



**Cerebral Palsy
International Sports and Recreation Association**

**Sports Rules Boccia
10th Edition 2009
Portuguese Translation**

Release 006

**Regras Internacionais de Boccia
10^a Edição**

Contact Details

E-Mail : contact@cpisra.org

Webpage : www.cpisra.org

- For current contact details, please have a look at the webpage -

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

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

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 dos Jogadores.
JOGO	ou partida é uma competição entre dois "lados" que é composta por um certo número 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 o termo utilizado para descrever 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.
LANÇAMEN-TO	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.
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 IN-TERROMPIDO	é quando bolas são mexidas fora da ordem normal de jogar, seja accidental ou deliberadamente.
LINHA V / LINHA JACK	é a linha 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 amarelo ou em cartão. Medidas aproximadas: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar uma desqualificação.

2. EQUIPAMENTOS

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).

O equipamento pode ser sujeito a uma avaliação aleatória durante a competição, por decisão do Árbitro. Se uma bola(s) não cumprir o critério, durante esta

avaliação, o Jogador ou o lado receberá um aviso segundo a regra 10.4 e aquela(s) será guardada pelo Comité Organizador até ao último dia da competição. O aviso será anotado no boletim de jogo e será afixada uma informação na entrada da Câmara de Chamada.

2.1. **Bolas de Boccia** Um "set" de bolas consiste em seis vermelhas, seis azuis e uma Bola Alvo branca. As bolas utilizadas em competições sancionadas têm que se submeter aos critérios estabelecidos pelo Comité de Boccia da CPISRA.

2.1.1 **Critério das bolas de Boccia: - Peso** 275gr. +/- 12gr. **Perímetro:** 270mm +/- 8mm. 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 as bolas 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 **Dispositivo de Medida** Deve ser fornecido pelo CBC ao Árbitro Principal/ Delegado Técnico em cada competição sancionada.

2.3. **Quadro de resultados.** Deve estar colocado numa posição em que possa ser visto por todos os Jogadores.

2.4. **Equipamento de medida do tempo.** Sempre que possível o equipamento de medição do tempo deve ser electrónico

2.5. **Caixa de Bolas Mortas.** Esta deve permitir aos Jogadores ver quantas bolas estão na caixa e deve 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 chão de um ginásio em madeira ou sintético. As superfícies não devem estar sujas.

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 linha em "V" marca a área onde a Bola Alvo é inválida. A fita usada na linha em V deve ser colocada dentro da área considerada inválida para a bola alvo.
- 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 do interior do campo 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. (ref. Anexo 3- Formato do Campo).

3. ELEGIBILIDADE

A elegibilidade para competir é descrita, em detalhe, na secção de Classificação no Manual de Regras da CPISRA. O Manual contém os perfis de classificação detalhados, assim como o processo de classificação do atleta, reclassificação e protestos.

4. DIVISÕES DE JOGO

4.1. Geral

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

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

4.2. Individual BC1.

Para Jogadores classificados no sistema de Classificação da CPISRA como CP1 ou CP2(L – jogam com o pé). Os Jogadores podem ser assistidos por um Assistente Desportivo que deverá estar posicionado atrás da casa de jogo, numa zona designada.

Estes Assistentes Desportivos executam tarefas tais como:

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

4.3. **Individual BC2.**

Para Jogadores classificados no sistema de Classificação da CPISRA como CP2(U). Os Jogadores não podem ser assistidos por um Assistente Desportivo. Eles só 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).**

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

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

4.5. **Individual BC4.**

É jogado por Jogadores com uma disfunção motora severa nas quatro extremidades, combinado com um pobre controlo dinâmico do tronco, de origem não cerebral ou de origem cerebral degenerativa. O Jogador terá que ser capaz de demonstrar suficiente destreza para manipular e lançar uma bola de boccia consistentemente, para dentro do campo. É evidente uma fraca preensão e largada, combinada com um tempo lento de largada e de continuidade de movimento. Pode ser observável uma falta de controlo sobre a harmonia e velocidade do movimento e de sincronização. Os Jogadores não podem ser assistidos por um Assistente Desportivo. Eles só podem pedir a assistência do Árbitro, durante o seu tempo, para apanhar uma bola do campo ou para ir dentro do campo.

4.6. **Pares BC3**

Os competidores devem ser classificados como elegíveis para jogar na divisão individual BC3. Um Par BC3 deve incluir um suplente. Excepções serão sob a discrição do CBC cuja decisão será final. Um Par BC3 tem que ter, pelo menos, um Jogador com Paralisia Cerebral, 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.

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 CBC 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.

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,

4.10. Para mais detalhes sobre Classificação, por favor consultar o Manual da CPISRA.

5. FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1. Divisão individual

Na divisão individual, um jogo consiste em quatro (4) parciais, excepto no caso de empate. Cada Jogador inicia dois parciais com o controle da Bola Alvo em alternância 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: Máximo de 3 bolas 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.

Cada Jogador (incluindo suplentes) pode levar para a câmara de chamada 3 bolas vermelhas, 3 bolas 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: Máximo de 2 bolas por Jogador mais uma Bola Alvo por Equipa. Todas as restantes bolas do(s) set(s), e as bolas a serem usadas pelos suplentes, serão colocadas numa área designada.

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 (ref. 20), tal como é determinado pela divisão de jogo, devem apresentar-se na Sala de Chamada 15 minutos antes do horário de início, ou como o estipulado pelo Comité Organizador em quaisquer Regras Específicas da Competição. Deverá ser colocado um relógio oficial, fora da Sala de Chamada e claramente identificado. À hora marcada, as portas da Sala de Chamada serão fechadas e mais ninguém 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 Árbitro Principal ou o Delegado Técnico podem considerar algumas excepções). 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. Em individuais, cada Jogador pode usar a sua própria bola alvo. Em pares ou equipas, cada lado pode usar 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 e se possível, dois por campo.

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 quando lhe for indicado, pelo Árbitro, para o fazer. Um Jogador/lado pode lançar até seis (6) bolas em dois (2) minutos. Não podem lançar a Bola Alvo. 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, pedindo para ser lançada a bola alvo.

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

6.6. Bola Alvo Falhada

6.6.1. A Bola Alvo é falhada se:

- não atravessa a linha em V
- se atravessa a linha em V e retorna à área onde a bola alvo não é válida
- vai para fora do campo
- é cometida uma violação pelo Jogador que lança a Bola Alvo

6.6.2. Se a Bola Alvo é falhada, então ela será lançada pelo Jogador que deve lançá-la no parcial seguinte. Se a Bola Alvo foi falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo Jogador que a lançou no 1º parcial.

O lançamento da Bola Alvo continua a avançar em sequência até ser lançada para dentro do campo.

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

6.7 Lançamento da primeira bola dentro do campo

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

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

6.8 Lançamento da primeira bola adversária

6.8.1 O lado adversário lançará então.

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

6.9. Lançamento das restantes bolas

6.9.1 O lado que lança a seguir será aquele que não tenha a bola mais próxima da Bola Alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas e nesse caso o outro lado lançará a seguir.

6.9.2 O procedimento de 6.9.1 continuará, até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados.

6.10. Fim do Parcial

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

Se um assistente de um Jogador BC3 se vira, entra no campo ou comunica com o jogador depois de todas as bolas terem sido lançadas, incluindo quaisquer bolas de penalização atribuídas a ambos os lados, ser-lhe-á dito para não voltar a fazer isso e será dado um aviso amigável. Se o Jogador por ele assistido pedir depois para ser feita uma medida, o Árbitro não a fará.

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 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 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 ou qualquer outro equipamento 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 posição em que parou.

6.13. **Bolas fora de Campo**

6.13.1. Qualquer bola, incluindo a Bola Alvo, é considerada fora do campo, se toca ou cruza as linhas de marcação.

6.13.2. A bola que toca ou cruza a linha para fora do campo e volta a entrar no campo é considerada fora.

6.13.3. A bola que é lançada e falha a entrada no campo, excepto no caso 6.17, é considerada fora.

6.13.4. Qualquer bola lançada para fora do campo, é considerada uma bola morta e colocada na caixa das bolas mortas. O Árbitro é o último a decidir nesta matéria.

6.14. **Bola Alvo empurrada para fora de Campo**

6.14.1. Se a Bola Alvo for empurrada para fora do campo durante o jogo, é recolocada na "Cruz".

6.14.2. Se isto não é possível porque já está uma bola sobre a cruz, a Bola Alvo é colocada o mais próximo possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais (" 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 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 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, o Árbitro pode permitir que o Jogador jogue outra vez a bola. Compete ao Árbitro determinar quando a bola caiu em virtude de uma acção involuntária, ou se foi resultado de uma tentativa deliberada de lançar ou impelir a bola. Não há limite do número de vezes que a bola pode ser relançada e só o Árbitro pode decidir. Neste caso a contagem do tempo não é parada.

6.18. **Erros do Árbitro.**

Se devido a um erro do Árbitro o lado errado lança, a(s) bola(s) é(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.12).

6.19. **Substituição.**

Na divisão de pares, a cada lado é permitido fazer uma substituição durante um jogo (ref. 4.6 and 4.7). Na divisão de equipas é permitido a cada lado substituir dois Jogadores durante o jogo. Ela deve ser feita entre parciais e o Árbitro deve ser informado das substituições. A substituição não deve atrasar o recomeço do jogo.

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

6.20. Posição dos Suplentes e Treinadores.

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

7. PONTUAÇÃO

- 7.1. A pontuação será dita pelo Árbitro, depois de todas as bolas terem sido lançadas por ambos os lados, incluindo bolas de penalização, se 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 estar seguro que o resultado está correcto no boletim de jogo e no quadro de resultados. Os Jogadores/capitães devem assegurar-se que a pontuação está correctamente registada.
- 7.5. No final dos parciais, os pontos conseguidos em cada parcial são somados e o lado com a pontuação mais elevada é declarado vencedor.
- 7.6. O Árbitro pode chamar os capitães (ou os Jogadores nas divisões individuais) se tem que fazer uma medida ou a decisão é muito próxima 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 quem joga primeiro. A Bola Alvo, do lado que joga primeiro, será colocada na cruz, para esse parcial.
- 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 7.3 e cada lado recebe igual número de pontos neste parcial, a pontuação é anotada e é jogado um segundo desempate. Nesta altura o lado oposto começa o parcial. Este procedimento continua com o primeiro lançamento alternando entre os dois lados até haver um vencedor.

9. MOVIMENTO NO CAMPO

- 9.1. Com a exceção de pisar as linhas da casa para manobrar a cadeira na preparação do lançamento seguinte, tem que se pedir sempre autorização ao Árbitro para sair da casa de lançamento.
- 9.2. Os Jogadores devem permanecer na sua casa de lançamento durante o jogo. No entanto, pode ser pedida autorização ao Árbitro para sair da sua casa nas seguintes situações:
- 9.2.1 depois do Árbitro ter indicado que lado deve jogar, qualquer Jogador, desse lado, pode deixar a sua casa e entrar em campo para verificar a posição das bolas no campo.
 - 9.2.2 em caso de disputa ou confusão (o relógio deve ser parado).
 - 9.2.3 verificação de um resultado no final de um parcial.
- 9.3. Os Jogadores BC3 não poderão ir para outras casas enquanto preparam o lançamento seguinte ou para orientar a calha (ref. 9.1 / 9.2) Se isto acontecer o Árbitro pedirá ao Jogador para regressar à sua casa antes de orientar a calha.
- 9.4. Se algum Jogador precisa de ajuda para ir dentro do campo ele pode pedir ao Árbitro ou ao fiscal de linha para o ajudar.

10. PENALIZAÇÕES

10.1. Geral

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

- penalização
- retirada de bolas
- aviso e desqualificação

10.2. Penalização

- 10.2.1. Uma penalização consiste em duas bolas extras dadas ao lado oposto e que serão lançadas no final do parcial.

- 10.2.2. Serão utilizadas bolas mortas, do lado que vai jogar, para as bolas de penalização. Se não há bolas mortas suficientes utilizar-se-ão as bolas mais afastadas da Bola Alvo.
- 10.2.3. Se há mais que uma bola em condições de ser bola de penalização, o lado escolherá a bola que deve ser usada.
- 10.2.4. Se bolas que estão a pontuar são usadas como bolas de penalização, o Árbitro deve anotar o resultado antes de as remover. Depois das bolas de penalização terem sido lançadas, devem ser somados ao resultado quaisquer pontos extra. Se no acto de lançamento das bolas de penalização, um Jogador alterar a posição das bolas e as bolas do adversário ficarem mais perto da Bola Alvo, então o Árbitro deve anotar o resultado do parcial a partir desta 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. Retracção

- 10.3.1. A penalização 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 torna-se num parcial interrompido (ref. 12.).
- 10.3.5. Uma violação que dá origem a uma retracção é suposto ter ocorrido quando a bola foi largada.

10.4. Aviso e desqualificação

- 10.4.1. Quando é feito um aviso a um Jogador (será mostrado um cartão amarelo), o Árbitro anotará no boletim de jogo.
- 10.4.2. Se é dado um segundo aviso a um Jogador (será mostrado um cartão amarelo e a seguir um cartão vermelho), ele será desqualificado (ref. 10.4.6.), o Árbitro anotará no boletim de jogo.
- 10.4.3 Se um Jogador tiver um comportamento anti-desportivo, 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 pelo resultado de 6-0 ao lado oposto, a não ser que este tenha pontuado mais de seis pontos sendo esse o resultado que lhe é averbado. O lado desqualificado pontuará zero pontos.
- 10.4.9. No caso de repetidas desqualificações, o Comité Organizador, após ouvir o Delegado Técnico, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

11. VIOLAÇÕES

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

- 11.1.1 não pedir permissão para sair da casa de lançamento (ref. 9.1).
- 11.1.2 um 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 (Se um atleta apanhou uma bola e a tem na sua mão ou colo, mas não a está a rolar, isso é permitido - ex.: se o Árbitro mandou jogar o lado azul e após esta indicação o Jogador do vermelho apanha a sua bola, isto não é permitido. Se o lado vermelho apanha a bola antes do Árbitro assinalar para o azul jogar e ficar com ela na mão ou no colo, não é falta.)
- 11.1.5 O Assistente Desportivo move a cadeira, a calha ou arredonda a bola sem o Jogador pedir
- 11.2. As seguintes acções dão origem a bolas de penalização e retracção da bola lançada** (ref. 10.2 e 10.3):
- 11.2.1 largar a bola enquanto o acompanhante, o Jogador, ou qualquer material utilizado por ele está a tocar as linhas de marcação, ou a superfície do campo não incluída na casa de lançamento do Jogador (ref. 6.12.2). Para jogadores da divisão BC3, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha.
- 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.
- 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
- 11.3. As seguintes acções 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 acções dão origem à retracção da bola já lançada (ref. 10.3):

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

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

11.4.3 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.

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. 11.4.1).

11.5. As seguintes acções 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 actuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.

11.5.3 faltas cometidas entre parciais (Um exemplo de faltas cometidas entre parciais é quando um Jogador abandona a área de jogo entre parciais ou durante um pedido de tempo).

11.5.4 Uma bola/s não cumprir os critérios durante a avaliação aleatória (ref. 2.).

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

11.6.1 Quando um Jogador tem um comportamento anti-desportivo para com o Árbitro ou para com os Adversários, será mostrado um cartão vermelho o que levará a uma desqualificação imediata (ref. 10.4.5.).

11.7. Se é cometida uma violação quando a Bola Alvo é lançada, é considerada Bola Alvo falhada (ref. 6.6).

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 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.

13. COMUNICAÇÃO

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

Excepções:

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

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

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

13.3. Entre parciais os Jogadores podem comunicar entre eles, 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 / 13.4).

13.4. É permitido um pedido de tempo por lado nos jogos da divisão de Pares e Equipas. Este pode ser pedido pelo Treinador ou pelo capitão, entre parciais. O pedido de tempo terá 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. 11.5.3).

13.5. 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.

13.6 Qualquer jogador, não só o capitão, pode falar com o Árbitro durante o seu tempo.

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 não conta para o tempo fixado para cada lado.

14.3. O tempo de um lado inicia-se com a indicação do Árbitro ao marcador de qual a cor a jogar.

14.4. O tempo de um lado pára 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 parará 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 limite de tempo não se aplica a bolas de penalização.

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 gasto por 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 pode 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 (ref. 15.10). **Se possível**, o tradutor não deve ser da mesma equipa do Jogador.

14.11. Aplicam-se os seguintes limites de tempo:

BC1,BC2,BC4	5 minutos/Jogador/parcial
BC3	6 minutos/Jogador/parcial
Equipa	6 minutos/equipa/parcial
Pares BC3	8 minutos/par/parcial
Pares BC4	6 minutos/par/parcial

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.

14.13. O pedido de tempo terá a duração de dois minutos.

15. CRITÉRIOS / REGRAS PARA CALHAS

15.1 As calhas devem ter um tamanho que, quando postas 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 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.

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 da testa ou da boca. Se está preso ao braço do jogador, será medido a partir do meio do ombro. Quando o Assistente Desportivo e o Jogador largam a bola em simultâneo, a bola será retirada.

15.4. Entre lançamentos, a calha deve ser claramente movida 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 uma calha durante um jogo. O Jogador só pode fazer a troca depois do Árbitro ter indicado que é a sua vez de lançar. Todas as calhas devem permanecer na casa do Jogador (ref. 11.2.1).

15.6. Durante cada parcial, o Árbitro/fiscal de linha dará as bolas aos Jogadores com dispositivos auxiliares para evitar que o auxiliar se vire para a área de jogo.

15.7 A 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 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. 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 anotar 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 desportivo, acompanhado por 150€. 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 equipe 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 / 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.

17.2 A altura máxima do assento, que inclui a almofada ou os assentos moldados é de 66 cm., medidos do chão ao ponto mais alto onde a coxa ou a nádega estão em contacto com o assento moldado ou a almofada.

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. 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/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.

18.1.3 Decidir qual o membro da equipa que lança as bolas de penalização.

18.1.4 Pedir um desconto de tempo.

18.1.5 Confirmar a decisão do Árbitro no processo de pontuação.

18.1.6 Discutir com o Árbitro no caso de um parcial interrompido ou quando há uma disputa.

18.1.7 Assinar o boletim de jogo ou nomear alguém que o faça.

18.1.8 Apresentar um protesto.

18.1.9 O capitão representa a equipa mas qualquer jogador pode fazer perguntas ao Árbitro, incluindo pedir autorização para entrar em campo.

19. PROCEDIMENTOS DA ZONA DE AQUECIMENTO

19.1 Antes do começo de cada jogo, os jogadores podem aquecer na área 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
- BC3 1 treinador, 1 assistente
- BC4 1 treinador
- Pares BC3 1 treinador, 1 assistente por atleta
- Pares BC4 1 treinador
- Equipa (BC1/2) 1 treinador, 1 assistente

19.3. Se for necessário, pode entrar na zona de aquecimento, um tradutor por País.

20. CÂMARA DE CHAMADA

- 20.1 Deverá ser colocado um relógio oficial, devidamente identificado, no exterior 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. O não cumprimento desta determinação resultará no impedimento da entrada na câmara de chamada.
- 20.3 O registo é feito na entrada da câmara de chamada. Todos os jogadores devem ser registados entre trinta (30) e quinze (15) minutos antes da hora do calendário para o jogo que vão realizar.
- 20.4 Um treinador só pode registar um jogador individual se ele está junto à câmara de chamada. Todos os lados deverão aguardar pelo seu jogo na câmara de chamada no campo designado.
- 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, fechar-se-á a câmara de chamada e mais nenhuma pessoa ou equipamento pode entrar (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 pelo Árbitro.
- 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
 - Pares BC3 1 treinador, 1 assistente por atleta
 - Pares BC4 1 treinador
 - Equipa (BC1/2) 1 treinador, 1 assistente
- 20.9 Os Árbitros entrarão na câmara de chamada para preparar o jogo, quinze (15) minutos antes da hora calendarizada.
- 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 (o Árbitro Principal e/ou o Delegado Técnico podem ter em consideração as exceções).

20.12 A verificação do equipamento e o sorteio da moeda ao ar (ref. 6.3) podem ter lugar na câmara de chamada.

20.12.1 **Avaliação Aleatória:**

20.12.1.1. As bolas que não cumpram o critério serão confiscadas até ao último dia 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.

20.12.1.2. Quando uma bola/s falhar nesta avaliação, será averbado a este lado um aviso, segundo a regra 10.4.1.

20.12.1.3. Se a bola/s de um atleta falhar este critério por uma segunda vez, ele será desqualificado, segundo a regra 10.4.2.

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

20.13 **Número de bolas 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. 5.2.1.);

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. 5.3.1.);

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.

21. **Situações Específicas**

21.1. Se um Jogador adoecer durante um parcial (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. Num jogo individual, se o jogador estiver incapaz de continuar a jogar, perderá o jogo (ref. 10.4.4).

21.3 Num jogo de BC3, durante o limite dos dez minutos, os acompanhantes não podem olhar para dentro do campo. O Jogador deve ser atendido por um médico que pode ser ajudado na comunicação pelo acompanhante do Jogador, se tal for necessário.

- 21.4 Em equipas, se um Jogador não puder continuar a jogar, o presente 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 e 10.4.5).
- 21.5 Na competição de pares, se um Jogador está incapaz de continuar, o presente 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).
- 21.6 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.

O CBC reconhece que podem surgir situações que não estão previstas neste manual. Estas situações serão decididas depois de consultados o Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal.










As páginas seguintes contêm (Anexos 1, 2 e 3) contêm diagramas de gestos que serão usados pelos árbitros, uma explanação acerca dos procedimentos de protesto e um diagrama do campo.

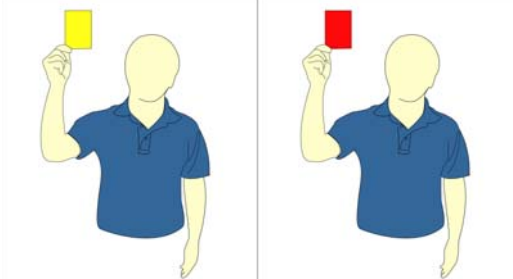
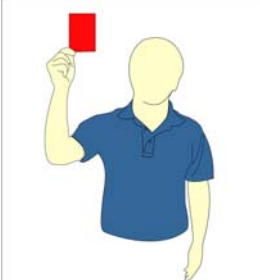
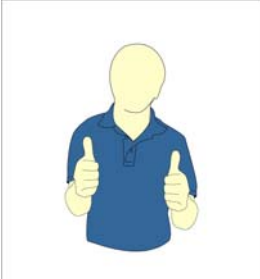
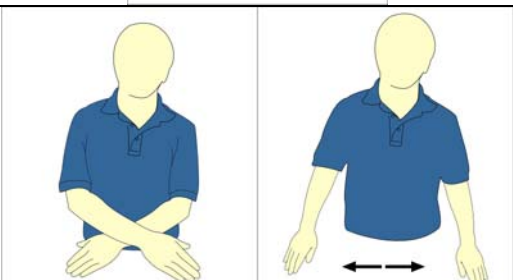

O gestuário foi desenvolvido de maneira a ajudar tanto os árbitros como os jogadores a compreenderem certas situações. Os jogadores **não** podem protestar caso um árbitro se esqueça de efectuar um gesto específico.



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 13.4).	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.		
Medição.	Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse a esticar a fita métrica.		

<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>	

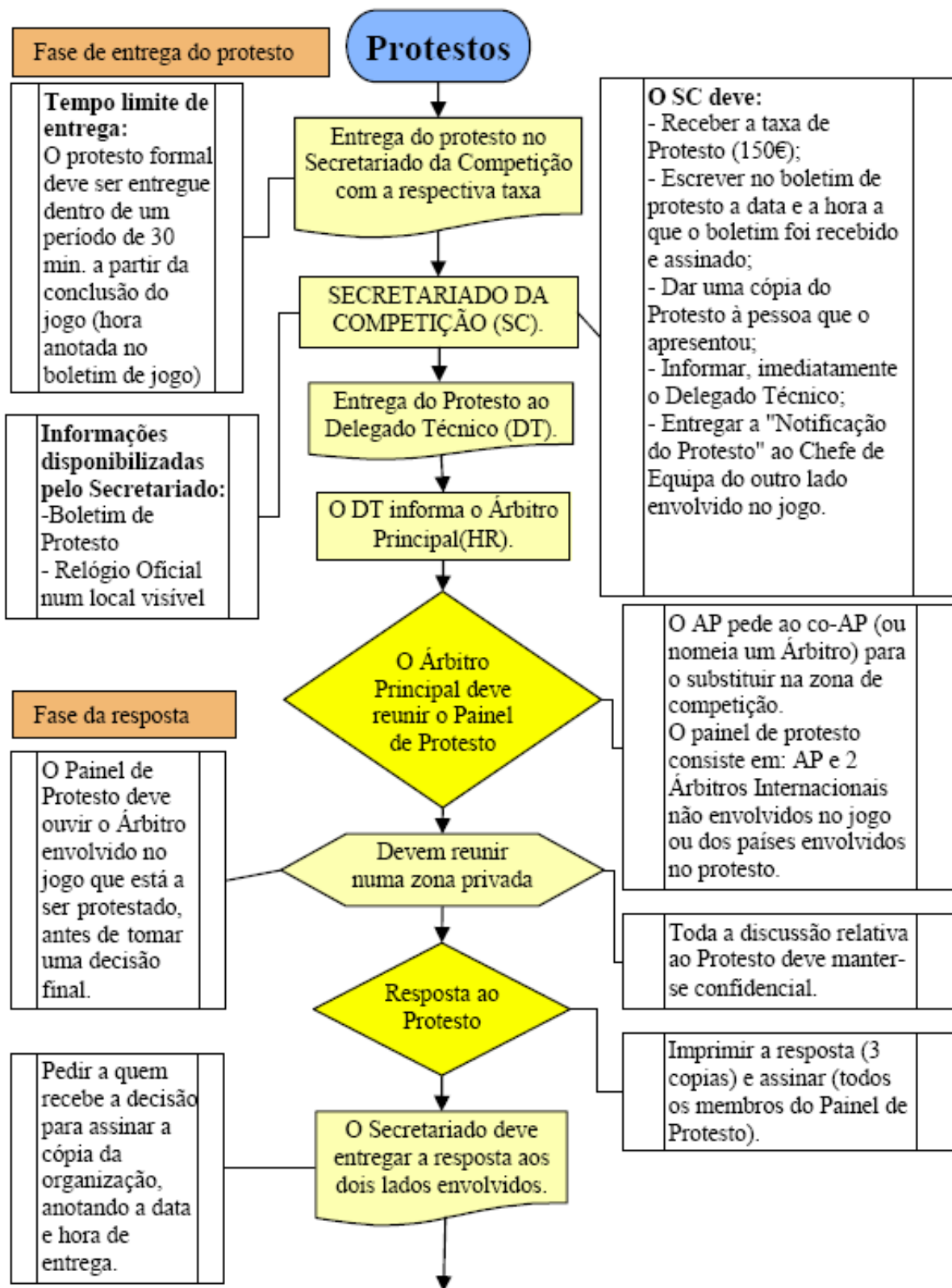
Exemplos de resultados			
			
3 Pontos vermelho	7 Pontos vermelho	10 Pontos vermelho	12 Pontos vermelho

Gesto Oficial do Fiscal de Linha

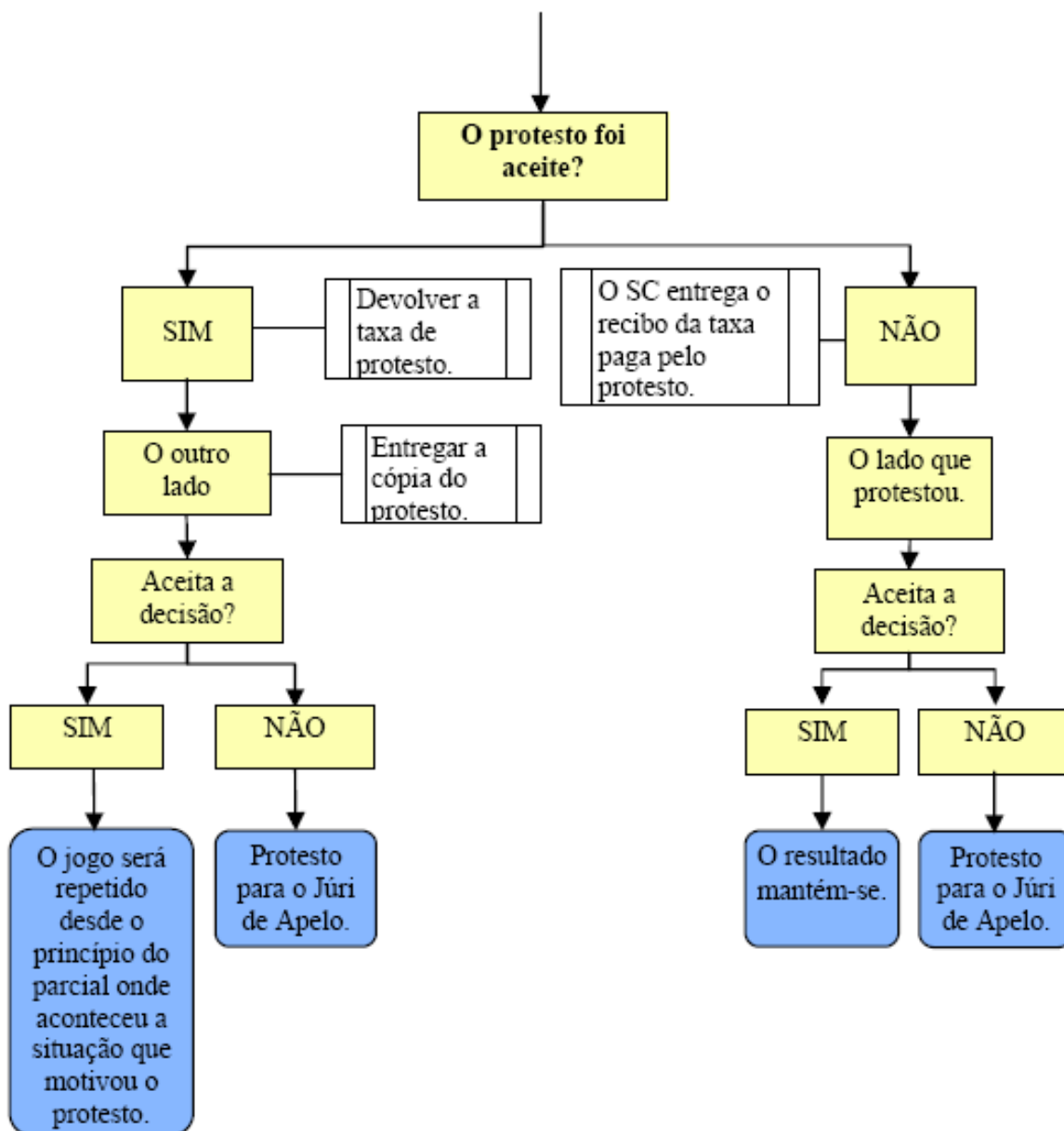
Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo Fiscal de linha
Chamar a atenção do Árbitro	Levantar o braço	

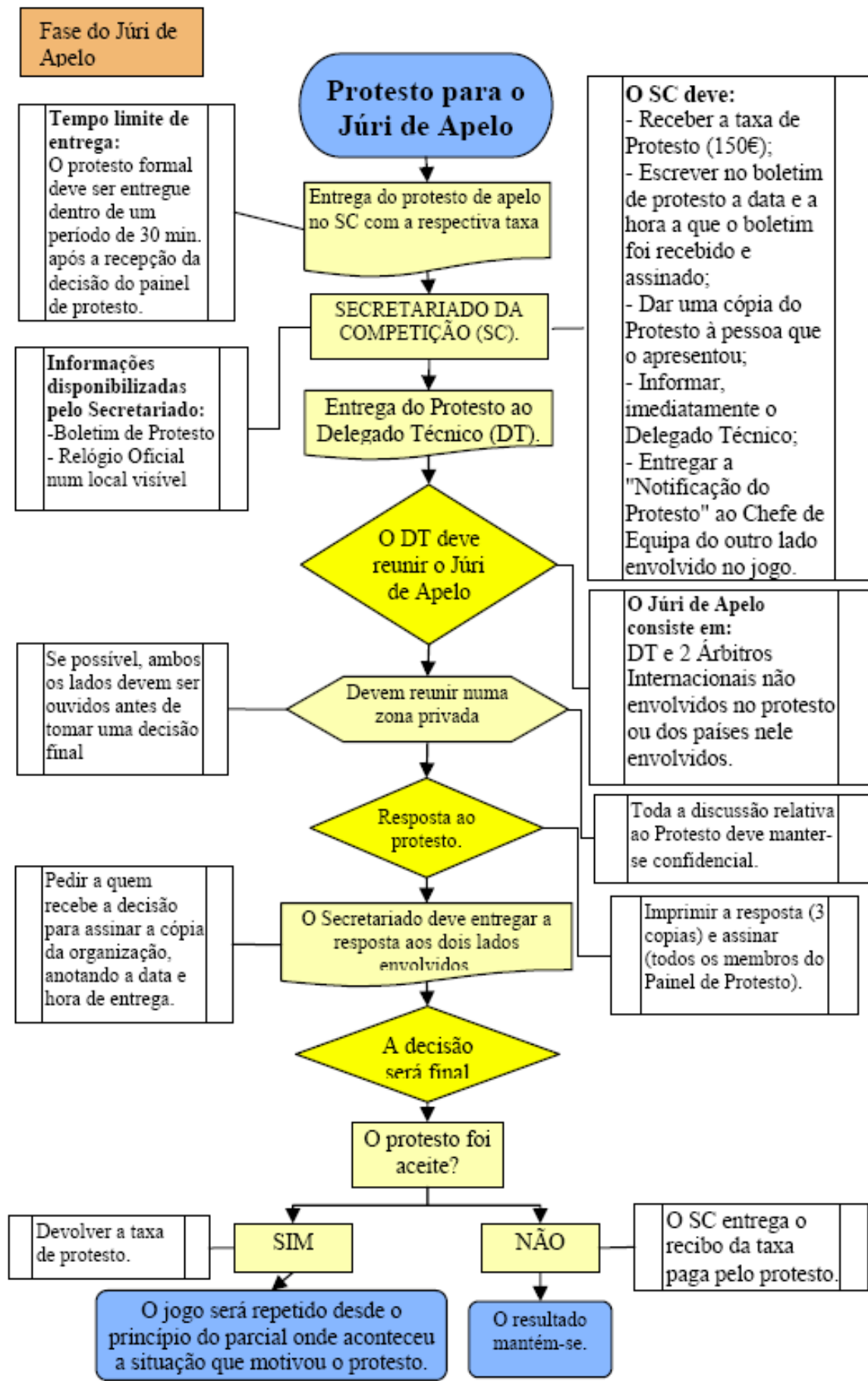
Graphic Designer: *Francisca Sottomayor*

ANEXO 2



Fase de entrega da resposta.





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 gravações 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.
- 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 e protesto ou do júri de apelo, serão entregues ao CBC (nas competições nacionais, serão entregues à estrutura nacional - PCAND).

Notificação de Protesto

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

Breve descrição do protesto:

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

entregue por _____.

recebido por _____.

ANEXO 3

CAMPO DE BOCCIA

