



Introdução:

As regras aqui apresentadas referem como é o jogo de Boccia. Estas regras são de livre interpretação, mas informações adicionais relativas à organização das competições internacionais podem ser encontradas no Manual Técnico da Comissão Internacional de Boccia. Este manual abrange áreas relativas a:

- sistema de classificação
- níveis de oficiais e treino
- estrutura da competição
- provas sancionadas
- sistema do ranking internacional

As regras do jogo dizem respeito a todas as competições internacionais sob os auspícios da Comissão Internacional de Boccia. Estas competições compreendem todas as provas sancionadas como categorias A, B ou C e das quais fazem parte, mas não são exclusivas, Campeonatos Regionais, Campeonatos Mundiais, Taça do Mundo e Jogos Paralímpicos. As candidaturas à organização destas provas devem ser apresentadas ao IBC, pelos Membros Nacionais da CP-ISRA, 18 meses antes do ano no qual vai ter lugar a competição que se quer organizar.

As Organizações Nacionais podem optar por fazer adendas a estas regras para as adaptar às suas próprias competições, contudo elas não devem alterar o sentido das regras e devem ser apresentadas ao IBC, numa ficha sancionada.

Espírito de Jogo

A ética e o espírito do jogo é semelhante ao do ténis. A participação do público é bem vinda e encorajada, contudo os espectadores,

incluindo os membros da equipa que não estão em competição são sensibilizados a manterem-se silenciosos durante o acto de lançamento da bola por parte de um jogador.

1. DEFINIÇÕES:

- 1.1. **Jack** é a bola alvo, branca.
- 1.2. **Bola** é uma das bolas azuis ou vermelhas.
- 1.3. **Lado** no Boccia individual é definido como um (1) jogador singular. No Boccia de equipas ou pares, um “lado” é definido como três (3) e dois (2) elementos, respectivamente, de uma equipa como uma unidade.
- 1.4. **Campo** é a área de jogo limitada pelas linhas de campo. Isto inclui as casas dos jogadores.
- 1.5. **Jogo** ou partida é uma competição entre dois “lados” que inclui um certo número de parciais.
- 1.6. **Parcial** é uma parte de um jogo em que uma bola alvo e todas as outras bolas são jogadas por ambos os lados.
- 1.7. **Dispositivo Auxiliar** é o termo utilizado para descrever um auxílio material para jogar, utilizado pelos jogadores da BC 3, por exemplo uma rampa ou calha.
- 1.8. **Violação** é qualquer acção assumida por um jogador/lado, suplente, auxiliar ou treinador que é contra as regras do jogo.
- 1.9. **Lançamento** é o termo usado para definir a acção de impelir a bola para dentro do campo. Inclui lançar,

pontapear ou largar a bola quando é usado um dispositivo auxiliar.

- 1.10. **Bola Morta** é uma bola que foi para fora do campo depois de ter sido lançada, ou que tenha sido retirada do campo pelo árbitro no seguimento de uma violação, ou que não tenha sido lançada por o tempo ter terminado.
- 1.11. **Parcial interrompido** é quando bolas são mexidas fora da ordem normal de jogar, seja accidental ou deliberadamente.
- 1.12. **Linha em V/Linha da bola alvo** é a linha que a bola alvo tem que cruzar para ser considerada em jogo

2. EQUIPAMENTOS

- 2.1. **Bolas de Boccia** Um “set” de bolas consiste em seis vermelhas, seis azuis e uma bola alvo branca. As bolas utilizadas em competições sancionadas têm que se submeter aos critérios estabelecidos pelo Comité Internacional de Boccia.
- 2.2 **Dispositivo de Medida** Devem ser aprovados pelo Árbitro Principal/Delegado Técnico em cada competição sancionada.
- 2.3. **Quadro de resultados.** Deve estar colocado numa posição em que possa ser visto por todos os jogadores.
- 2.4. **Equipamento de medida do tempo.** Sempre que possível o equipamento de medição do tempo deve ser electrónico
- 2.5. **Caixa de Bolas Mortas.** Esta deve permitir aos jogadores ver quantas bolas estão na caixa e deve estar colocada ao fundo do campo.

2.6. **Indicador da cor Vermelha/Azul.** Pode ser de qualquer formato. Permite aos jogadores verem claramente, qual o lado que deve jogar.

2.7. **O Campo**

2.7.1. A superfície deve ser plana e macia como o chão de um ginásio em madeira ou sintético. As superfícies não devem ser enceradas.

2.7.2 As dimensões serão de 12,5m x 6m (ref. Apêndice 1 Formato do Campo).

2.7.3 Todas as marcações terão entre 2 e 5cm de largura e devem ser facilmente reconhecidas. Deve ser usada fita adesiva para as linhas de marcação. É recomendado usar fita de 4/5cm para as linhas de marcação externas, linha de lançamento, linha em V (linha da bola alvo) e fita de 2cm para as linhas internas, como as que separam as casas de jogo e a cruz

2.7.4 A área de lançamento está dividida em seis casas de lançamento.

2.7.5 A linha em “V” marca a área onde a bola alvo é inválida.

2.7.6 A cruz central marca a posição de recolocação da bola alvo.

2.7.7 Todas as medidas das linhas exteriores são feitas pelo bordo interior. As linhas do interior do campo são medidas fazendo um traço com um lápis fino pondo a fita a meio dessa marca. (ref. Apêndice 1- Formato do Campo).

3. ELEGIBILIDADE

A elegibilidade para competir é descrita, em detalhe, na secção de Classificação no Manual Técnico da Comissão Internacional de Boccia. O Manual contém os perfis de classificação detalhados, assim como o processo de classificação do atleta, reclassificação e protesto.

4. DIVISÕES DE JOGO

4.1. Geral

Há sete divisões de jogo. Em cada divisão jogam praticantes de ambos os sexos. As divisões são:

- Individual BC1
- Individual BC2
- Individual BC3
- Individual BC4
- Pares - para jogadores classificados como BC3
- Pares - para jogadores classificados como BC4
- Equipa - para jogadores classificados como BC1 e BC2.

4.2. Individual BC1.

Para jogadores classificados no sistema de Classificação da CP-ISRA como CP1 ou CP2(L). Os jogadores podem ser assistidos por um auxiliar que deve permanecer sentado, pelo menos dois metros atrás da casa de jogo, se possível, numa área designada. Este auxiliar só pode avançar e dar assistência se for visivelmente requisitado pelo jogador. Estes auxiliares executam tarefas tais como:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas.
- Entregar a bola ao jogador.
- Arredondar a bola

(Este auxiliar, só pode permanecer na casa de lançamento quando o jogador está a lançar, se estiver a estabilizar a cadeira.)

4.3. Individual BC2.

Para jogadores classificados no sistema de Classificação da CP-ISRA como CP2(U). Os jogadores não podem ser assistidos por um auxiliar. Eles só podem pedir a assistência do árbitro, durante o seu tempo, para apanhar a bola ou para ir dentro do campo.

4.4. Individual BC3. (Jogadores que usam calha).

Para jogadores com uma disfunção motora severa nas quatro extremidades, de origem cerebral ou não cerebral. Os jogadores não impelem a cadeira de rodas funcionalmente, dependendo de um acompanhante ou de uma cadeira de rodas eléctrica.

Os jogadores não têm uma pega sustentada nem uma acção de largada, podem ter movimento do braço mas com uma amplitude funcional de movimento insuficiente para consistentemente, impelir uma bola de boccia para dentro do campo. A cada jogador é permitido ser assistido por um auxiliar que permanecerá na casa do jogador, mas que deve estar de costas para o campo e os olhos afastados do jogo. (ref.11.1.3/13.1)

4.5. Individual BC4.

É jogado por jogadores com uma disfunção motora severa nas quatro extremidades, combinado com um controlo dinâmico do tronco pobre, de origem não cerebral ou de origem cerebral degenerativa.. O jogador terá que ser capaz de demonstrar suficiente destreza para manipular e lançar uma bola de boccia consistentemente, para dentro do

campo. É evidente uma fraca preensão e largada, combinada com um tempo lento de largada e de continuidade de movimento. Pode ser observável uma falta de controle sobre a harmonia e velocidade do movimento e de sincronização. Os jogadores não podem ser assistidos por um auxiliar. Eles só podem pedir a assistência do árbitro, durante o seu tempo, para apanhar a bola ou para ir dentro do campo.

4.6. Pares BC3

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC3. Um Par BC3 deve incluir um substituto. Excepções serão sob a discricção do IBC cuja decisão será final. Dois jogadores serão sempre de Paralisia Cerebral. O terceiro jogador poderá ser de origem não cerebral. Cada jogador pode ser assistido por um auxiliar como está determinado nas regras relativas ao jogo individual. As regras para jogar, são as mesmas da competição de equipas, excepto que são as casas de 2 a 5 a serem usadas em sequência apropriada.

4.7. Pares BC4

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC4. As regras para jogar, são as mesmas da competição de equipas, excepto que são as casas de 2 a 5 a serem usadas em sequência apropriada.

4.8. Equipas

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC1 ou BC2. Uma equipa tem que incluir, pelo menos um jogador BC1, em campo. Cada equipa pode ter um (1) auxiliar, por Equipa, que deve actuar segundo as regras da classe individual BC1. Cada Equipa inclui três jogadores, em campo, e é permitido ter

um substituto ou dois se eles forem de classes diferentes (um BC1 e um BC2)

4.9. **Treinador**

É permitido entrar na Zona de Aquecimento e na Câmara de Chamada, áreas designadas para cada competição, um Treinador por divisão de jogo

4.10. Para mais detalhes sobre Classificação, por favor consultar o Manual da CP-ISRA.

5. FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1. **Divisão individual**

Na divisão individual, um jogo consiste em quatro (4) parciais, excepto no caso de empate. Cada jogador inicia dois parciais com o controle da bola alvo em alternância. Cada jogador recebe seis (6) bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa a casa 3 e o que lança as bolas azuis ocupa a casa 4.

5.2. **Pares**

Na divisão de pares, um jogo consiste em 4 parciais, excepto no caso de empate. Cada jogador inicia um parcial com o controle da bola alvo passando, por ordem numérica, da casa 2 à 5. Cada jogador recebe três bolas. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas 2 e 4 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 3 e 5.

5.3. **Equipa**

Na divisão de equipa um jogo consiste em seis (6) parciais, excepto no caso de empate. Cada jogador inicia um parcial

com o controle da bola alvo passando, por ordem numérica, da casa 1 à 6. Cada jogador recebe duas bolas. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas 1, 3 e 5 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 2, 4 e 6.

6. JOGO

Quando se prepara um jogo, o processo formal começa com a entrada na Câmara de Chamada . O jogo começa com a apresentação da Bola Alvo ao jogador no início do primeiro parcial.

6.1. Horário

Ambos os lados têm uma hora de início. Os jogadores/capitães (ref. 19.1.1), tal como é determinado pela divisão de jogo, devem apresentar-se na Sala de Chamada 15 minutos antes do horário de início, ou como o estipulado pelo Comité Organizador em quaisquer Regras Específicas da Competição. Deverá ser colocado um relógio oficial, fora da Sala de Chamada e claramente identificado. À hora marcada, as portas da Sala de Chamada serão fechadas e mais ninguém poderá entrar. Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo (ref. 10.4.6).

6.2.. Bolas de Boccia

6.2.1 É permitido a cada jogador/lado usar as suas próprias bolas – sancionadas pelo IBC – as quais podem ser examinadas pelo adversário na Câmara de Chamada.

6.2.2 Cada lado pode utilizar a sua própria Bola Alvo.

6.2.3 As bolas devem ser examinadas, pelo menos, 48 horas antes da competição, pelo Delegado Técnico e/ou pelo Árbitro Principal.

6.2.4 O Comité Organizador de cada competição deve providenciar “sets” de bolas de Boccia sancionadas, se possível, dois por campo.

6.2.5 Os lados são autorizados a verificarem as bolas de Boccia antes e depois da moeda ao ar e se o pedido for considerado razoável, poderão ser utilizadas diferentes bola/bolas/conjunto de bolas. Pelo menos deve haver um “set” de bolas suplentes por cada campo e só esse “set(s)” deverá ser usado para troca de bolas. Durante o jogo, as bolas de Boccia podem ser trocadas se o árbitro achar que o deve fazer.

6.2. Lançamento da Moeda ao ar

O árbitro lança a moeda ao ar e o lado vencedor escolhe entre jogar com as vermelhas ou com as azuis.

6.3. Bolas de Aquecimento

Os jogadores posicionam-se nas suas casas. Cada lado pode lançar as suas bolas de aquecimento quando lhe for indicado para o fazer, pelo árbitro, num período de dois minutos.

6.5. Lançamento da Bola Alvo

6.5.1. O lado que joga com as bolas vermelhas inicia o primeiro parcial.

6.5.2 O árbitro dá a bola alvo ao jogador apropriado e indica o início do parcial.

6.5.3. O jogador lança a bola alvo para a área válida do campo.

6.6. Bola Alvo Falhada

6.6.1. A bola alvo é falhada se:

- não atravessa a linha da bola alvo/linha em V
- vai para fora do campo
- é cometida uma violação pelo jogador que lança a bola alvo

6.6.2. Se a bola alvo é falhada, então ela será lançada pelo jogador que deve lançá-la no parcial seguinte. Se a bola alvo foi falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo jogador que a lançou no 1º parcial. O lançamento da bola alvo continua a avançar em sequência até ser lançada para dentro do campo.

6.6.3. Quando a bola alvo é falhada, no parcial seguinte é lançada pelo jogador que a devia lançar se ela não tivesse sido falhada.

6.7. Lançamento da primeira bola dentro do campo

6.7.1. O jogador que lança a bola alvo, também lança a 1ª bola de cor.

6.7.2. Se a bola é lançada para fora do campo, ou é retirada por ter sido cometida uma violação, então o lado continua a lançar até que uma bola fique na área válida do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na divisão de Pares e Equipas, qualquer jogador do lado indicado para lançar pode lançar a segunda (2ª) bola para o campo. É uma decisão do capitão.

6.8. Lançamento da primeira bola adversária

6.8.1. O lado adversário lançará então.

- 6.8.2. Se a bola é lançada para fora do campo, ou é retirada em virtude de uma violação, aquele lado continua a lançar até que uma bola fique na área válida do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Nas divisões de Pares e Equipas qualquer jogador pode lançar de acordo com a indicação do capitão.

6.9. Lançamento das restantes bolas

- 6.9.1 O lado que lança a seguir será aquele que não tenha a bola mais próxima da bola alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas e nesse caso o outro lado lançará a seguir.
- 6.9.2 O procedimento de 6.9.1 continuará, até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados.

6.10. Fim do Parcial

Depois de todas as bolas terem sido lançadas, incluindo quaisquer bolas de penalização que tenham sido averbadas a ambos os lados, o árbitro dirá o resultado do parcial (ref. 7). O árbitro anunciará verbalmente o fim do parcial. Depois disto, o Árbitro deve autorizar que os acompanhantes das BC3 se voltem para o campo

6.11. Preparação para o parcial seguinte

Os jogadores ou os seus acompanhantes recolherão as bolas para o início do parcial seguinte. Os oficiais podem dar assistência. O parcial seguinte começará então. (ref. 6.5.2)

6.12. Lançamento das bolas

- 6.12.1. A bola alvo ou qualquer outra bola não podem ser lançadas até que o árbitro dê sinal para iniciar o jogo ou indique qual a cor da bola que deve ser lançada.

- 6.12.2. No momento do lançamento das bolas, o jogador não deve tocar as linhas de marcação ou qualquer superfície do campo, fora da casa de lançamento do jogador. Isto inclui o acompanhante, o jogador, a cadeira de rodas e quaisquer materiais trazidos para dentro da casa.
- 6.12.3. Quando a bola é largada, o jogador tem que ter pelo menos uma nádega em contacto com a sua cadeira.
- 6.12.4. Quando a bola é largada, a bola não pode estar a tocar qualquer parte do campo, fora da casa de lançamento do jogador.

6.13. Bolas fora de Campo

- 6.13.1. Qualquer bola, incluindo a bola alvo, é considerada fora do campo, se toca ou cruza as linhas de marcação.
- 6.13.2. A bola que toca ou cruza a linha para fora do campo e volta a entrar no campo é considerada fora.
- 6.13.3. A bola que é lançada e falha a entrada no campo, excepto no caso 6.17, é considerada fora.
- 6.13.4. Qualquer bola lançada para fora do campo, é considerada uma bola morta e colocada na caixa das bolas mortas. O árbitro é o último a decidir nesta matéria.

6.14. Bola Alvo empurrada para fora de Campo

- 6.14.1. Se a bola alvo for empurrada para fora do campo durante o jogo, é recolocada na “Cruz”.
- 6.14.2. Se isto não é possível porque já está uma bola sobre a cruz, a bola alvo é colocada o mais próximo

possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais.

6.14.3. Quando a bola alvo é recolocada na cruz, o lado a lançar a seguir é determinado de acordo com a regra 6.9.1.

6.14.4. Se não há bolas de cor dentro do campo depois da bola alvo ter sido recolocada, o lado que empurrou a bola alvo deverá jogar.

6.15. Bolas Equidistantes

Para determinar qual é o lado a jogar a seguir, quando duas ou mais bolas de cor diferente estão equidistantes da bola alvo e não há bolas mais perto, é o lado que lançou por último que deve lançar outra vez. O lado a lançar será alternado até que seja desfeita a equidistância das bolas, ou algum dos lados tenha lançado as bolas todas. O jogo deve, então, continuar normalmente.

6.16. Bolas lançadas simultaneamente.

Se mais do que uma bola é lançada simultaneamente por um dos lados na sua vez de lançar, ambas as bolas são consideradas lançadas e mantêm-se em campo. Se na opinião do Árbitro houve a intenção de tirar vantagem porque o tempo está a acabar, então ambas as bolas devem ser retiradas. (A regra 11.3.2 pode ser aplicada.)

6.17. Bolas caídas.

Se um jogador deixa cair, acidentalmente, uma bola, o árbitro pode permitir que o jogador jogue outra vez a bola. Compete ao árbitro determinar quando a bola caiu em virtude de uma acção involuntária, ou se foi resultado de uma tentativa deliberada de lançar ou impelir a bola. Não

há limite do número de vezes que a bola pode ser relançada e só o árbitro pode decidir. Neste caso a contagem do tempo não é parada.

6.18. Erros do Árbitro.

Se devido a um erro do árbitro o lado errado lança, a(s) bola(s) é devolvida ao jogador que a lançou. Neste caso o tempo deve ser verificado e emendado se for caso disso. Se a posição de qualquer bola tiver sido alterada, o parcial deve ser considerado como um parcial interrompido. (ref.12).

6.19. Substituição.

Na divisão de pares, a cada lado é permitido fazer uma substituição durante um jogo (ref. 4.6). Na divisão de equipas é permitido a cada lado substituir dois jogadores durante o jogo. Ela deve ser feita entre parciais e o árbitro deve ser informado das substituições. A substituição não deve atrasar o recomeço do jogo.

Uma vez que um jogador tenha sido substituído durante um jogo, ele não pode regressar a esse jogo. (ref. 4.8)

6.20. Posição dos Suplentes e Treinadores.

Treinadores e suplentes devem estar colocados ao fundo do campo numa área apropriadamente definida. Contudo, a definição desta área será determinada pelo Comité Organizador e depende, sobretudo, do desenho do campo.

7. PONTUAÇÃO

- 7.1. A pontuação será dita pelo árbitro, depois de todas as bolas terem sido lançadas por ambos os lados , incluindo bolas de penalização, se é caso disso.

- 7.2. O lado com a bola mais próxima da bola alvo averba um ponto por cada bola mais perto da bola alvo do que a bola mais próxima do adversário.
- 7.3. Se duas ou mais bolas de cor diferente são as mais próximas da bola alvo e estão equidistantes, então cada lado recebe um ponto por cada uma das bolas.
- 7.4. No fim de cada parcial o árbitro deve estar seguro que o resultado está correcto no boletim de jogo e no quadro de resultados. Os jogadores/capitães devem assegurar-se que a pontuação está correctamente registada.
- 7.5. No final dos parciais, os pontos conseguidos em cada parcial são somados e o lado com a pontuação mais elevada é declarado vencedor.
- 7.6. O árbitro pode chamar os capitães (ou os jogadores nas divisões individuais) se tem que fazer uma medida ou a decisão é muito próxima.
- 7.7. Se a pontuação final for igual, é jogado um parcial de desempate. Numa competição em “pool”, os pontos marcados no desempate não contam para o somatório dos pontos marcados nesse jogo, eles só determinam o vencedor.

8. DESEMPATE

- 8.1. Um desempate constitui um parcial extra
- 8.2. Todos os jogadores devem permanecer nas suas casas originais.
- 8.3. A bola alvo é recolocada na cruz.

- 8.4. Um sorteio de moeda determina quem escolhe a Bola Alvo e qual o lado que lança a primeira bola.
- 8.5. O parcial é jogado como um parcial normal.
- 8.6. Se ocorre a situação descrita em 7.3 e cada lado recebe igual número de pontos neste parcial, a pontuação é anotada e é jogado um segundo desempate. Nesta altura o lado oposto começa o parcial. Este procedimento continua com o primeiro lançamento alternando entre os dois lados até haver um vencedor.

9. MOVIMENTO NO CAMPO

- 9.1. Com a exceção de pisar as linhas da casa para manobrar a cadeira na preparação do lançamento seguinte, tem que se pedir sempre autorização ao árbitro para sair da casa de lançamento.
- 9.2. Os jogadores devem permanecer na sua casa de lançamento durante o jogo.. No entanto pode ser pedida autorização ao árbitro para sair da sua casa nas seguintes situações:
 - 9.2.1 depois do árbitro ter indicado que lado deve jogar, o lado pode deixar a sua casa para verificar a posição das bolas no campo.
 - 9.2.2 em caso de disputa ou confusão (o relógio deve ser parado).
 - 9.2.3 verificação de um resultado no final de um parcial.

10. PENALIZAÇÕES

10.1. Geral

No caso de uma violação há três formas diferentes de penalização:

- penalização
- retirada de bolas
- aviso e desqualificação

10.2. Penalização

- 10.2.1. Uma penalização consiste em duas bolas extras dadas ao lado oposto e que serão lançadas no final do parcial.
- 10.2.2. Serão utilizadas bolas mortas, do lado que vai jogar, para as bolas de penalização. Se não há bolas mortas suficientes utilizar-se-ão as bolas mais afastadas da bola alvo.
- 10.2.3. Se há mais que uma bola em condições de ser bola de penalização, o lado escolherá a bola que deve ser usada.
- 10.2.4. Se bolas que estão a pontuar são usadas como bolas de penalização, o árbitro deve anotar o resultado antes de as remover. Depois das bolas de penalização terem sido lançadas, devem ser somados ao resultado quaisquer pontos extra. Se no acto de lançamento das bolas de penalização, um jogador alterar a posição das bolas e as bolas do adversário ficarem mais perto da bola alvo, então o árbitro deve anotar o resultado do parcial a partir desta última posição.
- 10.2.5. Se mais que uma violação ocorre durante um parcial por um dos lados, as 2 bolas de penalização que dizem respeito a cada violação são lançadas separadamente. Assim, duas bolas de penalização (para a primeira violação) são retiradas e jogadas,

depois, as duas bolas de penalização (para a segunda violação) são retiradas e jogadas e assim por diante.

10.2.6. Violações cometidas por ambos os lados anulam-se uma à outra. Se durante 1 parcial, o lado vermelho tem por exemplo 2 violações cometidas e o lado azul tem só 1, o lado azul recebe bolas de penalização somente por uma violação.

10.2.7. Se uma violação que conduz a bolas de penalização é cometida enquanto estão a ser lançadas bolas de penalização, o árbitro em sequência:

10.2.7.1 retira um conjunto de bolas de penalização, por violação, que tenha sido averbado a esse lado, por mais do que uma falta ou

10.2.7.2 averba bolas de penalização ao lado oposto, seguindo esta sequência.

10.3. Retracção

10.3.1. A penalização implica remover do campo a bola que foi lançada sob violação. A bola é removida até o fim do parcial para a caixa das bolas mortas.

10.3.2. Uma penalização por retracção só pode ser dada a uma violação que ocorre durante o acto de lançamento.

10.3.3. Se é cometida uma violação que leva a uma retracção, o árbitro deverá tentar parar a bola antes que mova as outras bolas.

10.3.4. Se o árbitro não pára a bola antes de ela mover as outras bolas, o parcial torna-se num parcial interrompido (ref. 12.).

10.3.5. Uma violação que dá origem a uma retracção é suposto ter ocorrido quando a bola foi largada.

10.4. Aviso e desqualificação

10.4.1. Quando é feito um aviso a um jogador, o árbitro anotará no boletim de jogo.

10.4.2. Se é dado um segundo aviso ao jogador, ele será desqualificado.

10.4.3. Quando um jogador mostra um comportamento desportivo de baixo nível para o árbitro ou jogadores adversários deve-lhe ser dada uma desqualificação imediata. (ref. 10.4.6)

10.4.4. Se um jogador é desqualificado na divisão individual ou em pares, o lado perderá o jogo. (ref. 10.4.6)

10.4.5. Se um jogador é desqualificado em equipas, o jogo continuará com os dois jogadores restantes. Quaisquer bolas não lançadas do jogador desqualificado, serão colocadas na caixa das bolas mortas. Em qualquer parcial subsequente, o lado continuará com quatro bolas. Se o capitão é desqualificado, o papel é assumido por outro membro da equipa. Se um segundo jogador da equipa é desqualificado, o lado perderá o jogo. (ref. 10.4.6)

10.4.6. Um jogador desqualificado pode competir em novos jogos no mesmo torneio.

10.4.7. Se um lado perde o jogo, é averbada uma vitória pelo resultado de 6-0 ao lado oposto, a não ser que este tenha pontuado mais de seis pontos sendo esse

o resultado que lhe é averbado. O lado desqualificado pontuará zero pontos.

- 10.4.8. No caso de repetidas desqualificações, o Comité Organizador, após ouvir o Delegado Técnico, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

11. VIOLAÇÕES

- 11.1. As seguintes acções dão origem a bolas de penalização (ref. 10.2):

- 11.1.1 não pedir permissão para sair da casa de lançamento. (ref. 9.1)
- 11.1.2 um auxiliar da divisão BC3 ou de Pares voltar-se para dentro do campo para ver o jogo durante um parcial e antes do árbitro ter anunciado o final do parcial e permitido que os acompanhantes se virassem para o campo.
- 11.1.3 se na opinião do árbitro há uma comunicação inapropriada entre o(s) jogador(es), o(s) seu(s) auxiliar(es) e/ou treinador(es) (ref. 13.1).
- 11.1.4 O Jogador prepara o seu próximo lançamento orientando a cadeira e/ou a calha ou arredondando a bola durante o tempo do adversário
- 11.1.5 O acompanhante move a cadeira, a calha ou arredonda a bola sem o jogador pedir

- 11.2. As seguintes acções dão origem a bolas de penalização e retracção da bola lançada (referência à regra 10.2 e 10.3):

- 11.2.1 largar a bola enquanto o acompanhante, o jogador, ou qualquer material utilizado por ele está a tocar as linhas de marcação, ou a superfície do campo não

- incluída na casa de lançamento do jogador.(ref. 6.12.2)
- 11.2.2 não mover o dispositivo auxiliar de modo a quebrar claramente os planos vertical e horizontal do lançamento anterior.
 - 11.2.3 largar a bola com o dispositivo auxiliar a sobrepor a linha de lançamento
 - 11.2.4 largar a bola sem ter pelo menos uma nádega em contacto com a cadeira
 - 11.2.5 largar a bola quando ela está a tocar o campo fora da casa de lançamento.
 - 11.2.6 largar a bola quando o acompanhante do BC3 olha para dentro do campo
- 11.3. As seguintes acções dão origem a bolas de penalização e aviso(ref. 10.2/ 10.4):
- 11.3.1 qualquer interferência deliberada ou distração de outro jogador, de tal maneira que afecte a sua concentração ou a sua acção de lançamento.
 - 11.3.2 causar deliberadamente, um parcial interrompido.
- 11.4. As seguintes acções dão origem à retracção da bola já lançada (ref. 10.3):
- 11.4.1 lançar a bola antes da indicação do árbitro de qual a cor a lançar, se for a Bola Alvo considera-se falhada.
 - 11.4.2 lançar a bola na vez do lado oposto, a não ser que seja por erro do árbitro.

11.5. As seguintes acções dão origem a que o lado receba um aviso (ref. 10.4):

11.5.1 um injustificado atraso do jogo.

11.5.2 a não aceitação da decisão do árbitro por parte de um jogador e/ou actuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.

11.6. Se é cometida uma violação quando a bola alvo é lançada, é considerada falhada e passa para o jogador seguinte (ref. 6.6).

11.7. Faltas cometidas entre parciais.

12. PARCIAL INTERROMPIDO

12.1. Se um parcial é interrompido devido a um erro ou acção do árbitro, este, consultando o fiscal de linha, deve repor as bolas mexidas na sua posição prévia, ou se na opinião do árbitro isso não é possível, então o parcial deve ser recommçado. É do árbitro a decisão final.

12.2. Se um parcial é interrompido devido a erro ou acção de um lado, o árbitro agirá de acordo com 12.1, mas pode consultar o lado prejudicado para tomar qualquer decisão.

13. COMUNICAÇÃO

13.1. Não haverá comunicação entre o jogador, acompanhante ou treinador durante um jogo, a não ser durante um pedido de tempo. É excepção quando um jogador pede ao seu acompanhante alguma acção específica tal como alterar a posição da cadeira, mover o dispositivo auxiliar, arredondar a bola ou passar a bola ao jogador.

- 13.2. Durante um parcial das divisões de Pares e Equipas, os jogadores não podem comunicar com outros jogadores do seu lado, a não ser que o árbitro tenha indicado que é a sua vez de jogar..
- 13.3. Entre parciais os jogadores podem comunicar entre eles e com os seus assistentes. Isto deve terminar logo que o árbitro está pronto a começar o parcial. O árbitro não deve atrasar o jogo para uma discussão mais longa. Um capitão/jogador não pode deixar a sua caixa entre parciais, a não ser que seja substituído, durante um pedido de tempo ou com permissão do árbitro. (ref. 6.19 / 13.4).
- 13.4. É permitido um pedido de tempo por lado nos jogos da divisão de Pares e Equipas. Este pode ser pedido pelo treinador ou pelo capitão, entre parciais. O pedido de tempo terá três minutos. Os jogadores podem sair das suas casas durante o pedido de tempo, mas devem regressar à mesma casa de lançamento
- 13.5. Um jogador pode pedir a outro jogador para se mover se ele está colocado de tal maneira que impede o lançamento da bola, mas não pode pedir-lhe para sair da casa.

14. CLARIFICAÇÃO E PROTESTO

- 14.1. Durante um jogo, um lado pode sentir que o árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorrecta que afecta o resultado. Nessa altura, o lado pode chamar a atenção do árbitro para esta situação e tentar uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada. (ref. 15.10)
- 14.2. Durante o jogo, o jogador/capitão pode pedir a intervenção do Árbitro Principal, cuja decisão é final.

14.2.1 De acordo com as regras 14.1 e 14.2 durante um jogo os jogadores devem chamar a atenção do árbitro para a situação com a qual não concordam e pedir esclarecimentos. Eles devem pedir também a intervenção do árbitro principal se eles querem avançar para o ponto 14.3.

14.3. Se um lado sente que o árbitro não actuou de acordo com as regras não deve assinar o boletim de jogo. No período de 30 minutos deve ser apresentado um protesto por escrito ao Secretariado da Competição para ser julgado. Se não é recebido nenhum protesto por escrito, o resultado do jogo mantém-se. (ref. 17).

15. TEMPO

15.1. Cada lado tem um tempo limite para cada parcial, que é calculado pelo árbitro e/ou marcador

15.2. O lançamento da bola alvo não conta para o tempo fixado para cada lado.

15.3. O tempo de um lado inicia-se com a indicação do árbitro de qual a cor a jogar.

15.4. O tempo de um lado pára no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo ou cruza as linhas limites.

15.5. Se um lado não tiver largado a bola quando o tempo termina, essa bola e as restantes desse lado são anuladas e são colocadas na caixa das bolas mortas.

15.6. Se um lado larga a bola depois do tempo limite ter sido atingido, o árbitro parará a bola e tira-a do campo antes dela perturbar o jogo. Se a bola perturba qualquer uma das outras bolas o parcial será interrompido

- 15.7 O tempo limite não se aplica a bolas de penalização.
- 15.8 Durante cada parcial o tempo restante de ambos os lados é mostrado no quadro de resultados. No fim de cada parcial o tempo gasto por ambos os lados é registado no boletim de jogo.
- 15.9 Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorrectamente calculado, o árbitro pode ajustar o tempo de modo a compensar o erro.
- 15.10 Durante qualquer disputa ou confusão o árbitro pode parar o cronómetro.
- 15.11. Aplicam-se os seguintes limites de tempo:
- | | |
|-------------|---------------------------|
| BC1,BC2,BC4 | 5 minutos/jogador/parcial |
| BC3 | 6 minutos/jogador/parcial |
| Equipa | 6 minutos/equipa/parcial |
| Pares BC3 | 8 minutos/par/parcial |
| Pares BC4 | 6 minutos/par/parcial |
- 15.12 O marcador anunciará em voz alta, quando o tempo que falta para terminar é **1 minuto, 30 segundos, 10 segundos e tempo** quando o tempo acaba

16. CRITÉRIOS / REGRAS PARA CALHAS

- 16.1. As calhas devem ter um tamanho que, quando postas de lado caibam numa área de 2,5m x 1m.
- 16.2. As calhas não devem ter nenhum dispositivo mecânico que ajude a propulsão, tanto aceleração como desaceleração da bola. Uma vez que a bola é largada pelo jogador, nada deve obstruir a bola. Outros apetrechos não serão permitidos.

- 16.2.1 A calha não deve ter nenhum mecanismo ou outro apetrecho que ajude na orientação da calha, aceleração ou desaceleração da bola (tal como raios laser, níveis de bolha de ar, travões, etc...).
- 16.3. Um jogador deve fazer um contacto físico directo com a bola imediatamente antes de a largar para dentro do campo. Contacto físico directo inclui o uso de um dispositivo preso directamente à cabeça, braço ou boca do jogador. A distância da testa, antebraço (medido desde o ombro) ou boca do jogador até ao extremo do dispositivo não deve ser maior do que 50 cm.
- 16.4. Os dispositivos auxiliares devem ser verificados, até 48 horas antes da competição, pelo Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal e sempre que possível em conjunto com a classificação desportiva específica.
- 16.5. Após cada lançamento a calha dos jogadores deve ser, claramente movida de modo a quebrar os planos vertical e horizontal do lançamento anterior.
- 16.6. Um jogador pode usar mais do que uma calha durante um jogo. O jogador só pode fazer a troca depois do árbitro ter indicado que é a sua vez de lançar. Todas as calhas devem permanecer na casa do jogador. (ref. 11.2.1)
- 16.7. Durante cada parcial, o árbitro/fiscal de linha dará as bolas aos jogadores com dispositivos auxiliares para evitar que o auxiliar se vire para a área de jogo.
- 16.8 A calha não deve sobrepor a linha de lançamento quando a bola é largada.

17. PROCEDIMENTO DE PROTESTO

- 17.1. No fim de cada jogo, será pedido aos lados em competição para assinarem o boletim de jogo. Se um lado quiser protestar uma decisão ou uma acção durante esse jogo, o boletim de jogo não deve ser assinado.
- 17.2. O oficial de campo anotará a hora do fim do jogo (depois de registar o resultado no boletim de jogo). Um lado pode fazer um protesto formal num período de 30 minutos após a conclusão do jogo.
- 17.3. A folha de protesto deve ser entregue pelo jogador/capitão ou “Team Manager”, ao oficial designado, acompanhado por \$50 (US). A taxa nos Jogos Paralímpicos será de acordo com o comité organizador. Este protesto deve detalhar as circunstâncias e a justificação, referindo as regras em que se baseia o protesto.
O Comité Organizador, ou alguém por ele designado deve reunir um Painel de Protesto, o mais depressa possível. Este painel deve ser constituído por:
- Árbitro Principal
 - dois árbitros internacionais não envolvidos no jogo, nem dos países envolvidos no protesto
- A decisão do Painel de Protesto será apresentada, por escrito, ao jogador/capitão da equipa e ao outro lado envolvido o mais depressa possível.
- 17.4. Se for necessário rever a decisão do Painel de Protesto, deve ser feita após ter recebido um protesto mais completo. Se se justificar, ambas as partes envolvidas devem ser ouvidas. Depois da recepção deste protesto, o Comité Organizador, ou alguém por ele designado, deve logo que possível, reunir o Júri de Apelo composto por:

- o Delegado Técnico designado
- um Árbitro Internacional não envolvido no protesto anterior.
- o principal responsável da competição.

A decisão do Júri de Apelo é definitiva.

18. CADEIRA DE RODAS

- 18.1 As cadeiras de competição devem ser o mais standardizadas possível; contudo, as alterações feitas para a vida do dia a dia são elegíveis para a competição.
- 18.2 A altura máxima do assento, que inclui a almofada, é de 66 cm.
- 18.3 Em caso de disputa, o Árbitro Principal com o Delegado Técnico designado, devem elaborar a determinação. Qualquer decisão é final.

19. RESPONSABILIDADE DO CAPITÃO

- 19.1. Na divisão de Equipas e Pares, cada lado é liderado por um capitão. O capitão deve ser claramente identificado ao árbitro. O capitão age como executivo da equipa e assume as seguintes responsabilidades:
- 19.1.1 Assegurar a presença de todos os membros da equipa/par para o início do jogo.
- 19.1.2 Representar a equipa/par no lançamento da moeda ao ar e decidir se joga com as bolas vermelhas ou azuis.
- 19.1.3 Decidir qual o membro da equipa que lança durante o jogo.

- 19.1.4 Decidir qual o membro da equipa que lança as bolas de penalização.
- 19.1.5 Pedir um tempo.
- 19.1.6 Confirmar a decisão do árbitro no processo de pontuação.
- 19.1.7 Discutir com o árbitro no caso de um parcial interrompido ou quando há uma disputa
- 19.1.8 Assinar o boletim de jogo.
- 19.1.9 Apresentar um protesto.
- 19.1.10 Pedir permissão ao árbitro para qualquer jogador entrar em campo, se necessário

CAMPO DE BOCCIA

