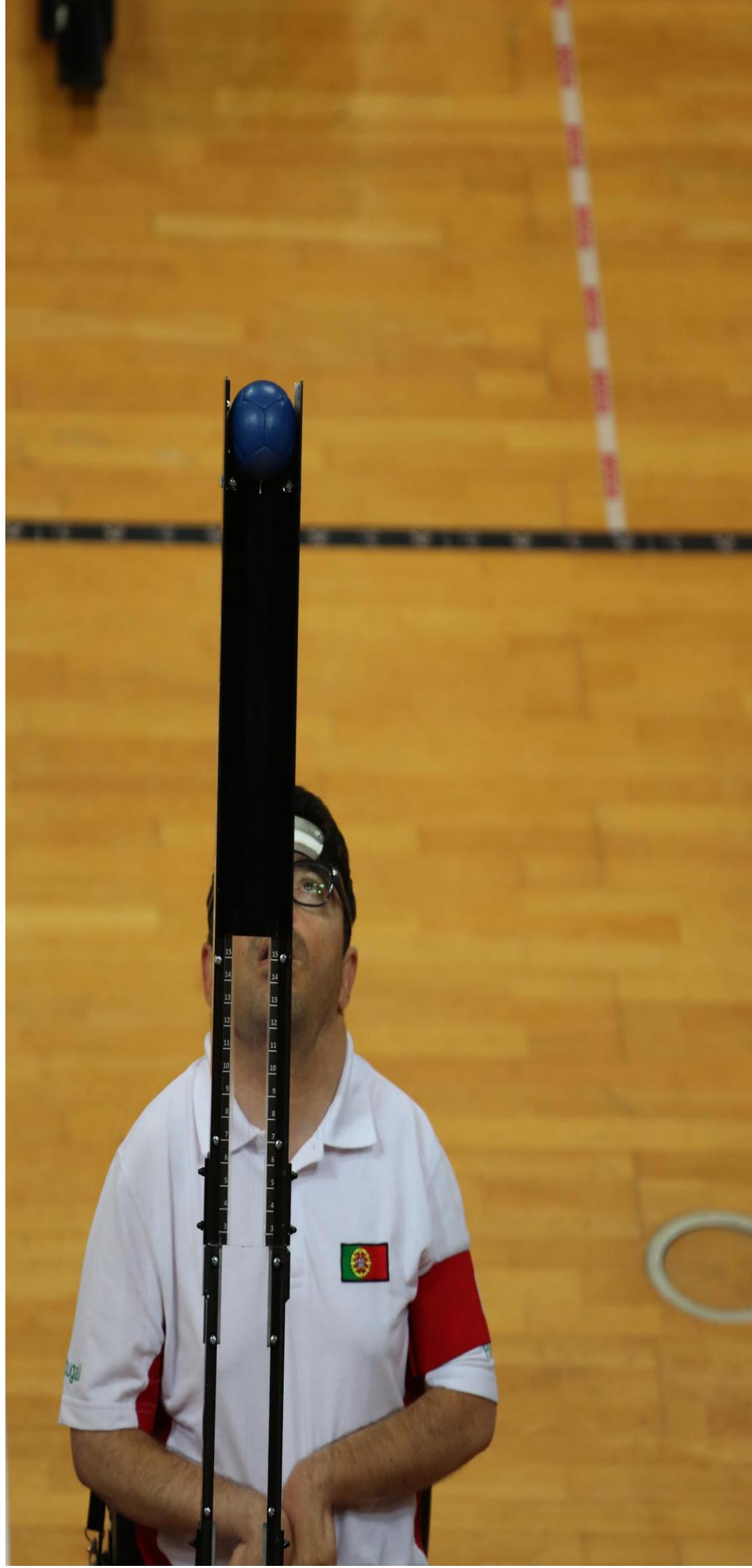


BISFed International Boccia Rules 2018 – v.3Pt

Translated by: (Helena Bastos/Sandra Monteiro/Teresa Sardoeira)



Alterações na V.3

As alterações introduzidas neste manual estão destacadas a vermelho. A maioria das mudanças, mas não necessariamente todas, estão sumariadas aqui.

1 Definições – algumas atualizações na tabela – acrescentadas mais definições. Definido especificamente ‘torneio’ e ‘competição’

3.2 retirado “Um par BC3 deve incluir, pelo menos, um atleta com PC em campo durante todo o tempo.”

Apagado o 3.4 e combinado com a regra 10.8.

3.4.7 alteração das palavras para incluir o boletim de jogo eletrónico

3.5 não admitido qualquer tipo de toque; acrescentada a referência 15.8.5.

4 acrescentada a necessidade de haver aprovação documentada de classificação para luvas.

Alteração de “competição” para “torneio”. Acrescidas “cadeiras-de-rodas”.

4.7.2.3 clarificado “até três tentativas”. Roll test – utilize o visor de ângulos para confirmar o ângulo de 25 graus (+/-0.5).

4.7.2.5 alteração de “competição” para “torneio”.

5.2 acrescentado “Não pode ser utilizado um mecanismo acessório fixo ou temporário na calha para servir de mira/apontar/orientar a calha”.

5.4 acrescentado “(ref.: 15.8.4 o ponteiro tem de estar fixado diretamente à cabeça, boca ou braço do atleta)”.

5.5 reformulado e clarificado o movimento da calha antes dos primeiros lançamentos e aquando do regresso da área de jogo.

5.7 acrescentado “um”.

8.3 número do dorsal correspondente.

8.9 acrescentado “e documentação de classificação”.

9.1 & 9.2 alteração de “competição” para “torneio”.

9.2 & 15.9.2 “bolas extra” confiscadas, se em tudo o resto regulares, podem ser utilizadas em competições subsequentes no mesmo torneio.

9.7 acrescida a ref.: 15.9.1 & 15.9.2

10.2 acrescentado “bolas e pertences”.

10.7.4 acrescentado “no final de cada Parcial, quando o árbitro anuncia, “Um minuto!” ao apanhar a Bola-alvo.”

10.8 “15 segundos!” foi revisto de 10 segundos

10.10.1 corrigidas as referências a “10.10.4 ou 10.11.1.”

10.16.3 acrescentado “O papel de capitão pode ser atribuído ao novo atleta que entra”.

11 alterado “antes de ser” para “e”.

13.5 acrescentados os requisitos de movimento da calha no desempate.

14.5 & 15.6.7 acrescentado que, no regresso, o atleta (que não lança) deve ter pelo menos uma roda dentro da sua casa de lançamento quando o colega de equipa lança

15 toda esta seção foi reescrita. Alguns itens estão agora por ordem diferente.

“Um atleta e a/o sua/seu assistente desportiva/o são considerados uma unidade só quando receberem cartões amarelos ou vermelhos”

15.3 & 15.9 & 15.10 Cartões amarelos

15.4 & 15.11 Cartões vermelhos = Desqualificação imediata.

Isto estava em ~~15.5.2~~ na V2 – agora em 15.8.10 na V3 – não movimentar a calha, como mencionado nas regras – configura agora apenas uma retração.

15.8.11 acrescentado “antes de lançar a sua própria bola”.

15.10 & 15.11 acrescentado “Assistente Desportivo ou treinador” ao título.

16.1 acrescentada a cadeira-de-rodas.

16.2 acrescentado “Durante um Parcial, quando nenhum dos lados tiver sido indicado para jogar (e.g: durante a medição por um árbitro; uma avaria do cronómetro...), os atletas de ambos os Lados podem conversar, mas têm de parar assim que o Lado oposto tiver sido indicado para jogar”.

16.5 acrescentado “ou Assistente Desportivo de BC3”.

17.4 alterado para a bola a ser lançada.

17.11 15 seconds durante o minuto entre parciais.

A ordem de 18 e19 foi trocada.

18.6 removida a cláusula de PC

Apêndice 1 – reformulado o gesto de cartão amarelo

Apêndice 4 – retirado o apêndice

INTRODUÇÃO

BOCCIA

As regras agora apresentadas regulam a modalidade de Boccia.

As Regras de Competição são aplicadas a todas as Competições Internacionais organizadas sob égide da BISFed (Boccia International Sport Federation). Estas competições compreendem todos os eventos sancionados pela BISFed e incluem os *Open* Mundiais, os Eventos Regionais, os Campeonatos Regionais e Mundiais e os Jogos Paralímpicos.

Os Comitês Organizadores podem acrescentar pontos de clarificação com a concordância do delegado técnico nomeado pela BISFed, contudo estes pontos não podem alterar o significado das regras e devem estar claramente identificados num formulário a submeter à BISFed.

ESPÍRITO DO JOGO

A ética e espírito do Jogo são semelhantes aos do ténis. A participação do público é bem-vinda e encorajada. Contudo, os espectadores, incluindo os membros das equipas que não estão em competição, são encorajados a manter silêncio durante a ação de lançamento da bola por um atleta.

TRADUÇÃO

Uma versão editável das regras está disponível para os membros que desejem traduzi-las noutras línguas. Envie um e-mail a admin@bisfed.com se quiser receber este documento. A BISFed tentará publicar os documentos traduzidos, sendo que a versão em língua inglesa é a cópia oficial/definitiva para todos os protestos e apelos.

FOTOGRAFIA

Não são permitidas fotografias com flash. É permitida a gravação vídeo dos jogos. Contudo, tripés e câmaras só podem ser colocados com a aprovação do árbitro, Árbitro Principal, Delegado Técnico ou Organização.

ÍNDICE

1. Definições	5
2. Elegibilidade para Jogar.....	6
3. Divisões do Jogo.....	6
4. Verificação de Material e Bolas	8
5. Dispositivos Auxiliares	10
6. Cadeiras-de-Rodas	11
7. Aquecimento	12
8. Câmara de Chamada	12
9. Verificação Aleatória.....	14
10. Jogo	14
11. Pontuação.....	18
12. Parcial Interrompido	19
13. Desempate.....	19
14. Movimento em Campo.....	20
15. Violações	21
16. Comunicação	25
17. Tempo por parcial	26
18. Desconto de tempo médico.....	27
19. Clarificação e procedimento em caso de protesto	28
Anexos	30
Anexo 1 – Gestos/ sinais oficiais.....	31
Anexo 2 – Protestos	34
Anexo 3 – Campo de Boccia	40

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

1. DEFINIÇÕES

Classificação	É o processo de classificação dos atletas de acordo com as regras de classificação da BISFed
PC	Paralisia Cerebral
Divisão	Um dos vários níveis de competição dependentes da classificação
Bola	Uma das bolas vermelhas ou azuis ou bola-alvo (jack) (ref 4.7)
Jack	Bola-alvo branca
Bola morta	A bola vermelha ou azul que sai do campo depois de lançada; uma bola removida pelo árbitro a seguir a uma violação; ou uma bola que não tenha sido lançada pelo tempo ter terminado ou porque o atleta decidiu não a lançar.
Bola de penalização	Bola adicional lançada no fim do parcial atribuída pelo árbitro para penalizar o outro Lado por uma violação específica.
Lançamento	Termo usado para impelir a bola para a área de jogo. Inclui lançamento, pontapé ou libertar a bola quando se usa uma calha.
Bolas não lançadas	(BNL) Bolas que um Lado não lança durante um parcial.
Roll Test	Pequena rampa utilizada para verificar se as bolas rolam.
Medidor de Bolas	Dispositivo usado para confirmar o perímetro das bolas.
Balança	Balança usada para pesar as bolas com uma precisão de 0,01 gr.
Área de Aquecimento	Área designada para os atletas aquecerem antes da entrada na câmara de chamada.
Câmara de Chamada	Local onde se faz o registo antes de cada partida.
Campo de Jogo (FOP)	Área onde estão os campos. Isto inclui as mesas de marcação.
Campo	Área limitada pelas linhas. Isto inclui as casas de lançamento.
Área de jogo	O campo menos as casas de lançamento
Casa de lançamento	Uma das seis casas numeradas de onde os atletas lançam.
Linha de lançamento	A linha de campo atrás da qual o atleta lança a bola
Linha em V	V marcado no campo que a bola alvo deve ultrapassar completamente, para ser considerada em jogo.
Cruz	Marca no centro da área do jogo para colocação da bola-alvo no desempate, ou quando a bola-alvo sai das linhas ou vai para uma área não válida depois da 1ª bola de cor ser lançada.
Caixa-alvo	Caixa de 25cm x 25cm na cruz para lançamento de penalização.
Torneio	Toda a competição ou competições incluindo a verificação de equipamento e bolas. A cerimónia de encerramento finaliza o torneio. Um torneio pode incluir mais do que uma competição.
Competição	Todos os jogos individuais são uma competição. Todos os jogos de Equipas e Pares são uma competição.
Jogo	Uma partida entre dois lados
Parcial	Parte do jogo quando todas as bolas tiverem sido lançadas pelos dois lados.
Parcial interrompido	Quando as bolas foram movidas da sua posição normal, tanto acidentalmente como deliberadamente.
Violação	Qualquer ação realizada por um atleta, lado, substituto, assistente desportivo ou treinador que é contra as regras do jogo dando origem a uma consequência .
Cartão amarelo	Cartão de cor amarela com cerca de 7cm x 10cm mostrado como aviso.
Cartão vermelho	Cartão de cor vermelha com cerca de 7cm x 10cm para emitir uma desqualificação .
Equipamento	Cadeira-de-rodas , calha, luvas, talas e outros dispositivos auxiliares como ponteiros.
HOC	Comité Organizador.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Principal, Árbitro Principal Assistente, Delegado Técnico, Delegado Técnico Assistente.
Lado	Na competição individual, um Lado é um (1) jogador individual. Na divisão de pares, um Lado são dois (2) jogadores. Na divisão de equipas um Lado são três (3) jogadores. Atletas

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

	substitutos, assistentes desportivos e treinadores, quando permitidos, são também membros de um lado.
Assistente Desportivo	(SA) Indivíduo que dá assistência aos atletas de acordo com as regras dos assistentes desportivos.
Substituto	Atleta suplente do mesmo lado

2. ELEGIBILIDADE PARA JOGAR

2.1 O critério de elegibilidade para os atletas competirem está descrito, em detalhe, nas regras de classificação da BISFed, que contêm detalhes dos perfis de classificação, bem como do processo de classificação do atleta, reclassificação e protesto. Para mais detalhes sobre Classificação ver Secção 4 – Classificação e Perfis Desportivos - das últimas Regras de Classificação de Boccia da BISFed, publicadas no website da BISFed.

2.2 Para ser elegível para competir num evento internacional, os atletas devem ter 15 anos de idade, antes do dia 1 de janeiro do ano em que irão competir. Eventos internacionais incluem, mas não estão limitados, a Campeonatos Regionais, Campeonatos do Mundo, outros Eventos sancionados pela BISFed e Jogos Paralímpicos.

3. DIVISÕES DO JOGO

GERAL

Existem sete divisões do jogo. Cada divisão é jogada por competidores classificados de todos os géneros. As divisões são:

3.1 DIVISÃO INDIVIDUAL

- Individual BC 1
- Individual BC 2
- Individual BC 3
- Individual BC 4

Na competição individual, um jogo é composto por quatro (4) parciais. Cada atleta inicia dois parciais, com o controle da bola-alvo a alternar entre os atletas. Cada atleta 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 cada atleta pode levar 6 bolas vermelhas, seis bolas azuis e 1 bola-alvo.

3.2 DIVISÃO DE PARES

- Par BC3 – para atletas classificados como BC3
- Par BC4 – para atletas classificados como BC4

PAR BC 3

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC3. Um par BC3 pode incluir um substituto. As exceções serão autorizadas pela BISFed cuja decisão será definitiva.. Cada atleta é assistido por um assistente desportivo que deve cumprir as regras dos Assistentes Desportivos (ref 3.5) ~~Um par~~

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

~~BC3 deve incluir, pelo menos, um atleta com PC em campo durante todo o tempo~~ **Ter um atleta com PC em campo já não é um requisito.**

PAR BC 4

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC4. Um par BC4 pode incluir um substituto. As exceções serão autorizadas pela BISFed cuja decisão será definitiva. O jogador de pé pode ser assistido por um assistente desportivo que deve cumprir as regras dos Assistentes Desportivos (ref 3.5)

Nas divisões de pares BC3 e BC4, um jogo é composto por quatro (4) parciais. Cada atleta inicia um parcial com o controle da bola-alvo, passando por ordem numérica da casa de lançamento 2 a 5. Cada atleta tem três bolas de cor. O Lado que lança as bolas vermelhas ocupará as casas de lançamento 2 e 4 e o Lado que lança as bolas azuis ocupará as casas de lançamento 3 e 5.

3.2.1 Quando entram para a Câmara de Chamada, cada elemento do par (incluindo substitutos) pode levar três bolas vermelhas e 3 bolas azuis conjuntamente com uma Bola-Alvo por par.

3.2.2 Bolas usadas pelos substitutos serão colocadas numa área designada perto do marcador.

3.3 DIVISÃO DE EQUIPA

Os jogadores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC1 ou BC2. A Equipa deve jogar com três atletas, incluindo pelo menos um atleta BC1 em campo durante todo o jogo. Cada Equipa tem direito a um Assistente Desportivo, o qual deve cumprir as regras do Assistente Desportivo (ref 3.6). A Equipa pode incluir até dois substitutos. Quando houver dois substitutos, a Equipa deve incluir pelo menos dois atletas BC1.

Na divisão de Equipa cada jogo compreende seis (6) parciais. Cada atleta inicia um parcial com o controle da bola branca passando por ordem numérica da casa de lançamento 1 à 6. Cada atleta tem 2 bolas de cada 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.

3.3.1 Quando entram na Câmara de Chamada cada elemento da Equipa (incluindo os substitutos) pode levar 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 bola branca por equipa.

3.3.2 As bolas utilizadas pelos substitutos serão colocadas numa área designada junto ao marcador.

3.4 RESPONSABILIDADE DO CAPITÃO

3.4.1 Nas divisões de Equipa e Pares, cada Lado tem um capitão para cada jogo. A letra “C”, claramente visível pelo Árbitro, deve identificar o capitão. Cada capitão, clube ou país é responsável por trazer a braçadeira de capitão. O capitão atuará como líder da Equipe e assume as seguintes responsabilidades:

3.4.2 Representar a Equipa/Par no lançamento de moeda ao ar e decidir se joga com bolas vermelhas ou azuis.

3.4.3 Decidir qual o membro da Equipa que deve lançar durante o jogo, incluindo nas bolas de penalização.

3.4.4 Pedir tempo técnico, médico ou uma substituição. O treinador também pode pedir tempo técnico ou médico ou substituição.

3.4.5 Confirmar a decisão do árbitro relativa ao resultado.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

3.4.6 Consultar o Árbitro em situações de parciais interrompidos ou quando há desacordo.

3.4.7 Assinar o boletim de jogo ou nomear alguém para o fazer por si. A pessoa que assina deve assinar o seu próprio nome. **Quando utilizado um boletim de jogo eletrónico, o atleta pode confirmar concordância clicando em “OK” ou dando consentimento ao Marcador ou Árbitro para clicar “OK” em seu nome.**

3.4.8 Apresentar um protesto. O treinador ou o Chefe de Delegação também podem apresentar um protesto.

3.5 REGRAS DOS ASSISTENTES DESPORTIVOS

Os jogadores BC1, BC3 e os BC4 que jogam com o pé podem ter um Assistente Desportivo. No caso dos jogadores BC1 e BC4 de pé, o Assistente Desportivo deve colocar-se atrás da casa de lançamento. Podem entrar na casa de lançamento quando instruídos pelo seu atleta. Os Assistentes Desportivos dos atletas BC3 colocam-se dentro da casa de lançamento e não podem olhar para o terreno de jogo durante os parciais. As suas tarefas são:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira do atleta – quando pedido pelo atleta;
- Ajustar a posição do atleta – quando pedido pelo atleta;
- Arredondar e/ou passar a bola ao atleta – quando pedido pelo atleta;
- Posicionar a calha (para os BC3) – quando pedido pelo atleta;
- Executar ações de rotina antes ou depois do lançamento;
- Recolher as bolas depois de cada parcial – quando autorizado pelo Árbitro.

O Assistente Desportivo não é autorizado a ter contacto físico direto (**não tocar o atleta de todo ref.: 15.8.5**) com o atleta durante o ato de lançamento, ajudando o atleta a empurrar ou ajustar a cadeira ou o ponteiro. O Assistente Desportivo dos BC3 não pode olhar para a área de jogo enquanto decorre o parcial (**ref.: 15.5.2, 15.6.5**).

3.6 TREINADOR

Um Treinador por divisão é autorizado a entrar na Área de Aquecimento e na Câmara de Chamada designadas para cada jogo (ref 7.2, 8.2). Na divisão Individual, o Treinador não está autorizado a entrar no FOP. Para a divisão de Equipa e Pares, o Treinador pode entrar no FOP **com a sua própria Equipa ou Par**.

4. VERIFICAÇÃO DE MATERIAL E BOLAS

Todo o material necessário à realização de um **torneio** deve ser facultado pelo Comité Organizador e aprovado pelo Delegado Técnico da BISFed para cada evento sancionado.

A verificação de material (**cadeira-de-rodas, calhas, ponteiros, luvas, talas, etc**) e bolas deve ser feita **no início do torneio**. O Árbitro Principal e/ou quem este designa verificará bolas e calhas num horário determinado pelo Delegado Técnico. Idealmente, isto deveria ter lugar 48 horas antes de a competição começar. As bolas não aprovadas na verificação serão guardadas até ao fim **do torneio**. Luvas, talas ou outro equipamento **similar** que os atletas usem em campo precisam **de certificação documentada** dos Classificadores e devem ser levados para a sala de Verificação de Material. **Os árbitros poderão também pedir esta documentação durante os procedimentos na Câmara de Chamada. Os atletas que usem aparelhos de comunicação têm de os aprovar aquando da Verificação de Equipamento.**

Bolas de competição, que são bolas fornecidas pelo HOC, também devem ser sujeitas a verificação para cada **torneio**.

4.1 O CAMPO

A superfície deve ser plana e suave (e.g. cimento polido, madeira, borracha natural ou sintética). A superfície deve estar limpa. Não se deve utilizar nada que interferira com a superfície do jogo (por exemplo, pós de qualquer espécie).

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 caneta sendo que a fita é colocada em cima desta marca ficando dividida em partes iguais. A linha de lançamento e o V serão colocados dentro da área não válida para a Bola Alvo.

Todas as marcações do campo devem ter 1.9cm & 7cm de largura e devem estar claramente visíveis. Pode ser usada fita adesiva para marcar as linhas. Uma fita larga, de 4cm - 7cm, será usada para marcar as linhas externas do campo, a linha de lançamento e a linha em 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 e a cruz. As dimensões internas da caixa são de 25cm x 25cm. Uma fita fina será colocada pelo lado de fora da caixa-alvo quadrada de 25 cm.

4.2 MARCADOR

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

4.3 EQUIPAMENTO DE MEDIDA DE TEMPO

Sempre que possível este equipamento deverá ser eletrónico.

4.4 BOLA MORTA

Uma bola de boccia que saia das linhas limite do campo deve ser colocada num recipiente de Bolas Mortas, ou fora das linhas limite do campo a cerca de um metro da área de jogo, de forma a que todos os jogadores possam ver quantas bolas foram jogadas.

4.5 RAQUETA VERMELHA/AZUL

Uma raqueta colorida é usada 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.

4.6 APARELHOS DE MEDIDA

Molde de medida é usado para medir o perímetro da bola. Fita métrica, compassos, apalpa folgas e lanternas são usadas pelos Árbitros para medir as distâncias em campo

4.7 BOLAS DE BOCCIA

Um jogo de Boccia é constituído por 6 bolas vermelhas, 6 azuis e uma branca. As bolas de Boccia usadas em competição sancionadas devem cumprir os critérios abaixo referidos pela BISFed (ref 4.7.1, 4.7.2).

Cada atleta ou Lado pode usar as suas próprias bolas de cor. Na divisão individual cada atleta usa a sua própria bola-alvo; Nas divisões de Equipa e Pares, cada Lado só pode usar uma bola-alvo.

As bolas de competição só podem ser usadas pelos atletas que não levem as suas próprias bolas para a Câmara de Chamada ou por aqueles atletas cujas bolas não foram aprovadas na verificação de material.

4.7.1 CRITÉRIOS DA BOLA DE BOCCIA

Peso: 275 g. +/- 12 g.

Perímetro: 270 mm +/- 8mm

Não é necessária nenhuma marca comercial nas bolas, desde que aprovadas segundo os critérios.

As bolas devem ter as cores vermelha, azul ou branca bem definidas e devem estar em boas condições sem cortes visíveis. Não são permitidos autocolantes nas bolas. O Árbitro Principal e, em último caso, o Delegado Técnico tomarão uma decisão final se uma qualquer bola pode ou não ser usada.

4.7.2 TESTE DA BOLA

4.7.2.1 O peso de cada bola será verificado usando uma balança com uma precisão até 0.01 g.

4.7.2.2 O perímetro da bola será verificado usando um molde rígido com uma espessura de 7-7.5 mm, que contém dois buracos: um buraco com um perímetro de 262 mm (o buraco mais pequeno) e outro com um perímetro de 278mm (o buraco maior). O teste realiza-se da seguinte forma:

4.7.2.2.1 Cada bola será cuidadosamente colocada em cima do buraco pequeno e através da ação da gravidade verifica-se que a bola **não passa**.

4.7.2.2.2 Cada bola será testada para **passar** através do buraco maior. Cada bola é cuidadosamente colocada por cima do buraco maior. Pela ação da gravidade a bola deve passar (i.e., só pela ação da gravidade).

4.7.2.3 Cada bola será testada usando um “Roll Test” homologado pela BISFed para verificar se a bola rola sob o efeito da gravidade, deixando a bola rolar por uma rampa de alumínio de 290mm de comprimento e com uma inclinação de 25 graus da horizontal (**mais ou menos 0.5 graus**). Cada bola deve rolar pelo menos 175mm na placa de alumínio horizontal de saída do dispositivo de teste de 100mm de largura e passará no teste se rolar claramente ao longo da placa horizontal de saída e cair dela. Cada bola pode ser testada no máximo três vezes e não será aprovada se não cair uma da placa horizontal de saída numa das três tentativas. Qualquer bola que caia pelo lado da placa será reprovada. **Se a bola passa na 1ª tentativa, a 2ª e a 3ª tentativas não são necessárias. Tal como, se falha na 1ª tentativa mas passa na 2ª. A 3ª não é feita (nos torneios sancionados pela BISFed, o teste será feito num aparelho de “Roll test” que tenha sido verificado pelo HR com um visor de ângulos e que esteja entre 24.5 e 25.5 graus).**

4.7.2.4 O Árbitro Principal pode fazer testes aleatórios adicionais na Câmara de Chamada, antes de qualquer jogo, conforme as Regras 4.7.2.1 – 4.7.2.3.

4.7.2.5 Qualquer bola que não seja aprovada de acordo com Regra 4.7.2.1 - 4.7.2.3. será rejeitada e permanecerá na posse do Árbitro Principal até ao fim do **torneio**; essa bola não poderá ser usada durante **o torneio**.

5. DISPOSITIVOS AUXILIARES

Dispositivos Auxiliares tais como calhas e ponteiros usados pelos atletas da Divisão BC3 estão sujeitos a aprovação no teste de verificação de cada **torneio**. Luvas e talas têm que ser aprovadas pela Classificação e levados para a Verificação de Material.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

5.1 Uma calha quando colocada sobre um dos lados deve caber numa área de 2.5m x 1m. As calhas, incluindo quaisquer acessórios, extensões e bases devem ser colocadas na sua máxima extensão durante o teste de medida.

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 (i.e. lasers, níveis, travões, miras, telescópios, etc.). Estes aparelhos não são permitidos na Câmara de Chamada nem no campo de jogo. Uma pega que sirva de mira não é permitida. **Não pode ser utilizado um mecanismo acessório fixo ou temporário na calha para servir de mira/apontar/orientar a calha.** Quando o atleta larga a bola, nada pode obstruir o percurso desta.

5.3 Aquando do lançamento da bola, a calha não pode sobrepor a linha de lançamento.

5.4 Não existe restrição ao comprimento do ponteiro de cabeça, boca ou braço. (ref.: 15.8.4 o ponteiro tem de estar fixado diretamente à cabeça, boca ou braço do atleta).

5.5 Depois do árbitro **apresentar** a bola-alvo, **e antes** de lançar a bola-alvo, o atleta que lança deve de forma clara mover a calha pelo menos 20 cm para a esquerda e 20cm para a direita (ref.: 15.8.10).

Nos parciais de desempate, tanto na divisão individual como na de pares, **cada atleta deve mover a sua calha 20cm para a esquerda e 20cm para a direita antes de lançar a sua primeira bola, mas depois do árbitro indicar a sua vez (ref.: 13.5).** A calha deve também ser movida **20cm para cada lado** antes das bolas de penalização.

Os atletas **que tenham bolas para lançar** devem reorientar a calha **antes do seu lançamento** fazendo o movimento dos 20cm quando ele ou os seus companheiros regressam da área de jogo. **Se um atleta já não tem bolas para lançar, ele/ela não necessita fazer o movimento dos 20cm.** (ref.: 15.8.10)

5.6 Um atleta 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 atleta durante todo o parcial. Se o atleta 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 atleta no início desse parcial. Se um destes itens for tirado de dentro da casa de lançamento durante o parcial, o Árbitro agirá segundo a regra 15.6.1, 15.6.4.

5.7 Se uma calha se danificar durante o jogo, o tempo deve ser parado e será dado ao atleta **um** tempo técnico de dez (10) minutos para a reparar. Num jogo de Pares, o atleta pode partilhar a calha com um colega ou com o substituto. A substituição da calha será feita entre os parciais (o Árbitro Principal deve ser notificado deste procedimento).

5.8 Atletas que requeiram a utilização de luvas e/ou talas devem ser portadores de um documento de aprovação da utilização desses itens emitido pela Classificação.

6. CADEIRAS-DE-RODAS

6.1 Cadeiras-de-rodas de competição devem ser o mais usuais possível. Podem ser usadas scooters. Não há restrições à altura do assento para atletas BC3, desde que permaneçam sentados. Para todos os outros atletas, a altura máxima do assento, medido do chão até ao ponto mais baixo onde a nádega do atleta está em contacto com a almofada da cadeira, é de 66 cm.

6.2 Se a cadeira-de-rodas se danifica durante um jogo, o tempo será parado e será dado ao atleta tempo técnico de dez (10) minutos para reparação. Caso a cadeira não tenha reparação, o atleta deve continuar tal como está ou perderá o jogo (ref 11.8)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

6.3 Em caso de divergência, o Árbitro Principal conjuntamente com o Delegado Técnico chegarão a uma decisão que será definitiva.

7. AQUECIMENTO

7.1 Antes de cada jogo, os atletas podem aquecer numa área designada por “Campos de Aquecimento”. Esta área será usada exclusivamente pelos atletas que vão jogar segundo o calendário de jogos da responsabilidade do HOC. Atletas, Treinadores e Assistentes Desportivos podem estar nos Campos de Aquecimento dentro do campo que lhes foi destinado e no horário estabelecido.

7.2 Os atletas podem estar acompanhados nos Campos de Aquecimento por um número máximo de pessoas que se indicam:

- BC1 - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- BC2 - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- BC3 - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- BC4 - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- Par BC3 - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#) por cada atleta
- Par BC4 - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- Equipa (BC1/2) - 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)

7.3 Caso seja necessário, podem estar nos Campos de Aquecimento um tradutor e um fisioterapeuta/massagista por país. Estas pessoas não podem dar assistência no treino.

8. CÂMARA DE CHAMADA

8.1 Um relógio oficial estará colocado na entrada da Câmara de Chamada e deverá ser claramente identificado.

8.2 Os atletas podem estar acompanhados na Câmara de Chamada por um número máximo de pessoas que se indicam:

- BC1: 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- BC2: 1 Treinador
- BC3: 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)
- BC4: 1 Treinador, (1 [Assistente Desportivo](#), se for um atleta de pé)
- Par BC3: 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#) por cada atleta
- Par BC4: 1 Treinador (1 [Assistente Desportivo](#), se for um atleta de pé)
- Equipa (BC1/2): 1 Treinador, 1 [Assistente Desportivo](#)

8.3 Antes de entrarem na Câmara de Chamada, cada atleta e Assistente Desportivo devem mostrar os **dorsais** e os cartões de acreditação. Os treinadores devem mostrar a sua acreditação. Os dorsais devem ser colocados no peito ou na parte da frente das pernas do atleta. Todos os Assistentes Desportivos devem ter nas costas o **dorsal que corresponde ao atleta a quem dão assistência**. A falta destes procedimentos resulta no impedimento de entrada na Câmara de Chamada.

8.4 A identificação é feita numa secretária colocada na entrada da Câmara de Chamada. O Lado que não está presente na Camara de Chamada no seu horário, perde por falta de comparência.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

8.4.1 Para a Divisão Individual, todos os atletas devem ser registados entre trinta (30) e quinze (15) minutos antes do horário agendado para o jogo.

8.4.2 Para as Divisões de Equipa e Par, todos os atletas devem ser registados entre quarenta e cinco (45) e vinte (20) minutos antes do horário agendado para o jogo.

8.4.3 Todos os Lados (Individual, Equipa ou Par, incluindo treinador e qualquer Assistente Desportivo) devem fazer o registo 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 registados e dentro da Câmara de Chamada, atletas, treinadores e assistentes desportivos não podem sair da Câmara de Chamada. Caso o façam, não podem voltar a ser admitidos e deixam de fazer parte do jogo (exceção para o 8.13). Outras exceções serão consideradas pelo Árbitro Principal e/ou pelo Delegado Técnico.

8.6 Depois do registo, todos os Lados devem permanecer na Câmara de Chamada, na área correspondente ao campo que lhes foi destinado. Se um atleta precisa de disputar jogos em linhas consecutivas, o treinador ou o chefe de delegação podem, com a autorização do Delegado Técnico, registar o atleta para o jogo seguinte. Isto inclui os jogos de playoff, quando a qualificação para a fase seguinte não dá tempo para proceder aos formalismos da Câmara de chamada relativos ao cumprimento dos tempos.

8.7 No momento determinado, as portas da Câmara de Chamada são encerradas e nenhuma pessoa, equipamento ou bolas podem entrar ou tomar parte no jogo (Podem ser consideradas exceções pelo Árbitro Principal e/ou pelo Delegado Técnico)

8.8 Os árbitros entrarão na Câmara de Chamada para preparar o jogo o mais tardar até a Câmara de Chamada fechar.

8.9 Os árbitros podem pedir aos atletas para mostrarem os seus dorsais, a acreditação e a **documentação da classificação**.

8.10 A verificação de todo o equipamento, das bolas e a confirmação do autocolante nas calhas, bem como o lançamento da moeda ao ar devem ser realizados na Câmara de Chamada. Qualquer equipamento que falhe esta verificação não pode ser utilizado no campo, a menos que esse lado possa fazer uma imediata reparação para o tornar legal.

8.11 Lançamento da moeda ao ar - O Árbitro faz girar uma moeda e o Lado vencedor escolhe jogar vermelho ou azul. Antes ou depois do lançamento de moeda ao ar, qualquer Lado pode examinar as bolas de Boccia do Lado oposto.

8.12 Bolas de competição podem ser usadas pelos atletas que não tragam as suas próprias para a Câmara de Chamada ou que cujas bolas não passem na verificação aleatória.

8.13 Se houver um atraso, enquanto a Câmara de chamada está a funcionar, o Árbitro Principal ou o Delegado Técnico podem autorizar o uso da casa de banho dentro das seguintes condições:

- O outro Lado do jogo deve ser informado;
- **O atleta será acompanhado por um membro do staff;**

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- O atleta deve regressar à Câmara de Chamada antes do grupo dar entrada no campo de jogo; atraso na chegada resulta na falta de comparência ao jogo caso deixe o Lado desse atleta com número insuficiente de atletas.

8.14 A regra 8.4 não se aplica se a causa do atraso for da responsabilidade do Comité Organizador. Se, por qualquer razão, os jogos estão atrasados, o HOC notifica por escrito o mais rapidamente possível todos os chefes de delegação por escrito e atualiza novo calendário.

8.15 Os tradutores só podem entrar na Câmara de Chamada quando autorizados pelo Árbitro. O tradutor deverá permanecer junto à Câmara de Chamada antes do início de qualquer jogo por forma a ser elegível para entrar na Câmara de Chamada.

9. VERIFICAÇÃO ALEATÓRIA

9.1 O Equipamento pode ser sujeito a uma verificação aleatória, sob supervisão do Árbitro Principal, em qualquer altura durante **um torneio**.

9.2 As bolas que forem rejeitadas ao abrigo da Regra 4.7.1, 4.7.2, serão confiscadas até ao fim do **torneio**. O árbitro registará no boletim de jogo as bolas rejeitadas. Os atletas podem substituir, nesse momento, estas bolas por bolas de competição. Depois do jogo, as bolas de competição serão entregues ao Árbitro. Se algum atleta levar para a Câmara de Chamada excesso de bolas, as bolas extra serão confiscadas até ao fim da competição. **As “bolas extra” que tenham sido confiscadas durante s procedimentos na câmara de chamada, mas que sejam elegíveis nos restantes critérios, podem ser pedidas para utilização numa competição seguinte no mesmo torneio. Estas devem ser solicitadas após o término da competição.**

9.3 Se uma ou mais bolas forem rejeitadas na verificação aleatória, o atleta recebe um cartão amarelo e um aviso ao abrigo da regra 15.9.3. Se um atleta tiver mais do que uma bola rejeitada na mesma verificação aleatória, a falta incorre num único cartão amarelo.

9.4 Se as bolas ou o equipamento (**cadeira-de-rodas**, calha, luvas, talas ou outro dispositivo) de um atleta falham o critério na segunda vez da verificação aleatória, esse atleta recebe um 2º cartão amarelo e será impedido de jogar esse jogo ao abrigo da regra 15.9.2 e 15.9.3.

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

9.6 Atletas e Treinadores podem assistir à verificação aleatória. No caso de qualquer rejeição, o Árbitro deverá chamar o Árbitro principal para repetir a avaliação. Verificações Aleatórias podem ocorrer na Câmara de Chamada e/ou no campo, durante o jogo.

9.7 Na Divisão Equipa e Par, os atletas devem identificar o seu material na Câmara de Chamada, de forma a que, caso algum equipamento seja rejeitado numa verificação aleatória, este possa ser corretamente associado ao atleta a quem pertence. **Se a propriedade não for admitida, o cartão amarelo é dado ao capitão (ref.: 15.9.2).**

10. JOGO

A preparação para o parcial seguinte começa na Câmara de Chamada

10.1 AQUECIMENTO EM CAMPO

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Uma vez em campo, os Atletas posicionam-se nas suas casas de lançamento respetivas. O Árbitro indicará o início de um período de 2 minutos de aquecimento durante o qual cada Lado pode lançar até sete bolas (incluindo a Bola-Alvo). Os Suplentes nunca lançam bolas de aquecimento.

O aquecimento termina quando ambos os lados tiverem lançado todas as 7 bolas ou depois dos 2 minutos; o que acontecer primeiro.

10.2 LANÇAMENTO DA BOLA ALVO

Aquando do lançamento de qualquer bola (Bola-Alvo, vermelha ou azul), o Atleta deve ter todo o seu equipamento, **bolas; e pertences** dentro da sua própria casa de lançamento. Para os Atletas BC3, isto inclui o Assistente Desportivo.

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

10.2.2 O Atleta só pode lançar a Bola-Alvo depois de o Árbitro indicar que é a vez daquele Lado a jogar.

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 Atleta ao lançar a Bola-Alvo. A penalização apropriada da Regra 15.1 – 15.9 também será aplicada.

10.3.2 Se a Bola-Alvo é falhada, então o Atleta que deve lançar a Bola Alvo no parcial seguinte lançá-la-á agora. Se a Bola-Alvo é falhada no último parcial, o Atleta 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 ser lançada em campo na área válida para a Bola-Alvo .

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 Atleta que devia fazer o lançamento da Bola Alvo.

10.4 LANÇAMENTO DA PRIMEIRA BOLA DE COR PARA CAMPO

10.4.1 O Atleta que lança a Bola Alvo lança também a primeira bola de cor. (ref 15.8.9)

10.4.2 Se a Bola é lançada para fora das linhas limite, ou é 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. Na divisão de Equipas ou Pares, qualquer atleta do lado indicado para lançar pode lançar a segunda (2ª) bola de cor para a área de jogo

10.5 LANÇAMENTO DA PRIMEIRA BOLA DO LADO OPOSTO

10.5.1 O Lado oposto lançará então.

10.5.2 Se a bola é lançada fora das linhas limite, ou é retirada devido a uma violação, aquele Lado continuará a lançar até que uma bola fique na área de jogo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na divisão de Equipas ou Pares, qualquer atleta do lado indicado para lançar pode lançar a segunda (2ª) bola de cor

10.6 LANÇAMENTO DAS RESTANTES BOLAS

10.6.1 O Lado que lançará a seguir será o Lado que não tem uma bola mais perto da Bola-Alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas, nesse caso o outro Lado lançará a seguir. Este procedimento continuará até que ambos os Lados tenham lançado todas as bolas.

10.6.2 Se um Atleta decidir não lançar qualquer das bolas restantes, deve indicar ao Árbitro que não quer lançar mais qualquer bola durante esse parcial e as restantes bolas serão declaradas bolas mortas. Bolas não lançadas (BNL) serão registadas no boletim de jogo

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” (ref. 11) (os Assistentes Desportivos da BC3 podem-se voltar para a área de jogo nesta altura).

10.7.2 Se há bolas de penalização a serem lançadas, depois de tomarem conhecimento do resultado do parcial com os atletas ou com os capitães, a área de jogo será limpa pelo árbitro (o fiscal de linha pode dar ajuda). O Lado premiado com uma bola de penalização selecionará uma (1) das suas bolas de cor que será lançada para a caixa alvo, na cruz. O Árbitro anunciará verbalmente o resultado registado (ref. 11) e então “Fim do parcial” (Os Assistentes da BC3 podem-se voltar para a área de jogo nesta altura). 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 dadas bolas de penalização se o Assistente desportivo ou o Treinador festejarem. Isto também acontecerá nos lançamentos de penalização.

10.7.4 Os Assistentes Desportivos e os Treinadores só podem entrar na área de jogo quando autorizados pelo árbitro (ref. 15.9.7) **no final do parcial, quando o árbitro anuncia “Um minuto!” ao pegar na bola-alvo.**

10.8 PREPARAÇÃO DO PARCIAL SEGUINTE PARA TODAS AS DIVISÕES

O árbitro dará o máximo de um minuto entre parciais. O minuto começa quando o Árbitro apanha a Bola-Alvo do chão e anuncia “Um minuto”. Assistentes Desportivos, Treinadores (**apenas para Equipas e Pares**) e/ou oficiais apanharão as bolas para o começo do parcial seguinte.

Passados 45 segundos o Árbitro anunciará “15 segundos”! Ao minuto, o Árbitro anunciará “Tempo”! Todas as ações do Lado oposto devem terminar quando o Árbitro dá a Bola-Alvo ao Atleta que 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. Até essa altura eles devem terminar a sua preparação.

Os atletas devem estar nas suas casas de lançamento, os Assistentes Desportivos e treinadores (para Equipas e Pares) devem estar na área designada quando o árbitro diz “Tempo!” ou recebe um cartão amarelo por atrasar o jogo (ref.: 15.9.4).

10.9 LANÇAMENTO DAS BOLAS

10.9.1 Quando a bola é largada, o Atleta deve ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira/scooter. Os atletas que só podem jogar apoiados no seu abdómen, devem ter o abdómen em contacto com a cadeira de Lançamento. (ref 15.6.3) Estes Atletas devem ter a aprovação da Classificação para este método de jogo.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.9.2 Se uma bola é lançada e toca no Atleta que a lançou, ou num Atleta adversário ou no seu equipamento, é considerada jogada.

10.9.3 Uma bola, depois de ter sido lançada, pontapeada, ou saindo 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, a bola é também considerada fora. Cada bola será decidida de acordo com a regra **10.10.4** ou **10.11.1**.

10.10.2 Uma bola que toca ou cruza as linhas exteriores e depois reentra na área de jogo é considerada fora.

10.10.3 Uma bola que é lançada e falha a entrada em campo, exceto no caso 10.14, é considerada uma bola fora.

10.10.4 Qualquer bola de cor que é lançada ou empurrada para fora das linhas é considerada uma Bola Morta e é colocada na área apropriada. O Árbitro é o único a decidir se a bola está 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 isto não é 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 da Bola-Alvo ter sido recolocada, o Lado, que empurrou a Bola-Alvo para fora, jogará.

10.12 BOLAS EQUIDISTANTES

Quando tem que se determinar qual o Lado a lançar a seguir quando duas ou mais bolas, de cores diferentes, estão a pontuar e estão equidistantes da Bola Alvo (mesmo que o resultado seja mais de 1 – 1 para um dos lados) é o lado que lançou por último que deve lançar outra vez. O Lado a lançar alternará então até que a relação de equidistância seja desfeita, ou um dos lados tenha lançado todas as suas bolas. O Jogo continuará então normalmente. Se uma nova bola lançada desfaz a relação de equidistância, mas fica a fazer uma diferente, mas ainda assim relação equidistante, a mesma cor deve jogar outra vez.

10.13 BOLAS LANÇADAS EM SIMULTÂNEO

Se um lado lança mais do que uma bola quando é a sua vez de jogar, ambas as bolas são retiradas e consideradas bolas mortas. (ref 15.8.12).

10.14 BOLA CAÍDA

Se um Atleta deixa cair uma bola acidentalmente, é da responsabilidade do Atleta 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 ERROS DO ÁRBITRO

Se, devido a um erro do Árbitro, o Lado errado lança, a bola será dada de novo ao Atleta que a lançou. Neste caso, o tempo deve ser verificado e apropriadamente emendado. Se alguma bola tiver sido movida, o parcial deverá ser tratado como um parcial interrompido. (ref 12, 15.2.4.)

10.16 SUBSTITUIÇÃO

10.16.1 Na divisão dos Pares BC3 e BC4 a cada Lado é permitido fazer uma substituição de um Atleta durante o jogo. (ref. 3.2).

10.16.2 Na divisão de Equipas é permitido a cada Lado fazer até duas substituições de Atletas durante um jogo, se eles têm dois substitutos. (ref. 3.3).

10.16.3 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 substituto deve ocupar a casa de lançamento do Atleta que foi retirado. **A função de capitão pode passar para o atleta que entra.**

10.16.4 As substituições não devem atrasar o decorrer do jogo. Uma vez que o Atleta tenha sido retirado do jogo não pode voltar a entrar.

10.17 POSICIONAMENTO DOS SUBSTITUTOS E TREINADORES

Treinadores e substitutos devem estar posicionados ao fundo do campo numa área apropriadamente definida. A definição desta área será determinada pelo Comité Organizador, e dependerá sobretudo da marcação dos campos.

11. PONTUAÇÃO

11.1 A pontuação será dada pelo Árbitro depois de ambos os Lados terem lançados todas as bolas, incluindo bolas de penalização quando apropriado. Os pontos das bolas de penalização, se os há, serão somados ao resultado e registado.

11.2 O Lado com a bola mais perto da Bola-alvo contará um ponto por cada bola mais próxima da Bola-Alvo que a bola do adversário mais perto da Bola-Alvo.

11.3 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.

11.4 No final de cada parcial, o Árbitro deve certificar-se de que o resultado está correto no boletim de jogo e no marcador. Atletas/Capitães são responsáveis por se assegurarem que os resultados são registados de forma

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

correta. Por cada lançamento de penalização, uma bola de cor que pare dentro da Caixa Alvo pontuará um (1) ponto.

11.5 No final dos parciais, os pontos obtidos em cada parcial são somados e o Lado com o total de pontos mais alto será declarado o vencedor.

11.6 O Árbitro pode chamar os Capitães (ou os atletas, na divisão individual) se vai tomar uma medida, ou uma decisão é muito próxima 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 desempate não contam para o posicionamento na série; eles só 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 a eliminar. O Lado **impedido** de jogar pontua zero. Se ambos os Lados são **impedidos**, ambos perdem por 6 – 0, ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo nessa série ou nas séries a eliminar. O resultado será registado para cada Lado como “perdeu por 0 – (?)”.

Se ambos os Lados perdem o Jogo, o Delegado Técnico e o Árbitro Principal decidirão a ação apropriada.

12. PARCIAL INTERROMPIDO

12.1 Um parcial é interrompido quando as bolas foram movidas pelo contacto de um Atleta 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 a um erro ou ação do Árbitro, 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, então o parcial deverá ser recomeçado. O Árbitro tomará a decisão final.

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 pode consultar o Lado prejudicado de maneira a evitar tomar decisões injustas.

12.4 Se é provocado um parcial interrompido e foram atribuídas bolas de penalização, elas serão jogadas no final do parcial repetido. Se o Atleta ou Lado que provocou o parcial interrompido tinha anteriormente direito a bolas de penalização nesse parcial, não poderá jogar essas bolas.

12.5 Para o Campeonato do Mundo da BISFed e Jogos Paralímpicos, o Comité Organizador deverá providenciar câmaras de vídeo sobre o campo de maneira que seja possível recolocar as bolas na sua posição prévia exata e assim o Árbitro principal pode tomar uma decisão rápida sobre como um parcial é interrompido e qual a ação a realizar para que não haja atraso no prosseguimento da competição.

13. DESEMPATE

13.1 Um desempate constitui um parcial extra.

13.2 Os Atletas mantêm-se nas suas casas de lançamento originais.

13.3 Depois de o máximo um minuto após ter sido anunciado o Desempate, far-se-á o lançamento da moeda ao ar. O vencedor decide qual o Lado que lançará a primeira bola de cor. Será usada a Bola-Alvo do Lado que joga

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

primeiro. Durante ou depois do lançamento da moeda ao ar, o Assistente Desportivo da BC3 não pode olhar para o campo. (ref 15.5.2)

13.4 A Bola-Alvo é colocada na cruz.

13.5 O Desempate é então jogado como um parcial normal. **Na divisão de BC3 Individual, antes de lançamento das primeiras bolas de cor (tanto vermelha como azul), os atletas DEVEM mover a calha. Nos Pares BC3, TODOS os atletas (vermelho e azul), DEVEM mover a suas calhas depois de o árbitro dar o sinal para esse Lado lançar, e antes de lançar a primeira bola (ref. 5.5, 15.8.10 – retração da bola lançada).**

13.6 Se a situação descrita em 11.3 ocorrer e cada Lado receber igual número de pontos no desempate, o resultado é registado e é jogado um segundo desempate. Desta vez, o Lado oposto começará o desempate. 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, os Atletas encontram-se na Câmara de Chamada e o Árbitro:

- Faz o lançamento da moeda ao ar para se escolher qual o Lado que joga com as vermelhas e 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 ou a calha, ou arredondar a bola no tempo do Lado adversário. (Antes da cor ser mostrada, é aceitável que um atleta pegue numa bola sem a lançar: ex. é permitido ao vermelho apanhar a sua bola antes de o Árbitro assinalar para o azul lançar e pôr a bola na sua mão ou no colo; não é permitido ao vermelho pegar numa bola depois do Árbitro ter assinalado para o azul lançar). (ref. 15.5.4)

14.2 Uma vez que o Árbitro tenha indicado qual o Lado a lançar, os atletas desse lado podem entrar na área de jogo ou em qualquer casa de lançamento vazia. É permitido aos atletas orientarem a calha a partir da sua própria casa de lançamento ou de qualquer casa de lançamento vazia. Os Atletas não podem ir para as casas dos adversários enquanto preparam o seu próximo lançamento ou orientam a calha.

14.3 Os Atletas não podem ir para trás das casas de lançamento para alinhar os seus lançamentos ou falar com os seus colegas. O espaço atrás das casas só pode ser usado pelos Atletas BC3 para entrarem na área de jogo. Se eles quiserem entrar na área de jogo, em pares BC3, devem fazê-lo sem passar por trás do seu próprio colega. Aos Atletas que infringam este movimento da regra de campo será dito para ficarem na sua própria área e começarem de novo. O tempo gasto não será repostado.

14.4 Se algum atleta precisar de assistência para ir a campo, ele/ela pode pedir ao árbitro ou juiz de linha para o/a assistir.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

14.5 Num jogo de Equipas ou Pares, se um Atleta lança a bola e o seu colega está ainda a regressar à sua casa de lançamento, o Árbitro dará uma bola de penalização e retração da bola lançada (ref 15.6.7). **O atleta que regressa (que não lança) deve ter pelo menos uma roda dentro da sua casa de lançamento quando o seu colega de equipa lança.**

14.6 Ações de rotina antes ou depois do lançamento são permitidas sem que tenha de ser feito um pedido específico ao Assistente Desportivo.

15. VIOLAÇÕES

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

- Uma bola de penalização
- Retração
- Uma bola de penalização mais retração
- Uma bola de penalização mais um cartão amarelo
- Cartão Amarelo
- Cartão Vermelho (Desqualificação)

Um atleta e seu SA são considerados uma unidade – qualquer cartão amarelo ou vermelho atribuído ao SA é atribuído também ao atleta.

Um treinador é entendido como uma unidade, se o treinador recebe um cartão amarelo ou vermelho, este não é transferido para o Lado. Se um treinador é desqualificado, essa consequência é para si.

15.1 UMA BOLA DE PENALIZAÇÃO

15.1.1 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 serão removidas da área de jogo e o lado a quem foram averbadas bolas de penalização irá selecionar uma (1) das suas bolas de cor, que será lançada para a casa-alvo na cruz. O Árbitro mostrará a cor a jogar e indicará verbalmente “Um minuto!” O atleta tem 1 minuto para lançar a bola de penalização. Se esta bola parar dentro da casa-alvo de 25cm sem tocar nas linhas exteriores, o Lado que lançou a bola de penalização obterá 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 1 minuto depois de registado o tempo restante do parcial no boletim de jogo.

15.1.2 Se mais do que uma violação ocorrer durante um parcial por um dos Lados, poderá ser averbada mais do 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.

15.1.3 Violações cometidas pelos dois Lados não se anulam. Cada lado tentará obter o seu ponto e lançará pela ordem pela qual foram assinaladas as penalizações. O primeiro lançamento será do Lado a quem foi atribuída a 1ª bola de penalização, a partir daí o lançamento das bolas de penalização seguintes ocorrerá de forma alternada.

15.1.4 Se uma violação que dá origem a uma bola de penalização é cometida enquanto a bola de penalização está a ser lançada, o Árbitro averbará uma bola de penalização ao Lado adversário.

15.2 RETRAÇÃO

15.2.1 Uma retração consiste na remoção de uma bola do campo. A bola retirada será colocada na caixa das bolas mortas, ou numa área designada.

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

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

15.2.4 Se o Árbitro não conseguir parar a bola antes de esta alterar a posição das outras bolas, o parcial será considerado parcial interrompido. (ref. 12.1-12.4)

15.3 CARTÃO AMARELO

15.3.1 Quando é cometida uma violação enumerada na regra 15.9 é mostrado um Cartão Amarelo; o Árbitro registará a violação no boletim de jogo.

15.3.2 Ao lhe serem atribuídos dois (2) cartões amarelos durante uma competição, o atleta é **excluído** de participar no jogo a decorrer. O jogo é considerado perdido nas divisões individuais e de pares (ref.: 11.8).

Se um atleta, e/ou o seu SA, na divisão de Equipas receber o 2º cartão amarelo, ele/ela 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 (ref.: 11.8)

Ao 2º cartão amarelo, ou por cada cartão amarelo posterior, que um atleta receba, ele/ela 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 atleta, treinador ou assistente desportivo é desqualificado, é mostrado o Cartão Vermelho, e é feito o registo no boletim de jogo. Um Cartão Vermelho significa sempre **uma imediata desqualificação da competição** para o indivíduo que receba o cartão vermelho (ref. 15.11.4).

15.4.2 Se um atleta **e/ou o seu SA** na divisão individual ou de pares é desqualificado, o Lado perderá o jogo. (ref. 11.8).

15.4.3 Se um atleta **e/ou o seu SA** na divisão de equipas é desqualificado, o jogo continuará com os dois restantes atletas. Qualquer bola não jogada pelo atleta desqualificado será colocada na área designada para as bolas mortas. Nos parciais seguintes, o lado continuará com quatro bolas. Se o capitão é desqualificado, outro elemento da equipa assumirá essa função. Se um segundo atleta for desqualificado na equipa, o Lado perderá o jogo. (ref. 11.8)

15.4.4 **Um atleta desqualificado pode ser readmitido para jogos futuros na mesma competição por decisão do Árbitro Principal e Delegado Técnico.**

15.5 AS SEQUENTES AÇÕES DÃO ORIGEM À ATRIBUIÇÃO DE UMA BOLA DE PENALIZAÇÃO (REF. 15.1):

15.5.1 Um atleta sai da casa de lançamento quando a sua vez não foi indicada. (Ref 14.2)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.5.2 Um assistente desportivo de BC3 volta-se para dentro do campo para ver o jogo durante um parcial (Ref 3.5, 13.3).

15.5.3 Se, na opinião do Árbitro, há comunicação inapropriada entre Atleta/s, os seus Assistentes Desportivos e/ou Treinadores (ref. 16.1 -- 16.3).

15.5.4 O Atleta e/ou o SA preparam o seu próximo lançamento, orientando a cadeira e/ou a calha ou arredondando a bola no tempo do adversário (Ref 14.1).

15.5.5 O Assistente Desportivo move a cadeira, ou a calha ou o ponteiro ou dá a bola ao Atleta sem que este lhe peça. (ref 3.5)

15.6 AS SEGUINTE AÇÕES DÃO ORIGEM À ATRIBUIÇÃO DE UMA BOLA DE PENALIZAÇÃO E RETRAÇÃO DA BOLA LANÇADA (REF. 15.1 / 15.2):

15.6.1 largar a bola-alvo ou uma bola de cor quando o Assistente Desportivo, o Atleta ou qualquer parte do seu equipamento, **bolas ou pertences**, está a tocar as marcações da casa de lançamento ou parte da superfície do campo que não faça parte da casa de lançamento do Atleta. Para Atletas BC3 e seus SA, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha (Ref 10.2).

15.6.2 largar a bola quando a calha está a sobrepor a linha de lançamento (Ref 5.3).

15.6.3 largar a bola sem ter pelo menos uma nádega, (ou abdómen, de acordo com a classificação) em contacto com o assento da cadeira. (ref 10.9.1)

15.6.4 largar a bola quando a bola está a tocar parte do campo, fora da casa de lançamento do Atleta (Ref 10.2).

15.6.5 largar a bola quando o Assistente Desportivo de BC3 olha para a área de jogo (Ref 3.5).

15.6.6 largar a bola quando a altura do assento do Atleta está acima da altura máxima de 66 cm para BC1, BC2, e BC4 (ref. 6.1).

15.6.7 num jogo de equipas ou pares, um Atleta lançar a bola enquanto o seu companheiro de equipa ainda está a regressar para a sua casa de lançamento (ref 14.5).

Se o atleta que não lança tiver pelo menos uma roda a tocar o interior da sua casa de lançamento, ele está "dentro" da sua casa de lançamento.

15.6.8 preparar, e de seguida lançar uma bola quando é a vez do adversário jogar (ref.: 15.5.4).

15.7 AS SEGUINTE AÇÕES DÃO ORIGEM À ATRIBUIÇÃO DE UMA BOLA DE PENALIZAÇÃO E UM CARTÃO AMARELO (REF. 15.1, 15.3):

15.7.1 qualquer interferência deliberada ou distração de outro Atleta de tal maneira que afete a concentração ou o ato de lançamento do seu adversário.

15.7.2 causar um parcial interrompido.

15.8 AS SEGUINTE AÇÕES DÃO ORIGEM A RETRAÇÃO DA BOLA (REF. 15.2):

15.8.1 lançar uma bola antes da indicação do árbitro de qual a cor a jogar.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.8.2 se uma bola para na calha depois de ter sido largada.

15.8.3 se um Assistente Desportivo de BC3 para a bola na calha por qualquer razão.

15.8.4 num jogo de BC3, se um atleta BC3 não é a última pessoa a largar a bola. Um atleta 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 atleta (ref.: 5.4)

15.8.5 se o Assistente Desportivo está a tocar o atleta no momento em que a bola é lançada (Ref 3.6).

15.8.6 se um Assistente Desportivo e um Atleta largam a bola em simultâneo.

15.8.7 se uma bola de cor é lançada antes da bola alvo.

15.8.8 se um Lado não tiver largado a bola quando o tempo termina (ref. 17.5).

15.8.9 se a primeira bola de cor a ser jogada não é lançada pelo atleta que lançou a bola alvo (ref 10.4.1)

15.8.10 um atleta BC3 não reorienta a calha, fazendo um movimento de 20 cm para a esquerda e para a direita depois da bola-alvo lhe ser apresentada e antes de a lançar; **ou antes de lançar uma bola de penalização; ou antes do 1º lançamento para cada atleta num parcial de desempate.** (ref. 5.5)

15.8.11 se um atleta BC3 não orienta a calha fazendo o movimento de 20cm para cada lado quando o ele e/ou o seu colega de equipa regressam do campo, **antes de jogar a sua própria bola** (ref.: 5.5)

15.8.12 se um Lado lança mais do que uma bola ao mesmo tempo (ref 10.13).

15.9 Um ATLETA, ASSISTENTE DESPOTIVO E/OU TREINADOR QUE COMETA QUALQUER DAS SEGUINTE OFENSAS RECEBERÁ UM CARTÃO AMARELO (REF. 15.3):

15.9.1 Um atleta levar para a área de aquecimento, ou para a Câmara de Chamada, mais do que o número de pessoas permitido (Ref 7.2, 8.2). Isto resultará num cartão amarelo ao atleta ou capitão, no caso de jogos de equipas ou pares.

15.9.2 Um atleta, Par ou Equipa levar para a Câmara de Chamada mais do que o número permitido de bolas (Ref.3.1, 3.2.1, 3.3.1). As bolas a mais serão confiscadas e guardadas até ao final da competição.

Na divisão de Equipas e Pares, o cartão amarelo é mostrado ao atleta que traga um número de bolas acima do permitido. Se não for possível determinar quem é o atleta, o aviso será dado ao capitão (ref.: 9.7).

As bolas “a mais” que sejam confiscadas, mas que cumpram os restantes critérios, podem ser reclamadas para a competição seguinte do mesmo torneio.

15.9.3 Um atleta quando a sua bola(s) não cumpra os critérios durante uma avaliação aleatória (ref 4.7.1 - 4.7.2 e 9.2.). Uma informação será afixada à entrada da Câmara de Chamada relativa a bolas e equipamentos que não cumpram os critérios.

15.9.4 Um injustificado atraso do jogo.

15.9.5 Não aceitar a decisão do árbitro e/ou atuar de maneira a prejudicar o Lado adversário ou o pessoal da competição.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.9.6 Deixar o campo durante um jogo sem permissão do árbitro, mesmo se entre parciais ou durante o desconto de tempo médico ou técnico, esse indivíduo não poderá regressar ao jogo.

15.9.7 O Assistente Desportivo ou o Treinador entra na área de jogo sem permissão do Árbitro. (ref 10.7.4)

15.10 UM ATLETA, ASSISTENTE DESPORTIVO E/OU TREINADOR QUE COMETA QUALQUER DAS SEGUINTE OFENSAS RECEBERÁ UM 2º CARTÃO AMARELO E FICA IMPEDIDO DE CONTINUAR O JOGO QUE DECORRE (REF. 15.3):

15.10.1 Receber um 2º cartão amarelo durante a mesma competição (i.e. recebeu previamente um cartão amarelo por alguma violação listada na regra 15.9.

15.10.2 Um segundo cartão amarelo na Câmara de Chamada e/ou na área de aquecimento **dado ao atleta e/ou SA** durante a mesma competição dá direito a **ficar impedido de jogar** o presente jogo; **Se isto anteceder um jogo individual o atleta** perde para o seu oponente (ref.: 11.8).

Um segundo cartão amarelo mostrado ao treinador irá impedi-lo de entrar no FOP para esse jogo.

15.10.3 Um segundo cartão amarelo em campo durante um jogo **levará a impedimento para jogar esse jogo e poderá resultar num derrota** (ref.: 11.8).

Se for o treinador, ele(a) será forçado a deixar o FOP, mas a equipa ou par poderá continuar o jogo.

15.11 UM ATLETA, ASSISTENTE DESPORTIVO E/OU TREINADOR QUE COMETA QUALQUER DAS SEGUINTE OFENSAS RECEBERÁ UM CARTÃO VERMELHO E IMEDIATA DESQUALIFICAÇÃO (REF. 15.4):

15.11.1 Demonstrar comportamento antidesportivo tal como tentar iludir um árbitro; ou tecer comentários não autorizados no FOP.

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 e o atleta ou lado não será ilegível para receber **participação ou** pontos para ranking dessa competição (ref.: 15.4.1).

16. COMUNICAÇÃO

16.1 Não haverá comunicação entre atleta, assistente desportivo, treinador ou atletas substitutos durante um Parcial.

São exceções:

- quando um atleta pede ao seu Assistente desportivo 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 atleta. Algumas ações de rotina são permitidas sem um pedido explícito ao Assistente Desportivo.
- Treinadores, Assistentes Desportivos e atletas substitutos podem felicitar ou encorajar os atletas do seu Lado após uma jogada ou entre Parciais.
- Comunicação entre treinadores, atletas substitutos e Assistente Desportivo substituto mas de forma a não serem ouvidos pelos atletas em campo. Se, na opinião do árbitro, os atletas em campo

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

conseguem ouvi-los, o árbitro irá considerar comunicação inapropriada e atribuir uma bola de penalização (ref. 15.53).

16.2 Na divisão de Equipa e Pares, durante o decorrer de um parcial, os atletas 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 (eg: durante uma medição do árbitro; uma avaria do relógio...) os atletas de ambos os Lados podem conversar silenciosamente mas isso deverá terminar assim que o Lado oposto receber indicação para jogar.

16.3 Um atleta não pode instruir o Assistente Desportivo do seu/sua colega de equipa/par. Cada atleta pode apenas comunicar diretamente com o seu próprio Assistente Desportivo.

16.4 Entre parciais, os atletas podem comunicar entre eles, o seu assistente desportivo e o seu treinador. Isto deve terminar assim que o árbitro esteja preparado para iniciar o parcial. O árbitro não irá atrasar o jogo para permitir que uma conversa se prolongue.

16.5 Um atleta pode pedir a outro atleta ou SA de BC3 para se movimentar na casa de lançamento se ele ou ela estiver posicionado de uma maneira que afete o lançamento, mas não pode pedir que saia da sua casa de lançamento.

16.6 Qualquer atleta pode falar com o árbitro no seu próprio tempo.

16.7 Após o árbitro determinar que Lado jogará, qualquer atleta desse Lado pode perguntar a pontuação ou pedir uma medição. Questões relativas a posicionamento de bolas (i.e., qual a bola do adversário está mais próxima?) não serão respondidas. Os atletas podem entrar na área de jogo para certificarem eles mesmos de que forma as bolas estão posicionadas.

16.8 Se é necessária tradução em campo durante um jogo, o HR terá total autoridade para selecionar um intérprete adequado. O Árbitro Principal tentará primeiro pedir apoio a um voluntário desportivo da competição ou a outro árbitro que não esteja a arbitrar nesse momento. Se não se encontrar um intérprete adequado disponível, o HR poderá escolher um elemento do país do atleta.

16.9 Os intérpretes não se sentarão na área do campo de jogo. Nenhum jogo será atrasado se um intérprete não estiver presente quando necessário.

16.10 Qualquer aparelho de comunicação, incluindo um *smart phone*, levado para o campo de jogo tem de ser aprovado pelo HR ou TD. Qualquer uso indevido será considerado comunicação inapropriada e resultará na atribuição de uma bola de penalização.

Aos treinadores é permitido utilizar *tablets* e *smart phones* para tirar apontamentos. Os atletas e os assistentes desportivos em campo não devem receber qualquer comunicação dos treinadores ou substitutos de fora das linhas de delimitação. Qualquer infração a esta regra constituiria comunicação inapropriada e seria atribuída uma bola de penalização.

17. TEMPO POR PARCIAL

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

- BC1 – 5 minutos por atleta por parcial
- BC2 – 4 minutos por atleta por parcial

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- BC3 – 6 minutos por atleta por parcial
- BC4 – 4 minutos por atleta por parcial
- Equipas – 6 minutos por Equipa por parcial
- Pares BC3 – 7 minutos por Par por parcial
- Pares BC4 – 5 minutos por Par 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 Lado deve jogar, incluindo a bola-alvo.

17.4 O tempo de um lado para no momento em que cada bola **que está a ser lançada** para 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 são consideradas bolas mortas e colocadas numa área designada para as bolas mortas. No caso dos atletas BC3, 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, então o árbitro deverá parar a bola e removê-la de campo antes interfira com o jogo. Se a bola interfere com qualquer outra bola, o parcial passará a parcial interrompido. (ref. 12)

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

17.8 Durante cada parcial, o tempo restante de ambos os Lados será mostrado no marcador. No fim de cada parcial, o tempo não utilizado pelos dois Lados será registado no boletim de jogo.

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

17.10 Durante qualquer disputa ou confusão, o árbitro deverá parar o tempo. Se for preciso interromper um parcial para tradução, o tempo deverá ser parado. Sempre que possível, o tradutor não deve ser da mesma equipa do atleta. (ref 16.8)

17.11 O marcador anunciará, em voz alta e clara, quando o tempo que falta é “1 minuto”, “30 segundos”, “10 segundos”; e “tempo”, quando o tempo acaba. **Durante o “um minuto” entre parciais, o marcador anunciará “15 segundos” e “Tempo!”**

18. DESCONTO DE TEMPO MÉDICO

18.1 Se um atleta ou SA adoecer durante um jogo (deve ser uma situação séria) qualquer atleta poderá 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 do jogo. Na divisão de BC3, durante os dez minutos, de desconto de tempo médico, os Assistentes desportivos não podem olhar para a área de jogo.

18.2 Um Atleta ou SA só tem direito a um (1) desconto de tempo médico por jogo.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

18.3 Qualquer atleta ou SA, que receba um desconto de tempo médico, deve ser visto em campo assim que possível pelo médico destacado para o pavilhão. O médico pode ser assistido através de comunicação por parte do atleta ou SA, se necessário.

18.4 Na divisão individual, se um atleta estiver incapaz de continuar a jogar, perderá o jogo (ref 11.8).

18.5 Na divisão de equipas, se um atleta não puder continuar a jogar, devido a doença, o presente parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que esse Jogador não tenha jogado. Se os membros da sua equipa ainda tiverem bolas para jogar, eles poderão lançar essas bolas no seu tempo. Um suplente só poderá entrar para o jogo entre parciais (ref. 10.16.3).

18.6 Na divisão de pares BC3 e BC4, se um atleta não puder continuar, devido a doença, o presente parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que esse Jogador não tenha ainda jogado. Se o seu colega de equipa ainda tiver bolas para jogar, ele ou ela pode lançar as bolas no seu tempo. **Um substituto só poderá entrar no jogo entre parciais (ref.: 10.16.3).**

18.7 Se o desconto de tempo médico é pedido para o assistente desportivo, os atletas em pares podem partilhar um assistente desportivo até ao final do parcial. Uma substituição só poderá ocorrer entre parciais. Se não houver um substituto no campo, os atletas terão de partilhar um assistente desportivo até ao final do jogo. Na competição individual, se um atleta ainda tem bolas no presente parcial, e não as consegue lançar sem assistência, essas bolas serão declaradas bolas mortas.

18.8 Na divisão de equipas, se um atleta era o próximo a jogar a Bola-Alvo e é desqualificado ou fica doente e incapaz de continuar, e não há suplentes, a Bola-Alvo será jogada pela pessoa que lançaria a Bola-Alvo no parcial seguinte.

18.9 Na divisão de equipas, se um atleta não pode continuar nos jogos seguintes (apenas por motivos médicos) e não há um suplente, a equipa pode continuar a competir com dois (2) Jogadores que usarão apenas quatro (4) bolas. Se é um Jogador BC1 que não pode continuar e não há um Jogador BC1 suplente, o jogo pode prosseguir sem o Jogador BC1.

18.10 Se um Jogador continuar a pedir desconto de tempo para assistência médica nos jogos seguintes, o TD, consultando um médico e um representante do país do Jogador, determinará se esse Jogador deverá ser afastado até final da competição. Na competição individual, se um Jogador é afastado até ao final da competição, todos os jogos que se seguiriam e seriam jogados por ele terão o resultado correspondente à pontuação do jogo com maior diferença pontual dessa *série* ou eliminatória.

19. CLARIFICAÇÃO E PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO

19.1 Durante um jogo, um lado pode sentir que o Árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorreta que afeta o resultado. Nessa altura, o jogador/capitão pode chamar a atenção do Árbitro para esta situação e tentar uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada (ref. 17.10).

19.2 Durante o jogo, o atleta/capitão pode pedir a intervenção do HR, cuja decisão é final.

19.2.1 De acordo com as regras 18.1 e 18.2, durante um jogo, os atletas podem chamar a atenção do Árbitro para uma situação com a qual não concordam e pedir uma clarificação. Eles devem pedir uma intervenção do HR se querem avançar para o ponto 18.3 (procedimento em caso de protesto).

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

19.3 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 ação ou sente que o Árbitro não atuou de acordo com as regras durante esse jogo, não deve assinar o boletim de jogo.

19.4 O árbitro anotará a hora do fim do jogo (depois de registrar o resultado no boletim de jogo). Protestos formais têm de ser **submetidos** num período de 30 minutos após a conclusão desse jogo. Se não se receber um protesto escrito, o resultado mantém-se.

19.5 Uma folha de protesto devidamente preenchida deve ser entregue ao secretariado da competição pelo atleta, capitão ou pelo Chefe da equipa, acompanhado por 150 ou o equivalente na moeda do país organizador. Este protesto deve detalhar tanto as circunstâncias como a justificação (referindo as regras em que se baseia) para a realização do protesto. O HR, ou alguém por ele designado, deve reunir um painel de protesto assim que possível. Este painel deve ser constituído por:

- O HR ou **Árbitro Principal Assistente**
- dois árbitros internacionais não envolvidos no jogo, nem dos dois países envolvidos no protesto

19.5.1 Uma vez formado o painel de protesto, ele deve ouvir o Árbitro envolvido no jogo que está a ser protestado, antes de tomar uma decisão final. O painel de protesto deve reunir numa zona privada. Toda a discussão relativa a um protesto deve permanecer confidencial.

19.5.2 A decisão do Painel de Protesto deverá ser tomada o mais depressa possível e apresentada por escrito ao atleta ou capitão, ou ao chefe da equipa, e ao outro Lado envolvido.

19.6 Se for necessário rever a decisão do Painel de Protesto, isso será feito, após a receção de um formulário de protesto mais detalhado. Se se justificar, ambas as partes envolvidas devem ser ouvidas. Depois da receção deste protesto, o TD, ou alguém por ele designado deve, logo que possível, reunir o Júri de Apelo composto por:

- Delegado Técnico
- dois Árbitros Internacionais não envolvidos no protesto anterior nem dos países envolvidos no protesto

19.6.1 A decisão do Júri de Apelo é definitiva.

19.7 Ambas as partes envolvidas no jogo protestado podem pedir uma revisão da decisão do painel de protesto. Devem apresentar uma folha de protesto acompanhada de £ 150. Os protestos devem ser apresentados nos trinta (30) minutos após a receção da decisão original do painel de protesto. O painel de protesto ou alguém por ele designado, registará a hora a que o atleta, Lado ou pessoa apropriada (ex.: Delegado da equipa ou Treinador) recebe a decisão original e essa pessoa deverá assinar a folha. Toda a discussão acerca do protesto deve permanecer confidencial.

19.8 Se a decisão do protesto determina que o jogo tenha que ser repetido, ele será jogado desde o início do parcial onde a situação que motivou o protesto ocorreu.

19.9 Se a razão do protesto é conhecida antes do jogo começar, o protesto **deve ser declarado** antes do começo do jogo e ser submetido **num período de 30 minutos após a conclusão desse jogo**.

19.10 Se a razão do protesto ocorrer na Câmara de Chamada, o HR ou o TD **devem** ser notificados da intenção de **submeter** o protesto **antes de o lado sair da Câmara de Chamada**. O protesto só será considerado para análise se os procedimentos mencionados anteriormente forem seguidos.

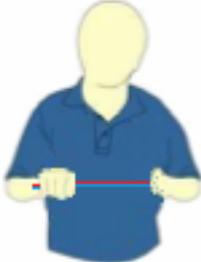
ANEXOS

A BISFed reconhece que podem surgir certas situações que não estão previstas neste manual. Estas situações serão decididas no momento em que ocorram, depois de consultados o Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal.

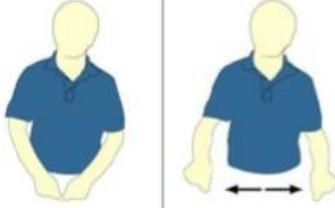
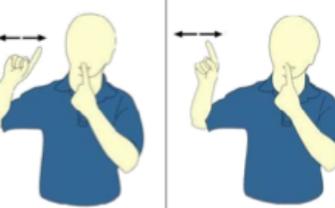
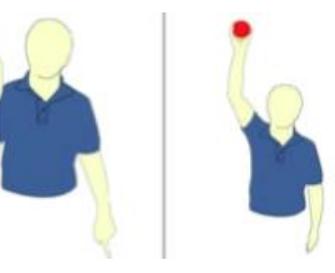
As páginas seguintes (Anexos 1, 2 e 3) contêm diagramas de gestos que serão usados pelos árbitros, uma explanação acerca dos procedimentos de protesto e um diagrama do campo. O gestuário foi desenvolvido de maneira a ajudar tanto os árbitros como os atletas a compreenderem certas situações. Os atletas não podem protestar caso um árbitro se esqueça de efetuar um gesto específico.

ANEXO 1 – GESTOS/ SINAIS OFICIAIS

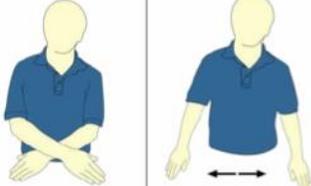
ÁRBITROS

SITUAÇÃO A ASSINALAR	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR
<p>Indicação para jogar as bolas de aquecimento ou a bola-alvo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 10.1 • Regra 10.2 	<p>Deslocar a mão para indicar o lançamento, e dizer, “Comece o aquecimento”, ou “Bola-alvo”.</p>	
<p>Indicação para jogar uma bola de cor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 10.4 • Regra 10.5 • Regra 10.6 	<p>Exibir a raquete da cor correspondente ao Lado a jogar.</p>	
<p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 10.12 	<p>Segurar a raquete lateralmente contra a palma da mão com a berma / lateral virada para os atletas.</p> <p>Rodar a raquete para mostrar quem é a jogar (como em cima)</p>	
<p>Desconto de tempo técnico ou médico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 5.7 • Regra 6.2 • Regra 18 	<p>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.º: desconto de tempo para - nome do jogador / clube / País / cor das bolas).</p>	
<p>Substituição:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 10.16 	<p>Rotação de um antebraço à volta do outro.</p>	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

<p>Medição:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 4.6 • Regra 11.6 	<p>Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse a esticar a fita métrica.</p>	
<p>Perguntar se atleta(s) quer entrar em campo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 11.6 	<p>Apontar para o jogador e depois para o olho.</p>	
<p>Comunicação inapropriada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 15.5.3 • Regra 16 	<p>Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.</p>	
<p>Bola morta / bola fora:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 10.6.2 • Regra 10.10 • Regra 10.11 	<p>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. A seguir, levantar a bola que foi fora.</p>	
<p>Retração:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 15.2 	<p>Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (sempre que for possível).</p>	
<p>1 bola de penalização:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 15.1 	<p>Levantar um dedo.</p>	
<p>Cartão amarelo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 15.3 <p>2º cartão amarelo e consequente desqualificação no jogo a decorrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 15.10 	<p>Exibir o cartão amarelo para a penalização.</p> <p>Exibir o cartão amarelo para a 2ª penalização (não continuar o jogo, para Pares e individual)</p>	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

<p>Cartão vermelho</p> <p>Desqualificação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 15.4 	<p>Exibir o cartão vermelho.</p>	
<p>Fim do parcial / fim do jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 10.7 	<p>Cruzar e afastar os braços esticados.</p> <p>Dizer, “Final de parcial”, ou “Final do jogo”</p>	
<p>Pontuação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra 4.5 • Regra 11 	<p>Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos. E dizer o resultado</p>	

PONTUAÇÃO

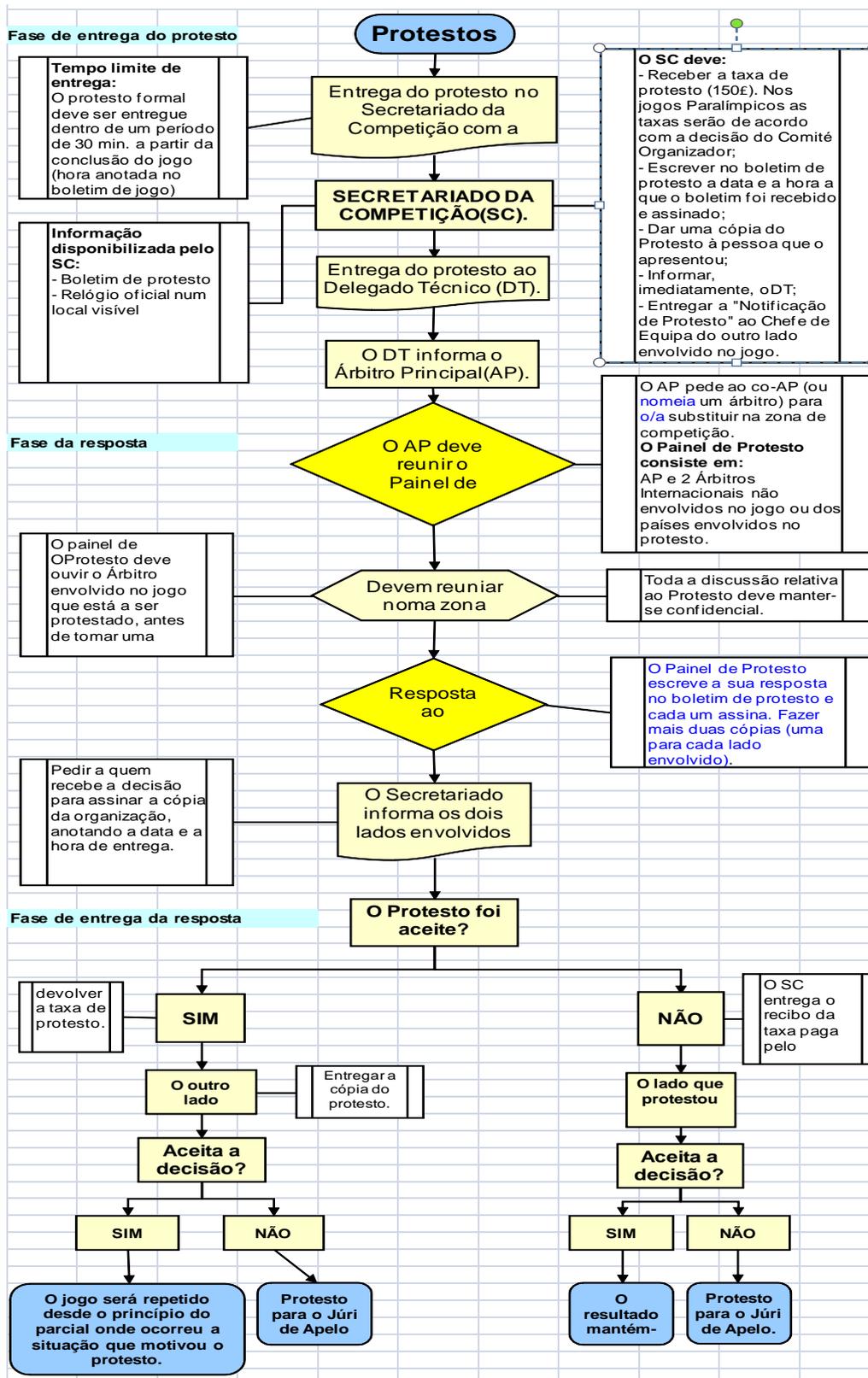
EXEMPLOS DE RESULTADOS			
			
3 pontos para vermelho	7 pontos para vermelho	10 pontos para vermelho	12 pontos para vermelho

FISCAL DE LINHA

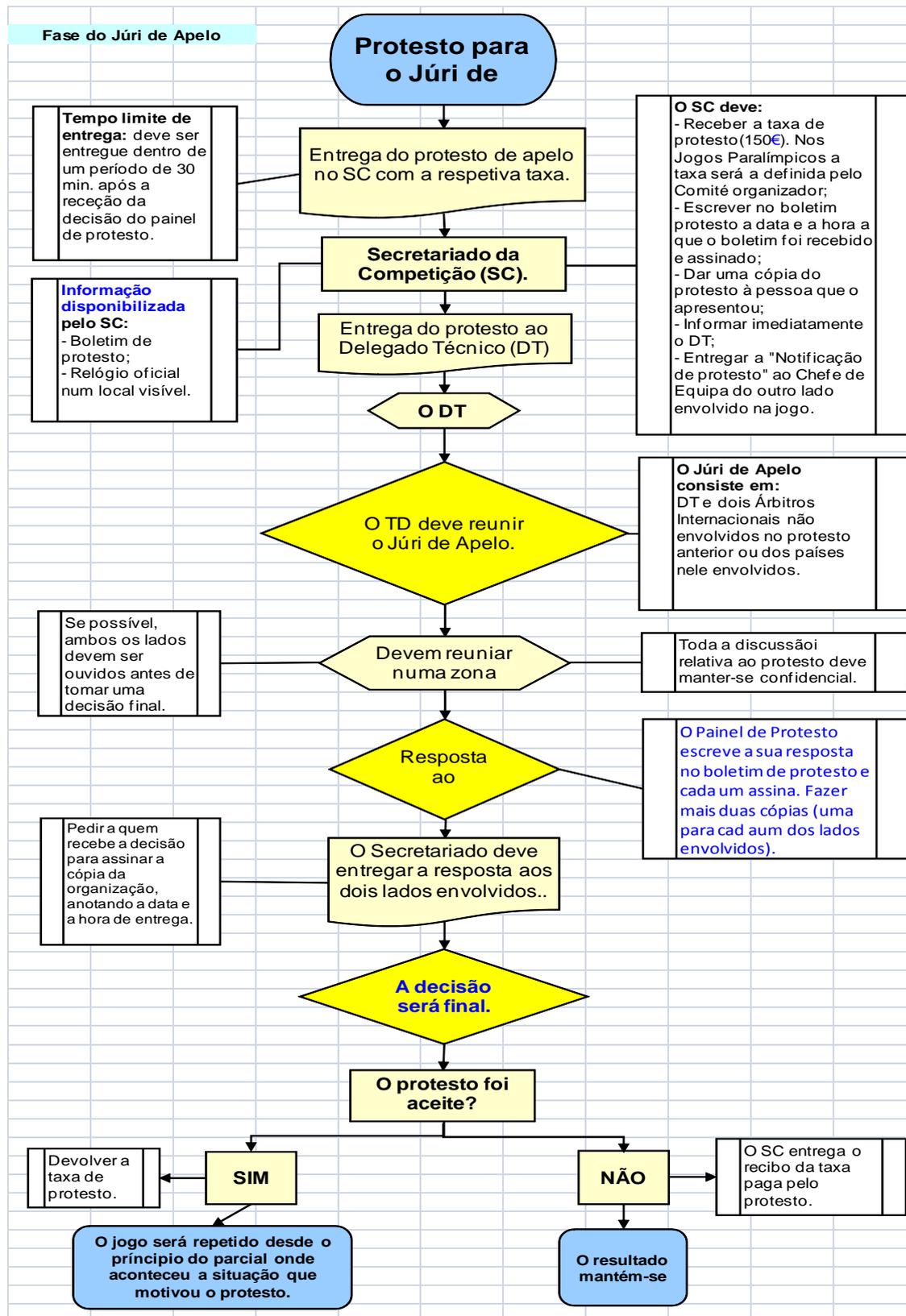
SITUAÇÃO A SER ASSINALADA	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR
<p>Para chamar a atenção do árbitro</p>	<p>Levantar o braço</p>	

DESIGNER GRÁFICO: Francisca Sottomayor

ANEXO 2 – PROTESTOS



PROTESTO – JÚRI DE APELO



LINHAS DE ORIENTAÇÃO PARA PROTESTO

- Se um lado quer apresentar um protesto fora do tempo limite (30 minutos), o Secretariado deve informá-lo que o tempo limite expirou. Se o lado insistir na aceitação do protesto, o Secretariado não o aceitará.
- Não serão aceites fotografias e vídeos como suporte ao protesto apresentado.
- Repetição de um jogo, devido a um protesto: O árbitro lança a moeda ao ar e o lado vencedor escolhe se quer jogar com as vermelhas ou azuis. Se um lado tiver sido punido com bolas de penalização, estas já não poderão ser jogadas.
- Repetir o jogo desde o início do parcial onde ocorreu a situação que motivou o protesto, devido a uma decisão do júri de protesto: os jogadores mantêm-se nas mesmas casas e usarão as bolas da mesma cor. As violações que foram cometidas durante o parcial que está a ser repetido, devido à decisão do júri de protesto, já não serão válidas, a não ser um aviso escrito ou uma desqualificação.
- Se a razão do protesto é correta mas não suficiente para a repetição desse jogo (por exemplo, um erro de procedimento na Câmara de Chamada), a taxa de protesto não será devolvida.
- Todas as taxas de protesto não devolvidas em função da decisão do júri de protesto ou do júri de apelo serão entregues à BISFed.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

NOTIFICAÇÃO DE PROTESTO

Esta notificação serve para informar o Chefe de Equipa de _____ (nome do país), que o jogo realizado entre _____ e _____ (nome dos jogadores ou países) em ___/___/___ (inserir a data), às _____ (hora de jogo) da divisão _____, foi protestado por _____ (nome) de _____ (País).

Breve descrição do protesto:

Entregue às: ____ h ____ m, em ___/___/___ (inserir a data)

Entregue por: _____

Recebido por: _____

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

BOLETIM DE PROTESTO (1/2)

(Identificação da pessoa que submete o boletim)

NOME: _____ (País): _____

ESTATUTO (chefe de equipa, treinador, atleta/capitão...): _____

(Identificação do jogo protestado)

Competição: _____ Modalidade: Boccia

JOGO nº _____ CAMPO nº _____ POOL / ½ Final ...: _____

CALENDARIZADO PARA (data e hora): ____/____/____ ____:____

DIVISÃO (Individual BC1, BC2... Pares BC3...): _____

JOGO ENTRE (número ou nome do jogador(s) e País): _____

PROTESTO (informação quanto às circunstâncias e a justificação, fazendo referência às regras que fundamentam o protesto. Utilizar o verso do boletim, se necessário):

(Reservado ao Secretariado)

DATA E HORA RECEÇÃO: ____/____/____ ____:____

TAXAS DE PROTESTO PAGAS (€150 ou o correspondente na moeda do País Anfitrião): YES NO

BOLETIM DE PROTESTO (2/2)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

DECISÃO DO PAINEL DE PROTESTO (utilizar o verso, se necessário):

DATA E HORA: ____/____/____ ____:____

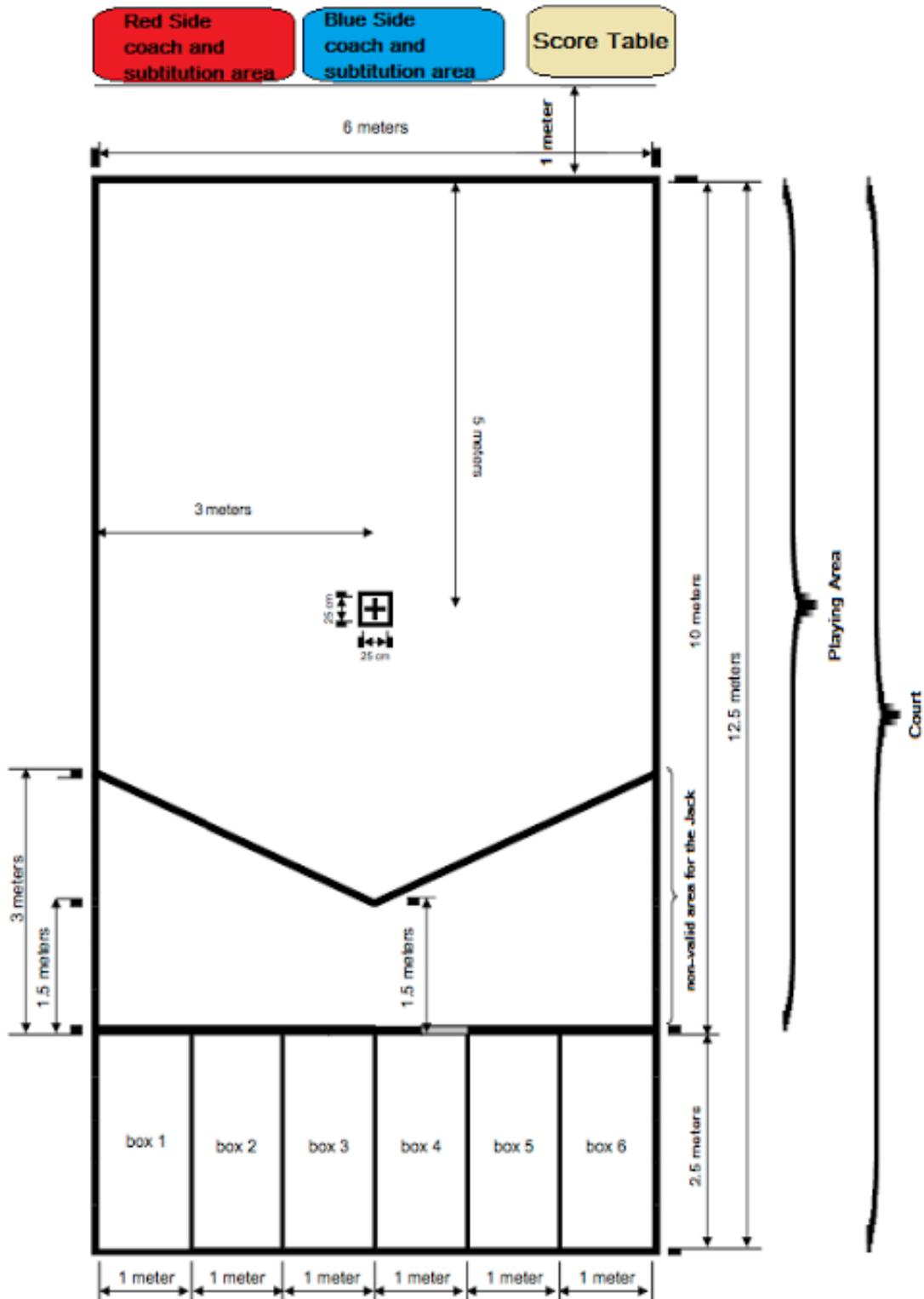
ASSINATURAS DO PAINEL DE PROTESTO:

(Árbitro Internacional) (Árbitro Internacional) (Árbitro Principal)

DEVOLUÇÃO DA TAXA DE PROTESTO: SIM NÃO

	Data e hora	Assinatura
Resposta ao protesto recebida a:	__/__/____ __:__	Por: _____
Resposta ao protesto recebida a:	__/__/____ __:__	Por: _____

ANEXO 3 – CAMPO DE BOCCIA



BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

ORIENTAÇÕES PARA MARCAÇÃO

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

Fita fina para as linhas divisórias das casas de lançamento, a cruz e 25cm x 25cm para a casa-alvo

6 metros – linha da frente e linha de fundo: medidos dentro das linhas laterais

12.5 metros - linhas laterais: medidos entre a linha da frente e a 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

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