

# BISFed International Boccia Rules

## 2021 - 2024 – v.2.2

Traduzido por: ANDE – Associação Nacional de Desporto para Deficientes



**BISFed**  
Boccia International Sports Federation



## Controle de Versão de Documento

Quaisquer alterações feitas neste regulamento serão indicadas abaixo. Por favor, consulte o número da versão na página de título para identificar a versão.

Versão	Alterações Realizadas	Por	Data
1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.4.8 Resolução de conflitos</li> <li>Regra 4 Checagem de Bola</li> <li>8.11 "inspeção visual"</li> <li>Regra 9 Checagem de Bola</li> <li>Regra 9.4 Bolas Falhadas NÃO são testadas novamente</li> <li>10.16 Checagem de Bola Após o Jogo</li> <li>15.11.1 bolas adulteradas</li> </ul>	GV	Outubro 2021
2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reorganização da ordem de algumas regras do jogo para ordem real de uma partida</li> <li>Reorganização de algumas regras para adicionar clarificação</li> <li>Correção dos números de referência que estavam incorretos</li> <li>Adição de testagem de Bola nas regras para cumprir com os requisitos de bolas licenciadas</li> </ul>	GV	Março 2022
2.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corrigidos os números de referência que estavam incorretos</li> <li>4.1.5 ponteiros NÃO DEVEM ser acopladas à cadeira de rodas.</li> <li>10.1 removido "infringindo a casa de lançamento do oponente" e adicionando afirmação que diz respeito a aquecimento em tempos separados.</li> <li>17.5 primeira frase removida, que conflitava com a regra 10.7.1, que foi rephraseada.</li> <li>Adicionadas diversas frases em Vermelho para clarificar algumas regras.</li> </ul>	SM & MK	Janeiro 2023
2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atualizado &amp; novas definições para preparar e fazer um lançamento e soltar uma bola</li> <li>4. Equipamento com falha em uma verificação em quadra</li> <li>5. Não são aplicadas substâncias às bolas</li> <li>6.1.1 Tempo de aquecimento: 90 minutos antes de os jogos para indivíduos, 105 minutos para Pares/Equipes</li> <li>9.2.2 Assistente esportivo para não ter contato físico durante a execução do lançamento</li> <li>10.1 Aquecimento simultâneo para individuais, separado para equipes e pares</li> <li>10.6 &amp; 10.9: Esclarecido 'fora do caminho'</li> <li>15.5.5 Atualizado para refletir 9.2.2</li> <li>15.6.6 Atualizado para refletir 10.6 e 10.9</li> </ul>	JP	Fevereiro 2024

## Escopo e Aplicação

Essas Regras Internacionais de Bocha da BISFed (Federação Internacional do Esporte Bocha) definem como o esporte Bocha deve ser jogado. Essas regras aplicam-se a todos os torneios Mundiais de Bocha sancionados. Um torneio Mundial de Bocha sancionado é um evento reconhecido como parte do Sistema de Competição da BISFed. Além dessas Regras Internacionais de Bocha, uma competição sancionada deve aplicar as regras da BISFed a seguir:

- Regras de Classificação da BISFed
- Regras de Anti-Doping da BISFed
- Regras de Competição e Ranking da BISFed

Por favor, consulte esses regulamentos juntamente com as regras presentes neste documento para entender o que é requerido quando se compete em um torneio Mundial de Bocha sancionado. A BISFed e o comitê organizador anfitrião podem publicar clarificações das regras no Guia Técnico para um torneio em concordância com o Delegado Técnico da BISFed para o torneio. Uma clarificação da regra deve somente descrever uma aplicação específica de uma regra para aquele torneio e não pode alterar o significado da regra.

A BISFed reconhece que algumas situações que não estão previstas nas regras, definidas neste documento, podem surgir. Quaisquer circunstâncias que demandem uma modificação nas regras antes de um torneio iniciar, devem ser levantadas antes do começo do Torneio e confirmadas para todos os competidores no Congresso Técnico pelo Árbitro Chefe e pelo Delegado Técnico. Qualquer circunstância que requeira uma decisão a ser tomada durante um torneio será realizada em consulta com o Árbitro Chefe e o Delegado Técnico, que terá a decisão final. Essas circunstâncias devem ser reportadas imediatamente para a BISFed.

As Regras internacionais de Bocha da BISFed podem ser **adaptadas** pelas Nações Membro da BISFed para os torneios de nível nacional ou qualquer outra competição que não faça parte do Sistema de Competição da BISFed.

## Espírito do Jogo

A ética e o espírito do Jogo são similares aos do tênis. A participação dos espectadores é bem-vinda e encorajada. No entanto, o público, incluindo os integrantes dos Times que não estiverem em jogo, são encorajados a permanecer em silêncio enquanto um atleta estiver lançando a bola. Pode ser solicitado aos espectadores que deixem o local caso apresente um comportamento inaceitável.

## Traduções

Uma versão editável das regras está disponível para Membros que desejem traduzi-las para outros idiomas. Mande um e-mail para [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) caso deseje receber este documento. A BISFed se empenhará em publicar documentos traduzidos, porém, de modo a evitar dúvidas, a versão em inglês é a cópia OFICIAL para quaisquer resoluções de conflitos.

## Fotografia

Não é permitido fotografar utilizando o flash. É permitido filmar as partidas. No entanto, tripés e câmeras na FOP só podem ser posicionados com a autorização do HR ou TD.

# Índice

<b>Noções Básicas .....</b>	<b>5</b>
1. Definições.....	5
2. Tipos de Evento.....	6
3. Configuração de Torneio.....	7
4. Checagem de Equipamentos.....	8
4.1 DISPOSITIVOS AUXILIARES .....	8
4.2 CADEIRA DE RODAS .....	10
5. BOLAS DE BOCHA .....	10
<b>PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO .....</b>	<b>12</b>
6. Aquecimento.....	12
7. Câmara de Chamada .....	12
8. Checagem de Bolas .....	14
<b>NA QUADRA .....</b>	<b>15</b>
9. Funções e Responsabilidades .....	15
10. Jogo .....	16
11. Preparação para os Parciais Subsequentes de todas divisões.....	22
12. Parcial Interrompido .....	22
13. Parcial de Desempate (Tie Break) .....	23
14. Checagem de Bolas Após o Jogo .....	23
<b>VIOLAÇÕES E CONTESTAÇÕES .....</b>	<b>24</b>
15. Violações .....	24
<b>PROTESTOS.....</b>	<b>28</b>
16. Clarificações e Procedimento de Protesto .....	28
<b>Comunicação .....</b>	<b>29</b>
17. Comunicação .....	29
<b>Pedidos de Tempo .....</b>	<b>35</b>
18. Tempo Médico .....	35
19. Tempo Técnico .....	35
<b>Layout da Quadra de Bocha .....</b>	<b>36</b>
<b>Diretrizes de Marcação e Medição .....</b>	<b>37</b>

## NOÇÕES BÁSICAS

### 1. Definições

Classificação	Designação de atletas de acordo com as Regras de Classificação da BISFed.
Classe	Um ou mais níveis de competição dependem da classificação.
COA (HOC)	Comitê Organizador Anfitrião.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Chefe, Assistente de Árbitro Chefe, Delegado Técnico, Assistente de Delegado Técnico.
Assistente Técnico	(CA) Um indivíduo que auxilia o técnico. CA deve sentar-se ao lado da mesa da arbitragem.
Lado	Na Divisão Individual, um Lado é um (1) Atleta. Na Divisão de Pares, um Lado são dois (2) Atletas. Na Divisão de Equipes, um Lado são três (3) Atletas. SAs, ROs, Técnicos e CAs são membros adicionais de um Lado.
Assistente Desportivo	(SA) Assistente para Atletas BC1 ou BC4 que joguem com os pés de acordo com as regras de SA.
Operador de Rampa	(RO) Assistente de Atletas BC3 de acordo com Regras de Operadores de Rampas. Reconhecido pelo IPC como Atleta.
Bola	Uma das bolas vermelha, azul ou Bola-Alvo (ref.: 4.7).
Bola-Alvo	A Bola- Alvo branca.
Bolas da Competição	Bolas de um fabricante de bolas Licenciado, fornecida pelo HOC para o uso durante o Torneio.
Lançamento	É o termo utilizado para descrever o ato de lançar a bola na área de jogo. Inclui-se arremessar, chutar ou soltar uma bola no caso do uso de um dispositivo assistivo.
Bola Não Lançada	(BNP) As bolas que um Lado não jogou durante um Parcial. BNP viram “Bolas Mortas”
Bola Morta	Uma bola de cor lançada ou empurrada para fora dos limites da quadra; uma bola removida por um Árbitro após uma violação; ou uma bola não jogada devido ao tempo expirado, ou porque o Atleta decidiu não jogar.
Bola de Penalização	Uma bola jogada ao fim de um Parcial, concedida pelo Árbitro, para penalizar o Lado adversário por uma Violação específica.
Movimentação nos dois sentidos	Mover claramente a rampa pelo menos 20 cm para a esquerda e 20 cm para a direita
Fora do Caminho	Todos os seus pertences devem estar na parte de trás da casa de lançamento. O RO DEVE posicionar seu equipamento de modo que não atrapalhe o adversário, nem seja danificado pelo oponente que tente movê-lo. Atletas devem ficar atrás da sua casa de lançamento
Preparação de um Lançamento	Para atletas BC3: o momento em que a bola é lançada. Para outras classes: o momento em que um atleta começa a executar o lançamento.
Execução de um Lançamento	Apenas BC1, BC2 e BC4: Tudo o que um atleta faz no momento em que a bola está na(s) mão(s), pé ou posicionada para jogar, até que a bola seja lançada.
Quando a bola é lançada	No momento em que a bola está sendo colocada em movimento, seja liberando-a da mão/pé, movendo-a com um ponteira ou chutando-a.
Equipamento	Cadeiras de rodas, rampas, luvas, talas, ponteiras e quaisquer outros dispositivos assistivos.
Cadeira de rodas	Cadeira de rodas, scooter, maca... Um Atleta DEVE usar uma cadeira de rodas para competir.
Dispositivo de Teste de Rolagem	Uma Rampa de Teste Padrão BISFed usada para verificar se as bolas rolam.
Medidor de Bolas	Um Molde Padrão BISFed com dois orifícios específicos, usado para confirmar a circunferência das bolas.

Balança	Uma balança com a precisão de 0.01g – usada para pesar as bolas.
Área de Aquecimento	Uma área designada para Atletas realizarem o aquecimento antes de entrarem na Câmara de Chamada.
Câmara de Chamada	Local para se registrar antes de cada jogo.
Área de Competição	(FOP) A área onde contém todas as quadras. Nisto se inclui as mesas onde fica o Cronometrista.
Quadra	A área cercada por linhas limítrofes. Isto inclui as casas de lançamento.
Área de Jogo	A quadra, menos as casas de lançamento.
Casa de Lançamento	Uma de seis casas marcadas e numeradas de onde os Atletas jogam.
Linha de Lançamento	A linha na quadra atrás da qual os Atletas lançam a bola.
Linha V	Uma linha em “V” que atravessa a quadra, a qual a Bola-Alvo deve cruzar para estar em jogo.
Cruz	A marca no centro da área de jogo.
Quadrado de Penalização	Alvo de 35cm x 35cm na Cruz para bolas de penalização.
Torneio	Toda Competição ou Competições incluindo checagem de equipamentos. A Cerimônia de Encerramento finaliza o Torneio. Um Torneio pode conter uma ou mais Competições.
Competição	Todos os jogos Individuais são uma Competição. Todos os jogos de Pares e Equipes são uma Competição.
Jogo	Uma partida entre dois Lados.
Parcial	Uma seção do Jogo na qual todas as bolas são lançadas por ambos os Lados.
Parcial Interrompido	Quando as bolas são movidas fora da ordem normal de jogo, seja acidentalmente ou deliberadamente.
Parcial Reiniciado	Um Parcial interrompido que tenha sido demasiadamente afetado para que as bolas sejam reposicionadas ou caso não se saiba qual a pontuação anterior à interrupção, o parcial deve ser reiniciado.
Violação	Uma ação realizada por um Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Rampa, Lado, Assistente de Técnico ou Técnico que seja contra as regras do jogo e receba uma penalização.
Cartão Amarelo	Um cartão amarelo de cerca de 7cm x 10cm e mostrado pelo Árbitro para anunciar um aviso.
Cartão Vermelho	Um cartão vermelho de cerca de 7cm x 10cm e mostrado pelo Árbitro para anunciar uma desqualificação.

## 2. Tipos de Evento

Existem três tipos de eventos no Sistema de Competição da BISFed:

### 2.1 Individual

Existem oito eventos individuais com evento masculino e feminino para cada classificação reconhecida (BC1, BC2, BC3 e BC4). Os Atletas devem ser classificados na classe esportiva correspondente para competir.

Em eventos Individuais, um jogo consiste em quatro (4) parciais. Cada atleta inicia dois parciais com o controle da Bola-Alvo sendo alternada entre os atletas. Cada atleta tem seis (6) bolas de cor e deve entrar na câmara de chamada com não mais que 6 bolas vermelhas, 6 bolas azuis e 1 Bola-Alvo. O Lado que está com as bolas vermelhas ocupará a casa de lançamento 3 e o Lado que está com as bolas azuis ocupará a casa de lançamento 4.

Atletas BC1 e atletas BC4 que jogam com os pés terão um Assistente Desportivo para auxiliá-los em quadra. Atletas BC3 terão um Operador de Rampa para assisti-los. Além disto, um Técnico ou um Assistente Técnico (CA) poderá acompanhar cada Lado à quadra em todas as divisões. O técnico/assistente técnico deverá sentar-se na área designada, no final da quadra.

## 2.2 Pares

Existem dois eventos de pares, Par BC3 e Par BC4. Os atletas devem estar classificados na classe esportiva correspondente para competir. Cada Par deve ter um atleta do sexo masculino e uma do sexo feminino.

Nos eventos de Pares BC3 e Pares BC4 um jogo consiste em quatro (4) Parciais. Cada atleta inicia um Parcial como controle da Bola-Alvo passando em ordem numérica da casa de lançamento 2 a 5. Os atletas jogam com três **(3) bolas de cor cada** e deve entrar na câmara de chamada com não mais que 3 bolas vermelhas e 3 azuis, mais 1 bola-alvo para cada par. O Lado usando bolas vermelhas ocupará as casas de lançamento 2 e 4, e o Lado usando bolas azuis ocupará as casas de lançamento 3 e 5.

Nos Pares BC3, cada atleta é assistido por um Operador de Rampa que deve obedecer às Regras do Operador de Rampa. Um Técnico ou um Assistente Técnico pode acompanhar cada Par para a Quadra. Durante o Parcial, o técnico /assistente técnico deve sentar-se na área designada no fim da quadra.

Um substituto para cada par só será permitido em Eventos Internacionais de Jovens específicos.

## 2.3 Equipe

Existe um evento de equipe, para classes BC1 e BC2. Os atletas devem ser classificados como atletas BC1 ou BC2. A Equipe deve jogar a partida com três atletas e deve ter, pelo menos um atleta do sexo masculino, uma atleta do sexo feminino e um Atleta BC1.

No evento de Equipes, uma partida consiste em seis (6) Parciais. Cada atleta começa um Parcial com o controle da Bola-Alvo, passando em ordem numérica da casa de lançamento 1 a 6. Cada Atleta possui duas (2) bolas de cor e deve entrar na câmara de chamada com não mais que 2 bolas vermelhas e 2 bolas azuis por atleta, mais 1 bola-alvo para a equipe. O Lado com bolas vermelhas ocupará as casas de lançamento 1, 3 e 5 e o Lado com bolas azuis ocupará as casas de lançamento 2, 4 e 6.

Cada Equipe pode ter um Assistente Desportivo. Um Técnico ou um Assistente Técnico pode acompanhar cada Equipe para a Quadra. Durante o parcial, o técnico/assistente técnico deve sentar-se na área designada no fim da quadra.

Os substitutos para cada equipe somente serão permitidos em Eventos Internacionais de Jovens específicos.

## 3. Configuração de Torneio

### 3.1 A QUADRA

A superfície deve ser plana e macia (por exemplo: cimento polido, piso de madeira, borracha natural ou sintética). A superfície deve ser limpa. Nada que possa alterar a superfície de jogo pode ser utilizado (como por exemplo, pó de qualquer tipo).

As dimensões da Quadra são 12.5m x 6m, com a área de lançamento dividida em seis casas de lançamento. Todas as medidas das linhas limítrofes são feitas da parte interna da linha. As linhas que dividem as casas de lançamento e as linhas da cruz são marcadas com uma caneta fina, com a fita dividida igualmente para ambos os lados da marca. A linha de lançamento e a linha V serão posicionadas dentro da área não válida para a Bola-Alvo (ref.: Layout da Quadra de Bocha no verso deste regulamento).

Todas as marcações da quadra podem ser entre 1.9cm e 7cm de largura e devem ser facilmente reconhecidas. Fita adesiva pode ser usada para marcar as linhas. Fitas grossas, 4cm – 7cm de largura, serão usadas para marcar: as linhas de marcação externas, linha de lançamento, e a linha V. Fitas finas, 1.9 a 2.6cm de largura, devem ser usadas para: as linhas que dividem as casas de lançamento, o quadrado de penalização. O tamanho de dentro do quadrado de penalização é de 35cm x 35cm. Fita fina deve ser colocada na parte de fora do quadrado de penalização de 35cm.

### 3.2 PLACAR

O placar deve ser posto em uma posição onde todos os Atletas competindo na partida, possam vê-lo claramente.

### 3.3 EQUIPAMENTO DE MEDIÇÃO DE TEMPO

O equipamento de medição de tempo deve ser eletrônico.

### 3.4 INDICADOR DE COR VERMELHA/AZUL

O indicador de cor é uma raquete colorida, usada pelo Árbitro para mostrar que Lado (vermelho ou azul) jogará em seguida. O Árbitro usa a raquete e seus dedos para indicar o resultado no fim de cada Parcial e no fim do jogo.

### 3.5 DISPOSITIVOS DE MEDIÇÃO

Moldes das medidas da bola são usados para mensurar a circunferência das bolas de bocha. Dispositivos, incluindo trena, compasso, escalímetro e lanterna são usados pelos Árbitros para medir as distâncias em quadra.

## 4. Checagem de Equipamentos

Todos os testes de dispositivos necessários para conduzir um torneio devem ser aprovados pelo Delegado Técnico da BISFed e/ou Árbitro Chefe de cada evento sancionado.

Uma checagem de equipamento deve ocorrer no início do torneio para os equipamentos a seguir:

- Cadeiras de Rodas
- Rampas
- Ponteiras
- Luvas
- Talas
- Dispositivos de Comunicação

O Árbitro Chefe e/ou seu designado conduzirá as checagens no tempo determinado pelo Delegado Técnico. Isto deve acontecer 48 horas antes da competição começar. O equipamento checado e aprovado receberá um adesivo ou selo oficial para cada item, incluindo um adesivo para todas as seções da rampa. Luvas, talas ou outros dispositivos similares que o Atleta use na quadra precisam de documento de aprovação de um Classificador, que deve ser levado para a Checagem de Equipamento e para a Câmara de Chamada. Os atletas que usam dispositivos de comunicação no FOP devem ter esses dispositivos aprovados na Checagem de Equipamentos e deve receber um adesivo/selo oficial. Um dispositivo de comunicação só será aprovado se for essencial para que o atleta se comunique com o árbitro, para instruir seu assistente, dentro do que é permitido em regra para comunicação em quadra ou se for necessário para movimentar sua cadeira de rodas.

Não serão permitidas solicitações de verificação de quaisquer itens após a checagem de equipamentos.

O equipamento está sujeito a checagens aleatórias em qualquer momento durante o torneio, a critério exclusivo do Árbitro em quadra ou do Árbitro Chefe. Se o equipamento usado em quadra se encontrar fora dos conformes, um cartão amarelo será dado ao Atleta (ref: 15.9.8). **Em seguida, a equipe pode usar o tempo técnico para consertar ou substituir o equipamento de acordo com a regra 19.1. Se o atleta não conseguir consertar ou substituir o equipamento dentro do tempo disponível, o equipamento não poderá ser mais usado naquela partida.** Se um equipamento do Atleta (cadeira de rodas, rampa, luvas, talas ou outros dispositivos) reprova os critérios, em uma segunda ocasião na checagem aleatória, este Atleta receberá um segundo cartão amarelo e perderá a partida atual.

### 4.1 DISPOSITIVOS AUXILIARES

Dispositivos Auxiliares como **rampas e ponteiras**, que são usadas por Atletas da Classe BC3, são itens que devem ser aprovados na Checagem de Equipamentos em cada torneio. **Luvas e/ou talas** usadas por qualquer Atleta, em sua mão de lançamento, devem ter documento de aprovação da Classificação que deve ser levado para a Checagem de Equipamentos e Câmara de Chamada.

**4.1.1** A rampa, quando deitada de lado, deve caber dentro de uma área medindo 2.5m x 1m. Essa área é tridimensional; nenhuma parte da rampa pode pairar sobre quaisquer linhas. As rampas devem ter sua base e todas as extensões estendidas ao seu máximo durante a medição. Isso inclui qualquer dispositivo que segure a bola no lugar além da extensão da rampa. DEVE ser impossível para a rampa estender além do limite máximo, caso contrário ela está ilegal. Marcas ou linhas para indicar a extensão máxima permitida de qualquer parte da rampa ou suporte da bola NÃO serão permitidos.

**4.1.2** Para prevenir danos, somente o Operador de Rampa ou o Técnico pode manipular a rampa durante a



checagem de equipamentos. Uma vez aprovada na Checagem de Equipamento, o Árbitro aplicará o adesivo ou selo de validação fornecido pelo HOC para a Competição a todos os equipamentos aprovados.

**4.1.3** Uma rampa não deve conter qualquer dispositivo mecânico que ajude na propulsão, acelere ou desacelere a bola; ou ajude na orientação da rampa (ex.: raios lasers, níveis, freios, dispositivos de mira, mira telescópica

etc.). Dispositivos mecânicos como estes não são permitidos na Câmara de Chamada ou na Área de Competição.

**4.1.4** Uma vez que o Atleta libera a bola, nada deve obstruir a bola de forma alguma. Um topo elevado não é permitido. Um acessório fixo ou temporário na rampa não pode ser usado para avistar/apontar/orientar a rampa. Isso inclui aros, anéis e suportes. Qualquer trilho de orientação ou outra saliência não pode exceder a altura (diâmetro) da bola. O trilho de orientação superior/inferior não deve exceder a altura dos trilhos laterais.

**4.1.5** No momento do lançamento de uma bola, a rampa não pode sobrepor nenhuma porção da linha de lançamento (Imagine a linha como uma parede sólida que não pode ser tocada ou penetrada).

**4.1.6** Não existe restrição quanto ao comprimento de ponteira usada pelo Atleta para lançar a bola da rampa. A ponteira deve estar em contato direto com o(a) Atleta (cabeça, boca, braço, perna etc.). As ponteiras devem estar diretamente em contato com a bola e o Atleta apenas no momento do lançamento da bola. NÃO é permitido que a ponteira esteja acoplada à cadeira de rodas durante o lançamento (ref.: 15.5.4.). O lançamento da bola deve ser causado pela ação do Atleta usando a ponteira. É aceitável que o(a) atleta mova sua cadeira de rodas por conta própria quando estiver em contato com a bola para realizar o lançamento. Levantar ou abaixar uma barreira não é permitido. Cordas, fitas, tiras de tecido etc., não são ponteiras. As ponteiras aprovadas receberão adesivos de validação.

**4.1.7** Depois que o Árbitro apresentar a Bola-Alvo e antes de lançar a Bola-Alvo, o Atleta que lançará deve mover claramente sua rampa pelo menos 20 cm para a esquerda e 20 cm para a direita - doravante denominado “movimento nos dois sentidos” (ref.: 15.5.9). (Isso garante que o Operador de Rampa não auxiliará no alinhamento do primeiro lançamento, enquanto o Árbitro estiver ocupado). A rampa NÃO poderá ter marcas ou quaisquer dispositivos para indicar a posição inicial da rampa para a Movimentação nos dois sentidos (ex. marcações graduadas na coluna NÃO são permitidas)

Para os Parciais de desempate, tanto em jogos Individuais quanto em jogos de Pares, cada Atleta deve fazer o movimento nos dois sentidos antes do seu primeiro lançamento (para Pares, este movimento é em simultâneo), mas somente depois que o Árbitro indicar que é sua vez (ref.: 13.5). A rampa também deve submeter-se a movimentação nos dois sentidos antes de lançar qualquer bola de penalização.

Os atletas que têm bolas restantes, devem reorientar a rampa antes de fazer seu lançamento, fazendo o movimento nos dois sentidos quando eles ou seu par retornam da área de jogo (para Pares, isso é uma movimentação simultânea – ambos os Atletas DEVEM mover suas rampas antes de lançarem a bola). Se o Atleta não tiver bolas restantes, ele/ela não precisa fazer esta movimentação (ref.: 15.5.10).

Não é necessário mover a rampa entre os outros lançamentos.

**4.1.8** Um Atleta pode usar mais que uma rampa e/ou ponteira durante o jogo. Todos os dispositivos auxiliares devem permanecer dentro da casa de lançamento do atleta durante todo o Parcial ou estar posicionado com segurança na cadeira de rodas do(a) atleta. Se o Atleta deseja usar quaisquer itens (garrafas, casacos, broches, bandeiras...) ou outro equipamento (ponteira, rampa ou extensão para a rampa...) durante o Parcial, esses itens devem estar no chão dentro da casa de lançamento do(a) Atleta ou posicionado com segurança na cadeira de rodas do(a) atleta no começo do Parcial. Se um item é retirado da casa de lançamento do Atleta durante um Parcial, o Árbitro julgará de acordo com a regra 15.7.1, 15.7.4.

**4.1.9** Se o equipamento de um jogador quebrar durante um jogo, o Árbitro parará o cronômetro e o Lado em questão, receberá dez (10) minutos de tempo técnico para consertar o equipamento. Em jogos de Pares, um Atleta pode dividir a rampa com seu/sua companheiro(a) se necessário. Uma substituição de rampa ou cadeira de rodas pode ser feita apenas entre os Parciais, desde que o item para substituição tenha o adesivo/selo da competição de validação. O Árbitro Chefe deve ser notificado de qualquer substituição. As substituições podem vir de fora da FOP (ref.: 4.2.2; 19.). Um Lado possui apenas um tempo técnico por partida.

**4.1.10** Os Atletas que precisam da assistência de luvas ou talas em suas mãos de lançamento, ou usar qualquer outro tipo de subsídio, devem ter um documento de aprovação da Classificação para que possa usar esses itens. O documento da Classificação é válido de acordo com a duração indicada no documento. (A classificação pode ser permanente ou temporária.)

## 4.2 CADEIRA DE RODAS

**4.2.1** Os competidores devem estar sentados em uma cadeira de rodas para competir. Scooters ou macas/camas (com documento de aprovação da Classificação) também podem ser usados. Não há restrição quanto à altura do assento dos Atletas BC3, contanto que eles estejam sentados quando lançarem a bola. Para todos os outros atletas, o máximo de altura do assento é de 66cm do chão ao ponto mais baixo, onde a nádega do Atleta está em contato com a almofada do assento. (ref.: 15.7.3)

**4.2.2** Se uma cadeira de rodas quebrar durante um jogo, o cronômetro deve ser parado e o Lado receberá dez (10) minutos de tempo técnico por jogo para fazer reparos. Se a cadeira de rodas não pode ser consertada, o Atleta pode substituir, entre os parciais, a cadeira de rodas quebrada por outra cadeira de rodas aprovada ou deve continuar a jogar com a cadeira de rodas quebrada. Quaisquer bolas que o atleta não puder jogar se tornarão bolas mortas.

**4.2.3** Caso haja questionamento envolvendo a cadeira de rodas, o Árbitro Chefe, juntamente com o Delegado Técnico decidirão a sentença. Sua decisão é a final.

## 4.3 Adaptações para cadeira de rodas.

**4.3.1** Os Atletas têm permissão para usar suportes posturais em suas cadeiras de rodas de competição com o propósito dar suporte, estabilizando o seu corpo. Esses suportes podem incluir correias pélvicas, correias ou arneses peitorais, correias de tornozelo, pomo, correias de perna/pé, suportes torácicos. Este tipo de suporte deve ser revisado, aprovado e documentado durante o processo de Classificação.

**4.3.2** Qualquer dispositivo adicional, adicionado à cadeira de rodas do Atleta específica para o esporte, será revisado por ambos, Árbitros e Classificadores. NENHUM dispositivo adicional pode ser adicionado à cadeira de rodas esportiva que forneça estabilidade adicional, ou controle ou direcione o Membro Superior/Membro Inferior (MS/MI) quando estiver lançando a bola.

**4.3.3** Um Árbitro ou Classificador tem autoridade para pedir ao Atleta para remover qualquer dispositivo adicional não documentado, por considerar que dê ao Atleta, uma vantagem injusta no momento do lançamento da bola para a área de jogo (ex.: um guia externo que auxilia na direção de um arremesso/chute /lançamento).

## 5. BOLAS DE BOCHA

Em competições sancionadas pela BISFed, cada atleta ou Lado pode usar somente suas bolas de cor. Um kit de bolas de bocha consiste em seis bolas vermelhas, seis azuis e uma bola-alvo branca. Somente um kit completo por Lado é permitido na câmara de chamada. Na Divisão Individual, cada Atleta pode usar sua própria bola-alvo. Na Divisão de Pares e Equipes, cada Lado deve usar apenas uma bola-alvo. Se um atleta ou Lado não levar suas bolas para a Câmara de Chamada, as bolas da competição serão providenciadas para ele(s).

Para ser considerada legal, uma bola de bocha deve respeitar os critérios a seguir:

### 5.1 Fabricação

A partir de 1 de janeiro de 2023, a bola deve ser de um fabricante licenciado. A bola deve ser marcada com a logotipo oficial do fabricante e a logotipo de licenciamento oficial da BISFed. Antes de 1 de janeiro de 2023, as bolas licenciadas serão somente exigidas nos eventos a seguir:

- Campeonato Mundial de 2022
- Copas do Mundo 2022

Caso um fabricante licenciado deseje adicionar bolas de bocha a variedade já aprovada pela BISFed, estas bolas poderão ser liberadas para venda e uso após encerrar o último evento de nível Principal ou de Qualificação (ver seção 1.3 no Manual de Competição e Ranking) do calendário anual.

Uma bola deve pesar 275 g. +/- 12 g e a circunferência da bola deve ser de 270 mm +/- 8mm.

As bolas devem ter uma cor definida de vermelho, azul ou branco e cada cor deve estar de acordo com a escala de cores

aceitas pela BISFed e disponibilizadas aos fabricantes.

Uma bola deve ser de natureza esférica e construída usando painéis de tamanhos uniformes. Os painéis devem ser costurados uniformemente, para definir a forma esférica. Todos os painéis devem ser do mesmo tipo de material.

Uma bola deve ser construída com materiais com características de baixo alongamento e elasticidade, incluindo vinil, poliuretano, couro, couro sintético, camurça ou outro material semelhante.

Uma bola deve ser preenchida com grânulos ou pellets de polietileno de tamanho uniforme ou outro plástico semelhante ou materiais inertes naturais. Os materiais não podem ser condutores, metálicos e magnéticos.

## 5.2 Condição

Uma bola deve estar em bom estado. Em bom estado significa apta para o propósito pretendido, de qualidade satisfatória, não danificada e capaz frente a qualquer padrão de desempenho definido. A logotipo do fabricante e a logotipo da BISFed devem ser visíveis e identificáveis.

Uma bola não pode ser adulterada e será considerada adulterada se for diferente da bola original enviada pelo fabricante licenciado, exceto quando a diferença for devido ao desgaste e rasgo normal ou preparação aceitável para o jogo. Qualquer coisa que altere a propriedade da superfície ou material de preenchimento da bola e que possa ser vista ou sentida será considerada adulteração (por exemplo, costura que foi substituída, exceto como descrito abaixo.)

Desgaste normal é o declínio esperado na condição de uma bola por uso típico, como ser repetidamente lançada em quadra. Por exemplo, pode haver um padrão de desgaste devido ao estilo de lançamento ou pegada utilizada pelo atleta, ou onde uma bola interage com um ponto consistente na rampa ou ponteira, como um padrão circular em uma bola alinhada com a seta/marcador.

A preparação aceitável para o jogo é a manutenção da bola para que permaneça em um bom estado, como a manutenção do peso e maciez desejada de uma bola. Por exemplo, a bola pode ser amaciada ou os mesmos pellets ou grânulos que foram originalmente usados na bola podem ser substituídos para manter o peso.

A superfície da bola não deve apresentar qualquer perfuração ou cortes visíveis. A bola não deve ter furos nos cantos (vértice) dos painéis quando comparada com uma bola original ou mais de duas áreas de delaminação. Delaminação significa que parte do painel está se dividindo em camadas. Qualquer área única de delaminação deve ter menos de 1 cm de comprimento. O comprimento total de todas as áreas da delaminação não podem exceder 2 cm.

A superfície da bola deve estar livre de adesivos, decalques ou transfers. Uma bola pode ser marcada com caneta ou marcador com o propósito de identificá-la (ex., números ou letras) e/ou com o propósito de identificar como a bola deve ser usada (ex., um ponto ou seta). A cor original do painel deve ser identificável em torno de qualquer marca adicionada ao painel. Não deve haver quaisquer marcações sobre ou através das costuras, para que a costura ainda possa ser vista e inspecionada. Não deve haver quaisquer marcações sobre o logotipo de aprovação do fabricante ou da BISFed.

A superfície da bola não deve ter **nenhuma** substância aplicada a ela. Isso inclui adesivos, colas ou quaisquer substâncias de baixo atrito, como óleo ou graxa. A superfície da bola não deve ter nenhuma abrasão aplicada que não resulte do uso normal de uma bola. Não deve haver marcas de arranhões visíveis ou áreas de atrito, lixamento ou raspagem que resultem em diferenças significativas na textura da bola. Não deve haver abrasões ao longo do comprimento de uma ou mais costuras.

A bola não deve ter fios rasgados ou faltando e não mais do que dois pontos que foram costurados novamente. A costura deve ser igual à costura original do fabricante e deve ser consistente em toda a bola.

## 5.3 Bolas Confiscadas

Se uma bola reprovar na verificação de bola antes do jogo ou depois do jogo, a bola será confiscada. Uma vez que uma bola é confiscada, após checar com o HR/AHR, o IR irá confirmar se há uma suspeita de que a bola tenha sido adulterada ou não. Apenas se existir a suspeita, um painel composto de três pessoas irá revisar a bola confiscada. O painel deve ser composto por pelo menos dois das opções a seguir, Árbitro Chefe, Assistente do Árbitro Chefe, Delegado Técnico ou Assistente do Delegado Técnico. O terceiro membro pode ser um Árbitro Internacional que não esteve envolvido na

decisão inicial. Este painel será formado imediatamente após a decisão de confiscar uma bola. Se a decisão inicial de confiscar a bola for tomada na câmara de chamada, o painel deve revisar a bola enquanto a partida está sendo disputada e chegar a uma decisão ao final da partida. Caso a decisão inicial de confiscar a bola seja tomada no fim da partida, o painel deve revisar a bola antes que o resultado da partida seja confirmado.

O painel revisará a decisão inicial de confiscar a bola e realizará mais testes para determinar se uma bola foi adulterada ou é apenas uma 'bola falhada'. O painel avaliará a bola e revisará a decisão inicial repetindo os procedimentos de teste antes do jogo. O painel pode usar dois testes adicionais para avaliar se a bola foi adulterada:

- Teste de Agulha/Sonda
- Teste de Atrito

Se, após o painel analisar uma bola, for decidido que ela **não** foi adulterada, a bola será retida até o final do torneio e depois, será devolvida ao atleta.

Se, após o painel analisar uma bola, for decidido que a bola foi adulterada, o painel concederá um cartão vermelho e o atleta será desclassificado do torneio. O atleta também será reportado sob o Código de Ética da BISFed, para a Comissão de Ética da BISFed. A(s) bola(s) adulterada(s) será(ão) retida(s) pela BISFed como evidência para a Comissão de Ética da BISFed. Por favor, consulte o Código de Ética da BISFed para obter mais informações sobre o processo da Comissão de Ética.

## PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

### 6. Aquecimento

**6.1** Antes de começar cada jogo, os Atletas terão um período de aquecimento em uma Área de Aquecimento designada. Durante o período de competição, a Área de Aquecimento somente deverá ser usada pelos competidores que disputarão a próxima rodada. Atletas e Assistentes dos Atletas (Técnico/CA, SA, RO) somente entrarão na Área de Aquecimento e prosseguirão para sua quadra de aquecimento designada, dentro do seu tempo programado. (ref.: 15.9.1)

**6.2** **Período de aquecimento: para partidas individuais, a Área de Aquecimento abrirá 90 minutos antes do horário programado para o início da partida e fechará 5 minutos antes da abertura da Câmara de Chamada para a partida. Para partidas de equipes e pares, a Área de Aquecimento abrirá 105 minutos antes do horário programado para o início da partida e fechará 5 minutos antes da abertura da Câmara de Chamada para a partida.** Quando a Câmara de Chamada fechar para as últimas partidas do dia, Atletas que não jogaram durante o dia podem usar a Área de Aquecimento para treinar por 60 minutos. O Delegado Técnico pode ajustar este quadro de tempo para permitir acesso razoável à Área de Aquecimento e para acomodar o cronograma de competições. Os participantes serão informados de quaisquer alterações no cronograma normal.

**6.3** Atletas podem ser acompanhados até a Área de Aquecimento pelo número máximo de pessoas a seguir:(ref.: 15.9.1):

- BC1: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo
- BC2: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo
- BC3: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Operador de Rampa
- BC4: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo
- Par BC3: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Operador de Rampa por Atleta
- Par BC4: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo
- Equipe (BC1/2): 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo

**6.4** Caso seja necessário, um tradutor e um fisioterapeuta/massagista terapêutico, por país, podem entrar na Área de Aquecimento. Esses indivíduos não podem auxiliar como se fossem técnicos.

## 7. Câmara de Chamada

**7.1** Um relógio oficial estará situado proeminentemente na entrada da Câmara de Chamada.

**7.2** Os atletas podem ser acompanhados até a Câmara de Chamada pelo número máximo de pessoas a seguir:

- BC1: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo
- BC2: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico)
- BC3: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Operador de Rampa
- BC4: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico) (mais 1 Assistente Desportivo se o Atleta joga com o pé)
- Par BC3: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Operador de Rampa por Atleta
- Par BC4: 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico) (mais 1 Assistente Desportivo se o Atleta joga com o pé)
- Equipe (BC1/2): 1 Técnico (ou 1 Assistente Técnico), mais 1 Assistente Desportivo

**7.3** Antes de entrar na Câmara de Chamada, cada Atleta, cada Assistente Desportivo, cada Operador de Rampa, deve mostrar os números de jogador e suas credenciais. Os Técnicos (ou Assistentes Técnicos) devem mostrar suas credenciais. O número do Competidor deve estar claramente visível quando de frente e pode ser fixado no competidor ou em sua cadeira de rodas. Os ROs devem usar o número que corresponde ao Atleta que eles estão auxiliando, claramente visível em suas costas. Todos os outros SAs devem ter o número fixado ao peito. Na Divisão de Equipes, o SA pode usar o número de qualquer um dos Atletas BC1 no jogo. O não cumprimento deste requisito resultará na recusa da entrada na Câmara de Chamada.

**7.4** O registro para todas as partidas é feito na mesa da Câmara de Chamada, que fica na entrada da Câmara de Chamada. O Lado que não estiver presente na Câmara de Chamada no prazo, perderá a partida.

**7.4.1** Para Divisão Individual, todos os Atletas devem se registrar entre trinta (30) e quinze (15) minutos antes do horário programado para o início da partida em que eles estão agendados para participar.

**7.4.2** Para a Divisão de Pares e Equipes, todos os Atletas devem se registrar entre quarenta e cinco (45) e vinte (20) minutos antes do horário programado para o início da partida em que eles estão agendados para participar.

**7.4.3** Cada Lado (Individual, Equipe ou Par, incluindo qualquer SA/RO e Técnico/CA) deve se registrar junto e levar todos os seus equipamentos e bolas com eles. Cada Lado pode levar para a Câmara de Chamada somente os itens necessários para competir.

**7.5** Uma vez registrados e dentro da Câmara de Chamada, Atletas, Técnicos/CA e SA/RO não podem sair da Câmara de Chamada. Se o fizerem, eles não serão permitidos a retornar e não poderão participar deste jogo (regra 7.12 é uma exceção.). Quaisquer outras exceções podem ser consideradas pelo Árbitro Chefe e/ou Delegado Técnico.

**7.6** Todos os Lados devem permanecer na Câmara de Chamada, em sua respectiva área de quadra, imediatamente após terem feito o seu registro. Caso um Atleta precise jogar 2 partidas seguidas, o Técnico/CA ou Chefe de Equipe pode, com a permissão do TD, registrar o Atleta no jogo seguinte. Isso inclui jogos eliminatórios, quando a progressão do Atleta para o nível seguinte não deixa tempo suficiente para cumprir as determinações de tempo da Câmara de Chamada.

**7.7** No tempo determinado, as portas da Câmara de Chamada serão fechadas e nenhuma pessoa, equipamento ou bolas entrará ou participará do jogo (exceções podem ser consideradas pelo Árbitro Chefe ou designado).

**7.8** Árbitros para cada partida entrarão na Câmara de Chamada para se preparar o jogo, o mais tardar, quando a porta da Câmara de Chamada se fechar.

**7.9** Os Atletas podem ser convidados a mostrar o seu número de jogador, credencial e documento de Classificação para o Árbitro.

**7.10** Todos os equipamentos serão verificados na Câmara de Chamada para verificar se o equipamento recebeu um adesivo oficial para ser usado no torneio. Qualquer equipamento que reprove na checagem não poderá ser usado em quadra e receberá um cartão amarelo.

**7.11** Lançamento da moeda - o “cara ou cora” será realizado na Câmara de Chamada. O Árbitro lançará a moeda em “cara ou cora” e o Lado vencedor escolherá se jogará com vermelho ou azul. Os Lados terão permissão

paragenticamente examinar (com cuidado e sob a supervisão do Árbitro) as bolas de Bocha do Lado oponente, **depois** do “cara ou coroa”.

**7.12** Caso haja um atraso no cronograma, enquanto a Câmara de Chamada está em operação, o Árbitro Chefe ou alguém designado, pode concordar com o pedido para ir ao banheiro segundo as seguintes diretrizes:

- o outro Lado do jogo deve ser informado;
- um membro da administração deve acompanhar este Atleta;
- o Atleta deve retornar para a Câmara de Chamada dentro de dez (10) minutos; não retornar a tempo resulta em perda do jogo.

**7.13** A regra 7.4 não será aplicada caso a Organização Anfitriã cause o atraso. Se as partidas estão atrasadas, o HOC notificará os Chefes de Equipes o mais rápido possível de forma escrita e o TD revisará o cronograma.

**7.14** Os tradutores só podem entrar na Câmara de Chamada ou FOP, se o Árbitro solicitar. O tradutor deve estar presente na área designada, para que seja elegível para entrar na Câmara de Chamada ou FOP.

## 8. Checagem de Bolas

Cada atleta ou Lado deve apresentar suas bolas na Câmara de Chamada para serem testadas antes de cada partida. Os testes confirmarão que cada bola atende aos critérios que definem a construção e a condição de uma bola de bocha legal.

Após o “cara ou coroa”, haverá um teste para cada uma das sete (7) bolas que cada lado usará durante o jogo (ex., bola-alvo mais seis bolas de color) para cada quadra. Os testes que serão realizados na câmara de chamada são:

- Inspeção da Bola
- Teste de Rolagem
- Teste de Circunferência
- Teste de Peso
- Teste de Detecção de Metal

O procedimento para estes testes pode ser encontrado no Manual de Procedimentos do Árbitro.

Se uma ou mais bolas reprovarem em um ou mais desses testes, a bola reprovada será confiscada do atleta e o atleta receberá um cartão amarelo. Uma bola vermelha ou azul que reprovou não será substituída. Uma bola-alvo reprovada será substituída por uma bola-alvo da competição equivalente, selecionada pelo árbitro.

O atleta ou Lado jogará com quaisquer bolas restantes que tenham passado em todos os testes da câmara de chamada. Se um Atleta tiver mais de uma bola rejeitada durante a mesma verificação, a infração incorrerá em apenas um cartão amarelo; mas o Atleta jogará com uma bola a menos para cada bola confiscada.

Se a(s) bola(s) de um Atleta reprova(m) nos critérios durante a verificação de bola para uma partida subsequente, esse Atleta recebe um segundo cartão amarelo e perderá a partida de acordo com as regras 15.10.2 e 15.10.3.

Atletas, SAs/ROs e Treinadores/Assistentes Técnicos podem observar a checagem de bola. Se uma bola reprovar, o teste não é repetido, a menos que o árbitro não tenha seguido o procedimento de teste corretamente.

Para as Divisões de Pares e Equipes, os Atletas devem identificar o equipamento e as bolas de cada Atleta na Câmara de Chamada para que, se um item reprovar em uma checagem, possa ser associado corretamente ao Atleta. Se a posse não for admitida, o capitão joga com o menor número de bola(s) (ref.: 15.9.2).

Uma vez que a checagem da câmara de chamada seja concluída, o árbitro reterá as bolas até que ambos os lados cheguem à quadra e as distribuirá depois que todas as bolsas sejam guardadas na mesa de pontuação.

## NA QUADRA

### 9. Funções e Responsabilidades

#### 9.1 Atleta

O atleta é o indivíduo que está no controle do lançamento da bola. Ele/ela deve impulsionar a bola sem assistência, sem nenhum contato com ninguém durante o lançamento da bola.

##### 9.1.1 Responsabilidades do Capitão

**9.1.1.1** Nas Divisões de Pares e Equipes, cada Lado é liderado por um capitão em cada partida. A letra “C”, claramente visível para o Árbitro, deve identificar claramente quem é o capitão para o Árbitro. Cada capitão, clube ou país é responsável por providenciar o “C”. O capitão atuará como responsável da Equipe/Par e assumirá as seguintes responsabilidades:

**9.1.1.2** Representar a Equipe/Par no “cara ou coroa” e decidir se joga com bolas vermelhas ou azuis.

**9.1.1.3** Decidir qual integrante da Equipe/Par deve lançar durante o jogo, incluindo quaisquer bolas de penalidade.

**9.1.1.4** Solicitar um tempo técnico ou médico. O Técnico, SA, RO, ou CA também pode solicitar um tempo técnico ou tempo médico.

**9.1.1.5** Reconhecer a decisão do Árbitro em um processo de pontuação.

**9.1.1.6** Conversar com o Árbitro em uma situação de Parcial interrompido ou quando há um conflito.

**9.1.1.7** Assinar a súmula ou nomear alguém que assine em seu lugar. A pessoa que assinar, deve assinar o seu próprio nome. Ao usar súmula eletrônica, o Atleta pode confirmar o documento clicando em “OK” ou dar consentimento ao marcador ou Árbitro para clicar em “OK” em seu nome.

**9.1.1.8** Resolvendo um conflito. Como descrito na Regra 16.1, o capitão/atleta é quem deve pedir por esclarecimentos. O Técnico, CA ou SA/RO também podem falar com o árbitro, com sua permissão, durante o conflito. Caso necessite de tradução, um tradutor também pode participar, segundo as Regras 17.8 e 17.9

#### 9.2 Assistentes do Atleta

##### 9.2.1 Operador de Rampa

Um Operador de Rampa é reconhecido como Atleta e deve estar em conformidade com as regras aplicadas aos Atletas, com exceção do que se refere a Classificação. Neste Regulamento, os Operadores de Rampa devem seguir as regras atribuídas aos Operadores de Rampa. Quanto “Atleta” for mencionado no Regulamento, isto se refere ao(s) indivíduo(s) que lança(m) a bola. O Operador de Rampa deve respeitar a Política da BISFed na Nacionalidade dos Competidores. O RO deve auxiliar apenas um Atleta. O RO deve ser a mesma pessoa pela competição inteira; a menos que o RO adoença. Caso fique doente, o RO pode ser substituído. Para que uma substituição seja permitida, um documento médico confirmando a doença deve ser providenciado ao HR e a mesa de Informações da Competição deve ser notificada antes da abertura do aquecimento em quadras da partida em questão. O oponente deve ser notificado sobre a substituição *imediatamente* quando o aquecimento nas quadras for liberado. Qualquer RO substituto deve ter uma licença de RO BC3 e deve ter concluído o treinamento de antidoping.

Os Operadores de Rampa auxiliam Atletas BC3 operando a rampa sob as instruções do Atleta. Operadores de Rampa devem posicionar-se dentro da casa de lançamento do seu Atleta e não pode olhar para a área de jogo durante os Parciais. Operadores de Rampa realizam funções tais como:

- Posicionar a rampa – quando é solicitado – pelo Atleta;
- Ajustar ou estabilizar a cadeira do Atleta – quando é solicitado – pelo Atleta;
- Ajustar a posição do Atleta – quando é solicitado – pelo Atleta;
- Arredondar e /ou entregar a bola ao Atleta – quando é solicitado – pelo Atleta;
- Executar ações rotineiras antes ou após os lançamentos;
- Recolher as bolas após cada Parcial – quando o Árbitro pega a bola e fala, “um minuto!”

- Transmitir conversas entre Atleta e Árbitro – com a permissão do Árbitro
- NÃO deve entrar na área de jogo sem permissão (ref.: 15.9.7)
- DEVE estar fora da casa de lançamento do oponente

Quando a bola está sendo lançada, o Operador de Rampa (ref.: 15.5.5)

- não deve ter contato físico direto com o Atleta (não encostar no Atleta de jeito nenhum)
- não deve ajudar o Atleta impulsionando ou ajustando a cadeira de rodas;
- não deve estar tocando a ponteira (ref.: 15.5.6)

O Operador de Rampa não deve olhar para dentro da área de jogo durante o percorrer do Parcial (ref.: 15.6.2).

### 9.2.2 Assistente Desportivo

Atletas BC1 e BC4 que jogam com o pé são permitidos a ter Assistente Desportivo. O Assistente Desportivo de jogadores BC1 e jogadores BC4 que lançam com o pé deve posicionar-se atrás da casa de lançamento do seu Atleta e deve entrar na casa de lançamento quando for solicitado por seu Atleta. Assistentes Desportivos realizam as mesmas funções do Operador de Rampa, com exceção do posicionamento da rampa.

Quando o **Atleta inicia o lançamento**, o Assistente Esportivo não tem permissão para ter contato físico direto com Atleta (nenhum toque no Atleta de forma alguma, ref.: 15.5.5); e não tem permissão para ajudar o Atleta empurrando ou ajustando a cadeira de rodas.

### 9.2.3 Técnico

Um Técnico ou Assistente Técnico por Lado é permitido a entrar na Área de Aquecimento, na Câmara de Chamada e na FOP para cada Divisão (ref.: 6.2, 7.2). Isto inclui a Divisão Individual.

### 9.2.4 Assistente Técnico

Um Assistente Técnico acompanha um Atleta no lugar de um Treinador e tem os mesmos subsídios que um Técnico. Apenas um ou outro (Técnico ou CA) está autorizado a acompanhar o Atleta na área de aquecimento, câmara de chamada ou FOP. Durante o Parcial, o CA (ou Técnico) deve estar sentado ao lado da mesa de pontuação na seção do Técnico.

Um Assistente Técnico pode ser qualquer participante registrado do mesmo país que o atleta acompanhado.

## 10. JOGO

### 10.1 Aquecimento na Quadra

Antes do início da partida, um Lado pode se aquecer jogando 6 bolas coloridas e a bola alvo dentro de um período de 2 minutos. Na competição individual, este aquecimento é feito simultaneamente por ambos os Lados. Nas competições de equipes e pares, os aquecimentos são feitos separadamente.

**10.1.1** Procedimento da competição individual: Procedimento da Câmara de Chamada para a quadra designada no FOP, uma vez na quadra, ambos os lados se posicionarão em suas casas de lançamento designadas. O Árbitro indicará o início de um aquecimento de 2 minutos, durante o qual os Lados podem lançar todas as suas bolas, incluindo a bola alvo. Ambos os lados podem jogar bolas de aquecimento em ambos os lados da quadra. Espera-se que ambos os lados se comportem de maneira cooperativa para dar espaço um ao outro para jogar essas bolas. Se o árbitro determinar que um Lado não está se comportando de maneira cooperativa (por exemplo, bloqueando continuamente a linha do outro Lado para jogar um certo arremesso), um cartão amarelo será dado ao Atleta.

O aquecimento é encerrado quando ambos os Lados jogam todas as suas bolas ou quando os 2 minutos se passaram (o que ocorrer primeiro).

**10.1.2** Procedimento das competições de equipes e pares: procedimento da Câmara de Chamada para a quadra designada no FOP, uma vez na quadra, o Lado que aquece primeiro se posicionará em suas casas de lançamento designadas. O Árbitro indicará o início de um aquecimento de 2 minutos, durante o qual o Lado pode lançar todas as suas bolas, incluindo a bola alvo. Os atletas ficam atrás de suas casas de lançamento e o outro Lado entra para



seu aquecimento separado. Quando um Lado está se aquecendo, o outro Lado deve esperar atrás de sua própria casa de lançamento.

O aquecimento é encerrado quando ambos os Lados jogam todas as suas bolas ou quando os 2 minutos se passaram (o que ocorrer primeiro).

## 10.2 Tempo por Parcial

10.2.1 Cada Lado terá um tempo limite para jogar em cada Parcial e é monitorado pelo árbitro de mesa. Os tempos são:

- BC1: 5 minutos por Atleta por Parcial
- BC2: 4 minutos por Atleta por Parcial
- BC3: 6 minutos por Atleta por Parcial
- BC4: 4 minutos por Atleta por Parcial
- Equipes: 6 minutos por Equipe por Parcial
- Par BC3: 7 minutos por Par por Parcial
- Par BC4: 5 minutos por Par por Parcial

10.2.2 O lançamento da Bola-Alvo é contado como parte do tempo de um Lado.

10.2.3 O tempo de um Lado começará quando o Árbitro indicar para o árbitro de mesa que Lado deve lançar, incluindo a Bola-Alvo.

10.2.4 O tempo de um Lado será parado no momento em que a bola lançada parar dentro dos limites da quadra ou cruzar as linhas limítrofes da quadra.

10.2.5 Se um Lado não lançar a bola antes do seu tempo expirar, essa bola e demais bolas restantes desse Lado se tornarão inválidas e serão colocadas na área designada para bolas mortas. No caso de Atletas BC3, a bola é considerada lançada uma vez que comece a rolar na rampa.

10.2.6 Se um Lado lançar a bola após seu tempo expirar, o Árbitro então deverá pará-la e removê-la da quadra antes que ela interfira no jogo. Se a bola mover quaisquer bolas, o Parcial será interrompido (ref.: 12).

10.2.7 O tempo limite para as bolas de penalização é de um minuto para cada violação (1 bola) para todas as divisões de jogo.

10.2.8 Durante cada Parcial, o tempo restante para ambos os Lados será exibido no placar. Ao fim de cada Parcial, o tempo restante de ambos os Lados será anotado na súmula.

10.2.9 Durante o decorrer de um Parcial, se o tempo estiver calculado incorretamente, o Árbitro ajustará o tempo para que o erro seja compensado.

10.2.10 Durante qualquer discussão ou confusão, o Árbitro deve parar o cronômetro. Caso seja necessário parar um Parcial por causa de tradução, o tempo deve ser parado. Sempre que possível, o tradutor não deve ser do mesmo Time/país do Atleta (ref.: 17.8).

10.2.11 O árbitro de mesa anunciará, alto e claro, quando o tempo restante for “1 minuto”, “30 segundos”, “10 segundos”; e “Tempo”, quando o tempo acabar. Durante o “um minuto” entre os Parciais, o árbitro de mesa anunciará “15 segundos!” e “Tempo!”. O Árbitro repetirá o anúncio, para que os Lados saibam que o anúncio é para a quadra deles.

## 10.3 Lançamento da Bola Alvo

Durante o lançamento de qualquer bola (Bola-Alvo, vermelha ou azul), o Atleta deve ter todo o seu equipamento, bolas e pertences dentro de sua casa de lançamento. Para Atletas BC3, isto inclui o Operador de Rampa.

10.3.1 O Lado jogando com vermelho sempre inicia o primeiro Parcial.

**10.3.2** O Atleta só pode lançar a Bola-Alvo após o Árbitro indicar que é a vez daquele Lado jogar. Os Atletas BC3 devem fazer o movimento para os dois lados antes de lançar a Bola-Alvo.

**10.3.3** A Bola-Alvo deve parar dentro da área válida para a Bola-Alvo.

## 10.4 Bola Alvo Falhada

**10.4.1** A Bola-Alvo será falhada se:

- quando lançada, parar em uma área não válida para a Bola-Alvo;
- for para fora das linhas limítrofes;
- uma violação é cometida pelo Atleta que lança a Bola-Alvo. A penalização apropriada na regra 15.1 a 15.11 também será concedida.

**10.4.2** Se a Bola-Alvo falha, então o Atleta que lançará a Bola-Alvo no próximo Parcial lançará a Bola-Alvo. Se a Bola-Alvo falha no último Parcial, o Atleta que lançou a Bola-Alvo no primeiro Parcial lançará a Bola-Alvo. O lançamento da Bola-Alvo continuará em sequência até que a Bola-Alvo seja considerada válida.

**10.4.3** Quando a Bola-Alvo for falhada, o Parcial seguinte iniciará em ordem sequencial, (a Bola-Alvo será lançada pelo Atleta que deveria lançar a Bola-Alvo naquele parcial).

- quando lançada, parar em uma área não válida para a Bola-Alvo;
- for para fora das linhas limítrofes;
- uma violação é cometida pelo Atleta que lança a Bola-Alvo. A penalização apropriada na regra 15.1 a 15.11 também será concedida.

## 10.5 Lançamento da primeira bola de cor para dentro da quadra

**10.5.1** O Atleta que, com sucesso, lançou a Bola-Alvo também lança a primeira bola de cor (ref.: 15.5.8). Se houver uma longa demora entre o lançamento da Bola-Alvo e a primeira bola de cor (ex., por causa do mal funcionamento do cronômetro) o Atleta pode pedir para lançar a Bola-Alvo novamente, antes de lançar a primeira bola de cor. O tempo será redefinido para o tempo de início do Parcial.

**10.5.2** Se a bola de cor for lançada para fora das linhas limítrofes ou for retraída devido a uma violação, este Lado continuará a lançar até que uma bola pare dentro da área de jogo da quadra ou até que todas as suas bolassejam lançadas. Na Divisão de Pares e Equipes, qualquer Atleta do Lado indicado para jogar pode lançar a segunda bola de cor para dentro da área de jogo.

## 10.6 Lançamento da primeira bola adversária

**10.6.1** Todos os Atletas devem estar "Fora do Caminho" para permitir que os oponentes tenham acesso livre à área de jogo. Sair "Fora do Caminho" deve ser feito rapidamente. Na Divisão BC3, os ROs e equipamentos (incluindo a rampa e a cadeira do RO) devem estar "Fora do Caminho". **Se um Lado não fizer um esforço consciente ou deliberado para estar "Fora do Caminho", o Lado será avisado verbalmente, e o árbitro corrigirá o tempo do oponente se necessário. Se isso acontecer uma segunda ou consecutiva vez, o árbitro concederá uma violação de acordo com a regra 15.6. Essa decisão deve ser tomada de acordo com a compreensão própria do árbitro da situação e cuja decisão será final. O Lado oposto jogará então de acordo com o 10.5.2. Se um árbitro sentir que um atleta está deliberadamente atrasando uma partida por não estar "Fora do Caminho", um cartão amarelo pode ser dado de acordo com a regra 15.9.4.**

## 10.7 Movimento em Quadra

**10.7.1** Um Lado não pode preparar o seu próximo lançamento, orientar a cadeira de rodas ou a rampa ou arredondar a bola no tempo do Lado adversário (antes da cor ser mostrada, aceita-se que o atleta pegue a bolase lançá-la: (ex.: é permitido que o vermelho pegue sua bola antes que o Árbitro sinalize para o azul lançar e coloque a bola em sua mão ou colo; mas não é permitido que o vermelho pegue a bola após o Árbitro sinalizar para o azul lançar.) (ref.: 15.6.4). Movimentação e preparação são permitidas durante "tempo morto" ou "tempo do árbitro". Quando o árbitro mostrar o indicador de cor, o Lado que irá jogar deverá se posicionar em sua casade lançamento, enquanto o outro Lado se move ou permanece completamente do lado de fora e atrás de sua própria casa de lançamento.

**10.7.2** Uma vez que o Árbitro indique ao Atleta o Lado que deve lançar, os Atletas deste Lado se posicionam em suas

casas de lançamento e estão livres para entrar na área de jogo ou qualquer casa de lançamento vazia (ref 15.6.1). Os atletas têm permissão para orientar a rampa da sua própria casa de lançamento ou de qualquer outra que esteja vazia. Os Atletas e SAs/ROs não devem entrar na casa de lançamento do adversário enquanto estiverem preparando seu próximo lançamento ou orientando sua rampa. SA/RO também NÃO deve entrar na área de jogo, durante o Parcial, enquanto preparam seu lançamento.

**10.7.3** Os Atletas podem ir, ou ficar atrás de suas casas de lançamento para alinhar seus lançamentos. Pelo menos uma roda da frente deve permanecer dentro da própria casa de lançamento do Atleta durante este momento. Quando for permitido se comunicar, os(as) atletas devem estar diretamente atrás de suas próprias casas de lançamento. Companheiros de equipe podem se comunicar entre si enquanto se direcionam para as casas de lançamento, mas não devem se reunir atrás das casas de lançamento. O caminho atrás das casas pode ser usado pelos atletas BC3 para entrar na área de jogo. Se eles desejarem entrar na área de jogo em Pares BC3, eles devem fazer isso sem passar atrás do integrante do seu time.

Os atletas e ROs que infringirem este movimento na regra da quadra serão avisados para ficarem na área apropriada e começarem a organizar-se novamente. O tempo que passou não é restaurado.

**10.7.4** Se qualquer Atleta precisar de assistência para entrar em quadra, ele pode pedir assistência para o Árbitro ou para o Árbitro de linha

**10.7.5** Em competições de Pares ou Equipes, se um Atleta lança a bola e algum integrante do seu time ainda está retornando para a sua casa de lançamento, o Árbitro dará 1 bola de penalização mais retração da bola lançada (ref.: 15.7.7). O Atleta retornado (que não lança) deve ter pelo menos uma roda dentro de sua própria casa de lançamento quando o seu companheiro lançar a bola.

**10.7.6** Ações de rotina antes ou após o lançamento da bola, são permitidas sem que um pedido específico seja feito ao assistente desportivo ou Operador de Rampa.

## 10.8 Lançamento das bolas

**10.8.1** Ao soltar a bola, o Atleta deve ter, pelo menos, uma nádega em contato com o assento da cadeira de rodas. Os Atletas que só podem jogar sobre o seu abdômen, devem ter o seu abdômen em contato com a cadeira no momento do lançamento (ref.: 15.7.3). Esses Atletas devem ter um documento da classificação aprovando o uso deste método.

**10.8.2** Se uma bola é lançada e toca no Atleta que a lançou, no Atleta adversário ou em seu equipamento, e cruza a linha de lançamento, ela está em jogo.

**10.8.3** Uma bola, após ser lançada, chutada ou deixar a rampa, poderá rolar pela lateral da casa de lançamento do Atleta (seja no ar ou no chão), e passando através da casa de lançamento do Lado adversário, antes de cruzar a linha de lançamento e adentrar a área de jogo.

**10.8.4** Se uma bola em jogo se movimenta sozinha, sem ser tocada por nada, ela permanecerá na área de jogo em sua nova posição.

## 10.9 Lançamento das bolas restantes

**10.9.1** O próximo Lado a lançar será o Lado que não tem a bola mais próxima da Bola-Alvo, a menos que tenha usado todas as suas bolas, neste caso, o outro Lado jogará. Este procedimento continuará até ambos os Lados lançarem todas as bolas. Os oponentes devem mover-se para "fora do caminho" quando não for sua vez.

Na Divisão BC3, os ROs e equipamentos (incluindo a rampa e a cadeira do RO) devem estar "fora do caminho". **Se um Lado não fizer um esforço consciente ou deliberado para se mover "fora do caminho", o Lado será avisado verbalmente, e o árbitro corrigirá o tempo dos oponentes se necessário. Se isso acontecer uma segunda ou consecutiva vez, o árbitro concederá uma violação de acordo com a regra 15.6. Essa decisão deve ser tomada de acordo com a compreensão própria do árbitro da situação e cuja decisão será final. Se um árbitro sentir que um**

atleta está deliberadamente atrasando uma partida por não estar "fora do caminho", um cartão amarelo pode ser dado de acordo com a regra 15.9.4.

**10.9.2** Caso um Atleta decida não lançar suas bolas restantes, ele pode indicar ao Árbitro que não deseja jogar mais nenhuma bola durante aquele Parcial. Neste caso, o tempo será paralisado, e as bolas restantes serão declaradas Bola(s) Morta(s). Bolas Não Lançadas (BNP) serão anotadas na súmula.

## 10.10 Bolas fora de Quadra

**10.10.1** Qualquer bola será considerada fora dos limites, se tocar ou cruzar as linhas limítrofes. Se estiver tocando a linha e servindo de suporte a outra bola, a bola na linha será removida para fora perpendicular à linha limítrofe em um movimento enquanto mantém a bola em contato com o chão. Se a bola que recebia suporte cair e tocar a linha, esta bola também estará fora dos limites da quadra. Cada bola será tratada de acordo com 10.10.3 ou 10.11.1. Uma bola que toque ou cruze a linha limítrofe e depois entre, novamente, para a área de jogo é considerada fora de jogo e se torna uma bola morta.

**10.10.1** Uma bola que é jogada e falha a entrada na área de jogo, exceto no caso da regra 10.14, será considerada fora das linhas limítrofes.

**10.10.2** Qualquer bola de cor que seja lançada ou jogada fora de campo torna-se uma Bola Morta e é colocada na área designada. O Árbitro é o único com o poder de decidir se uma bola está fora de campo.

Bolas mortas devem ser colocadas na área designada - um recipiente de bola morta, ou apenas fora da linha limítrofe a cerca de 1m das bolas na área de jogo. Isso permite que os Atletas tenham espaço para manobrar completamente ao redor das bolas e ver claramente as bolas em jogo.

## 10.11 Bola-Alvo jogada para fora dos limites

**10.11.1** Se a Bola-Alvo for jogada para fora da área de jogo, ou para a área inválida para a Bola-Alvo durante a partida, ela é reposicionada na cruz.

**10.11.2** Se isso não for possível porque uma bola já está cobrindo a cruz, a Bola-Alvo será colocada o mais próximo possível na frente da cruz com a bola centralizada entre as linhas laterais ('na frente da cruz' refere-se à área entre a cruz e a linha de lançamento).

**10.11.3** Quando a Bola-Alvo for colocada na cruz, o lado a ser jogado em seguida será determinado de acordo com a regra 10.6.1.

**10.11.4** Se não há bolas de cor na área de jogo depois da Bola-Alvo ter sido recolocada, o Lado, que empurrou a Bola-Alvo para fora, jogará.

## 10.12 Bolas jogadas simultaneamente

Se um Lado jogar mais de uma bola quando for a vez desse Lado jogar, as bolas jogadas simultaneamente serão recolhidas e se tornarão Bolas Mortas (ref.: 15.5.11).

## 10.13 Bolas equidistantes

Ao determinar qual lado jogará em seguida, se duas ou mais bolas de cores diferentes estiverem equidistantes da Bola-Alvo, e a pontuação dessas bolas equidistantes for igual (1:1; 2:2); é o Lado que jogou por último que deve jogar novamente. O Lado a jogar irá então alternar até que a relação equidistante seja perturbada, ou um Lado tenha jogado todas as suas bolas. Se as bolas forem equidistantes, mas a pontuação das bolas equidistantes não for igual (2:1), o Lado com menos bolas equidistantes jogará. O jogo continuará então normalmente. Quando as bolas estão pontuando como 2-1, a pontuação e a situação **NÃO** são de equidistância. Se uma bola recém-jogada perturba a relação equidistante, mas continua a fazer uma relação diferente, mas ainda equidistante, essa mesma cor deve jogar novamente.

## 10.14 Bola caída

Se um Atleta deixar cair uma bola, ela pode ser repetida. Bolas que caem na área de jogo são "bolas em jogo" Bolas que ficam na ou atrás da linha de lançamento, mesmo na casa de lançamento do adversário, são

"descartadas" e podem ser jogadas novamente. Não há limite para o número de vezes que uma bola pode ser jogada novamente e o Árbitro é o único responsável por resolver isso. Neste caso, o tempo não será parado.

- Desde que a bola não seja totalmente agarrada pelo atleta (por exemplo, ao pegar uma bola de qualquer lugar onde a bola esteja guardada ou enquanto o assistente estiver entregando a bola ao atleta, ou enquanto estiver colocando a bola na rampa), qualquer bola que é claramente deixada cair por acidente e sem relação com o lançamento. A bola é devolvida ao atleta, independentemente de onde ela cair.
- Uma vez que o atleta segure a bola e tenha iniciado a preparação e/ou execução do arremesso, se essa bola for então lançada, ela só é devolvida ao atleta se não tiver entrado na área de jogo.

### 10.15 Conclusão de um Parcial

**10.15.1** Depois de todas as bolas terem sido jogadas e não houver bolas de penalização, o Árbitro anunciará verbalmente o resultado (ref.: 10.16) e, em seguida, "Fim do parcial". (Se o Árbitro precisar medir para determinar a pontuação, ele/ela convidará os Atletas/capitães para a área de jogo. Os Operadores de Rampa podem se virar neste momento para observar a medição. Após a medição, os Atletas retornam às suas casas de lançamento; o Árbitro anuncia a pontuação e "Fim do parcial") Ao final da partida o Árbitro anunciará "Fim do jogo" e anunciará e indicará a pontuação final.

**10.15.2** Se houver bolas de penalização a serem jogadas, após reconhecer a pontuação final com os atletas/capitães e permitir que os ROs girem brevemente para ver as bolas, a área de jogo será liberada pelo Árbitro (o árbitro de linha pode ajudar). O lado favorecido com uma bola de penalização selecionará qualquer uma (1) de suas bolas de cor, que serão lançadas ao quadrado de penalização. O Árbitro anunciará verbalmente a pontuação registrada (ref.: 11) e, em seguida, "Fim do parcial". Este é o sinal para os ROs de que eles podem se virar para a área de jogo neste momento. A pontuação total do final é registrada na súmula.

**10.15.3** No Final de um parcial de uma partida, se todas as bolas não tiverem sido jogadas e o vencedor for óbvio, nenhuma penalidade será incorrida se o SA, RO, ou Coach/CA nos aplausos da quadra. Isso também se aplica a bolas de penalização.

**10.15.4** Assistentes Desportivos, Operadores de Rampa e Treinadores/Assistentes Técnicos só podem entrar na área de jogo quando orientados pelo Árbitro (ref.:15.9.7). No final do Parcial, quando o Árbitro anuncia: "Um minuto!" enquanto segura a bola-alvo ou uma bola colorida no ar; este é um sinal para o SA, RO e Treinador/CA de que eles podem entrar na área de jogo.

### 10.16 Pontuação

**10.16.1** A pontuação será feita pelo Árbitro após ambos os lados terem lançado todas as bolas. O lado com a bola mais próxima da Bola-Alvo marcará um ponto para cada bola mais próxima da Bola-Alvo do que a bola do adversário mais próxima da Bola-Alvo.

**10.16.2** Se duas ou mais bolas de cores diferentes estiverem equidistantes da Bola-Alvo e nenhuma outra bola estiver mais próxima, cada lado receberá um ponto por bola.

**10.16.3** Pontos de bola de penalização, se houver, são adicionados à pontuação e registrados quando feitos. Cada bola de penalidade que parar dentro da caixa-alvo marcará um (1) ponto.

**10.16.4** Ao final de cada Parcial, o Árbitro deve certificar-se de que a pontuação está correta na súmula e no placar. Os atletas/capitães são responsáveis por garantir que as pontuações sejam registradas com precisão.

**10.16.5** Ao final dos Parciais, os pontos marcados em cada Parcial são somados e o Lado com a maior pontuação total é o vencedor.

**10.16.6** O Árbitro pode chamar os capitães (ou Atletas, na Divisão Individual) para acompanhar a medição caso precise medir ou caso a decisão (distância) esteja próxima em um final de um Parcial.

**10.16.7** Se as pontuações forem iguais após os pontos regulamentares terem sido jogados, incluindo quaisquer bolas de penalidade, um tie-break será jogado. Os pontos marcados em um tie-break não contam para a contagem final de

um lado nessa partida; só determinará o vencedor.

**10.16 .8** Se um Lado perder uma partida por não comparecer, então o Lado adversário recebe pela partida a pontuação mais alta de 6-0; ou a maior diferença de pontos em qualquer partida naquele grupo ou série eliminatória. O Lado que perdeu a partida pontuará zero. Se ambos os lados perderem, ambos perderão a partida pela pontuação mais alta de 6-0, ou pela maior diferença de pontos daquele grupo ou série eliminatória. A pontuação será registrada para cada lado como “perda por 0-(?)”.

Se ambos os lados perderem a partida, o Delegado Técnico e o Árbitro Principal decidirão a ação apropriada.

## 11. Preparação para os Parciais Subsequentes de todas divisões

O Árbitro permitirá um máximo de um minuto entre os parciais. O minuto começa quando o Árbitro pega a Bola-Alvo do chão e anuncia “Um Minuto”. Os Assistentes Desportivos, Operadores de Rampa, Técnicos e/ou Auxiliares Técnicos são responsáveis por recolher as bolas para o início da próxima Etapa. Os árbitros podem ajudar, se solicitado. Quaisquer bolas que não estejam nas casas de lançamento dos Atletas (ou fixadas na cadeira de rodas) no início do parcial serão “Bolas mortas”.

Após 45 segundos o Árbitro irá dizer “15 segundos!”, pegar a Bola-Alvo correta e seguir para a linha de lançamento. Quando marcar um minuto, o Árbitro dirá “Tempo!”. Todas as ações do Lado adversário devem parar quando o Árbitro entregar a Bola-Alvo ao Atleta que deve jogar. O Árbitro fala “Bola-Alvo!”. Se o Lado adversário não estiver preparado, deverá aguardar até que o Árbitro indique a sua vez de jogar, altura em que poderá completar a sua preparação. (referência 15.6.4)

Quando o Árbitro disser “Tempo!”, os Atletas designados para jogar devem estar em suas casas de lançamento; SAs, ROs e Técnicos/CAs devem estar em suas áreas designadas.” Penalidade: cartão amarelo por atrasar o jogo (ref.: 15.9.4). Atletas adversários devem estar atrás das suas próprias casas de lançamento, “prontos para jogar” quando o indicador de cor mudar. Todos os itens requeridos para jogar durante o parcial devem estar dentro da casa de lançamento ou firmemente posicionados na cadeira de rodas (ex. bolas e extensores de rampa).

## 12. Parcial Interrompido

**12.1** Um parcial é interrompido quando as bolas, ou uma bola, são movidas pelo contato de um Atleta ou do Árbitro, ou por uma bola jogada durante uma violação que o Árbitro não consegue parar. (referência 15.8.2)

**12.2** Se um parcial for interrompido devido à ação do Árbitro (por exemplo, o Árbitro chuta uma bola ou mostra a cor incorreta), o Árbitro, em consulta com o árbitro de linha, devolverá as bolas mexidas à sua posição anterior (o Árbitro sempre respeitará a pontuação não mexida, mesmo que as bolas não estejam em sua posição anterior exata). Se o Árbitro não souber qual era o placar, ou não puder reposicionar as bolas mexidas, então o Parcial deve ser reiniciado. O Árbitro terá a decisão final. O Parcial reiniciará no estado em que a interrupção foi causada - bolas retraídas de ambos os lados permanecerão na área de bola morta; se a Bola-Alvo tiver sofrido uma falta, a Bola-Alvo será jogado novamente pelo Atleta que fez a última jogada legítima.

Se a cor errada for mostrada pelo Árbitro e essa bola de cor for jogada, a bola é devolvida e o tempo restabelecido. Se outras bolas forem mexidas, e se o Árbitro não puder reposicionar as bolas de forma justa, isso se tornará um parcial interrompido e reiniciado.

**12.3** Se um Parcial for interrompido devido a um erro ou ação de um Lado, o Árbitro tomará as medidas descritas na regra 12.2, mas consultará ambos os Lados e o Árbitro de Linha para evitar tomar decisões injustas. O Árbitro pode consultar a câmera aérea, se disponível (12.5) A verificação da câmera fica a critério do Árbitro Principal.

**12.4** Se um Parcial interrompido precisar ser reiniciado e bolas de penalidade forem concedidas, a(s) bola(s) de penalidade será(ão) jogada(s) na conclusão do Parcial reiniciado. Se o Atleta ou o Lado que causou o Parcial interrompido já recebeu bola(s) de penalidade naquele Parcial, eles agora não poderão jogar essas bolas de penalização. Se o Parcial Interrompido foi causado por uma bola jogada sob violação, essa bola e todas as bolas retraídas do lado infrator permanecerão na área de bola morta para o Parcial reiniciado.

**12.5** Em grandes competições (Campeonatos Mundiais e Jogos Paraolímpicos), câmeras aéreas serão usadas em cada quadra para permitir que o Árbitro recolha as bolas com rapidez e precisão em suas posições anteriores exatas. [Nota: a partir de 2023 câmeras aéreas também serão necessárias em cada quadra em todos os Campeonatos Regionais.]

## 13. Parcial de Desempate (Tie Break)

**13.1** Um desempate constitui um Parcial extra.

**13.2** Atletas permanecerão em suas casas de lançamento originais.

**13.3** Se o placar estiver empatado após o número regulamentar de Parciais em uma partida (e após qualquer bola de penalidade ter sido jogada), o Árbitro fará um sorteio antes de anunciar o “Um Minuto”. O Lado que não ganhou a escolha no cara ou coroa na Câmara de Chamada, escolherá para o desempate. O vencedor deste sorteio decide qual lado jogará a primeira bola de cor. O Árbitro irá então recolher a Bola-Alvo (ou bola de penalização) do chão da área de jogo e anunciará o “Um Minuto!”.

**13.4** No “Tempo!”, após o minuto entre os parciais, o Árbitro colocará a Bola-Alvo do lado que joga primeiro, na Cruz.

**13.5** O tie-break é então jogado como um Parcial normal. Na Divisão Individual BC3, antes do lançamento de sua primeira bola de cor (vermelha e azul), cada Atleta DEVE fazer o movimento em dois sentidos. No Par BC3, TODOSos Atletas (vermelho e azul, por sua vez) DEVEM fazer o movimento em dois sentidos simultâneo após o Árbitro sinalizar seu Lado para jogar, e antes de lançar sua primeira bola (ref.: 4.1.6, 15.5 .9 – retração da bola jogada).

**13.6** Se ocorrer uma situação detalhada na regra 10.16.7 e cada Lado receber pontos iguais no desempate, as pontuações são registradas e um segundo desempate é jogado. Desta vez, o lado oposto começará o desempate com sua Bola-Alvo na cruz. Este procedimento continua, com a primeira jogada alternando entre os Lados, até que haja um vencedor.

## 14. Checagem de Bolas Após o Jogo

No final de cada partida, o árbitro realizará o procedimento de inspeção de bola para cada uma das sete (7) bolas que um lado usou durante a partida. O árbitro completará a inspeção da bola antes que as bolas sejam devolvidas ao atleta ou recolhidas por seu assistente. O procedimento para a inspeção das bolas pós-jogo é definido no Manual de Procedimento do Árbitro.

Se uma bola reprovar no procedimento de inspeção de bola realizado pelo árbitro da partida, então o árbitro chefe ou o assistente do árbitro chefe verificará e verificará o resultado do procedimento de inspeção. Se for confirmado que a(s) bola(s) reprovou(aram) na checagem de bola, a(s) bola(s) será(ão) confiscada(s), o atleta receberá um cartão amarelo e o resultado da partida será registrado como desistência (WO).

Se um Atleta tiver mais de uma bola rejeitada durante a mesma verificação, a infração incorrerá em apenas um cartão amarelo.

Se a(s) bola(s) de um Atleta falhar(em) nos critérios durante a verificação de bola para uma partida subsequente, esse Atleta recebe um segundo cartão amarelo e perderá a partida de acordo com as regras 15.10.2 e 15.10.3.

Atletas, SAs/ROs e Treinadores/Assistentes Técnicos podem observar a checagem de bola. Se uma bola falhar, o teste não é repetido, a menos que o árbitro não tenha seguido o procedimento de teste correto.

Para Equipes e Divisão de Pares, os Atletas devem identificar o equipamento e as bolas de cada Atleta para que, se um item falhar em uma verificação, possa ser associado ao Atleta correto. Se a propriedade não for admitida, o capitão será considerado o proprietário.

## VIOLAÇÕES E CONTESTAÇÕES

### 15. Violações

No caso de uma violação, pode haver uma ou mais consequências:

- Retração
- Uma bola de penalidade
- Uma bola de penalidade mais a retração
- Penalidade de uma bola mais cartão amarelo
- Cartão amarelo
- Cartão Vermelho (Desqualificação)

Todas as violações são registradas na súmula

Um Atleta e seu SA/RO são considerados como uma única unidade – quaisquer cartões amarelos ou vermelhos que o SA/RO receber também serão concedidos ao seu Atleta. Do mesmo modo, os cartões amarelos e vermelhos concedidos a um Atleta também se aplicam ao seu SA/RO.

Um Treinador ou Assistente Técnico é considerado uma unidade única; se um treinador ou assistente técnico receber um cartão amarelo ou vermelho, não é transferido para o atleta.

#### 15.1 Retração

**15.1.1** Uma retração é a remoção de uma bola da quadra. A bola retraída será colocada na área designada; no chão ou em um recipiente de bolas mortas.

**15.1.2** Uma retração só pode ser dada por uma violação que ocorra durante o lançamento de uma bola.

**15.1.3** Se uma violação for cometida que leve a uma retração, o Árbitro sempre tentará parar a bola antes que ela mexa outras bolas.

**15.1.4** Se o Árbitro não parar a bola antes que ela mexa outras bolas, o Parcial será considerado um Parcial interrompido (ref.: 12.1-12.4).

#### 15.2 Penalidade de uma bola

**15.2.1** A penalidade de uma bola é a atribuição de uma bola extra para o lado adversário. Esta bola será jogada após todas as bolas terem sido jogadas em um Parcial. O Árbitro anota na sumula e o Cronometrista registra a pontuação; todas as bolas serão removidas da área de jogo e o Lado que recebeu a bola de penalização selecionará qualquer uma (1) de suas bolas de cor, que serão lançadas em direção ao quadrado de penalização. O Árbitro mostrará a raquete indicando a cor e anunciará “Um minuto!”. O Atleta tem 1 minuto para jogar a bola de penalização. Se esta bola parar dentro do quadrado de penalização de 35cm sem tocar a linha externa, o lado que estiver jogando a bola de penalização receberá um ponto adicional. No caso de uma bola de penalização, o relógio será reajustado para 1 minuto após anotar o tempo restante atual na súmula.

**15.2.2** Se mais de uma violação ocorrer durante um Parcial de um lado, mais de uma bola de penalidade pode ser concedida. Cada bola de penalização é jogada separadamente. A bola jogada é removida e anotada (se estiver pontuando) e o Lado seleciona de todas as suas bolas de cor para jogar quaisquer bolas de penalidade subsequentes.

**15.2.3** Violações cometidas por ambos os lados não se anulam. Cada Lado tentará ganhar seu(s) ponto(s) de penalidade. A primeira bola de penalização será jogada pelo lado que recebeu a primeira bola de penalização, após isso as jogadas alternarão entre os lados para quaisquer bolas de penalização restantes.

**15.2.4** Se uma violação que leva à atribuição de uma bola de penalidade for cometida enquanto uma bola de penalidade estiver sendo lançada, o Árbitro concederá uma bola de penalidade ao Lado adversário.

#### 15.3 Cartão Amarelo

**15.3.1** Ao cometer uma violação listada na regra 15.9, um cartão amarelo será mostrado e o Árbitro anotará a violação na súmula.



**15.3.2** Se um Atleta receber dois (2) cartões amarelos durante uma competição, o Atleta é impedido de participarda partida atual. A partida é perdida por desistência (ref.: 10.16.8).

Para o segundo cartão amarelo e cada cartão amarelo subsequente que um indivíduo receber, ele será impedido de jogar o restante da partida atual, mas é elegível para jogar quaisquer partidas restantes da competição.

**15.3.3** Quando um atleta recebe um cartão amarelo por falhar na verificação de bolas pós-jogo, essa partida é perdida por desistência (WO).

#### **15.4 Cartão Vermelho (Desqualificação)**

**15.4.1** Quando um Atleta, Treinador, Auxiliar Técnico, Operador de Rampa ou Assistente Desportivo é desqualificado, um cartão vermelho será mostrado e registrado na súmula. Um cartão vermelho significa sempre uma desclassificação imediata da competição (ref.: 15.11.4).

**15.4.2** Se um Atleta e/ou seu SA/RO for desclassificado, o Lado perderá a partida (ref.: 10.16.8).

**15.4.3** Um indivíduo desqualificado pode ser reintegrado para competições futuras no mesmo torneio a critériodo Árbitro Principal e Delegado Técnico. Se o cartão vermelho foi concedido por adulteração de bola, o indivíduo não pode ser reintegrado no mesmo torneio. (referência; 5.3)

#### **15.5 As seguintes ações levarão à retração da bola jogada (ref.: 15.1):**

**15.5.1** se uma bola for lançada antes do Árbitro indicar qual cor deve jogar.

**15.5.2** se uma bola parar ou for obstruída na rampa depois de ter sido solta.

**15.5.3** se um Operador de Rampa parar a bola na rampa por qualquer motivo.

**15.5.4** se em uma partida BC3, o Atleta BC3 não é a pessoa que solta a bola. Um Atleta deve ter contato físico direto com a bola em seu lançamento. O contato físico direto inclui o uso de um dispositivo auxiliar conectado diretamente à cabeça, boca, braço ou perna do Atleta (ref.: 4.1.5).

**15.5.5** Se o AD/OR estiver tocando o Atleta, ou empurrando/puxando a cadeira de rodas **enquanto se prepara o lançamento ou a bola está sendo lançada** (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

**15.5.6** se um Operador de Rampa e um Atleta soltarem a bola simultaneamente.

**15.5.7** se uma bola de cor for jogada antes da Bola-Alvo. (O atleta programado para jogar a Bola-Alvo ainda é obrigado a jogar a Bola-Alvo como em 10.3)

**15.5.8** se a primeira bola de cor não for jogada pelo Atleta que lançou a Bola-Alvo (ref.: 10.5.1).

**15.5.9** se um Atleta BC3 não fizer a movimentação nos dois sentidos após a apresentação da Bola-Alvo e antes de lançar a Bola-Alvo; ou antes de jogar uma bola de penalização; ou antes da primeira jogada desse lado no tie-break (ref.: 4.1.6).

**15.5.10** se um Atleta BC3, no Individual ou em Pares, não reorientar a rampa fazendo movimentação nos dois sentidos quando ele ou seu companheiro de equipe retornar da área de jogo, antes de lançar sua bola. (Para Pares, esta movimentação será simultânea) (ref.: 4.1.6).

**15.5.11** se algum lado jogar mais de uma bola ao mesmo tempo (ref.: 10.12).

#### **15.6 As seguintes ações resultarão em penalidade de uma bola (ref.: 15.2):**

**15.6.1** se um Atleta deixar casa de lançamento sem que a sua vez tenha sido indicada (ref.: 1 0.7 .2).

**15.6.2** se um Operador de Rampa se virar para olhar para a área de jogo para ver o jogo durante um Parcial antes que todas as bolas de ambos os lados tenham sido jogadas (ref.: 9.2.1).

**15.6.3** se na opinião do Árbitro houver comunicação irregular entre Atletas, seus SAs, ROs, Treinadores e/ou CAs. (ref.: 17.1-17.3). Isso inclui a comunicação por meio de tecnologia (smartphones...)

**15.6.4** se o Atleta e/ou SA/RO prepara seu próximo lançamento, orientando a cadeira de rodas e/ou a rampa ou rolando a bola no tempo dos lados adversários (ref.: 10.7.1)

**15.6.5** se o SA/RO mover a cadeira de rodas, ou a rampa ou o ponteiro ou passar uma bola para o Atleta sem que o Atleta peça (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

**15.6.6** Se um Atleta/AD/OR não estiver "fora do caminho" e já tiver sido avisado verbalmente pelo mesmo motivo, uma vez, por não estar "fora do caminho" na mesma partida (regra 10.6 & 10.9.1).

### **15.7 As seguintes ações levarão à retração da bola jogada e à punição de uma bola (ref.:15.1 / 15.2):**

**15.7.1** lançar a Bola-Alvo ou uma bola de cor quando o Assistente Desportivo, o Operador de Rampa, o Atleta ou qualquer de seus equipamentos, bolas ou pertences estiver tocando a marcação da quadra ou uma parte da superfície da quadra não considerada como parte da área do Atleta (casa de lançamento). BC1 SAs podem estar atrás da casa de lançamento do próprio Atleta. Para Atletas BC3 e seus ROs, isso inclui enquanto a bola ainda está na rampa (ref.: 10.3).

**15.7.1** lançar a Bola-Alvo ou uma bola de cor quando a rampa estiver parcialmente sobre qualquer parte da linha de lançamento (ref.: 4.1.4).

**15.7.2** lançar a bola sem ter pelo menos uma nádega, (ou abdômen, conforme classificação) em contato com o assento da cadeira (ref.: 10.8.1).

**15.7.3** lançar a bola quando a bola está tocando uma parte da quadra, que está fora da casa de lançamento do Atleta (ref.: 10.3).

**15.7.4** lançar a bola quando o Operador de Rampa olha para a área de jogo (ref.: 9.2.1).

**15.7.5** lançar a bola quando a altura do assento do Atleta for superior ao máximo de 66 cm para BC1, BC2 e BC4 (ref.: 4.2.1).

**15.7.6** lançar a bola, num jogo de Equipes ou Pares, enquanto um companheiro de equipe ainda está a regressar à sua área de lançamento (ref.: 10.7.5). Se o Atleta estiver com pelo menos uma roda tocando dentro de sua própria casa de lançamento, ele está "dentro" de sua própria casa de lançamento.

**15.7.7** preparar e, em seguida, soltar uma bola quando for a vez de jogar do lado adversário (ref.: 15.6.4).

### **15.8 As seguintes ações levarão a uma penalidade de uma bola e cartão amarelo (ref.: 15.2, 15.3):**

**15.8.1** qualquer interferência ou distração de outro Atleta de tal forma que afete a concentração ou ação de jogo de seu oponente.

**15.8.2** causando um parcial interrompido que precisa ser reiniciado.

### **15.9 Um Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Rampa e/ou Treinador/Assistente Técnico que cometer qualquer uma das seguintes infrações receberá um cartão amarelo (ref.: 15.3):**

**15.9.1** Um Atleta ou lado entrando na área de aquecimento fora de sua vez; ou trazer para a Área de Aquecimento, ou para a Câmara de Chamada, mais pessoas do que o permitido (ref.: 6.2, 7.2). Isso resultará em um cartão amarelo para o Atleta ou o Capitão no caso de partidas de Equipes ou Pares.

**15.9.2** Um Atleta, Par ou Equipe traz para a Câmara de Chamada mais do que o número permitido de bolas (ref.:2.1, 2.2, 2.3). As bolas extras serão confiscadas e mantidas até o final da competição. O Atleta que trazer as bolas extras pode indicar quais bolas devem ser confiscadas.

Na Divisão de Equipes e Pares, o cartão amarelo é dado ao Atleta que trazer mais bolas do que o permitido. Senão for possível determinar quem é esse Atleta, o cartão amarelo é dado ao capitão (ref.: 14).

“Bolas extras” que foram confiscadas, e que são legais, podem ser recuperadas para a competição subsequente no mesmo torneio. Se um atleta trazer muitas bolas e uma ou mais das bolas restantes falha durante a verificação de bola - para a mesma partida - considera-se uma verificação de bola e apenas um cartão amarelo será emitido.

**15.9.3** Um Atleta quando a(s) sua(s) bola(s) não cumpre(m) os critérios durante uma verificação de bolas (ref.: 8 e 14.). Todo o processo de checagem de bolas é um único evento. Caso um atleta leve muitas bolas e perca uma bola durante um dos testes de checagem, ele(a) deverá receber UM cartão amarelo, NÃO dois. Um aviso será afixado na entrada da Sala de Chamada listando Bolas e equipamentos com falhas e todos os cartões amarelos.

**15.9.4** **Atrasar** uma partida sem motivo razoável. A decisão do Árbitro é final em tais questões

**15.9.5** Não aceitar a decisão de um Árbitro e/ou agir de forma prejudicial ao Lado adversário ou ao pessoal da competição.

**15.9.6** Sair da área de quadra durante a partida sem autorização do Árbitro, mesmo que seja entre as parciais ou durante um tempo técnico ou médico, esse indivíduo não poderá retornar à partida.

**15.9.7** O Assistente Desportivo, Operador de Rampa ou Treinador/Assistente Técnico entra na área de jogo sem autorização do Árbitro (ref.: 10.15.4).

**15.9.8** Uso de equipamento durante a Competição que não atenda aos critérios de equipamento. (Se, durante a verificação do equipamento pré-Torneio, for descoberto que o equipamento não está em conformidade, o equipamento pode ser adaptado para cumprir e receber o carimbo/adesivo oficial.) (ref 4 último parágrafo; 4.1.3;4.1.5)

**15.10 Um Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Rampa e/ou Treinador/Assistente Técnico que cometer qualquer uma das seguintes infrações receberá um segundo cartão amarelo e será impedido de participar da partida atual (ref.: 15.3):**

**15.10.1** Receber uma segunda advertência durante a mesma competição (ou seja, ter recebido anteriormente um cartão amarelo por qualquer infração listada na regra 15.9).

**15.10.2** Um segundo cartão amarelo na Área de Aquecimento ou Câmara de Chamada para o Atleta e/ou SA/RO durante a mesma competição resultará na exclusão da partida atual. O lado perde para o adversário por desistência (WO) (ref.: 10.16.8).

Um segundo cartão amarelo para o Treinador/Assistente de Treinador o impede de entrar na FOP para aquela partida.

**15.10.3** Um segundo cartão amarelo em quadra durante uma partida levará à exclusão da partida e poderá resultar em desistência (ref.: 10.16.8). Se for o treinador/Assistente Técnico, ele/ela é forçado a deixar a FOP, mas a partida pode continuar.

**15.11 Qualquer membro da Equipe, Atleta, Assistente Desportivo, Operador de Rampa e/ou Treinador/Assistente Técnico que cometer qualquer uma das seguintes infrações receberá cartão vermelho e desclassificação imediata (ref.: 15.4):**

**15.11.1** Demonstrar comportamento antidesportivo, como tentar enganar o Árbitro, competir com uma bola que foi adulterada; ou fazer comentários não autorizados dentro ou fora do campo de jogo.

**15.11.2** Conduta violenta.

**15.11.3** Usar linguagem ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos.

**15.11.4** Um cartão vermelho a qualquer momento levará à desclassificação imediata da competição. Os resultados de partidas anteriores durante a competição serão anulados e o Atleta ou o Lado não serão elegíveis para receber pontos

de participação ou classificação para a competição (ref.: 15.4.1).

## **PROTESTOS**

### **16. Clarificações e Procedimento de Protesto**

**16.1** Durante uma partida, um Lado pode sentir que o Árbitro negligenciou um evento ou tomou uma decisão incorreta, o que afeta o resultado da partida. Nesse momento, o Atleta/capitão desse lado pode chamar a atenção do Árbitro para esta situação e pedir esclarecimentos. O tempo deve ser parado (ref.: 10.2.10).

**16.2** Durante a partida um Atleta/Capitão pode solicitar uma decisão do HR, cuja decisão é final e a partida continua. Nenhum outro protesto pode ser feito. Se câmeras aéreas estiverem em uso, o RH poderá usar essas evidências para tomar uma decisão.

## COMUNICAÇÃO

### 17. Comunicação

**17.1** Não haverá comunicação entre o Atleta, o Assistente Desportivo, o Operador de Rampa ou o Treinador/Assistente Técnico durante um Parcial.

As exceções são:

- quando um Atleta solicita que seu SA/RO execute uma ação específica, como alterar a posição da cadeira de rodas, mover um dispositivo de assistência, rolar a bola ou passar a bola para o Atleta. Algumas ações de rotina são permitidas sem solicitação específica ao SA/RO,
- Treinadores/CAs, SAs/ROs, podem parabenizar ou oferecer incentivo aos Atletas do seu Lado após um arremesso e entre as Parciais

**17.2** Na Divisão de Equipes e Pares, durante o jogo de um parcial, os Atletas só podem se comunicar com seus companheiros de equipe que estejam na quadra após o Árbitro indicar que é sua vez de jogar. Durante um parcial, quando nenhum dos lados foi indicado para jogar (por exemplo: durante uma medida por um árbitro; um mau funcionamento do relógio) Atletas de ambos os lados podem conversar em tom baixo, mas devem parar assim que o lado oposto for indicado para jogar.

**17.3 Um Atleta não pode instruir o** Assistente Desportivo (Equipe) ou Operador de Rampa (Par) de seu companheiro de equipe. Cada Atleta só pode se comunicar diretamente com seu próprio Assistente Desportivo/Operador de Rampa. Um Atleta BC3 pode usar uma folha ou gráfico comum para dar comandos ao seu companheiro de equipe.

**17.4** Entre as Parciais, os Atletas podem se comunicar entre si, seu SA/ RO e seu Treinador/CA. Esta comunicação deve cessar quando o Árbitro estiver pronto para iniciar o parcial. O Árbitro não atrasará a partida para permitir uma discussão mais aprofundada.

**17.5** Durante uma partida, o RO deve garantir que seu equipamento esteja fora do caminho para que o adversário possa facilmente efetuar seu lançamento, sem causar danos a quaisquer pertences que estejam no caminho. Para evitar danos, os ROs não devem mover os equipamentos dos oponentes. Durante uma partida, o RO deve mover sua própria rampa/pertencente para fora do caminho do adversário para permitir que o arremesso seja executado sem interferência.

**17.6** Qualquer Atleta pode falar com o Árbitro em seu próprio tempo. SAs/ROs só podem retransmitir mensagens para o Atleta e o Árbitro com a permissão do Árbitro.

**17.7** Após o Árbitro indicar qual Lado jogará, qualquer Atleta desse Lado poderá pedir a pontuação ou uma medida. Solicitações sobre o posicionamento da bola (por exemplo, qual bola do adversário está mais próxima?) não serão respondidas pelo Árbitro. Os Atletas podem entrar na área de jogo para avaliar por si mesmos como as bolas estão posicionadas.

**17.8** Se a tradução for necessária na quadra durante uma partida, o HR terá plena autoridade para selecionar um tradutor apropriado. O HR tentará primeiro usar um voluntário esportivo da competição ou outro Árbitro que não esteja envolvido em outra partida ou selecionar o tradutor de sua área designada.

**17.9** Os tradutores não estarão sentados no FOP. Os tradutores precisam estar em sua área designada. Nenhuma partida será atrasada se um tradutor não estiver presente quando necessário.

**17.10** Qualquer dispositivo de comunicação, incluindo um smartphone levado ao FOP por um atleta, deve ser aprovado durante a Verificação de Equipamento e receber um adesivo válido, pelo RH ou designado. Dispositivos de comunicação não aprovados NÃO são permitidos no FOP. Qualquer uso indevido será comunicação inadequada e garante uma penalidade de uma bola a ser jogada na 1ª oportunidade (Ref: 4; 15.6.3).




Os Treinadores/Assistentes Técnicos estão autorizados a usar tablets e smartphones para fazer anotações (Tais dispositivos devem estar em um modo - por exemplo, 'modo avião' - que é incapaz de se comunicar com os Atletas na quadra. Os Árbitros têm autoridade a qualquer momento durante o jogo para verificar o dispositivo do Treinador/CA




para garantir que não esteja no modo de comunicação). Atletas e SAs/ROs em quadra não devem receber nenhuma comunicação (eletrônica, vocal, sinais) de fora da quadra durante um Parcial. Dispositivos eletrônicos NÃO podem ser levados para a quadra, a menos que aprovados durante a verificação do equipamento. Qualquer infração a esta regra é comunicação inadequada e garante a penalidade de uma bola.

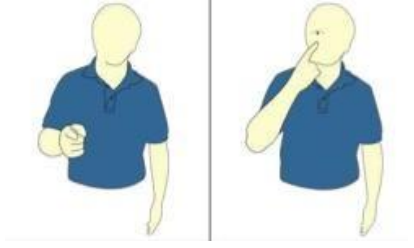
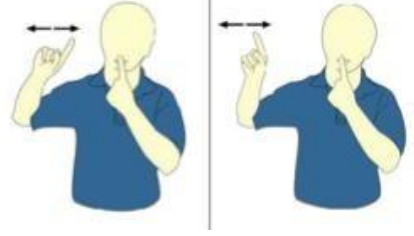
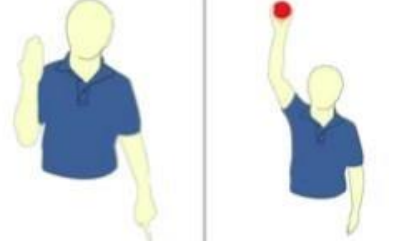


### 17.11 Gestos/sinais dos Árbitros

Os gestos foram desenvolvidos para ajudar tanto os Árbitros como os Atletas a compreender determinadas situações. Os atletas não podem protestar se um Árbitro esquecer de usar um gesto específico.



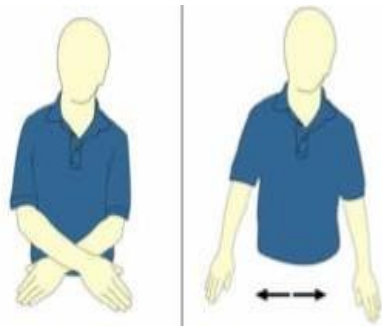

#### Árbitros

Situação a ser sinalizada	Descrição do gesto	Gesto a ser feito
Indicação para lançar as bolas de aquecimento, ou a Bola-Alvo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 10. 2.2</li> <li>• Regra 10. 3.2</li> </ul>	Mova sua mão para indicar movimento e diga: “Comece o aquecimento” ou “Bola-Alvo”	
Indicação para jogar uma bola de cor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 10.5</li> <li>• Regra 10.6</li> </ul>	Mostra o indicador de cor de acordo com a cor do lado a jogar.	
Bolas equidistantes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 10.13</li> </ul>	Segure o indicador de lado contra a palma da mão, como mostrado, com a borda mostrando para os Atletas.  Vire o indicador para mostrar qual lado deve jogar (como acima)	

Situação a ser sinalizada	Descrição do gesto	Gesto a ser feito
<p>Indicação para lançar as bolas de aquecimento, ou a Bola-Alvo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Regra 10. 2.2</li> <li>● Regra 10. 3.2</li> </ul>	<p>Mova sua mão para indicar movimento e diga: “Comece o aquecimento” ou “Bola-Alvo”</p>	
<p>Indicação para jogar uma bola de cor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Regra 10.5</li> <li>● Regra 10.6</li> </ul>	<p>Mostra o indicador de cor de acordo com a cor do lado a jogar.</p>	
<p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Regra 10.13</li> </ul>	<p>Segure o indicador de lado contra a palma da mão, como mostrado, com a borda mostrando para os Atletas.</p> <p>Vire o indicador para mostrar qual lado deve jogar (como acima)</p>	

<p>Árbitro perguntando se o(s) Atleta(s) quer entrar na quadra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 10, 16, 6</li> </ul>	<p>Aponte para o Atleta e depois para o olho do Árbitro.</p>	
<p>Comunicação inadequada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 15.6.3</li> <li>• Regra 17</li> </ul>	<p>Aponte a boca e mova o dedo indicador lateralmente com a outra mão.</p>	
<p>Bola Morta/bola fora:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 10.9.2</li> <li>• Regra 10.10.3</li> <li>• Regra 10.11</li> </ul>	<p>Aponte a bola e levante o antebraço verticalmente com a mão aberta com a palma voltada para o corpo do Árbitro e diga: “Fora” ou “Bola morta”. Em seguida, erga a bola que saiu.</p>	
<p>Retração:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 15.1</li> </ul>	<p>Aponte a bola e levante o antebraço com a mão côncava antes de pegar a bola (sempre que possível).</p>	
<p>1 bola de penalização:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 15.2</li> </ul>	<p>Levante 1 dedo.</p>	




<p>Cartão amarelo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 15.3</li> </ul> <p>Segundo cartão amarelo e impedido da partida atual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 15. 9</li> </ul>	<p>Mostre o cartão amarelo pela violação.</p> <p>Mostre o cartão amarelo para a segunda violação</p> <p>(Isso provoca o fim da partida, para <b>todas as divisões</b>)</p>	
<p>Cartão Vermelho (Desqualificação):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 15.4.3</li> <li>• Regra 15. 11.4</li> </ul>	<p>Mostre o cartão vermelho.</p> <p>(Isso provoca o fim da partida, para <b>todas as divisões</b>)</p>	
<p>Finalização do parcial/final da partida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regra 10. 15</li> </ul>	<p>Cruze os braços esticados e separe-os.</p> <p>Diga "Fim da parcial" ou "Fim do jogo".</p>	
<p>Pontuação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regra 3.4</li> <li>• regra 1 0,16</li> </ul>	<p>Coloque os dedos sobre a cor correspondente no indicador de cor para mostrar a pontuação. E diga o placar.</p>	

## Pontuações

Exemplos de pontuação			
			
3 pontos para vermelho	7 pontos para vermelho	10 pontos para o vermelho	12 pontos para o vermelho

## Árbitro de Linha

Situação a ser sinalizada	Descrição do gesto	Gesto a ser feito
Para chamar a atenção do Árbitro	Levante o braço	

## PEDIDOS DE TEMPO

### 18. Tempo Médico

**18.1** Se um Atleta ou SA/RO ficar doente durante uma partida (deve ser uma situação grave) qualquer Atleta pode pedir um tempo médico se necessário. Uma partida pode ser interrompida por um tempo médico por dez (10) minutos durante os quais o Árbitro deve parar o tempo da partida. Na divisão BC3, durante o tempo médico de dez minutos, os Operadores de Rampa não podem olhar para a área de jogo.

**18.2** Um Atleta ou SA/RO pode receber apenas um (1) tempo médico por partida.

**18.3** Qualquer Atleta ou SA/RO que receba um tempo médico deve ser visto na quadra o mais rápido possível pelo pessoal médico designado para o local. A equipe médica pode ser auxiliada na comunicação do Atleta ou SA/RO, se necessário. A parada para tempo médico inicia tão logo este for sinalizado, mas o tempo não será contabilizado até que a assistência médica chegue em quadra.

**18.4** Em qualquer Divisão, se um Atleta não puder continuar, todas as bolas restantes se tornam bolas mortas.

**18.5** Quando o tempo médico for pedido para um Assistente Desportivo/Operador de Rampa, e o SA/RO não puder continuar após o tempo, se o Atleta tiver alguma bola restante, mas não puder jogá-la sem assistência, ela se tornará bola morta(s).

**18.6** Se um Atleta continuar a pedir tempo médico em partidas subsequentes, o DT em consulta com a equipe médica e um representante do país do Atleta determinará se esse Atleta deve ser removido do restante da competição.

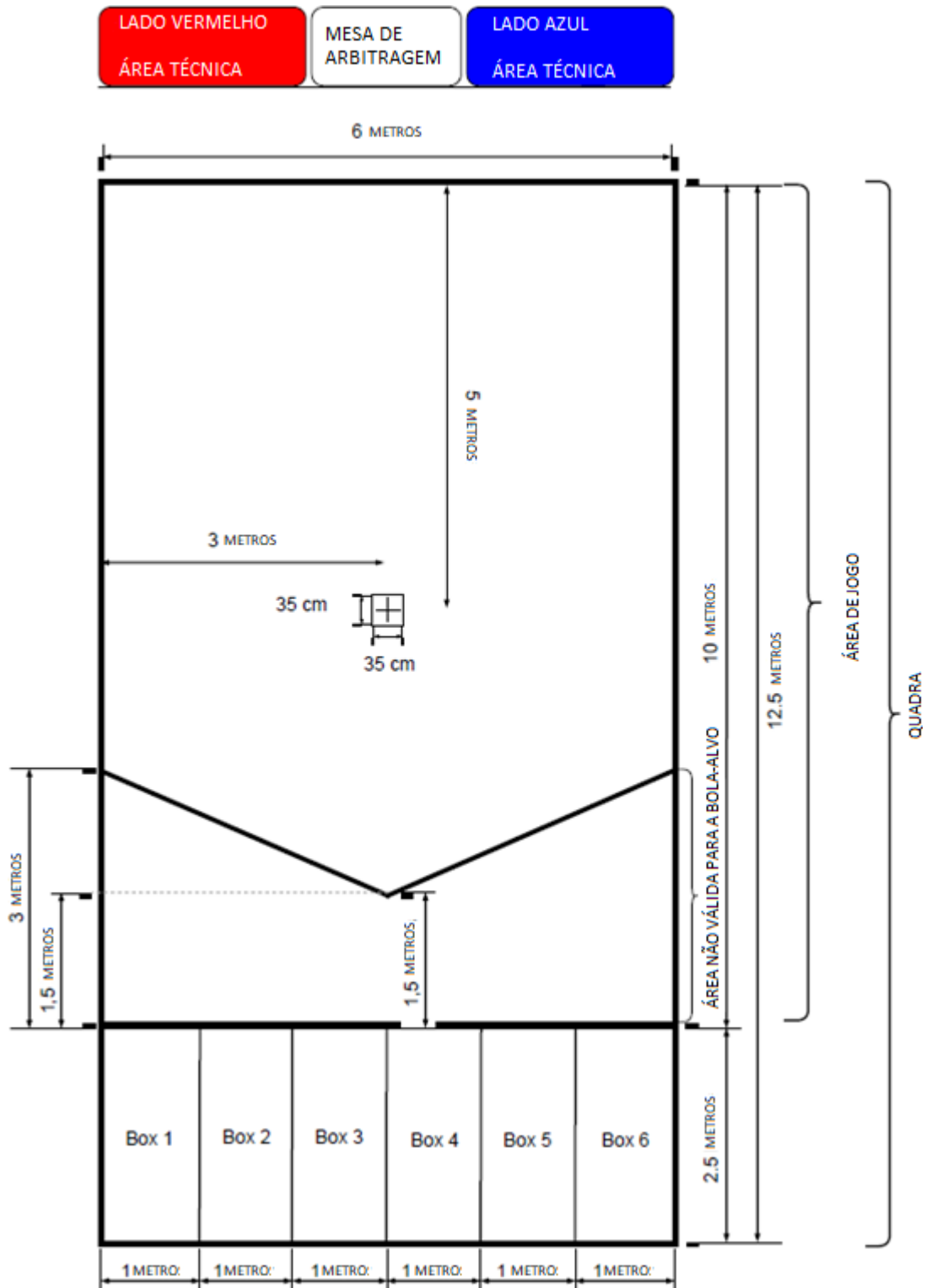
Na Divisão Individual, se um Atleta for removido do restante da competição, todas as partidas subsequentes que ele deveria ter disputado, terão a pontuação de 6-0; ou a maior diferença de pontos em qualquer partida naquele grupo ou série eliminatória.

### 19. Tempo Técnico

**19.1** Uma vez por partida, se algum equipamento quebrar, o tempo deve ser parado e o Atleta terá um tempo técnico de dez (10) minutos para reparar seu equipamento. Em uma partida de Pares, um Atleta pode compartilhar uma rampa com seu companheiro de equipe, se necessário. Uma rampa substituta ou cadeira de rodas substituta pode ser substituída entre os Parciais (o Árbitro Principal deve ser notificado disso). Itens de reparo, incluindo uma rampa ou cadeira de rodas substituta, podem vir de fora do FOP. Um Oficial (Linha, Cronometrista, Árbitro...) deve acompanhar o pessoal que está fazendo o reparo.

**19.2** Caso o equipamento não possa ser consertado (ou substituído entre os Parciais), o atleta deve continuar jogando com o equipamento quebrado. Se o atleta não puder continuar, quaisquer bolas restantes para aquele atleta se tornarão Bolas mortas.

## LAYOUT DA QUADRA DE BOCHA



## DIRETRIZES DE MARCAÇÃO E MEDIÇÃO

Fita larga para linhas externas, linha de lançamento e linha V.

Fita fina para divisores de casas de lançamento, cruz e quadrado de penalização de **35cm x 35cm**

Cada parte da cruz deve ter entre 15 e 35 cm

Linhas de 6 metros: a partir do interior das linhas laterais.

Linhas laterais de 12,5 metros: de dentro da linha de frente e de dentro da linha de trás.

10 metros: de dentro da linha de frente até o final da linha de lançamento.

5 metros: de dentro da linha de frente até o centro da cruz.

3 metros: de dentro da linha lateral até o centro da cruz.

3 metros: da parte de trás da linha de lançamento até a frente da linha V.

1,5 metros: da parte de trás da linha de lançamento até o vértice da frente da linha V.

2,5 metros: de dentro da linha de fundo para dentro (que também é a parte de trás) da linha de lançamento.

1 metro entre linhas dos boxes: espalhadas uniformemente em ambos os lados das marcas da medida.