



REGIMENTO ESPECÍFICO BOCCIA

Índice

| | |
|---|----|
| Preâmbulo | 5 |
| Artigo 1.º Participação | 5 |
| Artigo 2.º Escalões Etários | 5 |
| Artigo 3.º Constituição das Equipas | 5 |
| Artigo 4.º Especificações técnicas e Pedagógicas | 6 |
| Artigo 5.º Treinador | 7 |
| Artigo 6.º Assistente Técnico Desportivo | 7 |
| Artigo 7.º Jogo | 8 |
| Artigo 8.º Classificação, Pontuação e Desempate | 17 |
| Artigo 9.º Regulamento Técnico | 17 |
| Artigo 10.º Equipamentos | 18 |
| Artigo 11.º Arbitragem | 19 |
| Artigo 12.º Prémios | 19 |
| Artigo 13.º Inscrições | 19 |
| Artigo 14.º Casos Omissos | 19 |
| ANEXOS | |
| ANEXO I Gestos oficiais dos Árbitros | 21 |
| ANEXO II Campo de Boccia | 31 |

Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das provas de **Boccia**, realizadas no âmbito das **Olisipiadas** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral de Provas, aprovado pelo Exm.º Sr. Vereador do Pelouro do Desporto, por via de Despacho, bem como nas Regras Oficiais em vigor nesta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva Fase, elaborado pela comissão respetiva. O Regulamento de Provas Oficial da **Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência** aplica-se a todos os escalões e grupos, com adaptação adequada das regras às condições de realização das provas, ao equipamento/ material disponível e aos recursos humanos existentes.

Artigo 1.º Participação

1. As provas de Boccia são disponíveis a todas as Freguesias que garantam as condições de realização da Fase Local, na própria Freguesia ou na Unidade de Intervenção Territorial.

2. É permitida a participação de crianças, jovens e adultos a partir dos 12 (doze) anos inclusive, em conformidade com o seguinte:

2.1. São elegíveis atletas com ou sem deficiência visual;

2.2. Não são elegíveis atletas com graves défices cognitivos, sem autonomia para competir.

Artigo 2.º Escalões Etários

As provas serão realizadas em Escalão Etário único. A participação é permitida a jovens e adultos a partir dos 12 (doze) anos (nascidos em 2005).

Artigo 3.º Constituição das equipas

1. Consideram-se **duas categorias** (Quadro 1):

1.1. Grupo I – atletas, com deficiência/incapacidade motora que utilizam cadeira de rodas, manual ou elétrica, que necessitam da calha/rampa para jogarem e/ou atletas em cadeira de rodas que jogam com o membro superior e/ou com o membro inferior.

1.1.1. **Grupo I** – Individual 1x1 (um contra um);

1.1.2. **Grupo I** – Pares 2x2 (dois contra dois). Os pares podem ser constituídos por 3 (três) atletas, 1 (um) suplente.

1.2. Grupo II – atletas que jogam em pé. Atletas com e sem deficiência/incapacidade.

1.2.1. **Grupo II – Individual** 1x1 (um contra um).

1.2.2. **Grupo II – Equipa** 3x3 (três contra três). A equipa é constituída por 5 (cinco) atletas, em que 2 (dois) são suplentes. É obrigatório estar em jogo pelo menos 1 (um) atleta com deficiência/incapacidade.

Quadro 1

| Categorias | | Treinadores / Técnicos | Nº de Atletas | Assistente Técnico Desportivo | Perfil de Atleta |
|------------|--------------------------------|------------------------|--|-------------------------------|--|
| Grupo I | Assistente Técnico Desportivo | 1 (um) | 1 (um) | Máximo 1 (um) | Atletas em cadeiras de rodas com calha/rampa. |
| | Pares 2x2 (dois contra dois) | 1 (um) | Máximo 3 (três) (2 efetivos e 1 suplente) | Máximo 2 (dois) | Atletas em cadeiras de rodas que jogam com M. sup./M. inf. |
| Grupo II | Individual 1x1 (um contra um) | 1 (um) | 1 (um) | Não tem | Atletas ambulantes que jogam em pé autonomamente com ou sem deficiência/incapacidade. |
| | Equipas 3x3 (três contra três) | 1 (um) | Máximo 5 (cinco) (3 efetivos e 2 suplentes) | Pelo menos 1 (um) | Obrigatoriedade (jogo de equipas) de estar em campo um atleta com deficiência/incapacidade e outro sem deficiência/incapacidade. |

2. As equipas são mistas quanto ao sexo.

3. É permitido, durante o jogo, a permanência e o apoio dos **assistentes técnicos desportivos** aos atletas.

Artigo 4.º

Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. Grupo I – Individual 1x1 (um contra um)

1.1. Um jogo consiste em 4 (quatro) parciais, exceto no caso de empate. Cada atleta inicia 2 (dois) parciais com o controle da bola alvo em alternância.

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

2. Grupo I – Pares - 2x2 (dois contra dois)

2.1. Os pares podem ser constituídos por 3 (três) atletas, em que 2 (dois) são efetivos e 1 (um) é suplente.

2.2. Podem existir no máximo 2 (dois) assistentes técnicos desportivos.

2.3. Um jogo consiste em 4 (quatro) parciais, exceto no caso de empate. Cada atleta inicia um parcial com o controle da bola alvo passando, por ordem numérica, da casa 2 (dois) à 5 (cinco).

2.4. Cada atleta (incluindo suplentes) recebe 3 (três) bolas vermelhas, 3 (três) bolas azuis e 1 (uma) bola alvo, por par. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas 2 (dois) e 4 (quatro) e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 3 (três) e 5 (cinco).

3. Grupo II – Neste grupo encontram-se os atletas que jogam em pé, autonomamente, **não podendo ser assistidos por um assistente técnico desportivo**. Este grupo engloba atletas com e sem necessidades de deficiência/incapacidade. **É obrigatório, no caso da competição coletiva (equipas), estar em jogo um atleta com deficiência/incapacidade.**

3.1. Grupo II - Individual - 1x1 (um contra um):

3.1.1. Um jogo consiste em 4 (quatro) parciais, exceto no caso de empate. Cada atleta inicia 2 (dois) parciais com o controle da bola alvo em alternância.

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

3.2. Grupo II – Equipa - 3x3 (três contra três)

3.2.1. A equipa pode ser constituída por 5 (cinco) elementos (mínimo 3 (três) e máximo 5 (cinco)) em que 3 (três) são atletas efetivos e 2 (dois) suplentes.

3.2.2. Um jogo consiste em 6 (seis) parciais, exceto no caso de empate. Cada atleta inicia um parcial com o controle da bola alvo passando, por ordem numérica, da casa 1 (um) à 6 (seis).

3.2.3. Cada atleta (incluindo suplentes) recebe 2 (duas) bolas vermelhas, 2 (duas) bolas azuis e 1 (uma) bola alvo, por equipa. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas 1 (um), 3 (três) e 5 (cinco) e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 2 (dois), 4 (quatro) e 6 (seis).

Artigo 5.º

Treinador

É permitido entrar um treinador/técnico por grupo de jogo, nas áreas designadas para cada competição, como a zona de aquecimento e a câmara de chamada. Nos jogos de pares e equipas, o treinador/técnico pode entrar no campo de jogo numa área própria reservada.

Artigo 6.º

Assistente Técnico Desportivo

1. Podem existir atletas com uma disfunção motora severa nos 4 (quatro) membros, com origem numa lesão do sistema nervoso central, que não são capazes de deslocar a cadeira de rodas através da propulsão manual e/ou pedal e dependem de um assistente técnico desportivo na mobilidade e acessibilidade ou utilizam uma cadeira de rodas elétrica. Estes atletas necessitam da calha/rampa para realizarem o lançamento da bola para o campo de jogo.

2. Estão também incluídos os atletas que não sendo ambulantes, conseguem impelir a bola autonomamente com o membro superior e/ou com o membro inferior e que podem ou não necessitar de um assistente técnico desportivo. Nestes casos os assistentes técnicos desportivos executam tarefas tais como:

2.1. Ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas;

2.2. Entregar a bola ao atleta;

2.3. Arredondar a bola para obter uma forma mais esférica.

3. Aos assistentes técnicos desportivos, não é permitido preparar o lançamento orientando a cadeira, a calha/rampa ou arredondando as bolas sem ser instruído pelo atleta para o fazer.

4. Assistente técnico desportivo não pode estabelecer contato físico direto com o atleta durante o ato de lançamento.

5. No caso dos atletas que jogam com calha/rampa, o assistente técnico desportivo deve permanecer na casa de lançamento de costa viradas para o campo e os olhos afastados do jogo, até ao final de cada parcial.

Artigo 7.º

Jogo

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 atleta no início do primeiro parcial.

2. Horário:

2.1. Ambos os lados têm um horário de início. Os atletas, tal como é determinado pelo grupo de jogo, devem apresentarem-se na câmara de chamada 15 (quinze) ou 20 (vinte) minutos antes do horário de início, ou em conformidade com o estipulado pela Organização e/ou pelo Regulamento de Competição.

2.2. Deverá ser colocado um relógio ou um controlador da câmara de chamada com um cronómetro, à entrada da câmara de chamada e claramente identificado. À hora marcada, as portas da câmara de chamada serão fechadas e mais ninguém ou equipamento poderá entrar depois do registo. O lado que leve as suas próprias bolas para a câmara de chamada deve usá-las durante o jogo. Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo.

3. Bolas de Boccia:

3.1. É permitido a cada atleta/lado usar as suas próprias bolas de cor. Em individuais, cada atleta pode usar a sua bola alvo. Em pares e equipas cada lado apenas pode usar uma bola alvo.

3.2. A Comissão Organizadora ou Coordenação Local de cada competição deve providenciar jogos de bolas de Boccia que cumpram os critérios definidos.

3.3. A um lado, é possível examinar as bolas de Boccia, incluindo a bola alvo, antes e depois do sorteio.

4. 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.

5. Bolas de Aquecimento: os atletas posicionam-se nas suas casas. Cada lado pode lançar as suas bolas de aquecimento incluindo a bola branca quando for indicado, pelo árbitro, para o fazer. Um atleta/lado pode lançar até 7 (sete) bolas em 2 (dois) minutos. Os suplentes nunca podem lançar bolas de aquecimento.

6. Lançamento da Bola Alvo:

6.1. O lado que jogam com as bolas vermelhas inicia o 1º (primeiro) parcial.

6.2. O árbitro dá a bola alvo ao atleta apropriado e indica o início do parcial.

6.3. O atleta lança a bola alvo para a área válida do campo.

6.4. A bola alvo **é falhada**, se:

6.4.1. Depois de jogada ficar na área do campo que não é válida para a bola alvo.

6.4.2. Vai para fora dos limites do campo.

6.4.3. For cometida uma violação pelo atleta.

6.4.4. Se a bola alvo é falhada, então ela será lançada pelo atleta que deve lançá-la no parcial seguinte.

6.4.5. Se a bola alvo foi falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo atleta que a lançou no 1º (primeiro) parcial. O lançamento da bola alvo continua a avançar em sequência até ser lançada, com sucesso, para dentro do campo.

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

6.5. Lançamento da primeira bola para dentro do campo

6.5.1. O atleta que lança a bola alvo, também lança a 1ª (primeira) bola de cor.

6.5.2. Se a bola de cor (vermelha ou azul) é lançada para fora do campo, ou é retirada por ter sido cometida uma violação, então o lado continua a lançar até que uma bola fique na área válida do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na prova de pares e de equipas, qualquer atleta do lado indicado para lançar pode lançar a 2ª (segunda) bola para o campo.

6.6. Lançamento da primeira bola adversária

6.6.1. O lado adversário lançará então a sua bola. 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.

6.6.2. Na prova de pares e de equipas qualquer atleta pode lançar a 2ª (segunda) bola para o campo.

6.7. Lançamento das restantes bolas

6.7.1. O lado que lança a seguir será aquele que não tenha a bola mais próxima da bola alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas e nesse caso o outro lado lançará a seguir. Este procedimento continuará, até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados.

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

6.8. Fim do Parcial

6.8.1. Depois de todas as bolas terem sido lançadas, incluindo quaisquer bolas de penalização que tenham sido averbadas a ambos os lados, o árbitro anunciará o resultado do parcial e o final do mesmo (os assistentes técnicos desportivos dos atletas com calha/rampa podem virar-se para o campo).

6.8.2. Os assistentes técnicos desportivos podem entrar no campo desde que autorizados pelo árbitro.

6.9. Preparação para o Parcial seguinte: os atletas, os seus assistentes técnicos desportivos ou a equipa de arbitragem recolherão as bolas para o início do parcial seguinte. O parcial seguinte começará.

6.10. Lançamento das bolas

6.10.1. Nem a bola alvo ou qualquer outra bola podem ser lançadas até que o árbitro dê sinal para iniciar o jogo ou indique (através da raquete) qual a cor da bola que deve ser lançada.

6.10.2. No momento do lançamento das bolas, o atleta, o seu assistente técnico desportivo, a sua cadeira de rodas ou qualquer outro equipamento ou vestuário trazido para dentro da casa não deve tocar as linhas de marcação ou qualquer superfície do campo fora da casa de lançamento do atleta.

6.10.3. Quando a bola é largada, o atleta que utilize uma cadeira de rodas tem que ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da sua cadeira. O atleta que joga em pé terá que ter sempre os dois

pés em contato com o solo, no momento em que a bola é largada.

6.10.4. Quando a bola é largada, a bola não pode estar a tocar qualquer parte do campo fora da casa de lançamento do atleta.

6.10.5. Se uma bola é lançada e toca no atleta que a lançou, no atleta 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.

6.10.6. Uma bola, após ter sido lançada, pontapeada ou ter saído da calha/rampa, poderá rolar na casa do atleta (quer pelo ar, quer pelo solo) e pela casa do adversário, antes de atravessar a linha de lançamento e entrar em campo.

6.11. Bolas fora de Campo

6.11.1. Qualquer bola, incluindo a bola alvo, é considerada fora do campo, se toca ou cruza as linhas de marcação. Se a bola (alvo ou de cor) está a tocar a linha e a suportar uma outra bola, essa bola que toca a linha deverá ser gentilmente retirada. Se a bola que estava a ser suportada cair e tocar na linha, esta bola também estará fora de campo.

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

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

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

6.12. Bola Alvo empurrada para fora de Campo

6.12.1. Se a bola alvo for empurrada para fora do campo, ou para uma área não válida para a bola alvo, durante o jogo, é recolocada na "Cruz".

6.12.2. Se isto não é possível porque já está uma bola sobre a cruz, a bola alvo é colocada o mais próximo possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais " **Em frente da cruz**" refere-se à área anterior situada entre a linha de lançamento e a cruz de recolocação da bola alvo.

6.12.3. Quando a bola alvo é recolocada na cruz, o lado a lançar a seguir é aquele que não tenha a bola mais próxima da bola alvo.

6.12.4. 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 e pedir permissão ao árbitro para jogar novamente.

6.13. Bolas Equidistantes: para determinar qual é o lado a jogar a seguir, quando duas ou mais bolas de cor diferente estão equidistantes da bola alvo (mesmo que o resultado seja mais de um para um dos lados) e não há bolas mais perto, é o lado que lançou por último que deve lançar outra vez. O lado a lançar será alternado até que seja desfeita a equidistância das bolas, ou algum dos lados tenha lançado as bolas todas. O jogo deve, então, continuar normalmente.

6.14. 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.

6.15. Bolas caídas: se um atleta deixa cair, acidentalmente, uma bola, **é da sua responsabilidade pedir permissão ao árbitro** para jogar outra vez a bola. Compete ao árbitro determinar se a bola caiu em virtude de uma ação involuntária, ou se foi resultado de uma tentativa deliberada de lançar ou impelir a bola. Não há limite do número de vezes que a bola pode ser relançada e só o árbitro pode decidir. Neste caso a contagem do tempo não é parada.

6.16. Erros do árbitro: se devido a um erro do árbitro o lado errado lança, a(s) bola(s) é(são) devolvida(s) ao atleta 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.

6.17. Substituição: no Boccia de Equipas é permitido a cada lado substituir 2 (dois) atletas durante o jogo. Na divisão de pares, a cada lado, é permitido fazer uma substituição durante o jogo. A substituição deve ser feita entre parciais e o árbitro deve ser informado das substituições. A substituição não deve atrasar o recomeço do jogo. Uma vez que um atleta tenha sido substituído durante um jogo, ele não pode regressar a esse parcial.

6.18. Posição dos Suplentes e Treinadores: treinadores e suplentes devem estar colocados ao fundo do campo numa área apropriadamente definida. Contudo, a definição desta área será determinada pela Organização e depende, sobretudo, da marcação do campo.

7. Movimento no campo

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

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

7.3. Se qualquer atleta precisa de ajuda para ir dentro do campo, ele pode pedir ao árbitro ou ao juiz de linha para o ajudar.

7.4. Nos Grupos de Pares e Equipas, se um atleta lança uma bola e o seu colega de equipa ainda está a regressar à sua casa, o árbitro pedirá ao atleta para esperar que o colega de equipa esteja na sua casa e só depois lançar (a bola lançada nesta situação é considerada jogada). Se esse lado repetir a situação, o árbitro dá um aviso.

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

8. Penalizações

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

8.1.1. Penalização;

8.1.2. Retração;

8.1.3. Aviso e desqualificação.

8.2. Penalização

8.2.1. Uma penalização consiste em duas bolas extras dadas ao lado oposto e que serão lançadas no final do parcial. O tempo limite para jogar as bolas de penalização é de **2 (dois) minutos por cada violação (duas bolas)** para todos os grupos do jogo. O relógio será repostado para 2 (dois) minutos depois de anotar o tempo remanescente no boletim de jogo. O tempo correrá como um parcial normal, parando quando a bola pára, ou sai dos limites de campo e recomeçando ao sinal do árbitro.

8.2.2. 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.

8.2.3. Se há mais que uma bola em condições de ser bola de penalização, o lado escolherá a bola que deve ser usada.

8.2.4. Se bolas que estão a pontuar são usadas como bolas de penalização, o árbitro deve anotar o resultado antes de as remover. Depois das bolas de penalização terem sido lançadas, devem ser somados ao resultado quaisquer pontos extra. Se no ato de lançamento das bolas de penalização, um atleta alterar a posição das bolas então o árbitro deve anotar o resultado do parcial a partir desta nova posição.

8.2.5. Se mais que uma violação ocorre durante um parcial por um dos lados, as 2 (duas) bolas de penalização que dizem respeito a cada violação são lançadas separadamente. Assim, 2 (duas) bolas de

penalização (para a primeira violação) são retiradas e jogadas, depois, as 2 (duas) bolas de penalizações (para a segunda violação) são retiradas e jogadas e assim sucessivamente.

8.2.6. Violações cometidas por ambos os lados anulam-se uma à outra. Se durante 1(um) parcial, o lado vermelho tem, por exemplo, 2 (dois) violações cometidas e o lado azul tem só 1 (um), o lado azul recebe bolas de penalização somente por uma violação.

8.2.7. Se uma violação que conduz a bolas de penalização é cometida enquanto estão a ser lançadas bolas de penalização, o árbitro em sequência:

8.2.7.1. Retira um conjunto de bolas de penalização, por violação, que tenha sido averbado a esse lado, por mais do que uma falta ou,

8.2.7.2 Averba bolas de penalização ao lado oposto, seguindo esta sequência.

8.3. Retração

8.3.1. A penalização por retração implica a remoção da bola, do campo, que foi lançada sob violação. A bola é colocada na caixa das **bolas mortas**.

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

8.3.3. Se é cometida uma violação que leva a uma retração, o árbitro deverá tentar parar a bola antes que mova as outras bolas.

8.3.4. Se o árbitro não pára a bola antes de ela mover as outras bolas, o parcial pode ser considerado um parcial interrompido.

8.4. Aviso e desqualificação

8.4.1. Quando é feito um aviso a um atleta (será mostrado um cartão amarelo), o árbitro anotarà no boletim de jogo.

8.4.2. Se é dado um segundo aviso a um atleta no mesmo jogo (será mostrado um cartão amarelo e a seguir um cartão vermelho), ele será desqualificado, o árbitro anotarà no boletim de jogo.

8.4.3. Se um atleta tiver um comportamento antidesportivo, o árbitro mostrarà o cartão vermelho, desqualificando-o e anotarà no boletim de jogo.

8.4.4. Se um atleta é desqualificado no grupo individual ou em pares, o lado perderà o jogo.

8.4.5. Se um atleta é desqualificado em equipas, o jogo continuará com os dois atletas restantes. Quaisquer bolas não lançadas do atleta 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 atleta da equipa é desqualificado, o lado perderà o jogo.

8.4.6. Um atleta desqualificado pode competir em novos jogos da mesma fase.

8.4.7. Se um atleta é desqualificado, pelo árbitro do campo, por um comportamento antidesportivo, o árbitro principal e por um árbitro de campo (desde que, estes árbitros, não tenham estado envolvidos no jogo), decidirão se o atleta pode ser reintegrado em futuros jogos.

8.4.8. Se um lado perde o jogo, é averbada uma vitória ao lado oposto pelo resultado maior:

8.4.8.1. 6-0 (seis a zero) ou,

8.4.8.2. pelo resultado correspondente ao resultado do jogo com maior diferença pontual dessa série ou eliminatória (caso a diferença pontual seja superior a 6 (seis)).

O lado desqualificado pontuarà 0 (zero) pontos. Se ambos os lados são desqualificados eles perdem o jogo, pelo resultado maior: 6-0 (seis a zero) ou o resultado correspondente à pontuação do jogo com maior diferença pontual dessa série ou eliminatória. O resultado deve ser registado em cada

caixa de resultado da seguinte forma "perde por 0-(?)" (zero a ?).

8.4.9. No caso de repetidas desqualificações, a Comissão Organizadora ou a Coordenação Local, após ouvir o árbitro principal, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

9. Violações

9.1. As seguintes ações dão origem a bolas de penalização

9.1.1. Um atleta sair da casa de lançamento quando não foi indicada a sua vez de jogar.

9.1.2. Um assistente técnico desportivo, do atleta com calha/rampa, voltar-se para dentro do campo para ver o jogo durante um parcial.

9.1.3. Se na opinião do árbitro há uma comunicação inapropriada entre o(s) atleta(s), o(s) seu(s) assistente(s) desportivo(s) e/ou treinador(es)/técnico(s).

9.1.4. O atleta prepara o seu próximo lançamento orientando a cadeira e/ou a calha/rampa ou arredondando a bola durante o tempo do adversário (isto inclui o tempo do adversário quando este prepara o lançamento da bola alvo). Se um atleta apanhou uma bola e a tem na sua mão ou colo, mas não a está a rolar, isso é permitido - ex.: O lado vermelho apanha a bola antes do árbitro assinalar para o azul jogar e fica com ela na mão ou no colo - não é falta. O árbitro mandou jogar o lado azul e após esta indicação o atleta do vermelho apanha a sua bola - isto é falta. Se o atleta lançar a bola esta será removida.

9.1.5. O assistente técnico desportivo move a cadeira, a calha ou arredonda a bola sem o atleta pedir.

9.2. As seguintes ações dão origem a bolas de penalização e retração da bola lançada

9.2.1. Largar a bola enquanto o acompanhante, o atleta, ou qualquer material ou peça de vestuário utilizado por ele está a tocar as linhas de marcação, ou a superfície do campo não incluída na casa de lançamento do atleta. Para atletas que usem calha/rampa, esta situação mantém-se enquanto a bola está a rolar na calha/rampa.

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

9.2.3. Largar a bola com a calha a sobrepor a linha de lançamento.

9.2.4. Largar a bola sem ter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira ou os dois pés em contacto com o solo, no caso dos atletas que jogam em pé.

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

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

9.2.7. O assistente técnico desportivo de atletas do **Grupo I** estabelece contato físico direto com o atleta, ponteiro de cabeça, boca ou de braço durante o ato de lançamento, incluindo ajudar o atleta a lançar empurrando a cadeira. Se o assistente técnico desportivo de atletas do **Grupo I** está apenas a tocar no atleta casualmente e esse contato não interfere de qualquer maneira com o lançamento, o árbitro não considerará uma violação.

9.3. As seguintes ações dão origem a bolas de penalização e aviso – Cartão Amarelo:

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

9.3.2. Causar deliberadamente, um parcial interrompido.

9.4. As seguintes ações dão origem à retração da bola já lançada:

9.4.1. Lançar a bola antes da indicação do árbitro de qual a cor a lançar. Se for a bola alvo considera-se falhada.

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

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

9.4.4. Se um assistente técnico desportivo do atleta que utiliza a calha/rampa pára a bola na calha por

qualquer razão.

9.4.5. Se um atleta que utiliza a calha /rampa não é a última pessoa a ter contacto com a bola.

9.4.6. Se um assistente técnico desportivo e o atleta que utiliza a calha/rampa largam a bola em simultâneo.

9.4.7. Se uma bola de cor é lançada antes da bola alvo.

9.4.8. Se um lado não lançou a bola quando o tempo limite é atingido.

9.5. As seguintes ações dão origem a que o lado receba um aviso – Cartão Amarelo:

9.5.1. Um injustificado atraso do jogo.

9.5.2. Um atleta não aceitar a decisão do árbitro e/ou atuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.

9.5.3. Uma bola não cumpre os critérios durante a avaliação aleatória na câmara de chamada. **Este aviso não conta como um aviso de “campo”.**

9.5.4. Levar para a câmara de chamada ou campo de jogo mais do que o número permitido de bolas. **Este aviso não conta como um aviso de “campo”.**

9.5.5. Nos grupos de equipas e pares o aviso é dado ao atleta que trazer mais do que o número permitido de bolas. Se o árbitro determinar qual é o atleta, o aviso é dado ao capitão. **Este aviso não conta como um aviso de “campo”.**

9.6. As seguintes ações dão origem a que o lado receba uma desqualificação – Cartão Vermelho:

9.6.1. Quando um atleta/assistente técnico desportivo/treinador/técnico tem um comportamento antidesportivo para com o árbitro ou para com os adversários, será mostrado um cartão vermelho o que levará a uma desqualificação imediata.

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

10. Parcial Interrompido

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

10.2. Se um parcial é interrompido devido a erro ou ação de um lado, o árbitro agirá de acordo com o ponto anterior, mas pode consultar o lado prejudicado ou até os dois, para tomar qualquer decisão para evitar uma decisão injusta.

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

11. Comunicação

11.1. Não haverá comunicação entre o atleta/assistente técnico desportivo/treinador/técnico ou suplentes durante um parcial.

11.1.1. Exceções:

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

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

11.1.1.3. Comunicação entre treinadores/técnicos, suplentes e respetivos assistentes técnicos desportivos dos atletas com calha/rampa mas de forma que os atletas em campo não os ouçam. Se na opinião do árbitro os atletas conseguem ouvi-los o árbitro, considerará comunicação inapropriada e dará duas bolas de penalização.

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

11.2. Durante um parcial no jogo de equipas e pares, os atletas não podem comunicar com outros atletas do seu lado, a não ser que o árbitro tenha indicado que é a sua vez de jogar.

11.3. Um atleta não pode instruir o assistente técnico desportivo do seu colega de equipa. Cada atleta deve comunicar diretamente com o seu próprio assistente técnico desportivo.

11.4. Entre parciais os atletas podem comunicar entre eles, com os seus assistentes técnicos desportivos e o treinador. Isto deve terminar logo que o árbitro esteja pronto a começar o parcial. O árbitro não deve atrasar o jogo para uma discussão mais longa. Um capitão/atleta não pode deixar a sua casa entre parciais, a não ser que seja substituído, durante um pedido de tempo ou com permissão do árbitro.

11.5. É permitido um pedido de tempo por lado nos jogos de equipas e de pares. Este pode ser pedido pelo treinador ou pelo capitão, entre parciais. O pedido de tempo terá a duração de 2 (dois) minutos. Os atletas 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 atletas 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.

11.6. Um atleta pode pedir a outro atleta 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.

11.7. Qualquer atleta, não só o capitão, pode falar com o árbitro durante o seu tempo.

11.8. Depois de determinar que lado jogará, os atletas podem perguntar o resultado ou pedir uma medição. Os atletas podem ir ao campo para verificar eles próprios a forma como as bolas se posicionam.

12. Tempo

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

12.2. O lançamento da bola alvo faz parte do tempo fixado para um lado.

12.3. O tempo de um lado inicia-se com a indicação do árbitro ao marcador de qual a cor a jogar, incluindo a bola alvo.

12.4. O tempo de um lado pára no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo ou cruza as linhas limite.

12.5. 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 atletas que utilizem calhas/rampa a bola é considerada lançada assim que é largada e começa a rolar na calha/rampa.

12.6. Se um lado larga a bola depois do tempo limite ter sido atingido, o árbitro parará a bola (retração da bola) e tira-a do campo antes de mexer no jogo. Se a bola toca em alguma das outras bolas, o parcial será interrompido.

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

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

12.9. Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorretamente calculado, o árbitro pode ajustá-lo de modo a compensar o erro.

12.10 Durante qualquer disputa ou “confusão” (ocorrência de uma situação anómala e/ou imprevista) o árbitro deve parar o cronómetro.

12.11. Aplicam-se os seguintes limites de tempo:

12.11.1. **Grupo I** – Individual – 5 (cinco) minutos / atleta / parcial

12.11.2. **Grupo II** – Individual – 2 (dois) minutos / atleta / parcial

12.11.3. **Grupo I** – Pares - 6 (seis) minutos / par / parcial

12.11.4. **Grupo II** – Equipas - 3 (três) minutos / equipa / parcial

a) Bolas de Penalização – 2 (dois) minutos/ penalização – 2 (duas) bolas;

b) Desconto de Tempo – 2 (dois) minutos;

c) Desconto de Tempo Médico – 10 (dez) minutos;

d) Aquecimento – 2 (dois) minutos;

12.12. O marcador anunciará em voz alta, quando o tempo que falta para terminar é de **1 (um) minuto, 30 (trinta) segundos, 10 (dez) segundos e tempo** quando o tempo acaba.

13. Procedimentos da zona de aquecimento

13.1. Antes do começo de cada jogo, os atletas podem aquecer na área de aquecimento designada. A área de aquecimento é para ser utilizada exclusivamente pelos atletas que vão jogar, antes da hora designada pela organização. Atletas, treinadores e assistentes podem entrar na área de aquecimento.

13.2. Os atletas podem ser acompanhados na zona de aquecimento pelo seguinte número máximo de pessoas:

a) **Grupo I** – Individual – 1 (um) treinador e 1 (um) assistente por atleta

b) **Grupo I** – Pares – 1 (um) treinador e 1 (um) assistente por atleta

c) **Grupo II** – Individual – 1 (um) treinador por atleta

d) **Grupo II** – Equipas – 1 (um) treinador por equipa

14. Câmara de chamada

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

14.2. Na competição individual, todos os atletas têm de se registar até 15 (quinze) minutos antes da hora marcada para qualquer jogo que venham a realizar. Na competição de pares e equipas, todos os atletas devem registar-se até 20 (vinte) minutos antes da hora marcada para qualquer jogo que venham a realizar. Cada lado (individual, equipa ou par) deve registar-se ao mesmo tempo e trazer todo o equipamento desportivo consigo.

14.3. Todos os lados deverão aguardar pelo seu jogo na câmara de chamada no espaço identificado com o número do campo designado, para o jogo. .

14.4. Uma vez dentro da câmara de chamada, atletas, treinadores e assistentes técnicos desportivos não podem sair. Se o fizerem, não podem ser readmitidos e já não poderão tomar parte no jogo. Exceções podem ser consideradas pelo árbitro principal e/ou Comissão Organizadora ou a Coordenação Local ou alguém por ele designado.

14.5. A verificação do equipamento e o sorteio da moeda ao ar podem ter lugar na câmara de chamada.

14.6. Número de bolas permitidas na câmara de chamada:

14.6.1. Em individuais, cada atleta pode levar para a câmara de chamada, 6 (seis) bolas vermelhas, 6 (seis) bolas azuis e 1 (uma) bola alvo.

14.6.2. Cada atleta de 1 (um) par (incluindo suplentes) pode levar para a câmara de chamada 3 (três) bolas vermelhas, 3 (três) bolas azuis e 1 (uma) bola alvo por par.

14.6.3. Cada atleta de uma equipa (incluindo substitutos) pode levar para a câmara de chamada 2 (duas) bolas vermelhas, 2 (duas) bolas azuis e 1 (uma) bola alvo por equipa.

14.6.4. As bolas de competição, da Organização, só podem ser usadas pelos atletas que não tragam as suas próprias bolas para a câmara de chamada.

15. Falta de Comparência: O não cumprimento da comparência do atleta/par/equipa, na câmara de chamada, ou junto ao campo designado para o jogo dentro do período estabelecido, pode implicar **falta de comparência**, se a justificação apresentada não for aceite pela entidade organizadora.

Artigo 8.º

Classificação Pontuação e Desempate

1. A classificação das equipas das freguesias nas várias fases do quadro competitivo é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:

- 1.1. Vitória: 3 (três) pontos;
- 1.2. Empate: 2 (dois) pontos;
- 1.3. Derrota ou Falta Administrativa: 1 (um) ponto;
- 1.4. Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.

2. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, sendo a grelha de classificação iniciada pela equipa com maior número de pontos.

3. Quando uma equipa, por qualquer razão, **for eliminada da competição**, todos os jogos por ela realizados **são anulados**.

4. No caso de igualdade de pontos entre equipas na final de cada Fase Local ou Final, o desempate é feito de acordo com os seguintes critérios:

- 4.1. Resultado verificado entre as equipas empatadas;
- 4.2. Diferença entre pontos marcados e sofridos, sendo melhor classificada a equipa cuja diferença for maior;
- 4.3. Equipa com maior número de atletas inscritos.

Artigo 9.º

Regulamento Técnico

1. Na Fase Local os atletas podem participar em todas as provas organizadas localmente, pelas Juntas de Freguesia, pelas Unidades de Intervenção Territorial e pela Câmara Municipal de Lisboa.

2. Os critérios de seleção dos atletas que representarão a Freguesia na Fase Final serão definidos pela Coordenação Local de cada Freguesia e amplamente divulgados.

3. Consoante o número de equipas representantes das freguesias na Fase Final, a Comissão Organizadora poderá permitir a entrada de mais do que uma equipa, em moldes a definir pela mesma Comissão.

Artigo 10.º

Equipamentos

1. A avaliação do equipamento desportivo deverá ser realizada antes do início da competição. Caso não seja possível, pode ser feita durante a competição, de uma forma aleatória. Será conduzida pelo árbitro principal e/ou por alguém designado pelo Comissão Organizadora ou Coordenação Local, consoante se trate de provas da Fase Final ou da Fase Local. O equipamento a ser avaliado inclui: bolas, cadeira de rodas, dispositivos auxiliares (calhas), ponteiros (de cabeça, de braço ou de boca), faixas, etc.

2. Cadeiras de rodas

2.1. As cadeiras de rodas de competição devem ser o mais normalizadas; contudo, as alterações feitas para a vida do dia-a-dia são elegíveis para a competição. As scooters também podem ser usadas. Não são permitidos refletores que permitam ao assistente técnico desportivo do atleta com calha/rampa ver o campo.

2.2. Se uma cadeira de rodas se danifica durante um jogo, o tempo deve ser parado e o atleta tem 10 (dez) minutos para a reparar. Se a cadeira não pode ser reparada, o atleta tem de continuar a jogar. Caso não consiga fazê-lo, perde o jogo.

3. Bolas: De um jogo de Boccia consistem 6 (seis) bolas vermelhas, 6 (seis) bolas azuis, 1 (uma) bola branca designada por bola alvo.

4. O Campo:

4.1. A superfície deve ser plana, lisa e regular como o chão de um equipamento desportivo, em madeira ou sintético. As superfícies não devem estar sujas, húmidas, etc. nem apresentar nada que possa interferir no jogo.

4.2. As dimensões serão de 12,5 (doze virgula cinco) por 6 (seis) metros (**anexo 2** - Diagrama do Campo).

4.3. Todas as marcações terão entre 2 (dois) e 5 (cinco) centímetros de largura e devem ser facilmente reconhecíveis. Deve ser usada fita adesiva

4.3.1. Tamanho da Cruz: o comprimento de cada 1 (um), dos 2 (dois) segmentos, da cruz é de 25 (vinte e cinco) centímetros, usando fita de largura de 2 (dois) centímetros. A Cruz, colocada no centro da área do jogo (espaço de 10 (dez) por 6 (seis) metros), dista 3 (três) metros das linhas laterais e 5 (cinco) metros quer da linha de lançamento quer da linha de fundo.

4.4. A área de lançamento está dividida em 6 (seis) casas de lançamento.

4.5. A área entre a linha de lançamento e a linha em "V" define a área onde a bola alvo é considerada **inválida** se lá parar.

4.6. A cruz central "+" marca a posição de recolocação da bola alvo, quando é empurrada para fora da área do jogo, e é, também, usada para colocar a bola alvo num parcial de desempate.

Artigo 11.º
Arbitragem e Oficiais de Mesa

Os árbitros e oficiais de mesa são elementos dos cursos técnicos profissionais, árbitros jovens dos cursos de arbitragem da Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência e/ou colaboradores dos clubes e das Juntas de Freguesia participantes, supervisionadas pela Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência.

Artigo 12.º
Prémios

Os prémios a atribuir às equipas são os previstos nas normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipíadas**.

Artigo 13.º
Inscrições

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipíadas**.

Artigo 14.º
Casos Omissos

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a *Lei de Bases da Atividade Física e Desportiva* e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência, respetivamente pela Coordenação Local ou pela Comissão Executiva e, em última instância, pela Comissão Organizadora.




2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.

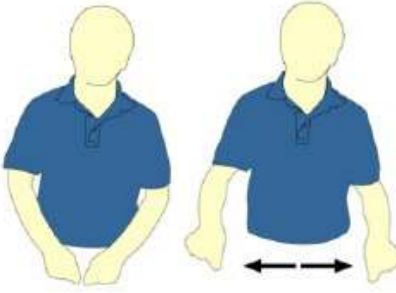

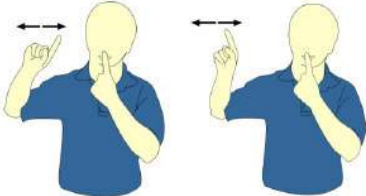
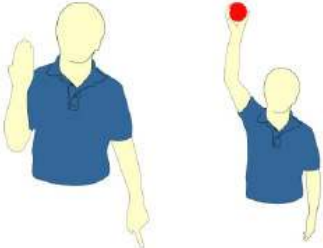

ANEXO I



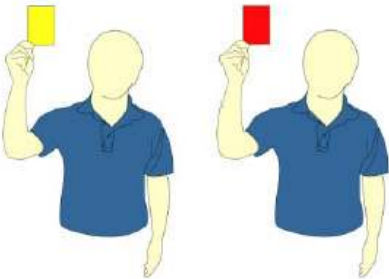


GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

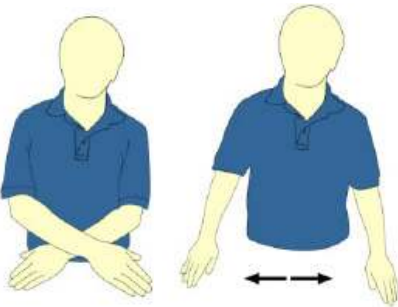

ANEXO I - GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS





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


| Situação a assinalar | Descrição dos gestos a executar | Gesto a executar pelo Árbitro |
|---|--|---|
| Mandar jogar a bola alvo e ou as bolas de aquecimento | Deslocar a mão para indicar o lançamento. |  |
| Mandar jogar a bola de cor | Exibir a raquete da cor correspondente. |  |
| Desconto de tempo | 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 atleta / cor das bolas. |  |
| Substituição | Rotação de um antebraço à volta do outro. |  |

| | | |
|---------------------------------------|--|---|
| <p>Medição</p> | <p>Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse esticar a fita métrica.</p> |  |
| <p>Perguntar se querem ver o Jogo</p> | <p>Apontar para o atleta e depois para o olho</p> |  |
| <p>Comunicação inapropriada cor</p> | <p>Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.</p> |  |
| <p>Bola Morta/bola fora</p> | <p>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</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</p> | <p>Levantar dois dedos afastados.</p> |  |
| <p>Aviso</p> | <p>Exibir o cartão amarelo para a penalização.</p> |  |
| <p>2º Aviso e conseqüentemente desqualificação</p> | <p>Exibir o cartão amarelo e depois o vermelho.</p> |  |
| <p>Desqualificação</p> | <p>Exibir o cartão vermelho.</p> |  |
| <p>Faltas que se anulam entre si</p> | <p>Levantar verticalmente os dois polegares.</p> |  |

| | | |
|----------------------------|--|---|
| Fim do parcial/fim do jogo | Cruzar e afastar os braços esticados |  |
| Pontuação | Colocar os dedos na cor correspondente para indicar o número de pontos (Ex: 3 pontos para a cor vermelha). |  |

| Exemplos de resultados | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 3 pontos vermelho | 7 pontos vermelho | 10 pontos vermelho | 12 pontos vermelho |

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

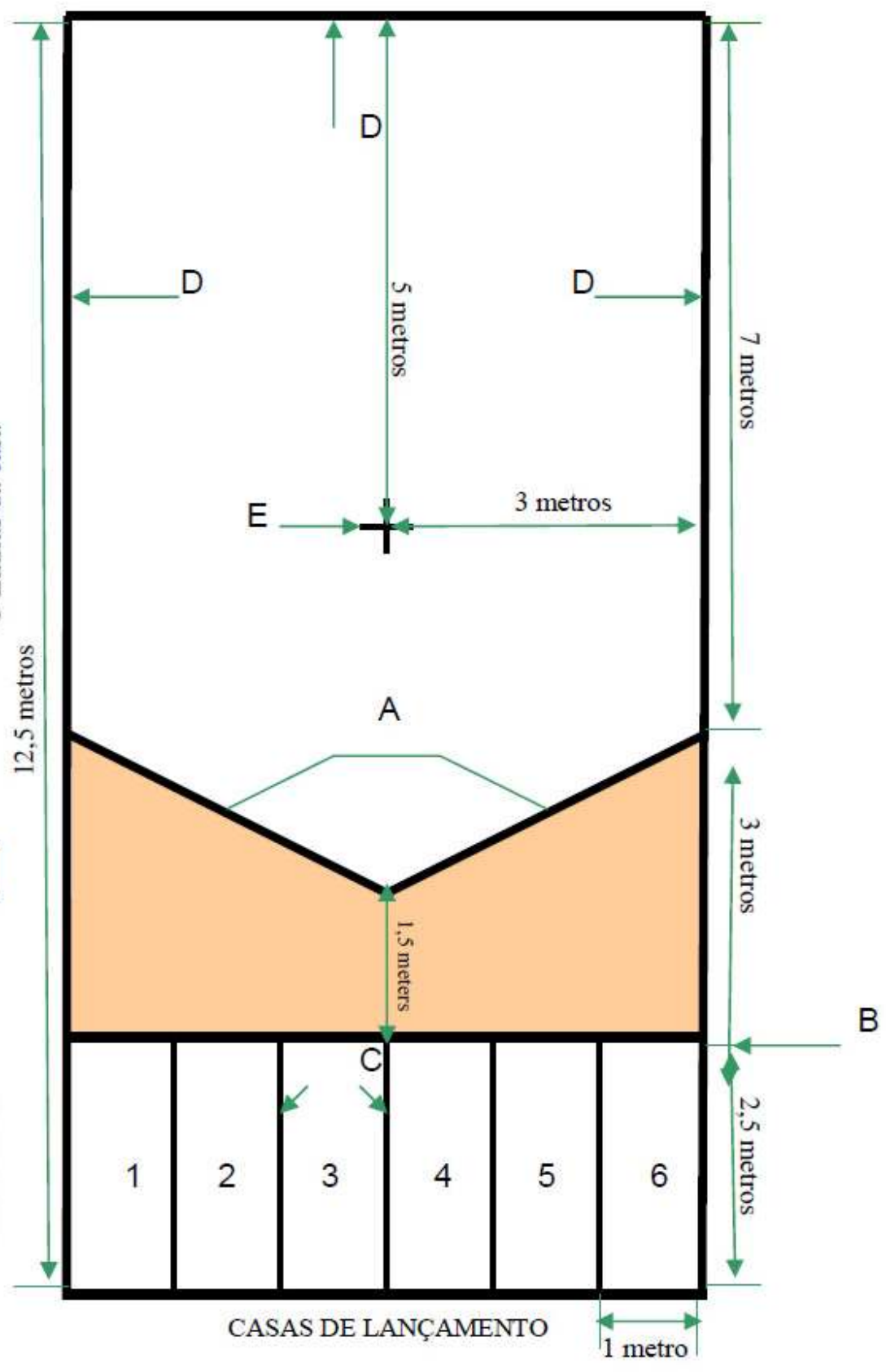
ANEXO II

CAMPO DE BOCCIA

D Linhas de campo
E Cruz

A Linha em V
B Linha de lançamento
C Linhas da casa

Zona onde a bola alvo não é válida



1 2 3 4 5 6

CASAS DE LANÇAMENTO

1 metro

