REPÚBLICA PORTUGUESA | EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

BOCCIA

REGULAMENTO ESPECÍFICO

2026-2028

Ficha Técnica

Título

Regulamento Específico de Boccia 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.ª edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

Página eletrónica oficial

Índice

Introdução 4
Capítulo I Caraterísticas da competição 5
Artigo 1.º Escalões etários/Praticantes 5
Artigo 2.º Variantes da modalidade 6
Artigo 3.º Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática 6
Artigo 4.º Material e equipamento 6
Artigo 5.º Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo 7
Capítulo II Constituição das equipas e normas regulamentares 7
Artigo 6.º Caracterização das Divisões 7
Artigo 7.º Acreditação ou identificação 8
Artigo 8.º Falta administrativa e Falta de Comparência 8
Artigo 9.º Elegibilidade dos alunos participação de alunos federados 9
Capítulo III Regulamento técnico-pedagógico 10
Artigo 10.º DE Jogar + ... 10
Capítulo IV Organização das provas e competições 10
Artigo 11.º Procedimentos 10
Capítulo V Sistema de Classificação 11
Artigo 12.º Critérios de pontuação e de desempate 11
Capítulo VI 12
Artigo 13.º Ajuizamento e Arbitragem 12
Capítulo VII 13
Artigo 14.º Cartão Branco 13
Capítulo VIII 13
Artigo 15.º Disposições Finais 13
Capítulo IX 14
Artigo 16.º Anexos 14

Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Boccia realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) e Regras de Boccia do Desporto Escolar em vigor. Inclui, ainda, orientações pedagógicas para a prática do Boccia no âmbito do projeto «DE Jogar+».
Pode, ainda, ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela respetiva entidade organizadora.
As regras de Boccia do Desporto Escolar aplicam-se em todas as competições da modalidade assim como o Regulamento Técnico-Pedagógico exposto neste documento.
O presente regulamento visa promover a prática de Boccia no Desporto Escolar de forma inclusiva, participativa e progressiva, através de experiências de iniciação, formação e competição adequadas aos diferentes projetos e atividades, em alinhamento com os Projetos Educativos das escolas e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar 2026-2036, contribuindo para a formação integral dos alunos e para o seu desenvolvimento desportivo.

No projeto «DE Competição», as provas e competições constituem a expressão do trabalho pedagógico e desportivo desenvolvido de forma regular e continuada pelos Grupos-Equipa, valorizando a participação efetiva, o compromisso dos alunos e a identidade da escola. A participação competitiva pressupõe a integração efetiva dos alunos no respetivo Grupo-Equipa e a sua participação regular no processo de treino e preparação desenvolvido pela escola, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a inscrição de alunos exclusivamente para reforço competitivo pontual.

Capítulo I
Caraterísticas da competição

Artigo 1.º
Escalões etários/Praticantes

1. Para efeitos de participação nas competições de Boccia do Desporto Escolar, os alunos enquadram-se num escalão único e género misto.
2. Os alunos do escalão Infantil A (Sub 11) podem participar nas atividades de treino dos Grupos-Equipa (GE) do projeto «DE Competição», incluindo o exercício de funções de arbitragem e de aluno-dirigente exclusivamente no âmbito dos treinos, não podendo participar nas provas e competições deste projeto na qualidade de alunos-praticantes, juízes-árbitros ou alunos-dirigentes.
3. Os alunos referidos no número anterior devem constar da ficha de inscrição do respetivo Grupo-Equipa, não sendo contabilizados para efeitos do número mínimo de alunos exigido para a sua constituição.
4. São elegíveis para as competições, alunos com e sem Limitações Funcionais (LF).
5. Consideram-se alunos com Limitações Funcionais quando apresentam uma limitação com forte impacto na participação em atividades desportivas:

   1 - Muita dificuldade ou dificuldade total em ver, mesmo usando óculos ou lentes de contacto;

   2 - Muita dificuldade ou dificuldade total em ouvir, mesmo usando aparelho auditivo;

   3 - Muita dificuldade ou dificuldade total na mobilidade, mesmo usando cadeira de rodas;

   4 - Muita dificuldade ou dificuldade total na mobilidade, mesmo usando equipamento (p. ex. andarilho);

   5 - 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;

   6 - Muita dificuldade ou dificuldade total no manuseamento de objetos;

   7 - Muita dificuldade ou dificuldade total em interagir e estabelecer os relacionamentos interpessoais necessários à participação nalgumas modalidades desportivas, de forma apropriada à idade.

6. 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.

Artigo 2.º

Variantes da modalidade

1. O formato de competição deve permitir aos alunos realizarem o maior número de jogos possível, de acordo com o RPCDE.
2. A modalidade de Boccia pode ser dinamizada a dois níveis - Iniciação e DE Competição.
   a) Nível de Iniciação - Caracteriza-se pelo nível de Iniciação à Técnica da modalidade. As provas são definidas pela região ou local. Aconselha-se a introdução de exercícios de Skills de Boccia (ver anexo no final deste regulamento).
   b) DE Competição - Caracteriza-se pela competição formal interescolar com as fases Local, Regional e Nacional.

Artigo 3.º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

7. 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.
8. As dimensões do campo são de 12,5m x 6m com a área de lançamento dividida em seis casas de lançamento.
9. 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.
10. 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.

Artigo 4.º

Material e equipamento

1. 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.

2. Em todas as Provas e Campeonatos de Boccia do Desporto Escolar, os praticantes representantes do mesmo Agrupamento de Escolas/Escola não Agrupada/Estabelecimentos de Ensino Particular e Cooperativo (AE/EnA/EEPC) e Ensino, têm obrigatoriamente, de utilizar equipamento desportivo adequado, sob pena de ser atribuída Falta Administrativa (de acordo com o artigo 8º deste regulamento). Devem ainda possuir, sempre que possível, equipamento (vestuário) desportivo igual, com as cores, nome ou emblema do respetivo AE/EnA/EEPC.
3. 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.
4. 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 Estrutura do Desporto Escolar.

Artigo 5.º
Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo

1. O tempo definido para a competição deve permitir que os alunos de cada divisão realizem o maior número de jogos possível.
2. Em cada divisão o tempo de jogo para cada lado tem um tempo limite para cada parcial e é monitorizado por um marcador. Os tempos são:
    a. I1 – 6 minutos por jogador por parcial
    b. I2 – 4 minutos por jogador por parcial
    c. I3 – 2 minutos por jogador por parcial
    d. P – 6 minutos por par por parcial
    e. E – 4 minutos por equipa por parcial

Capítulo II
Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6.º
Caracterização das Divisões

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

a) **Divisão I – Individual**
   i. **I1 –** Alunos em cadeira de rodas que utilizam calha.
   ii. **I2 –** Alunos em cadeira de rodas que jogam com pé ou com a mão.
   iii. **I3 –** Alunos em pé com ou sem LF.

b) **Divisão II – Coletiva**
   i. **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.
   ii. **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.

2. **Um jogador não pode participar, simultaneamente, na competição de Pares e Equipas.**
3. **Os jogadores 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.**

Artigo 7.º
Acreditação ou identificação

1. A identificação dos participantes 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), e que o titular ou o respetivo encarregado de educação tenha prestado consentimento para o efeito, nos termos da legislação aplicável.
2. Para melhor organização do processo de inscrição dos GE na competição, 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 (DGDE) devidamente autenticada pela direção do AE/EnA/EEPC.

Artigo 8.º
Falta administrativa e Falta de Comparência

1. É atribuída **Falta Administrativa**, quando se verificarem os seguintes requisitos:

a. Não se apresentarem nos encontros da fase local, com o número mínimo de 4 jogadores.
b. Não competir, **obrigatoriamente**, na competição coletiva e na competição individual.
c. Não apresentar um aluno juiz/árbitro nos encontros da fase local, com formação mínima de nível um.
d. Os alunos não se apresentarem devidamente equipados.
e. A equipa não se apresenta com um mínimo de 3 jogadores. 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).

2. 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. **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-(?).**

Artigo 9.º
Elegibilidade dos alunos participação de alunos federados

1. A condição de aluno federado não constitui impedimento à participação nas provas e competições de Boccia do projeto «DE Competição».

2. A participação dos alunos federados deve compatibilizar-se com a criação de oportunidades efetivas de participação, progressão e sucesso desportivo para os alunos não federados.

3. Apenas podem participar, na qualidade de alunos-praticantes, nas provas e competições do projeto «DE Competição» os alunos devidamente inscritos no respetivo GE e que nele desenvolvam atividade regular ao longo do ano letivo, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a participação exclusivamente para reforço competitivo pontual.

4. Compete ao professor responsável pelo GE assegurar o cumprimento dos requisitos de elegibilidade e participação e o registo da condição de aluno federado ou não federado no processo de inscrição. Sempre que solicitado pela entidade organizadora, o AE/EnA/EEPC deve disponibilizar os elementos necessários à comprovação da integração efetiva e da participação regular dos alunos no GE, nos termos do RPCDE.

5. A condição de aluno federado na modalidade de Boccia deve ser assinalada no boletim de jogo, de acordo com a informação constante do respetivo processo de inscrição, para efeitos de monitorização e análise da participação.

Capítulo III
Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 10.º
DE Jogar +

O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa. Recomenda-se a consulta do Referencial DE JOGAR+, onde constam os princípios orientadores do Projeto.

Este documento apresenta a proposta dos Skills Boccia que se enquadra na organização de atividades no âmbito do "DE Jogar +", independentemente do ciclo de ensino. (ver propostas de trabalho no final deste documento).

Capítulo IV
Organização das provas e competições

Artigo 11.º
Procedimentos

1. A modalidade de Boccia pode compreender as seguintes fases organizativas dos Campeonatos Escolares:
    a. Fase Local;
    b. Fase Regional;
    c. Fase Nacional.
2. 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. 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.
4. Todos os jogadores 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 de Boccia, as cadeiras 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.

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

Capítulo V
Sistema de Classificação

Artigo 12.º
Critérios de pontuação e de desempate

1. Todos os jogos do Desporto Escolar da modalidade Boccia regem-se pelas Regras de Boccia do Desporto Escolar.
2. Para efeitos de classificação, é contabilizado o número de vitórias obtidas pelo jogador/par/equipa, sendo declarado vencedor o que registar o maior número.
3. Critério para desempate, em cada série:
    a. A maior diferença positiva entre pontos marcados e sofridos. Não se inc luem os parciais de desempate.
    b. Confronto direto.
    c. O maior número de pontos marcados. Não se incluem os parciais de de sempate.
    d. Número total de parciais ganhos em todos os jogos da série.
    e. A maior diferença pontual positiva num só jogo.
    f. A maior diferença pontual positiva num só parcial.
    g. Se substitir o empate proceder-se-á a parciais de desempate entre os lados em questão.
4. Se forem somente dois lados, joga o número de parciais de desempate necessários (um de cada vez) para determinar o lado apurado.
5. 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.
6. Sempre que possível, os resultados da competição devem ser afixados em zona b em visível e de fácil acesso.

Capítulo VI

Artigo 13.º

Ajuizamento e Arbitragem

1. A modalidade de Boccia integra o Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares (PNFJAE+).
2. O Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares (RFPNFJAE), aplica-se a todas as competições da modalidade de Boccia
3. 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 rege-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 nos DGDE. 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 juízes/árbitros, só podem exercer essas funções;
    b. **Na Fase Regional:** os alunos juízes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pela Estrutura do Desporto Escolar terão de ter a Fase Local (nível 2) de formação PNFJAE+ concluída. O número de juízes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela Estrutura do Desporto Escolar de acordo com o estabelecido no RFPNFJAE.

        Caso não seja possível garantir a quota estabelecida pela Estrutura do Desporto Escolar, o GE tem de se fazer acompanhar do(s) seu(s) aluno(s) juíz(es)-árbitro(s) com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito na DGDE com essa função.
    c. **Na Fase Nacional**: os alunos juízes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pela Estrutura do Desporto Escolar terão de ter a Fase Regional (nível 3) de formação PNFJAE concluída. O número de juízes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela UDE 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.
4. Em todas as competições de Boccia deverá ser preenchido o respetivo Boletim de Jogo, que se encontra nas Regras de Boccia do Desporto Escolar, em anexo.

Capítulo VII

Artigo 14.º

Cartão Branco

O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o *fair play* no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de *fair play* demonstrados por alunos e professores.

A sua atribuição pode ser efetuada pelos juízes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.

A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Capítulo VIII

Artigo 15.º

Disposições Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela UDE.
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.
3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.

Capítulo IX

Artigo 16.º

Anexos

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.

* 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.

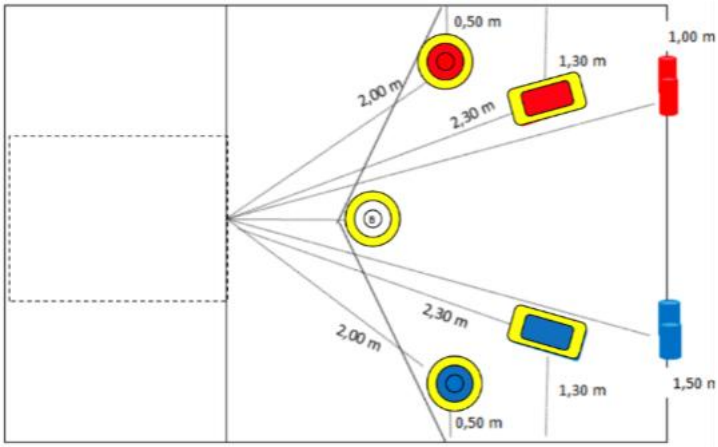
Nível C

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.

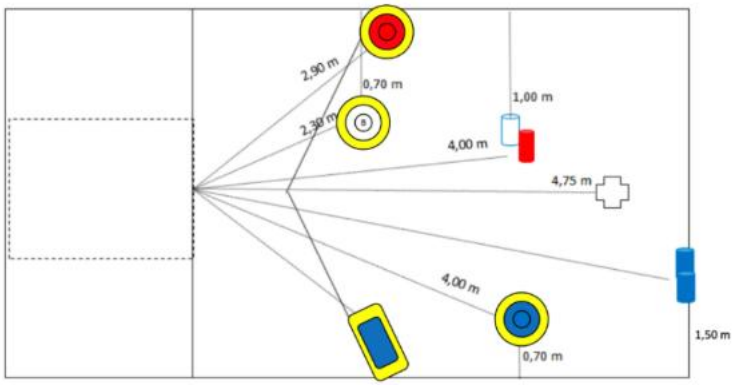
Nível B

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.

Ordem de execução:

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

- Colocar a primeira bola de cor no 1⁄4 de círculo mais próximo. 

- Ataque seletivo 1: Derruba o cilindro vermelho (espaço entre cilindros equivalente a 2 bolas), sem derrubar o azul.

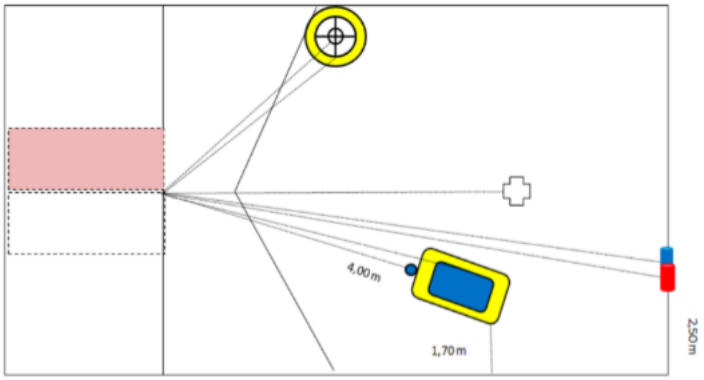
- Afasta a bola de cor diferente colocada a tocar a parte frontal do trapézio que constitui o tapete retangular (bola move-se para a frente ou para o lado e permanece onde se

imobilizou, tal como a bola que a moveu), lançando de seguida bola em precisão para a zona válida do tapete.

- Ataque seletivo 2: Derruba o cilindro azul.

- Terminar, colocando a última bola no quadrado de penalização (50x50 cm).

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.



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

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

Outras regras

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.

Início e final da prova

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 efetuados (advertências/penalizações caso existam) e o tempo realizado.

O praticante, ou seu representante, validará, então, o respetivo 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.

Caráter pedagógico-formativo da prova – Nível C

Atendendo ao caráter formativo e à idade dos praticantes do nível C, a intervenção do árbitro manterá o caráter 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.

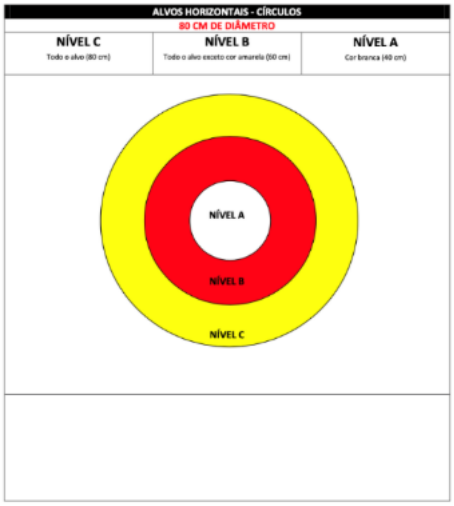
Os cilindros devem ser de fácil derrube.

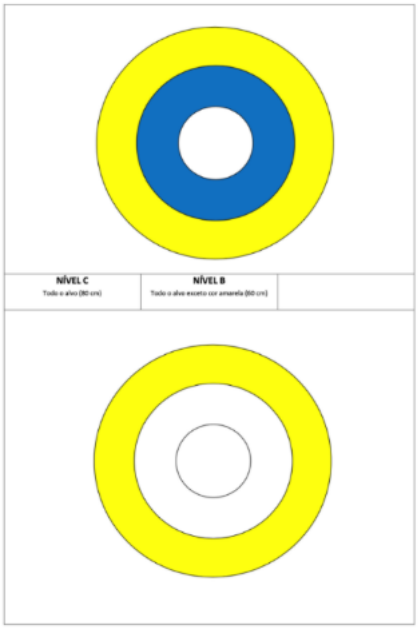
As bolas devem ser facilmente movimentadas.

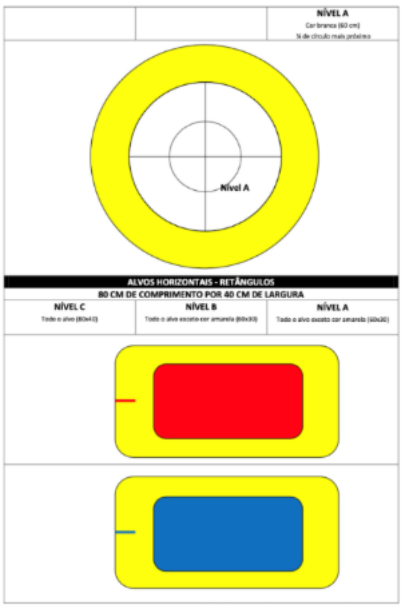
As superfícies dos tapetes não devem alterar o movimento da bola de forma visível. É aconselhável que a espessura não ultrapasse 1 mm. Devem ser de fácil aderência ao solo, ou a ele serem fixados.

Constituição dos kits por níveis:

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

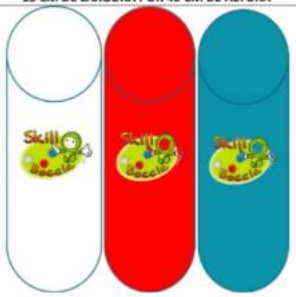






ALVOS VERTICAIS - CILINDROS

15 CM DE LARGURA POR 40 CM DE ALTURA



BOLAS

Bola dura - consistente

Nota: A bola pode ser apresentada pelo participante. Deverá ser validada pela organização.

