

BISFed International Boccia Rules 2021 - 2024 – v.1.1 Pt

[Translated by: Marta Mascarenhas & Helena Bastos]



Versão de Controlo do Documento

Quaisquer alterações feitas a este livro de regras serão indicadas abaixo. Por favor, reporte-se ao nº da versão indicado na capa para identificar de que versão se trata.

Versão	Alterações efetuadas	Por quem	Data
1.1	3.4.8 - Resolução de Disputas - Regra 4 - Verificação das Bolas 8.11 “exame visual” - Regra 9 – Verificação das Bolas - Regra 9.4 – Bolas reprovadas NÃO serão novamente testadas 10.16 – Verificação das Bolas pós-jogo 15.11.1 - Bola adulterada	GV	Outubro 2021

As alterações para a versão V.1. estão neste tipo de cor.

Alterações feitas em relação a 2018 v.4

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

Alterações da Versão 1.1

Títulos de Capítulos acrescentados

1. Definições – expandido
2. Remoção dos requisitos de idade – tal constará do Guia da Competição para cada competição
- 3.2 Retirada a cláusula de Paralisia Cerebral
- 3.3 Não haverá substitutos em nenhuma divisão (exceto nas Provas de Jovens de acordo com o Guia da Competição)
- 3.6 Permitido um Assistente do Treinador (CA)
4. Retiradas as Verificações das Bolas da Verificação do Equipamento Pré-Competição – serão feitas na Câmara de Chamada
4. Não serão permitidos equipamentos eletrónicos não aprovados em campo. Isto inclui TODOS os *smart watches*
- 4.7 Bolas licenciadas/oficiais a serem utilizadas nas competições sancionadas pela BISFed tal como calendarizado
- 4.7 + 8.11 Acrescentada Verificação de Bolas aos Procedimentos da Câmara de Chamada
As bolas que reprovarem NÃO serão substituídas, à exceção da bola-alvo
- 5.2 Extensão do Topo – a peça de cima não pode exceder a altura das laterais da calha
- 5.4 Explicação mais clara dos requisitos do Ponteiro
- 5.5, 13.5 O movimento da calha nos dois sentidos para empates e regresso da área de jogo devem ser simultâneos
- 6.4 Adaptações das cadeiras-de-rodas
- 9.4 Bolas que reprovem na verificação na Câmara de Chamada não serão testadas novamente
- 10.1 NÃO invadir as casas dos adversários durante os 2 minutos de aquecimento
- 10.7 Autorização ao Operador de Calha durante a medição
- 10.12 Equidistante – Tem de se verificar igual distância E RESULTADO idêntico
- 10.14 “Bola caída” – clarificado
- 10.16 “Verificações Obrigatória das bolas” para medalhados e à discricionariedade do Árbitro Principal
- 10.5.1. Mover-se para “Fora do caminho”
12. Parcial Interrompido – clarificado
- 13.3 Quando o resultado estiver empatado após a regulação, o lançamento da moeda ao ar é feito antes de ser anunciado “Um Minuto”
- 13.7 Retirado este desempate (uma vez que o ranking é o decisor final)
- 14.2 Os atletas e assistentes desportivos/Operador de Calha não devem entrar na casa de lançamento dos adversários – (por vezes não pode ser evitado, mas todos devem fazer o máximo esforço para respeitar a área dos adversários)
- 15.2.1. Caixa de penalização maior (agora 35x35cm)
- 15.2.3. Rotatividade da jogada de penalização – clarificação dos termos
- 15.8.8. Retirado este item (BNL/Bola não Lançada NÃO constitui uma violação – apenas de converte em bola morta)
- 18.3, 18.6 “médico” alterado para “pessoal médico”
19. Acrescentada uma seção para o Desconto de Tempo Técnico por isso está tudo no mesmo sítio
- 20.8 O protesto será resolvido no Campo de Jogo

INTRODUÇÃO

As regras apresentadas neste [Manual de Regras](#) dizem respeito a jogar a modalidade de Boccia.

Estas Regras de Competição aplicam-se 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: Eventos Regionais, Taças do Mundo, Campeonatos Regionais e Mundiais e os Jogos Paralímpicos.

Os atletas têm de cumprir os requisitos tal como definido no [Manual de Classificação](#).

As competições de Jovens podem apresentar ligeiras variações a estas regras (e.g. podem ser permitidos substitutos para Equipas e Pares em algumas competições. A idade dos competidores será definida no Guia da Competição para cada Competição de Jovens. (A idade mínima é de 15 anos antes do início do ano para todas as outras competições da BISFed).

As Federações Nacionais, e quaisquer outros, podem adaptar estas regras para atender a quaisquer necessidades específicas, mas terão de respeitar estas regras para participarem em competições sancionadas pela BISFed.

Os Comitês Organizadores podem acrescentar pontos de clarificação para as competições com a concordância do Delegado Técnico nomeado pela BISFed, contudo estes pontos não podem alterar o significado das regras e devem estar claramente identificados em formulário submetido 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. [Pode ser solicitado aos espetadores que saiam por comportamento inaceitável.](#)

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, contudo, para evitar dúvidas, a versão em língua inglesa é a cópia DEFINITIVA para todas as divergências e apelos.

FOTOGRAFIA

Não são permitidas fotografias com *flash*. É permitida a filmagem dos jogos. Contudo, tripés e câmaras só podem ser colocados [na área de jogo](#) com autorização do Árbitro Principal ou Delegado Técnico.

DECLARAÇÃO

A BISFed reconhece que podem ocorrer determinadas situações que não foram cobertas por este manual. Lidar-se-á com estas situações no momento em que ocorrerem consultando o Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal.

[Quaisquer circunstâncias especiais que careçam de um desvio às regras de competição e que tenham impacto na preparação ou no desempenho em jogo devem ser levantadas antes do início do jogo. Esses aspetos devem ser questionados antes ou durante a Reunião Técnica para que possam ser discutidos e solucionados antes do início de quaisquer jogos.](#)

ÍNDICE

Noções Básicas

1. Definições	6
2. Elegibilidade para Jogar	7
3. Tipos de Jogo.....	7
4. Verificação de Equipamento	10
5. Dispositivos Auxiliares	14
6. Cadeiras-de-Rodas.....	16

PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

7. Aquecimento.....	16
8. Câmara de Chamada.....	17
9. Verificação das Bolas	19

EM CAMPO

10. Jogo	20
11. Pontuação	24
12. Parcial Interrompido.....	25
13. Desempate	25
14. Movimento em Campo	26

VIOLAÇÕES

15. Violações.....	27
--------------------	----

COMUNICAÇÃO

16. Comunicação	30
17. Gestos/ sinais oficiais.....	33

TEMPO

17. Tempo por parcial.....	36
18. Desconto de tempo médico	37
19. Desconto de tempo Técnico	37

PROTESTOS

20. Clarificação e Procedimento em caso de protesto	37
---	----

Layout do Campo de Boccia	37
---------------------------------	----

Noções Básicas

1. Definições

Classificação	Designação de atletas de acordo com as regras de classificação da BISFed.
Divisão	Um dos vários níveis de competição dependentes da classificação.
HOC	Comité Organizador.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Principal, Árbitro Principal Assistente, Delegado Técnico, Delegado Técnico Assistente.
Assistente do Treinador	(CA) Indivíduo que dá apoio no treino. O CA deve sentar-se junto ao marcador.
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, assistentes desportivos, treinadores e assistentes de treinos são membros adicionais de um lado.
Assistente Desportivo	(SA) Assistente para Atletas BC1 ou Atletas BC4 de pé, de acordo com as regras dos assistentes desportivos.
Operador de Calha	(RO) Dá assistência a Atletas BC3 de acordo com as regras dos Operadores de Calhas. Reconhecido pelo IPC (Comité Paralímpico Internacional) como um atleta.
Bola	Uma das bolas vermelhas ou azuis ou bola-alvo (jack) (Ref. 4.7).
Jack	Bola-alvo branca.
Bolas de Competição	Bolas de um fabricante de bolas oficial fornecidas pelo HOC para uso durante o Torneio.
Lançamento	Termo usado para impelir a bola para a área de jogo. Inclui lançar, pontapear ou libertar a bola quando se usa uma calha.
Bolas não lançadas	(BNL) Bolas que um Lado não lança durante um parcial. BNL passam a ser “Bolas Mortas”.
Bola morta	A bola de cor 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.
Movimento nos dois sentidos	Movimentar claramente a calha pelo menos 20 cm para a esquerda e 20 cm para a direita.
Fora do Caminho	Na parte de trás da casa de lançamento. O RO DEVE mover o seu próprio equipamento para que não interfira com o adversário, nem seja danificado pelo adversário ao movê-lo.
Quando a bola é lançada	O Atleta está no movimento final de propulsão da bola. Para os BC3 tal inclui o tempo enquanto a bola está na calha.
Equipamento	Cadeiras-de-rodas, calhas, luvas, talas, ponteiros e outros dispositivos auxiliares.
Cadeira-de-rodas	Cadeira de rodas, scooter, berço... Um atleta TEM de usar uma cadeira-de-rodas para competir.
Roll Test	Uma pequena rampa Standard de Teste da BISFed utilizada para confirmar que as bolas rolam.
Medidor de Bolas	Dispositivo Standard da BISFed com dois orifícios específicos usado para confirmar o perímetro das bolas.
Balança	Balança com uma precisão de 0,01 gr utilizada para pesar as bolas.
Área de Aquecimento	Área designada para os atletas aquecerem antes de entrarem na Câmara de Chamada.
Câmara de Chamada	Local onde se faz o registo antes de cada partida.
Campo de Jogo	(FOP) Área onde estão todos 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 os atletas lançam 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.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Caixa-alvo	Caixa de 35cm x 35cm na cruz para bolas de penalização.
Torneio	Toda a competição ou competições incluindo a verificação de equipamento. 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 em que todas as bolas forem lançadas pelos dois lados.
Parcial Interrompido	Quando as bolas foram movidas da sua posição normal, tanto acidental como intencionalmente.
Parcial Retomado	Um parcial interrompido que tiver sido demasiado perturbado para que as bolas sejam reposicionadas pelo que o jogo pode continuar
Violação	Qualquer ação realizada por um Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Calha, Lado, Assistente de Treinador ou Treinador que vá contra as regras do jogo dando origem a uma penalização.
Cartão amarelo	Cartão de cor amarela com cerca de 7cm x 10cm mostrado pelo Árbitro como aviso.
Cartão vermelho	Cartão de cor vermelha com cerca de 7cm x 10cm mostrado pelo Árbitro para emitir uma desqualificação.

2. Elegibilidade para Jogar

2.1 Os atletas têm de estar sentados numa cadeira-de-rodas para competir. O critério de elegibilidade (de Classificação) para os atletas competirem está descrito, em detalhe, nas Regras de Classificação da BISFed. Para mais detalhes sobre Classificação, consultar as mais recentes Regras de Classificação de Boccia da BISFed, publicadas no website da BISFed.

3. Tipos de Jogo

Os jogos são:

Individual (um contra um)

Par (dois contra dois)

Equipa (três contra três)

3.1 Jogo Individual

- Individual BC1 (Masculino)
- Individual BC1 (Feminino)
- Individual BC2 (Masculino)
- Individual BC2 (Feminino)
- Individual BC3 (Masculino)
- Individual BC3 (Feminino)
- Individual BC4 (Masculino)
- Individual BC4 (Feminino)

Na competição individual, um jogo é composto por quatro (4) parciais. Cada atleta inicia dois parciais, com o controlo 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, 6 bolas azuis e 1 bola-

alvo. Atletas BC1 e Atletas BC4 de pé têm um Assistente Desportivo para lhes dar assistência em campo. Atletas BC3 Atletas têm um Operador de Calha para os apoiar. Além disso, um treinador ou um Assistente de Treinador (CA) pode acompanhar cada lado para campo para todos os tipos de jogo. O treinador/CA devem sentar-se ao lado do marcador na seção do Treinador.

3.2 Jogo de Pares

Par BC 3

Os competidores devem ser classificados como Atletas BC3. Cada Par tem de ter um atleta masculino e uma atleta feminina. Cada atleta é assistido por um Operador de Calha que deve cumprir as regras dos Operadores de Calhas (Ref. 3.5). Além disso, um Treinador ou um Assistente de Treinador (CA) podem acompanhar cada Par ao Campo. Durante cada parcial, o treinador/ CA deve sentar-se ao lado do marcador na seção designada para o treinador.

Par BC4

Os competidores devem ser classificados como Atletas BC4. Cada Par tem de ter um atleta masculino e uma atleta feminina. Os jogadores de pé podem ser assistidos por um Assistente Desportivo que deve cumprir as regras dos Assistentes Desportivos (Ref. 3.5). Além disso, um Treinador ou um Assistente de Treinador (CA) podem acompanhar cada Par ao Campo. Durante cada parcial, o treinador/ CA deve sentar-se ao lado do marcador na seção designada para o Treinador.

Nas divisões de Pares BC3 e Pares BC4, um jogo é composto por quatro (4) parciais. Cada atleta inicia um parcial com o controlo da bola-alvo, passando por ordem numérica da casa de lançamento 2 a 5. Cada atleta tem três (3) 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 pode levar três bolas vermelhas e 3 bolas azuis conjuntamente com uma Bola-Alvo por par.

3.3 Jogo de Equipas

Os jogadores devem ser classificados como Atletas BC1 ou BC2. A Equipa deve jogar com três atletas e cada Equipa deve ter, pelo menos, um atleta masculino e uma atleta feminina, um dos quais terá de ser Atleta BC1. Não há substitutos. (Poderão ser permitidas substituições em Competições de Jovens; se tal for permitido, será indicado no documento Técnico da Competição.) Cada Equipa tem apenas um Assistente Desportivo que tem de cumprir as Regras do Assistente Desportivo (Ref. 3.5) Além disso, um Treinador ou um Assistente de Treinador (CA) podem acompanhar cada Equipa ao Campo. Durante cada parcial, o treinador/ CA deve sentar-se ao lado do marcador na seção designada para o Treinador.

Na divisão de Equipas, cada jogo compreende seis (6) parciais. Cada atleta inicia um parcial com o controlo da bola-alvo 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 pode levar 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 uma Bola-Alvo por equipa.

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 braga de capitão. O capitão atuará como líder da Equipa e assume as seguintes responsabilidades:

3.4.2 Representar a Equipa/Par no lançamento de moeda ao ar e decidir se jogam 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 ou médico. O Treinador, **Assistente Desportivo (SA)**, **Operador de Calha (RO)** ou **Assistente do Treinador (CA)** também pode pedir tempo técnico ou médico.

3.4.5 Confirmar a decisão do árbitro relativa ao resultado.

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, **Assistente do Treinador** ou o Chefe de Delegação também podem apresentar um protesto.

3.4.8 Resolução de uma disputa. Tal como disposto na regra 20, o capitão/atleta é quem tem de pedir a clarificação. O Treinador, o CA, ou SA/RO poderão igualmente falar com o árbitro, com autorização deste, durante a disputa. Se for necessária tradução, poderá igualmente comparecer um intérprete nos termos das Regras 16.8 e 16.9.

3.5 Assistentes dos Atletas

3.5.1 Operador de Calha

Um Operador de Calha é um Atleta reconhecido e deve cumprir com as regras aplicadas aos Atletas, exceto no que se refere à Classificação. Neste Manual de Regras, os Operadores de Calha devem seguir as regras atribuídas aos Operadores de Calha. Quando se menciona "Atleta" neste Manual de Regras, refere-se ao(s) indivíduo(s) que impulsiona(m) a bola. O Operador de Calha deve cumprir a Política da Bisfed quanto à Nacionalidade dos Atletas. Um RO pode dar assistência a apenas um Atleta. O RO deve ser a mesma pessoa para toda a competição; a menos que fique doente. Se doente, o RO pode ser substituído. Para que uma substituição seja permitida, deve ser apresentado ao HR/Árbitro Principal um documento médico que confirme a doença e o Secretariado da Competição deve ser notificado **antes** da abertura dos campos de aquecimento para o jogo em questão. O adversário deve ser notificado de uma substituição **imediatamente** quando os campos de aquecimento estiverem disponíveis. Qualquer RO substituto deve ter uma licença de RO BC3 e ter completado a formação antidoping.

Os Operadores de Calha dão assistência aos Atletas da BC3 operando a calha de acordo com as instruções do Atleta. Operadores de Calha têm de posicionar-se dentro da casa de lançamento e não podem olhar para a área de jogo durante os parciais. Os Operadores de Calha desempenham tarefas como:

- Posicionar a calha – **quando instruídos para tal** – pelo atleta;

- Ajustar ou estabilizar a cadeira do atleta – **quando instruídos para tal** – pelo atleta;
- Ajustar a posição do atleta – **quando instruídos para tal** – pelo atleta;
- Arredondar e/ou passar a bola ao atleta – **quando instruídos para tal** – pelo atleta;
- Executar ações de rotina antes ou depois do lançamento;
- Recolher as bolas depois de cada parcial – quando o Árbitro levanta a bola-alvo e diz “um minuto”.
- **Transmitir informações entre atleta e árbitro - com autorização do árbitro**
- **NÃO** pode entrar no FOP sem autorização (Ref. 15.9.7)
- **DEVE** ficar fora das casas de lançamento dos adversários

Durante o ato de lançamento, o Operador de Calha

- **Não pode** ter contacto físico direto com o Atleta (não tocar o atleta de todo Ref. 15.5.5);
- **Não pode** ajudar o atleta empurrando ou ajustando a cadeira-de-rodas;
- **Não pode estar a tocar** no ponteiro.

Um **Operador de Calha** não pode olhar para a área de jogo enquanto decorre o parcial (Ref. 15.6.2, 15.6.5).

3.5.2 Assistente Desportivo

Os Atletas BC1 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 e pode entrar na casa de lançamento quando instruído pelo seu atleta. Os Assistentes Desportivos desempenham as mesmas funções que os Operadores de Calha exceto posicionar a calha.

Durante o ato de lançamento, o Assistente Desportivo não **pode** ter contacto físico direto com o Atleta (não tocar o atleta de todo Ref. 15.5.5); **e não lhe é permitido** ajudar o atleta a empurrando ou ajustando a cadeira-de-rodas;

3.5.3 Assistente do Treinador

Um Assistente de Treinador acompanha um atleta no lugar do Treinador e tem as mesmas prerrogativas do que o Treinador. Apenas um ou outro (Treinador ou CA) podem acompanhar o Atleta na área de aquecimento, Câmara de Chamada ou FOP. Durante um parcial, o CA (ou Treinador) deve sentar-se ao lado do marcador na seção designada para o Treinador.

3.6 Treinador

É autorizado a entrar na Área de Aquecimento, na Câmara de Chamada e no FOP para cada Divisão um Treinador ou **Assistente de Treinador por lado** (Ref. 7.2, 8.2). **Isto inclui a Divisão Individual.**

4. Verificação de Equipamento

Todos os dispositivos de teste necessários à realização de um torneio devem ser aprovados pelo Delegado Técnico da BISFed e/ou pelo Árbitro Principal de cada evento sancionado.

A verificação de equipamento (cadeiras-de-rodas, calhas, ponteiros, luvas, talas, **dispositivos de comunicação**, etc.) deve ser feita no início do torneio. O Árbitro Principal e/ou quem este designa conduzirá as verificações

num horário determinado pelo Delegado Técnico. Idealmente, isto deverá ter lugar 48 horas antes de a competição começar. O equipamento verificado e aprovado receberá um autocolante ou selo oficial por cada item, incluindo um autocolante para cada secção da calha. Luvas, talas ou outros equipamentos similares que o Atleta use em campo precisam de aprovação documentada da Classificação que tem de ser levada para a Verificação de Equipamento. Os Árbitros poderão também pedir esta documentação durante os procedimentos na Câmara de Chamada. Atletas e Treinadores /CA que usem dispositivos de comunicação no FOP têm de obter a aprovação destes dispositivos na Verificação de Equipamento e têm de receber o selo/autocolante oficial. Apenas serão permitidos dispositivos necessários para a comunicação aprovada. Os Árbitros podem verificar o equipamento a qualquer momento durante um jogo para garantir que os Atletas e Assistentes Desportivos/Operadores de Calha estão a agir em conformidade. Não serão permitidos pedidos para aprovação de quaisquer itens após terem sido sujeitos à verificação de equipamento. Os Atletas e Assistentes Desportivos/Operadores de Calha em campo não podem receber qualquer comunicação de fora do campo enquanto estiverem no FOP. Dispositivos de comunicação não aprovados não são permitidos no FOP. Qualquer violação desta regra constituirá comunicação inapropriada e garantirá uma bola de penalização que será jogada na primeira oportunidade (ou seja, no final do parcial atual em que a violação for descoberta).

O equipamento está sujeito a verificações aleatórias a qualquer momento durante um torneio, exclusivamente de acordo com o critério do Árbitro em campo ou do Árbitro Principal. Se o equipamento usado em campo for considerado fora de conformidade, será atribuído um cartão amarelo ao Atleta. (Ref. 15.9.8). Se o equipamento de um Atleta (cadeira-de-rodas, calha, luvas, talas e outros dispositivos auxiliares) falhar os critérios numa segunda ocasião de verificação aleatória, esse Atleta recebe um segundo cartão amarelo e vai perder o jogo atual.

As Bolas de Competição, que são bolas extra, também devem ser sujeitas à Verificação das Bolas em cada torneio.

VERIFICAÇÃO DE BOLAS

Durante a Verificação de Equipamento, e em momentos programados durante o torneio, haverá uma área informal de verificação de bolas onde as bolas podem ser verificadas em Equipamentos de teste oficiais. Uma biblioteca de imagem estará disponível apresentando referências de bolas “em boas condições”.

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 interfira 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 as linhas para a cruz são marcadas com uma linha fina de caneta com a fita a ser colocada uniformemente em cima desta marca dividida em partes iguais para cada lado dessa marca. A linha de lançamento e o V serão colocados dentro da área não válida para a Bola-Alvo. (Ref. Layout do Campo de Boccia no final deste Manual de Regras).

Todas as marcações do campo devem ter entre 1,9cm & 7cm de largura e devem ser claramente visíveis. Pode ser usada fita adesiva para marcar as linhas. Uma fita larga, de 4cm - 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 que dividem as casas de lançamento, a caixa-alvo e a cruz. As dimensões internas da caixa são de 35cm x 35cm. Uma fita fina será colocada pelo lado de fora da caixa-alvo quadrada de 35 cm.

4.2 Marcador

O marcador deve ser colocado em local onde todos os Atletas que competem no jogo possam vê-lo **claramente**.

4.3 Equipamento de Cronometragem

O equipamento de cronometragem deve ser eletrónico.

4.4 Bolas Mortas

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

4.5 Indicador de Cor Vermelha/Azul

Um indicador consiste numa raqueta colorida utilizada pelo Árbitro para mostrar que Lado (vermelho ou azul) irá jogar de seguida. O Árbitro usa a raqueta e os dedos para indicar o resultado no fim de cada parcial e no fim do jogo.

4.6 Aparelhos de Medida

Moldes das medidas das bolas são usados para medir o perímetro da bola de boccia. **Outros instrumentos** incluindo fitas métricas, compassos, apalpa folgas e lanterna são usados pelos Árbitros para medir as distâncias em campo.

4.7 Bolas de Boccia

Um jogo de bolas de Boccia é constituído por 6 bolas vermelhas, 6 azuis e uma bola branca. As bolas de Boccia usadas em competição sancionadas devem cumprir os critérios abaixo definidos 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 pode usar a sua própria bola-alvo; na Divisão de Pares e Equipas, cada Lado só pode usar uma bola-alvo.

As bolas de competição apenas podem ser usadas pelos atletas que não levem as suas próprias bolas para a Câmara de Chamada. **Uma Bola-alvo da competição será emprestada a um lado se a sua Bola-alvo falhar o teste das bolas.**

4.7.1 Critérios da Bola de Boccia

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

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Todos os painéis de uma dada bola devem ser construídos com material idêntico. Os materiais admitidos são: vinil, tecido de poliuretano, couro, couro sintético, camurça ou outro material similar com características reduzidas de alongamento e estiramento.

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

4.7.1.2 As bolas devem ter uma cor definida de vermelho, azul e branco e cada cor deve estar dentro da paleta de cores aceitável pela BISFed (incluir como apêndice).

4.7.1.3 Cada Bola utilizada em competições sancionadas pela BISFed* deve ser uma "bola licenciada" de um fabricante oficial. A bola deve ser marcada com o logótipo oficial do fabricante e com o logótipo oficial licenciado pela BISFed. Ambos os logótipos devem ser claramente visíveis.

* Esta regra aplicar-se-á integralmente a partir de 1 de janeiro de 2023. Antes desta data, aplicar-se-á apenas aos seguintes eventos:

- Campeonatos do Mundo de 2022
- Taças do Mundo de 2022

4.7.1.4 Uma bola será desqualificada para jogar se não estiver em boas condições. Em boas condições, significa apta para o fim a que se destina, de qualidade satisfatória, não danificada e capaz de qualquer padrão de desempenho acordado. Não deve apresentar perfurações ou cortes visíveis na superfície exterior. A superfície deve estar isenta de autocolantes ou decalques. A bola não deve ter fios rasgados ou em falta ou mais de dois pontos que tenham sido re-costurados ou reparados. Nenhum resíduo ou substância deve estar na parte exterior da bola. Isto inclui adesivos ou colas ou quaisquer substâncias de baixo atrito, como óleo ou graxa. As bolas não devem apresentar abrasões intencionalmente aplicadas nas superfícies.

Atletas que sejam detetados a usar bolas alteradas serão imediatamente desqualificados do Torneio. (Ref. 15.11.1)

Mais detalhes sobre bolas licenciadas serão publicados na versão 1.2 das Regras que deverá ser publicada em Janeiro de 2022.

4.7.2 Teste das Bolas

4.7.2.1 Após o lançamento da moeda ao ar, cada bola será testada na Câmara de Chamada utilizando 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 será considerada aprovada 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 da placa horizontal de saída numa das três tentativas. Uma bola que caia pelo lado da placa de saída será reprovada. Se a bola passa na 1ª tentativa, a 2ª e a 3ª tentativas não são necessárias. Da mesma forma, se falhar na primeira tentativa, mas passar na segunda tentativa, a terceira tentativa não é realizada

(em torneios sancionados pela BISFed, o teste será feito num dispositivo de “Roll test” que tenha sido confirmado pelo HR com um visor de ângulos de modo a que esteja entre 24.5 e 25.5 graus).

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

4.7.2.2.1 Cada bola será testada para verificar que **não passa** em cima do buraco pequeno pela ação da gravidade ao ser cuidadosamente colocada em cima deste.

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. A bola deve passar pelo buraco maior pelo seu próprio peso (i.e., só pela ação da gravidade).

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

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

4.7.2.5 O Árbitro Principal pode fazer testes aleatórios adicionais conforme as Regras 4.7.1.1 – 4.7.2.3.

4.7.2.6 Qualquer bola que não seja aprovada de acordo com Regra 4.7.1.1 - 4.7.2.5. será rejeitada e retida pelo Árbitro Principal até ao fim do torneio; essa bola não poderá ser usada durante o torneio (Ref. 9.4).

O Árbitro Principal e, em última análise, o Delegado Técnico tomará a decisão final sobre se quaisquer bolas podem ser usadas ou serão desqualificadas.

5. Dispositivos Auxiliares

Dispositivos Auxiliares tais como calhas e ponteiros usados pelos atletas da Divisão BC3 estão sujeitos a aprovação na Verificação de Equipamento de cada torneio. Luvas e talas utilizadas por qualquer Atleta, na sua mão de lançamento, têm que ter aprovação documentada da Classificação que tem de ser trazida para a Verificação de Equipamento e para a Câmara de Chamada.

5.1 Uma calha quando colocada sobre um dos lados deve caber numa área de 2.5m x 1m. Esta área é tridimensional; nenhuma parte da calha pode pender sobre o interior de qualquer linha. As calhas devem ter a base e todas as extensões colocadas na sua máxima extensão durante a medição. Tal inclui qualquer dispositivo que segure a bola no lugar para além da extensão da calha. TEM DE SER impossível para a calha estender-se além do limite máximo, caso contrário, é ilegal. Marcas ou linhas para indicar a extensão máxima permitida de qualquer porção da calha ou suporte de bola NÃO são permitidos.

5.1.1 Para evitar danos, apenas o Operador de Calha ou o Treinador deve ocupar-se da calha durante as verificações de equipamento. Uma vez aprovada na Verificação de Equipamento, o Árbitro aplicará o carimbo ou autocolante de validação ou fornecido pelo HOC para a Competição a todos os equipamentos aprovados.

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.). Tais aparelhos não são permitidos na Câmara de Chamada nem no campo de jogo. Assim que o Atleta larga a bola, nada deve obstruir o percurso desta de forma alguma. Não é permitida uma extensão de topo. Não pode ser utilizado um mecanismo

acessório fixo ou temporário na calha para servir de mira/apontar/orientar a calha. Isso inclui aros, anéis e suportes. Qualquer trilho lateral ou outra saliência não deve exceder a altura (diâmetro) da bola. O carril final/superior não deve exceder a altura dos carris laterais.

5.3 Aquando do lançamento da bola, a calha não pode pender sobre qualquer parte da linha de lançamento. (Imagine a linha como uma parede sólida que não pode ser tocada ou atravessada).

5.4 Não existe restrição ao comprimento do ponteiro utilizado pelo Atleta para soltar a bola da calha (Ref. 15.5.4.) O ponteiro deve ser fixado diretamente ao Atleta (cabeça, boca, braço, perna, etc.). Os ponteiros devem ter contato direto com a bola (e o Atleta) ao soltar a bola. A largada da bola deve ser causada pela força do Atleta utilizando o ponteiro. Levantar ou baixar uma cancela não é legal. Laços, fitas, tiras de pano, etc., não são ponteiros. Ponteiros aprovados receberão autocolantes de validação.

5.5 Depois do Árbitro apresentar a Bola-alvo, e antes de lançar a Bola-alvo, o Atleta que lança deve mover a calha de forma clara pelo menos 20 cm para a esquerda e 20cm para a direita – daqui em diante, referido como ‘movimento nos 2 sentidos’ (Ref. 15.5.9) (Isto assegura que o operador de calha não pode ajudar a alinhar o primeiro lançamento, enquanto o árbitro está ocupado).

Nos parciais de desempate, tanto na Divisão Individual como na de Pares, cada Atleta deve fazer o movimento nos 2 sentidos antes de lançar a sua primeira bola (para Pares, este é um movimento simultâneo), mas apenas depois do árbitro indicar a sua vez (Ref. 13.5). A calha deve também ser fazer o movimento nos 2 sentidos antes de ser lançada qualquer bola de penalização.

Os atletas que tenham bolas para lançar devem reorientar a calha antes do seu lançamento fazendo o movimento nos 2 sentidos quando ele ou os seus companheiros regressam da área de jogo (para Pares, este é um movimento simultâneo – ambos os Atletas TÊM de movimentar a sua calha antes do lançamento da bola). Se um Atleta já não tem bolas para lançar, ele/ela não necessita fazer este movimento (Ref. 15.5.10).

Não é necessário movimentar a calha entre as outras jogadas.

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 um Parcial, estes itens devem estar dentro da casa de lançamento do atleta no início desse Parcial. Se um destes itens for tirado de fora da casa de lançamento durante o parcial, o Árbitro agirá segundo as Regras 15.7.1, 15.7.4.

5.7 Se o equipamento de um Atleta se danificar durante o jogo, Árbitro vai parar o tempo e será dado ao lado em causa um tempo técnico de dez (10) minutos para reparar o equipamento. Num jogo de Pares, um Atleta pode partilhar a calha com um/a colega se necessário. Pode dar-se a substituição da calha por uma calha suplementar entre Parciais desde que a calha substituta tenha o selo/autocolante da competição. O Árbitro Principal deve ser notificado deste procedimento. As substituições podem vir de fora do FOP (Ref. 19). Um lado apenas pode ter um tempo técnico por jogo.

5.8 Atletas que requeiram a utilização de luvas ou talas na sua mão de lançamento, ou a utilização de quaisquer outros dispositivos auxiliares devem ser portadores de um documento de aprovação da utilização desses itens emitido pela Classificação. O documento de Classificação é válido pelo prazo declarado nesse documento (a Classificação pode ser permanente ou temporária).

6. Cadeiras-de-Rodas

6.1 Os Atletas **devem estar sentados numa cadeira-de-rodas para competir**. Podem ainda ser usadas scooters ou berços/camas (com autorização documentada da Classificação). Não há restrições à altura do assento para Atletas BC3, desde que permaneçam sentados **ao lançar a bola**. Para todos os outros Atletas, a altura máxima do assento é de 66 cm, medida do **chão** até ao ponto mais baixo onde a nádega do atleta está em contacto com a almofada da cadeira (Ref. 15.7.6).

6.2 Se uma **cadeira-de-rodas** se danificar durante o jogo, o tempo será parado e será dado ao Lado **um** tempo técnico de dez (10) minutos **por jogo** para reparação. Caso a **cadeira-de-rodas** não tenha reparação, o Atleta tem de continuar a jogar **com a cadeira-de-rodas danificada** ou perderá o jogo (Ref. 11.8).

6.3 Em caso de divergência, o Árbitro Principal, conjuntamente com o Delegado Técnico, **chegarão a uma solução**. A sua decisão é definitiva.

6.4 Adaptações a cadeiras-de-rodas.

6.4.1 Os Atletas estão autorizados a utilizar apoios posturais na sua cadeira-de-rodas de competição para apoiar a estabilização do corpo. Estes suportes podem incluir cintas pélvicas, cintas ou arneses no peito, cintas de tornozelo, separador, cintas de perna/pé, suportes torácicos. Este tipo de suporte deve ser revisto, aprovado e documentado durante o processo de Classificação.

6.4.2 Qualquer dispositivo adicional acrescido à cadeira-de-rodas de jogo específica do atleta será analisado tanto pelos Árbitros como pelos Classificadores. **NENHUM** dispositivo adicional pode ser acrescido à cadeira-de-rodas de jogo que proporcione estabilidade adicional, ou controle ou dirija o membro superior/ membro inferior (UL/ LL) ao lançar a bola.

6.4.3 Um Árbitro ou Classificador tem a autoridade para pedir ao Atleta para remover qualquer dispositivo acrescido não documentado, que se considera dar ao Atleta uma vantagem injusta quando este lança a bola para a área de jogo (por exemplo, um guia externo que auxilia a direcção de um arremesso/chuto/lançamento).

PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

7. Aquecimento

7.1 Antes do início de cada jogo, será concedido um período de tempo aos atletas para aquecerem na área designada de “Campos de Aquecimento”. Durante o período oficial de competição, os Campos de Aquecimento serão usados exclusivamente pelos atletas que vão jogar no jogo seguinte agendado. Atletas e **Acompanhantes dos Atletas** (Treinador/CA, SA, RO) apenas podem entrar nos Campos de Aquecimento e dirigir-se para o campo que lhes foi destinado e no horário estabelecido (Ref. 15.91).

7.1.1 Tempo de Aquecimento: para os primeiros jogos do dia, os Campos de Aquecimento abrirão 90 minutos antes da hora de início do primeiro jogo e fechará 5 minutos antes da Câmara de Chamada abrir para os primeiros jogos. Para os jogos seguintes nesse dia, os Campos de Aquecimento serão abertos quando a Câmara de Chamada para os jogos anteriores fechar e fecharão 5 minutos antes da Câmara de Chamada abrir para estes jogos. Quando a Câmara de Chamada fecha para os últimos jogos do dia, os Atletas que não jogaram durante o dia podem usar os Campos de Aquecimento para treinar por 60 minutos. O TD pode ajustar este horário para

permitir um acesso razoável aos campos de aquecimento e para ajustar o calendário da competição. Os participantes serão informados de quaisquer alterações ao calendário normal.

7.2 Os Atletas podem ser acompanhados nos Campos de Aquecimento por um número máximo de pessoas que se indicam (Ref. 15.91):

- BC1: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Assistente Desportivo
- BC2: 1 Treinador mais 1 Assistente de Treinador
- BC3: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Operador de Calha
- BC4: 1 Treinador mais 1 Assistente de Treinador
- Par BC3: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Operador de Calha por Atleta
- Par BC4: 1 Treinador mais 1 Assistente de Treinador
- Equipa (BC1/2): 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 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 em destaque na entrada da Câmara de Chamada.

8.2 Os Atletas podem ser acompanhados à Câmara de Chamada por um número máximo de pessoas que se indicam:

- BC1: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Assistente Desportivo
- BC2: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador)
- BC3: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Operador de Calha
- BC4: Treinador (ou Assistente de Treinador) (1 Assistente Desportivo, se for um atleta de pé)
- Par BC3: 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Operador de Calha por Atleta
- Par BC4: Treinador (ou Assistente de Treinador) (1 Assistente Desportivo, se for um atleta de pé)
- Equipa (BC1/2): 1 Treinador (ou Assistente de Treinador), mais 1 Assistente Desportivo

8.3 Antes de entrarem na Câmara de Chamada, cada Atleta, cada Assistente Desportivo e cada Operador de Calha devem mostrar os dorsais e os cartões de acreditação. Os Treinadores (ou Assistentes de Treinador) devem mostrar a sua acreditação. Os dorsais devem ser claramente visíveis de frente e podem ser no Atleta ou na cadeira-de-rodas. Os Operadores de Calha devem usar o número de dorsal que corresponda ao do Atleta a quem dão assistência, claramente visível nas suas costas. Todos os outros Assistentes Desportivos devem ter o dorsal no peito. Na Divisão de Equipas, o Assistente Desportivo pode usar o dorsal de qualquer um dos Atletas BC1 naquele jogo. A falta destes procedimentos resulta no impedimento de entrada na Câmara de Chamada.

8.4 A identificação para todos os jogos é feita na secretária à entrada da Câmara de Chamada. O Lado que não esteja presente na Câmara de Chamada a horas perde por falta de comparência.

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 em que está programado participarem.

8.4.2 Para as Divisões de Pares e Equipas, todos os atletas devem ser registados entre quarenta e cinco (45) e vinte (20) minutos antes do horário de início do jogo em que deverão participar.

8.4.3 Cada lado (Individual, Equipa ou Par, incluindo qualquer Assistente Desportivo/**Operador de Calha** e o Treinador/**Assistente de Treinador**) devem fazer o registo ao mesmo tempo e trazerem consigo todo o equipamento e bolas. Os Lados devem levar para a Câmara de Chamada apenas o equipamento necessário para competir.

8.5 Uma vez registados e dentro da Câmara de Chamada, Atletas, Treinadores/**Assistentes de Treinador** e Assistentes Desportivos/**Operadores de Calha** não podem sair da Câmara de Chamada. Se o fizerem, **não serão autorizados** a voltar a ser entrar e deixam de fazer parte do **presente** jogo (exceção para a Regra 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/**CA** 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 deixa tempo suficiente para cumprir as restrições de tempo da Câmara de Chamada.

8.7 No momento definido, as portas da Câmara de Chamada são encerradas e nenhuma pessoa, equipamento ou bolas poderão entrar ou tomar parte no jogo (podem ser consideradas exceções pelo Árbitro Principal **ou alguém designado para o efeito – normalmente o Assistente do Árbitro Principal**).

8.8 Os árbitros **de cada jogo** 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 Todo o equipamento será verificado na Câmara de Chamada (por exemplo, para confirmar os selos/autocolantes de aprovação em calhas, **ponteiros e cadeiras-de-rodas**). Qualquer equipamento que falhe uma verificação não pode ser usado em campo, a menos que esse Lado possa fazer uma reparação imediata na Câmara de Chamada para tornar o equipamento legal.

8.11 As bolas serão verificadas na Câmara de Chamada. **Após o lançamento da moeda, o Árbitro verificará as 7 bolas de cada lado utilizando o Roll Test, o Teste de Circunferência, o Teste de Peso e o Exame Visual.** Qualquer bola que falhar em qualquer um destes testes na Câmara de Chamada será confiscada e retida para o resto do Torneio. Tais bolas **não serão substituídas para o jogo atual; no entanto, se for a bola-alvo que falhar, será substituída por uma Bola-alvo da competição escolhida pelo Árbitro.** Bolas de competição podem ser usadas por atletas que não tragam as suas próprias bolas para a Câmara de Chamada.

8.12 Lançamento da moeda ao ar - O lançamento da moeda ao ar terá lugar na Câmara de Chamada. O Árbitro faz girar uma moeda e o Lado vencedor escolhe jogar vermelho ou azul. Antes ou depois do lançamento de moeda ao ar, é permitido **a qualquer Lado** examinar **suavemente** as bolas de Boccia do Lado **oposto (com cuidado e sob supervisão do Árbitro)**.

8.13 Se houver um atraso, enquanto a Câmara de Chamada estiver a funcionar, o Árbitro Principal ou **alguém designado para o efeito** 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 administrativo;**
- O atleta terá de regressar à Câmara de Chamada **em dez (10) minutos**; não regressar a tempo resulta na falta de comparência ao jogo.

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 o TD revirá o calendário.

8.15 Os tradutores só podem entrar na Câmara de Chamada **ou no FOP** se tal lhes for pedido por um Árbitro. O tradutor deverá permanecer na área **designada** antes do início de qualquer jogo por forma a ser elegível para entrar na Câmara de Chamada **ou no FOP**.

9. Verificação de Bolas

Equipamentos oficiais de teste estarão disponíveis numa área para que os atletas possam verificar informalmente as suas bolas.

As verificações oficiais de bolas fazem parte do procedimento da Câmara de Chamada.

9.1 Se algum atleta levar bolas em excesso para a Câmara de Chamada, as bolas extra serão confiscadas até ao fim da competição.

As “bolas extra” que tenham sido confiscadas, mas que sejam elegíveis nos restantes critérios, podem ser pedidas para utilização numa competição seguinte no mesmo torneio. Estas podem ser solicitadas após o término da competição.

9.2 Se uma ou mais bolas forem rejeitadas na verificação **de bolas**, o Atleta recebe um cartão amarelo ao abrigo da regra 15.9.3. Se um atleta tiver mais do que uma bola rejeitada na mesma verificação, a falta incorre num único cartão amarelo, **mas o atleta jogará com menos uma bola por cada bola que for rejeitada**.

9.3 Se a(s) bola(s) de um Atleta não cumprirem os requisitos durante a verificação **de bolas para um jogo subsequente**, esse Atleta recebe um segundo cartão amarelo e perde o jogo por falta de comparência ao abrigo das regras 15.9.2 e 15.9.3.

9.4 Atletas, **SA's/RO's** e Treinadores/**Assistentes de Treinador** podem assistir à verificação **de bolas**. **Se uma bola for rejeitada**, o teste não será repetido, a não ser que o árbitro não tenha adotado o procedimento de teste correto. (Ref. 4.7.2)

9.5 Na Divisão de Pares e Equipas, os Atletas têm de identificar o seu equipamento e bolas na Câmara de Chamada, de forma que, caso algum equipamento seja rejeitado numa verificação, este possa ser corretamente associado ao atleta a quem pertence. Se a propriedade não for admitida, o capitão **jogará com um número inferior de bola(s)** (Ref. 15.9.2).

EM CAMPO

10. Jogo

Dirijam-se da Câmara de Chamada para o campo designado no FOP.

10.1 Aquecimento em Campo

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 **todas as suas bolas** (incluindo a Bola-Alvo). Os Suplentes nunca lançam bolas de aquecimento. **Durante o tempo de aquecimento, Atletas, SA, RO, e equipamentos não devem invadir as casas de lançamento dos adversários. A calha NÃO pode pender sobre as linhas laterais para invadir o espaço de um adversário durante o aquecimento.** O aquecimento termina quando ambos os lados jogarem **todas as suas bolas** ou quando os 2 minutos tiverem expirado (o que **acontecer primeiro**).

10.2 Lançamento da Bola Alvo

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

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. **Os Atletas BC3 devem fazer o movimento nos 2 sentidos antes de lançar a bola-alvo.**

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 prevista na Regra 15.1 – 15.9 também será aplicada.

10.3.2. Se a Bola-Alvo é falhada, então o Atleta que deveria 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 que a bola-alvo seja válida.

10.3.3. Quando a Bola Alvo é falhada, o parcial seguinte será iniciado como se a falha não tivesse ocorrido e a Bola Alvo será lançada pelo Atleta que deveria fazer o lançamento da Bola Alvo.

10.4 Lançamento da primeira bola de cor para campo

10.4.1 O Atleta que lança **com sucesso** a Bola-Alvo, lança também a primeira bola de cor. (Ref. 15.8.8). **Se decorrer um longo período entre o lançamento da Bola-alvo e o da primeira bola de cor (por exemplo, devido a mau funcionamento do relógio), o Atleta pode pedir para lançar a Bola-Alvo novamente antes de lançar a primeira bola de cor. O tempo será reiniciado para a hora de início do Parcial.**

10.4.2. Se a bola **de cor** for lançada para fora das linhas limite, ou for retirada devido a uma violação, aquele Lado continuará a lançar até que uma bola fique na área de jogo do campo ou até que todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na divisão de Pares e Equipas, qualquer Atleta do Lado indicado para jogar pode lançar a segunda bola de cor para a área de jogo.

10.5 Lançamento da primeira bola do Lado oposto

10.5.1. Todos os Atletas devem estar "Fora do Caminho" para conceder aos adversários acesso livre à área de jogo. Colocar-se "Fora do Caminho" deve ser feito rapidamente, e se o Árbitro decidir que o acesso está a ser impedido, pode atribuir um cartão amarelo ao atleta infrator (Ref. 15.9.4 ou 15.9.5). Na Divisão BC3, os RO e o equipamento (incluindo a calha e o banco do RO) devem estar "fora do caminho".

O Lado oposto lançará então **de acordo com a Ref. 10.4.2.**

10.6 Lançamento das restantes bolas

10.6.1 O Lado que lançará a seguir será o Lado que não tem a bola mais perto da Bola-Alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas, caso em que será o outro Lado a jogar. Este procedimento continuará até que ambos os Lados tenham lançado todas as bolas. **Os adversários têm de se colocar "fora do caminho" quando não for a sua vez de jogar.**

10.6.2. Se um Atleta decidir não lançar qualquer das bolas restantes, deve indicar ao Árbitro que não quer lançar mais qualquer bola durante esse Parcial. Neste caso, **o tempo será parado** e as restantes bolas serão declaradas Bola(s) morta(s). Bolas não lançadas serão registadas como (BNL) no boletim de jogo.

10.7 Finalização de um 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). **(Se o Árbitro precisa de medir para determinar a pontuação, ele/a vai convidar os Atletas/Capitães para a área de jogo. Os Operadores de Calha podem voltar-se neste momento para assistir à medição. Após a medição, os Atletas voltam para suas casas de lançamento; o Árbitro anuncia a pontuação e "Fim do Parcial").** Após a conclusão do jogo, o Árbitro anunciará "Fim do Jogo" e irá anunciar e indicar a pontuação final.

10.7.2 Se há bolas de penalização a serem lançadas, depois de reconhecerem o resultado do Parcial com os atletas/capitães **e permitirem aos ROs voltarem-se brevemente para verem as bolas**, a área de jogo será limpa pelo Árbitro (o fiscal de linha pode ajudar). O Lado premiado com uma bola de penalização selecionará qualquer uma (1) das suas bolas de cor, que será lançada para a caixa alvo. O Árbitro anunciará verbalmente o resultado calculado (Ref. 11) e, então, "Fim do parcial". **Este é o sinal para os ROs de que podem** voltar-se para a área de jogo neste momento. O resultado total do Parcial será registado no boletim de jogo.

10.7.3. No parcial final de um jogo, se não tiverem sido lançadas todas as bolas e o vencedor for óbvio, não serão dadas bolas de penalização se o Assistente Desportivo, Operador de Calha ou o Treinador/**Assistente de Treinador em campo** festejarem. Tal também se aplicará nos lançamentos de penalização.

10.7.4 Os Assistentes Desportivos, **Operadores de Calhas** e os Treinadores/**Assistentes de Treinador** só podem entrar na área de jogo quando autorizados pelo Árbitro (Ref. 15.9.7). No final do Parcial, quando o Árbitro anunciar

“Um minuto!” enquanto mantém a bola no ar; este é um sinal para o Assistente Desportivo, Operador de Calha e Treinador/Assistente de Treinador de que podem entrar na área de jogo.

10.8 Preparação dos Parciais seguintes para todas as Divisões

O árbitro dará o máximo de um minuto entre Parciais. O minuto começa quando o Árbitro apanha a Bola-Alvo do chão e anuncia “Um minuto”. Assistentes Desportivos, Operadores de Calha, Treinadores e/ou Assistentes de Treinador são responsáveis por recuperar as bolas para o início do próximo Parcial. Os oficiais podem ajudar, se solicitado. Quaisquer bolas que não se encontrem nas casas de lançamento dos atletas no início do Parcial serão “Bolas Mortas”.

Passados 45 segundos o Árbitro anunciará “15 segundos”, pega na Bola-Alvo correta e avança para a linha de lançamento. Ao minuto, o Árbitro anunciará “Tempo”! Todas as ações do Lado oposto devem terminar quando o Árbitro dá a Bola-Alvo ao Atleta que vai jogar. O Árbitro dirá “Bola-Alvo”! Se o Lado oposto não está pronto, terão que esperar até que o Árbitro indique que é a sua vez de lançar, momento em que podem terminar a sua preparação (Ref. 15.6.4).

Quando o árbitro diz “Tempo”, os Atletas devem estar nas suas casas de lançamento; Os Assistentes Desportivos, Operadores de Calha e Treinadores/ Assistentes de Treinador devem estar nas suas áreas designadas. Penalização: um cartão amarelo por atrasarem um 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-de-rodas. Os atletas que só podem jogar apoiados no seu abdómen, devem ter o abdómen em contacto com a cadeira de lançamento (Ref. 15.7.3). Estes Atletas devem ter a aprovação da Classificação documentada para este método de jogo.

10.9.2. Se uma bola é lançada e toca no Atleta que a lançou, ou num Atleta adversário ou no seu equipamento, e ultrapassa a linha de lançamento, considera-se jogada.

10.9.3. Uma bola, depois de ter sido lançada, pontapeada, ou saindo do topo da calha, pode rolar para fora do lado da casa de lançamento do Atleta (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 tocar ou cruzar 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 a bola contacto com o chão. Se a bola que estava a ser apoiada cai e toca a linha, essa bola também é considerada fora. Cada bola será tratada de acordo com a regra 10.10.3 ou 10.11.1. Uma bola que toca ou cruza as linhas exteriores e depois reentra na área de jogo é considerada fora e converte-se em bola morta.

10.10.2. Uma bola que é lançada e falha a entrada na área de jogo, exceto no caso da regra 10.14, é considerada bola fora.

10.10.3. Qualquer bola de cor que é lançada ou empurrada para fora das linhas é considerada Bola Morta e é colocada na área **designada**. O Árbitro é o único a decidir se a bola está ou não fora das linhas.

10.11 Bola-Alvo empurrada para fora

10.11.1. Se a Bola-Alvo é empurrada para fora da área de jogo, ou para dentro da zona não válida para a Bola-Alvo, durante o Jogo, é reposicionada na Cruz.

10.11.2. Se isto não for possível porque uma bola já está sobre a cruz, a Bola-Alvo será colocada tão perto quanto possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais (“em frente da cruz” refere-se à área entre a cruz e a linha de lançamento).

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 a pontuar equidistantes

Ao determinar qual o Lado a lançar a seguir, se duas ou mais bolas de cores diferentes estão a pontuar e estão equidistantes da Bola-Alvo, **e o resultado destas bolas equidistantes é igual (1:1; 2:2)**, é o lado que lançou por último que deve jogar novamente. O Lado a lançar alternará então até que a relação de equidistância seja desfeita, ou um dos Lados tenha lançado todas as suas bolas. **Se as bolas a pontuar são equidistantes, mas a pontuação não é igual (2:1), o Lado com menos bolas equidistantes vai jogar.** 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 pontuar**, essa mesma cor deve jogar novamente.

10.13 Bolas lançadas em simultâneo

Se um lado lançar mais do que uma bola quando for a sua vez de jogar, as bolas **simultaneamente jogadas** serão retraídas e converter-se-ão em Bolas Mortas. (Ref. 15.5.11).

10.14 Bola caída

Se um Atleta deixa cair uma bola, ela pode ser repetida. **As bolas que caem na área de jogo são “bolas em jogo”.** **Bolas que ficam atrás da linha de lançamento, mesmo na casa de lançamento do adversário, são “caídas” e podem ser repetidas.** Não há limite no número de vezes que uma bola pode ser relançada e o Árbitro é o único a decidir. Neste caso, o tempo não será parado.

10.15 Posicionamento dos Treinadores (ou Assistentes de Treinadores)

Os Treinadores (ou Assistentes de Treinadores) devem estar posicionados no fundo do campo, na área de Treinadores junto à mesa do marcador.

10.16 Verificação Obrigatória de Bolas

Uma verificação das Bolas para apurar a sua conformidade com a regra 4.7 será realizada após a conclusão de todos os jogos. Após a conclusão do jogo, o árbitro em campo examinará visualmente e manipulará cada bola (quanto à aderência/stickiness) antes de as devolver aos atletas. Quaisquer bolas suspeitas de terem sido adulteradas, serão sujeitas a testes adicionais pelo Árbitro, HR e AHR. O Atleta(s) pode ser acompanhado por um Assistente (RO/SA/Treinador/CA) para esta verificação. Se alguma bola falhar esta verificação aleatória, o outro lado será declarado vencedor e o lado infrator será relegado para a última posição nessa competição. Quaisquer bolas que reprovem no teste serão retidas até ao fim do torneio. Adicionalmente, testes independentes podem ser requeridos (Mais detalhes na V. 1.2).

11. Pontuação

11.1 A pontuação será dada pelo Árbitro depois de ambos os Lados terem lançados todas as bolas. O Lado com a bola mais perto da Bola-alvo contará um ponto por cada bola mais próxima da Bola-Alvo do que a bola do adversário mais perto da Bola-Alvo.

11.2 Se duas ou mais bolas de diferentes cores estão equidistantes da Bola-Alvo e nenhuma outra está mais perto, então cada um dos Lados receberá um ponto por bola.

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

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

11.5 No final dos Parciais, os pontos obtidos em cada parcial são somados e o Lado com a pontuação total mais elevada será o vencedor.

11.6 O Árbitro pode chamar os Capitães (ou os Atletas, na Divisão Individual) se tiver de fazer medições, ou se a decisão é renhida no fim de um Parcial.

11.7 Se o resultado for igual no final dos Parciais regulares terem sido jogados, incluindo quaisquer bolas de penalização, é jogado um parcial de desempate. Os pontos conseguidos no Parcial de desempate não contam para o posicionamento na série; apenas determinam o vencedor.

11.8 Se um Lado falha um jogo, então o Lado oposto vence o jogo por 6 – 0; ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo nessa série ou nas séries eliminatórias. O Lado que falhar o jogo pontua zero. Se ambos os Lados falharem o jogo, ambos perdem por 6 – 0, ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo nessa série ou nas séries eliminatórias. O resultado será registado para cada Lado como “perdeu por 0 – (?)”.

Se ambos os Lados falharem 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, **ou uma bola**, foram movidas pelo contacto de um Atleta ou do Árbitro, ou por uma bola lançada durante uma violação **que o Árbitro não conseguiu parar** (Ref. 15.8.2).

12.2 Se um Parcial é interrompido devido à ação do **Árbitro** (por exemplo, o **Árbitro chuta uma bola, ou mostra a cor incorreta**), este, consultando o seu Fiscal de linha, reporá as bolas movidas na sua posição prévia (o Árbitro tentará sempre respeitar o resultado **prévio**, mesmo que as bolas não estejam na sua exata posição anterior). Se o Árbitro não sabe **qual** o resultado anterior, **ou não pode reposicionar as bolas perturbadas**, então o Parcial deverá ser recommçado. O Árbitro será o **juiz final**. **O Parcial será reiniciado no estado em que estava antes da interrupção ter ocorrido - bolas retraídas de ambos os lados manter-se-ão na área das bolas mortas; se tiver tido lugar uma bola-alvo falhada, o Lado que fez a última jogada legítima jogará a Bola-Alvo de novo.**

Se a cor errada é mostrada pelo Árbitro e essa bola de cor é jogada, a bola é devolvida e o tempo é reiniciado. Se outras bolas forem mexidas, e se o árbitro não conseguir reposicionar as bolas de forma justa, estaremos perante um Parcial interrompido e o mesmo será reiniciado.

12.3 Se um Parcial for interrompido devido a um erro ou ação de um Lado, o Árbitro agirá conforme descrito na regra 12.2, mas **consultará ambos** os Lados e o **fiscal de linha** de maneira a evitar tomar decisões injustas. **O Árbitro pode consultar a câmara sobre o campo, se estiver disponível (12.5) A verificação da câmara fica ao critério do Árbitro Principal.**

12.4 Se um Parcial interrompido **precisar de ser reiniciado** e tiverem sido atribuídas bolas de penalização, a(s) bola(s) de penalização serão jogadas no final do Parcial **repetido**. Se o Atleta ou Lado que provocou o Parcial interrompido tinha anteriormente direito a bola(s) de penalização nesse Parcial, **não poderá agora** jogar essas bolas. **Se a perturbação foi causada por uma bola jogada em infração, essa bola e todas as bolas retraídas do lado infrator permanecerão na área das bolas mortas durante o Parcial repetido.**

12.5 Nas principais competições (Campeonatos do Mundo e Jogos Paralímpicos) câmaras sobre o campo serão usadas em cada campo para permitir que o Árbitro substitua as bolas de forma rápida e precisa nas suas exatas posições prévias.

[Nota: A partir de 2023, serão igualmente exigidas câmaras sobre cada um dos campos em todos os Campeonatos Regionais].

13. Desempate

13.1 Um desempate constitui um Parcial extra.

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

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

13.4 Ao soar “Tempo!”, após um minuto entre parciais, o Árbitro colocará a Bola-Alvo do lado que jogar primeiro na cruz.

13.5 O Desempate é então jogado como um parcial normal. Na Divisão Individual de BC3, antes de lançamento das primeiras bolas de cor (tanto vermelha como azul), cada Atleta TEM de fazer o movimento da calha nos 2 sentidos. Nos Pares BC3, TODOS os atletas (vermelho e azul, na sua vez), TÊM de fazer o movimento da calha nos 2 sentidos em simultâneo depois de o árbitro dar sinal a esse Lado para jogar, e antes de lançarem a sua primeira bola (Ref. 5.5, 15.8.9 – retração da bola lançada).

13.6 Se ocorrer a situação descrita na regra 11.7 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 com a sua Bola-Alvo na cruz. Este procedimento continua com o primeiro lançamento a alternar entre os Lados 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; por 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 indicado ao azul lançar). (Ref. 15.6.4)

14.2 Uma vez que o Árbitro tenha indicado ao Atleta qual o Lado a lançar, os atletas desse lado podem entrar na área de jogo ou em qualquer casa de lançamento vazia (Ref. 15.6.1). É permitido aos atletas orientarem a calha a partir da sua própria casa de lançamento ou de qualquer casa de lançamento vazia. Os Atletas e Assistentes Desportivos/Operadores de Calha não devem ir para as casas dos adversários enquanto preparam o seu próximo lançamento ou orientam a calha. Assistentes Desportivos/Operadores de Calha NÃO podem entrar na área de jogo durante o Parcial.

14.3 Os Atletas podem ir para trás das suas casas de lançamento para alinhar os seus lançamentos ou falar com os seus colegas de equipa. Pelo menos uma roda dianteira deve permanecer dentro da própria casa de lançamento do Atleta durante este tempo. O caminho atrás das casas 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 de equipa.

Aos Atletas e Operadores de Calha que infringem esta regra sobre o movimento em campo será dito para ficarem na área adequada e comecem a preparar-se novamente. O tempo decorrido 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 ajudar.

14.5 Num jogo de Equipas ou Pares, se um Atleta lançar uma bola e o seu colega de equipa estiver ainda a regressar à sua casa de lançamento, o Árbitro dará uma bola de penalização e retração da bola lançada (ref 15.7.7). 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 a bola.

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

VIOLAÇÕES

15. Violações

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

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

Todas as violações são registadas no boletim de jogo.

Um atleta e seu SA/RO são considerados uma unidade – qualquer cartão amarelo ou vermelho atribuído ao SA/RO é atribuído também ao seu atleta. Por outro lado, os cartões amarelos e vermelhos atribuídos a um Atleta aplicam-se igualmente ao seu SA/RO.

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

15.1 Retração

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

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

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

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

15.2 Uma bola de penalização

15.2.1. Uma bola de penalização consiste na atribuição de uma bola extra ao Lado oposto. Esta bola será lançada depois de todas as bolas terem sido jogadas num Parcial. O árbitro mostra o resultado e o cronometrista 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 caixa-alvo. 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 caixa-alvo de 35cm 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.

15.2.2. Se ocorrer mais do que uma violação 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.

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

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

15.3 Cartão amarelo

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

15.3.2. Ao 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 (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 dos jogos remanescentes dessa competição.

15.4 Cartão Vermelho (Desqualificação)

15.4.1. Quando um Atleta, Treinador, Assistente de Treinador, Operador de Calha ou Assistente Desportivo é desqualificado, é mostrado um Cartão Vermelho e é feito o registo no boletim de jogo. Um Cartão Vermelho significa sempre uma desqualificação imediata da competição (Ref. 15.11.4).

15.4.2. Se um atleta e/ou o seu SA/RO é desqualificado, o Lado perderá o jogo (Ref. 11.8).

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

15.5 As seguintes ações dão origem a retração da bola jogada (Ref. 15.1):

15.5.1. Se uma bola é lançada antes da indicação do Árbitro de qual a cor a jogar.

15.5.2. Se uma bola pára na calha depois de ter sido largada.

15.5.3. Se um Operador de Calha pára a bola na calha por qualquer razão.

15.5.4. Se, num jogo de BC3, o atleta BC3 não é quem larga a bola. O 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, braço ou perna do atleta (Ref. 5.4).

15.5.5. Se o Assistente Desportivo/Operador de Calha está a tocar o atleta ou a empurrar/puxar a cadeira-de-rodas no momento em que a bola é lançada (Ref 3.5).

15.5.6. Se um Operador de Calha e um Atleta largam a bola em simultâneo.

15.5.7. Se uma bola de cor é lançada antes da Bola-alvo (O atleta designado para jogar a Bola-alvo continua a dever lançar a Bola-alvo tal como previsto em 10.2 e 10.3).

15.5.8. Se a primeira bola de cor a ser jogada não é lançada pelo atleta que lançou a Bola-alvo (Ref. 10.4.1).

15.5.9. Se um atleta BC3 não faz o **movimento da calha nos 2 sentidos** 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)

15.5.10. Se um Atleta BC3 não reorienta a calha fazendo o **movimento simultâneo nos 2 sentidos** quando ele e/ou o seu colega de equipa regressam do campo, antes de jogar a sua bola (**Para Pares, este é um movimento simultâneo de ambos**) (Ref. 5.5)

15.5.11. Se um Lado lança mais do que uma bola ao mesmo tempo (Ref. 10.13).

15.6 As seguintes ações dão origem à atribuição de uma Bola de Penalização (Ref. 15.2):

15.6.1. Se um Atleta sai da casa de lançamento quando a sua vez não foi indicada (Ref. 14.2).

15.6.2. Se um **Operador de Calha** se volta para dentro do campo para ver o jogo durante um Parcial **antes de todas as bolas de ambos os lados tiverem sido jogadas** (Ref. 3.5).

15.6.3. Se, na opinião do Árbitro, existir comunicação inapropriada entre Atleta/s, os seus Assistentes Desportivos, **Operadores de Calhas**, Treinadores e/ou **Assistentes de Treinadores** (Ref. 16.1 - 16.3). **Isso inclui a comunicação através da tecnologia (Smart phone...).**

15.6.4. Se um Atleta e/ou o SA/RO preparam o seu próximo lançamento, orientando a cadeira-de-rodas e/ou a calha ou arredondando a bola no tempo do adversário (Ref. 14.1).

15.6.5. Se o Assistente Desportivo/Operador de Calha move a cadeira-de-rodas, ou a calha ou o ponteiro ou dá a bola ao Atleta sem que este lhe peça (Ref. 3.5).

15.7 As seguintes ações dão origem à retração da bola lançada e atribuição de uma bola de penalização (Ref. 15.1 / 15.2):

15.7.1. Largar a bola-alvo ou uma bola de cor quando o Assistente Desportivo, o **Operador de Calha**, o Atleta ou qualquer parte do seu equipamento, bolas ou pertences, estão a tocar as marcações da casa de lançamento ou parte da superfície do campo que não faça parte da casa de lançamento do Atleta. **Os Assistentes Desportivos BC1 podem estar atrás da casa de lançamento do seu próprio Atleta.** Para Atletas BC3 e seus RO, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha (Ref. 10.2).

15.7.2. **Largar** a bola quando a calha está a sobrepor **qualquer parte** da linha de lançamento (Ref. 5.3).

15.7.3. **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).

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

15.7.5. **Largar** a bola quando o **Operador de Calha** olha para a área de jogo (Ref. 3.5).

15.7.6. **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).

15.7.7 Um Atleta **lançar** a bola num jogo de equipas ou pares, enquanto o seu companheiro de equipa ainda está a regressar para a sua casa de lançamento (ref 14.5). Se o Atleta que não está a lançar tiver, pelo menos, uma roda a tocar o interior da sua casa de lançamento, considera-se que está 'dentro' da sua casa de lançamento.

15.7.8. Preparar e, de seguida, **lançar** uma bola quando é a vez do Lado adversário jogar (Ref. 15.6.4).

15.8 As seguintes ações dão origem à atribuição de uma bola de penalização e um cartão amarelo (Ref. 15.2, 15.3):

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

15.8.2. Causar um parcial interrompido **que precisa de ser reiniciado**.

15.9 Um Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Calha e/ou Treinador/Assistente de Treinador que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um cartão amarelo (Ref. 15.3):

15.9.1 Um Atleta **ou Lado a entrar para a Área de Aquecimento fora da sua vez**; ou 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 Pares ou Equipas.

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 Pares e Equipas, 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). **O Atleta que traga as bolas a mais pode indicar que bolas serão confiscadas.**

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(s) sua(s) bola(s) não cumpra os critérios durante a avaliação **das bolas** (Ref. 4.7.1, 4.7.2 e 9.3). Uma informação será afixada à entrada da Câmara de Chamada relativa a bolas e equipamentos que não cumpram os critérios **e todos os cartões amarelos**.

15.9.4. Um injustificado atraso do jogo. A decisão do Árbitro é final nestes casos.

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

15.9.6. Deixar o campo durante um jogo sem permissão do Árbitro, mesmo que seja entre Parciais ou durante o desconto de tempo técnico, esse indivíduo não poderá regressar ao jogo.

15.9.7 O **Atleta**, Assistente Desportivo, **Operador de Calha** ou o Treinador/**Assistente de Treinador** entra na área de jogo sem permissão do Árbitro (Ref. 10.7.4).

15.9.8. Utilizar equipamento durante a Competição que não satisfaça os critérios de equipamento. (Se, durante a verificação de equipamento prévia ao torneio, se encontrar equipamento que não esteja em conformidade, o equipamento pode ser adaptado para cumprir e receber o selo oficial/autocolante).

15.10 Um Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Calha e/ou Treinador/Assistente de Treinador que cometa qualquer das seguintes 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 Área de Aquecimento ou Câmara de Chamada dado ao atleta e/ou SA/RO durante a mesma competição levará a ficar impedido de jogar o presente jogo. O Lado perde para o seu oponente (Ref. 11.8).

Um segundo cartão amarelo mostrado ao Treinador/Assistente do 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 em derrota (Ref. 11.8). Se for o Treinador/Assistente do Treinador, ele(a) será forçado a deixar o FOP, mas o jogo poderá continuar.

15.11 Qualquer Membro da Equipa, Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Calha e/ou Treinador/Assistente de Treinador que cometa qualquer das seguintes ofensas receberá um cartão vermelho e imediata desqualificação (Ref. 15.4):

15.11.1. Demonstrar comportamento antidesportivo tal como tentar iludir um árbitro, competir com uma bola que tenha sido adulterada; ou tecer comentários não autorizados dentro ou fora do 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 elegível para receber participação ou pontos para ranking dessa competição (Ref. 15.4.1).

COMUNICAÇÃO

16. Comunicação

16.1 Não haverá comunicação entre Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Calha, Treinador/Assistente de Treinador durante um Parcial.

São exceções:

- quando um atleta pede à/ao sua/seu Assistente Desportiva/o alguma ação específica tal como alterar a posição da cadeira-de-rodas, mover um dispositivo de assistência, arredondar a bola ou passar a bola ao Atleta. Algumas ações de rotina são permitidas sem um pedido explícito ao Assistente Desportivo/Operador de Calha.
- Treinadores, Assistentes Desportivos/ Operadores de Calha podem felicitar ou encorajar os Atletas do seu Lado após uma jogada ou entre Parciais.

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 (e.g.: 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 (Equipa) ou Operador de Calha (Par) do seu/sua colega de equipa/par. Cada atleta pode apenas comunicar diretamente com o seu próprio Assistente Desportivo/Operador de Calha. Um Atleta BC3 pode usar uma tabela ou esquema para dar indicações ao seu companheiro de equipa.

16.4 Entre Parciais, os Atletas podem comunicar entre eles, o seu Assistente Desportivo/Operador de Calha e o seu Treinador/Assistente de Treinador. Esta comunicação 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 Operador de Calha para se movimentar na casa de lançamento se ela/ele estiver posicionada/o de uma maneira que afete o lançamento, mas não pode pedir-lhes que saiam da sua casa de lançamento. Durante um jogo, a/o RO deve garantir que o seu equipamento está fora do caminho de forma que o adversário possa facilmente fazer o seu lançamento, sem causar danos a quaisquer pertences que estejam no caminho. Para evitar danos, os ROs não devem mover o equipamento dos adversários. Durante um jogo, a/o RO deve mover sua própria calha/pertences para fora do caminho do adversário para permitir que o lançamento seja feito sem interferência.

16.6 Qualquer atleta pode falar com o árbitro no seu próprio tempo. Os Assistentes Desportivos/Operadores de Calha apenas podem transmitir mensagens para o Atleta e Árbitro com a autorização do Árbitro.

16.7 Após o Árbitro indicar 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 que 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 ou escolher o intérprete da sua área designada.

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

16.10 Qualquer aparelho de comunicação, incluindo um *smartphone*, levado para o campo de jogo tem de ser aprovado pelo HR ou por alguém designado, durante a Verificação de Equipamento e receber um autocolante de validação. Dispositivos de comunicação não aprovados NÃO serão autorizados no FOP. Qualquer uso indevido constituirá comunicação inapropriada e resultará na atribuição de uma bola de penalização a ser jogada na primeira oportunidade (Ref.4; 15.6.3).

Aos Treinadores/Assistentes de Treinadores é permitido utilizar *tablets* e *smartphones* para tomar notas (Tais dispositivos devem estar num modo - por exemplo, o modo de avião - que impossibilite a comunicação com os Atletas em campo. Os Árbitros têm autoridade para, em qualquer momento durante o jogo, verificar o dispositivo do Treinador/ CA para garantir que ele não está em modo de comunicação). Os Atletas e os Assistentes Desportivos/Operadores de Calha em campo não devem receber qualquer comunicação (eletrónica, de voz,

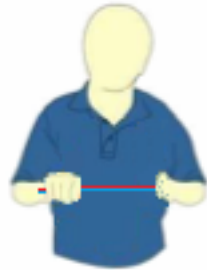
BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

por sinais) de fora do campo, durante um Parcial. Dispositivos eletrónicos NÃO podem ser levados para dentro de campo, a não ser que sejam aprovados na verificação de equipamento. Qualquer violação desta regra é uma comunicação inadequada e resultará na atribuição de uma bola de penalização.

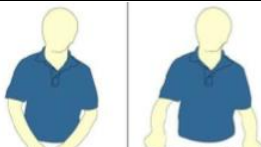
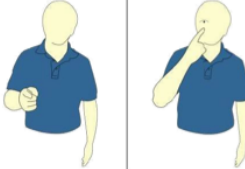
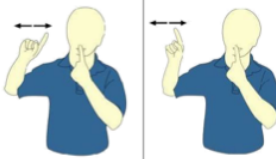
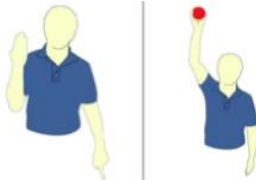
Gestos/ sinais oficiais

Os gestos foram desenvolvidos para ajudar tanto Árbitros como Atletas a entender certas situações. Os Atletas não podem protestar se um árbitro se esquecer de usar um gesto específico.

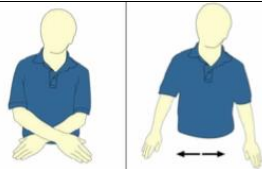
Árbitros

SITUAÇÃO A ASSINALAR	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR
Indicação para jogar as bolas de aquecimento ou a bola-alvo: - Regra 10.1 - Regra 10.2	Deslocar a mão para indicar o lançamento, e dizer, “Comece o aquecimento”, ou “Bola-alvo”.	
Indicação para jogar uma bola de cor: - Regra 10.4 - Regra 10.5 - Regra 10.6	Exibir a raquete da cor correspondente ao Lado a jogar.	
Bolas equidistantes Regra 10.12	Segurar a raquete lateralmente contra a palma da mão, como demonstrado, com a borda virada para os atletas. Rodar a raquete para mostrar quem é a jogar (como em cima)	
Desconto de tempo técnico ou médico: - Regra 5.7 - Regra 6.2 - Regra 18	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 médico ou técnico para - nome do jogador /equipa/ país /cor das bolas).	

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Parar - Regra 10.6.2 - Regra 16.2 - Regra 17.10	Mostrar a palma da mão erguida 10.6.2 indicando ao cronometrista para “Parar o tempo” ou indicar aos Lados para “Esperar”	
Substituição: Apenas para Eventos de Jovens	Rotação de um antebraço à volta do outro.	
Medição: - Regra 4.6 - Regra 11.6	Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse a esticar a fita métrica.	
Perguntar se o(s) atleta(s) quer(em) entrar em campo: Regra 11.6	Apontar para o jogador e depois para o olho.	
Comunicação inapropriada: - Regra 15.6.3 - Regra 16	Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.	
Bola morta / bola fora: - Regra 10.6.2 - Regra 10.10 - Regra 10.11	Apontar a bola e levantar o antebraço na posição vertical com a mão aberta e a palma virada para o corpo, dizendo: ‘Fora’ ou ‘Bola Morta’. De seguida, levantar a bola que foi fora.	
Retração: Regra 15.1	Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (sempre que for possível).	
1 bola de penalização: Regra 15.2	Levantar um dedo.	

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Cartão amarelo: - Regra 15.3 2º cartão amarelo e consequente desqualificação do jogo a decorrer - Regra 15.10	Exibir o cartão amarelo para a penalização. Exibir o cartão amarelo para a 2ª penalização (não continuar o jogo, para Pares e individual)	
Cartão vermelho (Desqualificação): Regra 15.4	Exibir o cartão vermelho.	
Fim do parcial / fim do jogo: Regra 10.7	Cruzar e afastar os braços esticados. Dizer, “Final de parcial”, ou “Final do jogo”	
Pontuação: - Regra 4.5 - Regra 11	Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos. E dizer o resultado	

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
---------------------------	--------------------	------------------

Para chamar a atenção do árbitro	Levantar o braço	
----------------------------------	------------------	---

17. Tempo por parcial

17.1 Cada Lado terá um tempo limite para jogar 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
- 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 pára no momento em que cada bola que está a ser lançada pára dentro dos limites do campo ou atravessa os limites do campo.

17.5 Se um Lado não largou a bola quando alcançado o tempo limite, essa bola e as restantes bolas desse Lado tornam-se inválidas e são colocadas na área designada para as bolas mortas. No caso dos 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 quaisquer outras bolas, 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/país 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 terminar. **O Árbitro deve repetir esse anúncio, de forma que os Lados saibam que o mesmo é para o seu campo.**

18. Desconto de Tempo Médico

18.1 Se um atleta ou SA/RO 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 de 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 **Operadores de Calha** não podem olhar para a área de jogo.

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

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

18.4 Em **qualquer** Divisão, se um Atleta estiver incapaz de continuar a jogar, perderá o jogo (Ref. 11.8).

18.5 Se o desconto de tempo médico é pedido para um Assistente Desportivo/**Operador de Calha**, e o SA/RO é **incapaz de continuar após o desconto de tempo, se o Atleta ainda tiver bolas, mas não as possa jogar sem assistência, converter-se-ão em bola(s) morta(s).**

18.6 Se um Atleta continuar a pedir descontos de tempo médicos nos jogos seguintes, o TD, consultando o **peçoal** médico e um representante do país do Atleta, determinará se esse Atleta deverá ser afastado até final da competição.

Na competição individual, se um Atleta é afastado até ao final da competição, todos os jogos subsequentes que seriam jogados por ela/e terão o resultado mais elevado de 6 – 0; ou o correspondente à pontuação do jogo com maior diferença pontual dessa *série* ou eliminatória.

19. Desconto de Tempo Técnico

19.1 Uma vez por jogo, se algum equipamento se danificar, o tempo deve ser parado e será atribuído ao Atleta um desconto de tempo técnico de dez (10) minutos para reparar o seu equipamento. Num jogo de Pares, um Atleta pode partilhar uma calha com a sua/seu colega de equipa, se necessário. Uma calha de substituição pode ser substituída entre Parciais (o Árbitro Principal deve ser notificado disso). Itens para reparação, incluindo uma calha de substituição, podem vir de fora do FOP. Um Oficial (Fiscal de linha, Marcador, Árbitro...) deve acompanhar o pessoal que fará a reparação.

Se o equipamento não puder ser reparado, o Atleta deve continuar a jogar com o equipamento avariado ou perder o jogo (Ref. 11.8).

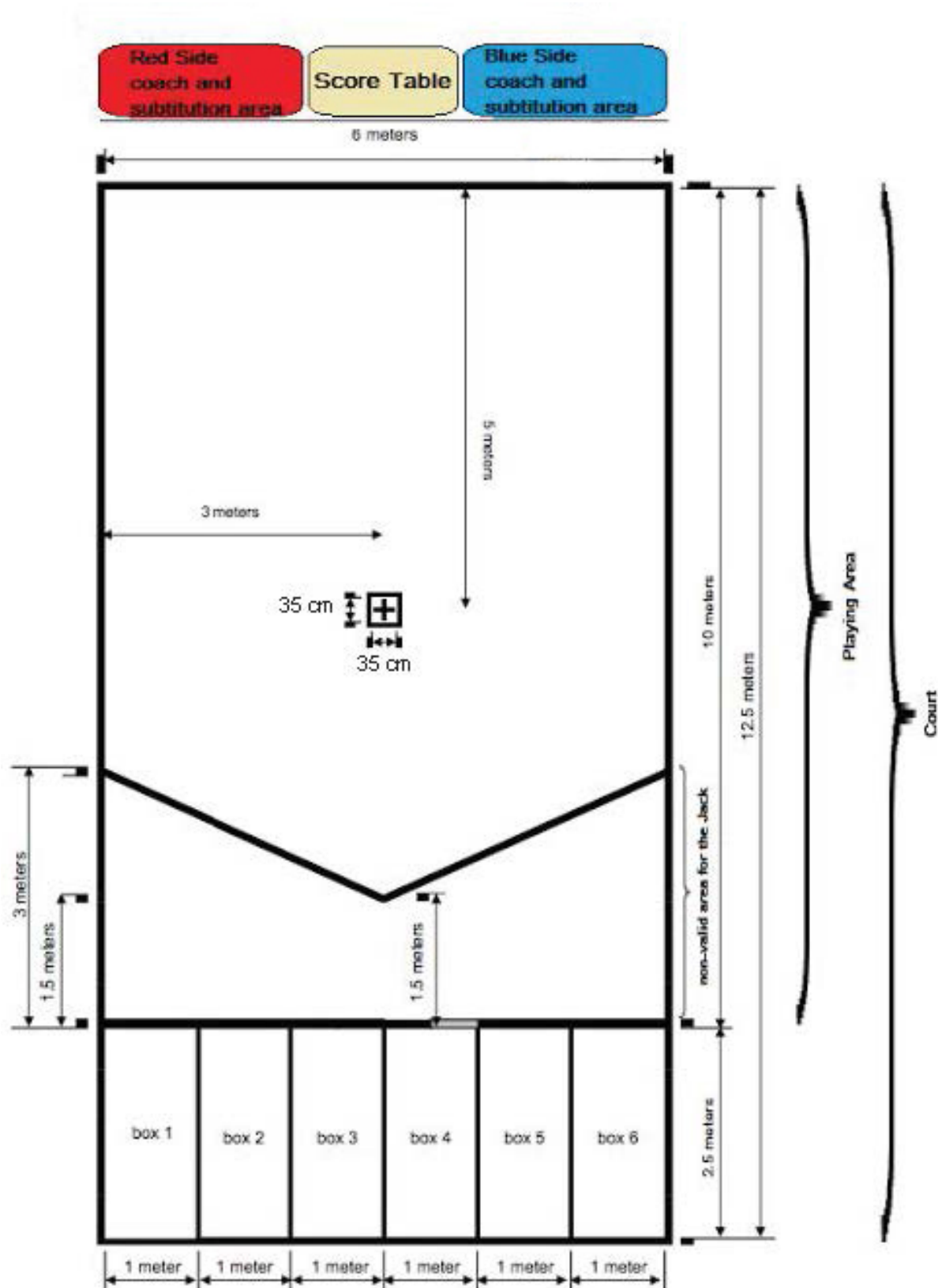
PROTESTOS

20. Clarificação e Procedimento em caso de Protesto

20.1 Durante um jogo, um Lado pode sentir que o Árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorreta que afeta o resultado do jogo. Nessa altura, o Atleta/capitão desse Lado pode chamar a atenção do Árbitro para esta situação e procurar clarificação. A contagem do tempo deve ser parada (Ref. 17.10).

20.2 Durante o jogo, um Atleta/capitão pode pedir a intervenção do HR, cuja decisão é final e o jogo continua. Nenhum protesto adicional pode ser feito. Se estiverem a ser utilizadas câmaras sobre o campo, o HR pode usar tais evidências para chegar a uma decisão.

Layout do Campo de Boccia



Orientações para marcação

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

Fita estreita para as linhas divisórias das casas de lançamento, para a cruz e para a casa-alvo de **35cm x 35cm**

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

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

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

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

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

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

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

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

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