

Regulamento Nacional e Regras do Torneio de Novos Talentos **2025-2026**

(V.1.0, 15-09-2025)



ÍNDICE

CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO E ELEGIBILIDADE.....	3
ARTIGO 1º	4
ARTIGO 2º	4
CAPÍTULO II – ESTRUTURA DAS PROVAS E REGRAS GERAIS.....	4
ARTIGO 3º	5
ARTIGO 4º	5
ARTIGO 5º	5
ARTIGO 6º	5
ARTIGO 7º	6
ARTIGO 8º	7
ARTIGO 9º	7
ARTIGO 10º	8
ARTIGO 12º	9
ARTIGO 13º	9
ARTIGO 14º	10
CAPÍTULO III – REGRAS DA PROVA DE SKILLS DE BOCCIA.....	11
ARTIGO 15º	12
ARTIGO 16º	13
ARTIGO 17º	16
ARTIGO 18º	16
ARTIGO 19º	16
ARTIGO 20º	17
ARTIGO 21º	17
ARTIGO 22º	18
ARTIGO 23º	18
ARTIGO 24º	19
ARTIGO 25º	20
CAPÍTULO IV – ORGANIZAÇÃO ADMINISTRATIVA.....	21
ARTIGO 26.º	21
ARTIGO 27.º	21
ARTIGO 28.º	22
ARTIGO 29º	22
CAPÍTULO V – ANEXOS.....	23
ANEXO – KIT SKILLY	24

CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO E ELEGIBILIDADE

PREÂMBULO

O Torneio de Novos Talentos integra o calendário oficial da PCAND e cumpre a missão de abrir portas à participação desportiva, propondo-se a convidar e envolver explicitamente crianças e jovens na prática da modalidade de boccia.

O presente Regulamento estabelece as normas e procedimentos específicos aplicáveis a todas as provas deste tipo integradas no calendário oficial da PCAND para a época desportiva 2025-2026.

Este regulamento inspira-se numa visão dinâmica e inclusiva, reconhecendo que o futuro da modalidade depende da capacidade de descobrir, motivar e valorizar novos praticantes em todas as regiões do país.

Com enfoque especial na promoção do primeiro contacto, na aprendizagem técnica e na identificação de jovens talentos, esta competição pretende ser uma referência para o crescimento sustentável do boccia, incentivando o envolvimento de atletas de diferentes perfis e origens, e consolidando as bases para o desenvolvimento da modalidade no presente e no futuro.

O Departamento Técnico da PCAND, em articulação com a Comissão Técnica da modalidade, continuará a trabalhar em proximidade com os Associados para garantir que este torneio seja, acima de tudo, um espaço de descoberta, formação e inspiração para as novas gerações de praticantes.

Durante a presente época, será promovida uma avaliação contínua das opções técnicas e pedagógicas adotadas, contando com o contributo e o feedback dos Associados. Especial atenção será dada à eventual necessidade de atualização da prova, nomeadamente no que respeita à inclusão de outros gestos técnicos e táticos que se revelem importantes para o treino e a aprendizagem dos novos praticantes. Com esta abordagem, o regulamento permanece dinâmico e adaptável, valorizando a corresponsabilização dos agentes envolvidos no desenvolvimento e ajustando-se progressivamente às reais necessidades educativas e desportivas do Boccia.

ARTIGO 1º

ENQUADRAMENTO GERAL DO TORNEIO

- 1.1. O Torneio de Novos Talentos da PCAND é uma prova aberta a todas as crianças e jovens, desde que cumpram os critérios previstos na alínea 2.1 do artigo 2º.
- 1.2. Será organizado, no mínimo, um Torneio por zona (Zona Norte e Zona Centro Sul e Ilhas) em cada época,
- 1.3. Cada torneio compreende dois tipos de eventos: a prova de *skills* e a prova de jogo.
- 1.4. Os objetivos gerais do Torneio de Novos Talentos são promover um primeiro contacto de crianças e jovens com a modalidade de boccia e promover a identificação e captação de novos atletas.
- 1.5. A realização de cada prova depende do número de inscrições. Caso não seja atingido o número mínimo de 3 participantes, as provas assumem carácter aberto, integrando atletas com perfis funcionais semelhantes.

ARTIGO 2º

ELEGIBILIDADE E PARTICIPAÇÃO

- 2.1. A participação no Torneio de Novos Talentos é aberta a todas as crianças e jovens que cumpram, **cumulativamente**, os seguintes requisitos:
 - a) apresentar diagnóstico de paralisia cerebral ou outra doença neurológica com características funcionais idênticas;
 - b) comprovar possuir seguro escolar e/ou desportivo válido;
 - c) enquadrar-se num dos seguintes escalões etários:
 - i. **Escalão Sub-13** – Ter, no mínimo, **6 anos** e, no máximo, **12 anos** de idade, completos até 1 de janeiro do ano em que a prova se realiza;
 - ii. **Escalão Sub-23** – Ter, no mínimo, **13 anos** e, no máximo, **23 anos** de idade, completos até 1 de janeiro do ano em que a prova se realiza.
- 2.2. As provas realizam-se em formato misto, sem distinção de género.
- 2.3. Não podem participar no Torneio de Novos Talentos os atletas que tenham competido no Campeonato Regional Individual por duas épocas consecutivas.
- 2.4. Os praticantes sem classificação desportiva atribuída serão colocados, pela PCAND, na prova mais adequada ao seu perfil funcional, com base nas informações prestadas no ato de inscrição. **Excecionalmente, e sempre que necessário para assegurar a melhor correspondência entre o perfil funcional e a prova, a PCAND poderá ajustar, no dia do evento, o grupo funcional em que o atleta é integrado.**

CAPÍTULO II – ESTRUTURA DAS PROVAS E REGRAS GERAIS

TÍTULO I – REGULAMENTO DA PROVA DE JOGO

ARTIGO 3º

OBJETIVOS E FILOSOFIA

A prova de jogo visa os seguintes objetivos específicos:

- a) Proporcionar às crianças e jovens um primeiro contacto com a modalidade, promovendo a sua descoberta e incentivando a captação de novos atletas;
- b) Facilitar o desenvolvimento do controlo técnico dos praticantes, através da utilização de um campo com dimensões reduzidas, de modo a atenuar as diferenças de experiência ou evolução;
- c) Estimular competências táticas através da resolução de problemas colocados pelo jogo;
- d) Aumentar as probabilidades de sucesso dos participantes, favorecendo a motivação para a continuidade da prática da modalidade.

5

ARTIGO 4º

REGRAS APLICÁVEIS

- 4.1. Na prova de jogo prevalecem as regras definidas no presente regulamento.
- 4.2. Em tudo o que não estiver expressamente neste Regulamento, aplicam-se as disposições constantes do Manual de Regras Nacionais de Boccia da PCAND da época em vigor.

ARTIGO 5º

CASOS OMISSOS

- 5.1. As situações não previstas neste regulamento serão resolvidas com base nos documentos aplicáveis, designadamente as Regras Nacionais de Boccia, o Regulamento Nacional de Provas e o Manual de Competição da PCAND em vigor.
- 5.2. Compete ao/à Delegado/a Técnico/a da prova, em representação da PCAND, decidir quaisquer outras situações não contempladas nos documentos referidos no número anterior, sendo a sua decisão definitiva para efeitos da competição.

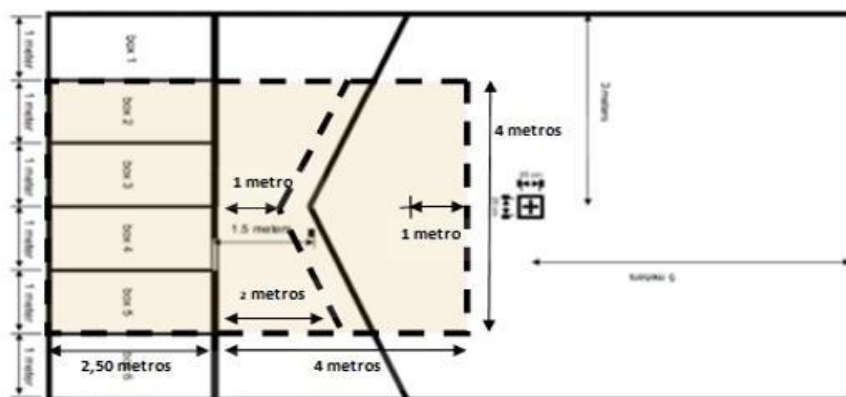
TÍTULO II – REGRAS DA PROVA DE JOGO

ARTIGO 6º

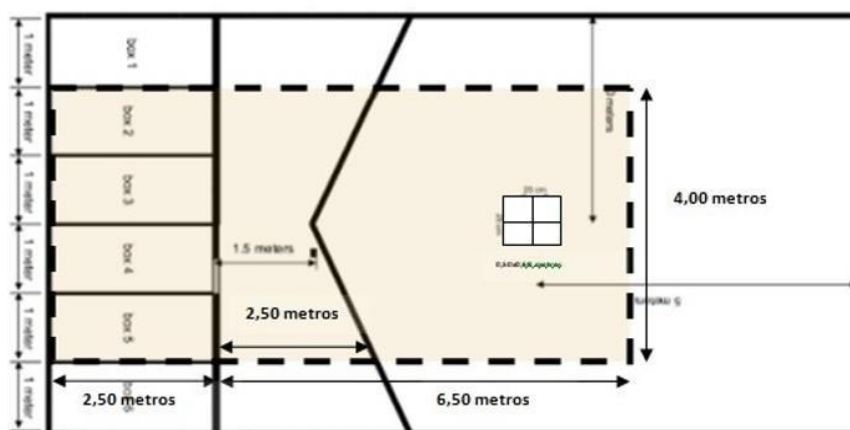
DIMENSÕES DO CAMPO

- 6.1. As provas serão realizadas, consoante o escalão etário, em campos com as seguintes dimensões e marcações:
 - i. **Escalão Sub-13** – O campo terá 6,5 metros de comprimento por 4 metros de largura.

O vértice da linha em V será colocado a 1 metro da linha de lançamento e as extremidades dessa linha devem cruzar as linhas laterais a 2 metros. O quadrado terá 50 x 50 cm, estando o seu ponto central (ou o ponto de intersecção da cruz) a 1 metro da linha de fundo.



- ii. **Escala Sub-23** – O campo terá 9 metros de comprimento por 4 metros de largura. O vértice da linha em V será colocado a 1,5 metros da linha de lançamento e as extremidades dessa linha devem cruzar as linhas laterais a 2,5 metros. O quadrado terá 50 x 50 cm, estando o seu ponto central (ou o ponto de intersecção da cruz) a 1 metro da linha final.



ARTIGO 7º

TEMPO

- 7.1. Cada **Latleta** terá um tempo limite para jogar cada parcial e será monitorizado por um marcador.
- 7.2. Nas **provas específicas, organizadas por classe**, o tempo oficial definido **por parcial** para cada classe será acrescido de 2 minutos no escalão Sub-13 e de 1 minuto no escalão Sub-23.
- 7.3. Nas **provas abertas** (sem distinção de classes), cada atleta terá o tempo correspondente à sua classe desportiva, conforme estabelecido no ponto anterior.

7.4. Os tempos regulamentares por classe e escalão são os seguintes:

CLASSE/ESCALÃO	TEMPO PARA SUB-13	TEMPO PARA SUB-23
BC1	6:30'	5:30'
BC2	5:30'	4:30'
BC3	8'	7'
BC4	5:30'	4:30'
BC5	5:30'	4:30'

7.5. O lançamento da bola- alvo conta para o tempo fixado para cada lado.

ARTIGO 8º

ACOMPANHANTES DESPORTIVOS

- 8.1. No **Escalaço Sub-13**, todos os atletas podem contar, em campo, com um acompanhante desportivo, destinado a auxiliar na comunicação, movimentação e orientação da cadeira de rodas, bem como na entrega da bola para lançamento. No caso dos praticantes da classe BC3, o acompanhante poderá ainda apoiar na orientação da calha.
- 8.2. No **Escalaço Sub-23**, é permitido a presença de um acompanhante desportivo em campo apenas nas classes BC1, BC3 e BC4 (quando se trate de jogador de pé), nos termos previstos nas regras nacionais da modalidade.
- 8.3. O acompanhante desportivo não pode dar indicações técnicas ao praticante.
- 8.4. O incumprimento do disposto no ponto anterior dará lugar a um aviso por parte do árbitro. Em caso de reincidência, será assinalada falta pelo árbitro, nos termos do [Artigo 10º](#).

ARTIGO 9º

LANÇAMENTO

- 9.1. O lançamento pode ser realizado utilizando os membros superiores ou inferiores. Conforme a sua capacidade funcional, o atleta poderá recorrer a dispositivos de auxílio, como calha, ponteiro ou capacete. No momento de lançar qualquer bola — seja a bola-alvo, vermelha ou azul — o participante deve estar sentado na cadeira de rodas e manter todo o seu equipamento, bolas e pertences dentro da sua própria casa de lançamento.
- 9.2. O **lançamento da bola-alvo (branca)**, obedece aos seguintes critérios:
 - a) No início de cada parcial, a bola-alvo é sempre lançada pelo participante que joga com as bolas vermelhas;
 - b) O participante só pode lançar a bola-alvo depois de o Árbitro indicar que é a vez daquele lado a jogar;

- c) A bola-alvo deve ultrapassar a linha em “V” e permanecer dentro da área delimitada pelas linhas laterais (zona válida para a bola-alvo);
 - d) Se um atleta lançar a bola-alvo para fora **dos limites estipulados (i.e., da zona válida para a bola-alvo)**, esta será considerada nula e caberá ao adversário lançá-la.
- 9.3. O lançamento da primeira bola de cor** deve respeitar os seguintes critérios:
- a) A primeira bola de cor é lançada após a execução válida do lançamento da bola-alvo;
 - b) Se a bola de cor sair dos limites do campo ou for retirada devido a falta, o mesmo lado continuará a lançar até que uma bola permaneça em jogo ou até esgotar todas as suas bolas.
- 9.4. O lançamento das restantes bolas** segue as regras seguintes:
- a) Após cada jogada, lançará o lado cuja bola estiver mais afastada da bola-alvo, salvo se esse lado já não tiver mais bolas. Este procedimento repete-se até que ambos os lados tenham lançado todas as bolas;
 - b) Caso o participante opte por não lançar as bolas restantes, deve informar o Árbitro da sua decisão.
- 9.5. Considera-se lançamento fora dos limites** quando:
- a) A bola tocar ou ultrapassar as linhas exteriores do campo, seja ela lançada ou empurrada durante o jogo;
 - b) A bola-alvo for empurrada para fora da área de jogo ou para dentro da zona não válida para a bola-alvo, devendo, nesse caso, ser reposicionada no ponto central (“cruz”).

ARTIGO 10º

FALTAS

- 10.1.** Sempre que um jogador viole uma regra, o árbitro deverá explicar por que motivo a ação constitui falta e indicar como o atleta deve proceder de acordo com as regras, permitindo, de seguida, a repetição da jogada.
- 10.2.** Apenas é permitida uma repetição por jogo. Em caso de nova infração, a bola lançada será retirada.
- 10.3.** O árbitro deve, sempre que possível, tentar parar a bola antes que esta interferira com as bolas já jogadas que se encontrem em campo.
- 10.4.** As situações omissas ou eventuais protestos sobre a aplicação destas regras serão analisados e decididos pelo Árbitro Principal ou, se necessário, pelo/ pela Delegado/a Técnico/a designado/a para a prova, cuja decisão será definitiva para efeitos da

competição.

TÍTULO III – PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

ARTIGO 12º

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 12.1. Durante o jogo, o resultado visível no marcador será o **número de parciais vencidos**.
- 12.2. No boletim de jogo é registado, ainda, o **número de pontos marcados e de pontos sofridos**, servindo estes, somente, para critério de desempate na classificação no grupo.
- 12.3. O vencedor de cada jogo é determinado pelo número de parciais vencidos, obedecendo aos seguintes critérios:
- a) **Resultado 3:0** – Sempre que um dos lados vença três parciais, será automaticamente declarado vencedor, não havendo lugar à realização do 4º parcial;
 - b) **Resultado 3:1** – A vitória será atribuída ao lado que venceu 3 parciais;
 - c) **Resultado 2:2 (com nº de pontos diferente)** – Em caso de empate, a vitória será atribuída ao lado que some o maior número total de pontos.
 - d) **Resultado 2:2 (com mesmo nº de pontos)** – Em caso de empate, se o n.º total de pontos também estiver empatado, será realizado um parcial de desempate.
 - e) **Resultado 2:2 nas Finais** – Haverá obrigatoriamente um parcial de desempate, **independentemente da diferença de pontos**.

ARTIGO 13º

CLASSIFICAÇÃO FINAL

- 13.1. A classificação final de cada participante, **tanto no grupo como na prova, será determinada de acordo com os seguintes critérios:**
- a) Maior número de vitórias;
 - b) **Caso o empate subsista, aplicar-se-ão, pela ordem indicada, os seguintes critérios:**
 - i. Resultado do confronto direto entre os participantes empatados;
 - ii. Nas provas abertas, ficarão melhor posicionados os participantes, em função da sua capacidade funcional do praticante, de acordo com a seguinte ordem:
BC3, BC1, BC2, BC4, BC5;
- Maior quociente entre o número de parciais vencidos e o número total de parciais disputados;
 - Melhor diferença entre pontos marcados e sofridos, dividida pelo nº total de parciais jogados.
- 13.2. Durante o jogo, o marcador apresentará apenas o número de parciais ganhos por cada

participante.

- 13.3.** No boletim de jogo é registado, ainda, o número de pontos marcados e de pontos sofridos, os quais servirão exclusivamente para efeitos de desempate na classificação do grupo.

ARTIGO 14º

- 14.1.** Serão atribuídas medalhas aos três primeiros classificados de cada prova.
- 14.2.** Quando uma classe tiver apenas três atletas inscritos, serão atribuídas medalhas apenas ao 1º e 2º classificados.
- 14.3.** Haverá lugar à entrega de diplomas de participação a todos os participantes, como reconhecimento formal da sua presença no evento.

CAPÍTULO III - REGRAS DA PROVA DE SKILLS DE BOCCIA



ARTIGO 15º

OBJETIVOS DA PROVA DE *SKILLS*

15.1. Constituem objetivos gerais da prova de *skills*:

- a) Realizar ações para diferentes lados do campo, promovendo a movimentação na casa e explorando as diversas linhas de lançamento, tanto frontais como diagonais (diretas e cruzadas);
- b) Executar ações em diferentes distâncias, favorecendo a adequação da força e da velocidade do lançamento;
- c) Gerir o tempo disponível para a execução da prova;
- d) Desenvolver o controlo emocional e a regulação da frequência e intensidade dos gestos técnicos, ajustando o ritmo conforme necessário;
- e) Incentivar a motivação para a evolução técnica;
- f) Estimular o prazer pelo jogo e uma competitividade saudável na busca pela superação dos desafios;
- g) Valorizar o domínio de habilidades fundamentais, bem como a sua avaliação e evolução ao longo do processo formativo.

15.2. São objetivos específicos da Prova de Skills:

15.2.1. No Escalão Sub-13)

- a) Colocar a bola-alvo;
- b) Compreender os lados de lançamento e executar lançamentos para os lados frontal, lateral esquerdo e lateral direito;
- c) Distinguir e aplicar lançamentos de precisão e orientação, ajustando força e velocidade.

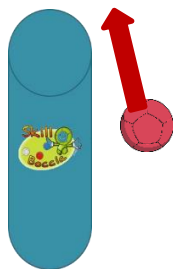
15.2.2. No Escalão Sub-23)

- a) Colocar a bola-alvo afastada do adversário;
- b) Dominar lançamentos curtos, com precisão diferenciada e em ângulo fechado, para ambos os lados;
- c) Dominar o quadrado de penalização/desempate;
- d) Estruturar e cumprir uma ordem de jogo, incluindo o início e final de um conjunto de ações;
- e) Executar lançamentos direcionados e ajustados em força/velocidade para zonas afastadas.

ARTIGO 16º

DESENVOLVIMENTO DA PROVA – CONCRETIZAÇÃO DOS ALVOS

- 16.1.** A prova é mista, envolvendo praticantes de ambos os géneros e sendo realizada num campo ajustado às dimensões definidas para o respetivo escalão, Sub-13 ou Sub-23.
- 16.2.** O jogador tem liberdade para utilizar as duas casas centrais (casas 3 e 4), podendo movimentar-se livremente nestas.
- 16.3.** O percurso da prova integra alvos horizontais (círculos e retângulos) e alvos verticais (cilindros e bolas), e o jogador deve executar ações específicas em relação a cada alvo.
- 16.4.** Por cada ação válida, o praticante **soma um (1) ou dois (2) pontos**.
- 16.5.** Nos **alvos verticais**:
- Considera-se ação válida o derrube total do cilindro conforme estabelecido para cada prova;
 - Considera-se ação válida a movimentação da bola quando esta é colocada em campo.



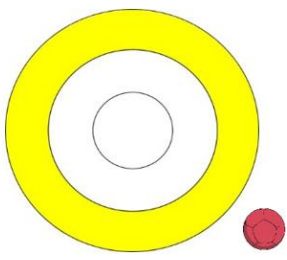
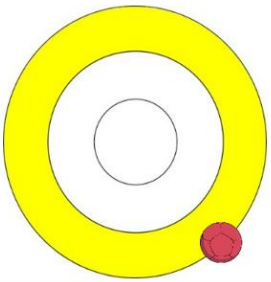
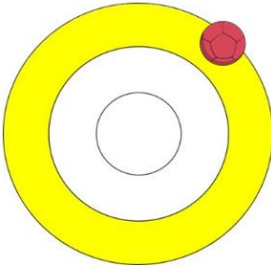
BOLA INVÁLIDA



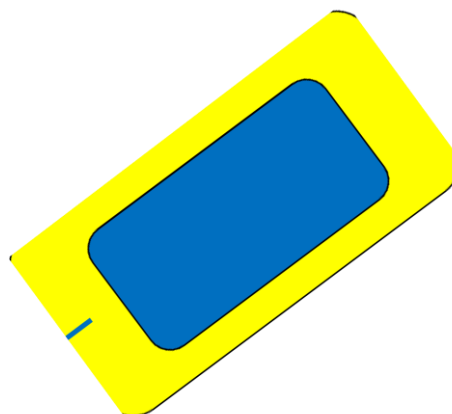
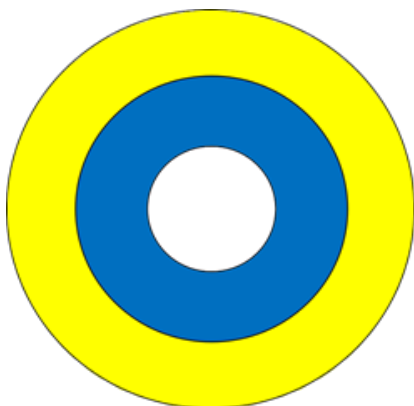
BOLA VÁLIDA

- 16.6. Alvos horizontais:** Ação válida perante um círculo ou retângulo representa a colocação da **bola na zona válida para cada escalão**, ou no círculo central (ponto x2).

Bola válida Sub-13 Bola válida Sub-23	Bola válida Sub-13 Bola válida Sub-23	Bola válida Sub-13 (x2) Bola válida Sub-23 (x2)

		
Bola inválida	Bola inválida se não tocar Bola válida se tocar	Bola válida Sub-13 Bola inválida Sub-23
NOTA: Bola válida se tocar no círculo correspondente.		

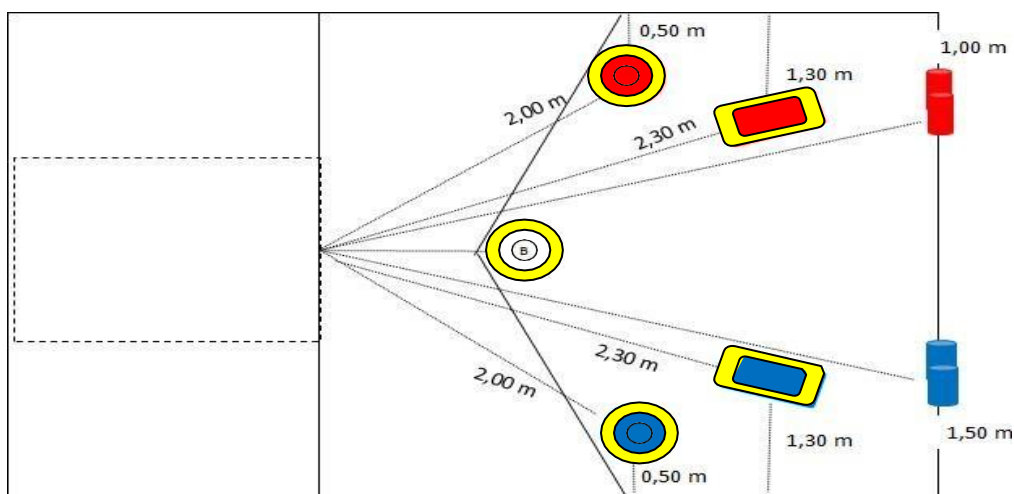
16.7. Zonas de lançamento por escalão



- No escalão Sub-13, todo o alvo é considerado válido para a colocação da bola.
- No escalão Sub-23, a zona amarela não é válida para a colocação da bola.

16.8. Na **Prova de Sub-13** [Campo 6,5m x 4m], os lançamentos seguem a seguinte ordem:

- O **primeiro lançamento** deve colocar a bola branca no círculo de cor branca. Nos lançamentos seguintes, não existe ordem pré-definida.
- O praticante dispõe de **3 tentativas para colocar a bola branca** no círculo de cor branca; caso não consiga, a bola será retirada e a prova continua.
- Para os demais lançamentos, o praticante não tem limite de tentativas.
- No lançamento para os cilindros, basta derrubar um dos dois cilindros (colocados à distância de uma bola) para a execução ser considerada válida.
- O praticante pode movimentar-se livremente nas duas casas centrais, procurando o melhor posicionamento para efetuar os lançamentos.



NOTA: O desenho apresentado não está à escala e serve apenas para referência quanto à localização dos alvos.

16.9. Na **Prova de Sub-23** [Campo 9m x 4m], os lançamentos seguem a seguinte ordem:

16.9.1. O **primeiro lançamento** deve colocar a bola branca no círculo de cor branca.

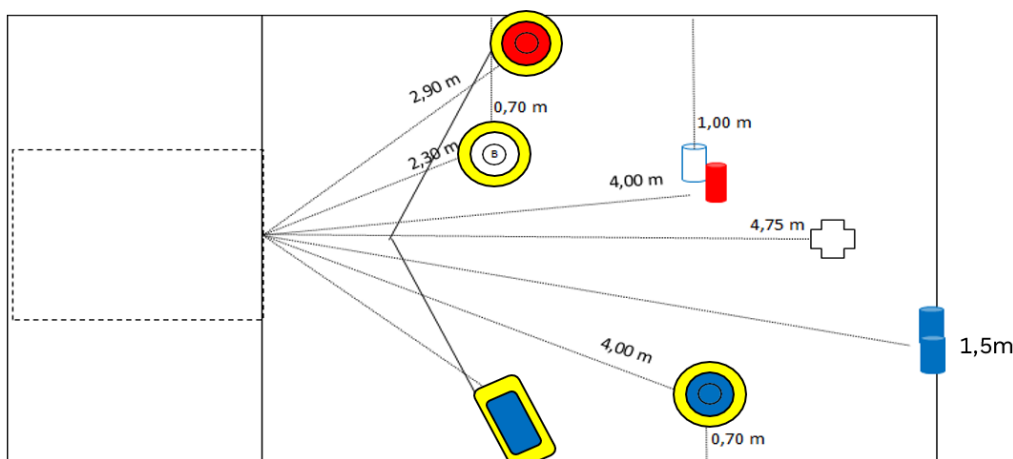
16.9.2. Entre o 2º e o 6º lançamento, o praticante pode escolher a ordem das ações a realizar, incluindo:

- a) Colocação da bola no círculo vermelho;
- b) Colocação da bola no círculo azul;
- c) Colocação da bola no retângulo azul
- d) Colocação da bola no quadrado de penalização;
- e) Derrube do cilindro branco sem derrubar o cilindro vermelho (cilindros separados à distância de duas bolas).

16.9.3. No 7º lançamento, o objetivo é derrubar um dos cilindros azuis (separados à distância de uma bola).

16.9.4. O praticante dispõe de **3 tentativas para colocar a bola branca** no círculo de cor branca; caso não consiga, a bola será retirada e a prova continua.

16.9.5. Para os demais lançamentos, o praticante não tem limite de tentativas.



NOTA: O desenho apresentado não está à escala e serve apenas para referência quanto à localização dos alvos.

ARTIGO 17º

NÚMERO DE LANÇAMENTOS

- 17.1.** No escalão Sub-13, não existe limite para o número de lançamentos realizados ao longo da prova.
- 17.2.** No escalão Sub-23, cada praticante pode realizar, no máximo, 30 lançamentos por prova

ARTIGO 18º

TEMPO PARA LANÇAMENTO

- 18.1.** O tempo que cada participante dispõe para os lançamentos varia em função da classe e escalão, conforme descrito na tabela seguinte:

CLASSE	TEMPO OFICIAL (Skills)	TEMPO SUB-13	TEMPO SUB-23
BC1	5 min	7 min	6 min
BC2	4 min	6 min	5 min
BC3	6 min	8 min	7 min
BC4	4 min	6 min	5 min
BC5	4 min	6 min	5 min

ARTIGO 19º

PREPARAÇÃO DA PROVA

- 4.1.** A prova dispõe de 1 juiz de campo e 1 marcador/cronometrista.

- 4.1.1. O juiz de campo controla as ações no campo, conta em voz alta as tentativas e valida os pontos.
- 4.1.2. O marcador/cronometrista controla o tempo, regista as tentativas indicadas verbalmente pelo juiz de campo, bem como as advertências e penalizações, e regista os pontos obtidos pelo jogador após indicação do juiz de campo.
- 4.2. Antes da prova, o juiz de campo indica um período de aquecimento de 2 minutos.
- 4.3. Imediatamente antes do início da prova, o juiz de campo identifica os alvos e a ordem de execução ao atleta e, de seguida, dá início à prova.

ARTIGO 20º

INÍCIO E FINAL DA PROVA

- 20.1. O juiz de campo entrega a bola-alvo e indica verbalmente “**bola-alvo**”. Nesse momento, a prova tem início e o tempo começa a ser contabilizado.
- 20.2. No último minuto da prova, o juiz de campo comunica verbalmente o tempo restante (“1 minuto”, “30 segundos”, “10 segundos”, “tempo”), cumprindo as indicações oficiais e repetindo a informação fornecida pelo marcador/cronometrista.
- 20.3. O juiz de campo dá indicação final da prova (“Tempo”) quando o jogador cumpre o último alvo (derruba alvo ou bola se imobiliza no alvo) ou o tempo se esgota.
- 20.4. No final da prova, o juiz de campo confirma com o jogador: o número de pontos obtido, o número de lançamentos efetuados (e eventuais advertências/penalizações), bem como o tempo realizado.
- 20.5. O jogador, ou seu representante, valida o respetivo boletim.

ARTIGO 21º

ASSISTENTE E PASSADOR

- 21.1. O praticante deve ser apoiado por um passador em campo, e, no caso das classes BC1, BC3 e do escalão Sub-13, também por um assistente.
- 21.2. **Assistente:**
 - a) Na classe BC1, apoia a movimentação da cadeira e o controlo da bola;
 - b) Na classe BC3, opera a calha e a cadeira de rodas, não podendo olhar para a área de jogo durante o parcial;
 - c) No escalão Sub-13, apoia o praticante.
- 21.3. **Passador:** O passador apoia o retorno da bola lançada ao praticante, tendo em conta que:
 - a) Deve permanecer fora do campo e lateralmente ao alvo para o qual o praticante está orientado para lançar.

- b) A bola que não concretize o alvo pode ser devolvida ao atleta pelo passador, após esta se imobilizar antes do alvo, ultrapassar completamente o alvo ou sair das linhas limite.
- c) Se o passador não respeite a regra da alínea anterior, a bola devolvida não poderá ser lançada de imediato:
 - I. O passador deve deslocar-se até ao alvo e tocar a bola no solo atrás do alvo, podendo depois devolvê-la para o praticante lançar;
 - II. A bola devolvida deve ser entregue diretamente ao praticante ou assistente, nunca podendo ser lançada para estes;
 - III. Se a bola for lançada para encurtar deliberadamente o tempo de execução, esta deverá ser recolhida pelo passador e tocada atrás do último alvo tentado antes de ser entregue novamente;
 - IV. O praticante pode lançar outra bola enquanto o passador se movimenta para devolver a bola lançada anteriormente.

ARTIGO 22º

AÇÕES NA CASA DE LANÇAMENTO

- 22.1.** Quando o atleta pisa as linhas da casa de lançamento, ultrapassa a linha frontal (no caso de usar calha) no ato de lançamento, ou não for o último a tocar na bola no momento de lançamento, a bola é-lhe devolvida pelo passador e o alvo atingido não é validado.
- 22.2.** No caso de dificuldades evidentes na manobra da cadeira de rodas, em praticantes do escalão de Sub-13 ou das classes BC1 e BC3, é permitida assistência. Esta situação deve ser comunicada à organização antes da prova e carece de aprovação pelo delegado técnico.

ARTIGO 23º

COMUNICAÇÃO

- 23.1.** Não poderá existir qualquer apoio, comunicação ou orientação relativa ao lançamento por parte do passador, acompanhante ou equipa técnica.
- 23.2.** Cada delegação é corresponsável, juntamente com o árbitro, por garantir que não ocorram apoios, comunicações ou orientações ilegais aos lançamentos e decisões do jogador.

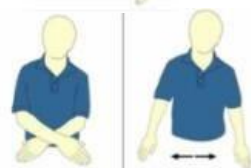
23.3. Sempre que se verifique qualquer apoio, comunicação ou orientação ilegal, o juiz de campo deverá advertir verbalmente, parando o tempo da prova no espaço mais curto possível, e efetuar a sinalética de comunicação ilegal.

a) À 2ª advertência, o juiz de campo deverá informar o jogador e a mesa técnica acerca da penalização: menos 5 lançamentos (mostrando a mão aberta e os 5 dedos), não parando o tempo.

b) A partir da 3ª advertência, o jogador não poderá lançar mais para o alvo em questão, podendo lançar para outro alvo ainda não pontuado. O juiz de campo coloca-se à frente do alvo, cruzando/ descruzando os braços em sinal de impedimento.



19



ARTIGO 24º

INDICAÇÃO DE EXECUÇÕES E LANÇAMENTOS VÁLIDOS

24.1. Considera-se válido o lançamento em que a bola permanece na zona-alvo/campo; esta bola não volta a ser lançada.

- a) O juiz de campo indica verbalmente o número do lançamento, aponta o alvo com o braço e mão estendidos e anuncia “Válido”.
- b) A bola que não cumpre os requisitos definidos é devolvida pelo passador, após o árbitro indicar verbalmente o número do lançamento.
- c) Se o juiz de campo necessitar de confirmar a validade da bola, para o tempo para a proceder à verificação

24.2. Uma bola que validou um alvo pode ser tocada durante o jogo.

- a) A bola que validou um alvo fica no local até ao fim da prova, não podendo ser movida pelo passador. Se isso acontecer, determina-se a repetição desse alvo, que passa a ser inválido até novo posicionamento.
- b) A bola que não validou um alvo pode ser devolvida ao jogador.
- c) Uma bola no campo pode ser tocada por outra bola que o jogador lançou. Nesse caso, faz parte do jogo de acordo com as condições seguintes:
 - I. Bola tocada pela bola que o jogador lançou, ao ser desviada para outro alvo nunca o valida.
 - II. **Se a bola lançada não atingir um alvo**, pode ser devolvida, de acordo com os requisitos legais.
 - III. **Se a bola lançada atingir e concretizar um alvo**, esse alvo é considerado válido e a bola permanece na sua posição estacionária.

- IV. Uma **bola tocada por outra lançada** permanece na nova posição.
- V. Se uma bola já validada for desviada do alvo que concretizou, não o invalida.
- VI. Se a bola, ao ser tocada, for desviada para outro alvo, nunca valida esse novo alvo.

24.3. Nenhuma bola válida em campo pode ser movimentada deliberadamente pelo passador. Se tal acontecer, determina-se a repetição do alvo anteriormente validado por essa bola. Caso se trate de uma bola parada em campo, ainda não validada, o passador pode retorná-la ao praticante em qualquer momento.

ARTIGO 25º

CLASSIFICAÇÃO FINAL E PRÉMIOS

- 25.1. No escalão de Sub-13, cada praticante tem direito a duas (2) provas. Sempre que possível, a segunda prova é realizada após todos os praticantes do seu escalão e classe terem concluído a primeira. Para efeitos de classificação final conta o melhor resultado obtido nas duas provas.
- 25.2. No escalão de Sub-23, sempre que possível, cada praticante tem direito a duas (2) provas realizadas conforme descrito no ponto anterior.
- 25.3. A ordem de classificação é determinada pelo número de pontos obtidos.
- 25.4. Constituem critérios de desempate:
 - a) Menor número de lançamentos realizados para o mesmo número de alvos concretizados;
 - b) Menor tempo realizado para o mesmo número de alvos concretizados;
 - c) Menor idade do praticante; em caso de prova aberta, considera-se a classe funcional mais baixa.

NOTA: Se na prova aberta existirem praticantes não classificados funcionalmente, só se aplica o critério etário.

- 25.5. A classificação é realizada por escalão e classe.
- 25.6. São atribuídas medalhas aos primeiros classificados de cada escalão e classe, com pelo menos 3 praticantes ($n-1$ / Número de praticantes – 1 até um mínimo de 3 praticantes).
- 25.7. Se for necessário realizar prova aberta, os praticantes são ordenados independentemente da classe funcional, recebendo os prémios de acordo com o disposto no ponto anterior.

CAPÍTULO IV – ORGANIZAÇÃO ADMINISTRATIVA

ARTIGO 26.º

COMPETÊNCIAS E RESPONSABILIDADES

26.1. Na organização dos Torneios, compete à PCAND:

- a) Assegurar os procedimentos administrativos e logísticos das provas, incluindo apoio na organização de alojamento e alimentação;
- b) Enviar o comunicado técnico aos associados/instituições 4 semanas antes do evento, podendo, excecionalmente, fazê-lo fora deste prazo;
- c) Definir e identificar a área de competição, de acesso restrito a atletas em competição, acompanhantes desportivos, treinadores, delegado técnico, árbitros e elementos devidamente credenciados;
- d) Divulgar o programa, horário e calendário da competição no *website* da PCAND e comunicá-los aos associados até à quarta-feira anterior ao evento, atualizando de imediato em caso de alterações;
- e) Publicar os resultados no *website* da PCAND até 24 horas após a prova.

26.2. Compete aos Associados/Instituições/Escolas participantes:

- a) Proceder à inscrição dos participantes através do formulário próprio;
- b) Apresentar comprovativo de seguro desportivo ou escolar para todos os inscritos;
- c) Assegurar que todos os elementos inscritos utilizam vestuário desportivo adequado à prática desportiva e, se possível, que identifique a entidade que representam.

26.3. É responsabilidade das entidades participantes estarem familiarizadas com os regulamentos e regras aplicáveis ao torneio, conforme estabelecido no artigo 2º do capítulo II.

ARTIGO 27.º

STAFF/APOIOS A PRATICANTES

27.1. Em competições que impliquem alojamento, cada Associado pode inscrever um elemento de *staff*/apoio por atleta e um treinador por classe, par ou equipa, podendo ser aceites inscrições suplementares, caso exista capacidade logística.

27.2. Entende-se por *staff* Staff é o conjunto de pessoas que presta apoio direto aos atletas (desportivo ou na vida diária) e motoristas exclusivamente nessa função.

ARTIGO 28.º

PRAZO DE INSCRIÇÕES

- 28.1.** A PCAND pode recusar inscrições fora do prazo, seja de associados ou atletas para competições.
- 28.2.** A substituição de atletas em provas deve ocorrer no prazo definido pela PCAND, nunca inferior a 24 horas.

22

ARTIGO 29.º

AUSÊNCIAS

- 29.1.** Em caso de impossibilidade de participação, os responsáveis devem comunicar a ausência à PCAND com a maior antecedência possível, até 2 dias antes prova, exceto em casos de força maior devidamente justificadas.
- 29.2.** Na falta de um jogador na fase de grupos, se for possível eliminar os jogos por si realizados e prosseguir a prova, será chamado o atleta posicionado imediatamente a seguir **na ordem de inscrição.**

CAPÍTULO V - ANEXOS

ANEXO I – BOLETIM DE BOCCIA SKILLS

23



BOLETIM



Prova: _____	Data: _____	Atleta: _____ Classe: _____	Clube: _____							
Anotação lançamentos realizados, faltas e tempo final Árbitro indica verbalmente nº de lançamentos - Secretário regista e comprova correcção da indicação verbal										
	BA	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PONTOS	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Legenda:	Lançamentos		②		Alvo válido					

PONTOS	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

PENALIZAÇÕES		PONTOS	LANÇAMENTOS	TEMPO
1. Advertência	☐			
2. Mais 5 lançamentos	☐			
3. Bolas retiradas				
	BA			
	Outras			
	TOTAL			

Observações:

O Árbitro

O Juiz de Mesa

O Atleta ou seu Representante

ANEXO - KIT SKILLY

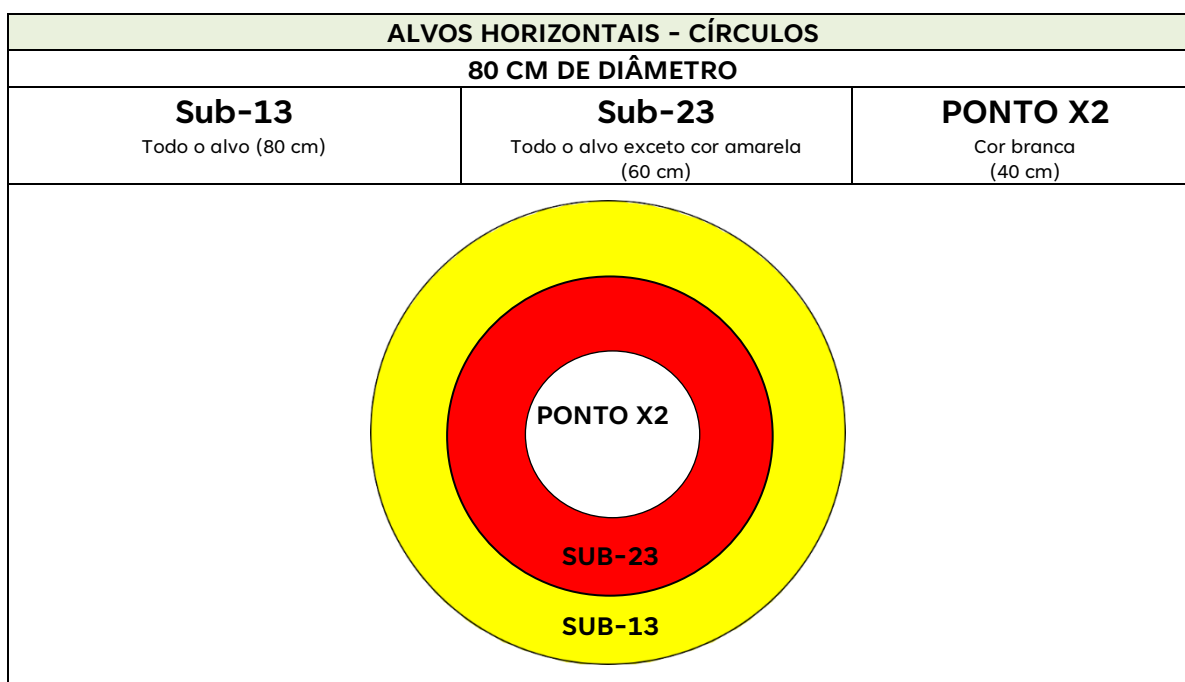
1. O Kit Skilly é constituído por cilindros, por tapetes retangulares e circulares, e por 2 bolas. Deve ter as seguintes características:

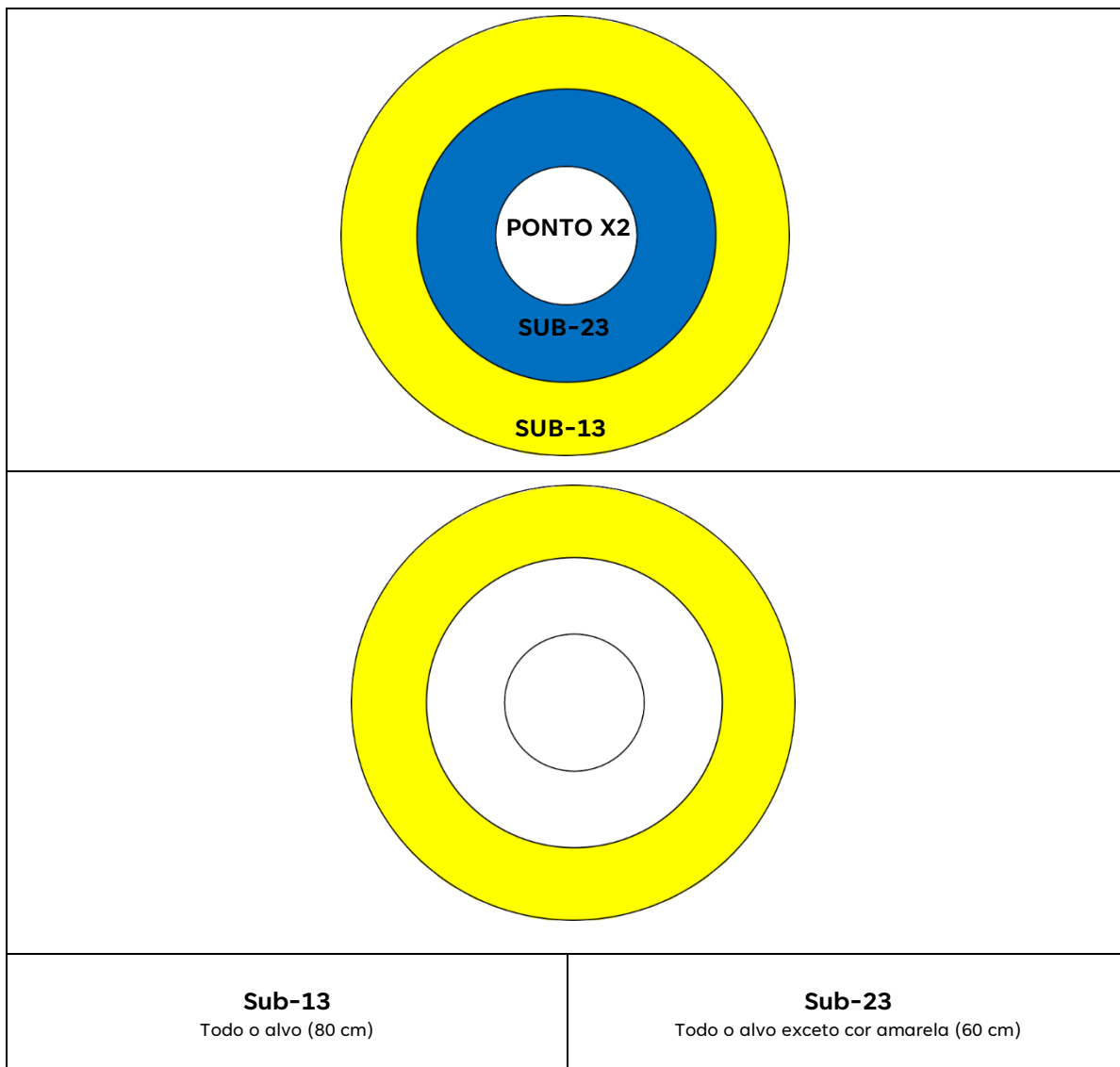
- a) Os cilindros devem ser de fácil derrube.
- b) As bolas devem ser facilmente movimentadas, com consistência média, podendo ser apresentadas pelo praticante. Neste caso, o Juiz de campo certifica a bola.
- c) As superfícies dos tapetes não devem alterar o movimento da bola de forma visível.
(É aconselhável que a espessura não ultrapasse 1 mm. Devem ser de fácil aderência ao solo, ou a ele serem fixados).

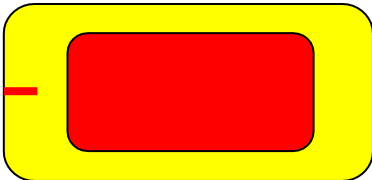
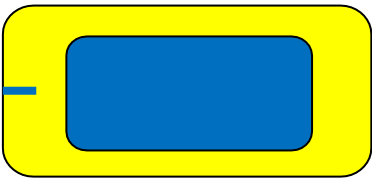
24

2. Constituição dos kits por escalões/provas:

Sub-13	Sub-23
3 círculos (branco, vermelho, azul) 2 retângulos (vermelho, azul) 4 cilindros (2 vermelhos e 2 azuis)	2 círculos (branco, vermelho, azul) 2 retângulos (vermelho, azul) 4 cilindros (1 branco, 1 vermelho e 2 azuis)





ALVOS HORIZONTAIS - RETÂNGULOS	
80 CM DE COMPRIMENTO POR 40 CM DE LARGURA	
Sub-13 Todo o alvo (80x40)	Sub-23 Todo o alvo exceto cor amarela (60x30)
	
	

ALVOS VERTICAIS - CILINDROS
8 CM DE LARGURA POR 40 CM DE ALTURA


BOLAS
Bola dura - consistente

Nota: A bola pode ser apresentada pelo participante. Deverá ser validada pela organização.