



**PCAND**

PARALISIA CEREBRAL - ASSOCIAÇÃO  
NACIONAL DE DESPORTO

## Índice

REGULAMENTO NACIONAL DE BOCCIA .....	3
Artigo 1.º - Comissão Técnica .....	3
ARTIGO 2.º - Programa Nacional de Provas .....	3
ARTIGO 3.º - Elegibilidade para a participação.....	4
ARTIGO 4.º - Âmbito geográfico das provas .....	5
ARTIGO 5.º - Rankings e Ordenação dos Participantes para as Provas .....	6
ARTIGO 6.º - Organização das Provas e Atribuição de Títulos-prémios.....	8
ARTIGO 7.º - Formato das Competições.....	10
Artigo 8.º - Arbitragem .....	12
ARTIGO 9.º - Procedimento de Protesto .....	13
ARTIGO 10.º - Competências e Responsabilidades .....	13
ARTIGO 11.º - Staff / Apoio a Jogadores.....	14
ARTIGO 12.º - Prazos de Inscrições .....	15
ARTIGO 13.º - Manual de Competição e de Regras.....	15
Anexo 1: Provas para Praticantes Jovens.....	16
PROVAS DE JOGO.....	17
ARTIGO 1.º - Elegibilidade e Inclusão no nível da Prova .....	17
ARTIGO 2.º - Provas e Níveis de Prática.....	17
ARTIGO 3.º - Terreno de Jogo.....	19
Artigo 4.º - Bolas .....	20
Artigo 5.º - Tempo .....	20
ARTIGO 6.º - Vitória em Jogo.....	20
ARTIGO 7.º - Adequação Pedagógica .....	21
PROVAS DE SKILLS.....	22
ARTIGO 8.º - Desenvolvimento da Prova.....	23
ARTIGO 9.º - Tempo de execução da prova e número máximo de lançamentos .....	25
Artigo 10.º - Outras Regras .....	26
ARTIGO 11.º - Classificação Final da Prova .....	28
Artigo 12.º - Kit Skilly .....	29
Artigo 13.º - Prémios, Títulos e Rankings.....	32
Anexo 2: Manual de Competição.....	33

## REGULAMENTO NACIONAL DE BOCCIA

Este regulamento aplica-se a todas as competições nacionais que integram o calendário da FPDD, organizadas pela Paralisia Cerebral – Associação Nacional de Desporto (PCAND), incluindo ainda os regulamentos relativos às provas desportivas para jovens (Anexo I) e manual de competição (Anexo II).

É aprovado para aplicação bianual, em cada metade de um ciclo paralímpico.

Este regulamento encontra-se divulgado no site da PCAND, incluindo eventuais alterações posteriores devidamente assinaladas.

Vigora até final da época 2020-2021, sendo que a presente versão, pode estar sujeita a quaisquer alterações face à condição epidémica e orientações da DGS.

### Artigo 1.º - Comissão Técnica

**1.1.** É constituída uma comissão técnica (CT) por convite da direção da PCAND o fim de acompanhar e avaliar, anualmente, a aplicação do presente regulamento.

**1.2.** A CT é composta por 5 elementos, de preferência provenientes dos diversos grupos de agentes desportivos da modalidade e/ou por individualidades de reconhecido mérito, podendo cooptar os elementos necessários para a completar.

**1.3.** A coordenação da CT será feita por um dos seus membros eleito de entre os pares.

**1.4.** O mandato da CT é de dois anos, em cada metade de um ciclo paralímpico, coincidente com o início de uma época desportiva.

**1.5.** A PCAND reserva-se ao direito de analisar situações excecionais que, no entender da CT, sejam merecedoras de alteração e implementação imediata.

**1.6.** As alterações ao presente regulamento serão propostas pela CT, sendo a sua aprovação da competência da direção da PCAND.

### ARTIGO 2.º - Programa Nacional de Provas

**2.1.** A PCAND organiza as seguintes provas individuais e coletivas, sempre que sejam inscritos, pelo menos, 3 participantes em cada uma das divisões:

**a)** Campeonatos Regionais Individuais:

- i. Região Norte;
- ii. Região Centro, Sul e Ilhas.

**b)** Campeonato Nacional – Individuais;

- c) Campeonato Nacional – Pares e Equipas;
- d) Torneio Novas Promessas de Boccia – Sub-14 e Sub-21;
- e) Campeonato Nacional de Skill-Boccia – Sub-14 e Sub-21.

2.2. As competições desenrolar-se-ão de acordo com a edição dos Manuais da Federação Internacional de Boccia (BISFed), de Classificação e de Regras, bem como pelos normativos incluídos neste regulamento.

2.3. A PCAND garantirá a aplicação destes normativos, através da designação de um Delegado Técnico e de um Árbitro Principal, em cada uma das provas de sua responsabilidade.

2.4. As situações omissas resolver-se-ão, nos casos de natureza geral, de acordo com os regulamentos da PCAND e da FPDD; as questões técnicas, de acordo com o Delegado Técnico nomeado pela PCAND; as questões de arbitragem de acordo com o Árbitro Principal.

2.5. Eventuais alterações produzirão efeito na época seguinte, tendo como data limite para a sua publicação, 30 dias antes do início da época.

No entanto, a PCAND reserva-se ao direito de analisar situações excecionais que, no entender da comissão técnica, sejam merecedoras de alteração. Qualquer alteração excecional só poderá ser implementada, com aviso prévio a todos os associados num prazo mínimo de 30 dias.

### ARTIGO 3.º - Elegibilidade para a participação

3.1. Praticantes de ambos os géneros, classificados funcionalmente como BC1, BC2, BC3, BC4 e BC5, de acordo com a última edição do Manual de Classificação e Regras da BISFed, e com o boletim de classificação desportiva devidamente atualizado.

3.2. Idade mínima de participação no Campeonato Nacional: 14 anos feitos até 1 de Janeiro. Exceções a este ponto referem-se aos participantes em provas para jovens – praticantes em percurso formativo (ver Anexo I).

3.3. *Atendendo à escassez de praticantes BC5, e tendo como princípios proporcionar a igualdade de oportunidade de participação desportiva e a competitividade dos praticantes das classes BC4 e BC5, serão organizadas, esta época desportiva, provas com as seguintes características:*

#### **Prova Individual BC4/ BC5**

- a. Quando os praticantes da classe BC4 ou BC5, presentes numa competição, forem em número igual ou superior a 3, competirão separadamente nas suas classes;
- b. Quando o número de praticantes da classe BC4 ou BC5, presentes numa competição for inferior a 3, competirão em conjunto com os da outra classe, na mesma prova (ex: 4 BC4 + 2 BC5 = 6);

- c. Do mesmo modo, quando o número de jogadores das classes BC4 e BC5 presentes numa competição for inferior a 3 em cada uma delas, mas a soma for igual ou superior a 3, competirão também em conjunto (ex: 2 BC4 + 1 BC5 = 3);
- d. Quando a competição for conjunta, serão seriados em primeiro lugar todos os jogadores BC4;
- e. Ambas as classes terão igual acesso a um pódio único da categoria mista BC4/BC5.

#### Prova Coletiva Pares BC4/ BC5

- a. Será permitida a participação de pares constituídos por atletas BC4 e BC5;
- b. Cada par deverá ter em campo, pelo menos um atleta BC4.

### 3.4. Condições especiais de participação – Pares e Equipas

**3.4.1** Quando um Associado não tenha inscrito o número mínimo de atletas para constituir um Par ou uma Equipa, poderá fazê-lo com outro(s) Associado(s) que se encontre em condição semelhante. Isto é, os associados implicados têm que estar em situação de impossibilidade de constituir isoladamente um Par ou Equipa.

Este ponto diz também respeito à constituição de Pares BC4 e de Pares BC5.

Sempre que seja pretendida a constituição deste tipo de Pares e Equipas, ela terá que ser solicitada à PCAND, até uma semana antes do final do prazo de inscrição para a prova em questão. A resposta será dada antes do final do prazo.

## ARTIGO 4.º - Âmbito geográfico das provas

**4.1.** São realizadas provas regionais e nacionais nas categorias individuais, e nacionais nas categorias coletivas (Pares BC3, Pares BC4, Pares BC5 e Equipas BC1-BC2), com uma ou duas divisões encontradas em função do número de participantes.

**4.2.** A distribuição das provas é feita por duas regiões:

*Regional Norte* - Distritos de Aveiro <sup>(1)</sup>, Viana do Castelo, Braga, Bragança, Vila Real e Porto

*Regional Centro, Sul e Ilhas:*

*Zona Centro* - Distritos de Aveiro <sup>(1)</sup>, Viseu, Guarda, Coimbra, Leiria e C. Branco

*Zona Sul e Ilhas* - Distritos de Santarém, Portalegre, Lisboa, Setúbal, Évora, Beja, Faro, Madeira e Açores

<sup>(1)</sup> Na actual divisão administrativa principal do país, o distrito de Aveiro encontra-se dividido entre a Região Norte e a Região Centro. Pertencem à Região Norte os concelhos da sub-região de Entre Douro e Vouga, Castelo de Paiva, parte da sub-região do Tâmega e Espinho, pertencente ao Grande Porto. À Região Centro pertencem os restantes concelhos, incluídos na sub-região do Baixo Vouga.

- **Região Norte:** Arouca, Oliveira de Azeméis, Santa Maria da Feira, São João da Madeira, Vale de Cambra, Espinho, Castelo de Paiva

- **Região Centro:** Águeda, Albergaria-a-Velha, Anadia, Aveiro, Estarreja, Ílhavo, Mealhada, Murtosa, Oliveira do Bairro, Ovar, Sever do Vouga, Vagos

## ARTIGO 5.º - Rankings e Ordenação dos Participantes para as Provas

Em virtude do cancelamento precoce da época desportiva 2019/2020 face à situação de pandemia, os rankings nacionais que ordenarão os participantes serão os da época desportiva 2018-2019.

A pontuação para o ranking será atribuída, apenas quando se completar uma volta a nível nacional dos Campeonatos Regionais em todas as classes.

### 5.1. Rankings

**5.1.1.** Os rankings nacionais ordenam os participantes individuais e coletivos segundo as classificações obtidas, com graduação decrescente de valorização em relação a cada época passada.

**5.1.2.** O último ranking servirá para seriar para as provas respetivas. O ranking ordena os atletas e clubes inscritos, para efeito da constituição das séries das competições a realizar.

**5.1.3.** Para efeitos de posicionamento nas séries, os atletas individuais ou coletivos são sorteados, através do software utilizado pela PCAND, o BCMS.

**5.1.4.** Serão realizados os seguintes rankings:

- a. Ranking Nacional Absoluto de cada divisão e classe, individual, par e equipa.
- b. Ranking Nacional de Jovens;
- c. Ranking Skill Boccia.

### 5.2. Sistema de pontuação

**5.2.1.** A pontuação de cada atleta individual, par ou equipa, será determinada pelas participações nas provas e pelas vitórias nas partidas, do seguinte modo:

Etapa/ Fase	Pontuação
Vitória Final	2 Pontos
Vitória 3º/ 4º Lugar	2 Pontos
Vitória 1/2 Final	4 Pontos
Vitória 1/4 Final	4 Pontos
Vitória 1/8 Final	2 Pontos
Qualificação para Fase de Eliminatórias	1 Ponto
Vitória por jogo de Pool	1 Ponto
Participação	1 Ponto

**Nota:** Quando a competição, na fase de Pools, é realizada com números diferentes de atletas por pool, será aplicada a seguinte regra: Pontos na Fase de Pools =  $\frac{\text{Número de Vitórias}}{\text{Número de Jogos Realizados}}$

Número de Jogos Realizados

5.2.2. Quando a competição apenas se desenrola numa fase de pools, sem fase de eliminatórias, serão atribuídas as seguintes pontuações:

Etapa/ Fase		Pontuação
Bónus	1º lugar =	3 Pontos
Bónus	2º lugar =	2 Pontos (excluindo pool de 3)
Vitória por jogo de Pool		1 Ponto
Participação		1 Ponto

5.2.3. A pontuação de cada prova será multiplicada pelo coeficiente de cada competição, a saber:

Competição	Coeficiente
Campeonato Nacional	2
Campeonatos Regionais	1

### 5.3. Atualização do ranking

5.3.1. Serão consideradas a época anterior e a época em vigor, sendo tidas em consideração apenas as três competições em que o atleta obteve mais pontuação;

5.3.2. Cada coeficiente perderá 0,5 para cada prova idêntica à da época anterior;

5.3.3. O Ranking Nacional será atualizado, em cada época desportiva, nas seguintes fases:

- Após a realização de todos os Campeonatos Regionais Individuais (2ª Volta);
- Após a realização do Campeonato Nacional de Boccia – Individual e Coletivo;

### 5.4. Participantes com igual pontuação no ranking

No caso de existirem participantes com igual pontuação total no ranking, serão considerados os seguintes critérios:

- Classificação Final na última prova em que participaram;
- Caso um desses competidores não tenha participado numa prova nacional anterior ficará com a posição de Ranking mais baixa em relação ao competidor com a mesma pontuação de Ranking;
- Caso os competidores estejam nas mesmas condições de participação em provas, e com classificações similares, devido à participação em regiões diferentes, ficará com a posição de Ranking mais baixa o competidor participante na prova com menos atletas;
- A mesma situação do ponto c) aplicada a provas anteriores;
- A mesma situação dos pontos c) e d), tendo em consideração a diferença entre os pontos marcados e sofridos, durante toda a competição.

## 5.5. Divisões e processo de subida/descida de divisão

5.5.1. As posições no ranking nacional, após receção das inscrições na época em vigor, determinam a constituição da 1ª e da 2ª divisão em cada Região, de acordo com os seguintes quadros:

Número de jogadores	1ª Divisão	2ª Divisão	Sobem/ Descem
Até 12	12	-	-
13 a 15	5	Restantes	1
De 16 a 23	8	Restantes	2
De 24 a 35	12	Restantes	3
36 ou mais	16	Restantes	4

Número de Pares/ Equipas	1ª Divisão	2ª Divisão	Sobem/ Descem
Até 8	8	-	-
De 9 a 11	5	Restantes	1
12 ou mais	8	Restantes	2

5.5.2. Os atletas que sobem de divisão ficam com a mesma pontuação de ranking que o último da primeira divisão, que não desce.

Da mesma forma, os atletas que descem de divisão, ficam com a mesma pontuação de ranking que o primeiro da segunda divisão, que não sobe.

## ARTIGO 6.º - Organização das Provas e Atribuição de Títulos-prémios

### 6.1. Campeonato Regional Individual

6.1.1. Atribui títulos de campeões regionais da respetiva classe individual, da Região Norte e da Região Centro, Sul e Ilhas, da primeira (1ª) e da segunda (2ª) divisão.

6.1.2. É organizado em duas voltas, ambas com o mesmo peso de pontuação para o ranking e para efeito de classificação final dos atletas de cada zona.

6.1.3. A primeira volta é organizada tendo em conta a posição dos atletas no ranking nacional. A segunda volta é organizada tendo por base as classificações obtidas pelos atletas na primeira volta. Os grupos serão então reorganizados.

6.1.4. A pontuação obtida nas primeiras e segundas voltas é encontrada de acordo com o definido para a atribuição do ranking (ver anexo III).

6.1.5. Em caso de empate para a classificação, na primeira volta, serão aplicados os critérios definidos para a atribuição do ranking (ver anexo III).

6.1.6. Em caso de empate na pontuação obtida nas duas voltas, prevalece a classificação obtida na 2ª volta para efeito de desempate para a classificação final.



**6.1.7.** O campeão de cada região será encontrado através do somatório da pontuação para o ranking, obtida nas duas voltas do respetivo Campeonato Regional.

**6.1.8.** Os títulos, e outros prémios, só serão atribuídos após a realização das duas voltas, em cerimónia a realizar na última destas.

## **6.2. Campeonato Nacional**

**6.2.1.** Atribui títulos de campeões nacionais da respetiva classe individual e coletiva, da primeira (1ª) e da segunda (2ª) divisão.

**6.2.2.** O quadro seguinte indica o número de atletas a serem qualificados para a prova, por qualificação direta, através das competições regionais, e através do Ranking Nacional.

Classe/ Divisão	Zona Norte	Zonas CSI	Ranking Nacional	Total
Individuais BC1	3	3	6	12
Individuais BC2 – 1ª Divisão	3	3	6	12
Individuais BC2 – 2ª Divisão	3	3	6	12
Individuais BC3 – 1ª Divisão	4	4	8	16
Individuais BC3 – 2ª Divisão	4	4	8	16
Individuais BC4	2	2	4	8
Individuais BC5*	1	1	2	4

**6.2.3.** Campeonato Nacional de Pares e Equipas: Cada clube pode inscrever até dois Pares BC3, dois Pares BC4-BC5 e duas Equipas BC1-BC2.

**6.2.4.** Será atribuída uma qualificação adicional à zona que apresentar um número forte de classificações mais elevadas, de forma a estimular uma maior competitividade desta prova.

Essa atribuição será realizada da seguinte forma:

- i. Aplicável a todas as divisões com 8 ou mais atletas em prova;
- ii. Aplicável se 75% dos atletas de determinada zona ocuparem o primeiro terço (ou a primeira metade) das classificações mais elevadas do Campeonato Nacional da época anterior;
- iii. Se cumpridas as duas premissas anteriores;
- iv. Atribui-se um (1) lugar adicional à zona em causa e retira-se um lugar da outra zona;
- v. Ao atleta dessa zona não apurado diretamente e melhor classificado no ranking, será atribuído o lugar no Campeonato Nacional;

- vi. Será retirado o atleta da outra zona, de entre os que foram inicialmente apurados pelo ranking, aquele que tiver uma posição mais baixa;
  - vii. Caso não haja atletas de uma zona apurados pelo ranking: Será retirado um lugar de apuramento direto, dos atribuídos pelos resultados obtidos nas provas regionais, desde que existam, pelo menos, 2 lugares atribuídos;
  - viii. Esta atribuição, ou não, de lugar só vigora para o Campeonato Nacional da época seguinte.
- NOTA: Somente a fazer efeito a partir das classificações obtidas no CN de 2018-2019, ou seja a aplicar no CN de 2020-2021.

#### 6.2.5. Procedimento de substituição para atletas, pares ou equipas qualificadas para as provas:

- a. No comunicado técnico, incluir os 3 atletas Individuais, como eventuais substitutos;
- b. A comunicação de não participação de algum atleta, Par ou Equipa deverá ser enviada até ao final do Domingo imediatamente anterior;
- c. No caso da alínea b) ser aplicada, os clubes dos atletas “substitutos” serão informados até às 13h de Segunda-Feira, devendo realizar a confirmação da inscrição até às 18h do próprio dia.

#### 6.3. Torneio Novas Promessas de Boccia Sub-14 e Sub-21 (Ver Anexo I)

#### 6.4. Outros prémios

6.4.1. Serão atribuídas medalhas aos três primeiros classificados nas provas individuais das classes BC1, BC2, BC3 (e parceiros competitivos), BC4 e BC5.

No caso de apenas participarem 3 atletas numa prova, será aplicada a regra N – 1, isto é, serão atribuídas medalhas ao 1º e ao 2º classificado.

6.4.2. Serão atribuídos troféus às três primeiras Equipas BC1-BC2, Pares BC3, Pares BC4-BC5.

6.4.3. Aos jogadores que fazem parte das equipas e pares, classificadas nos três primeiros lugares, serão igualmente atribuídas medalhas.

### ARTIGO 7.º - Formato das Competições

7.1. Cada prova será organizada da seguinte forma:

- 1ª Fase - séries de todos contra todos (séries de 4, sempre que possível);
- 2ª Fase - 1/8 final; 1/4 de final e 1/2 finais, dependendo da aplicabilidade;
- 3ª Fase - 3º/4º lugares e final.

## 7.2. Constituição das séries

**7.2.1.** Quando o número de competidores não permitir a constituição de séries de 4 jogadores, ou o número de jogadores a apurar para a 2ª fase assim o justificar, serão constituídas séries de 5 se houver condições de espaço e tempo para o efeito, e em último caso de 3 competidores.

**7.2.2.** Nas divisões em que se verificarem pools únicas com menos de 5 jogadores/clubes, sempre que a capacidade logística da prova o permita, far-se-á uma 2ª volta de jogos.

## 7.3. Linhas orientadoras para as fases e séries

O quadro seguinte apresenta as linhas orientadoras para a constituição das duas primeiras fases:

Participantes	Nº Pools	Max. Participantes Pool	Apurados por pool	Total apurados diretos	Repescados	Total apurados	% Eliminados	Nº Jogos Pools
3	1							3
4	1							6
5	1							10
6	2	3	2	4	0	4	66%	6
7	2	4	2	4	0	4	43%	9
8	2	4	2	4	0	4	50%	12
9	2	5	2	4	0	4	56%	16
9	3	3	1	3	1	4	56%	9
10	2	5	2	4	0	4	60%	20
10	3	4	1	3	1	4	60%	12
11	3	4	1	3	1	4	64%	15
12	3	4	1	3	1	4	67%	18
12	4	3	1	4	0	4	67%	12
13	3	5	1	3	1	4	69%	22
13	4	4	1	4	0	4	69%	15
13	4	4	2	2	0	8	32%	15
14	3	5	2	6	2	8	43%	26
14	4	4	2	8	0	8	43%	18
15	3	5	2	6	2	8	47%	30
15	4	4	2	8	0	8	47%	21
15	5	3	1	5	3	8	47%	15
16	4	4	2	8	0	8	50%	24
17	4	5	2	8	0	8	53%	28
17	5	4	1	5	3	8	53%	21
18	4	5	2	8	0	8	56%	32
18	5	4	1	5	3	8	56%	24
18	6	3	1	6	2	8	56%	18
19	4	5	2	8	0	8	58%	36
19	5	4	1	5	3	8	58%	27
19	6	4	1	6	2	8	58%	21
20	4	5	2	8	0	8	60%	40
20	5	4	1	5	3	8	60%	30
20	6	4	1	6	2	8	60%	24
21	5	5	1	5	3	8	62%	34
21	6	4	1	6	2	8	62%	27
21	7	3	1	7	1	8	62%	21
22	5	5	1	5	3	8	64%	38

22	6	4	1	6	2	8	64%	30
22	7	4	1	7	1	8	64%	24
23	5	5	1	5	3	8	65%	42
23	6	4	1	6	2	8	65%	33
23	7	4	1	7	1	8	65%	27
24	5	5	1	5	3	8	67%	46
24	6	4	1	6	2	8	67%	36
24	7	4	1	7	1	8	67%	30
24	8	3	2	16	0	16	33%	24

## Artigo 8.º - Arbitragem

**8.1.** A arbitragem estará a cargo de árbitros internacionais, nacionais e regionais, permitindo por um lado, assegurar a qualidade, e por outro, o desenvolvimento regional.

**8.2.** Em cada prova deverá existir um árbitro principal, árbitros de campo e marcadores / cronometristas.

**8.3.** Sempre que possível, o *ratio* do número global de árbitros deverá ser pelo menos de 1,5 por campo, mais o árbitro principal. Como exemplo, numa prova com dez campos de jogo, a arbitragem seria assegurada, se possível, por quinze árbitros nacionais.

**8.4.** O número de marcadores e cronometristas será, sempre que possível, 2 por campo.

**8.5. Câmara de Chamada – Existirá câmara de chamada em todas as competições.**

**8.5.1** É da responsabilidade dos atletas comparecerem na câmara de chamada, de acordo com as regras da modalidade em vigor.

**8.5.2.** Aquando o fecho da câmara de chamada, se os jogadores estiverem nas imediações do pavilhão ou no WC será averbado falta de comparência.

**8.5.3.** Não será marcada falta de comparência nos casos em que a impossibilidade de um dos lados seja atribuída à Organização.

**8.5.4.** A PCAND terá em consideração que os jogadores da primeira linha da tarde tenham, pelo menos, uma hora para almoço, acrescida do tempo previsto de deslocação entre o local dos jogos e o refeitório, sempre que o horário o permita.

### 8.6. Verificação de material

**8.6.1.** Antes e durante cada competição, pode ocorrer a verificação de material dos participantes. O Árbitro Principal, em acordo com o Delegado Técnico, garantirá os momentos e a sua execução.

**8.6.2.** Será colocado ao dispor dos atletas, o equipamento necessário para verificação voluntária de material.

**8.6.3.** O material e procedimento para verificação das bolas encontra-se descrito nas regras da modalidade.

## ARTIGO 9.º - Procedimento de Protesto

9.1. Caso exista motivo para protesto, o procedimento será o seguinte:

1. Consultar regras atuais;
2. Os protestos devem ser apresentados na mesa de competição por escrito, através do jogador, capitão, ou delegado, e num boletim fornecido para o efeito, disponível na referida mesa;
3. Os protestos devem ser acompanhados por um depósito em dinheiro, na quantia de 150 €, os quais serão devolvidos caso a decisão seja favorável;
4. O júri de protesto será constituído da seguinte forma:
  - Árbitro principal
  - Dois árbitros não implicados no jogo em causa

9.2. Cabe ao protestante o direito de apelo, pelo que não sendo favorável a decisão em prova, poderá remeter a sua posição para órgão competente da PCAND, no prazo de 48 horas, anexando cópia do protesto, cópia da decisão sobre o mesmo e documento de 2 testemunhas presentes na prova atestando os argumentos do protesto.

9.3. O apelo terá de ser justificado tendo por base as regras oficiais, especificamente aquelas que não foram cumpridas e o protestante se sente lesado.

9.4. As testemunhas não poderão ser do mesmo clube do protestante e deverão fazer prova da sua presença no local da prova, solicitando declaração no secretariado onde o protesto deu entrada.

## ARTIGO 10.º - Competências e Responsabilidades

7.1. Da PCAND:

- a. Garantir os procedimentos administrativos necessários às provas;
- b. Apoiar os associados ao nível da organização do alojamento e da alimentação, aquando da participação em provas da sua responsabilidade;
- c. Identificar a área de competição, onde apenas deverão estar os seguintes elementos:
  1. Atletas em competição;
  2. Atletas suplentes de pares e equipas em competição;
  3. Acompanhantes desportivos e parceiros de competição dos atletas em competição;
  4. Treinadores de pares e equipas em competição;
  5. Delegado Técnico;
  6. Árbitro principal;
  7. Elementos das equipas de arbitragem em desempenho de funções;

8. Outros elementos devidamente credenciados e autorizados pelo delegado técnico, nomeadamente fotógrafos, operadores de imagem e manutenção.
- d. Disponibilizar 1 set de bolas por cada 4 campos de competição, que poderão ser solicitados pelos jogadores que não disponham de bolas para jogar, apesar da responsabilidade de apresentar o material necessário para jogar seja do atleta, par ou equipa.
- Os sets disponíveis serão distribuídos de forma aleatória e por ordem de solicitação (até 30' antes do início do jogo). Serão devolvidos no final de cada linha de jogos, procedendo-se a sorteio e a nova distribuição aleatória caso existam mais jogadores do que sets disponíveis.
- e. Definir o programa / horário / calendário da competição e dos jogos, publicando no site da internet da PCAND e enviando aos clubes inscritos. No caso de necessidade de reformulação de calendário, por motivo de erro ou desistência, este será publicado e reenviado de imediato;
- f. Identificar o relógio oficial de cada competição, claramente visível para os participantes;
- g. Afixar os resultados da competição, no final de cada fase, em zona identificada, bem visível e de fácil acesso.

#### 7.2. Dos **Associados** Participantes:

- a. É obrigatório que os agentes desportivos que intervêm diretamente na competição estejam devidamente inscritos, possuam exame médico e seguro desportivo. A PCAND declina toda a responsabilidade pelas consequências de qualquer acidente que possa afetar os intervenientes acima mencionados;
- b. Todos os agentes desportivos, em competição, deverão usar vestuário desportivo que identifique o clube que representam;
- c. É da responsabilidade dos associados estarem familiarizados com os regulamentos e normativos aplicados anualmente.

### ARTIGO 11.º - Staff / Apoio a Jogadores

Para as competições que impliquem alojamento, cada clube tem o direito de inscrever um elemento de staff / apoio por jogador, mais um treinador (n+1).

Entende-se por Staff / Apoios, aqueles que prestam apoio direto aos atletas, seja desportivo, seja às atividades da vida diária e motoristas que desempenhem exclusivamente essa função.

Poderão ser aceites inscrições suplementares, caso exista capacidade logística.

## **ARTIGO 12.º - Prazos de Inscrições**

A PCAND reserva-se o direito de não aceitar inscrições fora do prazo estabelecido, seja como associado ou praticante, seja nas competições.

As inscrições de atletas em provas, em substituição de outros por motivo de falta destes, deverão ocorrer no prazo definido pela PCAND, nunca inferior a 24 horas.

## **ARTIGO 13.º - Manual de Competição e de Regras**

Demais questões regulamentares, referentes à competição, encontram-se no Manual de Competição de Boccia da PCAND, que é a tradução do mesmo documento da BISFed.

Qualquer dúvida ao nível das regras será resolvida tendo por base o Manual Oficial de Regras de Boccia, versão portuguesa. Em caso de dúvida de interpretação, é a versão original que prevalece.

## Anexo 1: Provas para Praticantes Jovens

### PREÂMBULO

O apoio às crianças e jovens praticantes em processo de aprendizagem deve ser implementado de forma a permitir uma adequada exigência nos fundamentos da modalidade, orientando para as aquisições preponderantes e permitindo um acompanhamento objetivo e sucessivo.

Através de provas desportivas promovidas de acordo com categorias de *performance* técnico-desportiva, articuladas com as idades dos praticantes e o pouco tempo de prática, permite-se a aprendizagem em contexto formal e a adequação dos processos formativos em linha com as exigências das provas.

Desta forma, desenvolvem-se **provas de jogo** e **provas de habilidades técnicas – skills**.

As primeiras, com adequações pedagógicas e com exigências competitivas adaptadas para que os jovens praticantes possam jogar efetivamente e no maior equilíbrio possível entre eles. As segundas – skills, para entenderem a importância da mestria técnica para o alcance do sucesso em jogo.

Ambas as provas enquadradas por etapas de exigência progressiva para que o praticante oriente adequadamente as suas aquisições desportivas em tempo útil e o motive para a continuidade da prática.



## PROVAS DE JOGO

As provas de jogo procuram corresponder às diferentes etapas de desenvolvimento do praticante, seja por força da idade ou dos níveis de competência na sua divisão específica de jogo, procurando compatibilizar-se com o seu desenvolvimento cronológico, maturacional e / ou desportivo.

Procura-se o jogo o mais acessível possível aos que se encontram em processo de formação, para poderem entendê-lo, saberem jogá-lo e sentirem a possibilidade de sucesso, sem perder a necessidade do desafio para que também promova o progresso desportivo individual.

Pretende-se que as provas sejam:

- Flexíveis para garantirem o maior número de oportunidades de participação (poderão ser abertas, para a participação mista de diferentes divisões, idades e níveis);
- Específicas para determinado nível e divisão, para garantir a participação de praticantes funcionalmente próximos e com desenvolvimento desportivo aproximado.

### ARTIGO 1.º - Elegibilidade e Inclusão no nível da Prova

(aplica-se igualmente à prova de skills)

**1.1.** São elegíveis todos os praticantes devidamente inscritos na PCAND, ou não, a partir dos 6 anos, enquadrados em dois escalões – Sub 14 e Sub21 -, e que cumpram o perfil funcional descrito para a prática da modalidade. Os jovens que não estiverem inscritos na PCAND terão de provar a existência dum seguro desportivo elegível.

Nota: Dada a previsível dificuldade de classificação das idades mais baixas (até aos 14 anos), será reservada ao delegado técnico da prova a observação se o praticante cumpre, aproximadamente, um dos perfis funcionais da modalidade.

**1.2.** Tendo 14 anos ou mais, tenham sido alvo de classificação funcional oficial.

### ARTIGO 2.º - Provas e Níveis de Prática

(aplica-se igualmente à prova de skills)

**2.1.** Será realizado o Torneio Novas Promessas de Boccia Sub-14 e Sub-15 para os jogadores de todos os níveis.

**2.2.** A cada nível corresponde uma prova individual, sendo realizada com a inscrição de um número mínimo de três (3) participantes.

**2.3.** A prova pode ser aberta – sem classificação funcional -, ou específica desde que se cumpra o número mínimo de praticantes para determinada divisão (3).

**2.4.** Níveis:

NÍVEIS	CLASSIFICAÇÃO FUNCIONAL	PROVAS – JOGO E SKILLS
<b>A</b>	CLASSIFICAÇÃO FUNCIONAL QUANDO POSSÍVEL OU APENAS INDICAÇÃO DE POSSÍVEL CLASSE.  -  POSSIBILIDADE DE INTEGRAR PROVAS DE DIFERENTES CLASSES	CAMPEONATO NACIONAL
<b>B</b> 14 ANOS OU MAIS		
<b>C</b> MENOR DE 14 ANOS	ABERTO – SEM CLASSIFICAÇÃO	

**2.5.** No nível C, os encontros são sempre de cariz aberto.

**2.6.** Nos níveis A e B procurar-se-á que as provas sejam realizadas por perfil funcional.

No caso de não existirem praticantes suficientes para criar uma determinada prova, esta poderá ser aberta (sem distinção de divisões funcionais) de forma a integrar todos que desejem participar.

**2.7.** Em caso de nas provas A e B terem de ser integrados praticantes de diferentes classes funcionais, procurar-se-á integrar praticantes com outros com funcionalidades desportivas o mais próximas possíveis (caso seja possível).

**2.8.** É permitida a integração de praticantes de diferentes clubes/instituições (caso o associado não tenha inscrito praticantes suficientes) para a constituição de coletivos mistos de um clube / instituição, independentemente da classe e nível do praticante.

**2.9.** Caso não existam praticantes suficientes, nos níveis A e B, para realizar prova de cada nível, os praticantes serão integrados em uma só prova, a de nível mais baixo (B).

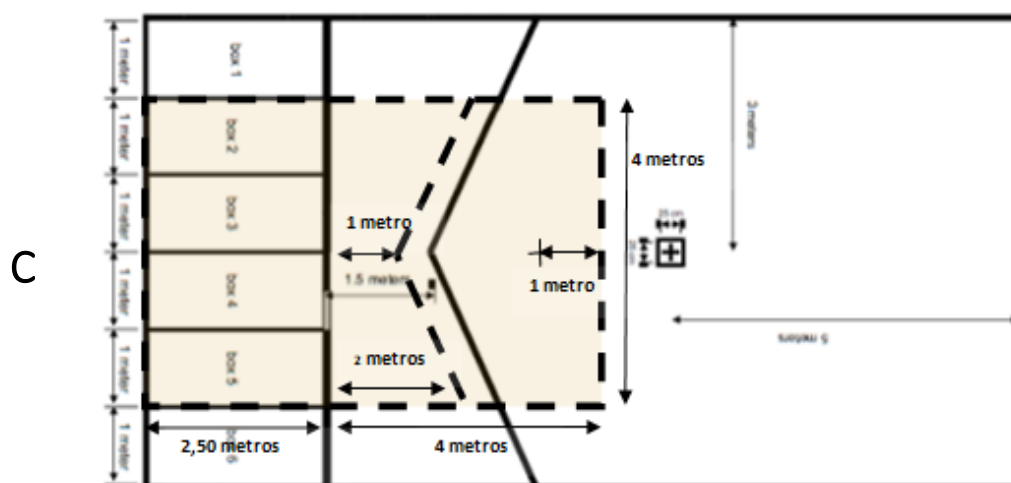
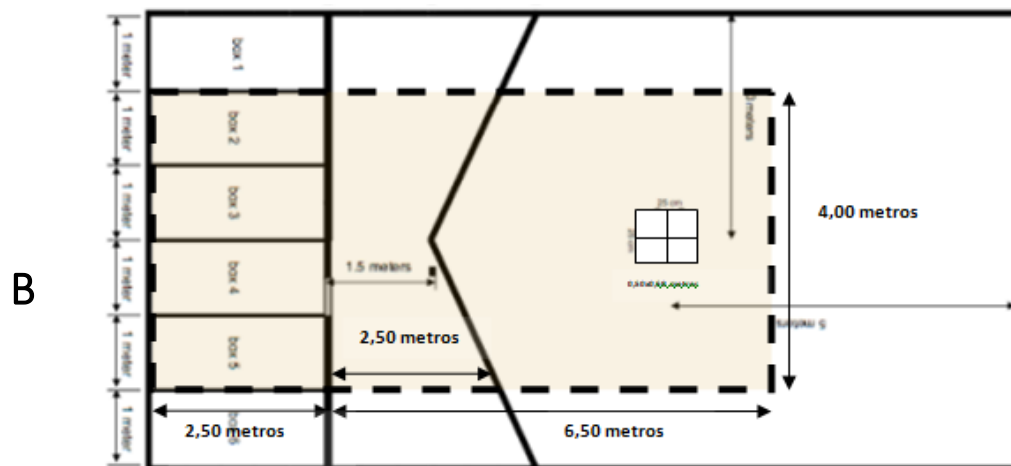
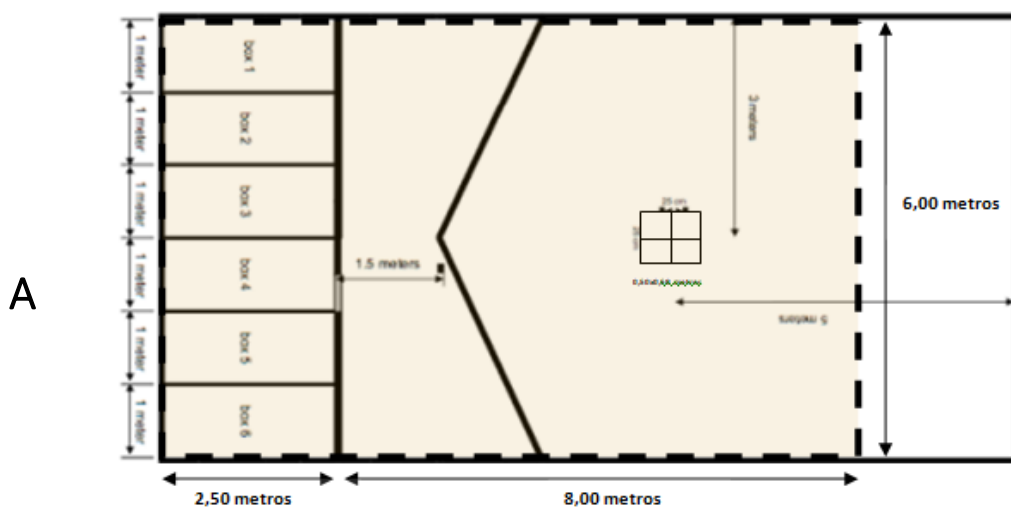
**2.10.** No primeiro ano de participação em provas formativas, com 14 anos ou mais, o praticante inscreve-se nas provas de nível B.

**2.11.** Os menores de 14 anos competem exclusivamente no nível C.

**2.12.** Exceto para os menores de 14 anos, a alteração de nível far-se-á da seguinte forma:

- a. O praticante de nível B que se posicionar no primeiro terço dos melhores classificados nas provas da época passará ao nível A (mínimo de 3 praticantes em ambos os níveis);
- b. O último terço de praticantes menos bem classificados do nível A passará ao nível B;
- c. No nível B não existirá descida de nível.

### ARTIGO 3.º - Terreno de Jogo



Nota: É desenhada uma cruz central, de 25cmx25cm

## Artigo 4.º - Bolas

- 4.1.** As bolas terão de cumprir os requisitos como para as bolas oficiais, nos níveis A e B.
- 4.2.** No nível C, as bolas serão avaliadas pela organização, garantindo a razoabilidade e a proximidade às regras oficiais do jogo, de forma a permitir a pega efetiva do praticante.
- 4.3.** No nível C, quando um praticante, após avaliação da organização, não consiga segurar a bola em ato de lançamento, e lançá-la efetivamente para o campo (aproximar-se da linha final), será permitida a utilização de calha.

## Artigo 5.º - Tempo

- 5.1.** O tempo a aplicar em cada divisão é o determinado oficialmente, acrescido de um minuto (1') no nível C.
- 5.2.** No caso de existir necessidade de constituir prova individual mista, entre diferentes divisões funcionais, será aplicado o tempo específico a cada atleta, ou seja, poderão existir dois tempos distintos em jogo, cada um referente a um dos lados.
- 5.3.** O tempo a aplicar em cada divisão coletiva, no caso de constituição de par/equipa mista (com diferentes classes funcionais, distintas das encontradas nas regras oficiais para pares BC3/BC4-BC5 e equipas), é encontrado pelo tempo médio dos atletas em campo de cada lado, em cada parcial.
- 5.4.** Em caso de substituição e de alteração da classe funcional de quem entra em jogo, o tempo para esse lado será recalculado.

## ARTIGO 6.º - Vitória em Jogo

**6.1.** A vitória é encontrada pelo número de parciais vitoriosos. Os resultados possíveis são os seguintes:

- a. 3:0 - Quando um lado vencer 3 parciais não há disputa do 4º parcial;
- b. 3:1 – Vitória para qualquer dos lados, ou em um parcial se tiver registado um empate (3:1);
- c. 2:2 - Quando há lugar a empate (2:2).

É permitido o empate na fase de pools. Nas finais há lugar a parcial de desempate.

**6.2.** O resultado registado será em número de vitórias de parciais.

**6.3.** Para efeito de desempate na *pool* e de ordenação na classificação final, serão tidos em conta, por esta ordem, os seguintes critérios:

- a. Confronto direto entre os lados empatados;
- b. Maior número de parciais vencidos divididos pelo número de parciais jogados;

- c. Idade mais baixa do praticante;
- d. Melhor diferença entre PM e PS dividida pelo nº de parciais jogados;
- e. Classe mais baixa do praticante (BC5 a BC1) no caso de provas abertas.

### **ARTIGO 7.º - Adequação Pedagógica**

**7.1.** No nível C não existirão penalizações. O árbitro intervirá quando verificar incumprimentos, permitindo a repetição da execução uma vez.

Se existir repetição da falta determinará somente a retirada da bola lançada.

**7.2.** No nível C será permitida a atuação de uma segunda pessoa para auxiliar o jogador na comunicação e na execução.

No entanto, deve-se garantir que lance em autonomia, sem apoio direto e que a ação / decisão seja de sua livre iniciativa e vontade.

**7.3.** Nos níveis A e B, o árbitro de jogo lembrará, imediatamente antes do início do jogo, um conjunto de regras fundamentais relativas a: momento de lançamento, uso da box, tempo, comunicação e ação do acompanhante / parceiro.



## PROVAS DE SKILLS

As provas de skills permitem orientar / avaliar o praticante nas suas aquisições desportivas fundamentais. Correspondem a um conjunto de habilidades específicas, realizadas num tempo-limite e sem número máximo de lançamentos.

São seus objetivos:

### Objetivos formativos gerais

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

### Objetivos formativos específicos

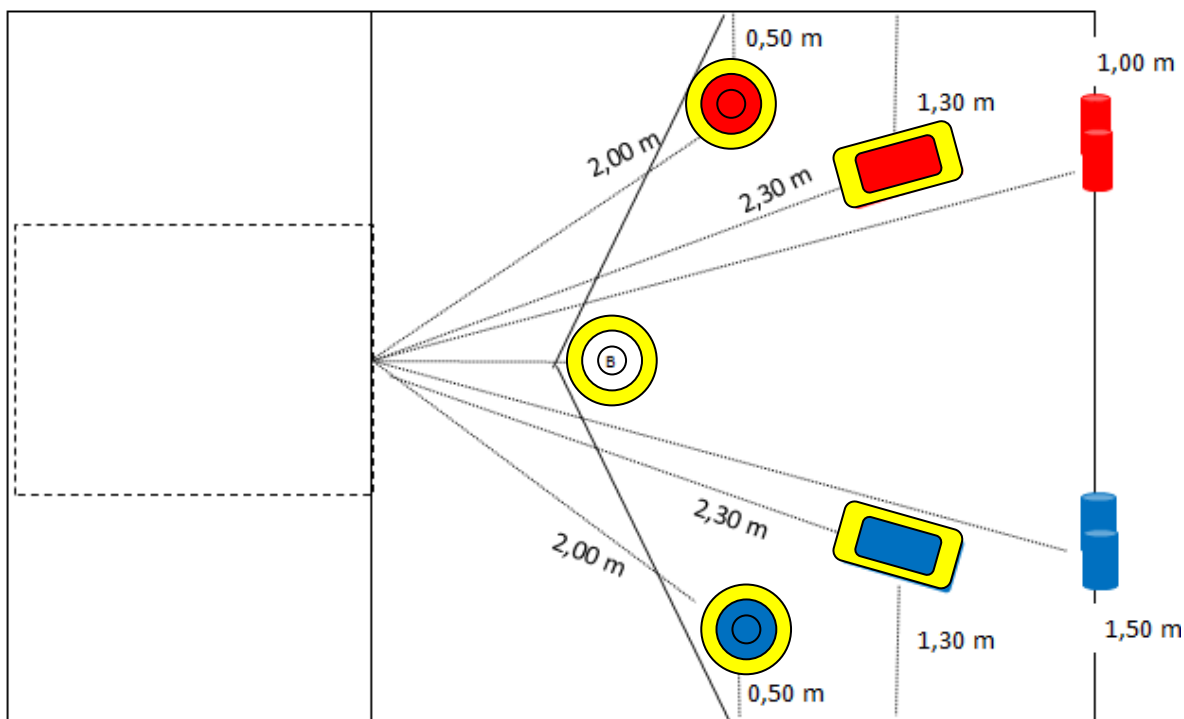
Nível C	Nível B	Nível A
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocação válida da bola-alvo;</li> <li>- Domínio dos lados de lançamento (frontal; lateral esquerdo; lateral direito);</li> <li>- Lançamentos de precisão e de orientação com força-velocidade diferenciadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocação da bola-alvo afastada do adversário;</li> <li>- Domínio dos lançamentos curtos, em precisão diferenciada, e em ângulo fechado, para ambos os lados;</li> <li>- Domínio do lançamento em orientação e orientação seletiva para zonas curtas;</li> <li>- Domínio do quadrado de penalização / zona de desempate;</li> <li>- Domínio de uma ordem de jogo, início e final de um conjunto de ações;</li> <li>- Lançamentos orientados, e em força-velocidade, para zona afastada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocação da bola-alvo em zona de ângulo fechado;</li> <li>- Colocação de primeira bola à bola-alvo em defesa à linha adversária;</li> <li>- Domínio do quadrado de penalização/zona de desempate;</li> <li>- Ataque/lançamento em força, orientado e seletivo;</li> <li>- Afastamento de obstáculo para aproximar de seguida, em precisão;</li> <li>- Cumprir plano / ordem de jogo/execução.</li> </ul>

## ARTIGO 8.º - Desenvolvimento da Prova

- 8.1.** A prova é realizada no terreno com as dimensões do respetivo nível.
- 8.2.** O praticante pode utilizar as duas boxes centrais (boxes 3 e 4), movimentando-se livremente, com exceção dos praticantes do nível A, os quais devem escolher uma das duas boxes.
- 8.3.** Para cada ação concretizada o praticante soma um (1) ponto.  
No total, o praticante poderá obter um máximo de sete (7) pontos.

### Nível C

- 8.4.** A prova desenvolve-se em 4x4 metros, na área de jogo.
- 8.5.** Não existe qualquer ordem pré-definida para lançamento, a não ser que a bola branca deverá ser lançada para o tapete circular de cor branca, no primeiro lançamento.  
Se a bola branca não ficar no alvo, o atleta terá mais duas (2) tentativas. Se após o total dos três (3) lançamentos a bola não ficar no alvo, será retirada e o praticante poderá continuar a prova.
- 8.6.** No lançamento para os cilindros basta derrubar um dos dois (cilindros estão juntos), para ser válida a execução.



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

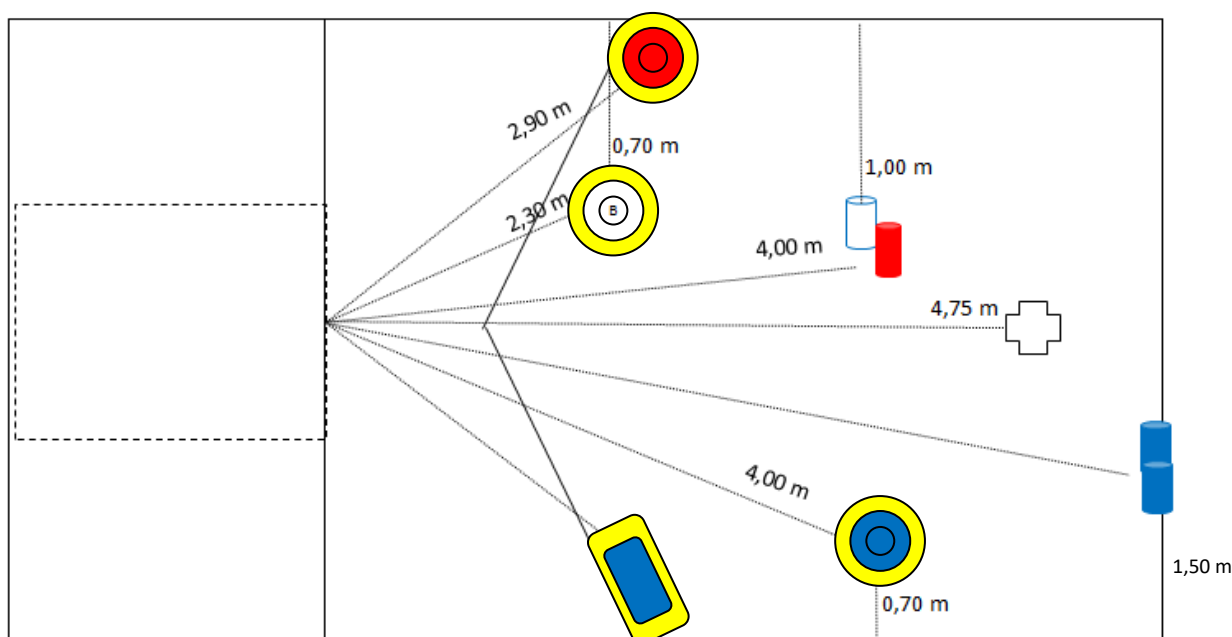
## Nível B

**8.7.** A prova desenvolve-se em 4x6 metros, na área de jogo.

**8.8.** Para iniciar a prova, o praticante tem de colocar a bola-alvo no tapete circular branco. Se após 3 tentativas o praticante não conseguir cumprir o início da prova, a bola é retirada e a prova pode continuar.

**8.9.** Para terminar a prova tem de derrubar um dos cilindros azuis. Entre esta ordem, pode lançar pela sequência que desejar.

**8.10.** No lançamento em orientação, o atleta tem de derrubar um dos cilindros azuis (separados à distância de uma bola) e só pode derrubar o cilindro branco sem derrubar o vermelho (estes últimos cilindros separados à distância de duas bolas entre si).



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

## Nível A

**8.11.** A prova desenvolve-se em 6x8 metros, na área de jogo.

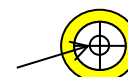
**8.12.** Praticante escolhe uma das duas boxes centrais. Se escolher a box 3 lança bolas vermelhas. Se escolher a box 4 lança bolas azuis.

**8.13.** Se escolher a box 3, coloca a bola-alvo à esquerda. Se escolher a box 4, coloca a bola-alvo à direita. Os alvos serão colocados em função da box escolhida pelo atleta.

**8.14.** Ordem de execução:

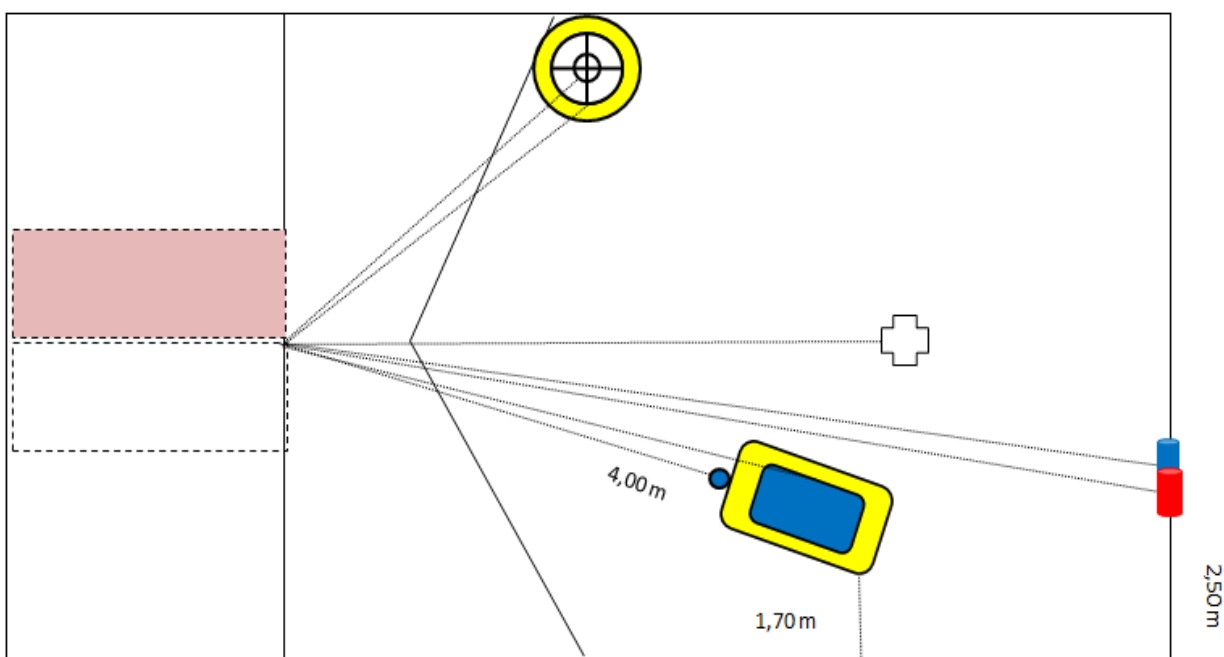
1. Colocar a bola-alvo no semicírculo interior de cor branca;

2. Colocar a primeira bola de cor no ¼ de círculo mais próximo;





3. Ataque seletivo 1: Derruba o cilindro vermelho (espaço entre cilindros equivalente a 2 bolas), sem derrubar o azul;
  4. Afasta a bola de cor diferente colocada a tocar a parte frontal do trapézio que constitui o tapete retangular (bola move-se para a frente ou para o lado e permanece onde se imobilizou, tal como a bola que a moveu), lançando de seguida bola em precisão para a zona válida do tapete;
  5. Ataque seletivo 2: Derruba o cilindro azul;
  6. Terminar, colocando a última bola no quadrado de penalização (50x50cm).
- 8.15. Em cada estação de lançamento, caso o praticante esgote 3 tentativas para uma ação válida, poderá avançar para a estação seguinte e retornar à ação falhada na ação imediatamente a seguir.



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

### ARTIGO 9.º - Tempo de execução da prova e número máximo de lançamentos

NÍVEL A	TEMPO OFICIAL	MÁXIMO 30 LANÇAMENTOS
NÍVEL B – BC1	TEMPO OFICIAL + 2'	
NÍVEL B – outras classes	TEMPO OFICIAL + 1'	
NÍVEL C	TEMPO OFICIAL + 2'	SEM LIMITE DE LANÇAMENTOS

## Artigo 10.º - Outras Regras

### 10.1. Preparação e organização da prova

- a. Deve ser garantido ao praticante um aquecimento prévio de 2 minutos no campo da prova;
- b. Sempre que possível, a organização garantirá campo de aquecimento para cada nível em prova, tendo prioridade o praticante com entrada posterior ao que está em prova;
- c. O árbitro deverá ser assessorado por juiz de mesa, para controlo do tempo, marcação de pontos e registo do número de lançamentos, advertências e penalizações.

### 10.2. Início e final da prova

- a. O árbitro, imediatamente antes do início da prova, indica ao atleta a prova a realizar: Alvos e ordem de execução;
- b. O árbitro entrega a bola-alvo e indica verbalmente “Bola-Alvo”. Então, a prova inicia-se e o tempo passa a ser contabilizado;
- c. O árbitro cumpre, no último minuto, as indicações verbais, oficiais, de tempo restante para a prova (1 minuto; 30 segundos; 10 segundos; tempo), repetindo a indicação verbal do juiz de mesa;
- d. O árbitro dá indicação final da prova (“Tempo”), quando o atleta cumpre o último alvo (derruba alvo ou bola se imobiliza no alvo) ou o tempo se esgotou;
- e. No final da prova, o árbitro confirma com o praticante o nº de pontos obtido, o nº de lançamentos efetuado (advertências/penalizações caso existam) e o tempo realizado.  
O praticante, ou seu representante, validará, então, o respetivo boletim.

### 10.3. Assistente e passador

- a. O jogador deverá ser apoiado por um passador em campo e um assistente de lançamento no caso das classes BC1 e BC3, e ainda no caso dos praticantes do nível C;
- b. Assistente do praticante que usa rampa (BC3) não pode olhar para a área de jogo;
- c. Passador
  - i. O passador é o elemento que apoia o retorno da bola lançada ao praticante;
  - ii. Deve permanecer fora do campo e em posição lateral em relação ao alvo que o praticante está orientado para lançar;
  - iii. Bola que não concretiza o alvo pode retornar ao atleta através do passador, após esta se imobilizar antes do alvo, ultrapassar completamente o alvo, ou sair das linhas limite;
  - iv. Caso o passador não respeite a regra indicada na alínea anterior, a bola que devolveu não poderá ser lançada de imediato.

O passador deve deslocar-se para o alvo em questão e tocar a bola no solo atrás do alvo. Só depois poderá devolver a bola e o praticante lançar;

- v. A bola devolvida pelo passador deve ser entregue diretamente ao praticante ou seu assistente, não podendo ser lançada.





Se tal acontecer, um lançamento na tentativa de encurtar deliberadamente o tempo de execução, a bola tem de ser recolhida pelo passador e ser tocada atrás do último alvo tentado. Somente depois pode ser entregue;

- vi. O praticante pode lançar outra bola enquanto o passador se movimenta para devolver a bola lançada anteriormente.

#### 10.4. Ações na caixa de lançamento (box)

- a. Quando o atleta pisa as linhas da box, ou ultrapassa a linha frontal no caso de usar calha, no ato de lançamento, ou não é o último a tocar a bola, a bola é-lhe devolvida (pelo passador) e o alvo atingido não é validado;
- b. Quando existam dificuldades evidentes na manobra da cadeira de rodas, em praticantes menores de 14 anos, ou nas classes BC1 e BC3, é permitida assistência. Esta situação terá de ser comunicada à organização antes da prova e aprovada pelo delegado técnico.

#### 10.5. Comunicação ilegal

- a. Não poderá existir qualquer apoio, comunicação ou orientação relativa ao lançamento por parte do passador, acompanhante ou equipa técnica;
- b. Cada delegação e equipa técnica é corresponsável com o árbitro por garantir que não existam apoios, comunicações ou orientações ilegais aos lançamentos e decisões do praticante; 
- c. Quando se verificar qualquer apoio, comunicação ou orientação ilegal, o árbitro realiza advertência verbal, parando o tempo da prova no espaço mais curto possível. Árbitro faz a sinalética de comunicação ilegal; 
- d. À 2ª advertência, o árbitro indica ao atleta, e mesa, uma penalização de 5 lançamentos (mão aberta mostrando os 5 dedos, não parando o tempo);  
- e. A partir da 3ª advertência, o atleta não poderá lançar mais para o alvo em questão, podendo lançar para outro não pontuado. Árbitro coloca-se à frente do alvo cruzando/ descruzando os braços à sua frente.

#### 10.6. Indicação execuções e lançamentos válidos

- a. Bola que cumpre o definido fica na zona-alvo/campo e não volta a ser lançada. Árbitro indica verbalmente o nº de lançamento, aponta o alvo com o braço e mão estendidos e diz “Válido”;

- b. Bola que não cumpre o definido é devolvida pelo passador após o árbitro indicar verbalmente o nº de lançamento;
- c. Considera-se alvo vertical válido quando o mesmo é derrubado completamente, ficando no solo sem qualquer apoio;
- d. Considera-se alvo horizontal válido quando a bola se imobiliza totalmente na área designada para o nível em prova;
- e. Bola que validou um alvo pode ser tocada.
  - i. Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou, o efeito produzido então faz parte do jogo:
    - a. A bola lançada não atingiu um alvo. Pode ser devolvida dentro dos requisitos legais.
    - b. A bola lançada atingiu um alvo e o concretizou. Esse alvo é considerado válido e a bola permanece na sua posição estacionária.
  - ii. Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou passa a permanecer na sua nova posição;
  - iii. Ao ser desviada do alvo que concretizou não o invalida;
  - iv. Ao ser desviada para outro alvo nunca será válido.
- f. Nenhuma bola que validou um alvo pode ser movimentada/afastada pelo passador. Se tal acontecer, determina a repetição desse alvo, passando o mesmo a ser inválido até novo posicionamento.

#### 10.7. Carácter pedagógico-formativo da prova – Nível C

Atendendo ao carácter formativo e à idade dos praticantes do nível C, a intervenção do árbitro manterá o carácter pedagógico, procurando que a ação seja corrigida ou intentada novamente, mas sem qualquer interrupção do tempo.

Desta forma, os pontos atrás descritos aplicam-se somente aos níveis B e A.

### ARTIGO 11.º - Classificação Final da Prova

A ordem de classificação é determinada da seguinte forma:

1. Pelo número de pontos obtidos;
2. Critérios de desempate:
  - a. O menor número de lançamentos realizado para o mesmo número de alvos concretizados;
  - b. O menor tempo realizado para o mesmo número de alvos concretizados;

- c. A menor idade do praticante ou a classe mais baixa do praticante (caso de prova aberta).

Nota: Se na prova aberta existirem praticantes não classificados funcionalmente, só se aplica o critério etário.

### Artigo 12.º - Kit Skilly

**12.1.** O Kit Skilly é constituído por cilindros, por tapetes retangulares e circulares, e por 2 bolas.

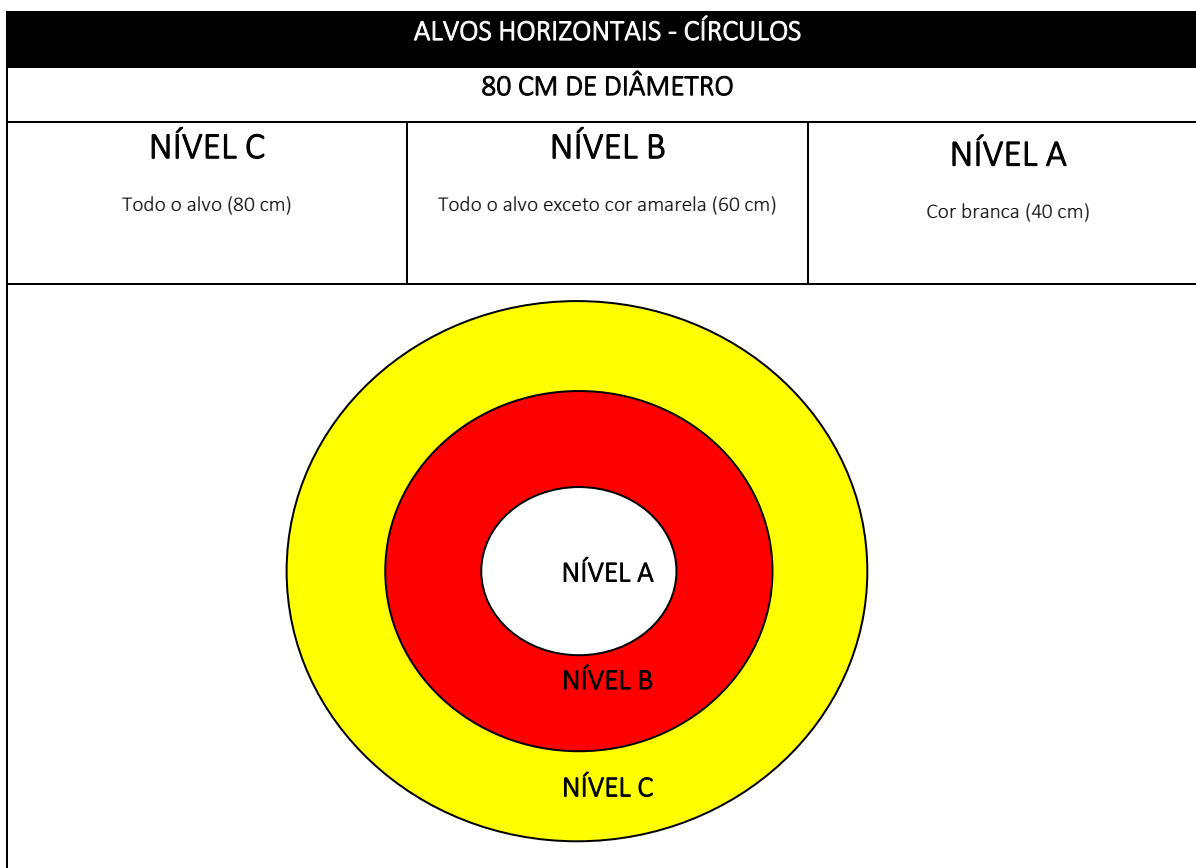
**12.2.** Os cilindros devem ser de fácil derrube.

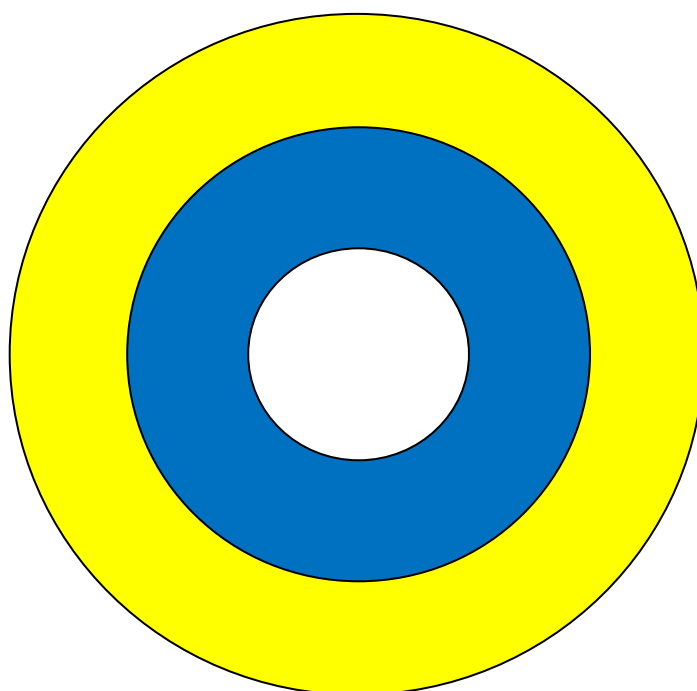
**12.3.** As bolas devem ser facilmente movimentadas.

**12.4.** As superfícies dos tapetes não devem alterar o movimento da bola de forma visível. (É aconselhável que a espessura não ultrapasse 1 mm. Devem ser de fácil aderência ao solo, ou a ele serem fixados)

**12.5.** Constituição dos kits por níveis:

Nível C	Nível B	Nível A
3 tapetes circulares (branco, vermelho, azul)	3 tapetes circulares (branco, vermelho, azul)	1 tapete circular com setor de pontuação
2 tapetes retangulares (vermelho, azul)	2 tapetes retangulares (vermelho, azul)	2 tapetes retangulares (vermelho, azul)
4 cilindros (2 vermelhos e 2 azuis)	4 cilindros (1 branco, 1 vermelho e 2 azuis)	2 cilindros (1 vermelho e 1 azul)
		2 bolas (1 vermelha e 1 azul)



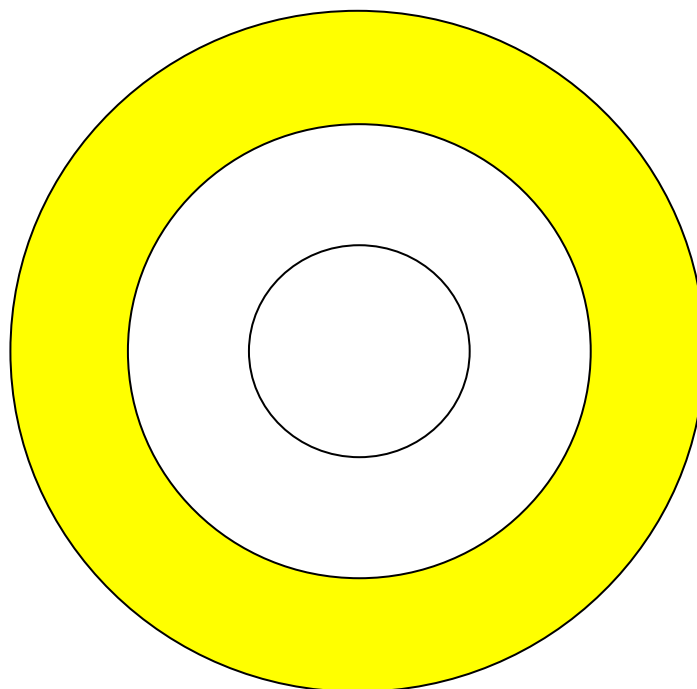


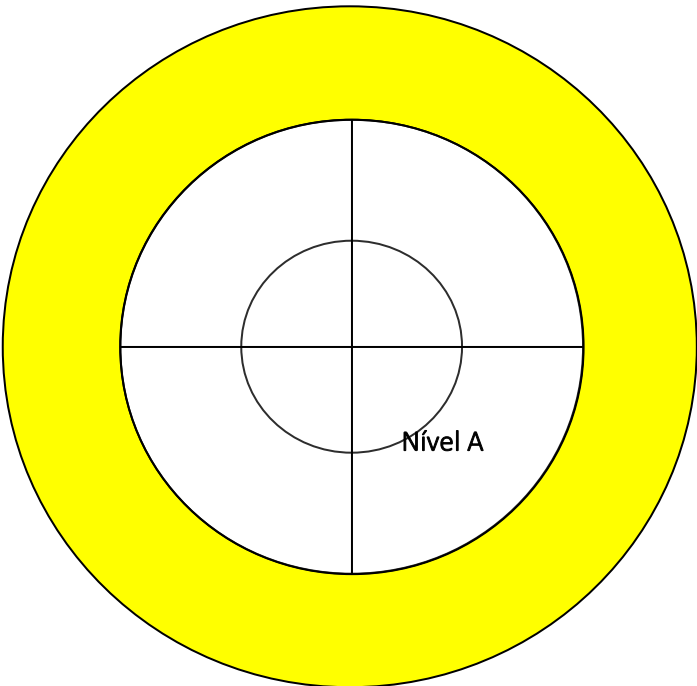
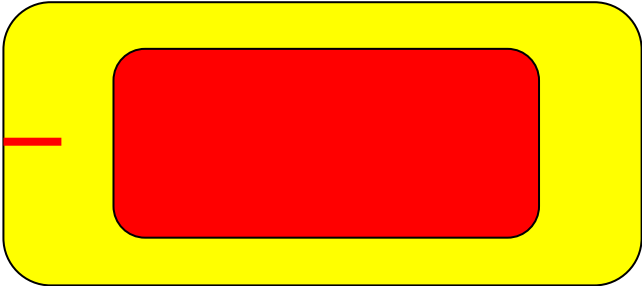
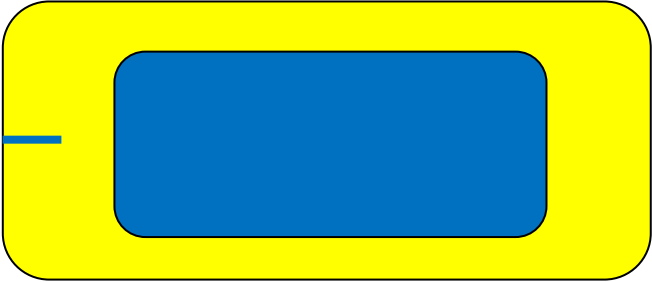
**NÍVEL C**

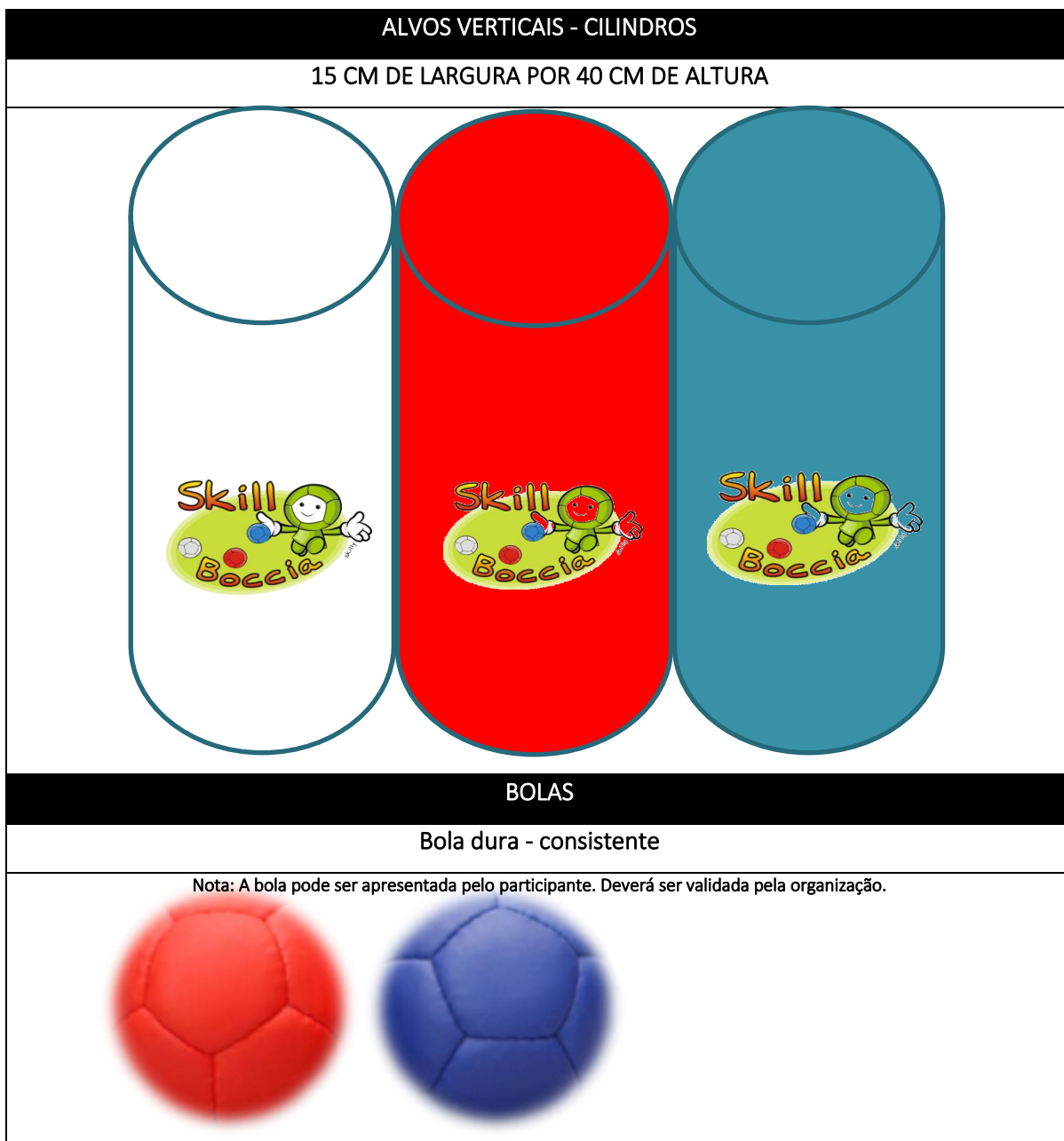
Todo o alvo (80 cm)

**NÍVEL B**

Todo o alvo exceto cor amarela (60 cm)



		<b>NÍVEL A</b> Cor branca (60 cm) ¼ de círculo mais próximo
		
<b>ALVOS HORIZONTAIS - RETÂNGULOS</b>		
<b>80 CM DE COMPRIMENTO POR 40 CM DE LARGURA</b>		
<b>NÍVEL C</b> Todo o alvo (80x40)	<b>NÍVEL B</b> Todo o alvo exceto cor amarela (60x30)	<b>NÍVEL A</b> Todo o alvo exceto cor amarela (60x30)
		
		



### Artigo 13.º - Prémios, Títulos e Rankings

**13.1.** São atribuídas medalhas aos praticantes das provas de jogo e da prova de skills, classificados nas 3 primeiras posições, sendo que no caso de somente existirem 3 praticantes só os dois primeiros serão premiados.

**13.2.** São atribuídos títulos de campeões regionais e/ou nacionais em prova que tenha, pelo menos, três praticantes da mesma divisão de jogo – prova de jogo -, e aos três praticantes de cada divisão individual da prova de skills.

**13.3.** Será realizado ranking da época desportiva ordenando os praticantes pela melhor marca (pontos; execuções; tempo), obtida nas provas realizadas no seu nível (C, B, A) e classe funcional.



## Anexo 2: Manual de Competição

### PREÂMBULO

Apresentamos o anexo que servirá de guia para os praticantes de Boccia, treinadores e oficiais, de forma a compreenderem o sistema competitivo em vigor, regras e procedimentos durante as provas de Boccia organizadas pela PCAND.

### 1. Formato das Competições

As competições de Boccia organizam-se utilizando uma Fase de Pool (s). Se o número de participantes for suficiente, segue-se a Fase de Eliminatórias, até ser encontrado o vencedor.

#### 1.1. Fase de Pools

Na Fase de Pool(s), esta será formada com um mínimo de três participantes e um máximo de cinco. Estes serão distribuídos na(s) Pool(s) através da sua posição no Ranking. O resultado da Fase de Pools determinará a classificação final na mesma.

##### 1.1.1. O número de Pools é determinado por:

- a. Número de participantes na competição;
- b. A diferença entre as Pools com mais participantes e com menos não poderá ser mais do que um (1);
- c. O período de competição previsto, nomeadamente os dias de competição;
- d. O número de campos de competição disponíveis para o evento.

##### 1.1.2. Colocação dos participantes de acordo com a posição no ranking

Os participantes serão distribuídos pela(s) Pool(s) de acordo com a posição no ranking que ocupam. Quando algum participante não consta ainda do Ranking, não receberá previamente a sua posição na(s) Pool(s).

A tabela seguinte exemplifica uma competição com quatro participantes e uma (1) Pool, tendo em consideração a posição ocupada por cada um:

Participante	Posição no Ranking	Posição
A	1	1
B	3	2
C	4	3
D	7	4

### 1.1.3. Distribuição dos participantes na (s) Pool (s)

Os participantes serão distribuídos pela (s) Pool (s) através de dois métodos distintos:

- a. Se o participante tem uma posição de ranking, será colocado na(s) Pool(s) de acordo com essa posição;
- b. Se este não ocupa ainda uma posição no ranking, será realizado um sorteio para determinar a sua colocação na(s) Pool(s).

Primariamente são distribuídos os participantes com posição no Ranking, seguidos dos que não têm posição.

#### 1.1.3.1. Método de colocação de participantes com Ranking

O princípio deste método reside em atribuir alguma vantagem a um participante numa posição de ranking mais elevada, em detrimento de outro que ocupe uma posição mais baixa.

Devem ser seguidos os seguintes passos:

- a. O participante que ocupe a posição 1 deverá ocupar a posição de topo da Pool A;
- b. O participante que ocupe a posição 2 deverá ocupar a posição de topo da Pool B;
- c. Estes passos serão repetidos até serem preenchidas todas as posições de topo de todas as Pools;
- d. O participante seguinte será colocado na segunda posição da última Pool;
- e. O seguinte será colocado na segunda posição da Pool prévia, até todas serem preenchidas;
- f. O processo é repetido, criando uma espécie de *distribuição em serpente*, até todos os participantes serem posicionados.

A tabela seguinte demonstra como deverão ser distribuídos os participantes, utilizando este método, numa prova com vinte (20) participantes. É facilmente visível a *distribuição em serpente*.

Pool	A	B	C	D	E
Slot 1	Posição 1 →	Posição 2 →	Posição 3 →	Posição 4 →	Posição 5 ↓
Slot 2	↓ Posição 10 ←	Posição 9 ←	Posição 8 ←	Posição 7 ←	Posição 6 ↓
Slot 3	↓ Posição 11	Posição 12	Posição 13	Posição 14	Posição 15
Slot 4	Posição 20	Posição 19	Posição 18	Posição 17	Posição 16

Este método conduzirá a uma eventual final entre os dois participantes que ocupam as posições mais elevadas no ranking, pois também será utilizado na construção da Fase de Eliminatórias, conforme poderá ver no ponto 1.2.2.

### 1.1.3.2. Método de colocação de participantes sem Ranking

O princípio deste método reside num sorteio entre os participantes que não ocupam nenhuma posição no Ranking, participando pela primeira vez numa prova de Boccia organizada pela PCAND, ou que viram a sua classificação desportiva ser alterada recentemente.

Devem ser seguidos os seguintes passos:

- a. As posições nas Pools, que não foram ocupadas pelos participantes com posição de ranking, deverão ser numeradas, em forma sequencial;
- b. Os participantes sem posição de ranking são sorteados;
- c. A posição sorteada ocupará a posição em aberto, com o mesmo número;
- d. O processo será repetido até todas as posições estarem preenchidas.

Pool	A	B	C	D	E
Slot 1	Posição 1	Posição 2	Posição 3	Posição 4	Posição 5
Slot 2	Posição 10	Posição 9	Posição 8	Posição 7	Posição 6
Slot 3	Posição 11	Posição 12	Posição 13	Posição 14	Posição 15
Slot 4	Posição 20	Posição 19	Posição 18	Posição 17	Posição 16
Slot 5	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]

A tabela anterior apresenta uma competição com vinte (20) posições com ranking, e cinco (5) sem ranking, e que necessitam de sorteio para ocuparem as respetivas posições nas Pools.

### 1.1.3.3. Exceções

Uma das exceções aos métodos dos pontos anteriores diz respeito ao seguinte ponto:

- a. Número de atletas individuais, do mesmo clube / associação, não poderá exceder os 50% do total de participantes numa Pool.

Por exemplo, numa Pool com três atletas individuais, dois deles não poderão ser do mesmo clube / associação. Numa Pool de quatro ou cinco atletas, o máximo será de dois atletas do mesmo clube.

Quando os métodos de colocação dos participantes nas Pools distribuem mais do que o número permitido de atletas numa Pool, será necessário realizar uma troca. Nesta, o princípio a seguir será o mesmo, ou seja, atribuir vantagem ao atleta que ocupa a posição mais elevada no Ranking.

De forma a cumprir esta exceção, devem ser seguidos os seguintes passos:

- a. Deverá ser selecionado o atleta, do clube excedente, que ocupe a posição mais baixa;
- b. Deverá avançar nas Pools até ocupar uma posição que permita uma troca;

- c. Esse atleta identificado deverá ter sempre uma posição de Ranking mais baixo;
- d. A troca será então realizada.

Poderemos ver, através da tabela seguinte, a troca realizada:

- a. As posições 10, 11 e 20 seriam do mesmo clube / associação;
- b. A posição seguinte diz respeito à posição 5 da Pool A. Não resolve a situação pois permaneceria na mesma Pool;
- c. A posição seguinte diz respeito à posição [2] dos atletas sem ranking. É uma posição mais baixa do que o 20º;
- d. O 20º será colocado na Posição 5 da Pool B e o atleta [2] sem ranking na Posição 5 da Pool A.

SEM TROCA			COM TROCA		
Pool	A	B	Pool	A	B
Slot 1	Posição 1	Posição 2	Slot 1	Posição 1	Posição 2
Slot 2	<b>Posição 10</b>	Posição 9	Slot 2	<b>Posição 10</b>	Posição 9
Slot 3	<b>Posição 11</b>	Posição 12	Slot 3	<b>Posição 11</b>	Posição 12
Slot 4	<b>Posição 20</b>	Posição 19	Slot 4	[1]	Posição 19
Slot 5	[1]	[2]	Slot 5	[2]	<b>Posição 20</b>

#### 1.1.4. Ordem dos jogos na Fase de Eliminatórias

Depois de estarem acertadas as posições de todos os participantes nas Pools, será determinada a ordem dos jogos. A Fase de Pools será realizada através do sistema *Todos contra Todos*, entre os participantes da mesma Pool.

O princípio assumido continuará a proteger os melhores posicionados no Ranking, jogando primariamente com os piores classificados.

A tabela seguinte exemplifica a ordem de jogos, numa Pool com quatro participantes, tendo em conta esse princípio.

	Jogo 1	Jogo 2
Ronda 1	Posição 1 v Posição 4	Posição 2 v Posição 3

Nas rondas seguintes, o participante da Posição 1 continuará a jogar contra os que ocupam as piores posições, por ordem decrescente (Posição 3, Posição 2). A Fase terminará quando todos os participantes tiverem realizado pelo menos uma partida contra todos os outros, da mesma Pool. Na

tabela seguinte poderá consultar o exemplo dos restantes jogos, da mesma Pool com quatro participantes.

	Jogo 3	Jogo 4
Ronda 2	Posição 1 v Posição 3	Posição 2 v Posição 4
	Jogo 5	Jogo 6
Ronda 3	Posição 1 v Posição 2	Posição 3 v Posição 4

Quando o número de participantes é ímpar (Três ou cinco), o processo tem de ser ajustado de forma a que, a cada ronda, um dos participantes *folgue* e não tenha jogo.

O atleta mais alto do Ranking continuará a jogar inicialmente com os mais baixos, e posteriormente com os mais altos.

As tabelas seguintes demonstram a ordem dos jogos em Pools de três e de cinco participantes:

	Jogo 1	Folga
Ronda 1	Posição 1 v Posição 3	Posição 2
	Jogo 2	Folga
Ronda 2	Posição 2 v Posição 3	Posição 1
	Jogo 3	Folga
Ronda 3	Posição 1 v Posição 2	Posição 3

	Jogo 1	Jogo 2	Folga
Ronda 1	Posição 1 v Posição 5	Posição 2 v Posição 4	Posição 3
	Jogo 3	Jogo 4	
Ronda 2	Posição 1 v Posição 4	Posição 3 v Posição 5	Posição 2
	Jogo 5	Jogo 6	
Ronda 3	Posição 1 v Posição 3	Posição 2 v Posição 5	Posição 4
	Jogo 7	Jogo 8	
Ronda 4	Posição 2 v Posição 3	Posição 4 v Posição 5	Posição 1
	Jogo 9	Jogo 10	
Ronda 5	Posição 1 v Posição 2	Posição 3 Posição 4	Posição 5

A exceção a esta ordem de jogos diz respeito à situação de ter dois atletas do mesmo clube/ associação, em Pools de quatro ou cinco participantes. Nestes casos, o Jogo 1 da Pool será realizado entre esses dois participantes, e os restantes jogos seguirão a ordem normal.

#### 1.1.5. Critérios para determinar as Classificações Finais na Fase de Pools

A posição final de todos os participantes, depois de terem decorrido todos os jogos da Fase de Pools, será determinada pelos seguintes critérios:

Critério	Método	Descrição
1	Número de Vitórias	<i>O número total de vitórias em ordem decrescente</i>
2	Confronto direto	<i>O número total de vitórias em ordem decrescente contra os outros lado(s) no empate.</i>
3	Diferença de Pontos	<i>O número total de pontos alcançados, menos o número total de pontos concedidos em ordem decrescente.</i>
4	Pontos Alcançados	<i>O número total de pontos alcançados em ordem decrescente.</i>
5	Parciais Ganhos	<i>O número total de parciais ganhos em todas as partidas.</i>
6	Diferença pontual positiva numa só partida	<i>A diferença pontual positiva mais elevada numa só partida em ordem decrescente.</i>
7	Diferença pontual positiva num só parcial	<i>A diferença pontual positiva mais elevada num só parcial em ordem decrescente.</i>

O processo para aplicar estes critérios:

- a. Os critérios são aplicados a todos os participantes, iniciando pelo critério 1;
- b. No caso de empate, será aplicado o critério 2. O número de participantes empatados determinará como será aplicado o critério. Se apenas dois atletas estiverem empatados, o jogo entre eles determinará quem ficará com a melhor posição. Quando o empate se verifica entre três ou mais participantes, apenas os jogos realizados entre eles serão considerados;
- c. Quando o critério 2 não define posições, então será aplicado o critério 3. Quando o empate se verifica, no critério 2, entre três ou mais participantes, então será aplicado o critério 3, apenas nos jogos realizados entre estes. Este processo será repetido, para cada critério, de forma sequencial, até determinar uma classificação para as partes envolvidas.

Este processo designará a classificação final de todos os participantes, em cada Pool. Esta classificação será tida em consideração para determinar quem passará para a fase seguinte, a Fase

de Eliminatórias. Para os participantes que não passarão para a próxima fase, serão utilizados os critérios descritos no ponto 1.2.3., para determinar a classificação final no evento.

#### 1.1.5.1. Exceções

Existem duas exceções que podem ter efeito na classificação, no final da Fase de Pools:

- a. Um participante poderá ser desqualificado da competição, devido a má conduta;
- b. Alteração na classificação desportiva dum participante.

No primeiro caso, um participante pode receber um cartão vermelho por ofensas, como por exemplo linguagem abusiva e ofensiva. Quando ocorre, é desqualificado da competição, é colocado no final da classificação e não receberá qualquer ponto para efeitos de Ranking.

## 1.2. Fase de Eliminatórias

A Fase de Eliminatórias será realizada entre os participantes que obtiveram as melhores classificações finais na Fase de Pools. Nas rondas eliminatórias, serão eliminados 50% dos participantes até à realização das meias finais. Nestas, os vencedores avançarão para a final, e os derrotados para o jogo de definição de 3º/ 4º lugar. Da Fase de Pools para a Fase de Eliminatórias deverão avançar entre 31% e 67% do número total de participantes.

### 1.2.1. Construção da Fase de Eliminatórias

O número de participantes a disputar a Fase de eliminatórias será determinado:

- a. Através duma fórmula geométrica de progressão;
- b. Número total de participantes;
- c. Número de Pools na Fase de Pools.

O número de participantes, na Fase de Eliminatórias, deverá estar de acordo com a seguinte fórmula:

$$2^{(n+1)}$$

Nesta, “n” é a referência ao número de rondas necessárias até atingirmos a final. Por exemplo, se necessitamos de apenas uma ronda até à final, ou seja, meias finais, então:

$$2^{(1+1)} = 2^2 = 4$$

Se forem necessárias duas rondas até à final, isto é, quartos de final e meias finais, então:

$$2^{(2+1)} = 2^3 = 8$$

A equação traduzirá o número de participantes que irão disputar a Fase de Eliminatórias.

### 1.2.1.1. Qualificados diretos

Um participante qualifica-se diretamente para a Fase de Eliminatórias quando apenas temos em consideração a sua classificação final na Pool em que participou. Na passagem entre fases, deverá avançar pelo menos um qualificado direto de cada Pool. Se o número de Pool corresponder a uma potência de dois (2,4,8), então todos os participantes que avançam para a Fase de Eliminatórias são qualificados diretos.

Por exemplo, numa prova constituída por oito (8) Pools, passando dezasseis (16) participantes para a Fase de Eliminatórias, passarão dois qualificados diretos de cada Pool.

### 1.2.1.2. Repescagem

Um participante é considerado como repescado quando avança da Fase de Pools para a Fase de Eliminatórias, tendo em consideração a sua posição final na Pool, e a comparação dos seus resultados com as restantes Pools. O número de repescados será sempre inferior ao número de Pools da prova, e será variável mediante este número e o total de participantes na prova. Se o número de Pool da prova não corresponder a uma potência de dois (ex: 3, 5, 6, 7, etc.), então avançarão para a Fase de Eliminatórias participantes qualificados diretos e repescados.

Por exemplo, numa prova constituída por seis (6) Pools e dezasseis (16) vagas para a Fase de Eliminatórias, passarão dois qualificados diretos de cada Pool e quatro repescados.

## 1.2.2. Alocação de participantes na Fase de Eliminatórias

Será utilizado o método descrito no ponto 1.1.3.1. para alocar os participantes nesta fase, determinando quem se defrontará em cada etapa da mesma. O princípio será igual, ou seja, proteger os atletas com melhor posição no ranking.

Serão seguidos os seguintes passos para alocar os participantes nesta fase:

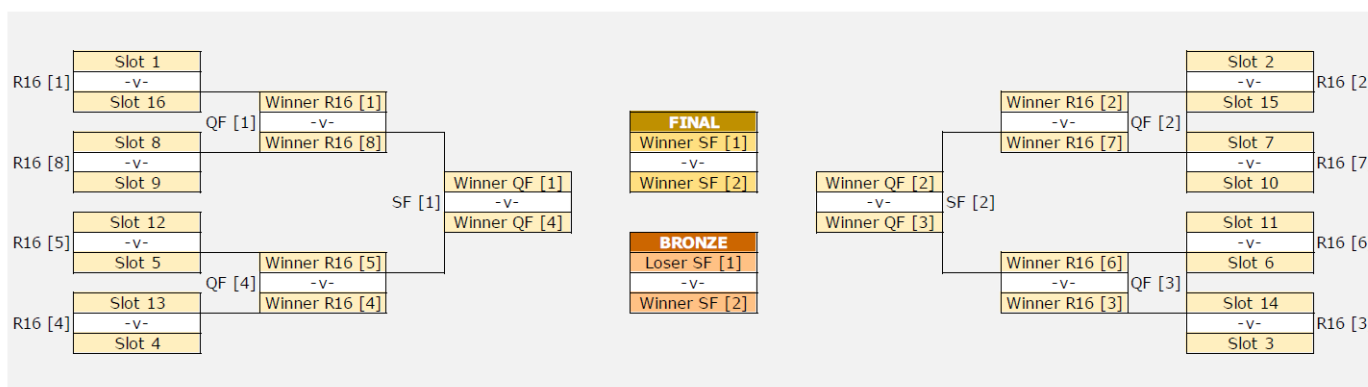
- a. Todas as vagas para a fase serão numeradas, iniciando no número 1;
- b. A primeira vaga, com o número 1, será atribuída ao vencedor da Pool A;
- c. As restantes vagas serão alocadas seguindo o método do ponto 1.1.3.1., ou seja, a vaga 2 será para o vencedor da Pool B, vaga 3 para o vencedor da Pool C, etc.
- d. Será utilizada a *distribuição em serpente*, de forma a distribuir os participantes pelas vagas numeradas;
- e. Essa distribuição deverá colocar, sempre que possível, numa metade diferente da Fase e de forma a apenas se encontrarem na final, qualificados diretos e repescados que estiveram na mesma Pool.



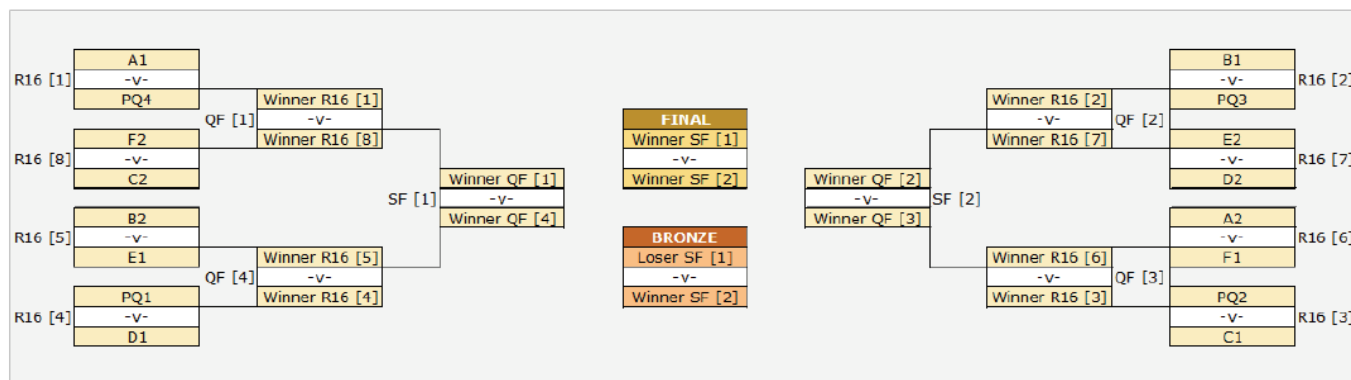
A tabela seguinte demonstra como são aplicados os passos de a) a c).

Vaga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Posição	A1	B1	C1	D1	E1	F1	F2	E2	D2	C2	B2	A2	PQ1	PQ2	PQ3	PQ4

O quadro apresentado de seguida demonstra a distribuição em serpente, e o dito princípio relacionado com a proteção dos participantes com ranking mais elevado.



Quando analisamos a tabela e o quadro anterior, podemos ver que os qualificados diretos da mesma Pool se encontram do mesmo lado. Por exemplo, as vagas da Pool A, números 1 e 12 surgem do mesmo lado. Sendo assim, e de forma a cumprir o passo da alínea e), serão necessárias alterações. Essas trocas dizem respeito, por exemplo, à troca do A2 pelo B2, e deverão ser repetidos pelos participantes apurados.



O quadro anterior apresenta a distribuição final, com as alterações realizadas. Como podemos verificar, não existem participantes oriundos da mesma Pool no mesmo lado da Fase de Eliminatórias. O princípio mantém-se, com os primeiros classificados das Pools A e B a realizarem jogos diante de repescados, e a poderem defrontar-se na final.

### 1.2.2.1. Exceções

Existe uma exceção que deverá ser considerada:

- a. Quando existem repescados a serem apurados para a Fase de Eliminatórias, estes não deverão defrontar os apurados diretos da mesma Pool.

Seguindo o sistema de alocação, por vezes os qualificados diretos e repescados, oriundos da mesma Pool, ocupam vagas em que se defrontam na Fase de Eliminatórias. Por exemplo, no quadro anterior, a designação PQ4 diz respeito ao repescado número 4. Seguindo o sistema, este participante defrontará o vencedor da Pool A, ou seja, A1. Se ambos forem oriundos da Pool A, então não se deverão defrontar. No entanto, nem sempre é possível esta situação.

Sendo assim, teremos de aplicar o seguinte:

- a) Apenas poderão ser trocadas vagas entre os repescados;
- b) Essas trocas deverão evitar jogos entre os participantes, pelo menos até às meias finais;
- c) Se não for possível, então o formato original e vagas deverão ser mantidas.

Quando esta situação ocorre, poderão ser necessárias realizar várias trocas, sempre entre os participantes repescados, de forma a salvaguardar este pressuposto.

### 1.2.3. Avanço para a Fase de Eliminatórias

Após serem determinados os números de apurados diretos e os repescados, terá início o processo de identificação dos participantes que avançam para a Fase de Eliminatórias. Primeiro deverão ser identificados os apurados diretos, e depois os repescados. A tabela seguinte apresenta os critérios, para comparar as várias Pools, de forma a determinar os participantes para a Fase de Eliminatórias.

Critério	Método	Descrição
1	Posição na Pool	<i>Posição final na Pool</i>
2	Número de Vitórias	<i>O número total de vitórias em ordem descendente</i>
3	Diferença de Pontos	<i>O número total de pontos alcançados, menos o número total de pontos concedidos em ordem decrescente.</i>
4	Pontos Alcançados	<i>O número total de pontos alcançados em ordem decrescente.</i>
5	Parciais Ganhos	<i>O número total de parciais ganhos em todas as partidas.</i>
6	Diferença pontual positiva numa só partida	<i>A diferença pontual positiva mais elevada numa só partida em ordem decrescente.</i>
7	Diferença pontual positiva num só parcial	<i>A diferença pontual positiva mais elevada num só parcial em ordem decrescente.</i>
8	Posição na alocação	<i>A posição de alocação, em ordem ascendente</i>

Para as vagas atribuídas aos participantes qualificados diretamente, o processo é o seguinte:

- i. O número de apurados, por Pool (usualmente 1 ou 2), são selecionados mediante apenas o critério 1.

Para os repescados, o processo será o seguinte:

- a) Para as restantes vagas, os participantes serão comparados em cada critério, iniciando no número 1;
- b) Quando se verifica um empate entre dois ou mais participantes, o desempate deverá ser resolvido aplicando o critério 2;
- c) Se o critério 2 não resolver o desempate, então deverá ser aplicado o critério 3. Este procedimento deverá ser seguido até um dos critérios, aplicados de forma sequencial, determinar os repescados;
- d) Quando todos os repescados forem identificados, então estes serão numerados, sendo o repescado número 1 o PQ1, o número 2 será o PQ2, etc.

#### 1.2.3.1. Exceções

Existe uma exceção a este processo de passagem entre a Fase de Pools e de Eliminatórias que deve ser considerado:

- a) Quando comparamos o desempenho (e não os resultados) entre participantes de diferentes Pools, devem ser considerados o mesmo número de jogos realizados na Fase de Pools.

Por vezes, o número de participantes entre as Pools não é igual. Por exemplo, poderá haver uma pool com quatro participantes e três pools com três. Sendo assim, os praticantes da Pool A jogam mais uma partida do que os restantes, o que lhes confere uma vantagem injusta, quando aplicados os critérios de apuramento.

Sendo assim, quando se verifica este caso, devem ser dados os seguintes passos:

- a) Os critérios devem ser aplicados, tendo como início o critério 1;
- b) Se existir um desigual número de participantes por Pool, e antes do critério dois ser aplicado, o resultado dos jogos contra o jogador com ranking mais baixo deverá ser removido, na Pool com um maior número de praticantes;
- c) Após esses resultados serem removidos, deverá ser aplicado o critério 2 para desempatar;
- d) Se o critério 2 não desempatar, então deve ser aplicado o critério 3, e o processo deverá ser repetido para cada critério, em ordem sequencial, até o desempate ser resolvido;
- e) Quando todos os empates forem resolvidos, e os repescados identificados, os critérios serão aplicados de forma a numerar, de forma sequencial, os praticantes. Aquele que estiver no topo será o repescado número 1 (PQ1), o número 2 (PQ2), etc.

#### 1.2.4. Critérios para determinar a Classificação Final na Fase de Eliminatórias

Quando um participante é eliminado numa etapa da Fase de Eliminatórias, ele necessita de ser colocado na Classificação Final da prova. Esta posição deverá ser determinada pela etapa em que foi eliminado. A tabela seguinte descreve como o processo se desenrola.

Posição	Lado(s)
1º	Vencedor da Final
2º	Derrotado na Final
3º	Vencedor do Jogo entre o 3º e o 4º
4º	Derrotado no Jogo entre o 3º e o 4º
5º a 8º	Derrotados dos Quartos-de-Final (se aplicável)
9º a 16º	Derrotados dos Oitavos-de-Final (se aplicável)
17º a 32º	Derrotados dos Dezasseis-Avos-de-Final (se aplicável)

Desde o 5º ao 32º classificado, mais do que um participante é eliminado na mesma etapa. Por exemplo, quatro participantes serão eliminados nos quartos de final. Sendo assim, a tabela seguinte indica os três critérios que determinam quem ficará com a melhor classificação final.

Critérios	Métodos	Descrição
1	Diferença de Pontos	O número total de pontas alcançados, menos o número total de pontos concedidos, em ordem descendente
2	Pontos alcançados	O número total de pontos alcançados em ordem descendente
3	Fase anterior	Os resultados da fase precedente são retirados e aplicam-se os critérios 1 e 2 a estes resultados para resolver quaisquer empates

Para participantes eliminados na mesma etapa, os resultados obtidos nessa etapa deverão ser os primeiros a serem considerados. Deverão ser aplicados os critérios, de forma sequencial. Se subsistir um empate, então devem ser considerados os resultados da etapa anterior. Caso não exista etapa anterior, então deverão ser considerados os resultados da Fase de Pools. Após todos os participantes receberem uma classificação final, então esta poderá ser divulgada.