

REGRAS NACIONAIS DE BOCCIA SÉNIOR

2022 - 2023

ENTIDADE PROMOTORA

Paralisia Cerebral - Associação Nacional de Desporto (PCAND)

ÍNDICE

1.	DEFINIÇÕES.....	4
2.	EQUIPAMENTOS	5
3.	CAMPO	5
4.	ELEGIBILIDADE.....	6
5.	DIVISÕES DE JOGO	6
6.	FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	6
7.	JOGO	7
8.	PONTUAÇÃO	10
9.	DESEMPATE	11
10.	MOVIMENTO NO CAMPO.....	11
11.	PENALIZAÇÕES.....	12
12.	VIOLAÇÕES	14
13.	PARCIAL INTERROMPIDO	15
14.	COMUNICAÇÃO	16
15.	TEMPO.....	16
16.	RESPONSABILIDADE DO CAPITÃO	17
17.	SITUAÇÕES ESPECÍFICAS	18
	ANEXOS	19
	ANEXO 1 – GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	20
	ANEXO 2 – CAMPO DE BOCCIA	24
	ANEXO 3 – ORIENTAÇÕES PARA MARCAÇÃO.....	25

INTRODUÇÃO

O Boccia é um jogo de lançamento de bolas, inspirado num jogo praticado na antiga Grécia do qual derivaram jogos como o bowling e a petanca. Apesar desta modalidade ter sido originalmente concebida para ser praticada por pessoas com paralisia cerebral, tornou-se tão popular que, hoje em dia, é praticada por muitas outras pessoas, nomeadamente em idade sénior.

Existe um regulamento da competição, aprovado para cada época desportiva, que orienta a participação nos campeonatos nacionais e aborda, entre outras, as seguintes áreas:

- Inscrições;
- Taxa de inscrição;
- Estrutura da competição;
- Competências da Entidade Organizadora (PCAND);
- Campeonato e Taças de Portugal;
- Outros aspetos técnicos.

As regras do jogo dizem respeito às competições organizadas a nível nacional sob a égide da Entidade Organizadora.

Eventuais propostas de alteração às regras constantes deste Manual devem ser apresentadas, via carta ou e-mail, para os seguintes endereços:

Paralisia Cerebral, Associação Nacional de Desporto

Rua Nova do Casal dos Vagares, nº 42

3030-141 Coimbra

desportos@pcand.pt

ESPÍRITO DE JOGO

A ética e o espírito do jogo de Boccia Sénior 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 comportamentos adequados durante o ato de lançamento da bola por parte de um jogador.

1. DEFINIÇÕES

LADO	Na competição individual, um Lado é um (1) jogador singular. Na divisão de equipas, um Lado são três (3) jogadores.
BOLA-ALVO	Bola branca.
BOLA	Uma das bolas azuis ou vermelhas
LANÇAMENTO	Termo usado para definir a ação de impelir a bola para dentro do campo. Inclui lançar, pontapear ou largar a bola quando é usado um dispositivo auxiliar.
BOLAS NÃO LANÇADAS	(BNL) Bolas que um Lado não lança durante um parcial. BNL passam a ser “Bolas Mortas”.
BOLA DE PENALIZAÇÃO	Bola adicional lançada no fim do parcial atribuída pelo árbitro para penalizar o outro Lado por uma violação específica.
ROLL TEST	Uma pequena rampa <i>Standard</i> de Teste da BISFed utilizada para confirmar que as bolas rolam.
MEDIDOR DE BOLAS	Dispositivo <i>Standard</i> com dois orifícios específicos usado para confirmar o perímetro das bolas.
BALANÇA	Balança com uma precisão de 0,01 gr utilizada para pesar as bolas.
ÁREA DE AQUECIMENTO	Área designada para os atletas aquecerem antes de entrarem na Câmara de Chamada.
CÂMARA DE CHAMADA	Local onde se faz o registo antes de cada partida.
CAMPO	Área de jogo limitada pelas linhas de campo, incluindo as casas de lançamento.
ÁREA DE JOGO	O campo menos as casas de lançamento.
CASA DE LANÇAMENTO	Uma das seis casas numeradas de onde os atletas lançam.
LINHA DE LANÇAMENTO	A linha de campo atrás da qual os atletas lançam a bola.
LINHA EM V	Linha que a bola-alvo tem de ultrapassar completamente para ser considerada em jogo.
CRUZ	Marca no centro da área do jogo.
CAIXA-ALVO	Caixa de 35cm x 35cm na cruz para bolas de penalização.
JOGO	Uma partida entre dois lados, que inclui um certo número de parciais.
PARCIAL	Parte de um jogo em que uma bola-alvo e todas as outras bolas são jogadas por ambos os lados.
PARCIAL INTERROMPIDO	Quando bolas são movidas da sua posição normal, tanto accidental como intencionalmente.
VIOLAÇÃO	Qualquer ação realizada por um Jogador, Lado, Suplente, ou Treinador que vá contra as regras do jogo, dando origem a uma penalização.
CARTÃO AMARELO	Cartão de cor amarela com cerca de 7cm x 10cm mostrado pelo Árbitro como aviso.
CARTÃO VERMELHO	Cartão de cor vermelha com cerca de 7cm x 10cm mostrado pelo Árbitro para emitir uma desqualificação da competição .

2. EQUIPAMENTOS

- 2.1 Bolas de Boccia:** Um kit de bolas consiste em seis vermelhas, seis azuis e uma bola-alvo branca. As bolas utilizadas em competições oficiais têm que se submeter aos critérios estabelecidos neste livro de regras.
- 2.1.1 Critério das bolas de Boccia: Peso** 275gr. +/- 12gr. **Perímetro:** 270mm +/- 8mm. **Roll Test: Bola deve sair da rampa.** Não são necessárias bolas de marcas reconhecidas, desde que elas cumpram os critérios aqui definidos.
- 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. As bolas com uma cor questionável (indefinida) não serão aceites.
- 2.1.3 Os kits de bolas serão avaliados, de forma aleatória, durante a fase de grupos e obrigatoriamente a partir das ½ finais.**
- 2.1.4** Se uma bola(s) não cumprir os critérios, durante esta avaliação, o Jogador ou o lado receberá um aviso segundo a regra 12.6.4 e aquela(s) será guardada pelo Comité Organizador até ao final da competição. O aviso será anotado no boletim de jogo e será afixada uma informação na entrada da Câmara de Chamada.
- 2.2 Dispositivo de Medida:** Devem ser aprovados pelo 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 eletrónico.
- 2.5 Indicador da cor Vermelha/Azul:** Pode ser de qualquer formato. Permite aos jogadores verem claramente, qual o lado que deve jogar.

3. CAMPO

- 1.1.** A superfície deve ser plana e macia como o chão de um ginásio em madeira ou sintético. As superfícies não devem ser enceradas.
- 1.2.** As dimensões serão de 12,5m x 6m (Ref. Apêndice 1 Formato do Campo).
- 3.2.1.** Todas as marcações terão entre 2 e 5cm de largura e devem ser facilmente reconhecidas. Deve ser usada fita adesiva para as linhas de marcação. É recomendado usar 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.
- 3.3** A área de lançamento está dividida em seis casas de lançamento.

- 3.4 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.
- 3.5 A cruz central (situada dentro da caixa-alvo) marca a posição de recolocação da bola alvo, e é também usada para colocar a bola-alvo num parcial de desempate e em caso de penalização. A caixa-alvo tem uma dimensão de 35cm x 35cm, devendo ser marcadas usando fita de 2cm.
- 3.6 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 (Anexo 2).

4. ELEGIBILIDADE

São elegíveis para competir pessoas de ambos os sexos, com idade igual ou superior a 60 anos, feitos até ao dia 1 de Outubro de 2022.

5. DIVISÕES DE JOGO

- 5.1. **Geral** - Há duas divisões de jogo, individual e equipa, sendo que, em cada divisão jogam praticantes de ambos os sexos.
- 5.2. Na **Divisão Individual**, joga um jogador contra outro jogador singular, podendo um jogo ser realizado entre participantes de sexos diferentes.
- 5.3. Na **Divisão de Equipas**, a constituição de cada equipa não tem qualquer limitação de género. Cada Equipa inclui três jogadores em campo e permite dois suplentes.
- 5.4. Cada equipa / jogador pode ter um treinador em campo ao qual é permitido entrar na Área de Aquecimento, na Câmara de Chamada e nas áreas designadas para cada competição.

O Treinador tem que acompanhar a mesma equipa/jogador até ao final de cada jogo, [devendo acompanhar os mesmos na câmara de chamada \(Artigo 28º - Regulamento Nacional de Boccia Sénior\)](#).

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 6.1. 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. Cada Jogador pode levar para a Câmara de Chamada 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 bola-alvo.
- 6.2. Na **Divisão de Equipas**, 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.

6.2.1. 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.

7. JOGO

7.1. 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.

7.2. Horário - Ambos os lados têm uma hora de início. Os jogadores e as equipas, tal como é determinado pela divisão de jogo, devem apresentar-se na Câmara de Chamada 20 minutos antes da hora oficial do jogo individual e 30 minutos em jogo de equipas (cf. Artigo 27º - Regulamento), ou como estipulado pelo Comité Organizador nas Regras Específicas da Competição.

7.2.1. Deverá ser colocado um relógio oficial, fora da Câmara de Chamada e claramente identificado. À hora marcada, as portas da Câmara de Chamada serão fechadas e mais ninguém poderá entrar. O lado que leve as suas próprias bolas para a câmara de chamada deve usá-las durante o jogo. Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo.

7.3. Bolas de Boccia - É permitido a cada jogador/lado usar as suas próprias bolas– as quais podem ser examinadas pelo adversário, antes do início do jogo na Câmara de Chamada ou no campo. Quando um Jogador ou lado ganha o lançamento da moeda ao ar e escolhe, por exemplo, as bolas vermelhas, o adversário pode inspecionar aquelas bolas, incluindo a Bola Alvo.

7.3.1. Cada lado pode utilizar a sua própria Bola Alvo.

7.3.2. O Comité Organizador de cada competição deve providenciar kits de bolas de Boccia que cumpram os critérios definidos na secção 2.1. nestas regras.

7.3.3. Os lados são autorizados a verificarem as bolas de Boccia antes e depois da moeda ao ar e se o pedido for considerado razoável, poderão ser utilizadas diferentes bolas/bolas/conjunto de bolas. Pelo menos deve haver um kit de bolas suplentes por cada campo e só esse kit deverá ser usado para troca de bolas. As bolas de Boccia só podem ser trocadas durante um jogo caso não estejam em boas condições e por indicação do árbitro.

7.3 Lançamento da Moeda ao ar - O árbitro lança a moeda ao ar e o lado vencedor escolhe entre jogar com as bolas vermelhas ou com as azuis.

7.4 Bolas de Aquecimento - Os jogadores posicionam-se nas suas casas (Ref. [6.1/6.2](#)). Cada lado pode lançar as suas bolas de aquecimento, incluindo a bola-alvo quando lhe for

indicado para o fazer pelo árbitro, num período de um minuto. Um Jogador/lado pode lançar até sete (7) bolas. Os suplentes nunca podem lançar bolas de aquecimento.

7.5 Lançamento da Bola-Alvo

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

7.5.2 O árbitro dá a bola-alvo ao jogador apropriado e indica o início do parcial, pedindo para ser lançada a bola alvo.

7.5.3 O jogador deve lançar a bola-alvo para a área válida do campo.

7.6 Bola-alvo Falhada

7.6.1 A bola-alvo é falhada se:

- a) Não ultrapassa a linha da bola-alvo/linha em V;
- b) Se atravessa a linha em V e retorna à área onde a bola-alvo não é válida;
- c) Vai para fora do campo;
- d) É cometida uma violação pelo jogador que lança a bola-alvo (Ref. [12.1](#)).

7.6.2 Se a bola-alvo é falhada, então ela será lançada pelo jogador que deveria lançá-la no parcial seguinte. Se a bola-alvo é falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo jogador que a lançou no 1º parcial. O lançamento da bola-alvo continuará em sequência até que a bola-alvo seja válida.

7.6.3 Quando a bola-alvo é falhada, no parcial seguinte é lançada pelo jogador que a devia lançar se ela não tivesse sido falhada.

7.7 Lançamento da primeira bola para dentro do campo

7.7.1 O jogador que lança a bola-alvo com sucesso, também lança a 1ª bola de cor.

7.7.2 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 que todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na divisão de Equipas, qualquer jogador do lado indicado para lançar, mediante decisão do capitão, pode lançar a segunda (2ª) bola para o campo.

7.8 Lançamento da primeira bola adversária

7.8.1 O lado adversário jogará após o outro Lado lançar a 1ª bola de cor válida.

7.8.2 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 divisão de Equipas qualquer jogador pode lançar de acordo com a indicação do capitão.

7.9 Lançamento das restantes bolas

7.9.1 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.

7.9.2 O procedimento de **7.9.1.** continuará até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados. Se um Jogador decidir não lançar as restantes bolas, poderá dizer ao árbitro que não irá realizar mais lançamentos nesse parcial.

7.10 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. 8**) e anunciará verbalmente o fim do parcial.

7.11 Preparação para o parcial seguinte – Os jogadores ou a equipa de arbitragem recolherão as bolas para o início do parcial seguinte. O parcial seguinte começará de seguida (**Ref. 7.5.2.**).

7.12 Lançamento das bolas

7.12.1 A posição de lançamento poderá ser de pé ou sentado, dando ao jogador a liberdade de lançar as bolas com ou sem qualquer apoio no chão (um ou dois pés, canadianas, bengalas ou outro instrumento de apoio à marcha).

7.12.2 Nem a bola-alvo nem qualquer outra bola podem ser lançadas até que o árbitro dê sinal para iniciar o jogo ou indique qual o Lado a jogar.

7.12.3 No momento do lançamento das bolas, o jogador não deve tocar as linhas de marcação ou qualquer superfície do campo fora da sua casa de lançamento. Isto inclui o jogador, a cadeira-de-rodas ou quaisquer materiais trazidos para dentro da casa de lançamento.

7.12.4 Quando a bola é largada, 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.

7.13 Bolas fora de Campo

7.13.1 Qualquer bola, incluindo a bola-alvo, é considerada fora do campo, se toca ou cruza as linhas de marcação.

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

7.13.3 A bola que é lançada e falha a entrada no campo, é considerada fora.

7.13.4 Qualquer bola lançada para fora do campo, **é considerada fora**. O árbitro é o último a decidir nesta matéria.

7.14 Bola-alvo empurrada para fora de Campo

7.14.1 Se a bola-alvo for empurrada para fora do campo durante o jogo, é recolocada na “Cruz/bola-alvo”.

7.14.2 Se isto não for possível porque uma bola já está sobre a cruz, a bola-alvo será 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).

- 7.14.3** Quando a bola-alvo é recolocada na cruz, o lado a lançar a seguir é determinado de acordo com a regra [7.9.1](#).
- 7.14.4** Se não há bolas de cor dentro do campo depois da bola-alvo ter sido recolocada, deverá jogar o lado que empurrou a bola-alvo ([Ref.7.15](#)).
- 7.15 Bolas Equidistantes** – Ao determinar qual o Lado a lançar a seguir, se duas ou mais bolas de cores diferentes estão a pontuar, estão equidistantes da Bola-alvo, e o resultado destas bolas equidistantes é igual (1:1; 2:2), é o lado que lançou por último que deve jogar novamente. O Lado a lançar alternará então até que a relação de equidistância seja desfeita, ou um dos lados tenha lançado todas as suas bolas. Se as bolas a pontuar são equidistantes, mas a pontuação não é igual (2:1), o Lado com menos bolas equidistantes vai jogar. O Jogo continuará então normalmente. Se uma nova bola lançada desfaz a relação de equidistância, mas fica a fazer uma diferente, mas ainda assim relação equidistante a pontuar, a mesma cor deve jogar outra vez.
- 7.16 Bolas lançadas simultaneamente** – Se um lado lançar mais do que uma bola quando é a sua vez de jogar, ambas as bolas são retiradas e consideradas bolas mortas.
- 7.17 Bolas caídas** – Se um jogador deixa cair, acidentalmente, uma bola, o árbitro pode permitir que o jogador a lance outra vez. Compete ao árbitro determinar quando 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.
- 7.18 Erros do Árbitro** – Se, devido a um erro do árbitro, o lado errado lança, a(s) bola(s) é devolvida ao jogador que a lançou. Neste caso, o tempo deve ser verificado e corrigido, se for caso disso. Se a posição de qualquer bola tiver sido alterada, o parcial deve ser considerado como parcial interrompido ([Ref.13](#)).
- 7.19 Substituição**
- 7.19.1** Na divisão de equipas é permitido a cada lado substituir dois jogadores, durante o jogo. As substituições devem ser feitas entre parciais e o árbitro deve ser informado das substituições. A substituição não deve atrasar o recomeço do jogo.
- 7.19.2** Uma vez que um jogador tenha sido substituído durante um jogo, ele não pode regressar a esse jogo.
- 7.20 Posição dos Suplentes e Treinadores** – Os Treinadores e suplentes devem estar posicionados ao fundo do campo numa área previamente definida. Contudo, a definição desta área será determinada pelo Comité Organizador e depende, sobretudo, do desenho do campo.

8. PONTUAÇÃO

- 8.1.** A pontuação será dita pelo árbitro depois de ambos os Lados terem lançado todas as bolas, incluindo bolas de penalização, se for caso disso. Os pontos das bolas de penalização, se os houver, serão somados ao resultado e registados quando realizados. Cada bola de penalização que pare dentro da caixa de penalização pontuará um ponto.

- 8.2. 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.
- 8.3. 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.
- 8.4. No fim de cada parcial, o árbitro deve estar seguro de 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.
- 8.5. No final dos parciais, os pontos conseguidos em cada parcial são somados e o lado com a pontuação mais elevada é declarado vencedor.
- 8.6. O árbitro pode chamar os capitães (ou os jogadores nas divisões individuais) se tem que fazer uma medição ou se a decisão é muito próxima no final de um parcial.
- 8.7. Se a pontuação final for igual, incluindo quaisquer bolas de penalização, 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, apenas determinam o vencedor.
- 8.8. Se um lado falha um jogo, **na fase de grupos, o lado vencedor ganha pela maior diferença pontual dentro do próprio grupo. Se um lado falha um jogo a partir dos 1/8 de final, o lado vencedor vence por 6-0.** O lado que falhar o jogo pontua zero. Se ambos os Lados falharem o jogo, ambos perdem por 6-0 ou pela maior diferença de pontos de qualquer jogo **no seu grupo**. O resultado será registado para cada Lado como “perdeu por 0-?”.

9. DESEMPATE

- 9.1. Um desempate constitui um parcial extra.
- 9.2. Todos os jogadores devem permanecer nas suas casas de lançamento originais.
- 9.3. 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.
- 9.4. O parcial é jogado como um parcial normal.
- 9.5. Se ocorre a situação descrita em 8.3 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.

10. MOVIMENTO NO CAMPO

- 10.1. Assim que o árbitro indicar o lado a jogar, os Jogadores desse lado podem entrar em campo.
- 10.2. Os Jogadores não podem ocupar outras casas de lançamento enquanto preparam a jogada seguinte.

- 10.3. Se qualquer Jogador necessitar de ajuda para ir a campo, pode pedir ao árbitro ou ao juiz de linha para o ajudar.
- 10.4. Nas divisões de equipas, se um Jogador lança uma bola e o seu colega de equipa ainda está a regressar à sua casa de lançamento, o árbitro pedirá ao jogador para esperar que o colega de equipa esteja na sua casa de lançamento e só depois lançar (a bola lançada nesta situação é considerada jogada). Se esse lado repetir a situação, o árbitro dá um aviso.
- 10.5. Ações que se constituem como rotina, como arredondar a bola, são permitidas, tanto antes como depois do lançamento, desde que não realizadas no tempo do adversário (Ref. 10.6).
- 10.6. Um lado não pode preparar o seu lançamento seguinte, ou arredondar a bola no tempo do lado adversário. (Antes da cor ser mostrada, é aceitável que um atleta pegue numa bola sem a lançar: ex. é permitido ao vermelho apanhar a sua bola antes de o Árbitro assinalar para o azul lançar e pôr a bola na sua mão ou no colo; não é permitido ao vermelho pegar numa bola depois do Árbitro ter assinalado para o azul lançar).
- 10.7. [O jogador/equipa pode entrar em campo para ver o jogo sem autorização do árbitro desde que seja o lado indicado a jogar.](#)
- 10.8. [É proibido levar o telemóvel para dentro de campo.](#)

11. PENALIZAÇÕES

- 11.1. **Geral** – No caso de uma violação há três formas diferentes de penalização:

Bola de Penalização;

Retração de bola;

Aviso (Cartão Amarelo) e desqualificação (Cartão Vermelho)

11.2 Bola de Penalização

- 11.2.1 Uma **bola de penalização** consiste na atribuição de uma bola extra ao Lado oposto. Esta bola será lançada depois de todas as bolas terem sido jogadas num parcial. O árbitro regista a pontuação; todas as bolas serão removidas da área de jogo e o lado a quem foram averbadas bolas de penalização irá selecionar uma (1) das suas bolas de cor, que será lançada para a casa-alvo na cruz. O Árbitro mostrará a cor a jogar e indicará verbalmente “Um minuto!” O atleta tem 1 minuto para lançar a bola de penalização. Se esta bola parar dentro da casa-alvo de 35 cm sem tocar nas linhas exteriores, o Lado que lançou a bola de penalização obterá um ponto extra. O Árbitro adicionará esse ponto à pontuação do final do parcial e fará o respetivo registo no boletim de jogo.
- 11.2.2 Se mais do que uma violação ocorrer durante um parcial por um dos Lados, poderá ser averbada mais do que uma bola de penalização. Cada bola de penalização é lançada separadamente. A bola lançada é removida e registada (se estiver a

pontuar) e o Lado escolhe de entre as suas seis bolas de cor a que lançará nas bolas de penalização subsequentes.

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

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

11.2.5 Sempre que um jogador/equipa utilizar o telemóvel durante o jogo, deve ser atribuída uma bola de penalização.

11.3 Retração de Bola

11.3.1 Uma retração implica remover do campo a bola que foi lançada sob violação. A bola é removida para a caixa das bolas mortas até o fim do parcial.

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

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

11.3.4 Se o árbitro não conseguir parar a bola antes de esta alterar a posição das outras bolas, o parcial converte-se num parcial interrompido (Ref. 13).

11.4 Aviso (Cartão Amarelo) e desqualificação (Cartão Vermelho)

11.4.1 Se é dado um segundo aviso ao jogador, ele será desqualificado desse jogo.

11.4.2 Se um jogador tiver um comportamento antidesportivo, o Árbitro mostrará o cartão vermelho, desqualificando-o e anotarà no boletim de jogo (Ref. 12.7).

11.4.3 Se um jogador é **excluído** na divisão individual, o lado perderá o jogo (Ref. 11.4.8).

11.4.4 Se um jogador é **excluído** em equipas, o jogo continuará com os dois jogadores restantes. Quaisquer bolas não lançadas do jogador **excluído** serão colocadas na **mesa do árbitro**. Em qualquer parcial subsequente, o lado continuará com quatro bolas. Se o capitão é **excluído**, o papel é assumido por outro membro da equipa. Se um segundo jogador da equipa é **excluído**, o lado perderá o jogo (Ref. 11.4.8).

11.4.5 Um jogador **excluído de um jogo específico** pode competir em novos jogos no mesmo torneio.

11.4.6 Se um jogador é desqualificado por um comportamento antidesportivo, um painel constituído pelo Árbitro Principal e dois Árbitros não envolvidos no jogo ou do mesmo clube do Jogador, decidirá se o Jogador pode ser reintegrado em futuros jogos (Ref. 11.4.9).

- 11.4.7** 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 **excluído**/desqualificado pontuará zero pontos.
- 11.4.8** No caso de repetidas desqualificações, o Comité Organizador, após ouvir o Delegado Técnico, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

12. VIOLAÇÕES

- 12.1.** Se é cometida uma violação quando a bola-alvo é lançada, é considerada falhada e passa para o jogador seguinte (Ref. 7.7.).
- 12.2.** As seguintes ações dão origem à **retração da bola já lançada** (Ref. 11.3):
- 12.2.1.** Lançar a bola antes da indicação do árbitro de qual a cor a lançar, se for a Bola-alvo considera-se falhada (Ref. 7.13.2.).
 - 12.2.2.** Lançar a bola na vez do lado oposto, a não ser que seja por erro do árbitro.
 - 12.2.3.** Se uma bola de cor é lançada antes da Bola-Alvo, ela será retirada. (Ref. 11.3.1.).
- 12.3.** As seguintes ações dão origem a atribuição de **bola de penalização** (Ref. 11.2):
- 12.3.1.** Se um jogador sair da casa de lançamento quando não for indicada a sua vez de jogar.
 - 12.3.2.** Se, na opinião do árbitro, há uma comunicação inapropriada entre o(s) jogador(es), e/ou o treinador (Ref. 14.).
 - 12.3.3.** Se o Jogador preparar o seu próximo lançamento arredondando a bola durante o tempo do adversário. (Se um praticante 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 há qualquer problema).
- 12.4.** As seguintes ações dão origem a **retração da bola lançada e atribuição de bola de penalização** (Regra 11.2. e 11.3.):
- 12.4.1.** Lançar a bola-alvo ou bola de cor enquanto o jogador ou qualquer parte o seu equipamento, bolas ou pertences está a tocar as linhas de marcação da casa de lançamento ou a superfície do campo que não faça parte da casa de lançamento do jogador. (Ref. 7.13.3.).
 - 12.4.2.** Lançar a bola quando ela está a tocar o campo fora da casa de lançamento (Ref. 7.13.4.).
 - 12.4.3.** Lançar a bola na vez do adversário.
 - 12.4.4.** Lançar a bola com o colega ainda em campo.

- 12.5.** As seguintes ações dão origem à atribuição de **bola de penalização e um cartão amarelo** (Ref. 11.2./11.4.):
- 12.5.1.** Qualquer interferência deliberada ou distração de outro jogador, de tal maneira que afete a sua concentração ou o ato de lançamento do seu adversário.
 - 12.5.2.** Causar, deliberadamente, um parcial interrompido.
- 12.6.** As seguintes ações dão origem a que o Lado, Jogador ou Treinador receba um aviso – **cartão amarelo** (Ref. 11.4.):
- 12.6.1.** Um injustificado atraso do jogo.
 - 12.6.2.** Um Jogador não aceitar a decisão do Árbitro e/ou atuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.
 - 12.6.3.** 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).
 - 12.6.4.** Uma(s) bola(s) não cumprir os critérios durante a avaliação aleatória (Ref. 2.1).
- 12.7.** As seguintes ações dão origem a que Lado, Jogador ou Treinador receba **cartão vermelho e imediata desqualificação** (Ref. 11.4.):
- 12.7.1.** Quando um Jogador demonstrar comportamento anti desportivo para com o Árbitro ou para com os Adversários (ex.º tentar iludir o árbitro ou jogar com bola adulterada), será mostrado um cartão vermelho o que levará a uma desqualificação imediata (Ref. 11.4.3.).
 - 12.7.2.** Quando adotar conduta violenta, ou utilizar linguagem ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos.

13. PARCIAL INTERROMPIDO

- 13.1.** Um Parcial é interrompido quando as bolas, ou uma bola, foram movidas pelo contacto de um Atleta ou do Árbitro, ou por uma bola lançada durante uma violação que o Árbitro não conseguiu parar (Ref. 11.3.4.).
- 13.2.** 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) ou se na opinião do árbitro isso não é possível, então o parcial deve ser recomeçado. É do árbitro a decisão final.
- 13.3.** Se um parcial é interrompido devido a erro ou ação de um lado, o árbitro agirá de acordo com a regra 13.2., mas pode consultar o lado prejudicado para tomar qualquer decisão para evitar uma decisão injusta.
- 13.4.** Se é causado um parcial interrompido e tiverem sido atribuídas bolas de penalização, 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.

14. COMUNICAÇÃO

- 14.1.** O Árbitro autoriza o [intervalo de](#) um minuto entre parciais. O minuto começa quando o Árbitro levanta a bola branca do chão e anuncia “Um Minuto”. Durante esse período de tempo, os Treinadores podem recolher as suas bolas, juntarem-se e falarem com os seus atletas. Os treinadores podem pedir ajuda ao Árbitro ou Fiscais de Linha para recolher as bolas. Aos 50 segundos o Árbitro diz “10 segundos”. Ao minuto, o Árbitro diz “Tempo”. Todas as ações do Lado oposto devem parar enquanto o Árbitro dá a bola branca ao atleta que vai lançar. O Árbitro pede “Bola-Alvo”. No caso de o Lado oposto não estar pronto, terão que esperar até o Árbitro indicar a sua vez de lançar, altura em que podem completar a sua preparação. Os Atletas devem estar nas suas casas de lançamento e os Treinadores nos seus devidos lugares no momento em que o Árbitro diz “Tempo”, ou recebem um cartão amarelo por atraso do jogo.
- 14.2.** 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 registada no boletim de jogo ([Ref. 12.6.3.](#)).
- 14.3.** Durante um parcial das divisões de Equipas, os jogadores apenas podem comunicar com os seus colegas de equipa que estão em campo depois de o Árbitro indicar que é a sua vez de jogar. Durante um Parcial, quando nenhum dos Lados recebeu indicação para jogar (Ex.: durante uma medição do Árbitro; uma avaria do marcador), os jogadores de ambos os Lados podem conversar silenciosamente, mas isso deverá terminar assim que o Lado oposto receber indicação para jogar.
- 14.4.** Um jogador pode pedir a outro jogador para se movimentar na casa de lançamento se o jogador adversário estiver posicionado de tal maneira que impede o lançamento da bola, mas não pode pedir-lhe que saia da sua casa de lançamento.
- 14.5.** Qualquer jogador, e não só o capitão, pode falar com o Árbitro durante o seu tempo.

15. TEMPO

- 15.1.** Cada lado tem um tempo limite para cada parcial, que é monitorizado pelo árbitro e/ou marcador ([Ref. 15.11.](#)), [sempre que possível.](#)
- 15.2.** O lançamento da bola-alvo faz parte do tempo de um lado.
- 15.3.** O tempo de um lado inicia-se com a indicação do árbitro ao marcador de qual a cor a jogar.
- 15.4.** O tempo de um lado para no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo ou cruza as linhas limites.

- 15.5.** Se um lado não tiver largado a bola quando o tempo termina, essa bola e as restantes desse lado são anuladas e são colocadas [na mesa do árbitro](#).
- 15.6.** 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 esta perturbar o jogo. Se a bola perturba qualquer uma das outras bolas o parcial será interrompido ([Ref. 13](#)).
- 15.7.** O tempo limite para as bolas de penalização é de um minuto para cada violação para todas as divisões de jogo.
- 15.8.** Durante cada parcial, o tempo restante de ambos os lados é mostrado no [marcador eletrónico, sempre que possível](#). No fim de cada parcial o tempo gasto por ambos os lados é registado no boletim de jogo.
- 15.9.** Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorretamente calculado, o árbitro deverá ajustá-lo de modo a compensar o erro.
- 15.10.** Durante qualquer disputa ou confusão, o árbitro deve parar o cronómetro.
- 15.11.** Aplicam-se os seguintes limites de tempo:
- | | |
|------------|------------------------------|
| Individual | 2 minutos/ jogador/ parcial; |
| Equipa | 3 minutos/ equipa/ parcial. |
- 15.12.** O marcador anunciará, em voz alta e clara, quando o tempo que falta para terminar o parcial é **“1 minuto”, “30 segundos”, “10 segundos”** e **“tempo”** quando o tempo terminar.
- 15.13.** Sempre que possível, os jogos a partir dos quartos-de-final terão um marcador eletrónico de forma contar o tempo [e sempre que houver recursos para tal](#).

16. RESPONSABILIDADE DO CAPITÃO

- 16.1.** Na divisão de Equipas, 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:
- 16.1.1.** Assegurar a presença de todos os membros da equipa para o início do jogo.
- 16.1.2.** Representar a equipa no lançamento da moeda ao ar e decidir se joga com as bolas vermelhas ou azuis.
- 16.1.3.** Decidir qual o membro da equipa que lança durante o jogo.
- 16.1.4.** Decidir qual o membro da equipa que lança as bolas de penalização.
- 16.1.5.** Confirmar a decisão do árbitro no processo de pontuação.
- 16.1.6.** Discutir com o árbitro no caso de um parcial interrompido ou quando há uma disputa.

- 16.1.7.** Assinar o boletim de jogo ou nomear alguém que o faça.
- 16.1.8.** Apresentar um protesto.
- 16.1.9.** O capitão representa a equipa, mas qualquer jogador pode fazer perguntas ao Árbitro, incluindo pedir autorização para entrar em campo.



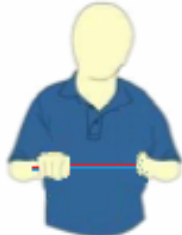



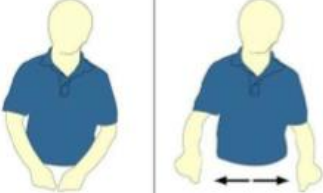
17. SITUAÇÕES ESPECÍFICAS

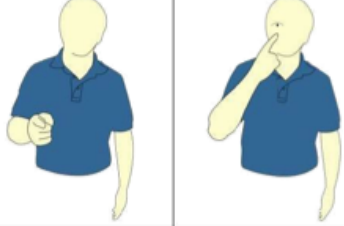
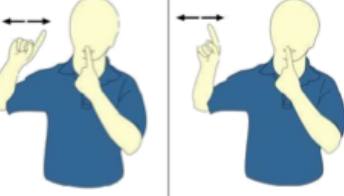
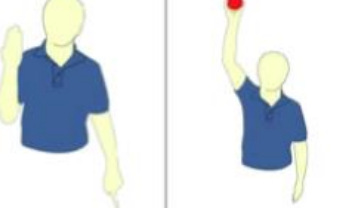




- 17.1.** Se um Jogador adoecer durante um parcial (uma situação séria), será possível interromper a partida por um máximo de dez (10) minutos para que possa receber cuidados médicos (desconto de tempo médico). O tempo deve ser parado.
- 17.2.** Num jogo individual, se o jogador for incapaz de continuar a jogar, perderá o jogo ([Ref. 8.8.](#)).
- 17.3.** 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. 7.20.](#)).

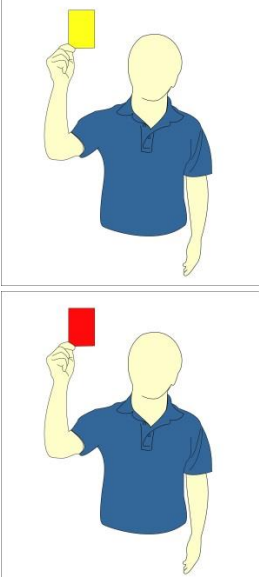

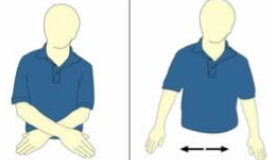

NOTA - Reconhece-se que podem surgir situações que não estão previstas neste manual. Essas situações serão resolvidas depois de consultados o Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal.

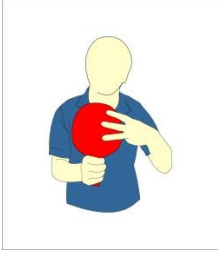
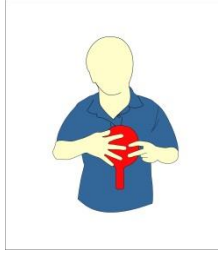
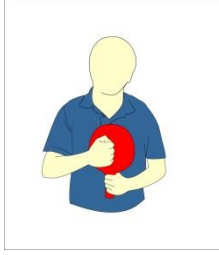
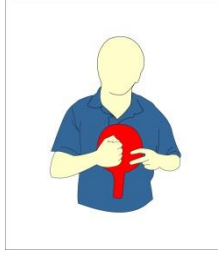
ANEXOS

ANEXO 1 – GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

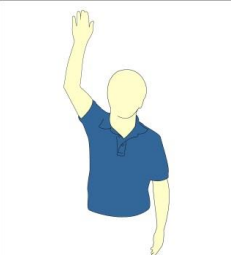
SITUAÇÃO A ASSINALAR	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR
Indicação para jogar as bolas de aquecimento ou a bola-alvo (Regra 7.6. / 7.7.)	Deslocar a mão para indicar o lançamento, e dizer “Comece o aquecimento” ou “Bola-alvo”.	
Indicação para jogar uma bola de cor (Regra 7.8./7.9./7.10.)	Exibir a raquete da cor correspondente ao Lado a jogar.	
Bolas equidistantes (Regra 7.16.)	Segurar a raquete lateralmente contra a palma da mão, como demonstrado, com a borda virada para os atletas. Rodar a raquete para mostrar quem é a jogar (como em cima)	
Desconto de tempo médico	Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra mão, estendida verticalmente (em forma de T) e dizer o nome do lado que o solicitou (ex.º: desconto de tempo médico para - nome do jogador /equipa/ país /cor das bolas).	
Parar	Mostrar a palma da mão erguida indicando ao cronometrista para “Parar o tempo” ou indicar aos Lados para “Esperar”.	
Substituição (Regra 7.20.)	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 o(s) atleta(s) quer(em) entrar em campo (Regra 8.6.)</p>	<p>Apontar para o jogador e depois para o olho.</p>	
<p>Comunicação inapropriada (Regra 12.3.2./14.)</p>	<p>Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.</p>	
<p>Bola morta / bola fora (Regra 7.14.)</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'. De seguida, levantar a bola que foi fora.</p>	
<p>Retração (Regra 11.3./12.2./12.4.)</p>	<p>Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (sempre que for possível).</p>	
<p>1 bola de penalização (Regra 11.2)</p>	<p>Levantar um dedo.</p>	
<p>2 Bolas de penalização</p>	<p>Levantar dois dedos afastados.</p>	
<p>Aviso (Regra 11.4./12.5./12.6.)</p>	<p>Exibir o cartão amarelo para a penalização.</p>	

<p>2º Aviso e conseqüente desqualificação (Regra 11.4.)</p>	<p>Exibir o cartão amarelo e depois o vermelho.</p>	
<p>Cartão vermelho (Desqualificação) (Regra 11.4./12.7.)</p>	<p>Exibir o cartão vermelho.</p>	
<p>Fim do parcial / fim do jogo (Regra 7.11.)</p>	<p>Cruzar e afastar os braços esticados dizendo “Final de parcial” ou “Final do jogo”.</p>	
<p>Pontuação (Regra 8.)</p>	<p>Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos. E dizer o resultado (Ex: 3 pontos para a cor vermelha).</p>	

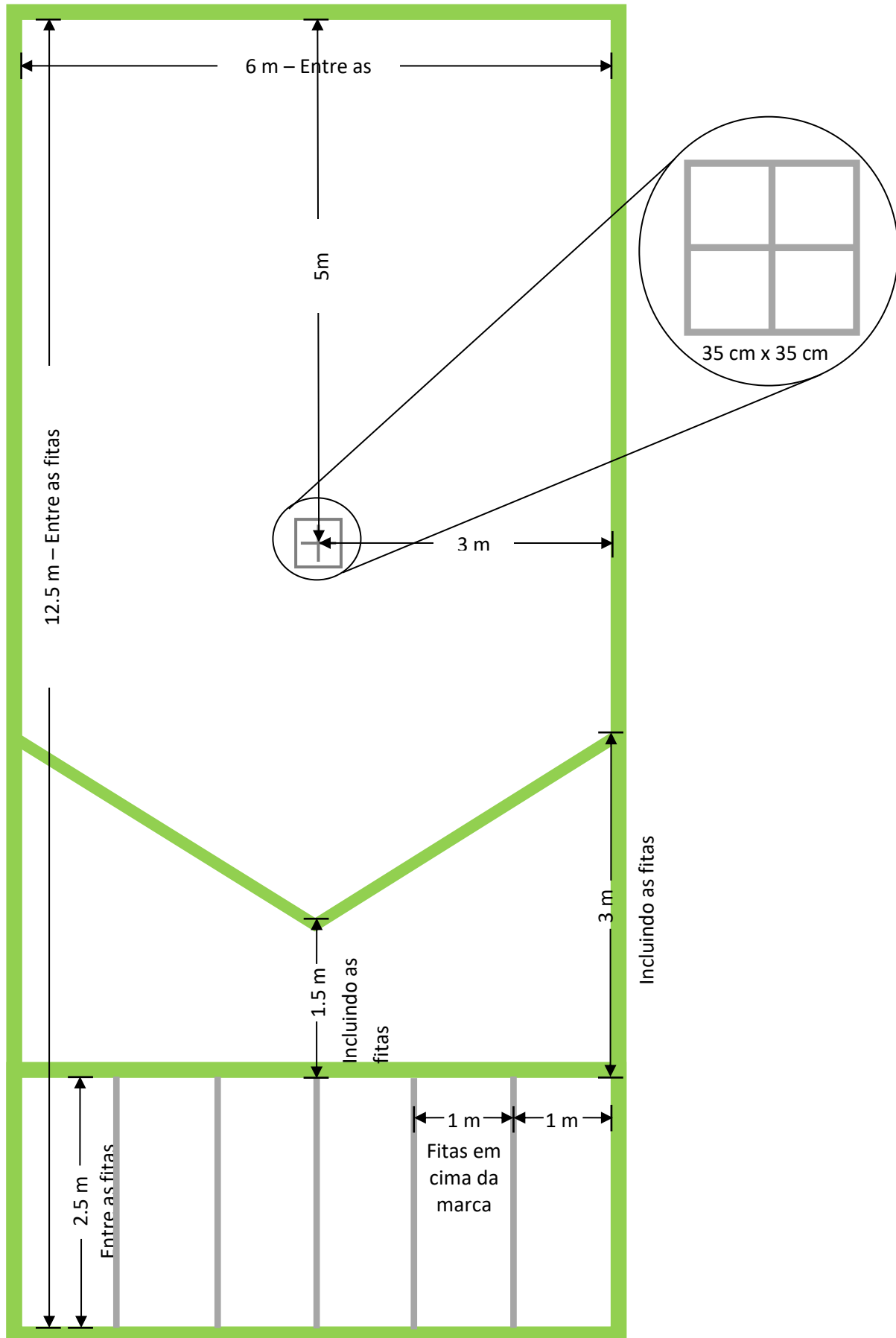
Exemplos de resultados			
			
3 Pontos vermelho	7 Pontos vermelho	10 Pontos vermelho	12 Pontos vermelho

Gesto Oficial do Fiscal de Linha

SITUAÇÃO A ASSINALAR	DESCRIÇÃO DO GESTO	GESTO A EXECUTAR PELO FISCAL DE LINHA	
Chamar a atenção do Árbitro	Levantar o braço		

Design Gráfica: *Francisca Sottomayor*

ANEXO 2 – CAMPO DE BOCCIA



ANEXO 3 – ORIENTAÇÕES PARA MARCAÇÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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