



REGRAS NACIONAIS DE BOCCIA SÉNIOR - 2ª Edição

(Adaptação da 10ª Edição das regras do Boccia da CPISRA)

BOCCAS

Introdução:

O Boccia é um jogo de lançamento de bolas, inspirado num jogo praticado na antiga Grécia do qual derivaram jogos como o bowling e a petanca.

O Boccia foi originalmente concebido para ser jogado por pessoas com paralisia cerebral, mas tornou-se tão popular que hoje em dia é praticado por muitas outras pessoas, nomeadamente em idade sénior.

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

- Inscrições;
- Taxa de inscrição;
- Estrutura da competição;
- Competências da Organização (APPC);
- Campeonato e Taça de Portugal;
- Outros aspectos técnicos.

As regras do jogo dizem respeito às competições organizadas a nível nacional sob os auspícios da Comissão de Boccia (Boccia Idade Sénior).

As propostas de alteração às regras devem ser apresentadas à Organização do Boccia Sénior, via carta* ou email.

*APPC Alameda de Cartes, N° 192 4300 – 008 Porto
Telefone: 225191400 Fax: 225191422

Espírito de Jogo

A ética e o espírito do jogo são semelhantes ao do ténis. A participação do público é bem vinda e encorajada, contudo os espectadores, incluindo os membros das equipas que não estão em competição são sensibilizadas a manterem comportamentos adequados durante o acto de lançamento da bola por parte de um jogador.

1. DEFINIÇÕES:

- 1.1. **Bola alvo**, é a bola branca.
- 1.2. **Bola** é uma das bolas azuis ou vermelhas.
- 1.3. **Lado** no Boccia **individual** é definido como um (1) jogador singular. No Boccia de **equipas**, um “lado” é definido como três (3) elementos, de uma equipa.
- 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. **Violação** é qualquer acção assumida por um jogador/lado, suplente, ou treinador que é contra as regras do jogo.
- 1.8. **Lançamento** é o termo usado para definir a acção de impelir a bola para dentro do campo. Inclui lançar, pontapear ou largar a bola quando é usado um dispositivo auxiliar.

1.9. **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.

1.10. **Parcial interrompido** é quando bolas são mexidas fora da ordem normal de jogar, seja acidental ou deliberadamente.

1.11. **Linha em V/Linha da bola alvo** é a linha que a bola alvo tem que cruzar para ser considerada em jogo

1.12. **CARTÃO AMARELO** Feito em plástico amarelo ou em cartão. Medidas aproximadas: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar um aviso.

1.13. **CARTÃO VERMELHO** Feito em plástico vermelho ou em cartão. Medidas aproximadas: 7x10 cm. O Árbitro mostrará este cartão para assinalar uma desqualificação.

2. EQUIPAMENTOS

As bolas podem ser sujeitas a uma avaliação aleatória durante a competição, por decisão do Árbitro. Se uma bola(s) não cumprir o critério, durante esta avaliação, o Jogador ou o lado receberá um aviso segundo a regra 10.4 e aquela(s) será guardada pelo Comité Organizador até ao último dia da competição. O aviso será anotado no boletim de jogo e será afixada uma informação na entrada da Câmara de Chamada.

2.1. **Bolas de Boccia** Um “set” de bolas consiste em seis vermelhas, seis azuis e uma bola alvo branca. As bolas utilizadas em competições sancionadas têm que se submeter aos critérios estabelecidos neste livro de regras

2.1.1. **Critério das bolas de Boccia:** - **Peso** 275gr. +/- 12gr.
Perímetro: 270mm +/- 8mm. Não são necessárias bolas

de marcas reconhecidas, desde que elas cumpram o critério atrás referido. Será usado um carimbo oficial em cada competição para certificar que todas as bolas foram verificadas e cumprem os critérios.

- 2.1.2. As bolas devem ter uma cor definida – vermelha, azul ou branca e devem estar em boas condições, sem marcas visíveis que mostrem que as bolas foram alteradas como por exemplo: marcas visíveis de cortes. **Não são permitidos autocolantes nas bolas.** As bolas que aparentem ter sido alteradas não serão aceites. As bolas com uma cor questionável (indefinida) não serão aceites.
- 2.2. **Dispositivo de Medida.** Devem ser aprovados pelo Árbitro Principal/Delegado Técnico em cada competição sancionada.
- 2.3. **Quadro de resultados.** Deve estar colocado numa posição em que possa ser visto por todos os jogadores.
- 2.4. **Equipamento de medida do tempo.** Sempre que possível o equipamento de medição do tempo deve ser electrónico.
- 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 deve ser plana e macia como o chão de um ginásio em madeira ou sintético. As superfícies não devem ser enceradas.
- 2.7.2 As dimensões serão de 12,5m x 6m (ref. Apêndice 1 Formato do Campo).
- 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 cruz.
Definição do tamanho da cruz: 25cm usando fita de 2cm.
- 2.7.4. A área de lançamento está dividida em seis casas de lançamento.
- 2.7.5 A linha em “V” marca a área onde a bola alvo é inválida. A fita usada na linha em V deve ser colocada dentro da área considerada inválida para a bola alvo.
- 2.7.6 A cruz central marca a posição de recolocação da bola alvo e é também usada para colocar a bola alvo num parcial de desempate.
- 2.7.7 Todas as medidas das linhas exteriores são feitas pelo bordo interior. As linhas do interior do campo são medidas fazendo um traço com um lápis fino pondo a fita a meio dessa marca. (ref. 19.).

3. ELEGIBILIDADE

São elegíveis para competir, pessoas de ambos os sexos, com idade igual ou superior a 60 anos.

4. DIVISÕES DE JOGO

4.1. **Geral**

Há duas divisões de jogo, individual e equipa. Em cada divisão jogam praticantes de ambos os sexos.

As divisões são:

4.2. **Individual:**

Um jogo pode ser realizado entre atletas de sexos diferentes.

4.3. **Equipa:**

A constituição de cada equipa não tem qualquer limitação de género (sexo). Cada Equipa inclui três jogadores, em campo e permite dois suplentes.

4.4. **Treinador:**

Cada equipa pode ter um treinador em campo. É permitido entrar na Zona de Aquecimento e na Câmara de Chamada, áreas designadas para cada competição, um Treinador por divisão de jogo.

5. FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1. **Divisão individual**

Na divisão individual, um jogo consiste em quatro (4) parciais, excepto no caso de empate. Cada jogador inicia dois parciais com o controle da bola alvo em alternância.

Cada jogador recebe seis (6) bolas de cor. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa a casa 3 e o que lança as bolas azuis ocupa a casa 4. *Cada Jogador pode levar para a câmara de chamada 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 bola alvo.*

5.2. **Divisão Equipas**

Na divisão de equipa um jogo consiste em seis (6) parciais, excepto no caso de empate. Cada Jogador inicia um parcial com o controle da Bola Alvo passando, por ordem numérica, da casa 1 à 6. Cada Jogador recebe duas bolas. O lado que lança as bolas vermelhas ocupa as casas 1, 3 e 5 e o lado que lança as bolas azuis ocupa as casas 2, 4 e 6.

5.2.1 **Número de bolas para equipas:** Máximo de 2 bolas por Jogador mais uma Bola Alvo por Equipa. Todas as restantes bolas do(s) set(s), e as bolas a serem usadas pelos suplentes, serão colocadas numa área designada. *Cada Jogador (incluindo suplentes) pode levar para a câmara de chamada 2 bolas vermelhas, 2 bolas azuis e 1 bola alvo por Equipa.*

6. JOGO

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

6.1. **Horário**

Ambos os lados têm uma hora de início. Os jogadores/capitães (ref. 18.1.1), tal como é determinado pela divisão de jogo, devem apresentar-se na Sala de Chamada 10 minutos antes do horário de início, ou como o estipulado pelo Comité Organizador nas Regras Específicas da Competição. Deverá ser colocado um relógio oficial, fora da Sala de Chamada e claramente identificado. À hora marcada, as portas da Sala de Chamada serão fechadas e

mais ninguém poderá entrar. O lado que leve as suas próprias bolas para a câmara de chamada deve usá-las durante o jogo. Um lado que não esteja presente à hora prevista perde o jogo (ref. 10.4.6).

6.2. Bolas de Boccia

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

6.2.1 Cada lado pode utilizar a sua própria Bola Alvo.

6.2.2 O Comité Organizador de cada competição deve providenciar “sets” de bolas de Boccia sancionadas que cumpram o critério definido na secção 2.1. nestas regras.

6.2.3 Os lados são autorizados a verificarem as bolas de Boccia antes e depois da moeda ao ar e se o pedido for considerado razoável, poderão ser utilizadas diferentes bola/bolas/conjunto de bolas. 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 Boccia podem ser trocadas se o árbitro achar que o deve fazer. As bolas só podem ser trocadas durante um jogo se elas se estragarem.

6.3. Lançamento da Moeda ao ar

O árbitro lança a moeda ao ar e o lado vencedor escolhe entre jogar com as vermelhas ou com as azuis.

6.4. Bolas de Aquecimento

Os jogadores posicionam-se nas suas casas. Cada lado pode lançar as suas bolas de aquecimento quando lhe for indicado para o fazer, pelo árbitro, num período de um minuto. Um Jogador/lado pode lançar até seis (6) bolas. Não podem lançar a Bola Alvo. Os suplentes nunca podem lançar bolas de aquecimento.

6.5. Lançamento da Bola Alvo

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

6.5.2. O árbitro dá a bola alvo ao jogador apropriado e indica o início do parcial, [pedindo para ser lançada a bola alvo](#).

6.5.3. O jogador lança a bola alvo para a área válida do campo.

6.6. Bola Alvo Falhada

6.6.1. A bola alvo é falhada se:

- não atravessa a linha da bola alvo/linha em V
- [se atravessa a linha em V e retorna à área onde a bola alvo não é válida](#)
- vai para fora do campo
- é cometida uma violação pelo jogador que lança a bola alvo.

- 6.6.2. Se a bola alvo é falhada, então ela será lançada pelo jogador que deve lançá-la no parcial seguinte. Se a bola alvo foi falhada no último parcial, ela deve ser lançada pelo jogador que a lançou no 1º parcial. O lançamento da bola alvo continua a avançar em sequência até ser lançada para dentro do campo.
- 6.6.3. Quando a bola alvo é falhada, no parcial seguinte é lançada pelo jogador que a devia lançar se ela não tivesse sido falhada.

6.7. Lançamento da primeira bola para dentro do campo

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

6.8. Lançamento da primeira bola adversária

- 6.8.1. O lado adversário lançará então.
- 6.8.2. Se a bola é lançada para fora do campo, ou é retirada em virtude de uma violação, aquele lado continua a lançar até que uma bola fique na área válida do campo ou todas as suas bolas tenham sido lançadas. Na divisão de Equipas qualquer jogador pode lançar de acordo com a indicação do capitão.

6.9. Lançamento das restantes bolas

- 6.9.1. O lado que lança a seguir será aquele que não tenha a bola mais próxima da bola alvo, a não ser que tenha lançado todas as suas bolas e nesse caso o outro lado lançará a seguir.
- 6.9.2. O procedimento de 6.9.1. continuará, até que todas as bolas tenham sido lançadas por ambos os lados.

6.10. Fim do Parcial

Depois de todas as bolas terem sido lançadas, incluindo quaisquer bolas de penalização que tenham sido averbadas a ambos os lados, o árbitro dirá o resultado do parcial (ref. 7) e anunciará verbalmente o fim do parcial.

6.11. Preparação para o parcial seguinte

Os jogadores ou a equipa de arbitragem recolherão as bolas para o início do parcial seguinte. Os oficiais podem dar assistência. O parcial seguinte começará então. (ref. 6.5.2.)

6.12. Lançamento das bolas

- 6.12.1. **Nem** a bola alvo ou qualquer outra bola não podem ser lançadas até que o árbitro dê sinal para iniciar o jogo ou indique qual a cor da bola que deve ser lançada.
- 6.12.2. No momento do lançamento das bolas, o jogador não deve tocar as linhas de marcação ou qualquer superfície do campo, fora da casa de lançamento do jogador. Isto inclui o jogador, a cadeira de rodas ou quaisquer materiais trazidos para dentro da casa.
- 6.12.3. Quando a bola é largada, a bola não pode estar a tocar qualquer parte do campo, fora da casa de

lançamento do jogador. Se uma bola é lançada e toca no Jogador que a lançou, no Jogador adversário ou no seu equipamento, ela é considerada jogada. Se a bola se movimenta sozinha, sem ter sido tocada por nada, ela ficará em campo na posição em que parou.

6.13. Bolas fora de Campo

- 6.13.1. Qualquer bola, incluindo a bola alvo, é considerada fora do campo, se toca ou cruza as linhas de marcação.
- 6.13.2. A bola que toca ou cruza a linha para fora do campo e volta a entrar no campo é considerada fora.
- 6.13.3. A bola que é lançada e falha a entrada no campo, excepto no caso 6.17, é considerada fora.
- 6.13.4. Qualquer bola lançada para fora do campo, é considerada uma bola morta e colocada na caixa das bolas mortas. O árbitro é o último a decidir nesta matéria.

6.14. Bola Alvo empurrada para fora de Campo

- 6.14.1. Se a bola alvo for empurrada para fora do campo durante o jogo, é recolocada na “Cruz”.
- 6.14.2. Se isto não é possível porque já está uma bola sobre a cruz, a bola alvo é colocada o mais próximo possível em frente da cruz com a bola centrada entre as linhas laterais. (“Em frente da cruz” refere-se à área entre a linha de lançamento e a cruz de recolocação da Bola Alvo).

6.14.3. Quando a bola alvo é recolocada na cruz, o lado a lançar a seguir é determinado de acordo com a regra 6.9.1.

6.14.4. Se não há bolas de cor dentro do campo depois da bola alvo ter sido recolocada, deverá jogar o lado que empurrou a bola alvo (Ref.6.15).

6.15. Bolas Equidistantes

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

6.16. Bolas lançadas simultaneamente.

Se mais do que uma bola é lançada simultaneamente por um dos lados na sua vez de lançar, ambas as bolas são consideradas lançadas e mantêm-se em campo. Se na opinião do Árbitro houve a intenção de tirar vantagem porque o tempo está a acabar, então ambas as bolas devem ser retiradas. (A regra 11.3.2 pode ser aplicada.)

6.17. Bolas caídas.

Se um jogador deixa cair, acidentalmente, uma bola, o árbitro pode permitir que o jogador jogue outra vez a bola. Compete ao árbitro determinar quando a bola caiu em virtude de uma acção involuntária, ou se foi resultado de uma tentativa deliberada de lançar ou impelir a bola. Não há limite do número de vezes que a bola pode ser relançada

e só o árbitro pode decidir. Neste caso a contagem do tempo não é parada.

6.18. Erros do Árbitro.

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

6.19. 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.

Uma vez que um jogador tenha sido substituído durante um jogo, ele não pode regressar a esse jogo (ref. 4.3).

6.20. Posição dos Suplentes e Treinadores.

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

7. PONTUAÇÃO

7.1. A pontuação será dita pelo árbitro, depois de todas as bolas terem sido lançadas por ambos os lados, incluindo bolas de penalização, se é caso disso.

- 7.2. O lado com a bola mais próxima da bola alvo averba um ponto por cada bola mais perto da bola alvo do que a bola mais próxima do adversário.
- 7.3. Se duas ou mais bolas de cor diferente são as mais próximas da bola alvo e estão equidistantes, então cada lado recebe um ponto por cada uma das bolas.
- 7.4. No fim de cada parcial o árbitro deve estar seguro que o resultado está correcto no boletim de jogo e no quadro de resultados. Os jogadores/capitães devem assegurar-se que a pontuação está correctamente registada.
- 7.5. No final dos parciais, os pontos conseguidos em cada parcial são somados e o lado com a pontuação mais elevada é declarado vencedor.
- 7.6. O árbitro pode chamar os capitães (ou os jogadores nas divisões individuais) se tem que fazer uma medida ou a decisão é muito próxima **no final de um parcial**.
- 7.7. Se a pontuação final for igual, é jogado um parcial de desempate. Numa competição em “pool”, os pontos marcados no desempate não contam para o somatório dos pontos marcados nesse jogo, eles só determinam o vencedor.

8. DESEMPATE

- 8.1. Um desempate constitui um parcial extra.
- 8.2. Todos os jogadores devem permanecer nas suas casas originais.

- 8.3. Num desempate, o vencedor do lançamento da moeda ao ar, escolherá quem joga primeiro. A Bola Alvo, do lado que joga primeiro, será colocada na cruz, para esse parcial.
- 8.4. O parcial é jogado como um parcial normal.
- 8.5. Se ocorre a situação descrita em 7.3 e cada lado recebe igual número de pontos neste parcial, a pontuação é anotada e é jogado um segundo desempate. Nesta altura o lado oposto começa o parcial. Este procedimento continua com o primeiro lançamento alternando entre os dois lados até haver um vencedor.

9. MOVIMENTO NO CAMPO

- 9.1. Com a exceção de pisar as linhas da casa para manobrar a cadeira na preparação do lançamento seguinte, tem que se pedir sempre autorização ao árbitro para sair da casa de lançamento.
- 9.2. Os jogadores devem permanecer na sua casa de lançamento durante o jogo. No entanto pode ser pedida autorização ao árbitro para sair da sua casa nas seguintes situações:
 - 9.2.1 depois do árbitro ter indicado que lado deve jogar, **qualquer Jogador desse lado pode deixar a sua casa e entrar em campo** para verificar a posição das bolas no campo.
 - 9.2.2 em caso de disputa ou confusão (o relógio deve ser parado).
 - 9.2.3 verificação de um resultado no final de um parcial.
 - 9.2.4. Se algum Jogador precisa de ajuda para ir dentro do campo ele pode pedir ao árbitro ou ao fiscal de linha para o ajudar.

10. PENALIZAÇÕES

10.1. **Geral**

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

- penalização
- retirada de bolas
- aviso e desqualificação

10.2. **Penalização**

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

10.2.2. Serão utilizadas bolas mortas, do lado que vai jogar, para as bolas de penalização. Se não há bolas mortas suficientes utilizar-se-ão as bolas mais afastadas da bola alvo.

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

10.2.4. Se as bolas que estão a pontuar são usadas como bolas de penalização, o árbitro deve anotar o resultado antes de as remover. Depois das bolas de penalização terem sido lançadas, devem ser somados ao resultado quaisquer pontos extra. Se no acto de lançamento das bolas de penalização, um jogador alterar a posição das bolas e as bolas do adversário ficarem mais perto da bola alvo, então o árbitro deve anotar o resultado do parcial a partir desta **nova** posição.

- 10.2.5. Se mais que uma violação ocorre durante um parcial por um dos lados, as 2 bolas de penalização que dizem respeito a cada violação são lançadas separadamente. Assim, duas bolas de penalização (para a primeira violação) são retiradas e jogadas, depois, as duas bolas de penalização (para a segunda violação) são retiradas e jogadas e assim por diante.
- 10.2.6. Violações cometidas por ambos os lados anulam-se uma à outra. Se durante 1 parcial, o lado vermelho tem por exemplo 2 violações cometidas e o lado azul tem só 1, o lado azul recebe bolas de penalização somente por uma violação.
- 10.2.7. Se uma violação que conduz a bolas de penalização é cometida enquanto estão a ser lançadas bolas de penalização, o árbitro em sequência:
- 10.2.7.1 retira um conjunto de bolas de penalização, por violação, que tenha sido averbado a esse lado, por mais do que uma falta ou
 - 10.2.7.2 averba bolas de penalização ao lado oposto, seguindo esta sequência.

10.3. Retracção

- 10.3.1. A penalização implica remover do campo a bola que foi lançada sob violação. A bola é removida para a caixa das bolas mortas até o fim do parcial.
- 10.3.2. Uma penalização por retracção só pode ser dada a uma violação que ocorre durante o acto de lançamento.

- 10.3.3. Se é cometida uma violação que leva a uma retracção, o árbitro deverá tentar parar a bola antes que mova as outras bolas.
- 10.3.4. Se o árbitro não pára a bola antes de ela mover as outras bolas, o parcial torna-se num parcial interrompido (ref. 12.).
- 10.3.5. Uma violação que dá origem a uma retracção é suposto ter ocorrido quando a bola foi largada.

10.4. Aviso e desqualificação

- 10.4.1. Quando é feito um aviso a um jogador ([será mostrado um cartão amarelo](#)), o árbitro anotará no boletim de jogo.
- 10.4.2. Se é dado um segundo aviso ao jogador ([será mostrado um cartão amarelo e a seguir um cartão vermelho](#)), ele será desqualificado (ref. 10.4.6.), o [Árbitro anotará no boletim de jogo](#).
- 10.4.3. [Se um Jogador tiver um comportamento anti-desportivo, o Árbitro mostrará o cartão vermelho, desqualificando-o e anotará no boletim de jogo.](#)
- 10.4.4. Se um jogador é desqualificado na divisão individual ou em pares, o lado perderá o jogo. (ref. 10.4.8).
- 10.4.5. Se um jogador é desqualificado em equipas, o jogo continuará com os dois jogadores restantes. Quaisquer bolas não lançadas do jogador desqualificado, serão colocadas na caixa das bolas mortas. Em qualquer parcial subsequente, o lado continuará com quatro bolas. Se o capitão é desqualificado, o papel é assumido por outro

membro da equipa. Se um segundo jogador da equipa é desqualificado, o lado perderá o jogo. (ref. 10.4. 8)

10.4.6. Um jogador desqualificado pode competir em novos jogos no mesmo torneio.

10.4.7. Se um Jogador é desqualificado por um comportamento antidesportivo, um painel constituído pelo Árbitro Principal e dois Árbitros Internacionais não envolvidos no jogo ou do mesmo clube do Jogador, decidirá se o Jogador pode ser reintegrado em futuros jogos. (Ref. 10.4.9).

10.4.8. Se um lado perde o jogo, é averbada uma vitória pelo resultado de 6-0 ao lado oposto, a não ser que este tenha pontuado mais de seis pontos sendo esse o resultado que lhe é averbado. O lado desqualificado pontuará zero pontos.

10.4.9. No caso de repetidas desqualificações, o Comité Organizador, após ouvir o Delegado Técnico, é obrigado a considerar e determinar uma sanção apropriada.

11. VIOLAÇÕES

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

11.1.1 não pedir permissão para sair da casa de lançamento. (ref. 9.1)

11.1.2 se na opinião do árbitro há uma comunicação inapropriada entre o(s) jogador(es), e/o treinador (ref. 13.1).

- 11.1.3 O Jogador prepara o seu próximo lançamento arredondando a bola durante o tempo do adversário. (Se um atleta apanhou uma bola e a tem na sua mão ou colo, mas não a está a rolar, isso é permitido - ex.: se o árbitro mandou jogar o lado azul e após esta indicação o Jogador do vermelho apanha a sua bola, isto não é permitido. Se o lado vermelho apanha a bola antes do Árbitro assinalar para o azul jogar e ficar com ela na mão ou no colo, não há qualquer problema).
- 11.2. As seguintes acções dão origem a bolas de penalização e retracção da bola lançada (referência à regra 10.2 e 10.3):
- 11.2.1. lançar a bola enquanto o jogador, ou qualquer material utilizado por ele está a tocar as linhas de marcação, ou a superfície do campo não incluída na casa de lançamento do jogador.(ref. 6.12.2)
- 11.2.2. lançar a bola quando ela está a tocar o campo fora da casa de lançamento.
- 11.3. As seguintes acções dão origem a bolas de penalização e aviso – **cartão amarelo** (ref. 10.2/ 10.4):
- 11.3.1. qualquer interferência deliberada ou distração de outro jogador, de tal maneira que afecte a sua concentração ou a sua acção de lançamento.
- 11.3.2. causar deliberadamente, um parcial interrompido.
- 11.4. As seguintes acções dão origem à retracção da bola já lançada (ref. 10.3):
- 11.4.1 lançar a bola antes da indicação do árbitro de qual a cor a lançar, se for a Bola Alvo considera-se falhada.

- 11.4.2 lançar a bola na vez do lado oposto, a não ser que seja por erro do árbitro.
- 11.4.3 Se uma bola de cor é lançada antes da Bola Alvo, ela será retirada. (Ref. 11.4.1).
- 11.5. As seguintes acções dão origem a que o lado receba um aviso – **cartão amarelo** (ref. 10.4):
 - 11.5.1 um injustificado atraso do jogo.
 - 11.5.2 um Jogador não aceitar a decisão do Árbitro e/ou actuar de maneira a prejudicar o seu opositor ou o pessoal da competição.
 - 11.5.3 Faltas cometidas entre parciais. (Um exemplo de faltas cometidas entre parciais é quando um Jogador abandona a área de jogo entre parciais ou durante um pedido de tempo).
 - 11.5.4 Uma bola/s não cumprir os critérios durante a avaliação aleatória (ref. 2.).
- 11.6. **As seguintes acções dão origem a que o lado receba uma desqualificação – cartão vermelho** (ref. 10.4):
 - 11.6.1 Quando um Jogador tem um comportamento anti-desportivo para com o Árbitro ou para com os Adversários, será mostrado um cartão vermelho o que levará a uma desqualificação imediata (ref. 10.4.5).
- 11.7. Se é cometida uma violação quando a bola alvo é lançada, é considerada falhada e passa para o jogador seguinte (ref. 6.6).

12. PARCIAL INTERROMPIDO

- 12.1. Se um parcial é interrompido devido a um erro ou acção do árbitro, este, consultando o fiscal de linha, deve repor as

bolas mexidas na sua posição prévia, (o Árbitro deve tentar respeitar sempre a pontuação prévia, mesmo que as bolas não fiquem exactamente na posição inicial) ou se na opinião do árbitro isso não é possível, então o parcial deve ser recomeçado. É do árbitro a decisão final.

- 12.2. Se um parcial é interrompido devido a erro ou acção de um lado, o árbitro agirá de acordo com a [regra 12.1](#), mas pode consultar o lado prejudicado para tomar qualquer decisão [para evitar uma decisão injusta](#).
- 12.3. Se é causado um parcial interrompido e tiverem sido dadas bolas extras, elas serão jogadas no fim do parcial que se reiniciou. Se ao Jogador [ou lado](#) que causou o parcial interrompido tiverem sido atribuídas bolas extras, ele não terá direito a jogá-las.

13. COMUNICAÇÃO

- 13.1. Não haverá comunicação entre o Jogador, acompanhante, Treinador [ou suplentes durante um parcial](#).

[Excepção:](#)

[Os treinadores podem aplaudir e manifestar expressões de encorajamento ao jogador após cada lançamento e entre parciais.](#)

- 13.2. Durante um parcial das divisões de Equipas, os jogadores não podem comunicar com outros jogadores do seu lado, a não ser que o árbitro tenha indicado que é a sua vez de jogar.
- 13.3. Entre parciais os jogadores podem comunicar entre eles [e o treinador](#). Isto deve terminar logo que o árbitro está pronto a começar o parcial. O árbitro não deve atrasar o jogo para uma discussão mais longa. Um capitão/jogador não pode

deixar a sua **casa** entre parciais, a não ser que seja substituído, durante um pedido de tempo ou com permissão do árbitro. (ref. 6.19 / 13.4).

- 13.4. É permitido um pedido de tempo por lado nos jogos da divisão de Equipas. Este pode ser pedido pelo treinador ou pelo capitão, entre parciais. O pedido de tempo terá **1 minuto**. Os jogadores podem sair das suas casas durante o pedido de tempo, mas devem regressar à mesma casa de lançamento. **O pedido de tempo termina logo que ambos os lados regressarem às suas casas.**

Os Jogadores não podem abandonar a zona do campo durante um pedido de tempo **sem a permissão do Árbitro**. Se eles por qualquer motivo a abandonarem ser-lhes-á dado um aviso (**cartão amarelo**) que será registada no boletim de jogo (ref. 11.5.3).

- 13.5. 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.

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

14. TEMPO

- 14.1. Cada lado tem um tempo limite para cada parcial, que é **monitorizado** pelo árbitro e/ou marcador
- 14.2. O lançamento da bola alvo não conta para o tempo fixado para cada lado.
- 14.3. O tempo de um lado inicia-se com a indicação do árbitro **ao marcador** de qual a cor a jogar.

- 14.4. O tempo de um lado pára no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo ou cruza as linhas limites.
- 14.5. Se um lado não tiver largado a bola quando o tempo termina, essa bola e as restantes desse lado são anuladas e são colocadas na caixa das bolas mortas.
- 14.6. Se um lado larga a bola depois do tempo limite ter sido atingido, o árbitro parará a bola e tira-a do campo antes dela perturbar o jogo. Se a bola perturba qualquer uma das outras bolas o parcial será interrompido
- 14.7. O limite de tempo não se aplica a bolas de penalização.
- 14.8. Durante cada parcial o tempo restante de ambos os lados é mostrado no quadro de resultados. No fim de cada parcial o tempo gasto por ambos os lados é registado no boletim de jogo.
- 14.9. Durante o decorrer de cada parcial, se o tempo está incorrectamente calculado, o árbitro pode ajustar o tempo de modo a compensar o erro.
- 14.10. Durante qualquer disputa ou confusão o árbitro **deve** parar o cronómetro.
- 14.11. Aplicam-se os seguintes limites de tempo:
- | | |
|-------------------|---------------------------|
| <u>Individual</u> | 2 minutos/jogador/parcial |
| <u>Equipa</u> | 3 minutos/equipa/parcial |
- 14.12. O marcador anunciará em voz alta, quando o tempo que falta para terminar é **1 minuto, 30 segundos, 10 segundos e tempo** quando o tempo acaba.
- 14.13. O pedido de tempo terá a duração de um minuto.

15. CLARIFICAÇÃO E PROCEDIMENTO DE PROTESTO

- 15.1. Durante um jogo, um lado pode sentir que o árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorrecta que afecta o resultado. Nessa altura, [jogador/capitão](#) pode chamar a atenção do árbitro para esta situação e tentar uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada. (ref. 14.10).
- 15.2. Durante o jogo, o jogador/capitão pode pedir a intervenção do Árbitro Principal, cuja decisão é final.
- 15.2.1. De acordo com as regras 15.1 e 15.2 durante um jogo os jogadores devem chamar a atenção do árbitro para a situação com a qual não concordam e pedir esclarecimentos. Eles devem pedir também a intervenção do árbitro principal se eles querem avançar para o ponto 15.3.
- 15.3. No fim de cada jogo, será pedido aos lados em competição para assinarem o boletim de jogo. Se um lado quiser protestar uma decisão ou uma acção durante esse jogo, o boletim de jogo não deve ser assinado.
- 15.4. O oficial de campo anotará a hora do fim do jogo (depois de registar o resultado no boletim de jogo). Um lado pode fazer um protesto formal num período de 30 minutos após a conclusão do jogo. [Se não se receber um protesto escrito, o resultado mantém-se.](#)
- 15.5. A folha de protesto deve ser entregue pelo jogador/capitão ou treinador, [secretariado desportivo](#), acompanhado por 100 € Este protesto deve detalhar as circunstâncias e a justificação, referindo as regras em que se baseia o protesto.

O **Árbitro Principal**, ou alguém por ele designado deve reunir um Painel de Protesto, o mais depressa possível. Este painel deve ser constituído por:

- Árbitro Principal
- Dois árbitros não envolvidos no jogo, nem dos lados envolvidos no protesto

15.5.1. Uma vez formado o painel de protesto, ele deve ouvir o Árbitro envolvido no jogo que está a ser protestado, antes de tomar uma decisão final. O painel de protesto deve reunir numa zona privada. Toda a discussão relativa a um protesto deve permanecer confidencial.

15.5.2. A decisão do Painel de Protesto será apresentada por escrito, o mais depressa possível, ao Jogador/capitão da equipa e ao outro lado envolvido.

15.6. Se for necessário rever a decisão do Painel de Protesto, isso será feito, após a recepção de um protesto mais detalhado. Se se justificar, ambas as partes envolvidas devem ser ouvidas. Depois da recepção deste protesto, o Delegado Técnico, ou alguém por ele designado deve, logo que possível, reunir o Júri de Apelo composto por:

- Delegado Técnico designado
- Dois Árbitros Internacionais não envolvidos no protesto anterior **nem** dos países envolvidos no protesto.

15.6.1. A decisão do Júri de Apelo é definitiva.

15.7. Ambas as partes envolvidas no jogo protestado podem pedir uma revisão da decisão do painel de protesto. Devem apresentar uma folha de protesto acompanhada de **100€**. Os protestos devem ser apresentados nos trinta (30) minutos após a recepção da decisão original do painel de protesto. O

painel de protesto ou alguém por ele designado, registará a hora a que o Jogador, lado ou a pessoa apropriada (ex.: Chefe de equipe ou Treinador) recebe a decisão original e essa pessoa deverá assinar a folha. **Toda a discussão acerca do protesto deve permanecer confidencial.**

15.8. Se a decisão do protesto determina que o jogo tenha que ser repetido, ele será jogado desde o início do parcial onde a situação que motivou o protesto ocorreu.

15.9. Se a razão do protesto for conhecida antes do jogo começar, ele deve ser submetido antes do começo do jogo. **O Árbitro Principal / Delegado Técnico devem ser notificados da intenção de apresentar o protesto. O protesto não será considerado para análise se esse lado não seguir os procedimentos mencionados nesta regra.**

16.5. Se a decisão do protesto determina que o jogo tenha que ser repetido, ele será jogado desde o início do parcial onde a situação que motivou o protesto ocorreu.

16.6. Se a razão do protesto for conhecida antes do jogo começar, ele deve ser submetido antes do começo do jogo. **O Árbitro Principal / Delegado Técnico devem ser notificados da intenção de apresentar o protesto. O protesto não será considerado para análise se esse lado não seguir os procedimentos mencionados nesta regra.**

17. RESPONSABILIDADE DO CAPITÃO

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

17.1.1. Assegurar a presença de todos os membros da equipa para o início do jogo.

- 17.1.2 Representar a equipa no lançamento da moeda ao ar e decidir se joga com as bolas vermelhas ou azuis.
- 17.1.3. Decidir qual o membro da equipa que lança durante o jogo.
- 17.1.4. Decidir qual o membro da equipa que lança as bolas de penalização.
- 17.1.5. Pedir um tempo.
- 17.1.6. Confirmar a decisão do árbitro no processo de pontuação.
- 17.1.7. Discutir com o árbitro no caso de um parcial interrompido ou quando há uma disputa.
- 17.1.8. Assinar o boletim de jogo **ou nomear alguém que o faça.**
- 17.1.9. Apresentar um protesto.
- 17.1.10. **O capitão representa a equipa mas qualquer jogador pode fazer perguntas ao Árbitro, incluindo pedir autorização para entrar em campo.**

18. Situações Específicas

- 18.1. Se um Jogador adoecer durante um parcial (uma situação séria), será possível interromper a partida por um máximo de dez (10) minutos para que possa receber cuidados médicos. O tempo deve ser parado.
- 18.2. Num jogo individual, se o Jogador for incapaz de continuar a jogar, perderá o jogo (Ref. 10.4.7).

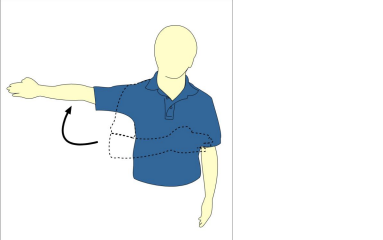
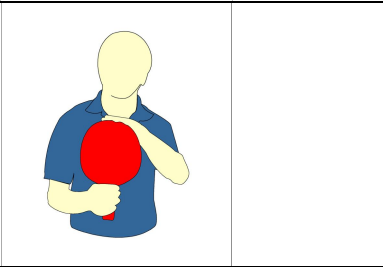

18.3. Em equipas, se um Jogador não puder continuar a jogar, o presente parcial deverá ser terminado sem a(s) bola(s) que ele não tenha jogado. Um suplente só poderá entrar para o jogo entre parciais (Ref. 6.19 e 10.4.5).


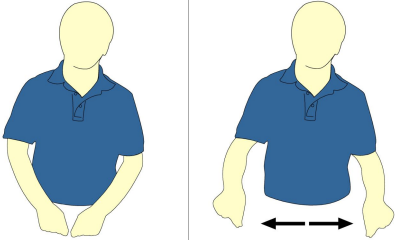
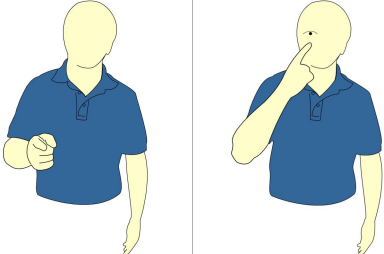
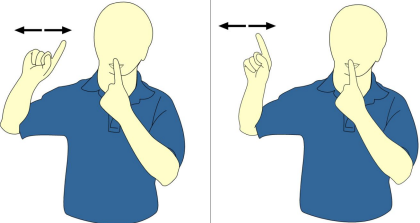
Reconhece-se que podem surgir situações que não estão previstas neste manual. Essas situações serão resolvidas depois de consultados o Delegado Técnico e/ou o Árbitro Principal.

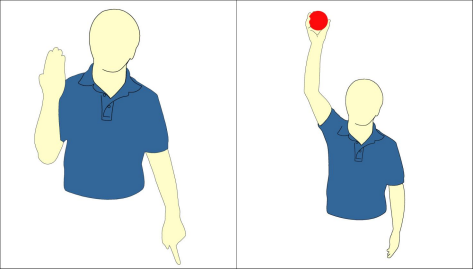
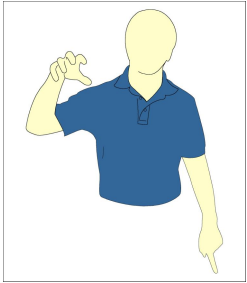
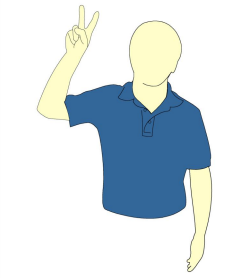
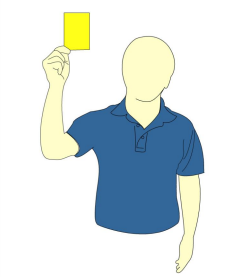
Porto, Julho de 2009

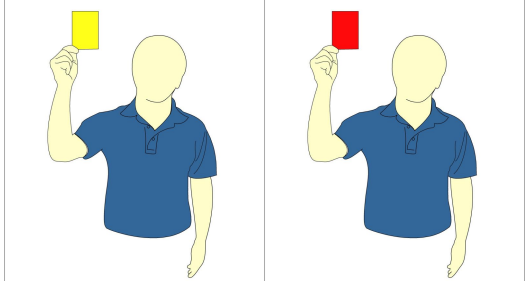
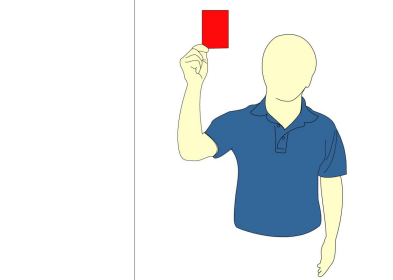
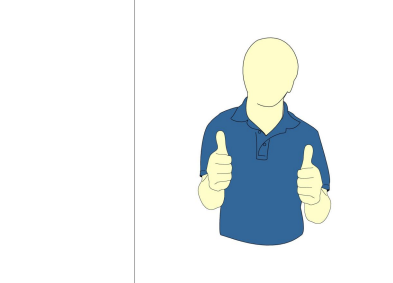
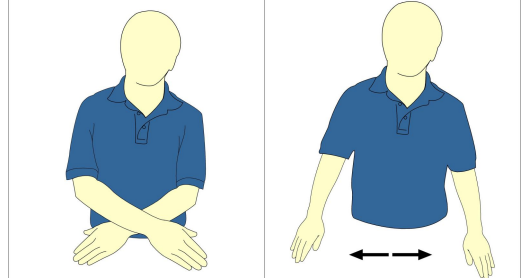
ANEXO 1

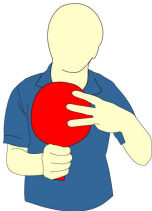
GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar	Gesto a executar pelo Árbitro	
Mandar jogar a bola alvo e ou as bolas de aquecimento (regra 6.4 / 6.5).	Deslocar a mão para indicar o lançamento.		
Mandar jogar a bola de cor (regra 6.7 / 6.8 / 6.9).	Exibir a raquete da cor correspondente.		
Desconto de tempo (regra 13.4).	Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra mão, estendida verticalmente (em forma de T) e dizer o nome do lado que o solicitou (Ex: desconto de tempo para - nome do jogador / clube / País / cor das bolas.		





<p>Substituição (regra 6.19).</p>	<p>Rotação de um antebraço à volta do outro.</p>	
<p>Medição.</p>	<p>Colocar as mãos juntas e afastá-las, como se estivesse a esticar a fita métrica.</p>	
<p>Perguntar se querem ver o Jogo (regra 7.6.).</p>	<p>Apontar para o jogador e depois para o olho.</p>	
<p>Comunicação inapropriada cor (regra 11.1.3 / 13).</p>	<p>Com uma mão, apontar para a boca e mexer lateralmente o dedo indicador da outra.</p>	

<p>Bola Morta / bola fora (regra 6.13).</p>	<p>Apontar a bola e levantar o antebraço na posição vertical com a mão aberta e a palma virada para o corpo, dizendo: fora ou bola morta. A seguir, levantar a bola que foi fora.</p>		
<p>Retracção (Regra 10.3 / 11.2 / 11.4).</p>	<p>Apontar para a bola e levantar o antebraço com a mão côncava, antes de pegar na bola (quando for possível).</p>		
<p>2 Bolas de penalização (Regra 10.2 / 11.1 / 11.2 / 11.3).</p>	<p>Levantar dois dedos afastados.</p>		
<p>Aviso (Regra 10.4 / 11.3).</p>	<p>Exibir o cartão amarelo para a penalização.</p>		


<p>2º Aviso e consequente desqualificação (Regra 10.4).</p>	<p>Exibir o cartão amarelo e depois o vermelho.</p>	
<p>Desqualificação (Regra 10.4 / 11.6).</p>	<p>Exibir o cartão vermelho.</p>	
<p>Faltas que se anulam entre si (Regra 10.2.6).</p>	<p>Levantar verticalmente os dois polegares.</p>	
<p>Fim do parcial / fim do jogo (Regra 6.10).</p>	<p>Cruzar e afastar os braços esticados</p>	

Pontuação (Regra 7.).	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

Gesto Oficial do Fiscal de Linha

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

Design Gráfica: *Francisca Sottomayor*

ANEXO 2

Linhas de orientação para os protestos

- Se um lado quer apresentar um protesto fora do tempo limite (30 minutos) o Secretariado deve informar que o tempo limite expirou. O Secretariado não aceitará o protesto;
- Não serão aceites fotografias e ou gravação vídeo como suporte ao protesto apresentado;
- Repetição de um jogo devido a um protesto: o árbitro lança a moeda ao ar e o lado vencedor escolhe se quer jogar com as vermelhas ou azuis. Se um lado foi punido com bolas de penalização, já não darão origem a bolas extra.
- Repetir o jogo desde o início do parcial onde ocorreu a situação que motivou o protesto, devido a uma decisão do júri de protesto: os jogadores mantêm-se nas mesmas casas e usarão as bolas da mesma cor. As violações que foram cometidas durante o parcial que está a ser repetido, devido à decisão do júri de protesto, já não serão válidas a não ser um aviso ou uma desqualificação.
- Se a razão do protesto é correcta mas não suficiente para a repetição de um jogo (por exemplo, um erro de procedimento na câmara de chamada) a taxa de protesto não será devolvida.
- Todas as taxas de protesto não devolvidas em função da decisão do júri e protesto ou do júri de apelo, serão entregues à APPC.

ANEXO 3

CAMPO DE BOCCIA

