



GOVERNO DE
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA



REGRAS NACIONAIS DE BOCCIA

2013 - 2017

(Adaptação das regras de Boccia da CPISRA, de 05/12/2013)



ÍNDICE

	PÁG.
Introdução	3
Espírito de jogo	3
1. DEFINIÇÕES	3
2. EQUIPAMENTOS	5
2.1. Bolas de Boccia	5
2.2. Dispositivos de medida e de aferição das bolas	5
2.3. Quadro de resultados	5
2.4. Equipamento de medida do tempo	5
2.5. Caixa de bolas mortas	6
2.6. Indicador da cor vermelha/azul	6
2.7. O campo	6
3. ELEGIBILIDADE	7
4. DIVISÃO DE JOGO	7
4.1. Geral	7
4.2. Treinador	10
4.3. Assistente Técnico Desportivo	10
5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO	10
5.1. Individual	10
5.2. Pares	10
5.3. Equipas	11
6. JOGO	11
6.1. Horário	11
6.2. Bolas de Boccia	12
6.3. Lançamento da moeda ao ar	12
6.4. Bolas de aquecimento	12
6.5. Lançamento da bola alvo	12
6.6. Bola alvo falhada	13
6.7. Lançamento da primeira bola dentro do campo	13
6.8. Lançamento da primeira bola adversária	13
6.9. Lançamento das restantes bolas	14
6.10. Fim do parcial	14
6.11. Preparação para o parcial seguinte	14
6.12. Lançamento das bolas	15
6.13. Bolas fora de campo	15
6.14. Bola alvo empurrada para fora do campo	16
6.15. Bolas equidistantes	16
6.16. Bolas lançadas simultaneamente	17
6.17. Bolas caídas	17
6.18. Erros do árbitro	17
6.19. Substituição	17
6.20. Posição dos suplentes e treinadores	18
7. PONTUAÇÃO	18

8.	DESEMPATE	19
9.	MOVIMENTO NO CAMPO	20
10.	PENALIZAÇÕES	21
10.1	Geral	21
10.2	Penalização	21
10.3	Retração	22
10.4	Aviso e desqualificação	23
11.	VIOLAÇÕES	24
11.1.	Ações que dão origem a bolas de penalização	24
11.2.	Ações que dão origem a bolas de penalização e retração da bola lançada	25
11.3.	Ações que dão origem a bolas de penalização e aviso - cartão amarelo	26
11.4.	Ações que dão origem à retração da bola já lançada	26
11.5.	Ações que dão origem a que o lado receba um aviso - cartão amarelo	27
11.6.	Ações que dão origem a que o lado receba uma desqualificação - cartão vermelho.....	28
12.	PARCIAL INTERROMPIDO	28
13.	COMUNICAÇÃO	29
14.	TEMPO	30
15.	CRITÉRIOS / REGRAS PARA DISPOSITIVOS AUXILIARES	32
16.	CLARIFICAÇÃO E PROCEDIMENTOS DE PROTESTO	33
17.	CADEIRAS DE RODAS	36
18.	RESPONSABILIDADES DO CAPITÃO	36
19.	PROCEDIMENTOS DA ZONA DE AQUECIMENTO	37
20.	CÂMARA DE CHAMADA	38
21.	TEMPO PARA ASSISTÊNCIA MÉDICA	40
22.	ANEXOS	
	Anexo 1 - Gestos oficiais dos árbitros	43
	Anexo 2 – Protestos	
	Linhas de orientação para os protestos	49
	Boletim de protesto	50
	Notificação de protesto	51
	Anexo 3 - Boletim de Jogo	52
	Anexo 4 - Campo de Boccia	54

Introdução

As regras aqui apresentadas descrevem como é o Jogo de Boccia.

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

As Regras do Jogo de Boccia, que ora se apresentam, visam particularmente a competição individual e coletiva do Boccia, nas Divisões I e II.

Espírito de Jogo

A ética e o espírito do jogo, na modalidade de Boccia, são semelhantes ao do ténis. A participação do público é bem-vinda e encorajada, contudo os espetadores, a organização, incluindo os membros das equipas que não estão em competição, são sensibilizados a manterem-se em silêncio durante a preparação (devidamente assinalada pelo árbitro) e o ato de lançamento da bola por parte de um Jogador.

1. DEFINIÇÕES:

BOLA ALVO/ JACK	É a bola branca e considerada a Bola Alvo.
BOLA	É uma das bolas azuis (6 bolas) ou vermelhas (6 bolas).
LADO	No Boccia individual (Desporto Individual), um “lado” é definido como um (1) Jogador singular. No Boccia de equipas ou pares, (Desporto Coletivo) um “lado” é definido como três (3) e dois (2) elementos, respetivamente, de um conjunto como uma unidade.
CAMPO	É a área de jogo delimitada pelas linhas de campo. O que inclui as casas dos Jogadores.

JOGO	Ou partida é uma competição entre dois “lados” que é composta por um certo número de parciais, consoante se trata do Desporto Individual ou Coletivo e, neste último, se é Pares ou Equipa.
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 o termo utilizado para descrever um equipamento, desportivo ou não, para jogar, por exemplo uma rampa ou calha, ponteiro (de cabeça, de braço ou de boca), em conformidade com as normas.
VIOLAÇÃO	É qualquer ação assumida por um Jogador/lado, Jogador(es) suplente(s), Assistente(s) Desportivo(s) ou Treinador que é contra as regras do jogo.
LANÇAMENTO	É o termo usado para definir a ação de impelir a bola para dentro do campo (área válida do jogo). Inclui lançar, pontapear, fazer rolar ou largar a bola quando é usado um equipamento desportivo (calha/rampa) para o efeito.
BOLA MORTA	É uma bola (vermelha e/ou azul) 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 jogar, seja acidental ou deliberadamente.
LINHA “V “ ALVOBOLABOLA	É a linha situada depois da linha de lançamento, em forma de V, que a Bola Alvo tem que cruzar para ser considerada em jogo
CARTÃO AMARELO	Feito em plástico amarelo ou em cartão. Medidas aproximadas: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar um aviso.
CARTÃO VERMELHO	Feito em plástico vermelho ou em cartão. Medidas aproximadas: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar uma desqualificação.
TEMPLATE/ MEDIDOR DE	Usado para confirmar a circunferência da bola.
BALANÇA	Usada para aferição do peso das bolas.

2. EQUIPAMENTOS

A avaliação do equipamento desportivo deverá ser realizada antes do início da competição. Caso não seja possível, pode ser feita durante a competição, de uma forma aleatória. Será conduzida pelo Árbitro Principal e/ou por alguém designado pelo Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar. O equipamento a ser avaliado inclui: bolas, cadeira de rodas, dispositivos auxiliares (calhas), ponteiros (de cabeça, de braço ou de boca), faixas, etc.

2.1. Bolas de Boccia: um Jogo de Boccia (Set) consiste em seis bolas vermelhas, seis bolas azuis e uma Bola Alvo, de cor branca. As bolas utilizadas em competições sancionadas têm que se submeter aos critérios estabelecidos pela CNDE – Coordenação Nacional do Desporto Escolar.

2.1.1. Critério de aferição das bolas de Boccia: Peso 275 gr, podendo variar para mais ou menos 12 gr. **Perímetro:** 270 mm, que poderá variar em 8 mm, para mais ou menos. Não são necessárias bolas de marcas reconhecidas, 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 que mostrem que foram alteradas como por exemplo: marcas visíveis de cortes. Não são permitidos autocolantes nas bolas. As bolas que aparentem ter sido alteradas não serão aceites.

2.2. Dispositivos de medida e de aferição das bolas, que consistem numa **balança de precisão** e num **medidor do perímetro (Template)**, devem ser fornecidos pelo **Desporto Escolar - CNDE** em cada competição sancionada e respeitar as regras aprovadas pela CNDE – Coordenação Nacional do Desporto Escolar.

2.3. Quadro de resultados. Deve estar colocado numa posição em que possa ser visto por todos os Jogadores. O **Quadro de Resultados** poderá ser **Manual** ou **Eletrónico**.

2.4. Equipamento de medida do tempo. Sempre que possível o equipamento de medição do tempo deve ser um **marcador eletrónico**. Em alternativa poderão ser utilizados os **cronómetros**.

2.5. **Caixa de Bolas Mortas.** Esta deve permitir aos Jogadores ver quantas bolas estão na **caixa de bolas mortas** 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 de mesa 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, lisa e regular como o chão de um equipamento desportivo, em madeira ou sintético. As superfícies não devem estar sujas, húmidas, etc. nem apresentar nada que possa interferir no jogo.

2.7.2 As dimensões serão de 12,5m x 6m (ref. **Anexo 4** - Diagrama do Campo).

2.7.3. Todas as marcações terão entre 2 cm e 5 cm de largura e devem ser facilmente reconhecíveis. Deve ser usada fita adesiva (de fácil remoção, que não deixem marcas e nem provoquem danos no piso) para as linhas de marcação. Deve ser usada fita de 4/5 cm para as linhas de marcação externas, linha de lançamento, linha em V (linha da Bola Alvo) e fita de 2 cm para as linhas internas, como as que separam as casas de jogo e a cruz.

Definição do tamanho da cruz: o comprimento de cada um, dos dois segmentos, da cruz é de 25 cm, usando fita de largura de 2 cm. A Cruz, colocada no centro da área do jogo (espaço de 10m x 6m), dista 3 metros das Linhas Laterais e 5 metros quer da Linha de Lançamento quer da Linha de Fundo.

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” define 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, quando é empurrada para fora da área do jogo, 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 dividem as casas de lançamento e a cruz são medidas fazendo um traço com um lápis fino pondo a fita no meio dessa marca. A Linha de Lançamento será colocada por fora dos 2,50m. (ref. **Anexo 4** -Diagrama do Campo).

3. ELEGIBILIDADE

São elegíveis para competirem no Desporto Escolar os alunos/as que frequentam o Ensino Básico, o 2º ou o 3º Ciclo ou o Secundário, de Estabelecimentos de Ensino, Público ou Privado, e desde que se encontrem devidamente inscritos e registados no Programa do Desporto Escolar 2013-2017, para o respetivo Ano Letivo.

É autorizada a participação dos alunos do 1º ciclo do Ensino Básico desde que cumpram os pressupostos definidos no Programa do Desporto Escolar.

4. DIVISÕES DE JOGO

4.1. Geral

Há duas divisões de jogo e um total de quatro provas, sendo duas individuais e duas coletivas. Em cada divisão jogam praticantes de ambos os sexos. As divisões são:

4.1.1. **Divisão I – Jogadores em cadeira de rodas que jogam com calha/rampa, com o membro superior e/ou com o membro inferior.**

Podem existir jogadores com uma disfunção motora severa nos quatro membros, de origem cerebral ou não cerebral que não são capazes de deslocar a cadeira de rodas através da

propulsão manual e/ou pedal e **dependem de um Assistente Técnico Desportivo (ATD)** na mobilidade e acessibilidade ou utilizam uma cadeira de rodas elétrica. Estes jogadores necessitam da calha/rampa para realizarem o lançamento da bola para o campo de jogo. Estão também incluídos os jogadores que não sendo ambulantes, conseguem impelir a bola autonomamente com o membro superior e/ou com o membro inferior e que podem ou não necessitar de um Assistente Técnico Desportivo. Nestes casos os Assistentes Técnicos Desportivos executam tarefas tais como:

- Ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas
- Entregar a bola ao jogador
- Arredondar a bola para obter uma forma mais esférica

Aos Assistentes Técnicos Desportivos, não é permitido preparar o lançamento orientando a cadeira, a calha/rampa ou arredondando as bolas sem ser instruído pelo jogador para o fazer.

O Assistente Técnico Desportivo não pode estabelecer contato físico direto com o jogador durante o ato de lançamento.

No caso dos jogadores que jogam com Calha/Rampa, o Assistente Técnico Desportivo deve permanecer na casa de lançamento de costa viradas para o campo e os olhos afastados do jogo.

Divisão I – Individual (um contra um)

Na divisão individual, um jogo consiste em quatro (4) parciais, exceto no caso de empate. Cada jogador inicia dois parciais com o controle da bola alvo em alternância.

Cada jogador recebe seis (6) bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa a casa 3 e o que lança as bolas azuis ocupa a casa 4.

Divisão I – Coletiva, Pares (dois contra dois)

Os Pares podem ser constituídos por três jogadores, em que dois são efetivos e um é suplente.



Podem existir no máximo dois Assistentes Técnicos Desportivos.

Na divisão de pares, um jogo consiste em 4 parciais, exceto 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.

4.1.2. Divisão II – jogadores que jogam em pé, com e sem necessidades educativas especiais/deficiência/incapacidade.

Nesta divisão encontram-se os jogadores que jogam em pé, autonomamente, **não podendo ser assistidos por um Assistente Técnico Desportivo**. A divisão engloba jogadores **com e sem** necessidades educativas especiais/deficiência/incapacidade. **É obrigatório, no caso da competição coletiva (equipas), estar em jogo um aluno sem necessidades educativas especiais/deficiência/incapacidade.**

Divisão II – Individual (um contra um)

Na divisão individual, um jogo consiste em quatro (4) parciais, exceto no caso de empate. Cada jogador inicia dois parciais com o controle da bola alvo em alternância.

Cada jogador recebe seis (6) bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa a casa 3 e o que lança as bolas azuis ocupa a casa 4.

Divisão II – Coletiva, Equipa (Três contra Três)

A equipa pode ser constituída por cinco elementos (mínimo 3 e máximo 5) em que três são jogadores efetivos e dois suplentes.

Na divisão de equipa um jogo consiste em seis (6) parciais, exceto 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.

4.2. Treinador

É permitido entrar um Treinador por Divisão de jogo, nas áreas designadas para cada competição, como a Zona de Aquecimento e a Câmara de Chamada. Nos jogos de pares e equipas, o treinador pode entrar no campo de jogo numa área própria reservada.

4.3. Assistentes Técnicos Desportivos

É permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos **Assistentes Técnicos Desportivos** aos jogadores em conformidade com o previsto nas presentes Regras.

5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

5.1. Individual

Na Competição Individual, um jogo consiste em quatro (4) parciais, exceto no caso de empate. Cada jogador inicia dois parciais com controlo 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.

5.2. Pares

Na Competição de Pares, um jogo consiste em quatro (4) parciais, excepto no caso de empate. Cada jogador inicia um parcial com o controlo 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: Cada jogador (incluindo suplentes) pode levar para a Câmara de Chamada/Campo de Jogo três (3) bolas vermelhas, três (3) bolas azuis e uma (1) bola alvo por Par. Todas as restantes bolas serão colocadas numa área designada para o efeito.

5.3. Equipas

Na Competição de Equipa um jogo consiste em seis (6) parciais, exceto 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: Cada Jogador (incluindo suplentes) pode levar para a Câmara de Chamada/Campo de Jogo 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 bola alvo por Equipa. As restantes bolas serão colocadas numa área designada para o efeito.

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 um horário de início. Os Jogadores (ref. 20), tal como é determinado pela divisão de jogo, devem apresentarem-se na Câmara de Chamada quinze (15) ou (20) minutos antes do horário de início, ou em conformidade com o estipulado pela Organização e/ou pelo Regulamento de Competição. Deverá ser colocado um relógio oficial, à entrada da Câmara de Chamada e claramente identificado. À hora marcada, as portas da Câmara de Chamada serão fechadas e mais ninguém ou equipamento poderá entrar depois do registo. O lado que leve as suas próprias bolas para a Câmara de Chamada deve usá-las durante o jogo (O Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar e/ou Árbitro Principal podem considerar algumas exceções). Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo (ref. 10.4.6).

6.2. Bolas de Boccia

6.2.1.É permitido a cada Jogador/lado usar as suas próprias bolas de cor. Em individuais, cada atleta pode usar a sua Bola Alvo. Em pares e equipas cada lado apenas pode usar uma Bola Alvo.

6.2.2.A Comissão Organizadora de cada competição deve providenciar Jogos de bolas de Boccia que cumpram os critérios definidos 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 Branca quando for indicado, pelo Árbitro, para o fazer. Um Jogador/lado pode lançar até sete (7) bolas em dois (2) minutos. Os suplentes nunca podem lançar bolas de aquecimento.

6.5. Lançamento da Bola Alvo

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

6.5.2.O Árbitro dá a Bola Alvo ao Jogador apropriado e indica o início do parcial.

6.5.3.O Jogador lança a Bola Alvo para a área válida do campo.

6.6. Bola Alvo Falhada

6.6.1. A Bola Alvo é falhada se:

- Depois de jogada ficar na área que não é válida.
- Vai para fora dos limites do campo.
- For cometida uma violação pelo jogador.

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

6.7.1. O Jogador que lança a Bola Alvo, também lança a 1ª bola de cor.

6.7.2. Se a bola de cor (vermelha ou azul) 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 prova de Pares e de 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 a sua bola.

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. Na prova de Pares e de Equipas qualquer Jogador pode lançar a segunda (2ª) bola para o campo.

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 atleta decide não lançar as restantes bolas, pode indicar ao árbitro que não o irá fazer, nesse parcial, e as restantes bolas serão declaradas como “bolas mortas”.

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 ambos os lados, o Árbitro anunciará o resultado do parcial (ref. 7) e o final do mesmo. (os Assistentes Técnicos Desportivos dos jogadores com calha/rampa podem virar-se para o campo).

6.10.2. Os Assistentes Técnicos Desportivos podem entrar no campo desde que autorizados pelo Árbitro.

6.11. Preparação para o Parcial seguinte

Os Jogadores, os seus Assistentes Técnicos 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 das 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 (através da raquete) qual a cor da bola que deve ser lançada.

6.12.2. No momento do lançamento das bolas, o Jogador, o seu Assistente Técnico Desportivo, a sua cadeira de rodas ou qualquer outro equipamento ou 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 que utilize uma cadeira de rodas tem que ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da sua cadeira. O Jogador que joga em pé, terá que ter sempre os dois pés em contato com o solo, no momento em que a bola é largada.

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 posição em que parou.

6.12.5. Uma bola, após ter sido lançada, pontapeada ou ter saído da calha/rampa, 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 do 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, exceto no caso 6.17, é considerada fora.

6.13.4. Qualquer bola 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 anterior situada entre a linha de lançamento e a cruz de recolocação da Bola Alvo.)

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

6.14.4 Se não há bolas de cor dentro do campo depois da Bola Alvo ter sido recolocada, o lado que empurrou a Bola Alvo deverá jogar (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 de 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 se a bola caiu em virtude de uma ação 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 como um parcial interrompido (ref.10.3.4 e 12).

6.19. Substituição

No Boccia de Equipas é permitido a cada lado substituir dois Jogadores durante o jogo. Na Divisão de Pares, a cada lado, é permitido fazer uma substituição durante o jogo. A substituição deve ser feita entre parciais e o Árbitro deve ser informado das substituições. A substituição não deve atrasar o recomeço do jogo.

Uma vez que um Jogador tenha sido substituído durante um jogo, ele não pode regressar a esse parcial.

6.20. Posição dos Suplentes e Treinadores

Treinadores e suplentes devem estar colocados ao fundo do campo numa área apropriadamente definida. Contudo, a definição desta área será determinada pela Organização 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 segurar-se que o resultado está correto no boletim de jogo e no quadro de resultados. Os Jogadores/capitães devem assegurar-se que a pontuação está corretamente 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. Numa competição em “pool”, os pontos marcados no desempate não contam para o somatório dos pontos marcados nesse jogo, eles só determinam o vencedor.

8. DESEMPATE

8.1. Um desempate constitui um parcial extra.

8.2. Todos os Jogadores devem permanecer nas suas casas originais.

8.3. Num desempate, o vencedor do lançamento 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 recolocada 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 parcial de 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 Técnico Desportivo da calha/rampa, não pode olhar para o campo enquanto orienta a calha. Se isto acontecer, o Árbitro deixa o jogador jogar e então dá a violação apropriada (ref.11.1.2. e 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 colocada 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 colocada 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/rampa. Se isto acontece o Árbitro pede ao jogador que regresse à sua casa antes de este orientar a calha/rampa.

9.3. Se qualquer Jogador precisa de ajuda para ir dentro do campo, ele pode pedir ao Árbitro ou ao Juiz de Linha para o ajudar.

9.4. Nas Divisões 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, do pontapé ou do rolar a bola, são permitidas sem que seja necessário ser feito um pedido específico ao Assistente Técnico Desportivo.

10. PENALIZAÇÕES

10.1. Geral

No caso de uma violação há três (3) formas diferentes de penalização:

- Penalização.
- Retração.
- Aviso e desqualificação.

10.2. Penalização

10.2.1. Uma penalização consiste em duas bolas extras dadas ao lado oposto e que serão lançadas no final do parcial. O tempo limite para jogar as bolas de penalização é de **dois (2) minutos por cada violação (duas bolas)** para todas as divisões do jogo. O relógio será repostado para dois 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 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 ato de lançamento das bolas de penalização, um Jogador alterar a posição das bolas 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 penalizações (para a segunda violação) são retiradas e jogadas e assim sucessivamente.

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 penalização por 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 retração só pode ser dada a uma violação que ocorre durante o ato de lançamento.

10.3.3. Se é cometida uma violação que leva a uma retração, 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.).

10.4. 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, pelo Árbitro do Campo, por um comportamento antidesportivo, um Painel Protesto constituído pelo Coordenador Nacional da Modalidade do Desporto Escolar, pelo Árbitro Principal e por um Árbitro de campo (desde que, estes árbitros, não tenham estado envolvidos no jogo), 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 maior:

- 6-0 ou,
- pelo resultado correspondente ao resultado do jogo com maior diferença pontual dessa “pool” ou eliminatória (caso a diferença pontual seja superior a 6).

O lado desqualificado pontuará zero pontos. Se ambos os lados são desqualificados eles perdem o jogo, pelo resultado maior: 6-0 ou o resultado correspondente à pontuação do jogo com maior diferença pontual dessa “pool” ou eliminatória. O resultado deve ser registado em cada caixa de resultado da seguinte forma “perde por 0-(?)”.

10.4.9. No caso de repetidas desqualificações, a Organização, após ouvir o Árbitro Principal e o Coordenador Nacional da Modalidade do Desporto Escolar, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

11. VIOLAÇÕES

11.1. As 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 Técnico Desportivo, do jogador com calha/rampa, 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/rampa 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 bola antes do Árbitro assinalar para o azul jogar e fica com ela na mão ou no colo- não é falta. O

Árbitro mandou jogar o lado azul e após esta indicação o Jogador do vermelho apanha a sua bola - isto é falta.

Se o jogador lançar a bola esta será removida.

11.1.5. O Assistente Técnico 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. e 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 que usem calha/rampa, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha/rampa.

Se o jogador decidir qualquer item (garrafas, casacos, pins, bandeiras, ...) ou equipamento desportivo (ponteiro de cabeça, calha/rampa ou extensão para a 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 15.5.

11.2.2. Não mover a calha para a esquerda e para a direita para quebrar o plano do lançamento anterior.

11.2.3. Largar a bola com 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 ou os dois pés em contacto com o solo, no caso dos jogadores que jogam em pé.

11.2.5. Largar a bola quando ela está a tocar o campo fora da casa de lançamento.

11.2.6. Largar a bola quando o acompanhante do jogador que utiliza calha/rampa olha para dentro do campo.



11.2.7.O Assistente Técnico Desportivo de jogadores da Divisão I estabelece contato físico direto com o jogador, ponteiro de cabeça, boca ou de braço durante o ato de lançamento, incluindo ajudar o jogador a lançar empurrando a cadeira.

Se o Assistente Técnico Desportivo de jogadores da Divisão I está apenas a tocar no jogador casualmente e esse contato não interfere de qualquer maneira com o lançamento, o Árbitro não considerará uma violação.

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

11.3.1. Qualquer interferência deliberada ou distração de outro Jogador, de tal maneira que afete a sua concentração ou a sua ação de lançamento.

11.3.2. Causar deliberadamente, um parcial interrompido.

11.4. As seguintes ações dão origem à retração da bola já lançada: (ref. 10.3).

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

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

11.4.3. Se a bola pára na calha/rampa depois de ter sido largada.

11.4.4. Se um Assistente Técnico Desportivo do jogador que utiliza a calha/rampa pára a bola na calha por qualquer razão.

11.4.5. Se um Jogador que utiliza a calha /rampa não é a última pessoa a ter contacto com a bola (ref. 15.3).

11.4.6. Se um Assistente Técnico Desportivo e o Jogador que utiliza a calha/rampa largam a bola em simultâneo.

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

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

11.5. **As seguintes ações dão origem a que o 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 atuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.

11.5.3. Uma bola(s) não cumpre os critérios durante a avaliação aleatória na câmara de chamada (ref. 2./20.12.3). **Este aviso não conta como um aviso de “campo”.**

11.5.4. Levar para a câmara de chamada ou campo de jogo 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 poderem determinar qual é o jogador, o aviso é dado ao capitão. **Este aviso não conta como um aviso de “campo”.**

11.5.6. Um Jogador/Assistente Técnico Desportivo deixa a área de campo durante um jogo sem a autorização de o Árbitro, mesmo que seja entre parciais ou durante um período de tempo (ex.: deixar o campo de jogo ou ir à casa da banho). Ele não pode regressar ao jogo.

11.5.7. Um Jogador/Assistente Técnico Desportivo/Treinador que acumule três cartões amarelos durante a mesma competição tem um jogo de suspensão.

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 Técnico Desportivo/Treinador tem um comportamento antidesportivo para com o Árbitro ou para com os Adversários, será mostrado um cartão vermelho o que levará a uma desqualificação imediata (ref. 10.4.3.).

11.6.2. O equipamento não cumpre os critérios numa segunda avaliação na câmara de chamada ou numa avaliação aleatória.

11.6.3. Um cartão vermelho significa sempre pelo menos um jogo de suspensão.

12. PARCIAL INTERROMPIDO

12.1. Se um parcial é interrompido devido a um erro ou ação 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 exatamente 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 ação de um lado, o Árbitro agirá de acordo com 12.1, mas pode consultar o lado prejudicado ou até os dois, 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.

13.COMUNICAÇÃO

13.1. Não haverá comunicação entre o Jogador/Assistente Técnico Desportivo/Treinador ou suplentes durante um parcial.

13.1.1. Exceções:

13.1.1.1. Um Jogador pede ao seu acompanhante alguma ação específica tal como alterar a posição da cadeira, mover a calha, arredondar a bola ou passar a bola ao Jogador.

13.1.1.2. Os treinadores podem aplaudir e manifestar expressões de encorajamento ao jogador após cada lançamento e entre parciais.

13.1.1.3. Comunicação entre Treinadores, Suplentes e respetivos Assistentes Técnicos Desportivos dos jogadores com calha/rampa mas de forma que os jogadores em campo não os ouçam. Se na opinião do Árbitro os jogadores conseguem ouvi-los o Árbitro, considerará comunicação inapropriada e dará duas bolas de penalização (ref. 11.1.3).

13.1.1.4. Durante um parcial, quando não foi dada indicação aos lados para jogar (ex.: durante uma medição do Árbitro), os jogadores de ambos os lados também podem conversar tranquilamente mas devem deixar de o fazer assim que é dada indicação ao lado oposto para jogar.

13.2. Durante um parcial no Jogo de Equipas e Pares, 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. Um jogador não pode instruir o Assistente Técnico Desportivo do seu colega de equipa. Cada jogador deve comunicar diretamente com o seu próprio Assistente Técnico Desportivo.

13.4. Entre parciais os Jogadores podem comunicar entre eles, com os seus Assistentes Técnicos Desportivos e o Treinador. Isto deve terminar logo que o Árbitro esteja 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 de Equipas e de Pares. 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.

13.6. Um Jogador pode pedir a outro Jogador para se mover se ele 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 de 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 (ex.: que bola do adversário está mais próxima?). Os jogadores podem ir ao campo para verificar eles próprios a forma como as bolas se posicionam.

13.9. Jogadores/Assistentes Técnicos Desportivos/Treinadores/Suplentes, quando em campo não podem utilizar meios de comunicação de rádio/móveis e *smartphones*.

14. TEMPO

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

14.2. O lançamento da Bola Alvo faz parte do tempo fixado para um lado.

- 14.3. O tempo de um lado inicia-se com a indicação do Árbitro ao marcador de qual a cor a jogar, incluindo a Bola Alvo.
- 14.4. O tempo de um lado pára no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo ou cruza as linhas limite.
- 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 que utilizem calhas/rampa a bola é considerada lançada assim que é largada e começa a rolar na calha/rampa.
- 14.6. Se um lado larga a bola depois do tempo limite ter sido atingido, o Árbitro parará a bola (retração da bola) e tira-a do campo antes de mexer no jogo. Se a bola mexe em alguma das outras bolas, o parcial será interrompido (Parcial Interrompido).
- 14.7. O limite de tempo para as bolas de penalização é de 2 (dois) minutos por cada violação (2 bolas) para todas as divisões do jogo.
- 14.8. Durante cada parcial o tempo restante de ambos os lados é mostrado no quadro de marcação 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 incorretamente calculado, o Árbitro pode ajustá-lo de modo a compensar o erro.
- 14.10. Durante qualquer disputa ou “confusão” (ocorrência de uma situação anómala e/ou imprevista) o Árbitro deve parar o cronómetro.
- 14.11. Aplicam-se os seguintes limites de tempo:
- 14.11.1. **Divisão I** – Individual – 5 minutos / jogador / parcial
- 14.11.2. **Divisão II** – Individual – 2 minutos / jogador / parcial



14.11.3. **Divisão I** – Pares - 6 minutos / par / parcial

14.11.5. **Divisão II** – Equipas - 3 minutos / equipa / parcial

- Bolas de Penalização – 2 minutos/ penalização – 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 de **1 minuto, 30 segundos, 10 segundos e tempo** quando o tempo acaba.

15. CRITÉRIOS / REGRAS PARA DISPOSITIVOS AUXILIARES

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

15.2. As calhas não devem ter nenhum dispositivo mecânico que ajude a propulsão, altere a velocidade da bola ou ajude na orientação (tal como raios laser, níveis de bolha de ar, travões, miras, etc. ...). Uma vez que a bola é largada pelo Jogador, nada deve obstruir o seu caminho e/ou alterar o seu percurso.

15.3. Um Jogador deve manter contato físico direto com a bola imediatamente antes de a largar para dentro do campo. Contato físico direto inclui o uso de um dispositivo preso diretamente 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, a calha deve ser claramente movida, para esquerda e para a direita. Se a calha está presa a uma base que não pode ser movida independentemente, toda a calha incluindo a base deve ser movida, para esquerda e para a direita.



- 15.5. Um jogador pode usar mais do que um dispositivo auxiliar (calha 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 (ex.: Bolas de penalização) e dará aos Jogadores com dispositivos auxiliares para evitar que o Assistente Técnico Desportivo se vire para a área de jogo.
- 15.7. A calha/rampa 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 pares, o tempo deve ser parado e devem ser dados 10 minutos ao Jogador para reparar a calha. Durante a competição um Jogador pode partilhar a calha com a sua/seu companheiro de equipa e/ou suplente. A calha pode 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 incorreta que afeta o resultado. Nessa altura, o jogador/capitão pode chamar a atenção do Árbitro para esta situação e tentar uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada (ref. 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 ação ou sente que o Árbitro não atuou de acordo com as regras durante esse jogo, o Boletim de Jogo não deve ser assinado.

16.4. O oficial de campo (anotador ou o cronometrista) 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. O Boletim de protesto deve ser entregue pelo Jogador/capitão ou treinador ao Secretariado Desportivo. Este protesto deve detalhar tanto as circunstâncias como a justificação, referindo as regras em que se baseia o protesto.

16.5.1. O Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar ou alguém por ele designado, deve reunir um Painel de Protesto, o mais depressa possível. Este painel deve ser constituído por:

- Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar ou alguém por ele designado
- Árbitro Principal
- Um Árbitro não envolvido no jogo, nem dos lados envolvidos no protesto.

16.5.2. 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.

16.5.3. 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 receção de um protesto mais detalhado, apresentado no prazo de quinze (15) minutos, após a receção da decisão do Painel de Protesto. Se se justificar, ambas as partes envolvidas devem ser ouvidas.

Depois da receção deste protesto, o Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar, ou alguém por ele designado deve, logo que possível, reunir o Júri de Apelo composto por:

- O Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar ou alguém por ele designado
- Um dos responsáveis do GCDE para os Campeonatos Nacionais
- Um dos responsáveis pela Organização Local do Evento

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 um Boletim de Protesto devidamente fundamentado com base nos factos e nas normas.

16.7.1. Os recurso ao Jurí de Apelo devem ser apresentados nos quinze (15) minutos após a receção da decisão original do Painel de Protesto. O Painel de Protesto ou alguém por ele designado, registará a hora a que o Jogador, lado ou a pessoa apropriada (ex.: Responsável pelo Grupo-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. O Árbitro Principal / Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar 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.

16.10. Não serão aceites fotografias e ou gravação vídeo como suporte ao protesto apresentado.

17. CADEIRA DE RODAS

17.1. As cadeiras de rodas de competição devem ser o mais normalizadas 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 Técnico Desportivo do jogador com calha/rampa ver o campo.

A altura máxima do assento, que inclui a almofada ou os assentos moldados é de 66cm, medidos do chão ao ponto mais alto onde a coxa ou a nádega estão em contacto com o assento moldado ou 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 10 minutos para a reparar. Se a cadeira não pode ser reparada, o jogador tem de continuar a jogar. Caso não consiga fazê-lo, perde o jogo (ref. 10.4.8.).

17.3. Em caso de disputa, o Árbitro Principal e/ou o Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar designado deve tomar uma decisão. Qualquer que ela seja, é final.

18. RESPONSABILIDADE DO CAPITÃO

18.1. No Jogo de Equipas e Pares, cada lado é liderado por um capitão. O capitão deve ser claramente identificado ao Árbitro. O capitão age como executivo da equipa e assume as seguintes responsabilidades:

18.1.1. Representar a equipa ou 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 a bola 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 fazê-lo.

18.1.4. Confirmar a decisão do Árbitro no processo de pontuação.

18.1.5. Consultar com o Árbitro em 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 Chefe de Equipa também pode fazê-lo.

18.1.8. O capitão representa a equipa ou par mas qualquer jogador pode fazer perguntas ao Árbitro.

19. PROCEDIMENTOS DA ZONA DE AQUECIMENTO

a) 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 pela organização. Jogadores, Treinadores e Assistentes podem entrar na área de aquecimento.

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

Divisão I Individual – 1 Treinador e um Assistente por jogador

Divisão I Pares – 1 Treinador e um Assistente por jogador

Divisão II Individual – 1 Treinador por jogador

Divisão II Equipas - 1 Treinador por equipa

20. CÂMARA DE CHAMADA

20.1. Deverá ser colocado um relógio oficial, devidamente identificado, à entrada da Câmara de Chamada.

20.2. Na competição individual, todos os jogadores têm de se registar até 15 minutos antes da hora marcada para qualquer jogo que venham a realizar.

Na competição de Pares e Equipas, todos os jogadores devem registar-se até 20 minutos antes da hora marcada para qualquer jogo que venham a realizar.

Cada lado (individual, Equipa ou Par) deve registar-se ao mesmo tempo e trazer todo o equipamento desportivo consigo.

20.3. Todos os lados deverão aguardar pelo seu jogo na Câmara de Chamada no espaço identificado com o número do campo designado, para o jogo.

20.4. 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.

20.5. Uma vez dentro da Câmara de Chamada, Jogadores, Treinadores e Assistentes Técnicos Desportivos não podem sair. Se o fizerem, não podem ser readmitidos e já não poderão tomar parte no jogo. Exceções podem ser consideradas pelo Árbitro Principal e/ou Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar ou alguém por ele designado.

20.6. A verificação do equipamento e o sorteio da moeda ao ar podem ter lugar na Câmara de Chamada.

20.7. Avaliação Aleatória:

20.7.1. As bolas que não cumpram o critério serão confiscadas até ao fim da competição. 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.

Quando uma ou mais bolas são rejeitadas, esse jogador pode pedir o tipo de bola(s) que quer (duras, médias 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.

20.7.2. Quando uma ou mais bolas falhar nesta avaliação, será averbado a este lado um aviso, segundo a regra 10.4.1. Se um jogador tem mais do que uma bola rejeitada na mesma avaliação, é apenas considerada um aviso.

20.7.3. Se o equipamento de um atleta falhar este critério por uma segunda vez, ele será desqualificado, segundo a regra 10.4.2.

20.7.4. Os jogadores e treinadores devem assistir a esta avaliação. Se alguma bola não cumprir os critérios, o Árbitro deve chamar o Árbitro Principal e repetir essa avaliação.

20.7.5. Na divisão de Equipas ou Pares, é necessário identificar o equipamento dos jogadores para saber a quem é averbada a violação.

20.8. Número de bolas permitidas na Câmara de Chamada:

20.8.1. Em individuais, cada jogador pode levar para a Câmara de Chamada, seis (6) bolas vermelhas, seis (6) bolas azuis e uma (1) bola alvo (ref. 5.1.).

20.8.2. Cada elemento de um par (incluindo suplentes) pode levar para a Câmara de Chamada três (3) bolas vermelhas, três (3) bolas azuis e uma (1) bola alvo por par (ref. 5.2.1.).



20.8.3. Cada elemento de uma equipa (incluindo substitutos) pode levar para a câmara de chamada duas (2) bolas vermelhas, duas (2) bolas azuis e uma (1) Bola Alvo por equipa (ref. 5.3.1.).

20.8.4. As bolas de competição, da Organização, 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.

21. TEMPO PARA ASSISTÊNCIA MÉDICA

21.1. Se um Jogador adoecer durante um jogo (deve ser uma situação séria), será possível interromper o jogo por um período máximo de dez (10) minutos para que possa receber cuidados médicos. O tempo deve ser parado.

21.2. Um jogador só pode pedir um desconto de tempo para assistência médica por jogo.

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

21.4. Num jogo em que o(s) jogador(es) que utilizam calhas/rampa peçam desconto de tempo para assistência médica, durante o limite dos dez minutos, os Assistentes Técnicos Desportivos não podem olhar para dentro do campo. O Jogador deve ser atendido por um médico que pode ser ajudado na comunicação pelo Assistente Técnico Desportivo do Jogador, se tal for necessário.

21.5. Em equipas, se um Jogador não puder continuar a jogar devido a doença, o parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que ele não tenha jogado. Um suplente só poderá entrar para o jogo entre parciais (ref. 6.19).

21.6. Na competição de pares, se um jogador está incapaz de continuar devido a doença, o parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que ele não tenha jogado. Se o seu colega de equipa ainda tiver bolas para jogar, poderá fazê-lo no seu tempo. Uma substituição poderá ser feita

entre parciais (ref. 6.19.). Se não há suplente disponível o jogo será perdido (ref. 10.4.8). Caso o jogador não possa continuar durante o ultimo parcial, esse lado não perde o jogo.

21.7. Numa competição de pares, se há um problema de saúde com um acompanhante, os jogadores poderão partilhar o mesmo acompanhante 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 Técnico Desportivo até ao final do jogo.

21.8. 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 suplente, a Bola Alvo será jogada pelo jogador que a lançaria no parcial seguinte.

21.9. 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 jogadores que usarão apenas 4 bolas.

O Desporto Escolar reconhece que podem surgir situações que não estão previstas nestas Regras. Estas situações serão decididas depois de consultado o Coordenador Nacional de Boccia do Desporto Escolar e/ou o Árbitro Principal.

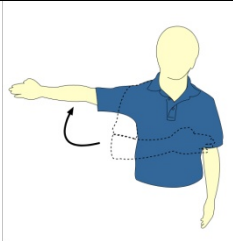
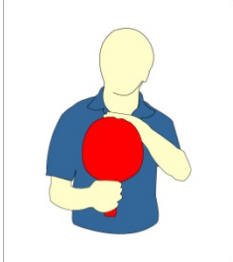
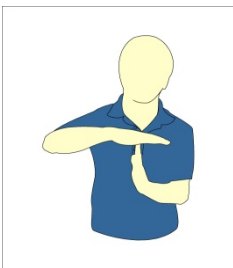

As páginas seguintes contêm (**Anexos 1, 2,3 e 4**) com diagramas de gestos que serão usados pelos Árbitros, uma explanação acerca dos procedimentos de Protesto, um Boletim de Jogo e um diagrama do campo.

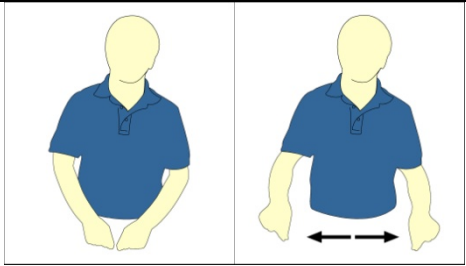
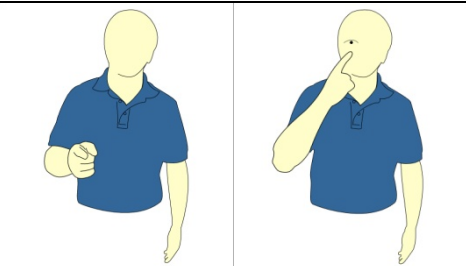
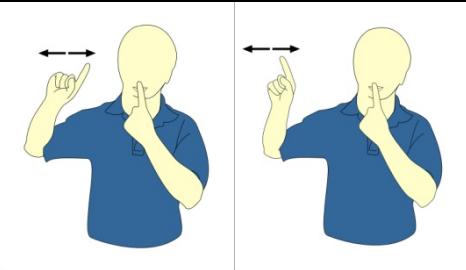
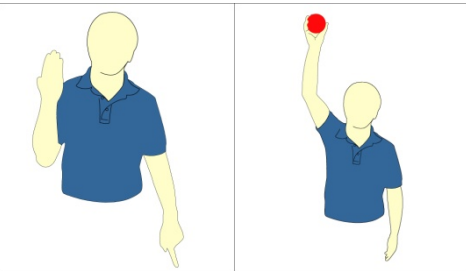
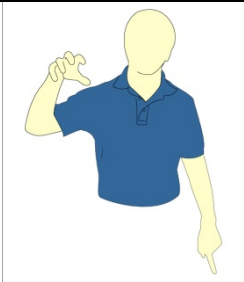
O gestuário foi desenvolvido de maneira a ajudar tanto os Árbitros como os jogadores a compreenderem certas situações. Os jogadores não podem protestar caso um Árbitro se esqueça de efectuar um gesto específico.

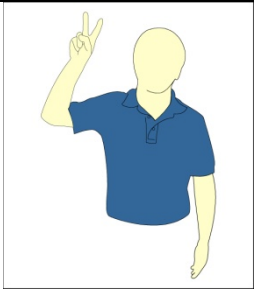
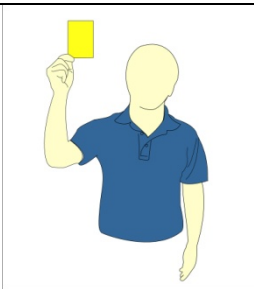
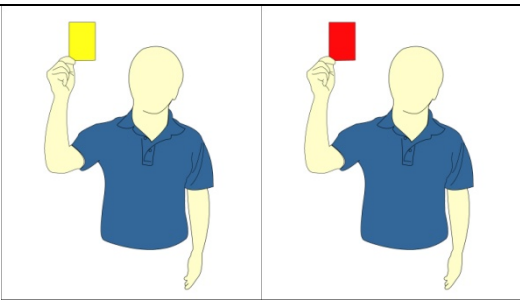
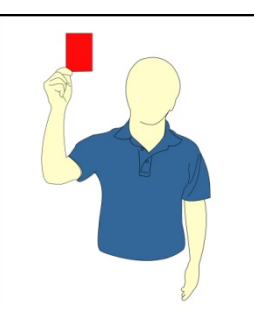

ANEXOS

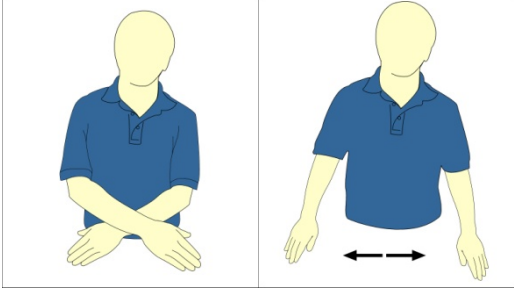
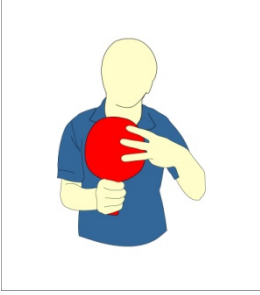
ANEXO 1

(GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo Árbitro
Mandar jogar a bola alvo e ou as bolas de aquecimento (regra 6.4 / 6.5).	Deslocar a mão para indicar o lançamento.	
Mandar jogar a bola de cor (regra 6.7 / 6.8 / 6.9).	Exibir a raquete da cor correspondente.	
Desconto de tempo (regra 13.5).	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.	
Substituição (regra 6.19).	Rotação de um antebraço à volta do outro.	


<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 (regra 7.6.).</p>	<p>Apontar para o jogador e depois para o olho.</p>	
<p>Comunicação inapropriada cor (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 (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>Retracção (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 (quando for possível).</p>	

<p>2 Bolas de penalização (Regra 10.2 / 11.1 / 11.2 / 11.3).</p>	<p>Levantar dois dedos afastados.</p>	
<p>Aviso (Regra 10.4 /11.3).</p>	<p>Exibir o cartão amarelo para a penalização.</p>	
<p>2º Aviso e consequente desqualificação (Regra 10.4).</p>	<p>Exibir o cartão amarelo e depois o vermelho.</p>	
<p>Desqualificação (Regra 10.4 / 11.6).</p>	<p>Exibir o cartão vermelho.</p>	
<p>Faltas que se anulam entre si (Regra 10.2.6).</p>	<p>Levantar verticalmente os dois polegares.</p>	

<p>Fim do parcial / fim do jogo (Regra 6.10).</p>	<p>Cruzar e afastar os braços esticados</p>	
<p>Pontuação (Regra 7.).</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			
			
<p>3 Pontos vermelho</p>	<p>7 Pontos vermelho</p>	<p>10 Pontos vermelho</p>	<p>12 Pontos vermelho</p>

Gesto Oficial do Fiscal de Linha

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

Graphic Designer: *Francisca Sottomayor*

ANEXO 2

(PROTESTOS)

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. O Secretariado não aceitará o protesto;
- Não serão aceites fotografias e ou gravação vídeo 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 foi punido com bolas de penalização, já não darão origem a bolas extra;
- 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.

CAMPEONATO DE BOCCIA

BOLETIM DE PROTESTO

Identificação de quem apresenta o Protesto:

Nome

Clube

Posição / função

Data

Hora

Número de competidor

Classificação

Protesto

Data e Hora a que foi recebido

Taxa de Protesto

Decisão do Comité de Protesto

Data e Hora

Assinatura do Comité de Protesto

Taxa de Protesto Devolvida

Local, data

Notificação de Protesto

Esta notificação serve para informar o Responsável pelo Grupo-Equipa de _____ (nome do Grupo-Equipa), que o jogo realizado entre _____ e _____ (nome dos jogadores ou Grupos-Equipas) em _____ (inserir a data), às _____ (hora de jogo) da divisão _____, foi protestado por _____ (nome) de _____ (Grupo-Equipa).

Breve descrição do protesto:

Entregue às: ____ h ____ m, em _____ (data)

Entregue por _____.

Recebido por _____.

ANEXO 3

(BOLETIM DE JOGO)

BOLETIM DE JOGO
Desporto EscolarJOGO nº _____ CAMPO nº _____ FASE _____
Data: ____ / ____ / ____ Tempo inicial ____ h. ____ m.

Grupo/Equipa _____ Grupo/Equipa _____

Nome Jogadores Titulares		Nome Jogadores titulares	
Nome Jogadores Suplentes		Nome Jogadores Suplentes	

Cor _____

Cor _____

DESC. TEMP.	TEMPO PARCIAIS	RESULT. PARCIAL	RESULTADO FINAL	RESULTADO FINAL	RESULT. PARCIAL	TEMPO PARCIAIS	DESC. TEMP.
			Desempate	Desempate			
			Desempate	Desempate			

Violações

Violações

Assinatura do Jogador

Assinatura do Jogador

Vencedor _____ Grupo-Equipa _____

Marcador _____ Fiscal de Linha _____ Árbitro _____

Árbitro Principal _____

Tempo Final ____ h ____ m

ANEXO 4

(CAMPO DE BOCCIA)

