



Desporto Escolar

Regras BOCCIA



Índice

Introdução	3
Espírito de Jogo.....	3
NOÇÕES BÁSICAS.....	4
1. DEFINIÇÕES:.....	4
2. ELEGIBILIDADE PARA JOGAR	5
3. DIVISÕES DE JOGO.....	5
4. EQUIPAMENTO	8
5. DISPOSITIVOS AUXILIARES.....	11
6. CADEIRAS DE RODAS	13
PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO	13
7. AQUECIMENTO	13
8. CÂMARA DE CHAMADA.....	14
9. VERIFICAÇÃO DE BOLAS	15
EM CAMPO	16
10. JOGO.....	16
11. PONTUAÇÃO.....	21
12. PARCIAL INTERROMPIDO.....	22
13. DESEMPATE	23
14. MOVIMENTO EM CAMPO.....	24
VIOLAÇÕES.....	25
15. VIOLAÇÕES.....	25
COMUNICAÇÃO	31
16. COMUNICAÇÃO	31
GESTOS/SINAIS OFICIAIS.....	33
17. TEMPO POR PARCIAL.....	36
18. DESCONTO DE TEMPO MÉDICO	37
19. DESCONTO DE TEMPO TÉCNICO	38
PROTESTOS	38
20. CLARIFICAÇÃO E PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO	38
Anexos	39
ANEXO 1 – Boletim de Jogo	
ANEXO 2 – Campo de Jogo	
ANEXO 3 – Orientações para a marcação	

Introdução

As regras aqui apresentadas regulam a modalidade de Boccia.

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

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

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 ética e o espírito do jogo são semelhantes ao Ténis. 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.
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 técnicos desportivos e professores, quando permitido, são membros adicionais de um lado.
Campo	É a área de jogo delimitada pelas linhas. Inclui as Casas de Lançamento.
Casa de Lançamento	Uma das seis casas numeradas de onde os jogadores lançam.
Linha em “V”	V marcado no campo que a bola alvo tem que ultrapassar totalmente para ser considerada em jogo.
Cruz	Marca no centro da área de jogo.
Caixa Alvo	Caixa de 35cmX35cm na cruz para bolas de penalização.
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.
Equipamento	Cadeiras de rodas, calhas, luvas, talas, ponteiros e outros dispositivos auxiliares.
Violação	Qualquer ação realizada por um jogador/lado, suplente, assistente técnico desportivo ou professor que é 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 (área válida do jogo). 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.
Parcial Interrompido	Quando bolas foram movidas para fora da sua posição, seja acidental ou deliberadamente e não se conseguem repor na sua posição.
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 <i>standard</i> 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 partida.

2. ELEGIBILIDADE PARA JOGAR

São elegíveis para competirem no Desporto Escolar os/as alunos/as que frequentam o Ensino Básico, 2º ou 3º Ciclo ou, o Secundário de Estabelecimentos de Ensino Público ou Privado, desde que se encontrem devidamente inscritos e registados no Programa Estratégico do Desporto Escolar 2021-2025, 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:

3.1.1. Divisão – Individual

- **I1 - Jogadores em cadeira de rodas (CR) que jogam com calha.**
É sempre auxiliado por um assistente técnico desportivo (ATD).
- **I2 - Jogadores em cadeira de rodas (CR) que jogam com o pé ou com a mão.**
Pode ser auxiliado por um assistente técnico 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 não pode ter mais de 2 apoios no chão no momento do lançamento da bola.

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 (preferencialmente, no final do campo, ao lado do marcador/cronometrista).

3.1.2. 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).

3.1.3. 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).

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

3.1.5. 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.

3.2. Responsabilidade do Capitão

3.2.1. 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 trazer a braçadeira de capitão. O capitão atuará como líder do Par/Equipa e assume as seguintes responsabilidades:

3.2.2. Representar o par/equipa no lançamento da moeda ao ar e decidir se jogam com as bolas vermelhas ou azuis.

3.2.3. Decidir qual o membro do par/equipa que deve lançar durante o jogo, incluindo as bolas de penalização.

3.2.4. Pedir tempo técnico ou médico. O professor, o ATD também pode pedir tempo técnico ou médico.

3.2.5. Confirmar a decisão do árbitro relativa ao resultado.

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

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

3.2.8. O capitão/jogador é o responsável por pedir a clarificação. O professor e o ATD poderão igualmente falar com o árbitro, com autorização deste, durante a clarificação.

3.3. Assistentes Técnicos Desportivos (ATD)

Aos Jogadores da divisão I1 é permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos ATD. Os ATD colocam-se dentro da casa de lançamento e não podem olhar para o campo durante os parciais. Aos jogadores da divisão I2 é permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos ATD apenas quando o jogador necessitar efetivamente desse apoio. Neste caso, o ATD deve colocar-se atrás da casa de lançamento. Podem entrar na casa de lançamento quando instruídos pelo seu jogador.

As suas tarefas são:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira do jogador – quando pedido pelo jogador;
- Ajustar a posição do jogador – quando pedido pelo jogador;
- Arredondar e/ou passar a bola ao jogador – quando pedido pelo jogador;
- Posicionar a calha (para jogadores que jogam com calha) – 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 anuncia “1 minuto”.

O ATD 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, ou ainda o ponteiro.

O ATD dos jogadores que jogam com calha não pode olhar para a área de jogo enquanto decorrer o parcial.

3.4. 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 no final do campo, ao lado da mesa do marcador/cronometrista).

4. EQUIPAMENTO

4.1. Verificação de material e Bolas

A avaliação do equipamento deve ser realizada antes do início da competição e pode ser feita durante a competição, de uma forma aleatória. Será conduzida pelo Árbitro Principal e/ou alguém da organização.

As bolas não aprovadas na verificação são guardadas até ao fim da competição.

Bolas de competição fornecidas pela organização também devem ser sujeitas a verificação.

4.2. O Campo

A superfície deve ser plana e suave (cimento polido, madeira, borracha natural ou sintética). A superfície deve estar limpa. Não se deve utilizar nada que interfira com a superfície de jogo. As dimensões do campo são de 12,5m x 6m com a área de lançamento dividida em seis casas de lançamento.

Todas as medidas dos limites exteriores são medidas pelo interior das linhas. As linhas que dividem as casas de lançamento e a cruz são marcadas com uma fina de caneta com a fita a ser colocada uniformemente em cima desta marca dividida em partes iguais para cada lado dessa marca. A linha de lançamento e o V são colocados dentro da área não válida para a Bola Alvo.

Todas as marcações do campo devem ter entre 1,9cm & 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 fina será colocada pelo lado de fora da caixa-alvo.

4.3. Marcador

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

4.4. Equipamento de Cronometragem

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

4.5. Bola Morta

Uma bola de Boccia que saia das linhas limites do campo deve ser colocada na área designada - num recipiente/caixa de bolas mortas, ou fora das linhas limite do campo a cerca de um metro das bolas na área de jogo. Isto concede espaço aos jogadores para se movimentarem completamente em torno das bolas e ver claramente as bolas em jogo.

4.6. 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.

4.7. Aparelhos de Medida

Moldes das Medidas das bolas são usados para medir o perímetro da bola de Boccia. Balança é usada para medir o peso da bola. Fita métrica, compassos, apalpa-folgas e lanternas são usadas pelos árbitros para medir as distâncias em campo.

4.8. Bolas de Boccia

Um jogo de Boccia é constituído por 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 uma bola branca. As bolas de Boccia usadas em competições devem cumprir os critérios abaixo referidos pelo Desporto Escolar.

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.

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

4.8.1. Critérios da Bola de Boccia

Uma bola deve ser de natureza esférica, construída utilizando painéis de dimensões uniformes. Os painéis devem ser costurados uns aos outros para definir a forma esférica. **Uma bola deve pesar 275g +/- 12g. A circunferência de uma bola deve ser de 270mm +/- 8mm.**

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. Não deve apresentar perfurações ou cortes visíveis na superfície exterior. A superfície deve estar isenta de autocolantes ou decalques. A bola não deve ter fios rasgados. Nenhum resíduo ou substância deve estar na parte exterior da bola.

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.

Cada bola será testada para **passar** 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.

5. DISPOSITIVOS AUXILIARES

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

5.1. Uma calha quando colocada sobre um dos lados deve caber numa área de 2,5m x 1m. 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 ilegal. Marcas ou linhas para indicar a extensão máxima permitida de qualquer porção da calha ou suporte de bola não são permitidos.

5.2. 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. 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.

- 5.3. Aquando do lançamento da bola, a calha não pode sobrepor qualquer parte da linha de lançamento.
- 5.4. Não existe restrição ao comprimento do ponteiro de cabeça, boca ou braço 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.
- 5.5. 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.
- 5.6. 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.
- 5.7. 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.

6. CADEIRAS DE RODAS

- 6.1. Cadeiras de Rodas de competição devem ser o mais usuais possível. Não há restrições à altura do assento para os jogadores que jogam com calha, desde que permaneçam sentados.
Para todos os outros jogadores a altura máxima do assento, medido do chão até ao ponto mais baixo onde a nádega do jogador está em contacto com a almofada da cadeira, é de 66cm.
- 6.2. Se a cadeira de rodas se danifica durante um jogo, o tempo é parado e é dado ao Lado um tempo técnico de dez (10) minutos para a reparação. Caso a cadeira de rodas não tenha reparação, o jogador deve continuar a jogar com a cadeira de rodas danificada ou perderá o jogo.
- 6.3. Em caso de divergência, o árbitro principal e/ou a organização chega a uma decisão que é definitiva.
- 6.4. Qualquer dispositivo adicional acrescentado à cadeira de rodas de jogo do jogador será analisado pelo árbitro/organização. Nenhum dispositivo adicional pode ser acrescentado à cadeira de rodas de jogo que se considere dar ao jogador uma vantagem injusta quando este lança a bola.

PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

7. AQUECIMENTO

- 7.1. Antes de cada jogo e se logisticamente for possível, deve a organização proporcionar uma área designada por “Campos de Aquecimento”. Esta área é usada exclusivamente pelos jogadores que vão jogar, segundo o calendário de jogos da responsabilidade da organização. Jogadores, professores responsáveis pelo grupo-equipa e assistentes desportivos podem estar nos campos de aquecimento.
- 7.2. Os jogadores podem estar acompanhados nos campos de aquecimento por um número máximo de pessoas:
- I1: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;
 - I2: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;
 - I3: 1 professor;
 - P: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador em cadeira de rodas;
 - E: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador em cadeira de rodas.

8. CÂMARA DE CHAMADA

8.1. Sempre que possível, um relógio oficial estará colocado na entrada da câmara de chamada que deve estar claramente identificado.

Caso não seja possível será considerado o relógio/marcador do pavilhão.

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

I1: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo;

I2: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo (apenas quando o jogador necessita);

I3: 1 professor;

P: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador em cadeira de rodas;

E: 1 professor, 1 assistente técnico desportivo por cada jogador em cadeira de rodas.

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

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

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

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

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

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

8.7. Os árbitros entrarão na câmara de chamada para preparar o jogo. Podem pedir aos jogadores para mostrarem a sua acreditação.

A verificação de todo o equipamento, bem como o lançamento da moeda ao ar devem, sempre que possível, ser realizados na câmara de chamada.

Qualquer equipamento que falhe esta verificação não pode ser utilizado no campo, a menos que possa ser reparado imediatamente na câmara de chamada e o torne legal.

8.8. Lançamento da moeda ao ar – o árbitro lança uma moeda ao ar e o Lado vencedor escolhe qual a cor com que vai jogar (vermelha ou azul).

Antes ou depois do lançamento da moeda ao ar, qualquer lado pode examinar as bolas de Boccia do lado oposto, cuidadosamente e sob supervisão do árbitro.

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

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

- O outro lado do jogo deve ser informado;
- O jogador será acompanhado por um membro 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.

9. VERIFICAÇÃO DE BOLAS

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

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

9.3. Se uma ou mais bolas forem rejeitadas 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.

9.4. 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.

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

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

9.7. Nas Divisões de Pares e Equipas, os jogadores devem identificar o seu material na Câmara de Chamada, de forma que, caso algum equipamento seja rejeitado numa verificação, este possa ser corretamente associado ao jogador a quem pertence. Se a propriedade não for admitida, o cartão amarelo é atribuído ao capitão.

EM CAMPO

10. JOGO

10.1. Aquecimento em campo

Em campo, os atletas 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 nunca lançam bolas de aquecimento.

Durante o tempo de aquecimento, os atletas, ATD e equipamentos não devem invadir as casas de lançamento dos oponentes. Uma calha não pode ultrapassar as linhas laterais para invadir o espaço de um adversário durante o aquecimento.

O aquecimento termina quando ambos os lados tiverem lançado todas as suas bolas ou os 2 minutos tiverem expirado (o que acontecer primeiro).

10.2. Lançamento da Bola-Alvo

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

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

10.2.2. O jogador só pode lançar a bola-alvo depois do árbitro indicar que é a vez daquele Lado jogar. Os jogadores que jogam com calha devem realizar o movimento nos dois sentidos.

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

10.3. Bola-Alvo falhada

10.3.1. A bola-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.

10.3.2. Se a bola-alvo é falhada, o jogador que a deve lançar no parcial seguinte lançá-la-á agora. Se a bola-alvo é falhada no último parcial, 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 a bola-alvo seja válida.

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

10.4. Lançamento da primeira bola de cor para o campo

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

10.4.2. 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.

10.5. Lançamento da primeira bola do lado oposto

10.5.1. Todos os jogadores devem estar “fora do caminho” para conceder aos adversários acesso livre à área de jogo. Colocar-se “fora do caminho” deve ser feito rapidamente, e se o árbitro decidir que o acesso está a ser impedido, pode atribuir um cartão amarelo ao jogador infrator. Para os jogadores que jogam com calha, o ATD e o equipamento (incluído a calha e o banco do ATD) devem estar “fora do caminho”). O lado oposto irá então jogar de acordo com a regra 10.4.2.

10.6. Lançamento das restantes bolas

10.6.1. 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.

- 10.6.2. Se um jogador decidir não lançar qualquer das bolas restantes, deve indicar ao árbitro que não quer lançar mais qualquer bola durante esse parcial. Neste caso o tempo será parado e as restantes bolas serão declaradas mortas.

10.7. Finalização do parcial

- 10.7.1. Depois de todas as bolas terem sido lançadas e não haver bolas de penalização, o árbitro anunciará verbalmente o resultado e então “Fim do Parcial”. 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 ATD 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.
- 10.7.2. Se há bolas de penalização a serem lançadas, depois dos jogadores ou dos capitães tomarem conhecimento do resultado do parcial, será dada oportunidade aos ATD 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 ATD 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.
- 10.7.3. No parcial final de um jogo, se não tiverem sido lançadas todas as bolas e o vencedor for óbvio, não serão atribuídas bolas de penalização se o ATD ou o professor responsável festejarem. Isto também acontecerá nos lançamentos de penalização.
- 10.7.4. Os ATD 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 ATD e/ou professor responsável de que podem entrar na área de jogo.

10.8. Preparação dos parciais seguintes para 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”. ATD 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; ATD e professores responsáveis devem estar nas suas áreas designadas. Penalização: cartão amarelo por atrasarem o jogo.

10.9. Lançamento das Bolas

- 10.9.1. 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 mais de 2 apoios no chão.
- 10.9.2. 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.
- 10.9.3. Uma bola depois de ter sido lançada, pontapeada, ou saído do topo da calha, pode rolar por fora da casa de lançamento (tanto pelo ar como pelo chão), e através da casa do lado oposto, antes de cruzar a linha de lançamento e ir para a área de jogo.
- 10.9.4. Se uma bola em jogo rola sozinha, sem ter sido tocada por nada, permanecerá na área de jogo na nova posição.

10.10. Bolas fora dos limites

- 10.10.1. Qualquer bola é considerada fora se toca ou cruza as linhas 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.
- 10.10.2. 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.
- 10.10.3. Uma bola que é lançada e falha a entrada em campo, exceto no caso da regra 10.14., é considerada bola fora.
- 10.10.4. 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.

10.11. Bola-Alvo empurrada para fora

- 10.11.1. Se a bola-alvo é empurrada para fora da área de jogo, ou para dentro da zona não válida para a bola-alvo, durante o jogo, é reposicionada na cruz.
- 10.11.2. Se não for possível porque uma bola já está sobre a cruz, a bola-alvo será colocada tão perto quanto possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais (“em frente da cruz” refere-se à área entre a linha de lançamento e a cruz).
- 10.11.3. Quando a bola-alvo é colocada na cruz, o lado a lançar a seguir será determinado de acordo com a regra 10.6.1.
- 10.11.4. Se não há bolas de cor na área de jogo depois de a bola-alvo ter sido recolocada, o lado que empurrou a bola-alvo para fora, jogará.

10.12. Bolas equidistantes

Ao determinar qual o lado a lançar a seguir, se duas ou mais bolas de cores diferentes estão a pontuar, e o resultado destas bolas equidistantes é igual (1-1, 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 (2-1), o Lado com menos bolas equidistantes joga.

O jogo continuará normalmente. Se uma nova bola lançada desfaz a relação de equidistância, mas fica a fazer uma diferente, mas ainda assim relação equidistante a pontuar, essa mesma cor deve jogar novamente.

10.13. Bolas lançadas em simultâneo

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

10.14. Bola caída

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

10.15. 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.

10.16. Substituição

- 10.16.1. 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.
- 10.16.2. Uma substituição só pode ter lugar entre parciais e o árbitro deve ser informado das substituições. Se o capitão é substituído, outro colega de equipa deve tornar-se capitão. O suplente tem de ocupar a casa do jogador que foi substituído.
- 10.16.3. As substituições não devem atrasar o decorrer do jogo. Uma vez que o jogador tenha sido retirado do jogo não pode voltar a reentrar.

11. PONTUAÇÃO

- 11.1. 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 da bola-alvo, do que a bola do adversário mais perto da bola-alvo.
- 11.2. 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.
- 11.3. 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.
- 11.4. No final de cada parcial, o árbitro deve certificar-se de que o resultado está correto no boletim de jogo e no marcador. Os jogadores/capitães são responsáveis por se assegurarem que os resultados são registados corretamente.
- 11.5. No final dos parciais, os pontos obtidos em cada parcial são somados, e o Lado com a pontuação total mais elevada será o vencedor.
- 11.6. O árbitro pode chamar os capitães de equipa (ou os jogadores nas divisões individuais) se vai efetuar uma medição ou se a decisão é renhida no fim de um parcial.

- 11.7. Se, no fim dos parciais regulares terem sido jogados, incluindo os lançamentos de penalização, o resultado é igual, é jogado um parcial de desempate. Os pontos conseguidos no parcial de desempate não contam para o posicionamento na série; apenas determinam o vencedor.
- 11.8. Se um Lado falha um jogo, então o lado oposto vence o jogo por 6-0, ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo nessa série ou nas séries 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.

12. PARCIAL INTERROMPIDO

- 12.1. 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.
- 12.2. 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.
- 12.3. Se um parcial é interrompido devido a um erro ou ação de um lado, o árbitro fará como descrito na regra 12.2., mas consultará ambos os lados e o fiscal de linha de maneira a evitar tomar decisões injustas.
- 12.4. Se um parcial interrompido precisar de ser reiniciado e tiverem sido atribuídas bolas de penalização, elas serão jogadas no final do parcial repetido. Se o jogador ou lado que provocou o parcial interrompido tinha anteriormente direito a bola(s) de penalização nesse parcial, não poderá jogar essas bolas.

Se a perturbação foi causada por uma bola jogada em infração, **essa bola e todas as bolas retraídas** ao lado infrator permanecerão na área das bolas mortas durante o parcial repetido.

13. DESEMPATE

- 13.1. Um desempate constitui um parcial extra.
- 13.2. Os jogadores manter-se-ão nas suas casas de lançamento originais.
- 13.3. 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 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”.
- 13.4. Ao soar “tempo”, após um minuto entre parciais, o árbitro colocará na cruz a bola-alvo do lado que jogará primeiro.
- 13.5. 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), os jogadores têm 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.
- 13.6. Se a situação descrita em 11.7 ocorrer e cada lado receber o mesmo número de pontos no desempate, 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.
- 13.7. Quando é necessário jogar um desempate adicional para decidir a posição final dos Lados **numa série**, o árbitro:
 - Faz o lançamento da moeda ao ar para se escolher qual o lado que joga com as vermelhas e qual o lado que joga com as azuis;
 - Faz o lançamento da moeda ao ar outra vez para se escolher qual o lado que inicia o parcial;
 - A bola-alvo do lado que joga primeiro será colocada na cruz;
 - O desempate será jogado como um parcial normal;

- Se ambos os lados recebem igual número de pontos no desempate, o resultado é registado no boletim de jogo e é jogado um segundo desempate. Desta vez o lado oposto começará o desempate com a sua bola-alvo colocada na cruz;
- Este procedimento continua com os lados, alternando o primeiro lançamento até que haja um vencedor.

14. MOVIMENTO EM CAMPO

- 14.1. Um lado não pode preparar o seu lançamento seguinte, orientar a cadeira de rodas, 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 por a bola na sua mão ou no colo; não é permitido ao vermelho pegar numa bola depois de o árbitro ter assinalado para o azul lançar).
- 14.2. Após o árbitro ter indicado qual o lado a lançar, os jogadores desse lado podem entrar na área de jogo ou em qualquer casa de lançamento vazia. É permitido aos jogadores orientarem a calha a partir da sua própria casa de lançamento ou de qualquer casa de lançamento vazia. Os jogadores e ATD não podem ir para as casas dos adversários enquanto preparam o seu próprio lançamento ou orientam a calha. ATD não podem entrar na área de jogo durante o parcial.
- 14.3. Os jogadores podem ir para trás das suas casas de lançamento para alinhar os seus lançamentos ou falar com os seus colegas de equipa. Pelo menos uma roda dianteira deve permanecer dentro da própria casa de lançamento do jogador durante este tempo. O espaço 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. Aos jogadores e ATD que infringirem esta regra sobre o movimento em campo, será dito para ficarem na área adequada e começarem de novo. O tempo gasto não será repostado.
- 14.4. Se um jogador precisa de ajuda para ir ao campo, pode pedir ajuda ao árbitro ou ao fiscal de linha.
- 14.5. Num jogo de pares/equipas, se um jogador lança a bola e o seu colega ainda está a regressar à sua casa de lançamento, o árbitro atribuirá uma bola de penalização e retração da bola lançada. 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.
- 14.6. Ações de rotina antes ou depois do lançamento são permitidas sem que tenha de ser feito um pedido específico ao assistente desportivo.

VIOLAÇÕES

15. 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 ATD são considerados uma unidade – qualquer cartão amarelo ou vermelho atribuído ao ATD é atribuído também ao jogador. Por outro lado, os cartões amarelos e vermelhos atribuídos a um jogador aplicam-se igualmente ao seu ATD.

Um professor é considerado como uma única unidade; se o professor recebe um cartão amarelo ou vermelho, este não é transferido para o Lado.

15.1. Retração:

- 15.1.1. 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.
- 15.1.2. Uma retração só pode ser atribuída a uma violação que ocorra durante o ato de lançamento de uma bola.
- 15.1.3. 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.
- 15.1.4. Se o árbitro não conseguir parar a bola antes de esta alterar a posição das outras bolas, o parcial é considerado parcial interrompido.

15.2. Uma bola de penalização:

- 15.2.1. 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 regista a pontuação; todas as bolas são removidas da área de jogo e o lado a quem foi averbada bolas de penalização irá seleccionar 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 fará o respetivo registo no boletim de jogo.

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

- 15.2.2. 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.
- 15.2.3. 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.
- 15.2.4. 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.

15.3. Cartão Amarelo:

- 15.3.1. Quando é cometida uma violação enumerada na regra 15.9, é mostrado um cartão amarelo e o árbitro registará a violação no boletim de jogo.
- 15.3.2. 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.
- 15.3.3. Se um jogador, e/ou o seu ATD, na divisão de Equipas receber o 2º cartão amarelo, é excluído do jogo a decorrer. O jogo poderá continuar com os restantes dois atletas. Qualquer bola não lançada pelo atleta que recebeu o cartão amarelo será colocada na área designada para as bolas mortas. Nos parciais seguintes, o Lado continuará a jogar com quatro bolas. Se foi o capitão o excluído, outro elemento da equipa assumirá esse papel de capitão. Se um segundo atleta 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.

15.4. Cartão Vermelho (Desqualificação):

- 15.4.1. Quando um jogador, professor ou ATD é desqualificado, é mostrado o cartão vermelho, e é registado no boletim de jogo. Um cartão vermelho significa sempre, uma desqualificação imediata da competição.
- 15.4.2. Se um jogador e/ou o ATD, na divisão individual ou na de pares é desqualificado, o lado perde o jogo.
- 15.4.3. Um jogador desqualificado pode ser readmitido para jogos futuros na mesma competição por decisão da organização e do árbitro principal.
- 15.4.4. Se um jogador ou o ATD 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.

15.5. As seguintes ações dão origem a retração da bola:

- 15.5.1. Se uma bola é lançada antes da indicação do árbitro de qual a cor a jogar.
- 15.5.2. Se uma bola pára na calha depois de ter sido largada.
- 15.5.3. Se o ATD do jogador que joga com calha pára a bola na calha por qualquer razão.
- 15.5.4. Se um jogador com calha não é o último a largar 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.
- 15.5.5. Se o ATD está a tocar no jogador ou a empurrar/puxar a cadeira de rodas no momento em que a bola é lançada.
- 15.5.6. Se o ATD e um jogador com calha largam a bola em simultâneo.

- 15.5.7. 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).
- 15.5.8. Se a primeira bola de cor a ser jogada não é lançada pelo jogador que lançou a bola-alvo.
- 15.5.9. 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.
- 15.5.10. Se um jogador não reorienta a calha fazendo o movimento simultâneo nos dois sentidos quando ele e/ou o seu 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).
- 15.5.11. Se um lado lança mais do que uma bola ao mesmo tempo.
- 15.5.12. Um jogador que joga em pé, no momento do lançamento, ter mais de 2 apoios no chão.

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

- 15.6.1. Se um jogador sai da casa de lançamento quando a sua vez não foi indicada.
- 15.6.2. Se o ATD 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.
- 15.6.3. Se, na opinião do árbitro, existir comunicação inapropriada entre jogador(es), os seus ATD's e /ou professores. Inclui a comunicação através de tecnologia.
- 15.6.4. Se o jogador e/ou o seu ATD preparam o próximo lançamento, orientando a cadeira de rodas e/ou a calha ou arredondando a bola no tempo do adversário.
- 15.6.5. Se o ATD move a cadeira de rodas, ou a calha ou o ponteiro ou dá a bola ao jogador sem que este lhe peça.

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

- 15.7.1. Largar a bola-alvo ou uma bola de cor quando o ATD, 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 ATD's 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 ATD's, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha.

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

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

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

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

15.7.6. 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.

15.7.7. Num jogo de pares ou de equipas, um jogador lançar a bola enquanto o seu companheiro de equipa ainda está a regressar para a 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.

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

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

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

15.8.2. Causar um parcial interrompido de forma intencional.

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

15.9.1. 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.

- 15.9.2. Um jogador/par ou equipa levar para a câmara de chamada/campo de jogo mais do que o número permitido de bolas. As bolas a mais serão confiscadas e guardadas até ao final da competição.
Nas divisões de pares e equipas, o cartão amarelo é dado ao jogador que traga um número de bolas acima do permitido. Se não for possível determinar quem é o jogador, o cartão será dado ao capitão.
O jogador que traz as bolas a mais pode escolher as bolas a serem confiscadas.
As bolas “a mais” que sejam confiscadas, mas que cumpram os restantes critérios, podem ser reclamadas para o jogo seguinte.
- 15.9.3. Ao jogador quando a(s) sua(s) bola(s) não cumpra os critérios durante uma verificação.
- 15.9.4. Um injustificado atraso no jogo. A decisão do árbitro/organização é final nestes casos.
- 15.9.5. Não aceitar a decisão do árbitro e/ou atuar de maneira a prejudicar o lado adversário ou qualquer elemento da organização.
- 15.9.6. Deixar o campo durante um jogo sem permissão do árbitro, mesmo que seja entre parciais ou durante o desconto de tempo, esse individuo não poderá regressar ao jogo.
- 15.9.7. Um jogador, ATD ou professor entram na área de jogo sem autorização do árbitro.
- 15.9.8. 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.

15.10. Um jogador, ATD e/ou professor que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um 2º cartão amarelo e fica impedido de continuar o jogo que decorre:

- 15.10.1. Receber um 2º cartão amarelo durante a mesma competição;
- 15.10.2. Um 2º cartão amarelo na câmara de chamada e/ou na área de aquecimento dado ao jogador e/ou ATD durante a mesma competição dá direito a ficar impedido de jogar o presente jogo. O Lado perde o jogo.
Se isto anteceder um 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.

15.10.3. 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.

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

15.11.1. Demonstrar comportamento antidesportivo, tal como tentar iludir o árbitro, competir com uma bola que tenha sido adulterada ou tecer comentários não autorizados dentro ou fora da área de competição.

15.11.2. Conduta violenta.

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

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

COMUNICAÇÃO

16. COMUNICAÇÃO

16.1. Não haverá comunicação entre jogador, ATD, professor ou jogadores suplentes durante um parcial.

São exceções:

- Quando um jogador pede ao seu ATD 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 ATD.
- Professores, ATD e jogadores suplentes podem felicitar ou encorajar os jogadores do seu lado após uma jogada ou entre parciais.

16.2. 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 silenciosamente, mas isso deverá terminar assim que o Lado oposto receber a indicação para jogar.

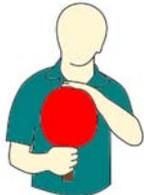
- 16.3. Um jogador não pode instruir o ATD do seu/sua colega de par/equipa. Cada jogador só pode comunicar diretamente com o seu próprio ATD. Um jogador que joga com calha pode usar uma folha ou gráfico comum para dar ordens ao seu companheiro de equipa.
- 16.4. Entre parciais os jogadores podem comunicar entre eles, com o seu ATD 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.
- 16.5. Um jogador pode pedir a outro jogador ou ATD, 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 ATD deve garantir que o 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 ATD's não devem remover o equipamento dos adversários.
- 16.6. Qualquer jogador pode falar com o árbitro no seu próprio tempo. Os ATD's apenas podem transmitir mensagens para o jogador e árbitro com autorização do árbitro.
- 16.7. 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.
- 16.8. Qualquer aparelho de comunicação, incluindo um smartphone, levado para o campo de jogo tem de ser aprovado pelo árbitro principal ou pela organização. Qualquer uso indevido será considerado comunicação inapropriada e resultará na atribuição de uma bola de penalização, a ser jogada na primeira oportunidade.

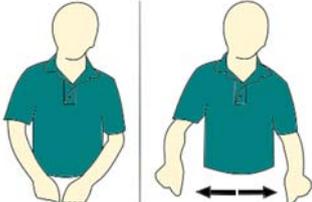
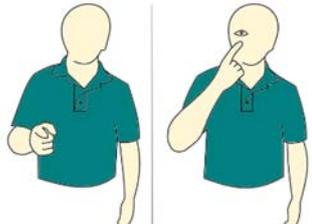
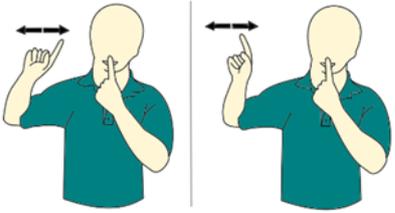
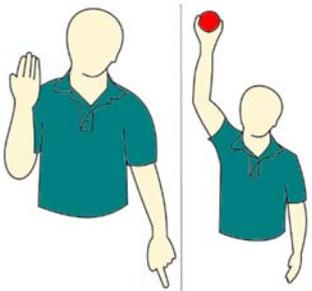
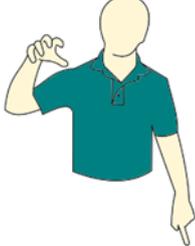
Dispositivos eletrónicos não podem ser levados para dentro do campo (exceto se forem aprovados pela organização). Aos professores é permitido usar tablets e smartphones para tirar apontamentos (devem colocar o aparelho, por exemplo, em modo de voo, que impossibilite a comunicação com os jogadores em campo). O árbitro principal/organização tem 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. Os jogadores e os ATD's em campo não podem receber qualquer comunicação (eletrónica, voz ou sinais) dos professores ou suplentes de fora do campo durante um parcial. Qualquer infração cometida constitui comunicação inapropriada e a atribuição de uma bola de penalização.

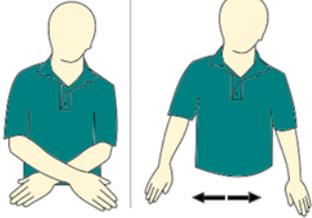
GESTOS/SINAIS OFICIAIS

Os gestos foram desenvolvidos de maneira a ajudar tanto os árbitros como os jogadores a entenderem 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 Atletas. 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.	

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

PONTUAÇÃO

EXEMPLOS DE RESULTADOS			
			
<p>3 Pontos para os vermelhos</p>	<p>7 Pontos para os vermelhos</p>	<p>10 Pontos para os vermelhos</p>	<p>12 Pontos para os vermelhos</p>

FISCAL DE LINHA

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

17. TEMPO POR PARCIAL

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

- I1 – 6 minutos por jogador por parcial
- I2 – 4 minutos por jogador por parcial
- I3 – 2 minutos por jogador por parcial
- P – 6 minutos por par por parcial
- E – 4 minutos por equipa por parcial

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

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

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

17.5. Se um Lado não largou a bola quando alcançado o tempo limite, essa bola e as restantes bolas desse lado 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.

17.6. 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.

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

- 17.8. Durante 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.
- 17.9. Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorretamente calculado, o árbitro deve ajustá-lo de modo a compensar o erro.
- 17.10. Durante qualquer disputa ou confusão, o árbitro deve parar o tempo.
- 17.11. O marcador deve anunciar em voz alta e clara, quando o tempo que falta 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.

18. DESCONTO DE TEMPO MÉDICO

- 18.1. Se um jogador ou ATD 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 ATD's não podem olhar para área de jogo.
- 18.2. Um jogador ou ATD só tem direito a 1 desconto de tempo médico por jogo.
- 18.3. Na divisão individual, se um jogador estiver incapaz de continuar a jogar, o lado perde o jogo.
- 18.4. Se o desconto de tempo médico é pedido para um ATD 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 ATD pode ser substituído. Se não houver possibilidade de substituir o ATD o Lado perde por (0-?).
- 18.5. 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-?).

- 18.6. 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.
- 18.7. Na divisão de equipas, se um jogador é o próximo a jogar a bola-alvo e é desqualificado ou fica doente e incapaz de continuar, e não há suplentes, a bola-alvo é lançada pelo jogador que a lançaria no parcial seguinte.
- 18.8. 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.

19. DESCONTO DE TEMPO TÉCNICO

- 19.1. 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 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. Se o equipamento não puder ser reparado ou substituído o jogador deve continuar a jogar com o equipamento avariado ou perde o jogo.

PROTESTOS

20. CLARIFICAÇÃO E PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO

- 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.

Anexos

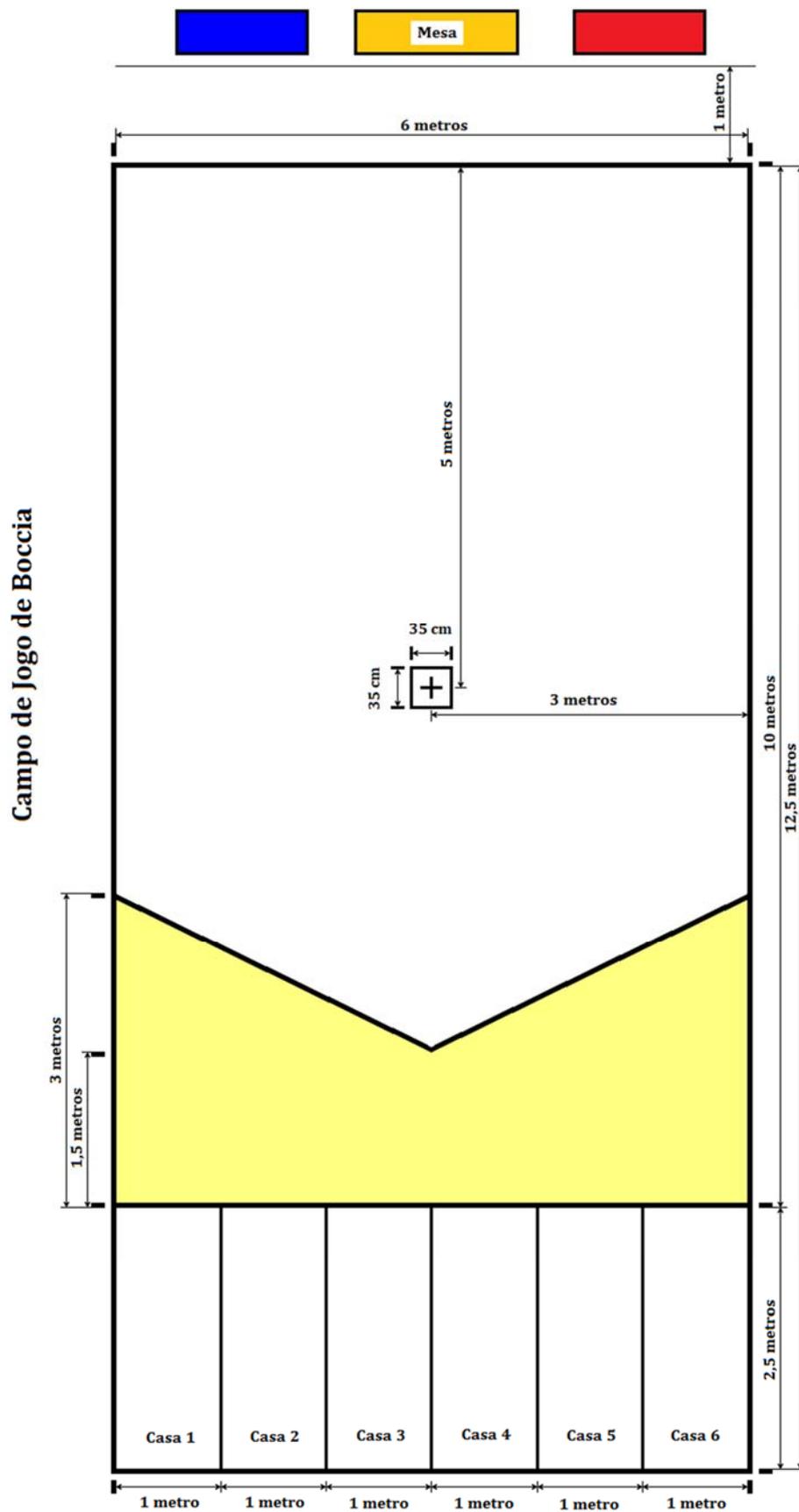
A Coordenação Nacional de Desporto Escolar reconhece que podem surgir certas situações que não estão previstas neste manual. Essas situações serão decididas no momento em que ocorrerem, depois de consultados o árbitro principal e a organização.

ANEXO 1 – Boletim de Jogo

ANEXO 2 – Campo de Jogo

ANEXO 3 – Orientações para a marcação

Campo de Jogo de BOCCIA



Orientações para a 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.

6 metros – linha da frente e linha de fundo: 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.