



BISFed

Boccia International Sports Federation

Regras Boccia 2013

Contactos

E-Mail : helbas@netcabo.pt

Webpage : www.bisfed.com

Tradução realizada por Sandra Monteiro

(Em caso de dúvida na interpretação, será utilizada a versão original em inglês)

Índice

In BISFed (Boccia International Sport Federation)

Secção B - Regras - Boccia

1. Definições.....	3
2. Equipamentos e Infraestruturas	4
3. Elegibilidade	7
4. Divisões de jogo.....	7
5. Formato da Competição.....	10
6. Jogo	11
7. Pontuação	17
8. Desempate	18
9. Movimento no Campo.....	19
10. Penalizações	19
11. Violações	22
12. Parcial interrompido.....	26
13. Comunicação	26
14. Tempo.....	28
15. Critérios / Regras para Auxiliares Desportivos.....	29
16. Clarificação e Procedimento de Protesto.....	30
17. Cadeira de rodas	32
18. Responsabilidade do Capitão.....	33
19. Procedimentos da Zona de Aquecimento.....	33
20. Câmara de Chamada	34
21. Tempo para assistência médica	37
22. Anexo 1 – Gestos oficiais dos árbitros.....	40
23. Anexo 2 - Protestos	45
24. Linhas de orientação para os protestos	48
25. Anexo 3 – Campo de Boccia.....	53
26. Glossário.....	55

Secção B - Regras

Boccia

Introdução

As regras aqui apresentadas descrevem como é o jogo de Boccia

As regras do jogo dizem respeito a todas as competições internacionais sob os auspícios da [BISFed \(Boccia International Sport Federation\)](#). Estas competições compreendem todos os eventos sancionados [pela BISFed e incluem eventos Mundiais Abertos, Taças Continentais, Campeonatos Regionais e Mundiais e os Jogos Paralímpicos](#).

Os [Comités Organizadores das competições](#) podem optar por fazer adendas de clarificação a estas regras com a concordância do Delegado Técnico nomeado [pela BISFed](#), contudo elas não devem alterar o sentido das regras e devem ser apresentadas à [BISFed](#) através de formulário sancionado.

Espírito de Jogo

A ética e o espírito do jogo são semelhantes ao 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 sensibilizados a manterem-se silenciosos durante o acto de lançamento da bola por parte de um Jogador.

1. Definições

Jack	é a Bola Alvo, branca
Bola	é uma das bolas azuis ou vermelhas
Lado	no Boccia individual é definido como um (1) Jogador singular. No Boccia de equipas ou pares, um "lado" é definido como três (3) e dois (2) elementos, respectivamente, de uma equipa como uma unidade
Campo	é a área de jogo limitada pelas linhas de campo. Isto inclui as casas de lançamento
Jogo	ou partida é uma competição entre dois lados composta por um número específico de parciais
Parcial	é uma parte de um jogo em que uma Bola Alvo e todas as outras bolas são jogadas por ambos os lados
Dispositivo Auxiliar	é um instrumento de auxílio para jogar, utilizado pelos Jogadores da BC 3, por exemplo uma rampa ou calha

Violação	é qualquer acção assumida por um Jogador, lado, suplente, auxiliar ou Treinador que é contra as regras do jogo
Lançamento	é o termo usado para definir a acção de impelir a bola para dentro do campo. Inclui lançar, pontapear ou largar a bola quando é usado um dispositivo auxiliar (calha)
Bola Morta	é uma bola que foi para fora do campo depois de ter sido lançada, uma bola que tenha sido retirada do campo pelo Árbitro no seguimento de uma violação, ou que não tenha sido lançada por o tempo ter terminado.
Parcial Interrompido	é quando bolas são mexidas fora da ordem normal de jogo, seja accidental ou deliberadamente.
Linha V	é a linha que a Bola Alvo tem que atravessar completamente para ser considerada em jogo
Cartão Amarelo	medida aproximada: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar um aviso
Cartão Vermelho	medida aproximada: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar uma desqualificação
Balança	utilizada para pesar as bolas com uma precisão de 0.01g
Molde para Bolas	utilizado para confirmar o perímetro das bolas
Tradutor	onde as regras de Boccia o permitam, um tradutor pode ser utilizado pelo País. O tradutor deverá ser um dos membros do país do atleta e estar plenamente acreditado para aceder às áreas designadas.

2. Equipamentos e Infraestruturas

Todo o material necessário à realização de um torneio deverá ser fornecido pelo Comité Organizador Anfitrião e aprovado pelo Delegado Técnico da BISFed de cada competição sancionada.

A avaliação do equipamento desportivo deverá ser realizada antes do início da competição. Será conduzida pelo Árbitro Principal e/ou por alguém por ele designado, num horário determinado pelo Delegado Técnico. De preferência, deve ser efectuada 48 horas antes de se iniciar a competição. O equipamento a ser avaliado inclui: bolas, cadeira de rodas, dispositivos auxiliares (calhas), ponteiros (de cabeça, de braço ou de boca), etc.

O equipamento (e.g. cadeiras, bolas, calhas, ponteiros e qualquer outro equipamento sujeito a aprovação) pode ser sujeito a uma avaliação aleatória durante a competição, por decisão do Árbitro Principal. Se qualquer equipamento não cumprir o critério durante esta avaliação, ou na avaliação na Câmara de Chamada o Jogador ou o lado receberá um aviso segundo a regra 10.4. O equipamento que não cumprir a avaliação aleatória ou da Câmara de Chamada

não poderá ser utilizado em campo, a não ser que esse atleta consiga fazer alguma correção para o tornar legal. No caso de bolas rejeitadas, elas serão confiscadas pelo Comité Organizador até ao final do último dia da competição. O aviso será anotado no boletim de jogo e será afixada uma informação na entrada da Câmara de Chamada.

Se qualquer equipamento falhar os critérios numa segunda avaliação aleatória, ao Jogador será mostrado o cartão vermelho (10.4.2) e este será desqualificado para esse jogo.

2.1 Bolas de Boccia

Um "set" de bolas consiste em seis vermelhas, seis azuis e uma Bola Alvo branca. As bolas utilizadas em competições sancionadas têm que se submeter aos critérios estabelecidos pela BISFed.

2.1.1 Critério das bolas de Boccia

Peso: 275 gr. +/- 12 gr.

Perímetro: 270 mm +/- 8mm

Não são necessárias marcas comerciais nas bolas, desde que elas cumpram o critério atrás referido.

2.1.2 As bolas devem ter uma cor definida – vermelha, azul ou branca e devem estar em boas condições, sem marcas visíveis de cortes. Não são permitidos autocolantes nas bolas. O Árbitro Principal e/ou o Delegado Técnico darão a decisão final.

A BISFed está atualmente a rever os procedimentos de verificação dos critérios das bolas para garantir que a circunferência de uma bola e o grau de distorção que esta possa evidenciar sejam medidos de forma precisa. Nós confirmaremos qualquer alteração aos procedimentos de verificação das bolas ou acréscimo de novo procedimento, na regra 2.1 até 31 de março de 2014 o mais tardar.

Qualquer bola que tenha uma circunferência maior que 278mm não será permitida e, se usada em competição, poderá levar a desqualificação.

2.2 Dispositivo de Medida

É usado para medir a distância entre as bolas em campo e outro equipamento desportivo durante a Avaliação de Equipamento.

2.3 Quadro de Resultados

Deve ser colocado numa posição em que possa ser visto por todos os Jogadores.

2.4 Equipamento de Medida de Tempo

Sempre que possível o equipamento de medição de tempo deve ser electrónico.

2.5 Caixa de Bolas Mortas

Esta deve permitir aos Jogadores ver quantas bolas estão na caixa e deve ser colocada onde seja visível para todos os Jogadores.

2.6 Indicador da cor Vermelha / Azul

Deve ser semelhante a uma raquete de ténis desde que permita aos Jogadores verem claramente, qual o lado que deve jogar.

2.7 O Campo

- 2.7.1 A superfície deve ser plana e macia como o cimento polido, piso de madeira ou borracha natural ou sintética. A superfície deve estar limpa. Nada poderá ser usado com a intenção de alterar a superfície de jogo (por exemplo, pós de qualquer tipo).
- 2.7.2 As dimensões serão de 12,5m x 6m (ref. Anexo 3 Formato do Campo).
- 2.7.3 Todas as marcações terão entre 2 e 5cm de largura e devem ser facilmente reconhecíveis. Deve ser usada fita adesiva para as linhas de marcação. Deve ser usada fita de 4/5cm para as linhas de marcação externas, linha de lançamento, linha em V (linha da Bola Alvo) e fita de 2cm para as linhas internas, como as que separam as casas de jogo e a cruz. Definição do tamanho da cruz: 25cm usando fita de 2cm.
- 2.7.4 A área de lançamento está dividida em seis casas de lançamento.
- 2.7.5 A área entre a linha de lançamento e a linha em "V" marca a área onde a bola alvo é considerada inválida se lá **parar**.

- 2.7.6 A cruz central ("+") marca a posição de recolocação da Bola Alvo e é também usada para colocar a bola alvo num parcial de desempate.
- 2.7.7 Todas as medidas das linhas exteriores são feitas pelo bordo interior. As [linhas que separam as casas de lançamento e as da cruz central](#) são medidas fazendo um traço com um lápis fino pondo a fita a meio dessa marca. A Linha de lançamento será colocada por fora dos 2,50 m. [A linha "V" será colocada dentro da área não válida para a Bola alvo](#) (ref. Anexo 3 – Formato do Campo).

3. Elegibilidade

3.1 A elegibilidade para competir é descrita, em detalhe, na [secção de Classificação no Manual de Regras da BISFed](#), que contém os perfis de classificação detalhados, assim como o processo de classificação do atleta, reclassificação e protestos.

Todos os atletas devem ter 15 anos a 1 de janeiro do ano em que irão competir numa competição internacional. Competições Internacionais incluem, mas não estando limitadas a, [Campeonatos Regionais](#), Mundiais, e [outras provas sancionadas pela BISFed](#), e Jogos Paralímpicos.

4. Divisões de jogo

4.1 Geral

Há sete divisões de jogo. Em cada divisão jogam praticantes de ambos os [sexos](#). As divisões são:

- Individual BC 1
- Individual BC 2
- Individual BC 3
- Individual BC 4
- Pares - para Jogadores classificados como BC 3
- Pares - para Jogadores classificados como BC 4
- Equipa - para Jogadores classificados como BC 1 e BC 2

4.2 Individual BC1

É jogada por atletas com lesões do sistema nervoso central, um comprometimento neurológico não progressivo grave classificados como BC1 de acordo com o Sistema de Classificação da BISFed. Os Jogadores podem ser assistidos por um Assistente Desportivo, que deverá estar posicionado atrás da casa de lançamento, numa zona designada. Ao Assistente Desportivo de BC1 não é permitido preparar o lançamento orientando a cadeira, ou arredondando as bolas sem ser instruído pelo Jogador para o fazer.

O Assistente Desportivo não pode estabelecer contacto físico direto com o Jogador durante o ato de lançamento (ref. 11.2.8).

Estes Assistentes Desportivos executam tarefas tais como:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas (se um Assistente Desportivo ficar dentro da casa do Jogador sem estabilizar a cadeira, não é considerada violação)
- Entregar a bola ao jogador
- Arredondar a bola

4.3 Individual BC2

É jogada por atletas com lesões do sistema nervoso central, um comprometimento neurológico não progressivo grave classificados como BC2 de acordo com o Sistema de Classificação da BISFed. Os Jogadores não podem ser assistidos por um Assistente Desportivo durante o jogo. Eles podem pedir a assistência do Árbitro, durante o seu tempo, para apanhar uma bola do campo ou para ir dentro do campo.

4.4 Individual BC3 (Jogadores que usam calha)

É jogada por atletas classificados como BC3, de acordo com o Sistema de Classificação da BISFed. A cada Jogador é permitido ser assistido por um Assistente Desportivo que permanecerá na casa do Jogador, mas que deve estar de costas para o campo e os olhos afastados do jogo (ref. 11.1.3/11.2.6/13.1).

O Assistente Desportivo de BC3 não pode preparar o lançamento orientando a cadeira ou a calha, ou arredondando as bolas sem ser instruído pelo Jogador para o fazer. O Assistente Desportivo de BC3 não pode olhar para o campo enquanto orienta a calha.

O Assistente Desportivo não pode estar em contacto físico direto com o Jogador no ato de lançamento, incluindo o ajudar o Jogador empurrando /puxando ou ajustando a cadeira ou o ponteiro (ref. 11.2.8).

4.5 Individual BC4

É jogada por atletas classificados, de acordo com o Sistema de Classificação da BISFed, como BC4 - origem não cerebral e jogadores da BC4 que utilizam o pé. [O Jogador tem de decidir se ele\(a\) utiliza os membros superiores ou os inferiores para impelir a bola.](#)

Os Jogadores BC4 que utilizam os membros superiores para lançar não podem ter um Assistente Desportivo durante o jogo. Eles podem pedir a assistência do Árbitro, no seu tempo, para apanhar uma bola caída ou entrar no campo.

Os Jogadores de BC4 que utilizam os membros inferiores, como descrito no Sistema de Classificação da BISFed, podem ter um Assistente Desportivo, que ficará posicionado atrás da casa de lançamento numa área designada. O Assistente Desportivo de BC4 não pode preparar o lançamento orientando a cadeira de rodas, ou arredondando as bolas sem ter sido instruído pelo Jogador para o fazer.

O Assistente Desportivo não pode ter contacto físico direto com o Jogador no ato de lançamento (ref. 11.2.8).

Estes Assistentes Desportivos executam tarefas tais como:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas (se um Assistente Desportivo ficar dentro da casa do Jogador sem estabilizar a cadeira, não é considerada violação)
- Entregar a bola ao jogador
- Arredondar a bola

4.6 Pares BC3

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC3. Um Par BC3 deve incluir um suplente. Excepções serão sob a discricção do [BISFed](#) cuja decisão será final. Um Par BC3 deve incluir pelo menos um Jogador [com lesões ao nível do sistema nervoso central, uma severa incapacidade neurológica não progressiva em campo.](#) Cada Jogador pode ser assistido por um Assistente Desportivo como está determinado nas regras relativas ao jogo individual. As regras para jogar, nesta secção, são as mesmas da competição de equipas, excepto que são as casas de 2 a 5 a serem usadas em sequência apropriada.

[O Assistente Desportivo não pode estabelecer contacto físico direto com o Jogador no ato de lançamento, incluindo ajudar o Jogador a empurrar / puxar ou orientar a cadeira ou o ponteiro. \(ref. 11.2.8\).](#)

4.7 Pares BC4

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC4. Um Par BC4 deve incluir um suplente. Excepções serão sob a discricção do [BISFed](#) cuja decisão será final. As regras para jogar, nesta secção,

são as mesmas da competição de equipas, excepto que são as casas de 2 a 5 a serem usadas em sequência apropriada.

4.8 Equipas

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC1 ou BC2. Uma equipa tem que incluir, pelo menos, um Jogador BC1, em campo. Cada equipa pode ter um (1) Assistente Desportivo, por Equipa, que deve actuar segundo as regras da classe individual BC1. Cada Equipa deve começar o jogo com três Jogadores, em campo, e é permitido ter um ou dois suplentes. Quando há dois suplentes, a Equipa tem que incluir dois Jogadores BC1. (ref. 21.10). Quando há dois suplentes, a Equipa tem que incluir dois Jogadores BC1.

O Assistente Desportivo não está a contactar fisicamente com o Jogador no ato de lançamento (ref. 11.2.8).

4.9 Treinador

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

O Treinador pode entrar no FOP (Field of Play – Campo de jogo) apenas nas divisões de equipas e pares.

4.10 Mais detalhes

Para mais detalhes sobre Classificação, por favor consultar a [Secção 4 – Classificação e Perfis de modalidade – da 1ª edição de Regras para Classificação de Boccia da BISFed](#), publicada no website da BISFed.

5. Formato da Competição

5.1 Divisões Individuais

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

Cada Jogador pode levar para a câmara de chamada 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 bola alvo.

5.2 Divisão de Pares

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

5.2.1 Número de bolas para pares:

Três por Jogador mais uma Bola Alvo por par. Todas as restantes bolas do(s) set(s), e as bolas a serem usadas pelos suplentes, serão colocadas numa área designada.

5.2.2 Para a Câmara de Chamada cada elemento do Par pode levar 3 bolas vermelhas, 3 azuis e 1 bola alvo por par.

5.3 Divisão de Equipa

Na divisão de equipa um jogo consiste em seis (6) parciais, excepto no caso de empate. Cada Jogador inicia um parcial com o controle da Bola Alvo passando, por ordem numérica, da casa 1 à 6. Cada Jogador recebe duas bolas. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas 1, 3 e 5 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 2, 4 e 6.

5.3.1 **Número de bolas para equipas**

Duas por Jogador e uma bola alvo por equipa. As restantes bolas desse set, e as bolas que serão utilizadas pelos suplentes, serão colocadas numa área designada.

5.3.2 Cada Jogador (incluindo suplentes) pode levar para a câmara de chamada 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 bola alvo por Equipa.

6. Jogo

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

6.1 Horário

Ambos os lados têm uma hora de início. Os Jogadores apresentar-se-ão na Câmara de Chamada (Ref. 20) 15 minutos ou 20 minutos antes do horário de

início, como está determinado pela divisão de jogo ou como estipulado pelo Comité Organizador em qualquer Manual de Regras Específicas da Competição. Deverá ser colocado um relógio oficial e claramente identificado à entrada da Câmara de Chamada. À hora marcada, as portas da Sala de Chamada serão fechadas e mais ninguém ou equipamento poderá entrar depois de as portas da Câmara de Chamada estarem fechadas. O lado que leve as suas próprias bolas para a Câmara de Chamada deve usá-las durante o jogo. Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo por uma pontuação correspondente à pontuação do jogo com a maior diferença de pontos dessa pool/ou eliminatória.

Se ambos os lados não estão presentes na Câmara de Chamada, ambos os lados perdem o jogo e a pontuação corresponderá à pontuação do jogo com a maior diferença pontual dessa pool/ou eliminatória, sendo anotado nos quadros do resultado final do boletim de jogo "perde por 0-?".

Na situação em que ambos os lados perdem o jogo, sendo uma fase de eliminatória, o Delegado Técnico e o Árbitro Principal decidirão o que fazer.

6.2 Bolas de Boccia

- 6.2.1 Cada Jogador ou lado pode utilizar as suas próprias bolas de cor. Em Individuais, cada Jogador pode utilizar a sua própria bola alvo. Em Pares ou Equipas, cada lado só pode utilizar apenas uma bola alvo.
- 6.2.2 O Comité Organizador de cada competição deve providenciar "sets" de bolas de Boccia que cumpram o critério definido na secção 2.1. nestas regras.
- 6.2.3 A um lado, é possível examinar as bolas de Boccia, incluindo a bola alvo, antes e depois do sorteio.

6.3 Lançamento da Moeda ao Ar

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

6.4 Bolas de Aquecimento

Os Jogadores posicionam-se nas suas casas. Cada lado pode lançar as suas bolas de aquecimento, incluindo a bola alvo, quando lhe for indicado pelo Árbitro. Um Jogador/lado pode lançar até sete (7) bolas de aquecimento em dois (2) minutos. Os suplentes nunca podem lançar as bolas de aquecimento.

6.5 Lançamento da Bola Alvo

- 6.5.1 O lado que joga com as bolas vermelhas inicia sempre o primeiro parcial.
- 6.5.2 O Árbitro dá a bola alvo ao Jogador apropriado e indica o início do parcial pedindo para ser lançada a bola alvo.
- 6.5.3 O Jogador deve lançar a bola alvo para a área válida do campo.

6.6 Bola Alvo Falhada

6.6.1 A Bola Alvo é falhada se:

- quando lançada permanece na área não válida para a bola alvo.
- vai para fora do campo.
- é cometida uma violação pelo Jogador que lança a bola alvo.

6.6.2 Se a Bola Alvo é falhada, então ela será lançada pelo Jogador que deve lançá-la no parcial seguinte. Se a bola alvo é falhada no último parcial, deve ser lançada pelo jogador que **estiver na casa** que lançou a bola alvo no primeiro parcial. A bola alvo continua a avançar em sequência até ser lançada para dentro do campo.

6.6.3 Quando a Bola Alvo é falhada, no parcial seguinte é lançada pelo Jogador que a devia lançar se ela não tivesse sido falhada.

6.7 Lançamento da primeira bola para campo

- 6.7.1 O Jogador que lança a Bola Alvo também lança a 1ª bola de cor.
- 6.7.2 Se a bola é lançada para fora do campo, ou é retirada por ter sido cometida uma violação, então o lado continua a lançar até que uma bola fique na área válida do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na divisão de Pares e Equipas, qualquer Jogador do lado indicado para lançar **pode** lançar a segunda (2ª) bola para o campo.

6.8 Lançamento da primeira bola adversária

- 6.8.1 O lado adversário lançará então.

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

6.9 Lançamento das restantes bolas

- 6.9.1 O lado que lança a seguir será aquele que não tenha a bola mais próxima da Bola Alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas e nesse caso o outro lado lançará a seguir. **Este** procedimento continuará, até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados.
- 6.9.2 Se um Jogador decidir não lançar as restantes bolas, poderá dizer ao árbitro que não irá realizar mais lançamentos nesse parcial, e as restantes bolas serão declaradas "Bola(s) Morta(s)".

6.10 Fim do Parcial

- 6.10.1. Depois de todas as bolas terem sido lançadas, incluindo quaisquer bolas de penalização que tenham sido averbadas a qualquer dos lados, o Árbitro **anunciará oralmente o resultado e, então, o fim do parcial** (nesta altura os Assistentes Desportivos de BC3 poderão voltar-se para o campo) (ref. 7)
- 6.10.2 **Os Assistentes Desportivos podem entrar em campo quando instruídos pelo árbitro.**

6.11 Preparação para o parcial seguinte

Os Jogadores, os seus Assistentes Desportivos ou a equipa de arbitragem recolherão as bolas para o início do parcial seguinte. O parcial seguinte começará então (ref. 6.5.2)

6.12 Lançamento de bolas

- 6.12.1 Nem a Bola Alvo ou qualquer outra bola podem ser lançadas até que o Árbitro dê sinal para iniciar o jogo ou indique qual a cor da bola que deve ser lançada.
- 6.12.2 No momento do lançamento das bolas, o Jogador, o seu Assistente Desportivo, a sua cadeira de rodas e qualquer outro equipamento **ou peça de vestuário** trazido para dentro da casa

não deve tocar as linhas de marcação ou qualquer superfície do campo, fora da casa de lançamento do Jogador.

- 6.12.3 Quando a bola é largada, o Jogador tem que ter, pelo menos, uma nádega em contacto com o assento da sua cadeira.
- 6.12.4 Quando a bola é largada, a bola não pode estar a tocar qualquer parte do campo, fora da casa de lançamento do Jogador. Se uma bola é lançada e toca no Jogador que a lançou, no Jogador adversário ou no seu equipamento, ela é considerada jogada. Se a bola se movimenta sozinha, sem ter sido tocada por nada, ela ficará em campo **na nova** posição.
- 6.12.5 Uma bola, após ter sido lançada, pontapeada ou saído da calha, poderá rolar na casa do jogador (quer pelo ar, quer pelo solo) e pela casa do adversário, antes de atravessar a linha de lançamento e entrar em campo.

6.13 Bolas fora de Campo

- 6.13.1 Qualquer bola, incluindo a Bola Alvo, é considerada fora de campo, se toca ou cruza as linhas de marcação. **Se a bola (Alvo ou de cor) está a tocar a linha e a suportar uma outra bola, essa bola que toca a linha deverá ser gentilmente retirada. Se a bola que estava a ser suportada cair e tocar na linha, esta bola também estará fora de campo. Para cada bola proceder-se-á de acordo com os pontos 6.13.4 ou 6.14.**
- 6.13.2 A bola que toca ou cruza a linha para fora do campo e volta a entrar no campo é considerada fora.
- 6.13.3 A bola que é lançada e falha a entrada no campo, excepto no caso 6.17, é considerada fora.
- 6.13.4 Qualquer bola **de cor** lançada **ou empurrada** para fora do campo, é considerada uma bola morta e colocada na caixa das bolas mortas. O Árbitro é o último a decidir nesta matéria.

6.14 Bola Alvo empurrada para fora de Campo

- 6.14.1 Se a Bola Alvo for empurrada para fora do campo, **ou para uma área não válida para a Bola Alvo**, durante o jogo, é recolocada na "Cruz".
- 6.14.2 Se isto não é possível porque já está uma bola sobre a cruz, a Bola Alvo é colocada o mais próximo possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais (" Em frente

da cruz" refere-se à área entre a linha de lançamento e a cruz de recolocação da Bola Alvo).

6.14.3 Quando a Bola Alvo é recolocada, o lado a lançar a seguir é determinado de acordo com a regra 6.9.1.

6.14.4 Se não há bolas de cor dentro do campo depois da Bola Alvo ter sido recolocada, o lado que empurrou a Bola Alvo deverá jogar (ref. 6.15).

6.15 Bolas equidistantes

Para determinar qual é o lado a jogar a seguir, quando duas ou mais bolas de cor diferente estão equidistantes da Bola Alvo ([mesmo que o resultado seja mais do que 1-1 para um dos lados](#)) e não há bolas mais perto, é o lado que lançou por último que deve lançar outra vez. O lado a lançar será alternado até que seja desfeita a equidistância das bolas, ou algum dos lados tenha lançado as bolas todas. O jogo deve, então, continuar normalmente.

6.16 Bolas lançadas simultaneamente

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

6.17 Bolas caídas

Se um Jogador deixa cair, acidentalmente, uma bola, [é da sua responsabilidade pedir permissão](#) ao Árbitro para jogar outra vez a bola. Compete ao Árbitro determinar quando a bola caiu em virtude de uma acção involuntária, ou se foi resultado de uma tentativa deliberada de lançar ou impelir a bola. Não há limite do número de vezes que a bola pode ser relançada e só o Árbitro pode decidir. Neste caso a contagem do tempo não é parada.

6.18 Erros do Árbitro

Se devido a um erro do Árbitro o lado errado lança, a(s) bola(s) é(são) devolvida(s) ao Jogador que a(s) lançou. Neste caso o tempo deve ser verificado e emendado se for caso disso. Se a posição de qualquer bola tiver sido alterada, o parcial deve ser considerado um parcial interrompido (ref 10.3.4 e 12).

6.19 Substituição

Na divisão de pares, a cada lado é permitido fazer uma substituição durante um jogo (ref. 4.6/4.7).

Na divisão de equipas é permitido a cada lado substituir dois Jogadores durante o jogo (ref. 4.8).

Uma substituição só poderá ser feita entre parciais e o Árbitro deve ser informado das substituições.

As substituições não devem atrasar o recomeço do jogo. Uma vez que um Jogador tenha sido substituído durante um jogo, ele não pode regressar a esse jogo.

6.20 Posicionamento dos Suplentes e Treinadores

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

7. Pontuação

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

7.2 O lado com a bola mais próxima da Bola Alvo averba um ponto por cada bola mais perto da Bola Alvo **do que** a bola mais próxima do adversário.

7.3 Se duas ou mais bolas de cor diferente são as mais próximas da Bola Alvo e estão equidistantes, então cada lado recebe um ponto por cada uma das bolas.

7.4 No fim de cada parcial o Árbitro deve assegurar-se de que o resultado está correcto no boletim de jogo e no quadro de resultados. Os Jogadores/capitães devem assegurar-se que a pontuação está correctamente registada.

7.5 No final dos parciais, os pontos conseguidos em cada parcial são somados e o lado com a pontuação mais elevada é declarado vencedor.

7.6 O Árbitro pode chamar os capitães (ou os Jogadores nas divisões individuais) se tem que fazer uma medição ou a decisão é muito próxima no final de um parcial.

7.7 Se a pontuação final for igual, é jogado um parcial de desempate. Os pontos marcados no desempate não contam para o **somatório** dos pontos marcados nesse **jogo**, eles só determinam o vencedor.

8. Desempate

8.1 Um desempate constitui um parcial extra.

8.2 Todos os Jogadores devem permanecer nas suas casas originais.

8.3 Num desempate, o vencedor da moeda ao ar escolherá o lado que começa primeiro. **O sorteio determina quem começa o parcial e é feito assim que ambos os lados estão "prontos"**. É utilizada a Bola Alvo do lado que joga primeiro.

8.4 A Bola Alvo é colocada na cruz.

8.5 O parcial é jogado como um parcial normal.

8.6 Se ocorre a situação descrita em **7.7** e cada lado recebe igual número de pontos neste parcial, a pontuação é anotada e é jogado um segundo desempate. Nesta altura o lado oposto começa o parcial. Este procedimento continua com o primeiro lançamento alternando entre os dois lados até haver um vencedor.

8.7 **Antes, durante e depois do lançamento da moeda ao ar, o Assistente Desportivo de BC3 não pode olhar para o campo orientando a calha. Se isto acontecer, o árbitro deixa o Jogador jogar e então dá a violação apropriada (duas bolas de penalização) 11.1.2/11.2.6.**

8.8 Quando for necessário jogar um parcial de desempate adicional para decidir a posição final dos lados na *pool*, o árbitro deverá:

- Lançar a moeda ao ar para se escolher que lado joga com vermelho ou azul;
- Lançar a moeda ao ar para se escolher que lado começa o parcial;
- A Bola Alvo do lado que joga primeiro é recolocada na cruz;
- O parcial é então jogado como um parcial normal;
- Se cada lado fizer o mesmo número de pontos neste parcial, o resultado é anotado no boletim de jogo e um segundo parcial de desempate é jogado. Desta vez o lado oposto inicia o parcial com a sua Bola Alvo recolocada na cruz;

- Este procedimento de alternar o lançamento da primeira bola continua até haver um vencedor.

9. Movimento no Campo

9.1 Assim que o árbitro indicar o lado a jogar, os Jogadores desse lado podem entrar em campo.

9.2 Os Jogadores não podem ocupar outras casas de lançamento enquanto preparam a jogada seguinte ou para orientar a calha. Se isto acontece o árbitro pede ao Jogador que regresse à sua casa antes de este orientar a calha.

9.3 Se qualquer Jogador necessita de ajuda para ir a campo, ele pode pedir ao árbitro ou ao juiz de linha para o ajudar.

9.4 Nas divisões de pares e equipas, se um Jogador lança uma bola e o seu colega de equipa ainda está a regressar à sua casa, o árbitro pedirá ao jogador para esperar que o colega de equipa esteja na sua casa e só depois lançar (a bola lançada nesta situação é considerada jogada). Se esse lado repetir a situação, o árbitro dá um aviso.

9.5 Ações que se constituem como rotina antes ou depois do lançamento, pontapé ou rolar a bola, são permitidas sem que seja necessário ser feito um pedido específico ao Assistente Desportivo.

10. Penalizações

10.1 Geral

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

- penalização
- retração / retirada de bola
- aviso & desqualificação

10.2 Penalização

10.2.1 Uma penalização consiste em duas bolas extras dadas ao lado oposto e que serão lançadas no final do parcial. O tempo limite para jogar as bolas de penalização é de dois minutos

por cada violação (2 bolas) para todas as divisões de jogo. O relógio será repostado para 2 minutos depois de anotar o tempo remanescente no boletim de jogo. O tempo correrá como um parcial normal, parando quando a bola pára, ou sai dos limites de campo e recomeçando ao sinal do árbitro.

- 10.2.2 Serão utilizadas bolas mortas, do lado que vai jogar, para as bolas de penalização. Se não há bolas mortas suficientes utilizar-se-ão as bolas mais afastadas da Bola Alvo.
- 10.2.3 Se há mais **do que** uma bola em condições de ser bola de penalização, o lado escolherá a bola que deve ser usada.
- 10.2.4 Se bolas que estão a pontuar são usadas como bolas de penalização, o Árbitro deve anotar o resultado antes de as remover. Depois das bolas de penalização terem sido lançadas, devem ser somados ao resultado quaisquer pontos extra. Se no acto de lançamento das bolas de penalização, um Jogador alterar a posição das bolas e as bolas do adversário ficarem mais perto da Bola Alvo, então o Árbitro deve anotar o resultado do parcial a partir desta nova posição.
- 10.2.5 Se mais que uma violação ocorre durante um parcial por um dos lados, as 2 bolas de penalização que dizem respeito a cada violação são lançadas separadamente. Assim, duas bolas de penalização (para a primeira violação) são retiradas e jogadas, depois, as duas bolas de penalização (para a segunda violação) são retiradas e jogadas e assim por diante.
- 10.2.6 Violações cometidas por ambos os lados anulam-se uma à outra. Se durante 1 parcial, o lado vermelho tem por exemplo 2 violações cometidas e o lado azul tem só 1, o lado azul recebe bolas de penalização somente por uma violação.
- 10.2.7 Se uma violação que conduz a bolas de penalização é cometida enquanto estão a ser lançadas bolas de penalização, o Árbitro em sequência:
 - 10.2.7.1 retira um conjunto de bolas de penalização, por violação, que tenha sido averbado a esse lado, por mais do que uma falta ou
 - 10.2.7.2 averba bolas de penalização ao lado oposto, seguindo esta sequência.

10.3 Retração

- 10.3.1 A retração implica a remoção da bola, do campo, que foi lançada sob violação. A bola é colocada na caixa das bolas mortas.
- 10.3.2 Uma penalização por retracção só pode ser dada a uma violação que ocorre durante o acto de lançamento.
- 10.3.3 Se é cometida uma violação que leva a uma retracção, o Árbitro deverá tentar parar a bola antes que mova as outras bolas.
- 10.3.4 Se o Árbitro não pára a bola antes de ela mover as outras bolas, o parcial **pode** ser considerado um parcial interrompido (ref. 12.2).
- 10.3.5 Uma violação que dá origem a uma retracção é suposto ter ocorrido quando a bola foi largada.

10.4 Aviso e desqualificação

- 10.4.1 Quando é feito um aviso a um Jogador (será mostrado um cartão amarelo), o Árbitro anotará **no** boletim de jogo.
- 10.4.2 Se é dado um segundo aviso a um Jogador **no mesmo jogo** (será mostrado um cartão amarelo e a seguir um cartão vermelho), ele será desqualificado (ref. 11.6). O Árbitro anotará **no** boletim de jogo.
- 10.4.3 Se um Jogador tiver um comportamento antidesportivo, o Árbitro mostrará o cartão vermelho, desqualificando-o e anotará **no** boletim de jogo.
- 10.4.4 Se um Jogador é desqualificado na divisão individual ou em pares, o lado perderá o jogo (ref. 10.4.8).
- 10.4.5 Se um Jogador é desqualificado em equipas, o jogo continuará com os dois Jogadores restantes. **Quaisquer bolas não lançadas do Jogador desqualificado**, serão colocadas na caixa das bolas mortas. Em qualquer parcial subsequente, o lado continuará com quatro bolas. Se o capitão é desqualificado, o papel é assumido por outro membro da equipa. Se um segundo Jogador da equipa é desqualificado, o lado perderá o jogo (ref. 10.4.8).
- 10.4.6 Um Jogador desqualificado pode competir em novos jogos no mesmo torneio.

- 10.4.7 Se um Jogador é desqualificado por um comportamento antidesportivo, um painel constituído pelo Árbitro Principal e dois Árbitros Internacionais não envolvidos no jogo ou do mesmo país do Jogador, decidirá se o Jogador pode ser reintegrado em futuros jogos (ref. 10.4.9).
- 10.4.8 Se um lado perde o jogo, é averbada uma vitória ao lado oposto pelo resultado **de um mínimo de 6-0; ou correspondente ao resultado do jogo com maior diferença pontual dessa pool/ou eliminatória**. O lado desqualificado pontuará zero. **Se ambos os lados são desqualificados, eles perdem o jogo e o resultado o mínimo de 6-0 ou o correspondente à pontuação do jogo com maior diferença pontual dessa pool/ou eliminatória**. Esse resultado deve ser escrito em cada caixa de resultado da seguinte forma "perde por 0-(?)".
- 10.4.9 No caso de repetidas desqualificações, O Delegado Técnico nomeado **e o Árbitro Principal são** obrigados a considerar e determinar **uma sanção** apropriada.

11. Violações

11.1 A seguintes ações dão origem a bolas de penalização (ref. 10.2):

- 11.1.1 **um Jogador** sair da casa de lançamento **quando não foi indicada a sua vez de jogar**.
- 11.1.2 um Assistente Desportivo da divisão BC3 ou de Pares **BC3** voltar-se para dentro do campo para ver o jogo durante um parcial.
- 11.1.3 se na opinião do Árbitro há uma comunicação inapropriada entre o(s) Jogador(es), o(s) seu(s) Assistente(s) Desportivo(s) e/ou Treinador(es) (ref. 13.1).
- 11.1.4 o Jogador prepara o seu próximo lançamento orientando a cadeira e/ou a calha ou arredondando a bola durante o tempo do adversário **(isto inclui o tempo do adversário quando este prepara o lançamento da Bola Alvo)**. (Se um atleta apanhou uma bola e a tem na sua mão ou colo, mas não a está a rolar, isso é permitido - ex.: **o lado vermelho apanha a sua bola antes do árbitro dar indicação ao lado azul para jogar e fica com a bola na mão ou a coloca no colo, isso é permitido; se o árbitro dá indicação ao lado azul para jogar e então o**

vermelho pega na bola, isso não é permitido). Se o jogador lançar a bola, ela é removida.

- 11.1.5 o Assistente Desportivo move a cadeira, a calha ou arredonda a bola sem o Jogador pedir.

11.2 As seguintes ações dão origem a bolas de penalização e retração da bola lançada (ref. 10.2 / 10.3):

- 11.2.1 largar a bola enquanto o acompanhante, o Jogador, ou qualquer material ou peça de vestuário utilizado por ele está a tocar as linhas de marcação, ou a superfície do campo não incluída na casa de lançamento do Jogador (ref. 6.12.2). Para jogadores da divisão BC3, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha.

Se o Jogador decidir utilizar qualquer item (garrafas, casacos, pins, bandeiras...) ou equipamento desportivo (ponteiro de cabeça, calha ou extensão para calha...) durante um parcial, este deve estar dentro da casa do Jogador no início desse parcial. Se um item é retirado da casa do jogador durante um parcial, o árbitro deve atuar de acordo com a regra 11.2.1/15.5.

- 11.2.2 não mover o dispositivo auxiliar (calha) para a esquerda e para a direita para quebrar o plano do lançamento anterior.
- 11.2.3 largar a bola com o dispositivo auxiliar (a calha) a sobrepor a linha de lançamento.
- 11.2.4 largar a bola sem ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira.
- 11.2.5 largar a bola quando ela está a tocar o campo fora da casa de lançamento.
- 11.2.6 largar a bola quando o acompanhante BC3 olha para dentro do campo.
- 11.2.7 largar a bola quando a altura do assento está acima dos 66cm máximos de altura (ref. 17.1).
- 11.2.8 o Assistente Desportivo de BC1, BC3 ou BC4 de Jogadores que lançam com o pé estabelece contacto físico direto com o jogador, ponteiro de cabeça, boca ou de braço durante o ato de lançamento, incluindo ajudar o Jogador a lançar puxando a cadeira.

Se o Assistente Desportivo de BC1, BC3 ou BC4 de Jogadores que lançam com o pé está apenas a tocar no Jogador casualmente e esse

contacto não interfere de qualquer maneira com o lançamento, o árbitro não considera isso uma violação.

11.3 As seguintes ações dão origem a bolas de penalização e aviso – cartão amarelo (ref. 10.2 / 10.4):

11.3.1 qualquer interferência deliberada ou distração de outro Jogador, de tal maneira que afecte a sua concentração ou a sua acção de lançamento.

11.3.2 causar deliberadamente, um parcial interrompido.

11.4 As seguintes ações dão origem a retração de bola (ref. 10.3):

11.4.1 lançar a bola antes da indicação do Árbitro de qual a cor a lançar. Se for a Bola Alvo considera-se falhada.

11.4.2 lançar a bola na vez do lado oposto, a não ser que seja por erro do Árbitro.

11.4.3 se a bola pára na calha depois de ter sido largada.

11.4.4 se um Assistente Desportivo BC3 pára a bola na calha por qualquer razão.

11.4.5 se um Jogador da BC3 não é a última pessoa a ter contacto com a bola (ref. 15.3).

11.4.6 se um Assistente Desportivo e o Jogador largam a bola em simultâneo.

11.4.7 se uma bola de cor é lançada antes da Bola Alvo (ref. to 11.4.1).

11.4.8 se um lado não lançou a bola quando o tempo limite é atingido (ref. 14.5).

11.5 A seguintes ações dão origem a que um lado receba um aviso – cartão amarelo (ref. 10.4)

11.5.1 um injustificado atraso do jogo.

11.5.2 um Jogador não aceitar a decisão do Árbitro e/ou actuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.

- 11.5.3 se uma bola(s) não cumpre os critérios na **Câmara de Chamada** ou durante a avaliação aleatória (ref. 2.1.1. e 20.12.3.). Este aviso não conta como um aviso "de campo".
- 11.5.4 levar para a Câmara de Chamada mais do que o número permitido de bolas (Ref. 5.1./5.2./5.3./20.6). Este aviso não conta como um aviso "de campo".
- 11.5.5 nas divisões de Equipas e Pares, o aviso é dado ao Jogador que trazer mais do que o número permitido de bolas. Se eles não puderem determinar qual é o Jogador, o aviso é dado ao capitão. Este aviso não conta como um aviso "de campo".
- 11.5.6 Quando um Jogador/Assistente Desportivo deixa a área de campo durante um jogo sem a autorização do Árbitro, mesmo que seja entre parciais ou durante um período de tempo (ex. deixar o campo de jogo ou ir à casa-de-banho). Ele não pode regressar ao jogo.
- 11.5.7 um Jogador/Assistente Desportivo ou Treinador, que acumule 3 cartões amarelos durante o mesmo torneio ou 5 no mesmo ano, tem um jogo de suspensão. A penalização só é aplicada nessa mesma época.
- 11.5.8 Levar para a Zona de Aquecimento, ou para a Câmara de Chamada, mais elementos / pessoas a acompanhar permitidos, resultará em cartão amarelo mostrado ao Atleta ou ao Capitão no caso de jogos de pares ou equipas.
- 11.5.9 Um segundo cartão amarelo na Câmara de Chamada e/ou Zona de Aquecimento durante um torneio, leva a que seja o cartão vermelho seja mostrado.

11.6 As seguintes ações dão origem a que o lado receba uma desqualificação – cartão vermelho (ref. 10.4)

- 11.6.1 Quando um Jogador/Assistente Desportivo tem um comportamento anti-desportivo para com o Árbitro ou para com os Jogadores/lado adversários, será mostrado um cartão vermelho o que levará a uma desqualificação imediata (ref. 10.4.3).
- 11.6.2 Se o equipamento não cumpre os critérios numa segunda avaliação na Câmara de Chamada ou avaliação aleatória (ref. 2.1.1. e 20.12.4).
- 11.6.3 Um cartão vermelho significa sempre pelo menos um jogo de suspensão. Se ele ocorrer numa final, ou se for o último jogo

de um lado num torneio, a penalização é aplicada no torneio seguinte, desde que ocorra na mesma época.

12. Parcial interrompido

12.1 Se um parcial é interrompido devido a um erro ou acção do Árbitro, este, consultando o fiscal de linha, deve repor as bolas mexidas na sua posição prévia (o Árbitro deve tentar respeitar sempre a pontuação prévia, mesmo que as bolas não fiquem exactamente na posição inicial). Se na opinião do Árbitro isso não é possível, então o parcial deve ser recomeçado. É do Árbitro a decisão final.

12.2 Se um parcial é interrompido devido a erro ou acção de um lado, o Árbitro agirá de acordo com [Ref 12.1](#), mas pode consultar o lado prejudicado para tomar qualquer decisão para evitar uma decisão injusta.

12.3 Se é causado um parcial interrompido e tiverem sido dadas bolas extras, elas serão jogadas no fim do parcial que se reiniciou. Se ao Jogador ou lado que causou o parcial interrompido tiverem sido atribuídas bolas extras, ele não terá direito a jogá-las.

12.4 Nos Jogos Paralímpicos, a HOC deve providenciar uma câmara de televisão suspensa para que no caso de um jogo estar a ser disputado, o Árbitro Principal possa tomar uma decisão rápida quanto a ser um parcial interrompido e que atitude tomar para que não atrase o decorrer do jogo.

13. Comunicação

13.1 Não haverá comunicação entre o Jogador, acompanhante, Treinador ou suplentes durante um parcial.

Exceções:

- Quando um Jogador pede ao seu Assistente Desportivo para realizar uma acção específica como alterar o posicionamento da cadeira, movimentar o dispositivo auxiliar ([calha](#)), arredondar a bola ou dá-la ao Jogador. [Algumas ações rotineiras são permitidas sem um pedido específico ao Assistente desportivo.](#)
- Os treinadores podem aplaudir e manifestar expressões de encorajamento ao jogador após cada lançamento e entre parciais.

- Comunicação entre Treinadores, Suplentes e respetivos Assistentes Desportivos de BC3 mas de forma a que os Jogadores em campo não os ouça. Se na opinião do árbitro os jogadores conseguem ouvi-los, o árbitro considera comunicação inapropriada e dá duas bolas de penalização (ref. 11.1.3).
- Durante um parcial, quando não foi dada indicação aos lados para jogar (por ex.: durante uma medição do árbitro), os Jogadores de ambos os lados também podem conversar tranquilamente mas devem parar de o fazer assim que é dada indicação ao lado oposto para jogar.

13.2 Durante um parcial das divisões de Pares e Equipas, os Jogadores não podem comunicar com outros Jogadores do seu lado, a não ser que o Árbitro tenha indicado que é a sua vez de jogar.

13.3 Em Pares BC3, um Jogador não pode dar instruções ao Assistente desportivo do seu/sua colega. Cada Jogador deve comunicar diretamente com o seu próprio Assistente Desportivo.

13.4 Entre parciais os Jogadores podem comunicar entre eles, com os seus assistentes e o treinador. Isto deve terminar logo que o Árbitro está pronto a começar o parcial. O Árbitro não deve atrasar o **jogo** para uma discussão mais longa. Um capitão/Jogador não pode deixar a sua casa entre parciais, a não ser que seja substituído, durante um pedido de tempo ou com permissão do Árbitro (ref. 6.19/13.5).

13.5 É permitido um pedido de tempo por lado nos jogos da divisão de Pares e Equipas. Este pode ser pedido pelo Treinador ou pelo capitão, entre parciais. O pedido de tempo terá a duração de dois minutos. Os Jogadores podem sair das suas casas durante o pedido de tempo, mas devem regressar à mesma casa de lançamento. O pedido de tempo termina logo que ambos os lados regressarem às suas casas. Os Jogadores não podem abandonar a zona do campo durante um pedido de tempo sem a permissão do Árbitro. Se eles por qualquer motivo a abandonarem ser-lhes-á dado um aviso (cartão amarelo) que será registado no boletim de jogo (Ref. 11.5.6).

13.6 Um Jogador pode pedir a outro Jogador para se mover se ele/ela estiver colocado de tal maneira que o impeça de fazer o lançamento, mas **não pode** pedir-lhe para sair da casa.

13.7 Qualquer Jogador, não só o Capitão, pode falar com o árbitro durante o seu tempo.

13.8 Depois do árbitro determinar que lado jogará, os Jogadores podem perguntar o resultado ou pedir uma medição. Não são dadas respostas a pedidos

relativos ao posicionamento de bolas (por ex. que bola do adversário está mais próxima?). Os Jogadores podem ir a campo para verificar eles próprios a forma como as bolas se posicionam.

13.9 Se durante um jogo é necessária uma tradução no campo, o Árbitro Principal tem toda a autoridade para selecionar um tradutor apropriado. O Árbitro Principal tentará usar primeiro um voluntário da competição ou outro árbitro que não esteja a arbitrar no momento. Se nenhum tradutor adequado estiver disponível, o Árbitro Principal pode escolher um indivíduo que seja um elemento do País do Jogador.

13.10 Os tradutores não se sentam no campo de jogo. Nenhum jogo será atrasado se um tradutor não estiver presente quando for necessário.

13.11 Qualquer aparelho de comunicação (incluindo *smart phones*) levados para a Câmara de Chamada e/ou campo de jogo têm de ser aprovados pelo HR ou TD. Qualquer uso indevido será considerado comunicação inapropriada e serão atribuídas duas bolas de penalização.

14. Tempo

14.1 Cada lado tem um tempo limite para cada parcial, que é monitorizado por um marcador.

14.2 O impelir da Bola Alvo faz parte do tempo de um lado.

14.3 O tempo de um lado inicia-se com a indicação do Árbitro ao marcador de qual o lado que deve jogar, incluindo a Bola Alvo.

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

14.5 Se um lado não tiver largado a bola quando o tempo termina, essa bola e as restantes desse lado são anuladas e colocadas na caixa das bolas mortas. No caso dos jogadores da divisão BC3 a bola é considerada lançada assim que é largada e começa a rolar na calha.

14.6 Se um lado larga a bola depois do tempo limite ter sido atingido, o Árbitro para a bola e tira-a do campo antes de mexer no jogo. Se a bola mexe em alguma das outras bolas, o parcial será interrompido.

14.7 O tempo limite para as bolas de penalização é de dois minutos por cada violação (2 bolas) para todas as divisões de jogo.

14.8 Durante cada parcial o tempo restante de ambos os lados é mostrado no quadro de resultados. No fim de cada parcial o tempo por utilizar de ambos os lados é registado no boletim de jogo.

14.9 Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorrectamente calculado, o Árbitro irá ajustá-lo de modo a compensar o erro.

14.10 Durante qualquer disputa ou confusão o Árbitro deve parar o cronómetro. Se for preciso interromper um parcial para tradução, o tempo deverá ser parado. Se possível, o tradutor não deve ser da mesma equipa do Jogador.

14.11 A partir de 1 de janeiro de 2014, serão aplicados os seguintes tempos limite:

• BC1	5 minutos / atleta/parcial
• BC2, BC4	4 minutos / atleta / parcial
• BC3	6 minutos / atleta / parcial
• Pares BC3	7 minutos / Par / parcial
• Pares BC4	5 minutos / Par / parcial
• Equipas	6 minutos / Equipa / parcial
• Bolas de penalização	2 minutos / Violação (2 bolas)
• Desconto de tempo	2 minutos
• Desconto de tempo médico	10 minutos
• Aquecimento	2 minutos

14.12. O marcador anunciará em voz alta, quando o tempo que falta para terminar é 1 minuto, 30 segundos, 10 segundos e tempo quando o tempo acaba.

15. Critérios / Regras para Auxiliares Desportivos

15.1 Os auxiliares desportivos (calha) devem ter um tamanho que, quando deitadas de lado caibam numa área de 2,5m x 1m. As calhas, incluindo quaisquer peças, extensões e base, devem ser colocadas na extensão máxima durante o processo de medição.

15.2 Os auxiliares desportivos (calha) não devem ter nenhum dispositivo mecânico que ajude a propulsão, altere a velocidade da bola ou ajude na orientação da

calha (tal como raios laser, níveis de bolha de ar, travões, miras, etc...). Uma vez a bola largada pelo Jogador, nada deve obstruir o seu caminho.

15.3 Um Jogador deve manter contacto físico directo com a bola imediatamente antes de a largar para dentro do campo. Contacto físico directo inclui o uso de um dispositivo preso directamente à cabeça, braço ou boca do Jogador. O comprimento máximo do dispositivo é de 50 cm. Se está colocado na cabeça ou boca do jogador, será medido **do meio da** testa ou da boca. Se está preso ao braço do jogador, será medido a partir do meio do ombro.

15.4 Entre lançamentos, o dispositivo auxiliar (**calha**) deve ser claramente movido da esquerda para a direita. Se a calha está presa a uma base que não pode ser movida independentemente, toda a calha deve ser movida para a esquerda e para a direita.

15.5 Um Jogador pode usar mais do que um dispositivo auxiliar (**calhas e/ou ponteiros**) durante um jogo. Todos os dispositivos auxiliares devem permanecer na casa do Jogador (ref. 11.2.1).

15.6 Durante cada parcial, o Árbitro/fiscal de linha apanhará as bolas **do campo (por ex.: bolas de penalização)** para dar aos jogadores de **BC3** para evitar que o Assistente Desportivo se vire para a área de jogo.

15.7 Um dispositivo auxiliar (**calha**) não deve sobrepor a linha de lançamento quando a bola é largada.

15.8 Se uma calha se partir durante um parcial num jogo individual ou de pares, o tempo deve ser parado e devem ser dados 10 minutos ao Jogador para reparar a calha. Na competição de pares um Jogador pode partilhar a calha com a sua/seu companheiro de equipa **ou/e o suplente**. A calha deve ser substituída entre parciais (o Árbitro Principal deve ser avisado disto).

16. Clarificação e Procedimento de Protesto

16.1 Durante um jogo, um lado pode sentir que o Árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorrecta que afecta o resultado. Nessa altura, o jogador/capitão pode chamar a atenção do Árbitro para esta situação e tentar uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada (**ref. 14.10**).

16.2 Durante o jogo, o Jogador/capitão pode pedir a intervenção do Árbitro Principal, cuja decisão é final.

16.2.1 De acordo com as regras 16.1 e 16.2, durante um jogo os Jogadores devem chamar a atenção do Árbitro para a situação com a qual não concordam e pedir esclarecimentos. Eles devem pedir também a intervenção do Árbitro principal se querem avançar para o ponto 16.3.

16.3 No fim de cada **jogo**, será pedido aos lados em competição para assinarem o boletim de jogo. Se um lado quiser protestar uma decisão ou uma acção ou sente que o Árbitro não actuou de acordo com as regras durante esse **jogo**, o boletim de jogo **não deve** ser assinado.

16.4 O oficial de campo anotará a hora do fim do **jogo** (depois de registar o resultado no boletim de jogo). Um lado pode fazer um protesto formal num período de 30 minutos após a conclusão do **jogo**. Se não se receber um protesto escrito, o resultado mantém-se.

16.5 A folha de protesto **deve** ser entregue pelo Jogador/capitão ou "Chefe de Equipa" ao Secretariado da Competição, acompanhado de €150 ou o correspondente na moeda do País Anfitrião. Este protesto deve detalhar tanto as circunstâncias como a justificação, referindo as regras em que se baseia o protesto. O Árbitro Principal, ou alguém por ele designado deve reunir um Painel de Protesto, o mais depressa possível. Este painel deve ser constituído por:

- Árbitro Principal
- dois Árbitros Internacionais não envolvidos no **jogo**, **nem** dos países envolvidos no protesto

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

16.5.2 A decisão do Painel de Protesto será apresentada por escrito, o mais depressa possível, ao Jogador/capitão da equipa e ao outro lado envolvido.

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

- Delegado Técnico designado

- Dois Árbitros Internacionais não envolvidos no protesto anterior **nem** dos países envolvidos no protesto

16.6.1 A decisão do Júri de Apelo é definitiva.

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

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

16.9 Se a razão do protesto for conhecida antes do jogo começar, ele deve ser submetido antes do começo do jogo.

Se a razão do protesto acontece na Câmara de Chamada o Árbitro Principal ou o Delegado Técnico devem ser notificados da intenção de apresentar o protesto. O protesto não será considerado para análise se esse lado não seguir os procedimentos mencionados nesta regra.

17. Cadeira de rodas

17.1 As cadeiras de competição devem ser o mais standardizadas possível; contudo, as alterações feitas para a vida do dia-a-dia são elegíveis para a competição. As scooters também podem ser usadas. **Não são permitidos refletores que permitam ao Assistente Desportivo de BC3 ver o campo.**

A altura máxima do assento, que inclui a almofada ou os assentos moldados é de 66 cm., medidos do chão ao ponto mais alto do **acento** onde a nádega está em contacto com a almofada. **Se por motivos médicos, o assento da cadeira é inclinado, a medição é feita do chão ao ponto que suporta o peso. Esse é o ponto mais baixo da nádega.**

17.2 **Se uma cadeira de rodas se danifica durante um jogo, o tempo deve ser parado e o Jogador tem dez (10) minutos para a reparar. Se a cadeira não pode ser reparada, o Jogador tem de continuar a jogar. Se ele não puder fazê-lo, perde o jogo (ref. 10.4.8).**

17.3 Em caso de disputa, o Árbitro Principal com o Delegado Técnico designado, devem tomar uma decisão. Qualquer que ela seja, é final.

18. Responsabilidade do Capitão

18.1 Na divisão de Equipas e Pares, cada lado é liderado por um capitão por cada jogo. O Capitão deve identificar-se ao árbitro através do uso de um "C", claramente visível para o árbitro. Cada Capitão, clube ou País é responsável por fornecer o "C". O capitão age como executivo da equipa e assume as seguintes responsabilidades:

- 18.1.1 Representar a equipa/par no lançamento da moeda ao ar e decidir se joga com as bolas vermelhas ou azuis.
- 18.1.2 Decidir qual o membro da equipa que lança durante o jogo, incluindo as bolas de penalização, se os Jogadores não chegarem a um consenso.
- 18.1.3 Pedir um desconto de tempo ou uma substituição. O Treinador também pode fazer isto.
- 18.1.4 Confirmar a decisão do Árbitro no processo de pontuação.
- 18.1.5 Discutir com o Árbitro no caso de um parcial interrompido ou quando há uma disputa.
- 18.1.6 Assinar o boletim de jogo ou nomear alguém que o faça. A pessoa que assina, assina o seu próprio nome.
- 18.1.7 Apresentar um protesto. O Treinador ou o Chefe de Equipa também pode fazer isto.
- 18.1.8 O Capitão representa a equipa, mas qualquer Jogador pode fazer perguntas ao árbitro, incluindo o pedir permissão para entrar em campo.

19. Procedimentos da Zona de Aquecimento

19.1 Antes do começo de cada jogo, os jogadores podem aquecer na área de aquecimento designada. A área de aquecimento é para ser utilizada exclusivamente pelos competidores que vão jogar, antes da hora designada pelo Comité Organizador para cada jogo calendarizado. Atletas, treinadores e assistentes (e um tradutor por País) podem entrar na área de aquecimento e dirigirem-se ao campo designado para eles, de acordo com o seu calendário.

19.2 Os jogadores podem ser acompanhados na zona de aquecimento pelo seguinte número máximo de pessoas:

- BC1 1 treinador, 1 assistente
- BC2 1 treinador, 1 assistente
- BC3 1 treinador, 1 assistente
- BC4 1 treinador, 1 assistente
- Pares BC3 1 treinador, 1 assistente por Jogador
- Pares BC4 1 treinador, 1 assistente
- Equipa (BC1/2) 1 treinador, 1 assistente

19.3 Se for necessário, um tradutor e um fisioterapeuta/massagista por País pode entrar na zona de aquecimento. Eles não podem ajudar ou dar assistência ao treino.

20. Câmara de Chamada

20.1 Deverá ser colocado um relógio oficial, devidamente identificado, à entrada da câmara de chamada.

20.2 Antes de entrar na câmara de chamada, cada jogador deve assegurar-se que o seu número de competidor e a sua acreditação estão visíveis. Treinadores e assistentes desportivos deverão fazer o mesmo. Os números de competidores são colocados no peito ou perna (na frente) e o Assistente Desportivo de BC3 terá esse número nas costas. O não cumprimento desta determinação resultará no impedimento da entrada na câmara de chamada.

20.3 O registo é feito na Mesa da Câmara de Chamada.

Na competição individual, todos os Jogadores têm de se registar entre trinta (30) a quinze (15) minutos antes da hora marcada para qualquer jogo que venham a realizar.

Na competição de Pares e Equipas, todos os Jogadores devem-se registar entre quarenta e cinco (45) a vinte (20) minutos antes da hora marcada para qualquer jogo que venham a realizar.

Cada lado (individual, equipa ou par) deve-se registar junto à entrada da câmara de chamada ao mesmo tempo e trazer todo o equipamento desportivo com ele.

20.4 Um treinador só pode registar um jogador individual se ele está à entrada da câmara de chamada. Todos os lados deverão aguardar pelo seu jogo na câmara de

chamada no campo designado. Se um jogador tem que jogar 2 jogos seguidos, o treinador ou o chefe de equipa podem registar o atleta, com a autorização do Delegado Técnico, para dar seguimento ao jogo. Isto inclui jogos de playoff quando a progressão dos atletas para a fase seguinte não dá tempo suficiente para cumprir as restrições de tempo da câmara de chamada.

20.5 A regra 6.1. não se aplicará se o atraso for da responsabilidade da organização. Se por qualquer razão os jogos estiverem atrasados, a organização notificará, por escrito, o mais depressa possível, todos os chefes de equipa.

20.6 À hora marcada, a Câmara de Chamada fecha-se e não poderão entrar nem outras pessoas nem equipamento desportivo depois das portas se fecharem. (As exceções podem ser consideradas pelo Árbitro Principal e/ou Delegado Técnico).

20.7 Os tradutores só podem entrar na câmara de chamada se forem solicitados por um Árbitro. O tradutor deve estar na área exterior da Câmara de Chamada antes do início de qualquer jogo para a sua entrada na Câmara de Chamada ser elegível.

20.8 Os jogadores podem entrar na câmara de chamada, acompanhados pelo seguinte número máximo de pessoas:

- BC1: 1 treinador, 1 assistente
- BC2: 1 treinador
- BC3: 1 treinador, 1 assistente
- BC4: 1 treinador, (1 assistente se for um jogador de pé)
- Pares BC3: 1 treinador, 1 assistente por Jogador
- Pares BC4: 1 treinador, (1 assistente se for um jogador de pé)
- Equipa (BC1/2): 1 treinador, 1 assistente

20.9 Os Árbitros entrarão na câmara de chamada para preparar o jogo no mais tardar quando as portas da Câmara de Chamada se fecharem.

20.10 Aos atletas pode ser pedido para mostrarem o seu número de competidores e a sua acreditação ao Árbitro para que possa confirmar a informação dos atletas.

20.11 Uma vez registados e dentro da câmara de chamada, atletas, treinadores e assistentes desportivos não podem sair. Se o fizerem, não podem ser readmitidos e já não poderão tomar parte no jogo. (20.15 é uma exceção. Qualquer outra exceção pode ser considerada pelo Árbitro Principal e/ou pelo Delegado Técnico).

20.12 A verificação de todo o equipamento, (bolas e os autocolantes de aprovação das cadeiras de rodas, dispositivos auxiliares (calhas), ponteiros de cabeça, braço ou boca, etc.) e o sorteio da moeda ao ar (Ref. 6.3.) devem ter lugar na Câmara de Chamada.

20.12.1 Avaliação Aleatória:

20.12.2 As bolas que não cumpram o critério serão confiscadas até ao último dia da competição. O árbitro anotará a(s) bola(s) rejeitadas no boletim de jogo. Os jogadores, neste momento, serão autorizados a substituir a bola/s por bola/s da competição. Depois do jogo, essas bolas da competição serão devolvidas ao Árbitro.

20.12.3. Quando uma ou mais bolas falhar uma avaliação aleatória, ao Jogador é averbado um aviso de acordo com a regra 10.4.1. Se um Jogador tem mais do que uma bola rejeitada na mesma avaliação, é apenas considerado um aviso. Este aviso não conta como um aviso "de campo".

20.12.4. Se o equipamento de um Jogador não cumprir os critérios numa segundo momento na Câmara de Chamada ou na avaliação aleatória, esse Jogador é desqualificado segundo a regra 10.4.2. e 10.4.6.

20.12.5. Quando uma bola(s) é rejeitada, esse Jogador pode pedir o tipo de bola(s) que quer (duras, medias ou moles) se disponíveis, mas apenas lhe é dado o mesmo número de bolas e não um set de bolas para escolher a(s) que necessita.

20.12.6. Os jogadores e treinadores podem assistir a esta avaliação. Se algo falhar os critérios, o Árbitro deve chamar o Árbitro Principal e repetir essa avaliação.

20.12.7. Na divisão de equipas e pares, é necessário identificar o equipamento dos Jogadores na Câmara de Chamada, para saber a quem é averbada a violação, no caso de ele falhar os critérios na avaliação.

20.13 Número de bola permitidas na câmara de chamada

20.13.1 Em individuais, cada jogador pode levar para a câmara de chamada, 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 bola alvo. (Ref. 5.1.);

20.13.2 Cada elemento de um par (incluindo substitutos) pode levar para a câmara de chamada 3 bolas vermelhas, 3 bolas azuis e 1 bola alvo por par (Ref. 5.2.2);

20.13.3 Cada elemento de uma equipa (incluindo substitutos) pode levar para a câmara de chamada 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 bola alvo por equipa (Ref. 5.3.2).

20.14 As bolas de competição só podem ser usadas pelos jogadores que não tragam as suas próprias bolas para a câmara de chamada, ou por jogadores cujas bolas não cumpriram os critérios na avaliação aleatória.

20.15 Se há um atraso no horário, se alguém pedir permissão para ir à casa de banho, o Árbitro Principal ou o Delegado Técnico pode permitir de acordo com as seguintes orientações:

- O outro lado desse jogo deve ser informado;
- Se o Jogador está na câmara de chamada, um membro do *staff* irá acompanhar;
- Se o Jogador está na câmara de chamada deve ser informado de que se não regressar antes de o grupo entrar em campo, ele(s) perderá o jogo.

20.16. Cada lado deve levar para a câmara de chamada apenas os itens necessários para competir.

21. Tempo para assistência médica

21.1 Se um Jogador adoecer durante um jogo (deve ser uma situação séria) qualquer Jogador pode pedir tempo para assistência médica. Um jogo pode ser interrompido para um desconto de tempo para assistência médica de dez (10) minutos durante os quais o árbitro deve parar o tempo de jogo.

21.2 Um Jogador só pode pedir um (1) desconto de tempo para assistência médica por jogo.

21.3 Qualquer Jogador que peça desconto de tempo para assistência médica tem de ser visto no campo assim que possível pelo médico destacado para o pavilhão.

21.4 Num jogo individual, se o jogador estiver incapaz de continuar a jogar, perderá o jogo (ref.10.4.4/10.4.8).

21.5 No jogo de equipas, se um Jogador não puder continuar a jogar, devido a doença, o presente parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que esse

Jogador não tenha jogado. Um suplente só poderá entrar para o **jogo** entre parciais (ref. 6.19 e 10.4.5).

21.6 Na competição de pares **BC3 e BC4**, se um Jogador está incapaz de continuar, **devido a doença**, o presente parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que esse Jogador não tenha jogado. Se o seu colega de equipa ainda tiver bolas **para jogar**, poderá fazê-lo no seu tempo. **Em pares BC3, se é o Jogador com PC a não poder continuar e não houver um Jogador Suplente com PC, o jogo não pode continuar.** Uma substituição **só pode** ocorrer entre **parciais** (ref.6.19). Se não houver um suplente com PC, o jogo será considerado perdido (ref.10.4.8), **a não ser que o Jogador apenas não possa continuar durante o último parcial.** Neste caso, esse lado não perde o jogo. Se a situação ocorrer no último parcial e ainda se tenha que realizar um parcial de desempate e não houver um Jogador com PC para fazer a substituição, esse lado perde o jogo.

21.7 Na competição de pares **BC3**, se o pedido de **desconto** de tempo para assistência médica **é pedido para** o Assistente Desportivo, os Jogadores podem partilhar um Assistente Desportivo até ao final do parcial. Uma substituição dos acompanhantes deverá ser feita entre parciais. **Se não houver um suplente em campo, os Jogadores terão de partilhar o único Assistente Desportivo até ao final do jogo.** Na **Competição individual**, se o atleta ainda tem bolas para jogar e não o pode fazer sem assistência, elas serão consideradas "mortas".

21.8 Na **competição** de BC3, durante o tempo limite de dez minutos, os Assistentes Desportivos não podem olhar para a área de jogo. O Jogador tem de ser assistido por uma pessoa com formação médica que, se necessário, poderá ser apoiada na comunicação pelo Assistente Desportivo do Jogador.

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

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

21.11 Se um Jogador continuar a pedir desconto de tempo para assistência médica nos jogos seguintes, O Delegado Técnico, consultando um médico e um representante do país do Jogador, determinará se esse Jogador deverá ser afastado até final da competição. Na **competição individual**, se um Jogador é afastado até ao final da competição todos os jogos que se seguiriam e seriam

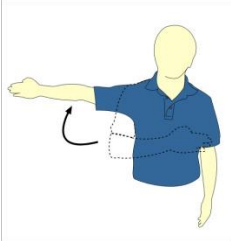
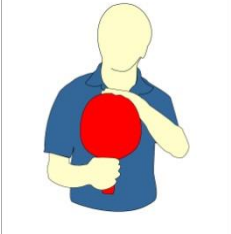

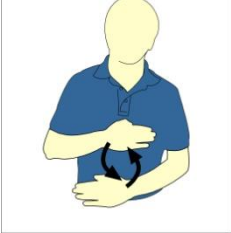
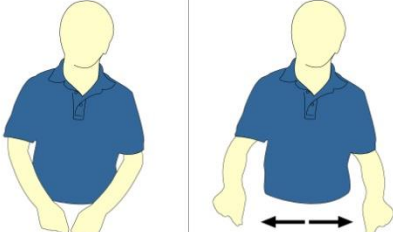
jogados por ele terão o resultado correspondente à pontuação do jogo com maior diferença pontual dessa *pool* ou eliminatória.

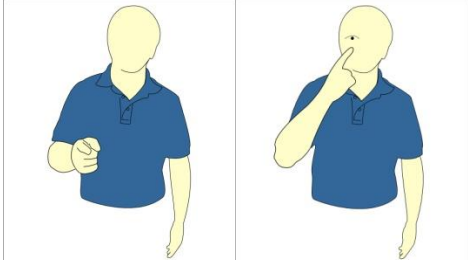
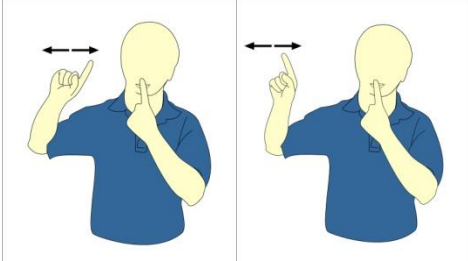
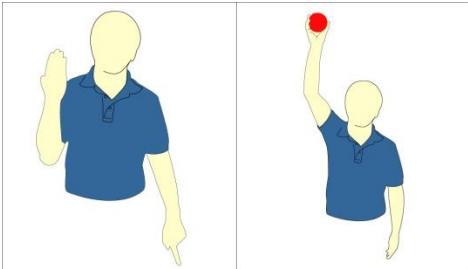
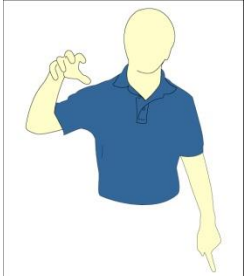
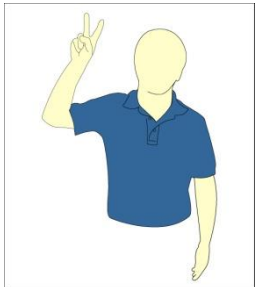
A BISFed reconhece que podem surgir situações que não estão previstas neste manual. Estas situações serão decididas no momento depois de consultados o Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal.


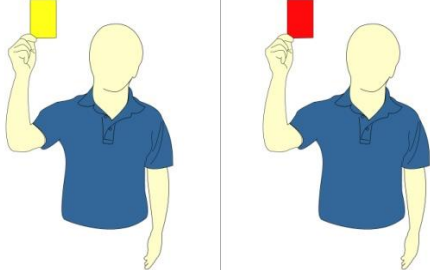


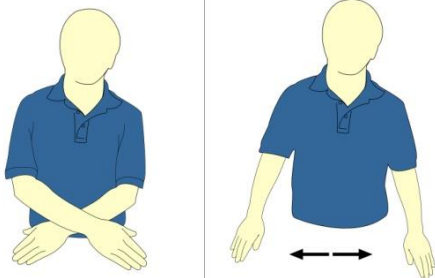

As páginas seguintes contêm (Anexos 1, 2 e 3) com diagramas de gestos que serão usados pelos árbitros, uma explanação acerca dos procedimentos de protesto e um diagrama do campo. O gestuário foi desenvolvido de maneira a ajudar tanto os árbitros como os jogadores a compreenderem certas situações. Os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

22. Anexo 1 – Gestos oficiais dos árbitros

Gestos oficiais dos árbitros


Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo árbitro		
<p>Mandar jogar a bola alvo e ou as bolas de aquecimento</p> <p>Regra: 6.4. 6.5.</p>	<p>Deslocar a mão para indicar o lançamento</p>			
<p>Mandar jogar a bola de cor</p> <p>Regra: 6.7. 6.8. 6.9.</p>	<p>Exibir a raquete da cor correspondente</p>			
<p>Desconto de tempo</p> <p>Regra: 13.5</p>	<p>Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra mão, estendida verticalmente (em forma de T) e dizer o nome do lado que o solicitou (Ex: desconto de tempo para - nome do jogador / clube / País / cor das bolas</p>			
<p>Substituição</p> <p>Regra: 6.19</p>	<p>Rotação de um antebraço à volta do outro</p>			
<p>Medição</p>	<p>Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse a esticar a fita métrica</p>			

<p>Perguntar se querem ver o jogo</p> <p>Regra: 7.6</p>	<p>Apontar para o jogador e depois para o olho</p>	
<p>Comunicação inapropriada</p> <p>Regra: 11.1.3 13</p>	<p>Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra</p>	
<p>Bola morta / bola fora</p> <p>Regra: 6.13.</p>	<p>Apontar a bola e levantar o antebraço na posição vertical com a mão aberta e a palma virada para o corpo, dizendo: fora ou bola morta. A seguir, levantar a bola que foi fora</p>	
<p>Retração</p> <p>Regra: 10.3 11.2 11.4</p>	<p>Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (sempre que for possível)</p>	
<p>2 bolas de penalização</p> <p>Regra: 10.2. 11.1. 11.2. 11.3.</p>	<p>Levantar dois dedos afastados</p>	

<p>Aviso</p> <p>Regra: 10.4 11.3</p>	<p>Exibir o cartão amarelo para a penalização</p>	
<p>2º Aviso e consequente desqualificação</p> <p>Regra: 10.4</p>	<p>Exibir o cartão amarelo e depois o vermelho</p>	
<p>Desqualificação</p> <p>Rule: 10.4 11.6</p>	<p>Exibir o cartão vermelho</p>	
<p>Faltas que se anulam entre si</p> <p>Regra: 10.2.6</p>	<p>Levantar verticalmente os dois polegares</p>	
<p>Fim do parcial / fim do jogo</p> <p>Rule: 6.10.</p>	<p>Cruzar e afastar os braços esticados</p>	
<p>Pontuação</p> <p>Regra: 0</p>	<p>Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos (Ex: 3 pontos para a cor vermelha)</p>	

Exemplos de resultados			
			
3 Pontos vermelho	7 Pontos vermelho	10 Pontos vermelho	12 Pontos vermelho

Gesto oficial do Fiscal de Linha

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo Fiscal de linha
Chamar a atenção do Árbitro	Levantar o braço	

Designer Gráfico: *Francisca Sottomayor*

23. Anexo 2 - Protestos

Procedimentos para Protesto

Fase de entrega do protesto

Tempo limite de entrega:
O protesto formal deve ser entregue dentro de um período de 30 min. a partir da conclusão do jogo (hora anotada no boletim de jogo)

Informação disponibilizada pelo SC:
- Boletim de protesto
- Relógio oficial num local visível

Protestos

Entrega do protesto no Secretariado da Competição com a

SECRETARIADO DA COMPETIÇÃO(SC).

Entrega do protesto ao Delegado Técnico (DT).

O DT informa o Árbitro Principal(AP).

O SC deve:
- Receber a taxa de protesto (150€). Nos jogos Paralímpicos as taxas serão de acordo com a decisão do Comité Organizador;
- Escrever no boletim de protesto a data e a hora a que o boletim foi recebido e assinado;
- Dar uma cópia do Protesto à pessoa que o apresentou;
- Informar, imediatamente, oDT;
- Entregar a "Notificação de Protesto" ao Chefe de Equipa do outro lado envolvido no jogo.

Fase da resposta

O AP deve reunir o Painel de

O AP pede ao co-AP (ou nomeia um árbitro) para o/a substituir na zona de competição.
O Painel de Protesto consiste em:
AP e 2 Árbitros Internacionais não envolvidos no jogo ou dos países envolvidos no protesto.

O painel de OProtesto deve ouvir o Árbitro envolvido no jogo que está a ser protestado, antes de tomar uma

Devem reunir numa zona

Toda a discussão relativa ao Protesto deve manter-se confidencial.

Resposta ao

O Painel de Protesto escreve a sua resposta no boletim de protesto e cada um assina. Fazer mais duas cópias (uma para cada lado envolvido).

Pedir a quem recebe a decisão para assinar a cópia da organização, anotando a data e a hora de entrega.

O Secretariado informa os dois lados envolvidos

Fase de entrega da resposta

O Protesto foi aceite?

devolver a taxa de protesto.

SIM

O SC entrega o recibo da taxa paga pelo

NÃO

O outro lado

Entregar a cópia do protesto.

O lado que protestou

Aceita a decisão?

Aceita a decisão?

SIM

NÃO

SIM

NÃO

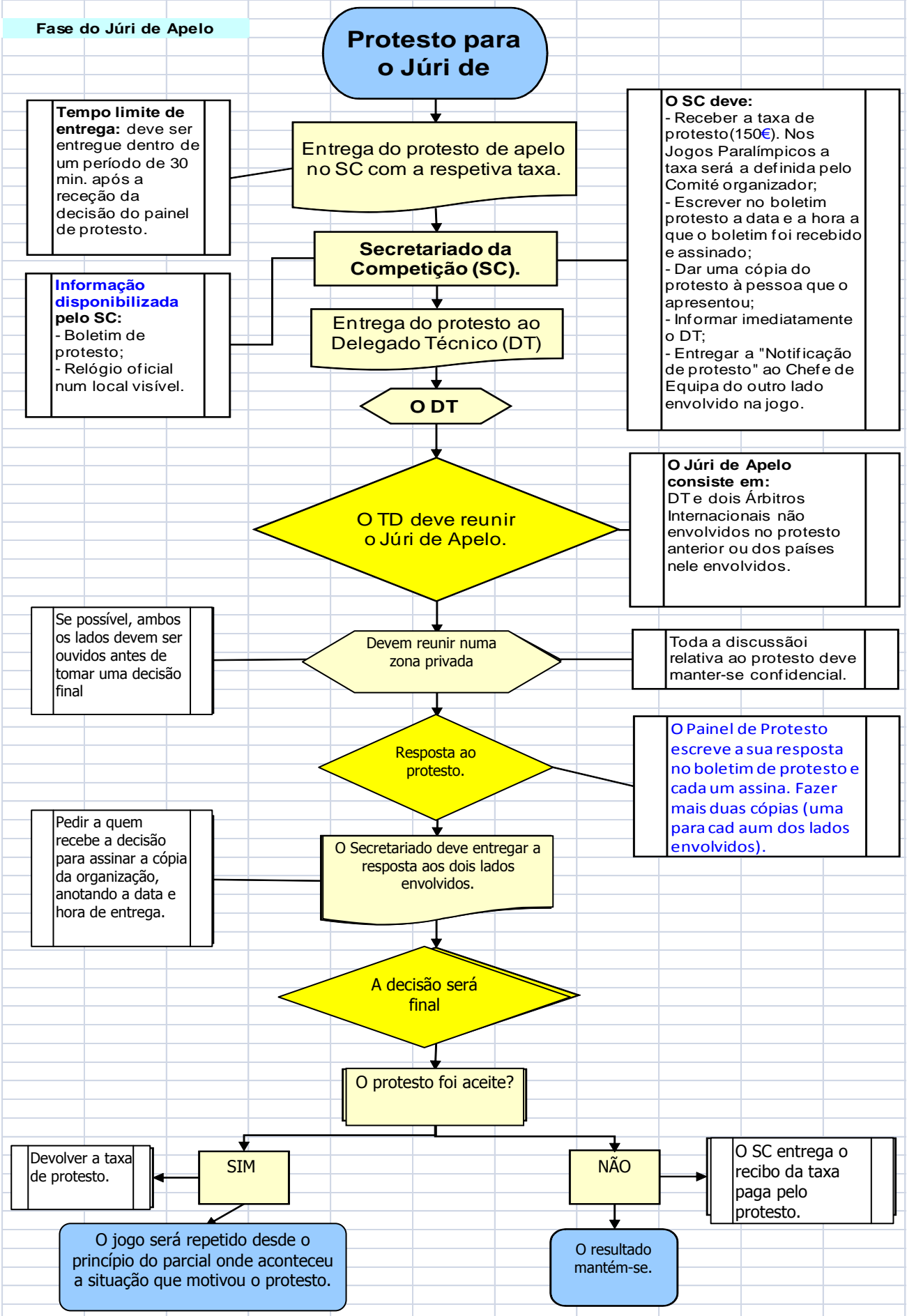
O jogo será repetido desde o princípio do parcial onde ocorreu a situação que motivou o protesto.

Protesto para o Júri de Apelo

O resultado mantém-

Protesto para o Júri de Apelo.

Fase do Júri de Apelo



24. Linhas de orientação para os protestos

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

Notificação de Protesto

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

Breve descrição do protesto:

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

Entregue por: _____

Recebido por: _____

BOLETIM DE PROTESTO

(Identificação da pessoa que submete o boletim)

NOME: _____ (País): _____

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

(Identificação do jogo protestado)

Competição: _____ Modalidade: Boccia

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

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

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

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

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

(Reservado ao Secretariado)

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

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

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

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

ASSINATURAS DO PAINEL DE PROTESTO:

(Árbitro Internacional) (Árbitro Internacional) (Árbitro principal)

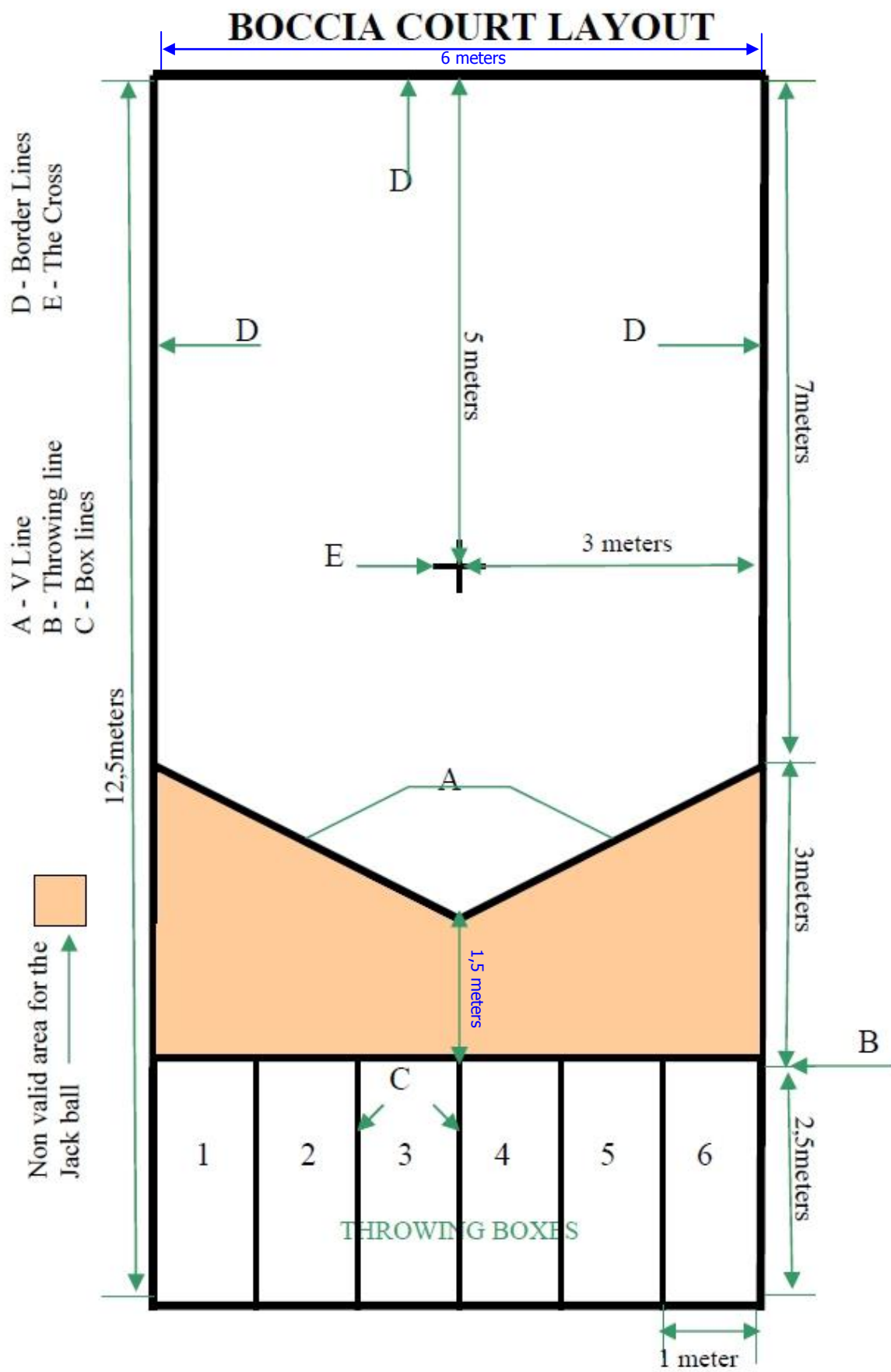
DEVOLUÇÃO DA TAXA DE PROTESTO: SIM NÃO

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

BOLETIM DE PROTESTO

(Para ser utilizado no caso de ser necessário)

25. Anexo 3 – Campo de Boccia



26. Glossário

Abreviatura	Descrição
BISFed	Federação Internacional de Desporto Boccia
PC	Paralisia Cerebral
SC	Secretariado de competição
e.g.	Do latim <i>exempli gratia</i> , significa <i>por exemplo</i>
COA	Comissão de Organização Anfitriã
AP	Árbitro Principal
i.e.	Do latim <i>id est</i> – significa <i>isto é</i>
IPC	Comité Paralímpico Internacional
DT	Delegado Técnico