve apresentar perfurações ou cortes visíveis na superfície exterior. A superfície deve estar isenta de autocolantes, decalques ou transferências. A bola não deve ter fios rasgados ou em falta. Nenhum resíduo ou substância deve estar na parte exterior da bola.

PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

6. AQUECIMENTO

6.1. 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 desportivos podem estar nos campos de aquecimento.

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

I1: 1 professor, 1 assistente desportivo;
I2: 1 professor, 1 assistente desportivo;
I3: 1 professor;
P: 1 professor, 1 assistente desportivo por cada jogador em cadeira de rodas;
E: 1 professor, 1 assistente desportivo por cada jogador em cadeira de rodas.

7. CÂMARA DE CHAMADA

7.1. 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.

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

I1: 1 professor, 1 assistente desportivo;
I2: 1 professor, 1 assistente desportivo (apenas quando o jogador necessita);
I3: 1 professor;
P: 1 professor, 1 assistente desportivo por cada jogador em cadeira de rodas;
E: 1 professor, 1 assistente desportivo por cada jogador em cadeira de rodas.

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

7.4. O lado que não está presente na câmara de chamada no seu horário, perde por falta de comparência. Excetuam-se as situações em que o atraso é da responsabilidade da organização.

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

7.4.2. Todos os lados (individual, par 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 ao jogo.

7.5. 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.

7.6. 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.

7.7. 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.

7.8. Lançamento da moeda ao ar – o árbitro lança uma moeda ao ar e o Lado vencedor escolhe qual a cor com que vai jogar (vermelha ou azul).
Após o lançamento da moeda ao ar, qualquer lado pode examinar as bolas de Boccia do lado oposto, cuidadosamente e sob supervisão do árbitro.

7.9. 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 da organização;
- O jogador deve regressar à câmara de chamada antes do grupo dar entrada no campo de jogo; não regressar a tempo resulta na falta de comparência ao jogo.

7.10. Tradutores/Interpretes só podem entrar na câmara de chamada ou na área de competição, se tal for autorizado por um árbitro/organização. Permanecendo na área designada pela organização.

8. VERIFICAÇÃO DE BOLAS

O perímetro da bola será verificado usando um molde rígido com uma espessura de 7-7,5mm, 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 testada para verificar que **não passa** em cima do buraco pequeno pela ação da gravidade ao ser cuidadosamente colocada em cima deste e **passa** através do buraco maior. Cada bola é cuidadosamente colocada por cima do buraco maior. A bola deve passar pelo buraco maior pelo seu próprio peso (só pela ação da gravidade).

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

Cada bola será inspecionada visualmente quanto à sua conformidade durante o processo de testes às bolas.

O Árbitro Principal pode fazer testes aleatórios adicionais.

Qualquer bola que não seja aprovada, será rejeitada e permanecerá na posse da organização até ao fim da competição.

O árbitro principal e/ou a organização, tomarão uma decisão final se quaisquer bolas podem ser usadas ou serão desqualificadas.

Jogadores que sejam detetados a usar bolas alteradas serão imediatamente desqualificados da competição.

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

8.2. 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.

8.3. Se uma ou mais bolas forem rejeitadas em qualquer verificação, o jogador recebe um cartão amarelo (aviso). Se um jogador tiver mais que uma bola rejeitada numa mesma verificação, a falta incorre num único cartão amarelo.

8.4. Se as bolas ou equipamento de um jogador falham o critério na segunda vez numa verificação, o jogador perde o jogo por falta de comparência.

8.5. 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.

8.6. Jogadores, assistentes desportivos e professores responsáveis podem assistir à verificação. No caso de qualquer rejeição, o árbitro deverá chamar o árbitro principal e/ou organização para repetir a avaliação.

8.7. Nas Divisões de Pares e Equipas, todos os jogadores e assistentes desportivos são considerados uma unidade. Se um item falhar um controlo, é atribuído ao Par ou Equipa um cartão amarelo.

9. FUNÇÕES E RESPONSABILIDADE

O Jogador é quem controla o lançamento da bola. Deve impulsionar a bola sem assistência, sem qualquer contacto físico de ninguém durante o lançamento.

9.1. Responsabilidade do Capitão

9.1.1. Nas divisões de Pares e 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 ter a braçadeira de capitão. O capitão atuará como líder do Par/Equipa e assume as seguintes responsabilidades:

- Representar o par/equipa no lançamento da moeda ao ar e decidir se jogam com as bolas vermelhas ou azuis.
- Representar o par/equipa no lançamento da moeda ao ar antes do parcial de desempate e decidir quem inica o desempate.
- Pedir tempo técnico ou médico. O professor, o AD também pode pedir tempo técnico ou médico.
- Confirmar a decisão do árbitro relativa ao resultado.
- Consultar o árbitro em situações de parciais interrompidos ou quando há desacordo.
- Assinar o boletim de jogo ou nomear alguém para o fazer por si. A pessoa que assina deve assinar o seu próprio nome.
- O capitão/jogador é o responsável por pedir a clarificação. O professor e o AD poderão igualmente falar com o árbitro, com autorização deste, durante a clarificação. Caso necessário, poderá ser permitida a presença de um tradutor/interprete.

9.2. Assistentes Desportivos (AD)

Aos Jogadores que jogam em cadeira de rodas e com calha é permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos AD. Os AD colocam-se dentro da casa de lançamento e não podem olhar para o campo durante os parciais.

As suas tarefas são:

- Posicionar a calha – quando instruídos pelo jogador;
- Ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas quando instruído;

- Ajustar a posição do jogador;
- Arredondar e/ou dar a bola ao jogador quando instruído;
- Executar ações de rotina antes ou depois do lançamento;
- Transmitir informações entre o jogador e árbitro, com a autorização do árbitro.
- Recolher as bolas depois de cada parcial – quando o árbitro levanta a bola-alvo e anuncia "1 minuto".
- Durante o ato do lançamento:
  - Não pode ter contacto físico direto com o jogador;
  - Não pode ajudar o jogador empurrando ou ajustando a cadeira de rodas;
  - Não pode estar a tocar no ponteiro.

Aos jogadores em cadeira de rodas que jogam com a mão ou com o pé, é permitido durante o jogo, a permanência e o apoio dos AD apenas quando o jogador necessitar efetivamente desse apoio. Neste caso, o AD deve colocar-se atrás da casa de lançamento. Pode entrar na casa de lançamento quando instruído pelo seu jogador.

As suas tarefas são:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira do jogador – quando instruído pelo jogador;
- Ajustar a posição do jogador – quando pedido pelo jogador;
- Arredondar e/ou passar a bola ao jogador – quando pedido pelo jogador;
- Executar ações de rotina antes ou depois do lançamento;
- Só pode entrar no campo com autorização do árbitro;
- Deve ficar fora das casas de lançamento dos adversários;
- Recolher as bolas depois de cada parcial – quando o árbitro levanta a bola-alvo e anuncia "1 minuto".

O AD não é autorizado a ter contacto físico direto com o jogador durante o ato de lançamento, ajudando-o a empurrar e/ou ajustar a cadeira de rodas.

9.3. Professor do Grupo-Equipa

Um professor do grupo-equipa é autorizado a entrar na área de aquecimento e na câmara de chamada designadas para cada jogo. O professor pode entrar na área de jogo em todas as Divisões, posicionando-se no final do campo em zona apropriada (preferencialmente ao lado da mesa do marcador/cronometrista).

10. JOGO

10.1. Aquecimento em campo

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

11. TEMPO POR PARCIAL

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
    - P – 6 minutos por par por parcial
    - E – 4 minutos por equipa por parcial

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

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.

4. O tempo de um Lado pára no momento em que cada bola lançada pára dentro dos limites do campo ou atravessa os limites do campo.

5. Se um Lado não largou a bola quando alcançado o tempo limite, essa bola e as restantes bolas desse lado tornam-se inválidas e são colocadas na área designada para as bolas mortas. No caso dos jogadores que jogam com calha, a bola é considerada lançada assim que começa a rolar na calha.

6. Se um Lado largar a bola depois do limite de tempo ser ultrapassado, o árbitro deve parar a bola e removê-la do campo antes de interferir com o jogo. Se a bola interfere com quaisquer outras bolas, o parcial é considerado interrompido.

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.

8. Durante cada 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.

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

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

11. O marcador deve anunciar em voz alta e clara, quando o tempo que falta para jogar é:
    - "1 minuto"
    - "30 segundos"
    - "10 segundos"
    - "Tempo", quando o tempo terminar.

    O árbitro deve repetir este anúncio, de forma que os Lados saibam que o mesmo é para o seu campo.

11.1. Lançamento das Bolas

Aquando do lançamento de qualquer bola (bola-alvo, vermelha ou azul), o jogador deve ter todo o seu equipamento, bolas e pertences dentro da sua própria casa de lançamento. Para os jogadores que jogam com calha, isto inclui o AD.

11.1.1. Os jogadores em cadeira de rodas têm de ter, pelo menos, uma nádega em contacto com o assento, quando a bola é largada. Para os jogadores Em Pé, no momento do lançamento, não podem ter menos de 1 nem mais de 2 apoios no chão.

11.1.2. Se uma bola é lançada e toca no jogador que a lançou, num jogador adversário ou no seu equipamento e ultrapassa a linha de lançamento é considerada jogada.

11.1.3. 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.

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

11.2. Lançamento da Bola-Alvo

11.2.1. O lado que joga com as bolas vermelhas inicia sempre o primeiro parcial e os parciais ímpares (3º e 5º). O lado que joga com as bolas azuis inicia sempre os parciais pares (2º,4º e 6º).

11.2.2. O jogador só pode lançar a bola-alvo depois do árbitro indicar que é a vez daquele Lado jogar. Os jogadores que jogam com calha devem movê-la nos dois sentidos antes de jogar a bola alvo.

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

11.3. Bola-Alvo falhada

11.3.1. A bola-alvo 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, de acordo com as regras, será aplicada.

11.3.2. Se a bola-alvo é falhada, o jogador que a deve lançar no parcial seguinte lançá-la-á agora. Se é falhada no último parcial, o jogador que está na casa que lançou a bola no primeiro parcial lançará agora a bola-alvo. O lançamento da bola-alvo continuará em sequência até que esta seja válida.

11.3.3. Quando a bola-alvo é falhada o parcial seguinte será iniciado na ordem prevista (a bola-alvo será lançada pelo jogador que deverá fazer o lançamento desta no parcial devido).

11.4. Lançamento da primeira bola de cor para o campo

11.4.1. O jogador que lança com sucesso a bola-alvo lança também a primeira bola de cor. Se decorrer um longo período entre o lançamento da bola-alvo e o

da primeira bola de cor (por exemplo, devido ao mau funcionamento do relógio), o jogador pode pedir para lançar de novo a bola-alvo antes de lançar a primeira bola de cor. O tempo será reiniciado para a hora do início do parcial.

Se a bola de cor é lançada para fora das linhas limite ou for retirada devido a uma violação, aquele lado continuará a lançar até que uma bola fique na área de jogo do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas.
Nas divisões de pares e equipas, qualquer jogador do lado indicado para jogar pode lançar a segunda bola de cor para a área de jogo.

11.5. Lançamento das restantes bolas

11.5.1. O lado que lançará 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, caso em que será o outro Lado a jogar. Este procedimento continuará até que ambos os lados tenham lançado todas as bolas. Os adversários têm de se colocar "fora do caminho" quando não for a sua vez de jogar.

11.5.2. Se um jogador decidir não lançar qualquer das bolas restantes, deve indicar ao árbitro que não quer lançar mais qualquer bola durante esse parcial. Neste caso o tempo será parado e as restantes bolas serão declaradas mortas sendo registadas no boletim de jogo como BNL (bolas não lançadas).

11.6. Fora do caminho

11.6.1. Todos os jogadores devem estar "fora do caminho" para conceder aos adversários acesso livre à área de jogo. Para os jogadores que jogam com calha, o AD e o equipamento (incluído a calha e o banco do AD) devem estar "fora do caminho".
Colocar-se "fora do caminho" deve ser feito rapidamente. Se um lado não fizer um esforço consciente ou deliberado para "sair do caminho", o Lado será avisado verbalmente e o árbitro corrigirá o tempo do adversário, se necessário. Se isso acontecer uma segunda vez ou consecutivamente, o árbitro atribuirá uma infração de uma bola de penalização. Esta situação deve ser tomada de acordo com o entendimento que o árbitro tem da situação e cuja decisão será final. Se o árbitro considerar que um jogador está a interferir ou a distrair o seu adversário ao não sair deliberadamente do seu caminho, pode atribuir-lhe uma penalização + cartão amarelo.

12. MOVIMENTO EM CAMPO

1. Um lado não pode preparar o seu próximo lançamento, orientar a cadeira de rodas, a calha ou arredondar a bola no tempo do 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 pôr 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). O movimento e a preparação são permitidos durante o "Tempo Morto" e o "Tempo do Árbitro". Quando o árbitro mostra o Lado a jogar, posicionar-se-á na sua casa de lançamento, enquanto o outro Lado se move para "sair do caminho"

2. Assim que o árbitro indicar ao jogador(es) qual o lado a jogar, os jogadores desse lado posicionam-se na sua casa de lançamento e podem entrar na área de jogo. Os jogadores podem orientar a calha desde a sua área de lançamento ou casa 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 e AD não podem ir para as casas dos adversários enquanto preparam o seu próprio lançamento ou orientam a calha. Os AD's não podem entrar na área de jogo durante o parcial, enquanto preparam o seu lançamento.

3. Os jogadores podem ir para trás das suas casas de lançamento para alinhar os seus lançamentos. Pelo menos uma roda deve permanecer dentro da própria casa de lançamento do jogador durante este tempo.

4. O caminho atrás das casas pode ser usado pelos jogadores que jogam com calha para entrarem na área de jogo, mas devem fazê-lo sem passar por trás do seu próprio colega de par/equipa.

5. Aos jogadores e AD que infrinjam esta regra sobre o movimento em campo, será dito para ficarem na área adequada e começarem de novo. O tempo gasto não será reposto.

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

7. Num jogo de pares/equipas, quando um jogador lança a bola, os colegas de equipa que regressam da área de jogo têm de ter pelo menos uma roda/um pé na casa de lançamento, quer seja na sua própria casa quer seja na casa vazia

adjacente. Se não o fizerem, é aplicada a penalização de retração mais uma bola de penalização.

8. Ações de rotina antes ou depois do lançamento de uma bola são permitidas sem que tenha de ser feito um pedido específico ao AD.

9. Nenhum elemento de um Lado está autorizado a deixar a área do campo durante a partida sem permissão do árbitro. Mesmo que seja entre parciais ou durante um tempo médico ou técnico, esse individuo não pode regressar ao jogo. Se um jogador ou AD deixar o campo sem permissão, isso resultará em uma desistência.

12.1. Bolas fora dos limites

12.1.1. Qualquer bola é considerada fora se toca ou cruza as linhas limite 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, essa bola também é considerada fora.

12.1.2. Uma bola que toca ou cruza as linhas exteriores e depois reentra na área de jogo é considerada fora e converte-se numa bola morta.

12.1.3. Uma bola que é lançada e falha a entrada em campo, exceto no caso da regra – Bola Caída, é considerada bola fora.

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

12.2. Bola-Alvo empurrada para fora

12.2.1. 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.

12.2.2. 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 cruz e a linha de lançamento).

12.2.3. Quando a bola-alvo é colocada na cruz, o lado a lançar a seguir será determinado de acordo com a regra - Lançamento das restantes bolas.

12.2.4. 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.

12.3. Bolas lançadas em simultâneo

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

12.4. Bolas equidistantes

Ao determinar qual o lado a lançar a seguir, se duas ou mais bolas de cores diferentes estão a pontuar, e estão equidistantes da bola alvo (por exemplo 1-1 ou 2-2), é o lado que lançou por último que deve jogar novamente. O lado a lançar alternará até que a relação de equidistância seja desfeita, ou um dos lados tenha lançado todas as suas bolas. Se as bolas a pontuar são equidistantes, mas a pontuação não é igual (por exemplo 2-1), o Lado com menos bolas equidistantes joga.
O jogo continuará normalmente.

12.5. Bola caída

Se um jogador deixa cair uma bola, ela pode ser lançada de novo. Desde que a bola não seja totalmente agarrada pelo jogador, qualquer bola que caia, que é claramente deixada cair por acidente e não está relacionada com o lançamento, esta é devolvida ao jogador, independentemente de o local onde caia. Ou seja, o lançamento pode ser repetido.
Caso o jogador tenha a bola em sua posse e tenha iniciado a preparação e/ou execução do lançamento, se essa bola cair, só é devolvida ao jogador se não tiver entrado na área de jogo.
Não há limite para o número de vezes que a bola pode ser relançada. O árbitro é o único a decidir. Neste caso o tempo não será parado.

12.6. Finalização do parcial

12.14.1. 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”. Se no final do parcial o árbitro precisar fazer uma medição para determinar a pontuação, convidará os jogadores ou capitães para a área de jogo. Os AD dos jogadores com

calha podem virar-se nesse momento para assistir à medição. Após a medição, os jogadores voltam às suas casas de lançamento; de seguida o árbitro anuncia a pontuação e "Fim do Parcial". Caso se trate da conclusão do jogo, o árbitro anunciará "Fim do Jogo", irá anunciar e indicar a pontuação final.

12.14.2. Se há bolas de penalização a serem lançadas, depois dos jogadores ou dos capitães tomarem conhecimento do resultado do parcial, será dada oportunidade aos AD dos jogadores com calha de ver o jogo por breves momentos. De seguida a área de jogo será limpa pelo árbitro (o fiscal de linha pode ajudar). O lado premiado com uma bola de penalização selecionará qualquer uma das suas bolas de cor que será lançada para a caixa-alvo. O árbitro anunciará verbalmente o resultado registado e então "Fim do Parcial" (os AD dos jogadores que jogam com calha podem voltar-se para o jogo neste momento). O resultado total do parcial será registado no boletim de jogo.

12.14.3. 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 AD ou o professor responsável festejarem. Isto também acontecerá nos lançamentos de penalização.

12.14.4. Os AD e os professores responsáveis só podem entrar na área de jogo quando autorizados pelo árbitro. No final do parcial, quando o árbitro anuncia "Um minuto!", enquanto mantém a bola-alvo no ar; este é o sinal para o AD e/ou professor responsável de que podem entrar na área de jogo.

13. PONTUAÇÃO

13.1. A pontuação será dada pelo árbitro depois de ambos os Lados terem lançado todas as bolas. O Lado com a bola mais perto da bola-alvo contará um ponto por cada bola mais próxima, do que a bola do adversário mais perto da bola-alvo.

13.2. 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.

13.3. Os pontos das bolas de penalização, se os houver, serão somados ao resultado e registados quando realizados. Cada bola de penalização que pare dentro da caixa-alvo pontuará um (1) ponto.

13.4. No final de cada parcial, o árbitro deve certificar-se de que o resultado está correto no boletim de jogo e no marcador.

13.5. O árbitro pode chamar os capitães de equipa (ou os jogadores nas divisões individuais) se vai efetuar uma medição ou se a decisão é renhida no fim de um parcial.

13.6. No final dos parciais, os pontos obtidos em cada parcial são somados e o Lado com a pontuação total mais elevada será o vencedor. Se o resultado estiver empatado, será jogado um Parcial de Desempate. Os pontos marcados no parcial de desempate não contam para o posicionamento na série; apenas determinam o vencedor.

13.7. 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 eliminatórias. 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.

14. PREPARAÇÃO DOS PARCIAIS SEGUINTES +ARA TODAS AS DIVISÕES

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". AD e/ou professores são responsáveis por recuperar as bolas para o início do próximo parcial. Os oficiais podem ajudar, se solicitados. Quaisquer bolas que não se encontrem nas casas de lançamento dos jogadores no início do parcial, serão consideradas bolas-mortas. Passados 45 segundos o árbitro anunciará "15 segundos", pega na bola-alvo correta e avança para a linha de lançamento. 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, momento em que podem terminar a sua preparação. Quando o árbitro diz "Tempo", os jogadores devem estar nas suas casas de lançamento; AD e professores responsáveis devem estar nas suas áreas designadas.

O lado oposto deve estar atrás nas casas de lançamento "prontos para jogar" quando o árbitro mostrar a raqueta com a sua cor. Todos os materiais desportivos para utilizar durante o jogo, devem estar dentro da respetiva casa de lançamento de cada jogador ou seguros na cadeira de rodas (p.e. bolas e/ou extensões de calhas)

Penalização: 1 bola de penalização por atrasarem o jogo.

Quaisquer bolas que não estejam nas casas de lançamento dos jogadores (ou nas suas cadeiras de rodas) no início do parcial, serão consideradas "Bolas Mortas", se tiverem sido esquecidas na área de jogo ou na área/caixa de bolas mortas. Se estiverem noutra casa de lançamento ou atrás da casa de lançamento, podem ser recuperadas, mas considera-se que houve um atraso o jogo (penalização por atrasarem o jogo). Se a equipa decidir jogar sem essas bolas, não há infração.

14.1. Posicionamento dos professores e jogadores suplentes

Os professores e jogadores suplentes devem estar posicionados no fundo do campo numa área definida (preferencialmente no final do campo e junto à mesa do marcador). A definição desta área será determinada pela organização.

14.2. Substituição

14.2.1. Na divisão de pares é permitido a cada lado fazer uma substituição e na divisão de equipas é permitido a cada lado fazer até duas substituições de jogadores durante um jogo, se a equipa apresentar dois suplentes.

14.2.2. 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 suplente tem de ocupar a casa do jogador que foi substituído.

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

15. PARCIAL INTERROMPIDO

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

15.2. Se um parcial é interrompido devido à ação do árbitro (por exemplo, quando o árbitro chuta uma bola ou mostra a cor incorreta), este, consultando o seu fiscal de linha, reporá as bolas movidas na sua posição prévia (o árbitro tentará sempre respeitar o resultado prévio, mesmo que as bolas não estejam na sua exata posição anterior). Se o árbitro não sabe o resultado anterior, ou não pode reposicionar as bolas perturbadas, então o parcial deve ser recomeçado. O árbitro tomará a decisão final.

O Parcial será recomeçado no estado em que estava antes de a interrupção ter ocorrido:

- **As bolas retraídas** de ambos os lados manter-se-ão na área das bolas mortas;
- Se tiver tido lugar uma bola-alvo falhada, o Lado que fez a última jogada legítima jogará a bola-alvo novamente.

Se a cor errada é mostrada pelo árbitro e essa bola de cor é jogada, a bola é devolvida e o tempo é reiniciado. Se as outras bolas forem mexidas, e se o árbitro não conseguir reposicionar as bolas de forma justa, então o parcial deverá ser tratado como um parcial interrompido e o mesmo será reiniciado.

15.3. Se um parcial interrompido precisar de ser reiniciado e tiverem sido atribuídas bolas de penalização, elas serão jogadas no final desse parcial. Se o jogador ou lado que provocou o parcial interrompido tinha anteriormente direito a bola(s) de penalização nesse parcial, não poderá jogar essas bolas.

Se a interrupção foi causada por uma bola jogada sob violação, **essa bola e todas as bolas retraídas** do lado infrator permanecerão na área das bolas mortas durante o parcial reiniciado.

16. DESEMPATE

16.1. Um desempate constitui um parcial extra.

16.2. Os jogadores manter-se-ão nas suas casas de lançamento originais.

16.3. Se a pontuação estiver empatada após o número regulamentar de parciais de um jogo (e depois de todas as bolas de penalização terem sido jogadas) o árbitro realizará o lançamento da moeda ao ar antes de anunciar "um minuto".
O Lado que não escolheu o primeiro no lançamento da moeda na Câmara de Chamada, vai ser o primeiro a escolher para o desempate.
O vencedor decide qual o lado que lançará a primeira bola de cor. O árbitro irá então apanhar a bola-alvo (ou bola de penalização) do chão da área de jogo e dizer "um minuto".

16.4. Ao soar "tempo", após um minuto entre parciais, o árbitro colocará na cruz a bola-alvo do lado que jogará primeiro.

16.5. O desempate é jogado como um parcial normal. Nas divisões em que jogam jogadores com calha, antes do lançamento das primeiras bolas de cor (tanto vermelha como azul), cada jogador tem de fazer o movimento da calha nos dois sentidos. Quando, na divisão de pares, estiverem em campo dois jogadores com calha, têm de fazer o movimento da calha nos dois sentidos, em simultâneo, depois de o árbitro dar o sinal a esse Lado para jogar, e antes de lançarem a sua primeira bola.

16.6. Após o parcial de desempate ocorrer e cada lado receber o mesmo número de pontos, o resultado é registado e é jogado um segundo desempate. Desta vez, o lado oposto começará o desempate, com a sua bola-alvo na cruz. Este procedimento continua com os lados alternando o primeiro lançamento até que haja um vencedor.

COMUNICAÇÃO

17. COMUNICAÇÃO

17.1. Não haverá comunicação entre jogador, AD, professor ou jogadores suplentes durante um parcial.

São exceções:

- Quando um jogador pede ao seu AD alguma ação específica tal como alterar a posição da cadeira de rodas, 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 AD.

- Professores, AD e jogadores suplentes podem felicitar ou encorajar os jogadores do seu lado após uma jogada ou entre parciais.

17.2. Os jogadores e os AD no campo não devem receber qualquer comunicação (eletrónica, vocal ou sinais) do exterior do campo durante um parcial.

17.3. Nas divisões de pares e equipas, durante o decorrer de um parcial, os jogadores apenas podem comunicar com os seus colegas de equipa que estão em campo depois de o árbitro indicar que é a sua vez de jogar. Durante um parcial, quando nenhum dos Lados recebeu indicação para jogar, (ex: durante uma medição do árbitro, uma avaria do relógio, ...) os jogadores de ambos os Lados podem conversar em voz baixa, mas isso deverá terminar assim que o Lado oposto receber a indicação para jogar.

17.4. Entre parciais os jogadores podem comunicar entre eles, com o seu AD e o seu professor. Esta comunicação 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.

17.5. Um jogador pode pedir a outro jogador ou AD, para se movimentar na casa de lançamento se estiver posicionado de uma maneira que afete o lançamento, mas não pode pedir-lhe que saia da sua casa de lançamento. Durante um jogo, o AD deve garantir que o seu equipamento está fora do caminho de forma que o adversário possa facilmente fazer o seu lançamento sem causar danos a quaisquer pertences que estejam no caminho. Para evitar danos, os AD's não devem mover o equipamento dos adversários.

17.6. Qualquer jogador pode falar com o árbitro no seu próprio tempo. Os AD's apenas podem transmitir mensagens para o jogador e árbitro com autorização do árbitro.

17.7. Após o árbitro indicar 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.

17.8. Se for necessária a intervenção de um tradutor/intérprete em campo um jogo, o Árbitro principal/Organização, terá de autorizar a sua presença. O tradutor/intérprete sentar-se-á na área designada pela organização/Árbitro

principal. Nenhum jogo será atrasado se um tradutor/intérprete não estiver presente quando solicitado.

17.9. Qualquer dispositivo de comunicação 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 um cartão amarelo e de uma bola de penalização, a ser jogada depois de todas as bolas do parcial terem sido jogadas ou durante o parcial seguinte se ocorrer entre parciais.

Dispositivos eletrónicos não podem ser levados para dentro do campo (exceto se forem aprovados pela organização). Aos professores é permitido usar tablets e smartphones para tirar apontamentos (devem colocar o aparelho, por exemplo, em modo de voo, que impossibilite a comunicação com os jogadores em campo). Os árbitros têm autoridade para, em caso de dúvida e, em qualquer, momento do jogo, verificar o dispositivo do professor para garantir que não está em modo de comunicação.

17.10. Os professores responsáveis que não estão em campo, bem como outros espetadores, podem encorajar e/ou dar breves instruções durante o minuto entre os parciais. Isto inclui breves instruções verbais e/ou gestos. Não deve haver diálogos entre os jogadores no campo e qualquer pessoa que não esteja no campo. Não é permitida qualquer forma de indicações durante um parcial. Qualquer árbitro que suspeite ou verifique de infração, notificará o Árbitro principal/Organização que tomará uma decisão final.

VIOLAÇÕES E DISPUTAS

18. VIOLAÇÕES

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

- Retração;
- Uma bola de penalização;
- Uma bola de penalização mais retração;
- Uma bola de penalização mais um cartão amarelo;
- Cartão amarelo;
- Cartão vermelho (Desqualificação).

Todas as violações são registadas no boletim de jogo.

Um jogador e seu AD são considerados uma unidade – qualquer cartão amarelo ou vermelho atribuído ao AD é atribuído também ao jogador. Por outro lado, os cartões amarelos e vermelhos atribuídos, a um jogador aplicam-se igualmente ao seu AD.
Um professor é considerado como uma única unidade; se o professor recebe um cartão amarelo ou vermelho, este não é transferido para o Lado.

18.1. Retração:

18.1.1. Uma retração consiste na remoção de uma bola do campo. A bola retirada será colocada na área designada: no chão ou numa caixa das bolas mortas.

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

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

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

18.2. Bola de penalização:

18.2.1. 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 mostra o resultado e o marcador/cronometrista regista a pontuação; todas as bolas são removidas da área de jogo e o lado a quem foi averbada bolas de penalização irá selecionar uma (1) das suas bolas de cor, que será lançada para a caixa-alvo. 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 35cm por 35cm 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 indicará que se faça 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 o tempo restante do parcial no boletim de jogo.

18.2.2. 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 seis bolas de cor a que lançará nas bolas de penalização subsequentes.

18.2.3. Violações cometidas pelos dois lados não se anulam. Cada lado tentará obter o(s) seu(s) ponto(s) de penalização. O primeiro lançamento será do lado a quem foi atribuída a 1ª bola de penalização. A partir daí o lançamento das restantes bolas de penalização ocorrerá de forma alternada.

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

18.3. Cartão Amarelo:

18.3.1. Quando é cometida uma violação enumerada na regra 18.9, é mostrado um cartão amarelo e o árbitro registará a violação no boletim de jogo.

18.3.2. Ao serem atribuídos dois (2) cartões amarelos durante uma competição, o jogador e o par é excluído de participar no jogo a decorrer. E o jogo é considerado perdido.

18.3.3. Se um jogador, e/ou o seu AD, na divisão de Equipas receber o 2º cartão amarelo, é excluído do jogo a decorrer. O jogo poderá continuar com os restantes dois jogadores. Qualquer bola não lançada pelo jogador que recebeu os cartões amarelos será colocada na área designada para as bolas mortas. Nos parciais seguintes, o Lado continuará a jogar com quatro bolas. Se o jogador excluído for o capitão, outro elemento da equipa assumirá esse papel. Se um segundo jogador da equipa for excluído, o Lado perderá o jogo. Na divisão de equipas, se o próximo jogador a jogar a bola alvo é o jogador que foi excluído, a bola- alvo é lançada pelo jogador da casa seguinte.

Por cada cartão amarelo posterior, que um jogador receba, será excluído do respetivo jogo, mas é elegível para jogar qualquer outro jogo seguinte nessa competição.

18.4. Cartão Vermelho (Desqualificação):

18.4.1. Quando um jogador, professor ou AD é desqualificado, é mostrado o cartão vermelho, e é registado no boletim de jogo. Um cartão vermelho significa sempre, uma desqualificação imediata da competição.

18.4.2. Se um jogador e/ou AD, na divisão individual ou na de pares é desqualificado, o lado perde o jogo.

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

18.4.4. Se um jogador ou o AD na divisão de equipas é desqualificado, o jogo continuará 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 continuará 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 perderá o jogo. Na divisão de equipas, se o próximo jogador a jogar a bola alvo é o jogador que foi desclassificado, a bola alvo é lançada pelo jogador da casa seguinte.

18.5. As seguintes ações dão origem a retração da bola jogada:

18.5.1. Se uma bola é lançada antes da indicação do árbitro de qual a cor a jogar.

18.5.2. Se um jogador com calha não é quem larga a bola. O 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.

18.5.3. Se o AD está a tocar no jogador, no ponteiro ou a empurrar/puxar a cadeira de rodas no momento em que a bola é lançada.

18.5.4. Se o AD e um jogador com calha largam a bola em simultâneo.

18.5.5. Se uma bola de cor é lançada antes da bola-alvo (o jogador designado para jogar a bola-alvo continua a dever lançar a bola-alvo tal como previsto).

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

18.5.7. Se um jogador não realiza o movimento da calha nos dois sentidos, depois da bola-alvo lhe ter sido apresentada e antes de a lançar; ou antes de lançar

uma bola de penalização; ou antes do 1º lançamento para cada jogador num parcial de desempate.

18.5.8. Se um jogador não reorienta a calha fazendo o movimento nos dois sentidos quando ele/ela e/ou o/a seu/sua colega de equipa regressam do campo, antes de jogar a sua própria bola (no caso da divisão de Pares – se estiverem dois jogadores com calha em campo, este movimento tem de ser simultâneo).

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

18.6. As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização:

18.6.1. Se um jogador sai da casa de lançamento quando a sua vez não foi indicada.

18.6.2. Se o AD do jogador que joga com calha volta-se para dentro do campo para ver o jogo durante um parcial antes de todas as bolas de ambos os Lados terem sido jogadas.

18.6.3. Se o jogador e/ou o seu AD preparam o próximo lançamento, orientando a cadeira de rodas e/ou a calha ou arredondando a bola no tempo do adversário.

18.6.4. Se o AD move a cadeira de rodas, ou a calha ou o ponteiro ou dá a bola ao jogador sem que este lhe peça.

18.6.5. Se um jogador ou AD não estiver "forma do caminho" e já estiver sido advertido verbalmente sobre a situação no mesmo jogo.

18.6.6. Tocar acidentalmente numa bola no campo antes do fim do parcial ter sido concluído.

18.6.7. Provocar injustificadamente um atraso num jogo.

18.6.8. Não aceitar uma decisão do árbitro.

18.6.9. O AD ou professor responsável entrar na área de jogo sem a autorização do árbitro.

18.6.10. Não ter um comportamento cooperativo durante o aquecimento.

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

18.7.1. Largar a bola-alvo ou uma bola de cor quando o AD, o jogador ou qualquer parte do seu equipamento, bolas ou pertences estão a tocar as marcações da casa de lançamento ou parte da superfície do campo que não faça parte da casa de lançamento do jogador. Os AD dos jogadores em cadeira de rodas que jogam com a mão/pé devem estar atrás da casa de lançamento do seu próprio jogador. Para jogadores que jogam com calha e seus AD, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha.

18.7.2. Largar a bola quando a calha está a sobrepor qualquer parte da linha de lançamento.

18.7.3. Largar a bola sem ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira de rodas. Se um atleta que joga Em Pé, no momento do lançamento, não tiver ou tiver mais de 2 apoios no chão.

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

18.7.5. Largar a bola quando o AD dos jogadores que jogam com calha olha para a área de jogo.

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

18.7.7. Num jogo de pares ou de equipas, um jogador lançar a bola enquanto o seu companheiro de equipa ainda está a regressar à sua casa de lançamento. O jogador que regressa, é considerado dentro da sua casa, se tiver pelo menos, uma roda da cadeira de rodas ou um pé dentro da sua casa de lançamento.

18.7.8. Preparar e, de seguida, lançar uma bola quando é a vez do Lado adversário jogar.

18.8. As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização e um cartão amarelo:

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

18.8.2. Se no entender do árbitro, existir uma comunicação inadequada entre o(s) jogador(es) e os seus AD e/ou seus professores responsáveis.

18.9. Um jogador, AD e/ou professor que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um cartão amarelo:

18.9.1 Um jogador ou Lado levar para a área de aquecimento ou para a câmara de chamada/campo de jogo, mais do que o número de pessoas permitido. Isto resulta num cartão amarelo ao jogador ou capitão, no caso de jogos de pares ou equipas.

18.9.2. Um jogador/par ou equipa levar para a câmara de chamada/campo de jogo mais do que o número permitido de bolas. O jogador que traz as bolas a mais pode escolher as bolas a serem confiscadas e guardadas.
As bolas "a mais" que sejam confiscadas, mas que cumpram os restantes critérios, podem ser reclamadas para o jogo seguinte.

18.9.3. Um jogador quando a(s) suas(s) bola(s) não cumpre(m) os critérios durante uma verificação de bolas antes de jogo. Todo o processo de verificação das bolas é um evento. Se um jogador trouxer demasiadas bolas e perder uma bola durante um dos testes de bola, receberá UM cartão amarelo e NÃO dois.

18.9.4. Um professor responsável ou AD que abandone a área de campo durante um jogo sem a autorização do árbitro, mesmo que seja entre parciais ou durante um desconto de tempo médico ou técnico, não pode regressar ao jogo.

18.9.5. Utilizar equipamento durante a competição que não cumpra os critérios definidos. (Se, durante a verificação de equipamento prévia à competição,

se encontrar equipamento que não esteja em conformidade, o mesmo pode ser adaptado/ajustado para estar em conformidade com as regras).

18.10. Segundo Cartão Amarelo:

18.10.1. Receber um 2º cartão amarelo durante a mesma competição;

18.10.2. Um 2º cartão amarelo na câmara de chamada e/ou na área de aquecimento dado ao jogador e/ou AD durante a mesma competição dá direito a ficar impedido de jogar o presente jogo. O Lado perde o jogo.
Se isto anteceder num jogo individual ou de pares o Lado perde para o seu oponente.
Um 2º cartão amarelo mostrado ao professor irá impedi-lo de entrar na área de competição para esse jogo.

18.10.3. Um 2º cartão amarelo em campo durante um jogo levará a impedimento para jogar esse jogo e poderá resultar numa derrota. Se for o professor, ele será forçado a deixar a área de competição, mas o jogo poderá continuar.

18.11. Qualquer jogador, AD e/ou professor que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um cartão vermelho e imediata desqualificação:

18.11.1. Demonstrar comportamento antidesportivo dentro ou fora do campo de jogo, tal como tentar iludir o árbitro, competir com bola(s) que tenha(m) sido adulterada(s), perturbar deliberadamente um parcial e/ou agir de forma prejudicial para com o Lado adversário ou com algum elemento envolvido na competição.

18.11.2. Conduta violenta.

18.11.3. Utilizar linguagem ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos.

18.11.4. Um Cartão Vermelho em qualquer altura levará a uma desqualificação imediata da competição. Os resultados de jogos anteriores dessa competição serão considerados perdidos.

19. DERROTA

As seguintes ações conduzirão a uma derrota:

19.1. Danificar as bolas ou equipamento de um adversário (não propositadamente)

19..2. Um jogador ou AD abandonar a área do campo.

20. DISPUTAS

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

20.2. Durante o jogo, o jogador/capitão pode pedir a intervenção do árbitro principal/organização, cuja decisão é final e o jogo continua. Nenhum protesto adicional pode ser feito.

21. DESCONTO DE TEMPO MÉDICO

21.1. Se um jogador ou AD adoecer durante um jogo (deve ser 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, durante os 10 minutos de desconto de tempo médico, os AD's não podem olhar para área de jogo.

21.2. Um jogador ou AD só tem direito a 1 desconto de tempo médico por jogo.

21.3. Na divisão individual, se um jogador estiver incapaz de continuar a jogar, o lado perde o jogo por 6-0 ou o correspondente à pontuação de jogo com maior diferença pontual dessa série ou eliminatória (0-?).

21.4. Se o desconto de tempo médico é pedido para um AD e é incapaz de continuar após o desconto de tempo, se o jogador ainda tiver bolas por jogar, mas não as possa jogar sem assistência, essas bolas são declaradas mortas. Entre parciais o AD pode ser substituído. Se não houver possibilidade de substituir o AD, o Lado perde por (0-?).

21.5. Na divisão de pares, 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 o colega de par, ainda tiver bolas para jogar, pode lançá-las no seu tempo. Um suplente só poderá entrar para o jogo entre parciais. Se o jogador doente não puder ser substituído o par perde o jogo por 6-0 ou o correspondente à pontuação de jogo com maior diferença pontual dessa série ou eliminatória (0-?).

21.6. 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.

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

21.8. 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.

22. DESCONTO DE TEMPO TÉCNICO

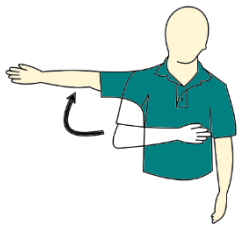
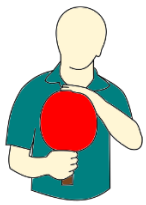
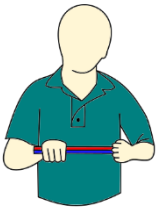
22.1. Uma vez por jogo, se algum equipamento avariar, o tempo deve ser parado e será atribuído ao jogador dez (10) minutos para reparar o seu equipamento. Num jogo de pares, um jogador pode partilhar uma calha com o seu colega de equipa, se necessário. Uma calha de substituição pode ser substituída entre parciais (o árbitro Principal/Organização deve ser avisado). Itens para reparação, incluindo uma calha de substituição, podem vir de fora do campo. Um membro da organização deve acompanhar quem faz a reparação.

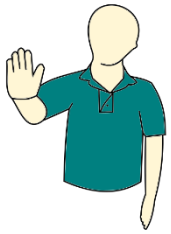
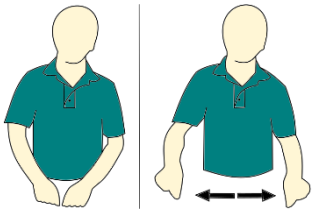
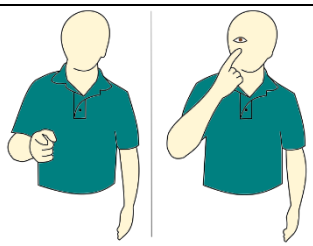
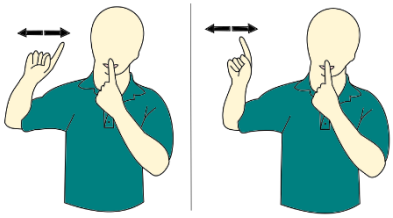
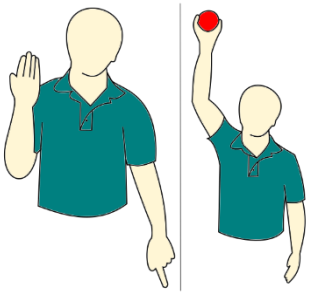
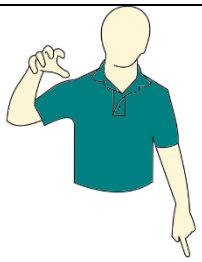
22.2. Se o equipamento não puder ser reparado ou substituído o jogador deve continuar a jogar com o equipamento avariado. Se jogador não puder continuar quaisquer bolas restantes para esse jogador tornar-se-ão bolas mortas.

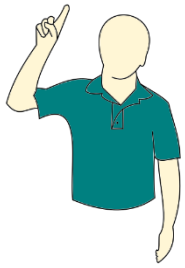
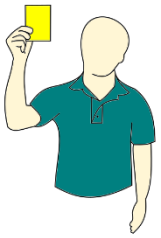
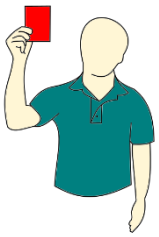
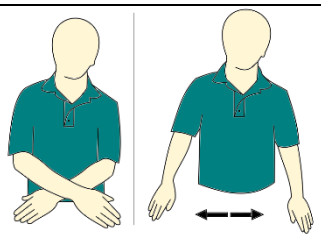
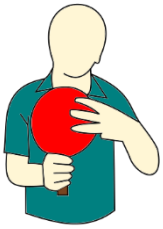
GESTOS/SINAIS OFICIAIS

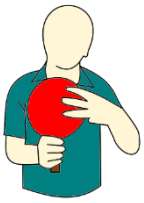
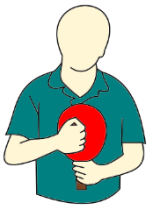
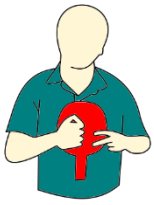
Os gestos foram desenvolvidos de maneira a ajudar tanto os árbitros como os jogadores a entenderam certas situações. Os jogadores não podem protestar caso um árbitro se esqueça de efetuar um gesto específico.

ÁRBITROS

SITUAÇÃO A ASSINALAR	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR
Indicação para jogar as bolas de Aquecimento ou a Bola Alvo:	Deslocar a mão para indicar o lançamento e dizer, "Comece o Aquecimento", ou "Bola- Alvo".	
Indicação para jogar uma Bola de cor:	Exibir a raquete da cor correspondente ao Lado a jogar.	
Bolas equidistantes:	Segurar a raquete lateralmente contra a palma da mão com a borda virada para os jogadores. Rodar a raquete para mostrar quem é a jogar (como em cima).	
Desconto de tempo técnico ou médico:	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/par/equipa/cor das bolas).	

PARAR	Mostrar a palma da mão erguida indicando ao cronometrista para "parar o tempo" ou indicar aos Lados para "esperar"	
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 o(s) jogador(es) quer(em) entrar em campo:	Apontar para o jogador e depois para o olho.	
Comunicação inapropriada:	Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.	
Bola morta/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". De seguida, levantar a bola que foi fora.	
Retração:	Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (sempre que possível).	

1 Bola de penalização:	Levantar um dedo.	
Cartão amarelo: 2º cartão amarelo e consequente desqualificação do jogo a decorrer:	Exibir o Cartão Amarelo para a penalização. Exibir o cartão amarelo para a 2ª penalização (não continua o jogo na divisão individual e de pares)	
Cartão vermelho (Desqualificação):	Exibir Cartão Vermelho.	
Fim do parcial / fim do jogo:	Cruzar e afastar os braços esticados e dizer “Final de parcial”, ou “Final do jogo”.	
Pontuação:	Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos. Dizer o resultado.	

EXEMPLOS DE RESULTADOS			
			
3 Pontos para os vermelhos	7 Pontos para os vermelhos	10 Pontos para os vermelhos	12 Pontos para os vermelhos

FISCAL DE LINHA

SITUAÇÃO A SER ASSINALADA	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR
Para chamar a atenção do Árbitro.	Levantar o braço.	

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/ou a organização.

ANEXO 1 – Boletim de Jogo

ANEXO 2 – Campo de Jogo

ANEXO 3 – Orientações para marcação

Anexo 1 – Boletim de Jogo

Prova:									
Fase:		Grupo:							
Divisão:	I1:		I2:		I3:		P:		E:	
Data:		Hora:		Campo Nº		Jogo Nº			

Jogador/Par/Equipa				Jogador/Par/Equipa			
Identificações	Fed	Subst		Identificações	Fed	Subst	

Legenda: **T** - Titular **S**(+ nº do parcial no atleta que sai) **E**(+ nº do parcial no atleta que entra)

Vermelhas | Azuis | Vermelhas | Azuis

BNL	Tempos Parciais	RESULTADO PARCIAL		**RESULTADO FINAL**	**RESULTADO FINAL**		RESULTADO PARCIAL	Tempos Parciais	BNL
		(+)					(+)		
		(+)					(+)		
		(+)					(+)		
		(+)					(+)		
		(+)					(+)		
		(+)					(+)		
		(+)		DESEMPATE			(+)		
		(+)		DESEMPATE			(+)		

Violações		Penalizações						Violações		Penalizações					
Parcial	Violação	A	B	C	D	E	F	Parcial	Violação	A	B	C	D	E	F

A- Retração B- 1 Bola Penalização C- Retração + 1 Bola Penalização D- 1 Bola Penalização + Cartão Amarelo E- Cartão Amarelo F- Cartão Vermelho

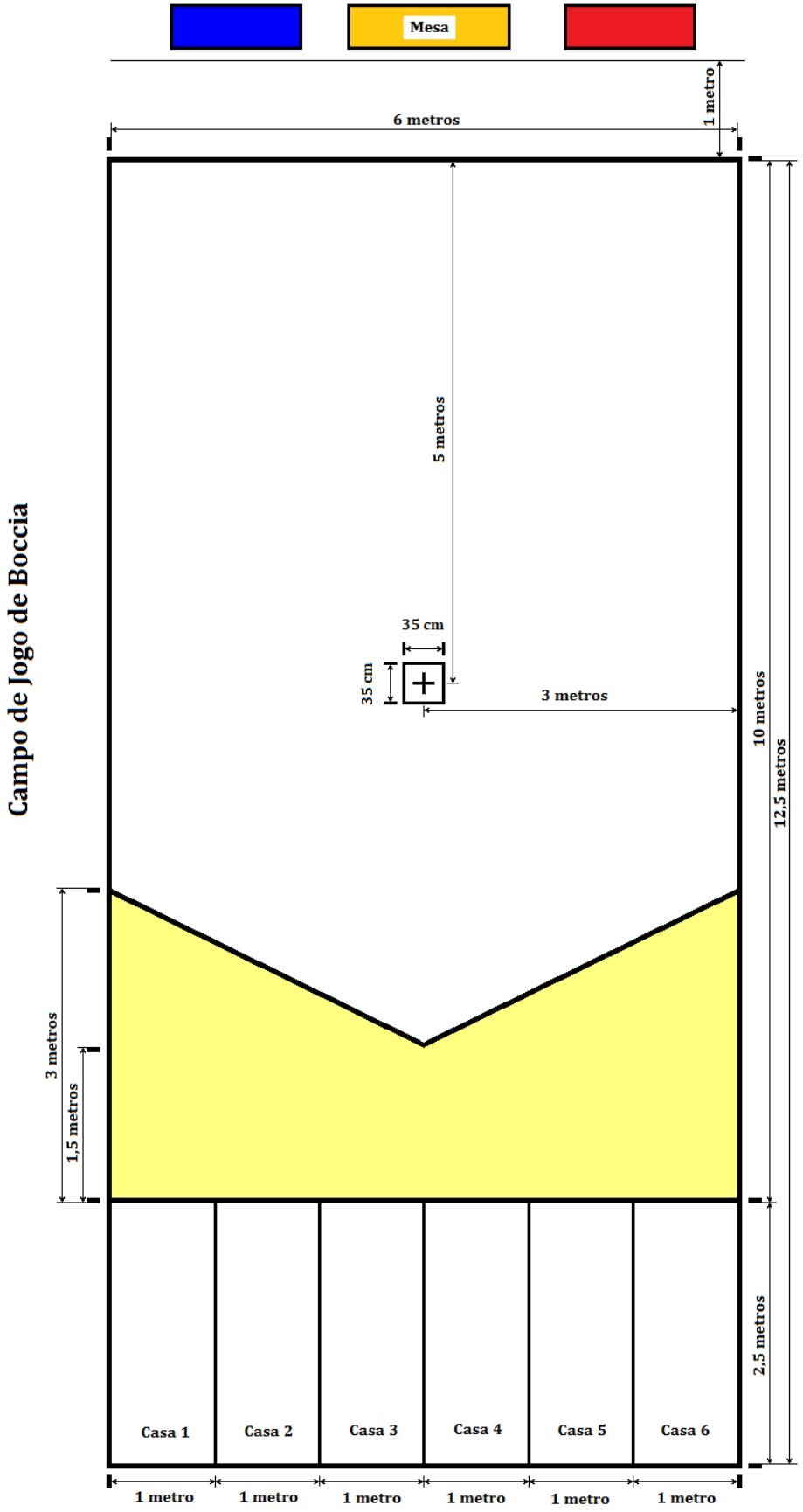
Assinatura: Assinatura:

VENCEDOR:

Fiscal de Linha: Árbitro:

Marcador: Árbitro Principal:

Campo de Jogo de BOCCIA



Orientações para marcação

Fita larga para as linhas exteriores, linha de lançamento e linha do V.

Fita estreita para as linhas divisórias das casas de lançamento, para a cruz e para a caixa-alvo.

Cada "perna" da cruz deve ter entre 15 a 35 cm.

6 metros – medidas de dentro das linhas laterais.

Linhas laterais de 12,5 metros: medidas do interior da linha da frente e dentro da linha de fundo.

10 metros: medidos do interior da linha da frente até ao exterior da linha de lançamento (esta estará incluída nessa medida)

5 metros: do interior da linha da frente até ao centro da cruz

3 metros: do interior da linha lateral até ao centro da cruz

3 metros: do exterior da linha de lançamento (lado das casas) até à extremidade da linha V

1,5 metros: do exterior da linha de lançamento (lado das casas) até ao vértice da linha V

2,5 metros: do interior da linha de fundo para dentro (que será também o exterior) da linha de lançamento

Linhas das casas de lançamento de 1 metro: largura da fita repartida uniformemente para os dois lados da marca de um metro.