



Regulamento Geral 2023

Índice Temático

1. Nota Prévia.....	3
2. O que é o Boccia.....	3
3. Benefícios da Prática do Boccia.....	4
4. Objetivos do Projeto Nacional de Boccia DI.....	5
4.1 Objetivo Geral.....	5
4.2 Objetivos Específicos.....	5
5. Operacionalização.....	6
6. Regulamento Especifico.....	6
7. Regras da Prova de Skills.....	11
8. Regras da Prova de Jogo.....	15
9. Anexos.....	28

1. Nota Prévia

Ao longo dos tempos tem-se assistido a uma generalização da prática desportiva. Este aumento tem vindo a manifestar-se em todos os setores da sociedade, inclusivamente em alguns grupos específicos, como por exemplo, os indivíduos com deficiência.

É com base nesta evidência e nos benefícios da prática do Desporto para Deficientes evidenciados por Alves (2000), que propomos apresentar este projeto, procurando através dele um conjunto de benefícios, tais como:

(i) contribuir para a aceitação da sua deficiência, conseguindo relegá-la para segundo plano no seu dia-a-dia ao beneficiar das atitudes descontraídas dos seus companheiros, alguns com os mesmos problemas; (ii) valorizar e divulgar as suas capacidades físicas, ajudando-o a relativizar as suas limitações; (iii) reforçar a sua autoestima, dando-lhe alegria de viver e qualidade de vida, condições imprescindíveis para alterar as suas atitudes perante a vida; (iv) reforçar a vontade para a ação, disponibilidade para se aproximar dos outros, para comunicar, para conviver; (v) combater eficazmente sentimentos mórbidos e atitudes pessimistas, sendo como são estes aspetos, causas sérias da degradação da própria saúde física; e (vi) permitir a mediatização das atividades, com incidência acentuada sobre as suas capacidades em desfavor das limitações.

2. O que é o Boccia

A palavra Boccia tem origem numa palavra derivada do latim “Bottia”, que significa bola.

Foi introduzido em Portugal em 1983, pela Associação Portuguesa de Paralisia Cerebral (APPC), em colaboração com a CPISRA. Foi originalmente concebido para ser praticado por pessoas com paralisia cerebral”. (Alves e Cruz, s.d.; Campeão, 2002)

Segundo, (Alves e Cruz, s.d.; Campeão, 2002), “o Boccia é uma modalidade reconhecida pelas entidades oficiais a nível mundial, tendo sido eleita como desporto paralímpico nos Jogos de Los Angeles 1984”.

Nestes últimos anos, tem-se assistido a um forte crescimento e popularidade da modalidade através do alargamento à idade sénior (Boccia Sénior), bem como do desenvolvimento de competições no âmbito do desporto escolar (Boccia no Desporto Escolar).

3. Benefícios da Prática do Boccia

O Boccia é uma modalidade desportiva que contribui para a melhoria da auto-estima dos atletas, fazendo-os sentirem-se úteis e capazes. No estudo intitulado “*Boccia Adaptado: Fatores Motivacionais*” é referido que os fatores que motivam os atletas para a prática do Boccia referem-se à procura da superação dos seus limites individuais, possibilitando a indivíduos com um baixo grau de funcionalidade a procura do êxito, rendimento e auto-realização, ao mesmo tempo que contribui para o desenvolvimento das suas habilidades e capacidades, proporcionando uma melhor qualidade de vida. (Lima, Oliveira & Nakada, 2006).

“Do ponto de vista cognitivo, esta modalidade é exigente ao nível da concentração/atenção e da capacidade de memorização, propiciando assim um constante estado de exercitação mental, a estimulação de todos os processos cognitivos associados a uma boa saúde mental”. (Shephard, 1997; Soares, 2006)

Do ponto de vista social, Neves (2006) levou a cabo um estudo e concluiu que, “entre outros benefícios, esta modalidade promove o combate à solidão, o aumento do prazer de viver, o bem estar físico e psicológico e melhorias efetivas na aptidão física”.

Podemos então concluir que, o Boccia contribui para o desenvolvimento do equilíbrio, para a melhoria da lateralidade e ajuda a manter ou aumentar as amplitudes articulares. É um jogo que estimula a inteligência e o raciocínio, visto ser um jogo de estratégia que pressupõe um conjunto de técnicas e táticas. (Lima, Oliveira & Nakada, 2006).

Além destes benefícios, apresenta-se como:

- ✓ Um desporto totalmente adequado às populações em causa;
- ✓ Adaptado: individualizado;

- ✓ Fácil realização: não receado;
- ✓ Gratificante: proporciona a vivência de novas experiências;
- ✓ Utilitário: promove a ocupação dos tempos livres – maior produtividade;
- ✓ Recreativo: momento lúdico, confortável e alegre;
- ✓ Motivante: cria interesse e necessidade;
- ✓ Socializador: fomenta as relações interpessoais;
- ✓ Integrador: abrange todos os indivíduos.
- ✓ Promotor da capacidade de decisão;
- ✓ Melhoria das capacidades sociais, nomeadamente ao nível do convívio e socialização;
- ✓ Melhoria da autoestima e autoconfiança;
- ✓ Estimulação cognitiva, ao nível das capacidades de atenção, concentração, raciocínio e memória.

4. Objetivos do Projeto

4.1 Objetivo Geral

- ✓ Fomentar a prática do Boccia DI em pessoas com deficiência intelectual e outras, de diferentes tipos e graus (leve, moderado, grave e/ou severo), com expressões distintas nos quadros de vista cognitivo e/ou motor, bem como em alunos em idade escolar com necessidades de saúde especiais, abrangidos pelo DL 54/2018 que beneficiam do Relatório Técnico-Pedagógico.

4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Implementar, a nível nacional, a prática do Boccia DI, através da estruturação de um modelo técnico-pedagógico adequado às capacidades físicas e cognitivas dos praticantes.
- ✓ Divulgar o projeto a nível internacional, com o intuito de incentivar o desenvolvimento do Boccia DI na área da deficiência intelectual e outras, sensibilizando a criação de mais uma classe desportiva internacional na modalidade.

5. Operacionalização

A operacionalização deste projeto prevê a execução de um conjunto de ações divididas em cinco fases, cada uma delas com objetivos concretos:

- ✓ 1.^a Fase: Desenvolver uma proposta técnico-pedagógica, bem como o modelo competitivo adequado às capacidades físicas e cognitivas dos praticantes.
- ✓ 2.^a Fase: Organizar ações para apresentar as linhas orientadoras do projeto, bem como a proposta técnico-pedagógica.
- ✓ 3.^a Fase: Realizar ações de formação e de experimentação nas regiões norte, centro e sul do continente e nos arquipélagos dos Açores e Madeira.
- ✓ 4.^a Fase: Realizar Campeonatos Nacionais de Boccia DI, com fases regionais e uma final nacional.
- ✓ 5.^a Fase: Realizar encontros e/ou competições internacionais.

6. Regulamento Específico

6.1 Introdução

Este regulamento aplica-se a todos os encontros experimentais realizados no âmbito da implementação do projeto.

Após a conclusão desta fase, este documento será objeto de análise e reflexão por parte da Associação nacional de Desporto para o Desenvolvimento Intelectual (ANDDI), em articulação com todos os associados envolvidos, havendo lugar a uma revisão, caso esta se justifique.

6.2 Participantes

São elegíveis pessoas que comportem vários tipos de deficiência, de diferentes níveis (leve, moderado, grave e/ou severo), com expressões distintas nos quadros de vista cognitivo e/ou motor. Serão também elegíveis os alunos com necessidades saúde especiais, abrangidos pelo DL 54/2018 que beneficiam do Relatório Técnico-Pedagógico.

6.3 Níveis

Consideram-se dois níveis de competição, tendo em conta o nível de autonomia e capacidade de cada praticante.

- ✓ **Desenvolvimento:** Praticantes sem capacidade de jogar de forma autónoma o jogo formal (3x3) e que participam na prova individual de skills
- ✓ **Avançado:** Equipas compostas por praticantes com capacidade de jogar de forma autónoma o jogo formal (3x3).

6.4 Grupos/Divisões

Consideram-se quatro grupos/divisões de competição:

Grupo 1:

- ✓ **Individual em pé:** Praticantes sem capacidade de jogar de forma autónoma o jogo formal (3x3) em pé.
- ✓ **Individual sentado:** Praticantes sem capacidade de jogar de forma autónoma o jogo formal (3x3) sentados, com ou sem calha.

Grupo 2:

- ✓ **Equipas em pé:** Equipas compostas por praticantes com capacidade de jogar de forma autónoma o jogo formal (3x3) em pé.
- ✓ **Equipas sentados:** Equipas compostas por praticantes com capacidade de jogar de forma autónoma o jogo formal (3x3) sentados.

6.5 Escalões

O escalão etário é único.

6.6 Género

O género é misto, não havendo cotas femininas ou masculinas.

6.7 Fases Organizativas

Os praticantes da modalidade poderão participar em atividades experimentais, contudo os resultados obtidos não são elegíveis para o acesso à fase final do Campeonato Nacional.

6.8 Formato da Competição

Deve respeitar-se o formato de competição que permita aos praticantes realizarem o maior número de jogos possível.

No entanto e no sentido de harmonizar os quadros competitivos, sempre que possível, a competição será organizada da seguinte forma:

✓ **Prova de Skills:**

Fase única – séries de todos contra todos.

✓ **Prova de Jogo:**

1ª Fase - séries de todos contra todos;

2ª Fase – eliminatórias.

6.9 Comunicados Técnicos

Os locais, as datas, as horas dos jogos e outras informações consideradas relevantes relativas a cada uma das competições acima indicadas, são definidos e comunicados aos associados pela (ANDDI), entidade nacional a quem compete a sua organização, através dos canais habituais de comunicação: e-mail, site oficial e redes sociais.

6.10 Local da Competição e Material

- a) A (ANDDI) é a entidade a quem cabe a organização de um evento de Boccia DI, sendo esta responsável por garantir todas as condições técnicas e logísticas para a realização do mesmo.
- b) É permitido a cada praticante/equipa usar as suas próprias bolas de Boccia DI em cada competição. A (ANDDI) fornecerá em cada competição um kit de bolas oficial aos praticantes e/ou equipas que não tiverem.
- c) A comissão organizadora de cada competição fiscalizará, antes e durante cada competição, se as bolas utilizadas cumprem os critérios definidos no regulamento oficial.
- d) Em todas as competições de Boccia DI será sempre preenchido pelo respetivo árbitro de jogo o boletim de jogo, cujo modelo se encontra em anexo. Cada praticante individual ou o capitão de equipa designado, deverá ler e assinar no final de cada jogo.

6.11 Equipamento Desportivo

Em todas as provas, os praticantes têm, obrigatoriamente, de utilizar equipamento desportivo adequado. Os elementos de cada equipa devem ainda possuir, sempre que possível, equipamento (vestuário) desportivo igual, com as mesmas cores e emblemas.

6.12 Secretariado das Provas

a) Identificação dos Praticantes

A identificação do praticante e/ou equipa de Boccia DI, junto do Secretariado Técnico, terá que fazer-se obrigatoriamente no início de cada competição, através da apresentação do documento de identificação individual (Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão ou Passaporte), sem o qual não pode participar. De acordo com a legislação em vigor, podem ser aceites fotocópias com fotografia legível, devidamente autenticadas pelo respetivo associado.

b) Denominação das Equipas

As equipas devem adotar a denominação do respetivo associado que representam e serem devidamente identificados, em termos de nome, cores e símbolos.

Sempre que um associado seja autorizado a participar com duas ou mais equipas na mesma competição, estas adquirem a designação de equipa I / II e assim sucessivamente.

Se nessa competição as equipas forem distribuídas por séries, estas não poderão ser incluídas na mesma série.

c) Verificação na Câmara de Chamada

Todos os praticantes de uma equipa de Boccia DI têm de ser portadores de todo o material de apoio individual a ser utilizado durante a competição, apresentando-se na Câmara de Chamada, quinze (15) minutos antes da hora fixada para o início do jogo, a fim de serem inspecionados os jogos de bolas, as cadeiras de rodas, as calhas/rampas e demais material auxiliar utilizado.

d) Falta de Comparência

O não cumprimento da comparência do praticante individual e/ou equipa, na câmara de chamada, ou junto ao campo designado para o jogo no período

estabelecido, pode implicar falta de comparência, se a justificação apresentada não for aceite pela entidade organizadora.

e) Falta Administrativa

As equipas têm de apresentar na prova de jogo um número mínimo de 3 elementos.

As equipas que não cumprirem estes requisitos, ser-lhes-á atribuída falta administrativa.

Os jogadores que não se apresentem devidamente equipados ser-lhes-á atribuída falta administrativa. No caso de ser na divisão de equipas, a equipa poderá jogar com apenas 3 jogadores, caso não tenham atletas suplentes.

f) Classificação e Desempate

Os critérios de classificação e desempate são uniformes em todas as competições.

g) Critérios de Classificação

A prova de Skills não é sujeita a classificação, dada a natureza recreativa da mesma. Para efeitos de classificação na prova de jogo, é contabilizado o número de vitórias na respetiva série. Os restantes são ordenados de acordo com este critério e para o desempate, caso se verifique essa situação:

1º O maior número de vitórias conseguidas na série.

2º Confronto direto.

3º O maior número de parciais ganhos. Não se incluem os parciais de desempate.

4º Número total de parciais ganhos em todos os jogos da série.

Se subsistir o empate, a equipa mais jovem (resultante da soma das idades dos 5 atletas que a compõem) é declarada vencedora.

h) Placard de Resultados

Sempre que possível, os resultados da competição serão afixados em zona bem visível e de fácil acesso.

i) Arbitragem

A entidade organizadora é responsável por assegurar a presença de juizes/árbitros com formação para exercerem as funções de arbitragem (principal e/ou de campo), marcadores e secretariado de competição

devidamente capacitados e em número suficiente, de forma a garantir a realização da Competição.

6.13 Prova de Skills

As provas de skills têm como objetivo orientar/avaliar o praticante nas suas aquisições desportivas fundamentais. Correspondem a um conjunto de habilidades específicas, adequadas para os praticantes que ainda não conseguem realizar a prova de jogo.

6.13.1 Objetivos formativos gerais

- a) A realização de ações para diferentes lados do campo favorecendo a movimentação na box e compreendendo as diferentes linhas de lançamento frontais e diagonais (diretas e cruzadas);
- b) A realização de ações para diferentes distâncias, favorecendo a adequação da força/velocidade com que a bola é lançada;
- c) O desenvolvimento emocional e o controlo da frequência/intensidade das ações técnicas;
- d) Desenvolver a motivação para a mestria técnica;
- e) Estimular o prazer do jogo e da competitividade;
- f) Garantir a importância de domínio de habilidades fundamentais, e a sua avaliação/evolução ao longo do processo de formação.

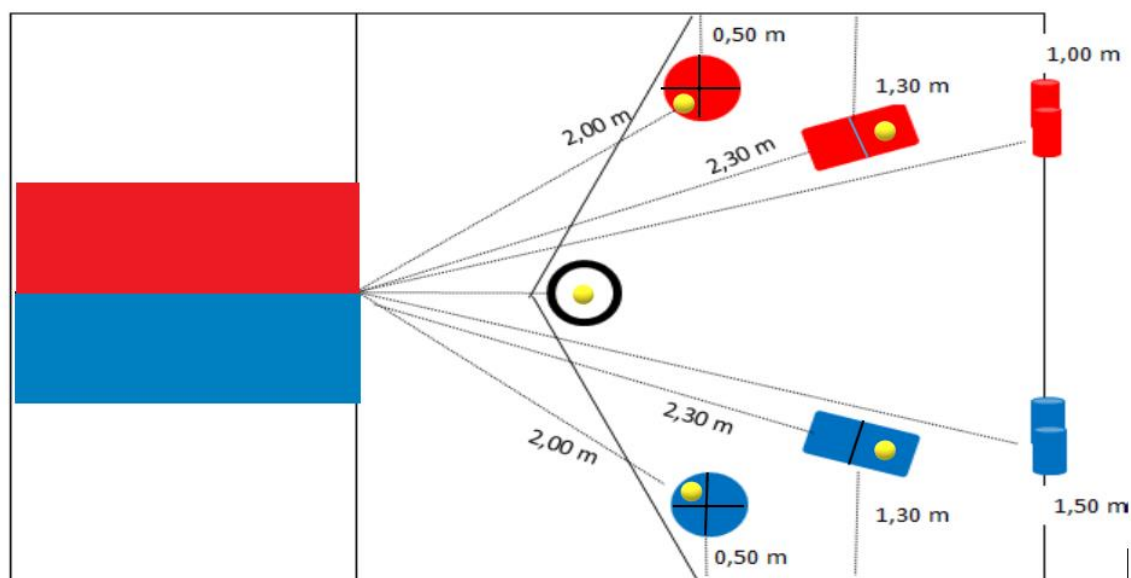
6.13.2 Objetivos formativos específicos

- a) Colocação válida da bola-alvo;
- b) Domínio dos lados de lançamento (frontal; lateral esquerdo; lateral direito);
- c) Lançamentos de precisão e de orientação com força-velocidade diferenciadas.
- d) Lançamento para uma zona, desenvolvendo a aquisição de estratégias defensivas;
- e) Lançamentos em remate, desenvolvendo a aquisição de estratégias ofensivas.

6.13.3 Desenvolvimento da prova

- a) A prova é realizada no terreno com as dimensões do campo de Boccia.
- b) O praticante utilizará uma das duas boxes centrais (boxes 3 e 4), movimentando-se livremente.

- c) Por cada ação não concretizada o praticante receberá 0 pontos, em caso de ser concretizada soma um (1) ponto e (5) pontos se conseguir cumprir com o requisito máximo de exigência.
- d) Existe uma ordem pré-definida dada pelo árbitro para cada skill e que cada jogador terá que cumprir para que lhe seja contada a pontuação;
- e) Em cada skill o praticante terá duas (2) tentativas.
- f) Após o primeiro lançamento da bola branca, esta será retirada e dada novamente ao praticante para este continuar a prova.
- g) Em relação às bolas de cor, todas as bolas arremessadas não são retiradas.



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo para encontrar o local exato para a colocação dos alvos.

6.13.4 Preparação e organização da prova

- a) Deve ser garantido ao praticante um aquecimento de 2 minutos no campo da prova, antes do início da mesma.
- b) Sempre que possível, a organização garantirá um campo de aquecimento, sendo dada prioridade ao praticante que irá entrar primeiro em prova.
- c) O árbitro deverá ser assessorado por um marcador, para a marcação dos pontos e registo do número de lançamentos efetuados.

6.13.5 Início e final da prova

- a) O árbitro, imediatamente antes do início da prova, explica ao praticante a prova a realizar: Alvos e ordem de execução.
- b) O árbitro entrega a bola-alvo e indica verbalmente “Bola-Alvo”. Então, a prova inicia-se sendo realizados todos os skills pela ordem correta.
- c) O árbitro dá indicação do final da prova, assim que o atleta cumpra o último lançamento.
- d) No final da prova, o árbitro confirma com o praticante o nº de pontos obtidos, advertências/penalizações caso existam.
- e) A prova termina com a assinatura do boletim por parte do praticante, ou do auxiliar, caso o primeiro não possua essa capacidade.

6.13.6 Assistente e árbitro

- a) O praticante poderá ser apoiado por um auxiliar para a compreensão do skill ou para a preparação do lançamento.
- b) O árbitro apoiará o retorno da bola branca lançada ao praticante.
- c) O árbitro deve permanecer dentro do campo e imediatamente atrás do alvo para onde o praticante deve lançar.
- d) A bola branca devolvida pelo árbitro deve ser entregue diretamente ao praticante ou ao seu auxiliar.

6.13.7 Ações na casa de lançamento

- a) Quando o praticante pisa as linhas da casa de lançamento, ou ultrapassa a linha frontal no ato de lançar, a bola é-lhe devolvida (pelo árbitro) e o alvo atingido não é validado, para que este repita a ação de acordo com as regras.
- b) Quando existem dificuldades evidentes na manobra da cadeira de rodas ou na locomoção, é permitida assistência. Esta situação terá de ser comunicada à organização antes do início da prova.

6.13.8 Indicação execuções e lançamentos válidos

- a) Bola que cumpra o definido fica na zona-alvo/campo e não volta a ser lançada. Árbitro indica verbalmente o nº de lançamento, aponta o alvo com o braço e mão estendidos e diz “Válido”.
- b) Considera-se alvo vertical válido (cone) quando o mesmo é tocado e/ou derrubado completamente, ficando no solo sem qualquer apoio.

- c) Considera-se alvo horizontal válido quando a bola se imobiliza totalmente na área designada para a pontuação mínima (zona branca, azul ou vermelha) ou máxima (zona amarela).
- d) Bola que validou um alvo pode ser tocada.
- e) Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou, o efeito produzido então faz parte do jogo:
- f) A bola lançada atingiu um alvo e o concretizou. Esse alvo é considerado válido e a bola permanece na sua posição estacionária.
- g) Ao ser tocada pela bola que o praticante lançou, passa a contar a sua nova posição.
- h) Nenhuma bola que validou um alvo pode ser movimentada/afastada pelo árbitro. Se tal acontecer, determina-se a repetição desse alvo, passando o mesmo a ser inválido até ao novo lançamento.
- i) O árbitro poderá indicar a cor das bolas que estão no terreno de jogo, sempre que esta informação for solicitada pelos praticantes.

6.13.9 Caráter pedagógico-formativo da prova

Atendendo ao caráter formativo e ao perfil dos praticantes, a intervenção do árbitro deverá ser sempre pautada por um constante caráter pedagógico, procurando que todas as ações efetuadas contribuam para o processo formativo dos praticantes.

6.13.10 Classificação final da prova

A ordem de classificação é determinada da seguinte forma:

- a) Pelo número de pontos obtidos.
- b) Critérios de desempate:
- c) O maior número de lançamentos com a obtenção de 5 pontos.
- d) A menor idade do praticante.

6.13.11 Prémios

A atribuição dos troféus aos praticantes da prova de Skills não está prevista, contudo depende exclusivamente da organização da respetiva prova.

6.14 Prova de Jogo (3x3)

O jogo consiste na realização de seis (6) parciais, exceto no caso de empate. Cada jogador inicia um parcial com o controle da bola alvo passando esta, por ordem numérica, da casa em casa, isto é, da 1 até à 6. Cada jogador recebe duas bolas de cor vermelha ou azul. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas de lançamento 1, 3 e 5 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 2, 4 e 6.

6.14.1 Desenvolvimento da prova

Quando se prepara um jogo, o processo formal começa com a entrada na Câmara de Chamada. O jogo começa com a apresentação da Bola Alvo ao jogador no início do primeiro parcial.

6.14.2 Horários

Os jogadores/capitães, tal como é determinado pela divisão de jogo, devem apresentar-se na Câmara de Chamada 15 minutos antes do horário de início da prova. Deverá ser colocado um relógio oficial, fora da Câmara de Chamada e claramente identificado.

À hora marcada, as portas da Sala de Chamada serão fechadas e mais ninguém poderá entrar. Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo.

6.14.3 Bolas

a) É obrigatória a utilização das bolas oficiais de Boccia DI, durante toda a prova.

b) Caso não tenha essas bolas, o jogador/equipa poderão recorrer às bolas da organização – Anddi Portugal.

c) As bolas devem ser examinadas, antes e durante a competição, pelo Delegado Técnico e/ou pelo Árbitro.

d) Pelo menos deve haver um "set" de bolas suplentes por cada campo e só esse "set(s)" deverá ser usado para troca de bolas. Durante o jogo, as bolas de podem ser trocadas se o árbitro achar que o deve fazer.

e) Os lados são autorizados a verificarem as bolas antes e depois da moeda ao ar e se o pedido for considerado razoável, poderão ser utilizadas diferentes bola/bolas/conjunto de bolas.

6.14.4 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.

6.14.5 Bolas de Aquecimento

Os jogadores posicionam-se nas suas casas. Cada lado pode lançar as suas bolas de aquecimento quando lhe for indicado para o fazer, pelo árbitro, num período de dois minutos.

6.14.6 Lançamento da Bola Alvo

- a) O lado que joga com as bolas vermelhas inicia o primeiro parcial.
- b) O árbitro dá a bola alvo ao jogador apropriado e indica o início do parcial.
- c) O jogador lança a bola alvo para a área válida do campo.

6.14.7 Bola Alvo Falhada

- a) A bola alvo é falhada se: não atravessa a linha da bola alvo/linha em V vai para fora do campo é cometida uma violação pelo jogador que lança a bola alvo.
- b) Se a bola alvo é falhada, então ela será lançada pelo jogador que deve lançá-la no parcial seguinte. Se a bola alvo foi falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo jogador que a lançou no 1º parcial. O lançamento da bola alvo continua a avançar em sequência até ser lançada para dentro do campo.
- c) Quando a bola alvo é falhada, no parcial seguinte é lançada pelo jogador que a devia lançar se ela não tivesse sido falhada.

6.14.8 Lançamento da primeira bola dentro do campo

- a) O jogador que lança a bola alvo, também lança a 1ª bola de cor.
- b) Se a bola é lançada para fora do campo, ou é retirada por ter sido cometida uma violação, então o lado continua a lançar até que uma bola fique na área válida do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Importante, qualquer jogador do lado indicado para lançar pode lançar a segunda (2ª) bola para o campo. É uma decisão do capitão.

6.14.9 Lançamento da primeira bola adversária

- a) O lado adversário lançará então.
- b) 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. Importante, qualquer jogador pode lançar de acordo com a indicação do capitão.

6.14.10 Lançamento das restantes bolas

- a) 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.
- b) O procedimento de 6.9.1 continuará, até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados.

6.14.11 Fim do Parcial

- a) Depois de todas as bolas terem sido lançadas, o árbitro indicará o fim do parcial.
- b) O árbitro deverá anunciar verbalmente, de forma a que todos os elementos das equipas entendam, o resultado do parcial.

6.14.12 Preparação para o parcial seguinte

Os jogadores recolherão as bolas para o início do parcial seguinte. Os técnicos podem dar assistência. O parcial seguinte começará então.

6.14.13 Lançamento das bolas

- a) A bola alvo ou qualquer outra bola não pode ser lançada até que o árbitro dê sinal para iniciar o jogo ou indique qual a cor da bola que deve ser lançada.
- b) No momento do lançamento das bolas, o jogador não deve tocar as linhas de marcação ou qualquer superfície do campo, fora da casa de lançamento do jogador. Isto inclui o acompanhante, o jogador, a cadeira de rodas e quaisquer materiais trazidos para dentro da casa.
- c) Quando a bola é largada, o jogador que está sentado tem que ter pelo menos uma nádega em contacto com a sua cadeira.
- d) Quando a bola é largada, a bola não pode estar a tocar qualquer parte do campo, fora da casa de lançamento do jogador.

6.14.14 Bolas fora de Campo

- a) Qualquer bola, incluindo a bola alvo, é considerada fora do campo, se toca ou cruza as linhas de marcação.
- b) A bola que toca ou cruza a linha para fora do campo e volta a entrar no campo é considerada inválida.

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

6.14.15 Bola Alvo empurrada para fora de Campo

- a) Se a bola alvo for empurrada para fora do campo durante o jogo, é recolocada na "Cruz".
- b) 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.
- c) Quando a bola alvo é recolocada na cruz, o lado a lançar a seguir é determinado pelo lado que se encontra mais longe da bola alvo.
- d) 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.

6.14.16 Bolas Equidistantes

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

6.14.17 Bolas lançadas simultaneamente

- a) 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 houver a intenção de tirar vantagem, então ambas as bolas devem ser retiradas.

6.14.18 Bolas caídas

Se um jogador deixa cair, acidentalmente, uma bola, o árbitro pode permitir que o jogador jogue outra vez a bola. Compete ao árbitro determinar quando a bola caiu em virtude de uma 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.

6.14.19 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 emendado se for caso disso. Se a posição de qualquer bola tiver sido alterada, o parcial deve ser considerado como um parcial interrompido.

6.14.20 Substituição

Na divisão de equipas é permitido a cada lado substituir dois jogadores durante o jogo. Ela deve ser feita entre parciais e o árbitro deve ser informado das substituições. A substituição não deve atrasar o recomeço do jogo.

Um jogador que tenha sido substituído durante um jogo, não pode regressar mais a esse jogo.

6.14.21 Posição dos Suplentes e Treinadores

Treinadores e suplentes têm obrigatoriamente que estar colocados ao fundo do campo numa área apropriadamente definida. Contudo, a definição desta área será determinada pelo Comité Organizador de cada competição.

6.14.22 Pontuação

- a) A pontuação será transmitida pelo árbitro, depois de todas as bolas terem sido lançadas por ambos os lados, incluindo bolas de penalização, se for caso.
- b) O lado com a bola mais próxima da bola alvo está em vantagem, uma vez que, tem a bola mais próxima do que o adversário.
- c) Se duas ou mais bolas de cor diferentes são as mais próximas da bola alvo e estão equidistantes, então cada lado vence um parcial.
- d) No fim de cada parcial o árbitro deve estar seguro que o resultado está correto no boletim de jogo e no quadro de resultados. Os jogadores/capitães devem assegurar que a pontuação está corretamente registada.
- e) No final do jogo, o número de parciais conquistados são somados e o lado com a pontuação mais elevada é declarado vencedor.
- f) O árbitro pode chamar os capitães (ou os jogadores nas divisões individuais) se tem que fazer uma medida ou a decisão é muito próxima.
- g) Se a pontuação final for igual, é jogado um parcial de desempate. A equipa que vencer esse parcial é determinada a vencedora.

6.14.23 Desempate

- a) Um desempate constitui um parcial extra.
- b) Todos os jogadores devem permanecer nas suas casas originais.
- c) A bola alvo é colocada na cruz.

d) Um sorteio de moeda determina quem escolhe a Bola Alvo e qual o lado que lança a primeira bola.

e) O parcial é jogado como um parcial normal.

f) Se no final do parcial extra o jogo se mantiver empatado, a pontuação é anotada e é jogado um segundo parcial de desempate. Nesta altura, o lado oposto começa o parcial. Este procedimento continua com o primeiro lançamento alternando entre os dois lados até haver um vencedor.

6.14.24 Movimento no Campo

a) Com a exceção de pisar as linhas da casa para manobrar a cadeira na preparação do lançamento seguinte, cada jogador deverá pedir sempre autorização ao árbitro para sair da casa de lançamento.

b) Os jogadores devem permanecer na sua casa de lançamento durante o jogo. No entanto pode ser pedida autorização ao árbitro para sair da sua casa nas seguintes situações:

- ✓ depois do árbitro ter indicado que lado deve jogar, o lado pode deixar a sua casa para verificar a posição das bolas no campo.
- ✓ em caso de disputa ou confusão (o relógio deve ser parado).
- ✓ verificação de um resultado no final de um parcial.

6.14.25 Retração

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

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

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

d) Se o árbitro não pára a bola antes de ela mover as outras bolas, o parcial torna-se num parcial interrompido.

e) Uma violação que dá origem a uma retração é suposto ter ocorrido quando a bola foi largada.

6.14.26 Aviso e Desqualificação

a) Quando é feito um aviso a um jogador, o árbitro anotarà no boletim de jogo.

b) Se é dado um segundo aviso ao jogador, ele será desqualificado.

- c) Quando um jogador mostra um comportamento desportivo de baixo nível para o árbitro ou jogadores adversários deve-lhe ser dada uma desqualificação imediata.
- d) Se um jogador é desqualificado em equipas, o jogo continuará com os dois jogadores restantes.
- e) Quaisquer bolas não lançadas do jogador desqualificado, serão colocadas na caixa das bolas mortas. Em qualquer parcial subsequente, o lado continuará com quatro bolas. Se o capitão é desqualificado, o papel é assumido por outro membro da equipa. Se um segundo jogador da equipa é desqualificado, o lado perderá o jogo.
- f) Um jogador desqualificado pode competir em novos jogos no mesmo torneio.
- h) Se um lado perde o jogo, é averbada uma vitória pelo resultado de 6-0 ao lado oposto, a não ser que este tenha pontuado mais de seis pontos sendo esse o resultado que lhe é averbado. O lado desqualificado pontuará zero pontos.
- g) No caso de repetidas desqualificações, o Comité Organizador, após ouvir o Delegado Técnico, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

6.14.27 Aviso

- a) Injustificado atraso do jogo.
- b) Não aceitação da decisão do árbitro por parte de um jogador e/ou atuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.
- c) Faltas cometidas entre parciais.
- d) Se é cometida uma violação quando a bola alvo é lançada, é considerada falhada e passa para o jogador seguinte.

6.14.30 Parcial Interrompido

- a) 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, ou se na opinião do árbitro isso não é possível, então o parcial deve ser recomeçado. É do árbitro a decisão final.
- b) Se um parcial é interrompido devido a erro ou ação de um lado, o árbitro pode consultar o lado prejudicado para tomar qualquer decisão.

6.14.28 Comunicação

- a) Não haverá comunicação entre o jogador, acompanhante ou treinador durante um jogo, a não ser durante um pedido de tempo. É exceção quando um jogador pede ao seu acompanhante alguma ação específica tal como alterar a posição da cadeira, mover o dispositivo auxiliar, arredondar a bola ou passar a bola ao jogador.
- b) Durante um parcial os jogadores não podem comunicar com outros jogadores do seu lado, a não ser que o árbitro tenha indicado que é a sua vez de jogar.
- c) Entre parciais os jogadores podem comunicar entre eles e com os seus assistentes. Isto deve terminar logo que o árbitro está pronto a começar o parcial. O árbitro não deve atrasar o jogo para uma discussão mais longa. Um capitão/jogador não pode deixar a sua caixa entre parciais, a não ser que seja substituído, durante um pedido de tempo ou com permissão do árbitro.
- d) É permitido um pedido de tempo por lado nos jogos da divisão de Pares e Equipas. Este pode ser pedido pelo treinador ou pelo capitão, entre parciais. O pedido de tempo terá três minutos. Os jogadores podem sair das suas casas durante o pedido de tempo, mas devem regressar à mesma casa de lançamento.
- e) Um jogador pode pedir a outro jogador para se mover se ele está colocado de tal maneira que impede o lançamento da bola, mas não pode pedir-lhe para sair da casa.
- k) O árbitro poderá indicar a cor das bolas que estão no terreno de jogo, sempre que esta informação for solicitada pelos jogadores.

6.14.29 Clarificação e Protesto

- a) Durante um jogo, um lado pode sentir que o árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorreta que afeta o resultado. Nessa altura, o lado pode chamar a atenção do árbitro para esta situação e tentar uma clarificação.
- b) Durante o jogo, o jogador/capitão pode pedir a intervenção do Árbitro Principal, cuja decisão é final. (De acordo com as regras, durante um jogo os jogadores devem chamar a atenção do árbitro para a situação com a qual não concordam e pedir esclarecimentos.
- c) Se um lado sente que o árbitro não atuou de acordo com as regras não deve assinar o boletim de jogo. No período de 10 minutos deve ser apresentado um

protesto por escrito ao Secretariado da Competição para ser julgado. Se não é recebido nenhum protesto por escrito, o resultado do jogo mantém-se.

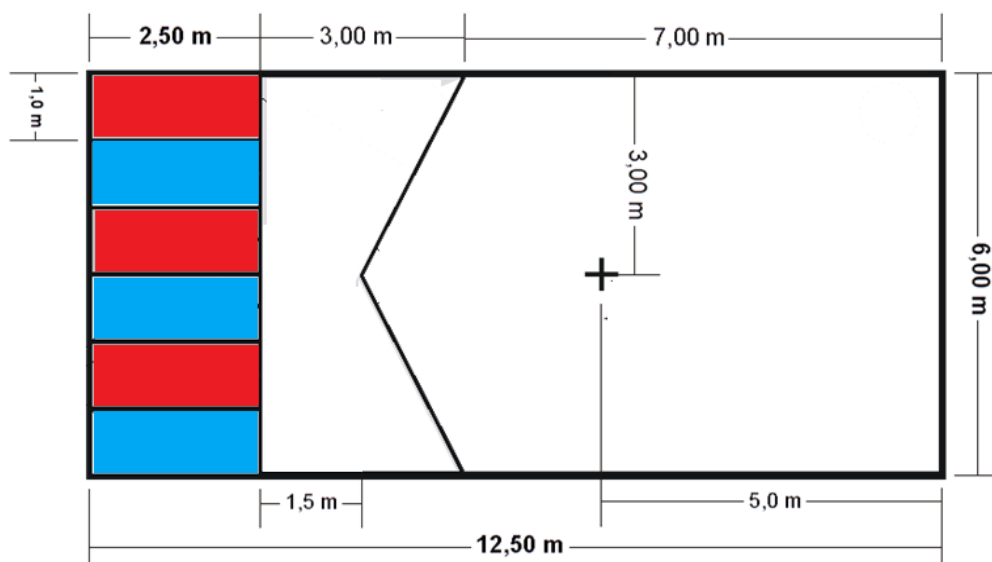
6.14.30 Tempo

- a) Cada lado não tem um tempo limite para cada parcial.
- b) São permitidas duas pausas técnicas de 1 minuto a cada equipa no final de cada parcial.

6.14.31 Responsabilidade do Capitão

Na divisão de Equipas e Pares, cada lado é liderado por um capitão. O capitão deve ser claramente identificado ao árbitro. O capitão age como executivo da equipa e assume as seguintes responsabilidades:

- a) Assegurar a presença de todos os membros da equipa/par para o início do jogo.
- b) Representar a equipa/par no lançamento da moeda ao ar e decidir se joga com as bolas vermelhas ou azuis.
- c) Decidir qual o membro da equipa que lança durante o jogo.
- d) Decidir qual o membro da equipa que lança as bolas de penalização.
- e) Pedir um tempo.
- f) Confirmar a decisão do árbitro no processo de pontuação.
- g) Discutir com o árbitro no caso de um parcial interrompido ou quando há uma disputa.
- h) Assinar o boletim de jogo.
- i) Apresentar um protesto.
- j) Pedir permissão ao árbitro para qualquer jogador entrar em campo, se necessário.



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo.

6.14.32 Prémios

São atribuídos troféus às equipas classificadas nas 3 primeiras posições.

6.15 Casos Omissos

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a Fase Organizacional (Torneio Experimental, Regional ou Final do Campeonato Nacional), serão analisados e aplicada a respetiva decisão pela entidade organizadora.

Anexos

1. Definições

- 1.1. Jack é a bola alvo, branca.
- 1.2. Bola é uma das bolas azuis ou vermelhas.
- 1.3. Lado no Boccia DI individual é definido como um (1) jogador singular. No Boccia de equipas, um "lado" é definido como três (3) elementos, respetivamente, de uma equipa como uma unidade.
- 1.4. Campo é a área de jogo limitada pelas linhas de campo. Isto inclui as casas dos jogadores.
- 1.5. Jogo ou partida é uma competição entre dois "lados" que inclui um certo número de parciais.
- 1.6. Parcial é uma parte de um jogo em que uma bola alvo e todas as outras bolas são jogadas por ambos os lados.
- 1.7. Dispositivo Auxiliar é o termo utilizado para descrever um auxílio material para jogar, utilizado pelos jogadores da BC 3, por exemplo uma rampa ou calha.
- 1.8. Violação é qualquer ação assumida por um jogador/lado, suplente, auxiliar ou treinador que é contra as regras do jogo.
- 1.9. Lançamento é o 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.
- 1.10. Bola Morta é uma bola que foi para fora do campo depois de ter sido lançada, ou que tenha sido retirada do campo pelo árbitro no seguimento de uma violação, ou que não tenha sido lançada por o tempo ter terminado.
- 1.11. Parcial interrompido é quando as bolas são mexidas fora da ordem normal de jogar, seja acidental ou deliberadamente.
- 1.12. Linha em V/Linha da bola alvo é a linha que a bola alvo tem que cruzar para ser considerada em jogo.

2. Equipamentos

2.1. Bolas de Boccia DI

Um "set" de bolas consiste em seis vermelhas, seis azuis e uma bola alvo branca. As bolas devem pesar 275 (+- 5 gramas) cada uma e medir 270 (+- 8 milímetros).

2.2 Dispositivos de Medida

Usados pela equipa de arbitragem para medir a distância entre as bolas: Compasso ou fita métrica.

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

Não será necessário porque não existirá tempo limite de jogo.

2.5. Caixa de Bolas Mortas

Esta deve permitir aos jogadores ver quantas bolas estão na caixa e deve estar colocada ao fundo do campo.

2.6. Indicador da cor Vermelha/Azul

Pode ser de qualquer formato. Permite aos jogadores verem claramente, qual o lado que deve jogar.

2.7. O Campo

2.7.1. A superfície pode encontrar-se num espaço indoor ou outdoor, tendo obrigatoriamente que ser sempre plana.

2.7.2 As dimensões serão de 12,5m x 6m.

2.7.3 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 caixa de desempate a 5m (antiga cruz).

2.7.4 A área de lançamento está dividida em seis casas de lançamento.

2.7.5 A linha em "V" marca a área onde a bola alvo é inválida.

2.7.6 A caixa de desempate (antiga cruz central) marca a posição de recolocação da bola alvo.

2.7.7 Todas as medidas das linhas exteriores são feitas pelo bordo interior. As linhas do interior do campo são medidas fazendo um traço com um lápis fino pondo a fita a meio dessa marca.

2.8 Calhas

2.8.1. As calhas devem ter um tamanho que, quando postas de lado caibam numa área de 2,5m x 1m.

2.8.2. As calhas não devem ter nenhum dispositivo mecânico que ajude a propulsão, tanto aceleração como desaceleração da bola. Uma vez que a bola é largada pelo jogador, nada deve obstruir a bola.

Outros apetrechos não serão permitidos.

2.8.3. A calha não deve ter nenhum mecanismo ou outro apetrecho que ajude na orientação da calha, aceleração ou desaceleração da bola (tal como raios laser, níveis de bolha de ar, travões, etc...).

2.8.4. Um jogador deve fazer um contacto físico direto com a bola imediatamente antes de a largar para dentro do campo.

Contacto físico direto inclui o uso de um dispositivo preso diretamente à cabeça, braço ou boca do jogador. A distância da testa, antebraço (medido desde o ombro) ou boca do jogador até ao extremo do dispositivo não deve ser maior do que 50 cm.

2.8.5. Os dispositivos auxiliares devem ser verificados antes e durante a competição, pelo Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal e sempre que possível em conjunto com a classificação desportiva específica.

2.8.6 Após cada lançamento a calha dos jogadores deve ser, claramente movida de modo a quebrar os planos vertical e horizontal do lançamento anterior.

2.8.7. Um jogador pode usar mais do que uma calha durante um jogo. O jogador só pode fazer a troca depois do árbitro ter indicado que é a sua vez de lançar. Todas as calhas devem permanecer na casa do jogador.

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

2.8.9. A calha não deve sobrepor a linha de lançamento quando a bola é largada.

2.9 Cadeira de Rodas e Cadeiras Comuns

2.9.1 As cadeiras de competição devem ser o mais standardizadas possível; contudo, as alterações feitas para a vida do dia a dia são elegíveis para a competição.

2.9.2 A altura máxima do assento, que inclui a almofada, é de 66 cm.

3. Elegibilidade

Consideram-se dois níveis de competição, tendo em conta o nível de autonomia e expressões distintas nos quadros de vista cognitivo e/ou motor. Cada instituição será autónoma na definição dos seus grupos de competição.

3.1. Prova de Skills

Vertente individual – Em Pé

- a) Capaz de arremessar a bola na posição de pé, com equilíbrio e autonomia, de forma a que bola passe consistentemente para dentro do campo, passando a linha do V
- b) Apresenta algum controle de tronco

3.2. Prova de Skills

Vertente Individual – Sentado

- a) Incapaz de arremessar a bola na posição de pé, com equilíbrio e autonomia, de forma a que bola passe consistentemente para dentro do campo, passando a linha do V
- b) Necessita da cadeira de rodas para a sua vida diária, e/ou tem necessidade de marcha assistida.

3.3. Prova de Jogo

Vertente de Grupos – Em Pé

- a) Todos os elementos da equipa são capazes de arremessar a bola na posição de pé, com equilíbrio e autonomia, de forma a que bola passe consistentemente para dentro do campo, passando a linha do V
- b) Apresentam algum controle de tronco.

Vertente de Grupos – Sentado

- a) Todos os elementos da equipa são incapazes de arremessar a bola na posição de pé, com equilíbrio e autonomia, de forma a que bola passe consistentemente para dentro do campo, passando a linha do V
- b) Necessitam da cadeira de rodas para a sua vida diária, e/ou tem necessidade de marcha assistida.