



SECÇÃO DE DESPORTO ADAPTADO

2ª ETAPA

I TORNEIO INTERNO DE BOCCIA 2013

UNIMO-NOS NOS DESAFIOS.
SOMOS GVERREIROS DO MINHO.



9 de Março de 2013 (14.00/20.00)
Nave 2 da Universidade do Minho – Braga

REGULAMENTO ESPECÍFICO

1. Regras

Aplicar-se-ão as regras oficiais da modalidade, com exceção de:

- 1.1. Especificidades das classes funcionais;
- 1.2. Todos os jogos serão cronometrados. Cada parcial será jogado em **10 minutos (5 para cada atleta)**, sendo que a bola alvo também contará para o tempo de jogo;
- 1.3. Cotação diferenciada para cada jogador, com vista ao maior equilíbrio e competitividade possível, podendo esta (em provas futuras) ser alterada consoante os resultados obtidos nas provas federadas e internas. Será considerado vencedor do torneio, quem tiver maior número de pontos.
- 1.4. Em caso de empate no final das 3 provas, entre os jogadores premiados, o critério de desempate será a diferença entre o número de pontos marcados e sofridos.

2. Formato da competição

- 2.1. A prova será disputada por 8 Atletas que competirão entre si a duas voltas, realizando um total de 7 jogos, cada um.
- 2.2. Os jogos realizar-se-ão em quatro campos com regras distintas.
- 2.3. Nivelamento entre classes e diferentes desempenhos desportivos através da aplicação de um sistema de handicap. O sistema de handicap desportivo é um método utilizado para tentar criar oportunidades competitivas justas a atletas com diferentes desempenhos para participarem numa mesma prova.

2.4. Sistema handicap Torneio Interno 2013

Tem em conta um conjunto de fatores, de forma a encontrar os pontos de vantagem por jogo dados aos jogadores com maiores dificuldades e o handicap de bolas entre jogadores com níveis diferentes de desempenho. O sistema beneficiará os atletas com menor desempenho relativo com pontos de vantagem por jogo/torneio e com handicap de bolas a aplicar aos adversários mais fortes, nos seus jogos.

Dado que a classificação no torneio é encontrada por pontos obtidos nas vitórias por parcial e com a diferença entre pontos marcados e pontos sofridos, os atletas partem com vantagem pontual perante os adversários mais fortes, bem como “retiram” bolas de jogo em função do nível de desempenho dos adversários diretos, menos naqueles que têm o mesmo desempenho que o seu.

Para justificar o sistema aplicado, teve-se que se encontrar um método objetivo que ainda se encontra em desenvolvimento.

Aplica-se uma fórmula matemática para encontrar o handicap bruto do atleta (ou seja a sua desvantagem desportiva relativa), introduzindo-se um conjunto de fatores que parecem poder ser niveladores, com pesos diferenciados.

Nesta fórmula, o ranking funcional (RF) é dividido por 2 e é dada grande importância (multiplica-se por 6) o desempenho obtido na prova anterior. Dá-se importância relativa às questões funcionais, valorizando-se bastante mais o desempenho desportivo conseguido nas provas.

Handicap bruto é encontrado por: $RF/2*(CPA*6)/10$

Em função deste handicap bruto, encontraremos os pontos de vantagem a atribuir ao jogador em cada jogo, bem como o handicap de bolas (HB) a atribuir ao seu adversário.

Tabela 1. Tabela para apuramento da vantagem pontual e do handicap de bolas

Atleta	Coef Ranking Nacional			Coef Funcional		Fator RF	Fator CPA	Handicap Bruto	Pontos a aplicar por jogo	Handicap Bolas
	RN	Nº RN	Coef RN	Classe	Coef Func					
Carlos Clemente	6	42	0,14	1	0,14	2,86	6	10,3	4	2
Alexandrina Oliveira	10	42	0,24	1	0,24	4,76	7	20,0	5	2
Joaquim Soares	7	76	0,09	2	0,05	1,38	2	1,7	1	0
Mário Peixoto	8	87	0,09	3	0,03	1,23	3	2,2	1	0
Eunice Raimundo	6	87	0,07	3	0,02	0,92	4	2,2	1	0
José Macedo	1	87	0,01	3	0,004	0,15	5	0,5	0	0
Joana Pereira	17	27	0,63	4	0,16	7,87	8	37,8	5	2
Domingos Vieira	2	27	0,07	4	0,02	0,93	1	0,6	0	0

A partir do Handicap Bruto de cada atleta, fazemos corresponder os pontos de vantagem a aplicar em cada jogo e o handicap de bolas (HB) que o atleta terá direito junto dos atletas mais fortes.

Atribuição da vantagem pontual por jogo e do handicap de bolas (HB):

Handicap Bruto:
 0 a 1 - 0 pts + 0 HB
 1,1 a 3 - 1 pt + 0 HB
 3,1 a 6 - 2 pts + 1 HB
 6,1 a 7 - 3 pts + 1 HB
 7,1 a 10 - 4 pts + 2 HB
 ≥10,1 - 5 pts + 2 HB

Outros esclarecimentos:

- **Coeficiente do Ranking 2012 de cada atleta (CoefRN)** tem em conta a sua classificação e o número de praticantes no ranking da sua classe. (O peso de um atleta que seja 7º entre 76 atletas tem de ser diferente de outro atleta que seja 7º entre 10 atletas).

- **Coeficiente funcional (CoefFun)** é encontrado entre a divisão do Coeficiente do Ranking Nacional pela divisão de jogo. Ou seja, pretende-se dizer que as classes BC3 e BC4 apresentam maiores vantagens competitivas (por isso dividem o Coef RN por 3 e por 4 respetivamente. A classe 1 é a mais limitada funcionalmente, por isso a divisão é neutra. Na classe 2, mais funcional, a divisão aplicada é 2.



Fator Ranking Funcional (RF)

Obtido pela soma dos 2 coeficientes anteriores.

Ou seja o ranking funcional é obtido somando os CoefRN+CoefFun, relacionando-se diretamente com a classificação do atleta na sua classe e em função do nº de atletas nessa classificação, e ainda tendo em conta a limitação/vantagem funcional entre classes em competição.

- **Atletas com igual handicap de bolas**, este (HB) anula-se no jogo em que se encontram.
- **Atletas com handicaps diferentes** subtraem a bola ao atleta de handicap inferior.
- Cada jogador terá um crachá onde estará escrito 0, 1 ou 2. Estes números correspondem ao seu handicap, sendo que representam o número de bolas que o jogador retirará ao seu adversário.

Exemplos:

Jogador A com handicap 0 VS jogador B com handicap 2, o jogador A terá que jogar com 4 bolas.	
Utilizando o método de handicap, teremos:	
Handicap 0	(não "retira" nenhuma bola ao adversário): José Macedo; Eunice Raimundo; Domingos Vieira; Joaquim Soares; Mário Peixoto.
Handicap 1	("retira" uma bola ao adversário): Nenhum atleta nestas condições.
Handicap 2	("retira duas bolas ao adversário): Joana Pereira; Alexandrina Oliveira; Carlos Clemente, exceto nos jogos entre estes jogadores.

Utilizando o método de pontos de vantagem por jogo, teremos:	
5 pontos por jogo (35 pontos na prova):	Joana Pereira; Alexandrina Oliveira.
4 pontos por jogo (28 pontos na prova):	Carlos Clemente.
1 ponto por jogo (7 pontos na prova):	Eunice Raimundo; Mário Peixoto; Joaquim Soares.
0 pontos:	Domingos Vieira; José Macedo.

2.5. Pontuação em cada jogo

A pontuação obtida pelos atletas em cada jogo será encontrada da seguinte forma:

○ Nº de parciais vencidos (a multiplicar por 2)
○ Diferença entre pontos marcados e sofridos
○ Pontos de vantagem por jogo

$$2*(\text{Parciais vencidos}) + (\text{Dif PMPs}) + (\text{Pontos de vantagem por jogo})$$

2.6. Em cada etapa da prova os atletas obtêm pontos para atingirem uma determinada classificação nessa prova.

2.7. São atribuídos de 8 a 1 pontos do melhor ao pior classificado em cada prova.

2.8. Na primeira prova os atletas ficam com os pontos obtidos. Na segunda prova, os pontos obtidos nesta são multiplicados por 2 e somados aos pontos obtidos na prova inicial. Na terceira prova, os pontos obtidos são multiplicados por 3 e somados aos pontos obtidos até então nas duas provas anteriores.

PROVA 1 = PONTOS
PROVA 2 = PONTOS PROVA 1 + 2* (PONTOS PROVA 2)
PROVA 3 = PONTOS PROVA 2 + 3* (PONTOS PROVA 3)

3. Campos de jogo

CAMPO 1 – “CAMPO 4Z”

Os jogadores devem jogar necessariamente para 4 zonas distintas. No entanto, estas distâncias e corredores distintos devem deter coerência com as zonas típicas de jogo, ou necessárias a serem trabalhadas.

Objetivo: *Desenvolver a precisão de lançamento e a capacidade de adaptação a diferentes locais típicos/críticos de colocação da bola alvo e desenvolvimento do parcial, durante o jogo.*

CAMPO 2 – “CAMPO BAD”

Os jogadores devem jogar necessariamente com bola alvo dura (fornecida pela organização).

Objetivo: *Explorar a possibilidade de novo plano de jogo (principal ou secundário) com utilização de bola alvo dura.*

CAMPO 3 – “CAMPO X”

Os jogadores devem jogar somente para a cruz, ou seja os jogadores executariam 4 parciais de desempate.

Objetivo: *Desenvolver a importância do treino dos parciais de desempate.*

CAMPO 4 – “CAMPO INFINITO”

Os jogadores devem jogar para o local que preferirem tendo sempre em conta que este campo tem a particularidade de o jogador ter há sua disposição um número ilimitado de bolas (incluindo a branca) podendo optar pela bola ideal para cada momento do parcial sem nunca ultrapassar o limite de 6 bolas lançadas.

Objetivo: *Ter a possibilidade de ver como as diferentes bolas reagem em diferentes contextos facilitando assim a escolha de um sete de bolas ideais.*

5. Calendário de jogos

Jogo	Campo	Horas	Jogadores		Resultado	
1	1	14.15	Domingos Vieira	Carlos Clemente		
	2		José Macedo	Joaquim Soares		
	3		Alexandrina	Mário Peixoto		
	4		Eunice Raimundo	Joana Pereira		

2	1	15.00	Eunice Raimundo	Joaquim Soares		
	2		Alexandrina	Carlos Clemente		
	3		José Macedo	Joana Pereira		
	4		Domingos Vieira	Mário Peixoto		

3	1	15.45	Domingos Vieira	Joana Pereira		
	2		Eunice Raimundo	Mário Peixoto		
	3		Alexandrina	Joaquim Soares		
	4		José Macedo	Carlos Clemente		

4	1	16.30	José Macedo	Mário Peixoto		
	2		Domingos Vieira	Joaquim Soares		
	3		Eunice Raimundo	Carlos Clemente		
	4		Alexandrina	Joana Pereira		

5	1	17.25	Joana Pereira	Joaquim Soares		
	2		José Macedo	Eunice Raimundo		
	3		Mário Peixoto	Carlos Clemente		
	4		Domingos Vieira	Alexandrina		

6	1	18.10	Eunice Raimundo	Alexandrina		
	2		Joana Pereira	Carlos Clemente		
	3		José Macedo	Domingos Vieira		
	4		Joaquim Soares	Mário		

7	1	18.55	José Macedo	Alexandrina		
	2		Joana Pereira	Mário Peixoto		
	3		Eunice Raimundo	Domingos Vieira		
	4		Joaquim Soares	Carlos Clemente		

	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4	Jogos
Zé	2	2	2	1	7
Mário	1	2	2	2	7
Eunice	2	2	2	1	7
Joaquim	2	2	1	2	7
Joana	2	2	1	2	7
Domingos	2	1	2	2	7
Alex	2	1	2	2	7
Carlos	1	2	2	2	7
Jogos	14	14	14	14	56

Nota: 5 minutos para troca de campo. Nos jogos que terminarem mais cedo, os atletas poderão descansar ou ir à casa de banho, após informação à organização, estando prontos a jogar na hora marcada.