

Natacao Recursos para Formacao GCDE 2016 Norte Julho	1
SNF_ApresentacaoBase_Goalball_ML	7
Boccia.PovoadeVarzim	19

De: Jorge Vilela de Carvalho

Assunto: Recursos para a Formação da Natação Adaptada

1. Bolas Nº 2 – bola para adaptação ao voleibol



2. Bolas – Bolas para os jogos aquáticos – Nº = 3, sendo uma de cada dimensão (diâmetro / peso)



3. Para a respiração – Ovnis **Nº 10 peças**

10924



OVNIS

- Conjunto de 10 peças flutuantes de pvc.
- Fornecido em cores diversas.
- Ideal para a aprendizagem inicial da respiração.
- Professor e aluno podem observar e corrigir o treino da respiração.

Ref.º 10924

4. Para a imersão –

4.1. Varas de fundo – **Nº 5, de cada cor**

4.2. Argolas de fundo – **Nº 5, de cada cor**

VARAS DE FUNDO

- Conjunto de 5 peças de PVC.
- Fornecido em cores diversas.
- Mantém-se verticals no fundo.
- Excelente para treinar os primeiros mergulhos.

Ref.º B22601



B22601

www.pronado.pt



B22502



ARGOLAS DE FUNDO

- Conjunto de 5 peças de PVC.
- Fornecido em cores diversas.
- Mantém-se deitadas no fundo.
- Excelente para treinar os primeiros mergulhos.

Ref.º B22502

5. Figuras de Plastazote

5.1. Pé N° = 3

5.2. Fantasma N° = 3

5.3. Foca N° = 3

Figuras de Plastazote



FIGURAS FLUTUANTES

- Fabricado em Espuma de Polietileno.
- Excelente para brincadeiras e jogos aquáticos.

MÃO

➤ Dim. 90x63x4cm

REF.º 96022

PÉ

➤ Dim. 97x48x4cm

96023



96024

REF.º 96023

FANTASMA

➤ Dim. 96x55x4cm

REF.º 96024

CAVALO MARINH

➤ Dim. 41,5x38x8cm

REF.º 96038

BALEIA

➤ Dim. 95x52x4cm

REF.º 96042

OITO

➤ Dim. 80x45x4cm

REF.º 96046

NUVEM

➤ Dim. 48x43x4cm

REF.º 96047

PEIXE

➤ Dim. 56x40x4cm

REF.º 96048

FOCA

➤ Dim. 46x34,5x4cm

REF.º 96049



96049

6. Arcos com base pesadas Nº = 4



7. Pranchas – de diversas dimensões em número de 6

Pranchas

ECOSTAR JIVEBOARD

- Prancha fabricada em 2 camadas de Plastazote.
- Camada interior em CL55 e camada Exterior em CL28
- Muito robusta e com um enorme poder de flutuação.
- Dim. 860x490x40mm

Ref.ª 80592 USA Style



80165



10742



SURF JIVEBOARD

- Prancha fabricada em Plastazote.
- Quase indestrutível e com um enorme poder de flutuação.
- Dim. 980x485x56mm

Ref.ª 10743 USA Style

Ref.ª 80165 Rescue Bodyboard



21000



21001



21002

8. Pullbuoy's – diferentes formatos (referências) e cores N^o = 6

Pullbuoy's

www.pronado.pt 



PULLBUOY THERMO

- Pullbuoy bicolor Thermo-moldado.
- Dim. 23x7cm.
- Moldado por calor para conferir uma resistência extrema.

Ref.º 94000



PULLBUOY MONOBLOK

- Pullbuoy clássico em espuma suave.
- Dim. 23x8cm.
- Cores: Vermelho, Amarelo, Verde e Azul

Ref.º 94003

9. Tapetes flutuantes – diferentes tamanhos Nº = 6

Tapetes flutuantes



30729

TAPETE COM FUROS

- Fabricado em Plastazote.
- Excelente flutuação devido à forma de trapézio.
- A furação origina um contacto intenso com a água sem recelos.
- Excelente para os primeiros contactos com a água.

REF.º 30729 Dim. 1000x735x15mm

www.pronado.pt



TAPETE COM FUROS

- Fabricado em Espuma de Polietileno.
- Excelente flutuação.
- A furação origina um contacto intenso com a água sem rec.
- Excelente para os primeiros contactos com a água.

REF.º 96100 Dim. 100x50x2cm

REF.º 96101 Dim. 150x100x2cm



96100

TAPETES FLUTUANTES

- Fabricado em Espuma de Polietileno.
- Excelente flutuação.
- Excelente para brincadeiras e jogos aquáticos.

REF.º 96001 Dim. 100x3cm

REF.º 96005 Dim. 200x100x3cm

REF.º 10746 Dim. 100x50x6cm

REF.º 10747 Dim. 150x100x6cm



96002

96006



10746



96001 - 5

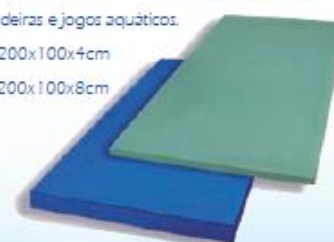
TAPETES FLUTUANTES

- Fabricado em Espuma de Polietileno.
- Excelente flutuação.
- Excelente para brincadeiras e jogos aquáticos.

REF.º 96104 Dim. 200x100x4cm

REF.º 96105 Dim. 200x100x8cm

96104 - 5



TAPETES FLUTUANTES

- Fabricado em Icolen com revestimento para uma maior durabilidade.
- Excelente flutuação.
- Excelente para brincadeiras e jogos aquáticos.

REF.º 96002 Dim. 200x150x3cm

REF.º 96006 Dim. 100x150x3cm

ILHA FLUTUANTE GIGANTE

20172

- Fabricado com a melhor e mais resistente Espuma de plastazote.
- Extrema flutuação e resistência ao peso.
- Excelente para brincadeiras e jogos aquáticos.

REF.º 20172 Dim. 200x100x14,5cm



Semana Nacional de Formação



DESPORTO ESCOLAR

2016 PÓVOA DE VARZIM



O GOALBALL NA ESCOLA



5 de julho de 2016
Mário Lopes



1. A DEFICIÊNCIA VISUAL

Segundo a OMS, a visão subnormal é definida como :

- acuidade visual inferior a 20/60 (6/18), mas igual ou melhor que 20/200 (6/60), ou
- campo visual menor que 20 graus, no melhor olho com a melhor correção possível.

A cegueira é definida como:

- acuidade visual menor que 20/400 (6/120),
- ou campo visual menor que 10 graus, no melhor olho com a melhor correção possível.

1. A DEFICIÊNCIA VISUAL

MODELOS DE DEFICIÊNCIA

Modelo médico

Modelo social

Modelo bio-psicossocial

impairments at the body and body part level, person level activity limitations, and societal level restrictions of participation

1. A DEFICIÊNCIA VISUAL

BENEFÍCIOS

Físicos, psicológicos, sociais, emocionais

BARREIRAS

informação, mobilidade, perceções, equipamentos e instalações

EFDS: Several individuals said that they were often sidelined during PE lessons in mainstream schools. They believed this was due to staff members being uncertain about how to involve them in sessions.

STEP espaço, equipamento, tarefa, pessoas

Contextos específicos e inclusivos

SEPARADO/ALTERNATIVO, ABERTO, MODIFICADO, PARALELO



2. HISTÓRIA DA MODALIDADE

O Goalball é uma modalidade criada especificamente para atletas cegos em 1946 por Hanz Lorenzen e Sepp Reindle como forma de complement à reabilitação de veteranos da II Guerra Mundial.

Evoluiu gradualmente até chegar ao programa dos Jogos Paralímpicos em 1976 (Toronto); Austria 1978 – 1º Campeonato do Mundo.

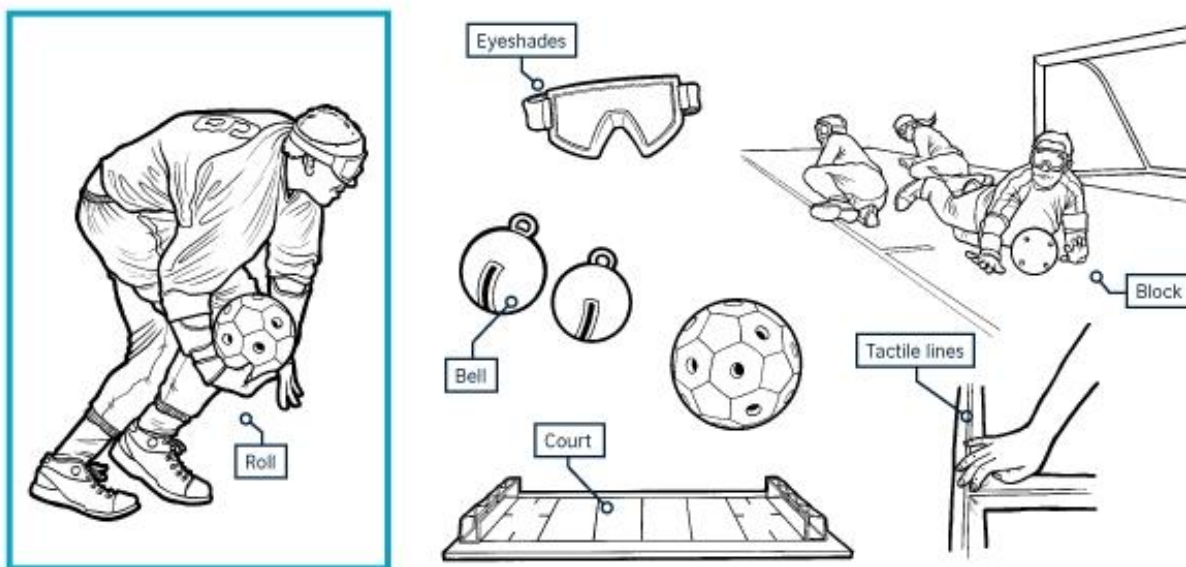
PORTUGAL

1º Campeonato -1994/95

1º Campeonato Europeu – 2009 Albufeira

Ranking atual - 24º

3. INTRODUÇÃO AO GOALBALL



3. INTRODUÇÃO AO GOALBALL

Goalball – vídeo IPC

Elegibilidade

- Deficiência visual decorrente de problemas ao nível:
 - da estrutura ou dos recetores do olho;
 - do nervo ótico
 - do cortex visual

Classes

B1. Sem perceção de luz;

B2. Capacidade de "*recognise the form of a hand to a visual acuity of 2/60 (+-4%) and/or a visual field of less than 5 degrees*"

B3. "*Visual acuity of above 2/60 (+- 4%) to a visual acuity of 6/60 ((+- 10%) and/or a visual field or more than 5 degrees and less than 20 degrees*"

3. INTRODUÇÃO AO GOALBALL

Regulamento IBSA

- 1 Campo
- 2 Áreas dos Bancos
- 3 Golos
- 4 Bola
- 5 Equipamentos
- 6 *Eyeshades*
- 7 Categorias de competição e classificação

4. ENQUADRAMENTO NO PROJETO DO DESPORTO ESCOLAR

Goalball DE:

Regulamento Específico
Regras Nacionais

5. ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL



FEDERAÇÃO PORTUGUESA
DE DESPORTO PARA PESSOAS
COM DEFICIÊNCIA



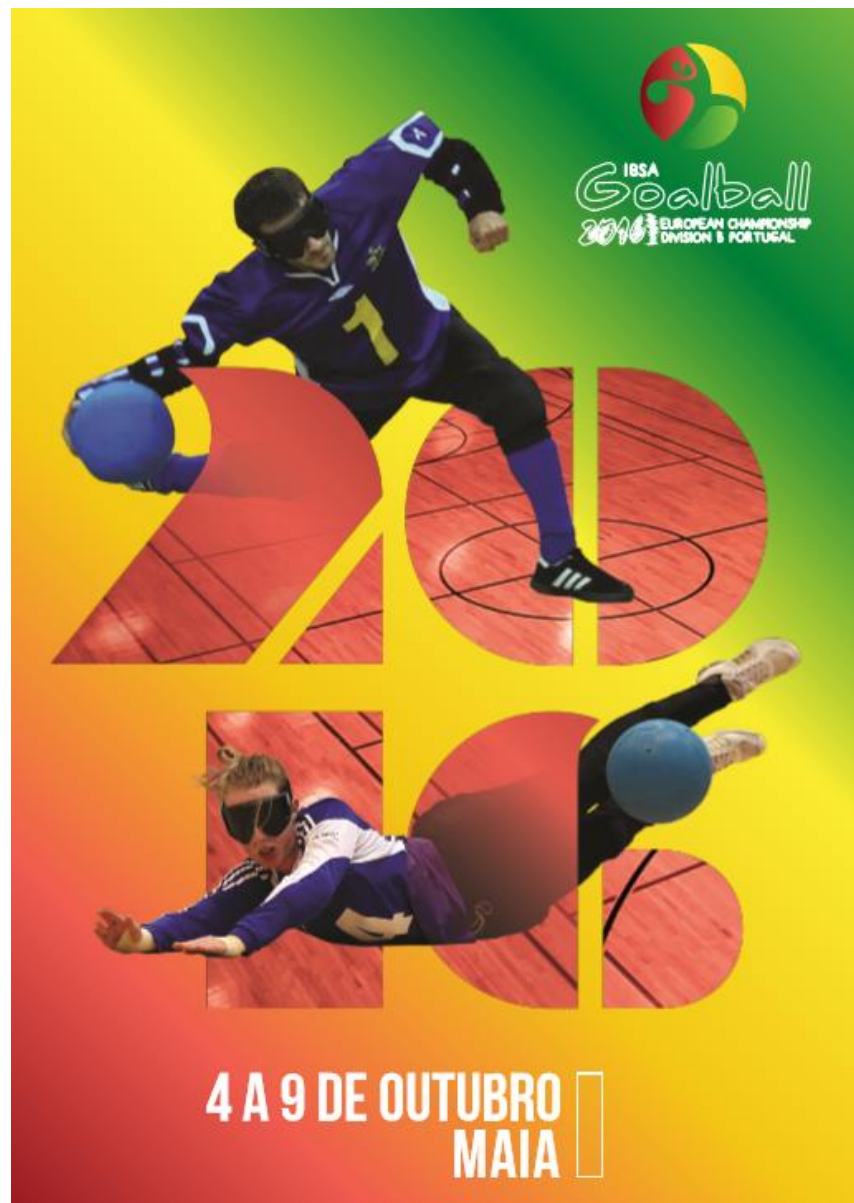
ANDDUIS
Associação Nacional
de Desporto Para
Deficientes Visuais

Obrigado!

Mário Lopes

mjrlopes@gmail.com

presidente@fpdd.org



Semana Nacional de Formação



DESPORTO ESCOLAR

2016 PÓVOA DE VARZIM



DESPORTO ADAPTADO

BOCCIA

GOALBALL

NATAÇÃO
ADAPTADA

VOLEIBOL SENTADO

SEMINÁRIO

DESPORTO ADAPTADO

- **BOCCIA:** 4/07 - 14h30/18h30 (Jorge Parreira/Maria João Crespo)
5/07 – 9H00/13H00 (Jorge Parreira/Maria João Crespo)
- **GOALBALL:** 5/07 – 14H30/18H30 (Mário Lopes)
- **NATAÇÃO ADAPTADA:** 6/07 – 9H00/13H00 (Jorge Carvalho)
- **VOLEIBOL SENTADO:** 6/07 – 14H30/18H30 (Jorge Carvalho)
- **SEMINÁRIO:** 7/07: 9H00 – 13H00

BOCCIA

- 1 – Introdução à modalidade
- 2 – O Jogo (regras e procedimentos)
- 3 – Introdução ao treino do Boccia
(Progressões pedagógicas de aprendizagem)

BOCCIA

- HISTÓRIA

As pesquisas para a (re)construção da história do Boccia levam-nos a recuar milhares de anos, **antes de Cristo**, onde somos confrontados com **vestígios em pedra sob a forma de esferas** que, por sua vez estão representados, graficamente, nas cavernas que aludem ao jogo de lançar objectos, a semelhança dos jogos das bolas.

(www.bocciaworld.org)

Descendente de um jogo da antiga Grécia, que progrediu através do Império Romano, tendo vindo a dar origem a uma vasta gama de jogos, dos quais destacamos o **bowling** e a **petanca**.

(www.pcand.pt)

BOCCIA

- HISTÓRIA

Foi introduzido **em Portugal em 1983**, durante um curso organizado pela APPC (Associação Portuguesa de Paralisia Cerebral), em estreita colaboração com a CP-ISRA (Associação Internacional de Desporto e Recreação para a Paralisia Cerebral).

(www.pcand.pt)

As vertentes do jogo vão do **lazer e recreação** ao mais alto nível de **competição** e é reconhecido neste âmbito pelas entidades oficiais a nível mundial, tendo sido eleito como modalidade Paralímpica.

(www.pcand.pt)

1ª Participação Paralímpica – 1984 – Los Angeles

BOCCIA

- O JOGO

[Boccia Individual Mixed BC3 Bronze Medal Match - Beijing 2008 Paralympic Games - YouTube](#)

<http://www.youtube.com/watch?v=bojqjx-PoH0>

<http://www.youtube.com/watch?v=f5CmEab8tqU>

BOCCIA

- O JOGO

O objectivo deste magnífico desporto é colocar as bolas de cor (seis azuis contra seis vermelhas) o mais perto possível de uma bola alvo (bola branca), que é lançada estrategicamente por um primeiro jogador, para dentro do recinto de jogo (Campo de Boccia).

(www.pcand.pt)

BOCCIA

- **O JOGO**

Não há limite de idade para a prática da modalidade, é um jogo misto e pode ser jogado por pessoas portadoras ou não de dificuldades físicas ou motoras. Os recursos materiais, assim como as Regras de Boccia foram adaptados(as), de forma a possibilitar a prática a pessoas que tenham dificuldades motoras.

A habilidade, agilidade e inteligência tornam-se fundamentais no desenvolvimento das jogadas, assistindo-se muitas vezes a um verdadeiro espectáculo de alternância da vantagem, através da aplicação de técnicas e tácticas adequadas a cada circunstância.

(www.pcand.pt)

BOCCIA

- **BOCCIA NO DESPORTO ESCOLAR:**

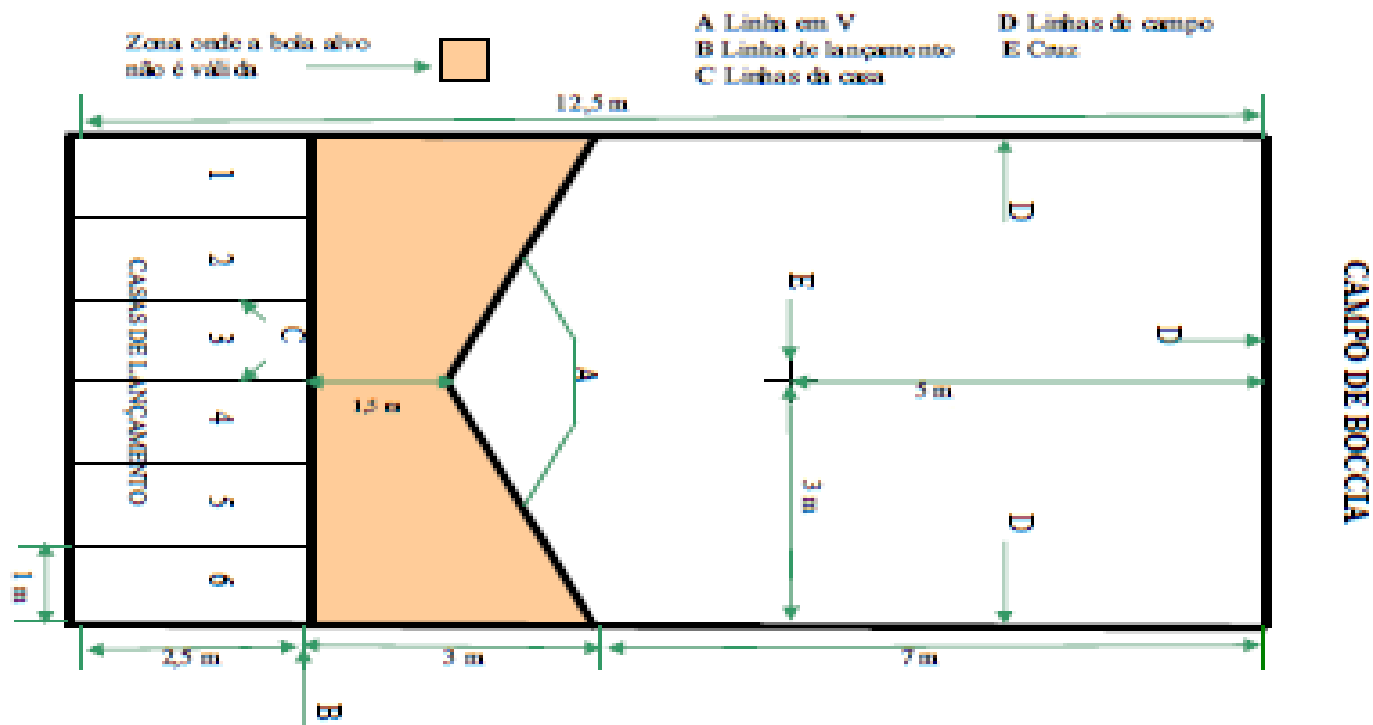
261 Grupos-Equipa

3763 alunos com/sem NEE

BOCCIA

- **DIVISÕES DO JOGO**
- Na **PC-AND**: Individual, Pares, Equipas – BC1, BC2, BC3, BC4
- No **Desporto Escolar** – Individual (I1, I2, I3) e Equipas (E1, E2)

BOCCIA



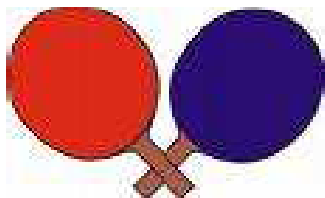
BOCCIA

- MATERIAIS

Compasso
Fita métrica



Jogo de bolas



Raquete



2 Cronómetros



Marcador

BOCCIA

- EQUIPA DE ARBITRAGEM

- ❖ Árbitro principal
- ❖ Árbitro de campo
- ❖ Fiscal de linha
- ❖ Cronometrista
- ❖ Marcador



BOCCIA

- **Árbitro principal:**

- ❖ Toma decisões em relação a assuntos para o qual é solicitado
- ❖ Esclarece e decide sobre qualquer dúvida e casos omissos no regulamento.

- **Árbitro de campo:**

- ❖ Arbitra o jogo (responsável pela equipa de arbitragem dentro do campo).

BOCCIA

- **Fiscal de linha:**
 - ❖ Está posicionado no lado direito ou esquerdo do campo, próximo da linha de lançamento e no lado oposto ao do árbitro.
 - ❖ Deve mover-se discretamente se quiser verificar alguma possível violação.
 - ❖ Verifica as violações na linha de lançamento e as de comunicação
 - ❖ Ajuda o árbitro de campo.
 - ❖ Comunica ao árbitro qualquer violação, levantando o seu braço imediatamente após a bola ter sido lançada.

BOCCIA

Cronometrista:

Encontra-se na mesa e realiza a marcação do tempo de jogo de cada lado, anunciando o tempo restante de jogo em voz alta e clara quando restam:

- 1 minuto,
- 30 segundos,
- 10 segundos,
- Tempo



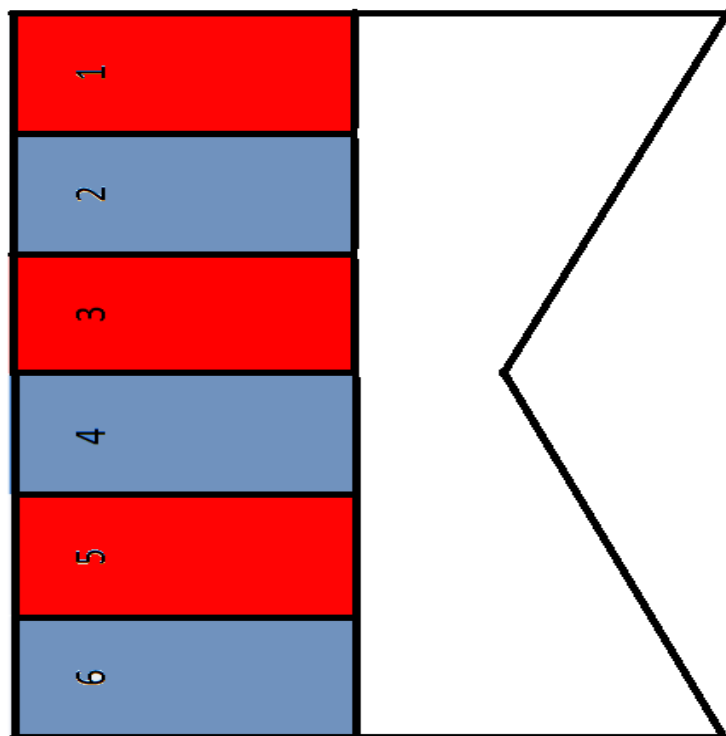
BOCCIA

- **Marcador**
- ❖ Senta-se o mais próximo possível do quadro de marcação, devendo estar atento às indicações dadas pelo árbitro.
- ❖ Regista no boletim de jogo a pontuação e os tempos do parcial.
- ❖ Altera no quadro de marcação o tempo de jogo, o parcial que se inicia e os pontos.

BOCCIA

Posição em campo da equipa de arbitragem

Fiscal de linha



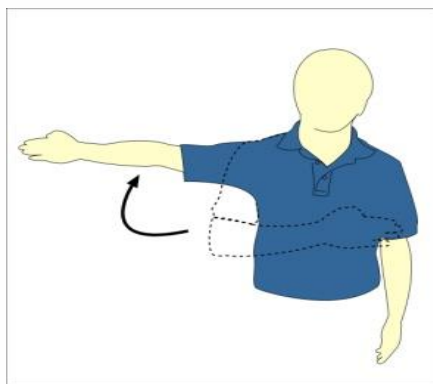
Marcador

Árbitro

BOCCIA

Uma vez em campo e para iniciar o jogo, o árbitro deve:

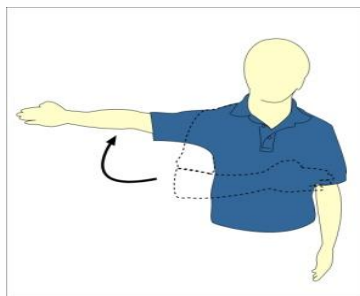
- ❖ Sorteio - Lançamento moeda ar
- ❖ Dar indicação para o lançamento das bolas de aquecimento, ao mesmo tempo que efetua o gesto de “mandar jogar as bolas de aquecimento”. (até 7 bolas em 2 minutos)



BOCCIA

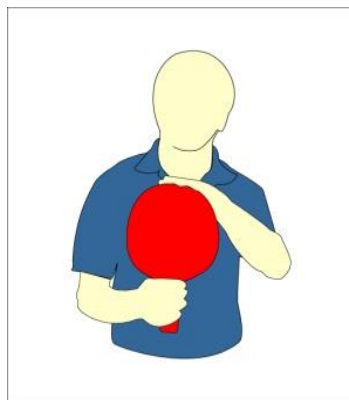
Início do jogo com o lançamento da bola alvo:

- ❖ Entregar a bola alvo ao jogador que a lançará.
- ❖ Colocar-se numa posição apropriada no campo (fora do campo), dizer claramente e em voz alta, “bola alvo”, ao mesmo tempo que efetua o gesto de “mandar jogar a bola alvo”.



BOCCIA

- ❖ O jogador que lançou a bola alvo, também lança de primeira bola de cor.
- ❖ Mandar jogar a bola de cor (vermelha ou azul), indicando com a raquete a cor do lado que jogará.



BOCCIA

- **Durante o jogo e em campo o árbitro deve:**
 - ❖ Estar próximo da área de jogo, sem interferir com o jogo e sem ocultar a visibilidade do jogo aos jogadores. Se possível, não tapar a visão do relógio e do marcador.
 - ❖ Dar as indicações com a raquete, mostrando-a por alguns segundos e voltando a pô-la atrás das costas sem movimentos bruscos.
 - ❖ Atuar naturalmente, sem mostrar demasiada autoridade.

BOCCIA

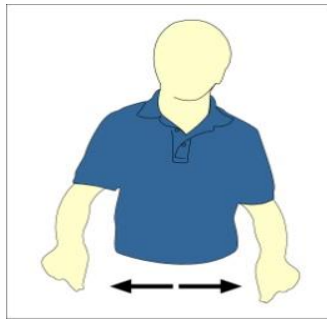
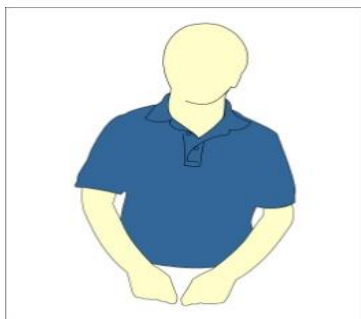
- **Durante o jogo e em campo o árbitro deve:**
 - ❖ Tomar decisões prontamente, dando explicações unicamente quando solicitadas. Se há discordância de um jogador, chamar o árbitro principal para resolver o problema e pedir ao marcador para parar o tempo.
 - ❖ Anunciar as suas decisões em voz clara e alta, mantendo o contacto visual com os jogadores.
 - ❖ Reagir prontamente aos sinais dos jogadores ou marcador.

BOCCIA

- **Durante o jogo e em campo o árbitro deve:**
 - ❖ Usar o marcador ou o fiscal de linha para esclarecer situações, no caso do árbitro estar, ele próprio, em dúvida ou não ter visto qualquer coisa, pedindo ao marcador para parar o tempo.
 - ❖ Se existir discordância de um jogador, chamar o árbitro principal para resolver o problema e pedir ao marcador para parar o tempo (manter a discussão curta).

BOCCIA

- **Nas medições entre as bolas, o árbitro de campo, deve:**
 - ❖ Fazer as medições e, caso necessite, solicitar o auxílio do fiscal de linha. Manter-se sempre como responsável pela medição.
 - ❖ Fazer as medições de forma a que os jogadores a possam ver.
 - ❖ Em caso de dúvida, chamar o árbitro principal.



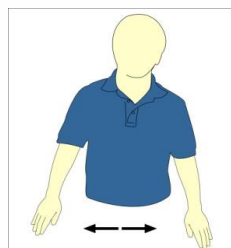
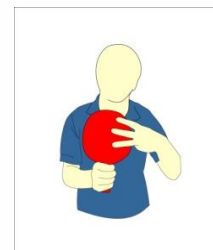
BOCCIA

- **Nas medições entre as bolas, o árbitro de campo, deve:**
 - ❖ Medir **sempre** as distâncias, quando não estiver seguro (informando os jogadores que irá fazer a medição através do gesto “medição”) ou a pedido dos jogadores (dentro do tempo do jogador que fez o pedido).
 - ❖ Ser consistente na forma de medir (não mover as bolas).
 - ❖ Realizar a medição a partir da bola alvo para as bolas de cor.
 - ❖ Quando for necessário medir a distância entre bolas no final de um parcial, o árbitro pode convidar os jogadores/capitães a entrarem em campo para verem a medição antes de a efetuar, para evitar percas de tempo.



BOCCIA

- **Após verificar a pontuação do jogo/parcial, deve:**
 - ❖ Anunciar o resultado alto e de forma clara, indicando os pontos sobre a raquete, em frente da cor que pontua.
- Depois de anunciar o resultado, esperar alguns segundos aguardando a concordância visual dos jogadores e dizer “final do parcial”, ao mesmo tempo que executa o gesto de “final de jogo/parcial”.



BOCCIA

- **Após verificar a pontuação do jogo/parcial, deve:**
 - ❖ Assegurar-se que o resultado está corretamente registado no boletim de jogo e no quadro de marcação.
 - ❖ Se se tratar do final de um jogo, assegurar-se que o boletim de jogo está corretamente preenchido.
 - ❖ Solicitar a assinatura por parte dos jogadores/capitães de equipa.
 - ❖ Solicitar as assinaturas de toda a equipa de arbitragem.

BOCCIA

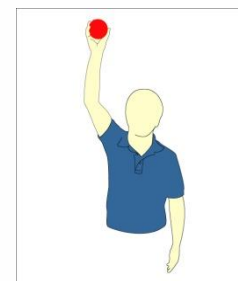
- **No caso de se realizar um parcial de desempate, deve:**
 - ❖ Realizar novamente “moeda ao ar”, cabendo ao jogador vencedor do sorteio definir **quem lança em 1º lugar**.
 - ❖ Colocar a bola alvo na “cruz central”.
 - ❖ Colocar-se devidamente em campo.
 - ❖ Dar início ao parcial de desempate mostrando a cor que irá jogar.



BOCCIA

- **Tempo de jogo**

- ❖ O tempo de um lado **inicia-se** com a indicação do árbitro de qual a cor a jogar e **para** no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo de jogo ou cruza as linhas limites (bola fora/morta).



- ❖ Durante qualquer disputa ou confusão, o árbitro pode mandar parar o cronómetro.

BOCCIA

- O tempo de jogo utilizado no Desporto Escolar é:
- **Divisão I - Individual**
 - I1 – 6 minutos por jogador/parcial
 - I2 – 5 minutos por jogador/parcial
 - I3 – 2 minutos por jogador/parcial
- **Divisão II - Equipas**
 - E1 – 6 minutos equipa/parcial
 - E2 – 5 minutos equipa/parcial



BOCCIA

- O tempo de jogo utilizado nas competições da PCAND:

- Individual

BC1 - 5 min/atleta/parcial

BC2 - 4 min/atleta/parcial

BC3 - 6 min/atleta/parcial

BC4 - 4 min/atleta/parcial

BOCCIA

- **O tempo de jogo utilizado nas competições da PCAND:**
- **Pares:** jogadores classificados como BC3 – 7 min/par/parcial
jogadores classificados como BC4 - 5 min/par/parcial
- **Equipas:** jogadores classificados como BC1/BC2 – 6 min/equipa/parcial

BOCCIA

- Calha:
- ❖ Tamanho – deve caber na casa de lançamento quando deitada.
- ❖ Não devem ter nenhum dispositivo mecânico que ajude na propulsão, altere a velocidade ou ajude na orientação da bola.
- ❖ O jogador deve manter o contato físico direto com a bola antes de largar a bola dentro de campo

BOCCIA

- Calha:
- ❖ Entre lançamentos o dispositivo auxiliar deve ser claramente movido da esquerda para a direita.
- ❖ O jogador pode usar mais de um dispositivo auxiliar (calha e/ou ponteiro). Todos devem permanecer na casa do jogador.
- ❖ A calha não deve sobrepor a linha de lançamento quando a bola é largada.

BOCCIA

Calha:

- ❖ Se a calha se partir durante um parcial o tempo deve ser parado e devem ser dados 10 min. ao jogador para a reparar. Se a competição for de pares o jogador pode partilhar com o parceiro ou suplente da equipa.
- ❖ A calha deve ser substituída entre parciais.



BOCCIA

- **Cadeiras de Rodas**

- ❖ As cadeiras de rodas devem ser o mais standardizadas possíveis.
- ❖ Não podem ter refletores que permitam ao Assistente Desportivo de BC3 ver o campo
- ❖ Altura do assento é **66 cm** medido do chão até ao a ponto mais alto onde a nádega está em contato com a almofada.

BOCCIA

- **Cadeiras de Rodas**

- ❖ Se a cadeira de rodas se danifica durante um parcial o tempo deve ser parado e devem ser dados 10 min ao jogador para a reparar.
- ❖ Se não poder ser reparada, o jogador tem de continuar a jogar. Se não puder fazê-lo perde o jogo.



BOCCIA

- **Faltas/Violações/Penalizações/Avisos**

- ❖ Retração

- ❖ 2 bolas de penalização

- ❖ Retração e 2 bolas de penalização.

- ❖ Cartão amarelo.

- ❖ Cartão vermelho (desqualificação).

BOCCIA

- **Bolas Extra**

- ❖ As bolas recebidas por cada lado, devido a penalização (bolas extra), têm dois minutos para serem lançadas. Estas devem ser recolhidas pela seguinte ordem:
 - primeiro as bolas mortas (caso existam);
 - seguindo-se as bolas que estão em jogo mais longe da bola alvo;
 - Se houver mais que uma bola em condições de ser utilizada como bola de penalização, o lado pode escolher qual a bola que deve ser utilizada.

BOCCIA

- **Bolas Extra**

- ❖ Se as bolas que estão a pontuar são usadas como bola de penalização, o árbitro deve anotar o resultado antes de as remover;
- ❖ Depois das bolas de penalização terem sido lançadas, devem ser somados ao resultado quaisquer pontos extra.
- ❖ Se um jogador, após o lançamento das bolas extra, alterar a posição das bolas, e as bolas do adversário ficarem mais perto da bola alvo, então o árbitro deve anotar o resultado do parcial a partir desta nova posição.

BOCCIA

- **Bolas Extra**

- ❖ Se mais que uma violação ocorre durante um parcial, por um dos lados, as duas bolas de penalização que dizem respeito a cada violação são lançadas separadamente.
- ❖ Violações cometidas por ambos os lados anulam-se.

BOCCIA

- **Retração**

- ❖ É uma penalização que só pode ser dada por uma violação que ocorre durante o ato de lançamento.
- ❖ Neste caso o árbitro deve tentar parar a bola antes que esta mova outras bolas
- ❖ Se não a conseguir parar e esta tocar noutras bolas, o parcial pode ser considerado interrompido.

BOCCIA

- **Parcial Interrompido**

- ❖ Por erro/ação do árbitro – Este deve com a ajuda do fiscal de linha repor as bolas mexidas na posição prévia. Se não for possível o parcial deve ser recomeçado. (a decisão final é do árbitro)
- ❖ Por erro/ação de um lado – o árbitro deve agir da mesma forma que na primeira hipótese mas pode consultar o lado prejudicado ou ambos para evitar uma decisão injusta.
- ❖ Se é causado um parcial interrompido e tiverem sido dadas bola extra, elas são jogadas no fim do parcial que se reiniciou. Se as bolas extra tiverem sido atribuídas ao jogador/lado que causou o parcial interrompido, este não tem direito a jogá-las.

BOCCIA

- **Comunicação**

- ❖ Não há comunicação entre o jogador e o treinador ou suplentes durante o parcial.

Exceto :

- Os treinadores podem manifestar expressões de encorajamento e aplaudir após cada lançamento e entre parciais.
 - Comunicação entre o treinador e suplentes desde que os jogadores em campo não ouçam.
 - Comunicação entre jogadores enquanto não foi dada indicação para jogar.
- ❖ Todos os jogadores , não só o capitão, podem falar com o árbitro, desde que seja no seu tempo.

BOCCIA

- **Aviso e Desqualificação**

- ❖ Cartão Amarelo – aviso (anotar no boletim de jogo)
- ❖ 2º Cartão amarelo – Cartão vermelho – Desqualificação
- ❖ Cartão Vermelho (direto) – Comportamento antidesportivo – desqualificação
- ❖ **Em caso de desqualificação**
 - ❖ **Individual** – o lado perde o jogo
 - ❖ **Equipas** – o jogo continua com os dois jogadores restantes (as bolas do jogador eliminado são retiradas do jogo, exceto se já tiverem sido lançadas. Em parciais subsequentes se os houver, a equipa continua com 4 bolas. Se um 2º jogador for desqualificado, a equipa perde).

BOCCIA

- **Aviso e Desqualificação**

- ❖ Cartão Amarelo :

- ❖ Injustificado atraso do jogo
- ❖ Um jogador não aceitar a decisão do árbitro
- ❖ Faltas entre parciais (abandonar a área do jogo)
- ❖ Uma bola(s) não cumprir os critério de avaliação

- ❖ Cartão Vermelho – comportamento antidesportivo

BOCCIA

- **Protesto**

- ❖ Se durante um jogo, um lado, sentir que o árbitro não apreciou um facto ou tomou uma decisão incorreta que afeta o resultado, deve chamar a atenção do árbitro e pedir uma clarificação. A contagem do tempo deve ser parada. **Se a dúvida persistir o árbitro principal deve ser chamado.**
- ❖ No fim de cada jogo, ambos os lados devem assinar o boletim de jogo. Se um lado quiser protestar não o deve assinar.
- ❖ Se um lado pretender fazer um protesto formal, tem 30 minutos para o fazer após a hora, marcada no boletim pelo oficial de campo, do fim do jogo.

BOCCIA


GOVERNO DE PORTUGAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA
 
direção-geral da educação

Desporto Escolar

CAMPEONATO DE BOCCIA

BOLETIM DE PROTESTO

Identificação de quem apresenta o Protesto:

Nome _____

Clube _____

Posição / função _____

Data _____ Hora _____

Número de competidor _____ Classificação _____

Protesto _____

Data e Hora a que foi recebido _____ Taxa de Protesto _____

Decisão do Comité de Protesto _____

Data e Hora _____ Assinatura do Comité de Protesto _____

Taxa de Protesto Devolvida _____

Local, data _____

Regras de Boccia do Desporto Escolar 2013-2017 49

BOCCIA


- **Capitão/Equipas**

- ❖ **Capitão:**

- ❖ Age como executivo da equipa.
- ❖ Representa a equipa no lançamento da moeda ao ar.
- ❖ Decidir qual o elemento que lança a bola.
- ❖ Pedir um desconto de tempo.
- ❖ Confirmar a decisão do árbitro no processo de pontuação.
- ❖ Discutir com árbitro quando haja uma necessidade de clarificação
- ❖ Assinar o boletim de jogo (pode nomear alguém que o faça).
- ❖ Apresentar um protesto


- ❖ **O capitão representa a equipa mas qualquer jogador pode fazer perguntas ao árbitro, incluindo pedir autorização para entrar em campo.**

- **Boletim de jogo**




**GOVERNO DE
PORTUGAL**

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA



direção-geral
educação



Desporto Escolar

BOLETIM DE JOGO
Desporto Escolar

JOGO nº _____
CAMPO nº _____
FASE _____

Data: ____/____/____
Tempo inicial ____h. ____m.

Div. I1 ☐
Div. I2 ☐
Div. I3 ☐
Div. E1 ☐
Div. E2 ☐

Grupo/Equipa _____
Grupo/Equipa _____

Nome Jogadores Titulares	
Nome Jogadores Suplentes	

Nome Jogadores Titulares	
Nome Jogadores Suplentes	

Cor _____
Cor _____

DESC. TEMP.	TEMPO PARCIAIS	RESULT. PARCIAL	RESULTADO FINAL	RESULTADO FINAL	RESULT. PARCIAL	TEMPO PARCIAIS	DESC. TEMP.
			Desempate	Desempate			
			Desempate	Desempate			

Violações

Violações

Assinatura do Jogador

Assinatura do Jogador

Vencedor _____
Grupo-Equipa _____

Marcador _____
Fiscal de Linha _____
Árbitro _____

BOCCIA

- **Preenchimento do boletim de jogo:**
 - ❖ Registrar os pedidos de tempo, o tempo de cada parcial, as substituições as violações cometidas, a pontuação do parcial, a pontuação do jogo, a hora de início e final de jogo.
 - ❖ Regista-se a violação a quem a comete, referindo-se o **parcial** em que foi feita a violação, **o tipo de violação** e qual foi a sua **penalização** (Ex: 2º parcial (parcial), pé na linha (tipo de violação), retração e bolas de penalização (penalização atribuída)).

BOCCIA

DESC. TEMP.	TEMPO PARCIAIS	RESULT. PARCIAL	RESULTADO FINAL	RESULTADO FINAL	RESULT. PARCIAL	TEMPO PARCIAIS	DESC. TEMP.
	2,10	0	5	5	3	1.05	
x	3,12	3			0	1,56	
	0,50	1			1	2.00	x
	0,00	1			1	1,30	
		4	Desempate	Desempate	0		
			Desempate	Desempate			

BOCCIA

Violações

Parcial 1, Jogador pisa linha de lançamento com cadeira de rodas, retração com duas bolas extra.

Violações_____

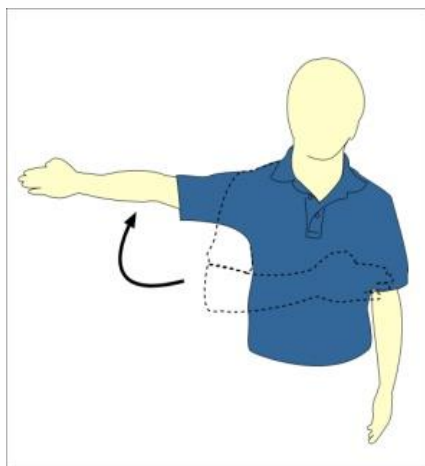
BOCCIA

• Gestos do Árbitro

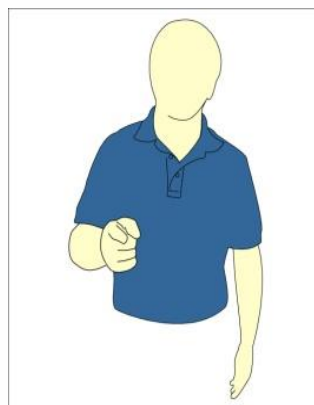
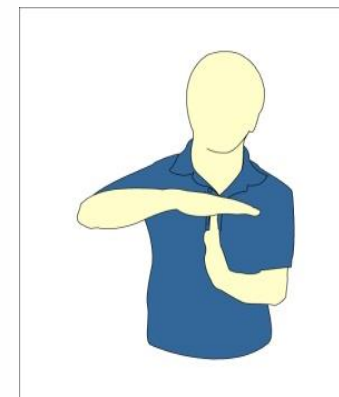
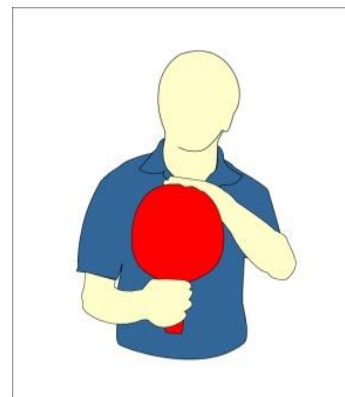
Substituição

Mandar jogar
a bola de cor

Desconto de tempo



Mandar jogar a
bola alvo
e/ou as bolas de
aquecimento



Perguntar se querem ver o jogo

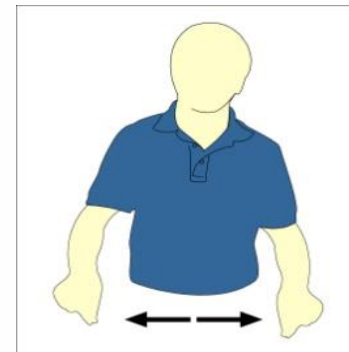
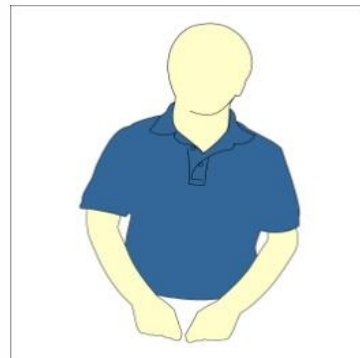
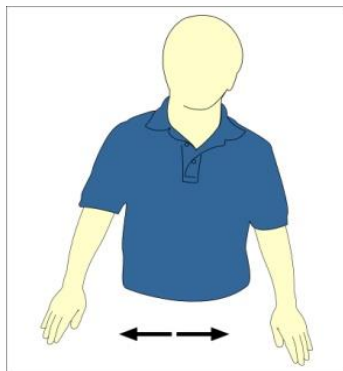
BOCCIA

Medição

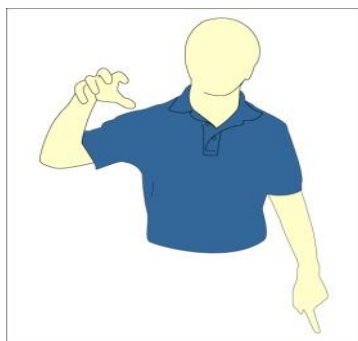
• Gestos do Árbitro



Fim do parcial/jogo



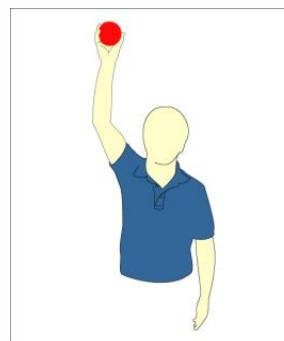
Faltas que se anulam entre si



Retração

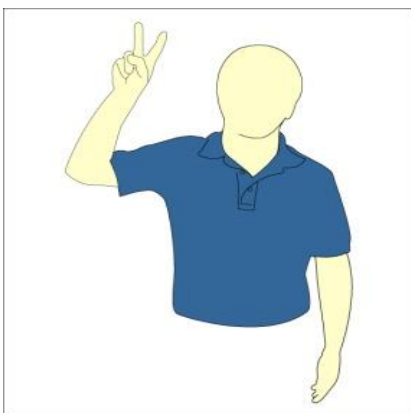


Bola fora/bola morta

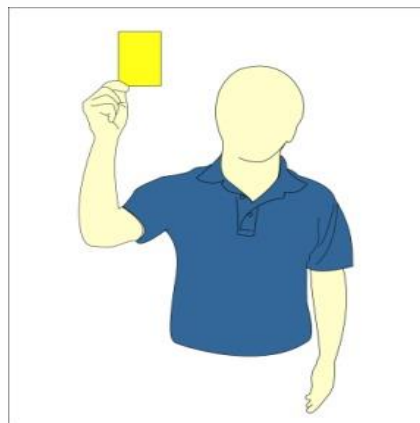


BOCCIA

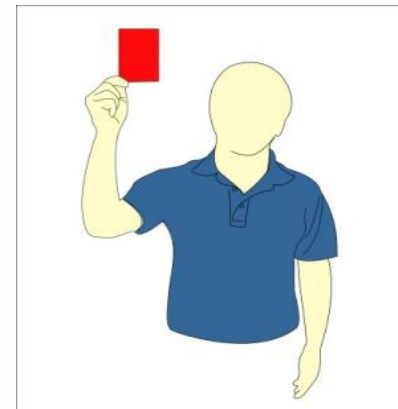
• Gestos do Árbitro



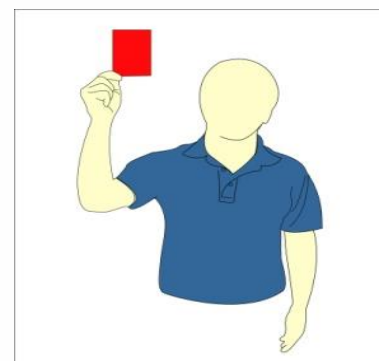
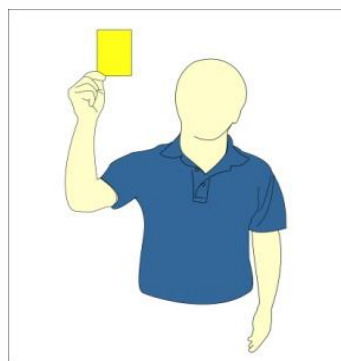
Duas bolas de penalização



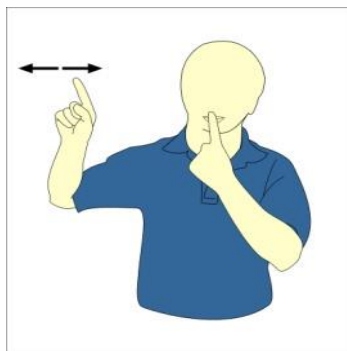
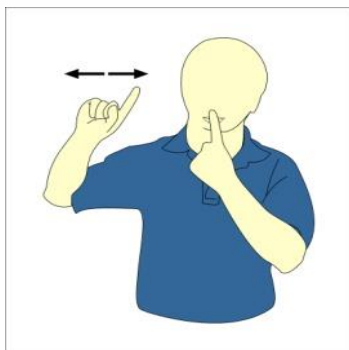
Aviso



Desqualificação



2º Aviso e consequente desqualificação



Comunicação inapropriada

BOCCIA

Um bom trabalho!

www.desportoescolar.dge.mec.pt

<https://pt-pt.facebook.com/desportoescolar>

Jorge Parreira - jorge.parreira@dge.mec.pt

Maria João Crespo – maria.joao.crespo@dge.mec.pt