

CONFEDERAÇÃO BOCHÍSTICA INTERNACIONAL



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BOCHA E BOLÃO

**REGRA DE BOCHA
PONTO – RAFA – TIRO
NOVA VERSÃO**

Em vigor a partir de 16 de janeiro de 2009

REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO

Art. 1º AS CANCHAS

a) A Bocha deve ser praticada sobre terreno plano e nivelado e limitado por tablados perimétricos de madeira ou outro material não metálico.

b) As canchas devem ter dimensões de 26,50m de comprimento, 4m de largura e altura uniforme de 30cm. Com prévia autorização da Comissão Técnica Arbitral Internacional - CTAI, da Confederação Sulamericana de Bocha - CSB e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão – CBBB poderão ser utilizadas canchas com dimensões de 24 a 27m de comprimento.

c) As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30cm, devem ser construídas com tábuas oscilantes. Recomenda-se que essas tábuas sejam cobertas com uma ou duas camadas de borracha sintética, de modo a não permitir o retorno de bochas.

d) Na parte superior das cabeceiras, acima dos 30cm, pode-se utilizar o mesmo material mencionado acima, podendo-se aplicar também material de composição sintética (eucatex), desde que permita o exercício regular do jogo. Os materiais utilizados na construção das canchas não devem ser nocivos à saúde dos jogadores, dos árbitros e do público em geral.

e) Para os fins da regularidade do jogo, as pessoas, animais, ornamentos e objetos em geral (lâmpadas, molduras metálicas, artesanatos e telas de proteção, entre outras) apoiadas ou localizadas sobre as tábuas periféricas são consideradas corpos estranhos.

f) O piso das canchas deve ser de carpete ou similar, de modo a permitir maior agilização e desenvolvimento normal das partidas.

Art. 2º OS LIMITES DO JOGO E A MARCAÇÃO DAS CANCHAS

a) A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais, com a utilização de material colorido (tinta, verniz, entre outros), de modo a permitir o fácil deslizamento das bochas.

b) As tábuas laterais devem ser marcadas com raias verticais de referência, correspondentes às medidas definidas na presente regra.

c) A marcação de uma cancha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4 m de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1.

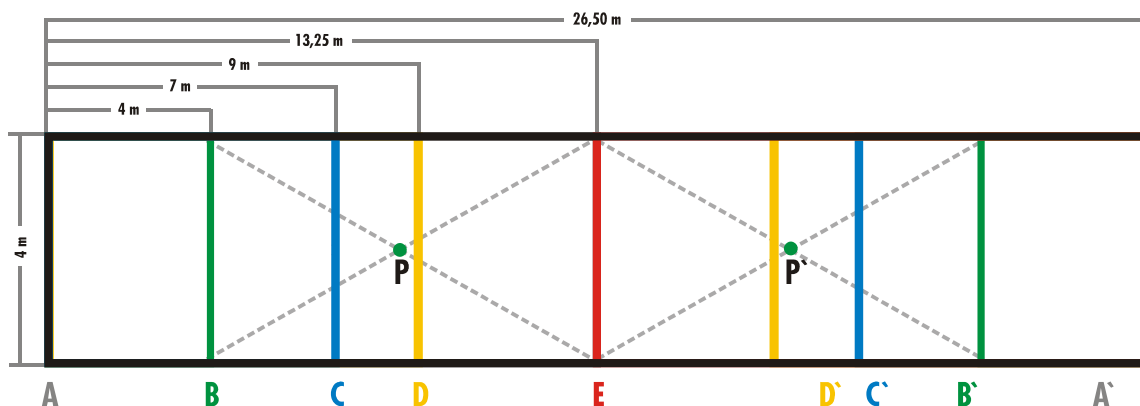


Figura 1: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura.

d) A marcação da cancha corresponde a:

- i) As linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento das bochas;
- ii) As linhas B e B' (4m) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas a ponto e para a jogada de rafa;
- iii) As linhas C e C' (7m) indicam o limite máximo que se permite aos jogadores para a jogada de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar (contrapasso) no momento do lançamento;
- iv) As linhas D e D' (9m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno, representando também o limite máximo que o jogador deve atingir após o lançamento do bolim e de uma bocha a ponto;
- v) A linha E (meio da cancha) indica a distância mínima para a colocação do bolim em jogo, representando também o limite máximo que pode ser atingido por um jogador após o lançamento de uma bocha de rafa ou de tiro.

e) Para facilitar a adaptação da nova regra às canchas de bocha tradicionalmente utilizadas no país, são apresentadas abaixo as configurações para uma cancha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura (Figura 2), onde:

- i) As linhas A e A' (1m) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- ii) As linhas B e B'' (4m) correspondem ao limite máximo permitido para o lançamento do bolim, para a jogada a ponto e para a jogada de rafa, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento (rafa);

iii) As linhas C e C' (6m) representam o limite máximo para o lançamento da bocha de tiro (bochada), podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;

iv) As linhas D e D' (7m) indicam a distância mínima do pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após jogar todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro ou, ainda, para observar o jogo de perto (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizado pelo árbitro;

v) A linha E (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo de distância para colocar o bolim em jogo, sendo também o limite máximo para cada jogador acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após jogar todas as suas bochas ou, ainda, para observar o jogo de perto (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizado pelo árbitro;

vi) No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição “P”.

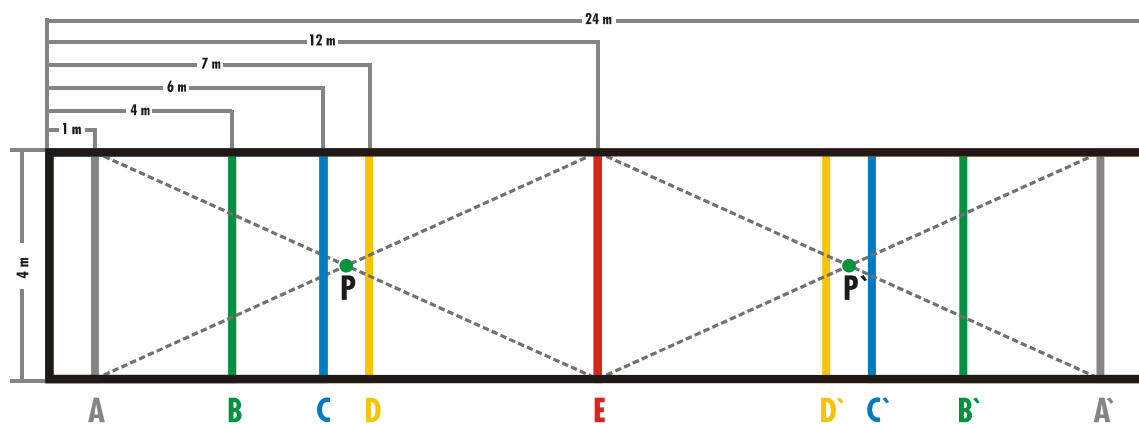


Figura 2: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

Art. 3º O JOGO

O jogo de bochas consiste de:

- a) Jogada a ponto;
- b) Jogada de rafa ou de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);

c) Em cada jogada (ponto, rafa ou tiro) as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 4 pontos nas partidas de individual e de dupla e 6 nas de trio, até o final da partida (12 ou 15 pontos);

d) Os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador.

Art. 4º EQUIPES E UNIFORMES

4.1. As equipes devem ser constituídas de:

a) Individual – um contra um, com quatro bochas cada jogador;

b) Dupla – dois contra dois, com duas bochas cada jogador;

c) Trio – três contra três, com duas bochas cada jogador;

d) As equipes devem ser constituídas de, no mínimo, três jogadores, não havendo limite máximo de inscrições em cada evento. As equipes com mais de três jogadores inscritos podem inscrever até seis jogadores para as partidas contra outra equipe (individual, dupla e trio). Essa inscrição poderá ser diferente para as partidas subsequentes contra outras equipes. Cada jogador poderá ser repetido uma vez, ou seja, os jogadores da dupla e da individual podem jogar no trio, a exceção do individual que não poderá repetir na dupla;

e) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico;

f) Para a realização de qualquer evento os jogadores e os árbitros deverão estar rigorosamente uniformizados. Os jogadores devem usar uniforme padrão da entidade que representam: tênis apropriado, camiseta (com o respectivo emblema da entidade), e meias brancas. Fica proibida a utilização de emblemas políticos ou religiosos. O uso de bermuda em jogos regionais fica condicionado à autorização das presidências das Federações filiadas e, para jogos nacionais e internacionais, do presidente da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão. A equipe que se apresentar fora desses padrões perderá os pontos da partida, não podendo haver acordo entre as equipes.

4.2. Deveres e direitos das equipes:

a) As partidas de competição, duplas ou trios, poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada e, no caso de WO da equipe total, a mesma será excluída da competição;

b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;

c) As formações de duplas ou trios devem ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;

d) O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bola é de um minuto;

e) O tempo máximo concedido ao Instrutor Técnico de cada equipe para solicitar a interrupção do jogo e consultar com os próprios jogadores é de dois minutos,

podendo ser solicitado até três vezes por partida;

f) O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda equipe. Infrações subseqüentes implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha;

g) Nos torneios e campeonatos se admite, dentro da modalidade de duplas e de trios, a substituição de somente um jogador até o final do jogo.

4.3. Deveres e direitos dos jogadores:

Princípios gerais:

a) Os jogadores estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta Olímpica, dos Regulamentos do Comitê Olímpico Internacional - COI, da Confederação Sulamericana de Bocha e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão. Em particular, os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários. Os jogadores devem atuar com o mais genuíno espírito esportivo, antes, durante e após cada partida.

b) De acordo com disposição do COI é proibido o uso de anabolizantes, de substâncias alcoólicas, de celular e de tabagismo durante a realização das partidas. Os jogadores que transgredirem as normas disciplinares correspondentes, dentro da quadra, serão punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida, ficando a equipe infratora com os pontos obtidos até o momento e anotando-se a pontuação máxima à equipe adversária.

Disposições específicas:

a) Os jogadores não participantes da jogada devem permanecer na área da cabeceira, até a linha dos 4m (linha B), não devendo interferir, sob qualquer hipótese, na jogada em ação.

b) Os jogadores que transgredirem as regras em circunstâncias não compreendidas dentro das eventualidades citadas serão repreendidos pelo árbitro e, em caso de reincidência, será anulada uma bocha que seria utilizada pelo jogador.

c) O jogador que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros jogadores em cancha, abandonar a cancha será, a bem do público, excluído da partida, e a sua equipe será penalizada com a perda da partida.

d) Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair da quadra uma vez por partida durante três minutos. O tempo será computado a partir do momento de sua saída. Caso o jogador não retorne à cancha dentro do tempo estabelecido, será penalizado, a cada três minutos, com uma bocha na individual e com duas bochas na dupla e no trio. A partida não será reiniciada com a equipe incompleta.

Art. 5º AS PARTIDAS E OS PONTOS

a) A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar o número de pontos estipulado para cada competição (12 ou 15 pontos). A Comissão Técnica Arbitral Internacional, a Confederação Sulamericana de Bocha e a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão são responsáveis pela definição dos limites de pontos de cada competição (12 ou 15 pontos).

b) A pontuação obedecerá a seguinte norma: um ponto para cada bocha da mesma equipe mais próxima do bolim, em comparação às bochas da equipe adversária.

Art. 6º AS BOCHAS E O BOLIM

Características gerais:

a) As bochas devem ser de forma esférica e de material sintético. O bolim deve ser de forma esférica e, preferencialmente, de aço.

b) O bolim deve ter 3,5 a 4 cm de diâmetro.

c) As bochas devem ter 10,7 cm de diâmetro e peso de 900 a 950 gramas, tanto para os campeonatos mundiais, continentais e intercontinentais quanto para as copas do mundo e competições com representação nacional, incluindo os eventos regionais e locais.

d) O diâmetro e o peso das bochas devem ser iguais, enquanto que a cor deve ser diferente para cada equipe.

e) A partir da vigência desta Regra não será mais permitida a utilização de bochas fora dos parâmetros acima estabelecidos.

Disposições específicas:

a) Antes do início de cada partida o árbitro deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares, bem como se as canchas de jogo e a iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da competição.

b) Durante a disputa da partida não será permitida a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha, o árbitro providenciará a sua substituição ao final da jogada, no caso do bolim, anular-se-á a jogada. A substituição das bochas de uma equipe somente será permitida se, por razão de força maior, a partida for interrompida pelo árbitro, com a continuidade em outra cancha ou, na mesma cancha, mas em outra oportunidade.

c) A bocha pode, se necessário, ser umedecida, mas somente com água, caso contrário será desclassificada.

d) As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual.

e) Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro deverá ser registrada em súmula para posterior avaliação.

Art. 7º SINALIZAÇÃO DAS BOCHAS E DO BOLIM

a) As bochas devem ser marcadas pelo árbitro sobre a cancha de jogo de modo diferente para cada equipe (conforme Figura 3).



Figura 3: Exemplo de marcação das bochas na cancha.

b) A marcação do bolim na cancha deve ser efetuada de forma diferente daquela utilizada para as bochas, conforme a Figura 4.

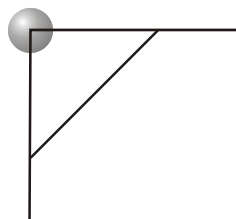


Figura 4: Exemplo de marcação do bolim.

Art. 8º REGRA DA VANTAGEM

a) A regra da vantagem consiste no fato de que toda bocha jogada a ponto, rafa ou tiro, incluindo todas as suas irregularidades, podem ser consideradas válidas, ou não, de acordo com critério da equipe adversária, ou seja, dependendo da aplicação, ou não, da regra da vantagem.

b) Mesmo que o tiro ou a rafa sejam irregulares, deverá ser observada a regra da vantagem, salvo se a bocha tocar a cabeceira sem fazer jogo em sua trajetória de ida, o que implicará na anulação da bocha, procedimento este que se aplicará também para a bocha jogada a ponto.

Art. 9º INÍCIO DA PARTIDA E LANÇAMENTO DA BOCHA E DO BOLIM

a) A partida é iniciada com a colocação do bolim no ponto “P”, no centro da zona válida da cancha. O ponto “P” deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente.

b) Antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra a cabeceira da saída, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos.

c) O direito de jogar a primeira bocha, ou de indicar a cabeceira a partir de onde se dará início à partida, será definido previamente por meio de sorteio entre as equipes. O sorteio dará a uma equipe o direito de lançar a primeira bocha, ficando para a outra equipe a escolha da cabeceira.

d) Em caso de anulação de bocha, seja no início da partida ou em qualquer outra jogada sucessiva, a equipe deverá jogar outra bocha e assim sucessivamente até efetuar jogo válido.

e) Em caso de anulação da jogada, a mesma deverá ser repetida da mesma cabeceira. O direito de jogar a primeira bocha permanece com a mesma equipe que efetuou a saída na jogada anterior.

f) Nas jogadas subseqüentes, o bolim deve ser lançado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular, o bolim deve passar para a equipe adversária, com direito a um só lançamento e, em caso de nova irregularidade, o bolim será colocado pelo árbitro no ponto “P”. O direito de lançar a primeira bocha continua com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro.

g) O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha).

h) O lançamento do bolim será anulado quando:

i) Sua periferia atingir a linha A ou A’ ou não ultrapassar por completo a linha E.

ii) Ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 cm.

iii) O jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D’.

i) A jogada será anulada quando, por efeito de jogo válido, o bolim:

i) Regressar ultrapassando a linha E (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma.

ii) Quando sair da cancha e retornar após bater em corpos estranhos.

iii) Bater contra objetos estranhos, árbitro ou em um dos jogadores, mesmo sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada.

iv) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar

sempre livre em toda a sua circunferência.

j) Quando, por efeito de jogo válido, permanecer somente o bolim em quadra, a equipe que causou a saída das bochas deverá jogar outra bocha válida para permitir a continuação da jogada.

Art. 10. LANÇAMENTO DAS BOCHAS: PONTO, RAFA E TIRO

a) A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro.

b) O lançamento da bocha de rafa e o de tiro (bochada) será válido se o jogador declarar ao árbitro o tipo de lançamento que se propõe a efetuar e qual o objeto que pretende atingir. Se o jogador decidir mudar o tipo de lançamento ou o objeto a ser atingido, deverá retificar sua decisão ao árbitro, caso contrário a jogada será declarada irregular, aplicando-se a regra da vantagem.

c) Durante o lançamento da bocha o jogador não pode apoiar o pé nem a mão sobre as tábuas, salvo casos especiais decididos em congressos técnicos. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, podendo a equipe adversária aplicar a regra da vantagem.

d) Durante o lançamento não se permite aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, sob pena da equipe adversária aplicar a regra da vantagem.

e) O jogador em ação que tiver outras bochas para jogar não deve ultrapassar:

i) A linha D ou D' após um lançamento a ponto;

ii) A linha E ou E' após um lançamento de rafa ou de tiro (bochada).

Se uma destas linhas for ultrapassada irregularmente, aplicar-se-á a regra da vantagem.

f) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem.

g) A trajetória da bocha jogada não pode ser interrompida ou desviada de forma intencional pelos jogadores, sob pena de conceder à equipe adversária a pontuação máxima da jogada.

h) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.

i) As bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer de cada jogada devem ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado.

Art. 11. NORMAS COMUNS PARA AS BOCHAS E PARA O BOLIM

a) Toda bocha ou bolim que estiverem na tábua (cabeceira) e forem por ela deslocadas, deverão voltar suas marcas originais, já que tábua não deve fazer jogo.

b) A bocha ou o bolim que, por efeito da regra do jogo, saírem da cancha, são nulas. Se a bocha voltar à cancha, provocando o desvio de outras bochas paradas e

marcadas pela regra do jogo, estas deverão retornar às suas marcas de origem. Entretanto, se uma bocha voltar à cancha atingindo bochas em movimento, estas deverão ser marcadas na posição final adquirida, enquanto a bocha que retornou à cancha será anulada. Se o lugar (posição final) estiver ocupado por uma bocha deslocada, esta voltará à sua marca e as outras serão colocadas no lugar mais próximo, a sua direita ou a sua esquerda, sempre perdendo ponto.

c) Caso a bocha, após retornar à cancha, atinja o bolim em movimento ou fora de sua marca, a jogada será anulada.

Art. 12. TREINO DE RECONHECIMENTO E PASSEIO

a) As equipes terão direito ao reconhecimento das canchas durante cinco minutos antes da partida e separadamente.

b) Antes do início de cada partida as equipes terão direito ao passeio, que deverá constar de uma jogada de ida e volta.

i) O passeio deverá ocorrer com ambas as equipes na cancha treinando juntas.

ii) Esse mesmo direito será garantido às equipes se, por razão de força maior, a partida vier a ser interrompida, com continuação em cancha distinta.

iii) A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento das canchas perderá o direito ao passeio.

c) A equipe ausente no momento do reconhecimento das canchas terá uma tolerância de cinco minutos para entrar em cancha. Confirmada a ausência, a equipe perderá a partida por WO, creditando-se à equipe adversária a pontuação máxima.

Art. 13. JOGADA A PONTO

a) A jogada a ponto consiste em lançar a bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo. .

b) Se uma equipe esgotar as suas bochas sem ter efetuado jogo válido, serão creditados à equipe adversária os pontos referentes às bochas válidas, acrescido do número de bochas ainda não jogadas.

c) Se duas bochas adversárias estiverem equidistantes do bolim, a equipe que tiver provocado o empate deverá jogar novamente até obter o ponto ou esgotar as suas bochas. Se ao final da jogada persistir o empate, a jogada será anulada e uma nova jogada deverá ser reiniciada da mesma cabeceira.

d) Qualquer bocha jogada a ponto que tocar as tábuas laterais antes de ter efetuado jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem.

e) Toda bocha jogada a ponto que tocar diretamente a cabeceira (fundo da

cancha) será anulada, não sendo aplicada, neste caso, a regra da vantagem.

Art. 14. DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO

Em caso de ocorrer o desvio de bochas, as distâncias percorridas por estas devem ser medidas com os dispositivos apropriados para esse fim. O árbitro poderá, a seu critério, recorrer ao metro, à fita métrica e à ajuda de assistentes. A medição deverá ser efetuada sempre após a marcação das bochas sobre o terreno.

14.1. Choque Direto:

a) A bocha jogada a ponto que se chocar contra qualquer outra ou contra o bolim, conforme a Figura 5, desviando qualquer um dos dois em uma extensão superior a 70cm, será anulada e a bocha deslocada será recolocada no seu lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.

b) No caso da jogada ser aceita pela equipe adversária, marcam-se as bochas onde pararam.

c) Se a jogada não for aceita pela equipe adversária, a bocha infratora será anulada e as deslocadas voltarão às suas marcas.

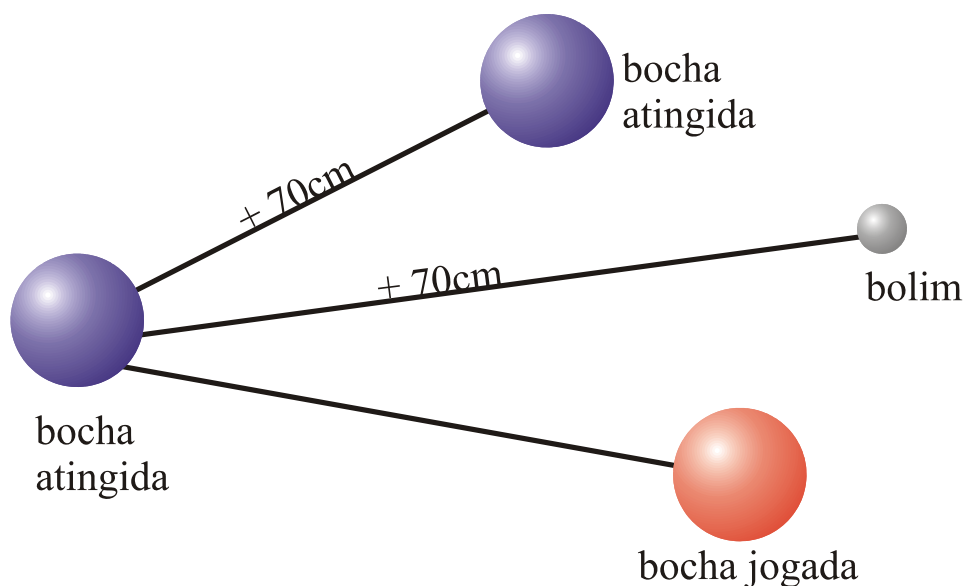


Figura 5. Exemplo de jogada a ponto que provoca o arrasto de bocha e bolim a uma distância superior a 70cm.

14.2. Choque em Cadeia:

A bocha jogada que se chocar a outra e provocar o arrasto de uma terceira

bocha ou do bolim'' a uma extensão superior a 70cm, conforme a Figura 7, será anulada e as bochas deslocadas serão recolocadas no lugar de origem, salvo no caso da aplicação da lei da vantagem, quando as bochas, o bolim ou ambos serão marcados onde pararam.

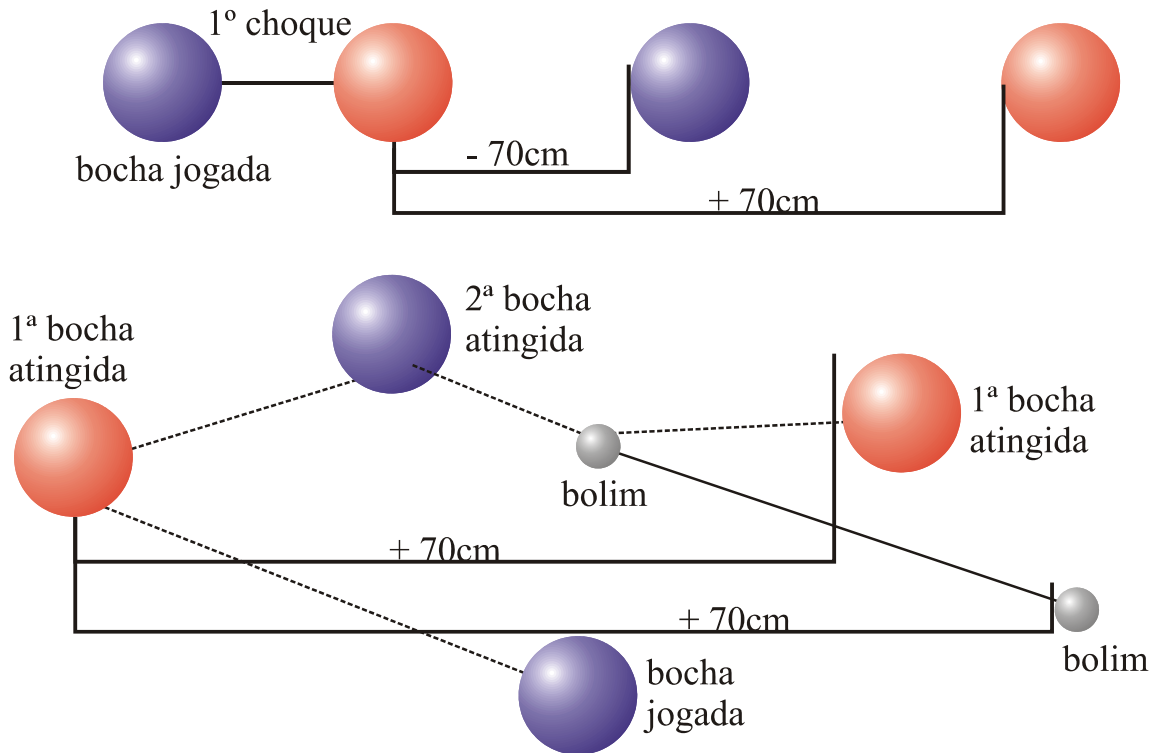


Figura 6. Caracterização de jogadas em cadeia.

14.3. Desvio sem consequência:

A bocha jogada que venha a deslocar uma ou mais bochas, sem implicar em arrasto, ou seja, distância inferior a 70cm, conforme a Figura 8, é considerada válida, ficando todas as bochas nos lugares onde se detiverem.

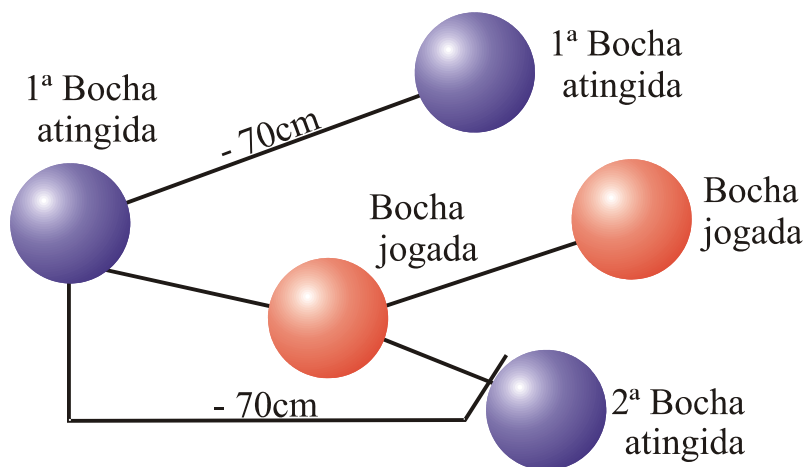


Figura 7. Exemplo de jogada com choque, sem, entretanto, configurar arrasto

14.4 Regra do oposto:

Quando uma bocha jogada a ponto deslocar uma ou mais bochas, ou o bolim, à uma distância inferior a 70cm, mas a bocha jogada percorrer uma distância superior a 70cm, conforme a Figura 9, o adversário tem o direito de pedir o oposto. Nesse caso, todas as bochas deslocadas, inclusive o bolim, devem voltar às suas marcas de origem e a bocha jogada deve permanecer no lugar onde parou.

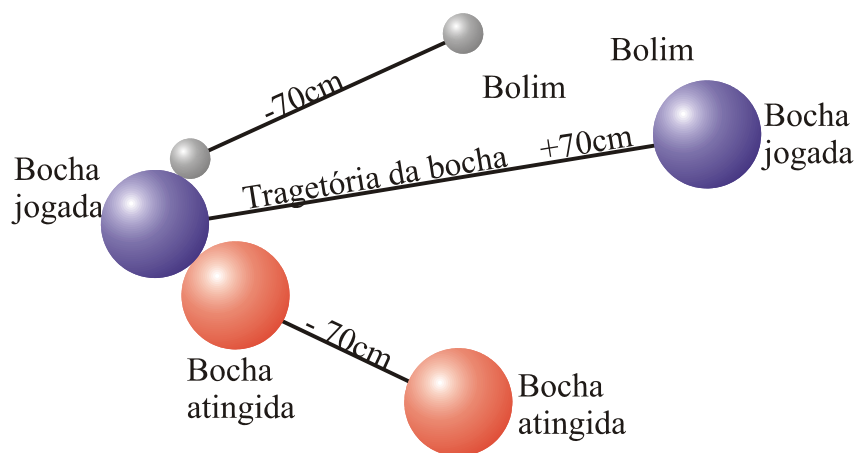


Figura 8. Exemplo de jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto.

Art. 15. JOGADA DE RAFA

a) A jogada consiste em atingir, com ou sem o auxílio do terreno, uma

determinada bocha ou o bolim.

b) A bocha jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha de forma regular.

c) Após o lançamento da bocha o jogador em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o jogador ultrapassar a linha B ou B' antes de ter efetuado o lançamento a bocha jogada será irregular, podendo-se aplicar a regra da vantagem.

d) Entre as linhas D e D' (zona de tiro), todos os objetos situados a 13cm ou menos do bolim (\leq) constituem o que se denomina de "berçário". O árbitro deve indicar, antes de autorizar o lançamento, quais os objetos que se encontram nessa situação. A bocha lançada dentro dos limites das linhas B e B' deverá picar além da linha D ou D'. A bocha que atingir esta linha ou picar antes da mesma, será considerada irregular, podendo-se aplicar a regra da vantagem.

e) À bocha lançada que não atingir o objeto declarado, ou atingi-lo de forma irregular, será aplicada a regra da vantagem.

f) É permitido rafar qualquer bocha situada após a linha D ou D' (oposta), bem como quando situada na zona de tiro, em condições de berçário.

g) O bolim, por sua vez, pode ser rafado somente após as linhas D ou D' (oposta), salvo quando na zona de tiro, em condições de berçário.

h) Toda jogada de rafa que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.

i) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de rafa, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e retornarem, deslocando ou não bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se ultrapassarem a linha D de origem, no caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim.

Art. 16. JOGADA DE TIRO (BOCHADA)

a) A jogada de tiro consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada do terreno, uma bocha adversária ou própria ou o bolim, declarada previamente ao árbitro.

b) Para que a jogada seja válida, o jogador deve declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir (bocha ou bolim).

c) É proibido atirar (bochada) em sua própria bocha antes da linha E (meio da cancha), salvo quando esta estiver dentro do limite de distância de 13cm da bocha do adversário. Já a bocha do adversário, pode ser atirada em qualquer lugar da cancha.

d) Antes de efetuar a jogada de tiro o jogador deve aguardar até o árbitro traçar um arco de 40 cm da bocha declarada e de todas que estiverem a 13cm ou menos da bocha declarada, devendo ainda aguardar a autorização para o lançamento da bocha, de outro modo, a jogada será declarada irregular e as bochas desviadas serão recolocadas no seu lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.

e) Após o lançamento da bocha, o jogador em ação pode ultrapassar as linhas C

ou C'. Se o jogador ultrapassar estas linhas antes do lançamento da bocha, a jogada será declarada irregular e as bochas deslocadas voltarão às suas marcas de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem.

f) Na jogada de tiro (bochada) pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância menor ou igual a 13cm (\leq) do objeto declarado, sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme figura 10.

g) As bochas situadas antes das linhas D ou D' (oposta) devem ser atingidas somente por meio de jogada de tiro, salvo na condição de berçário, quando a rafa é permitida (ver também artigos 15, alíneas "f" e "g").

h) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de tiro, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e voltarem, deslocando ou não, bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se ultrapassarem a linha D de origem, no caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim.

i) Toda bocha atirada (bochada) que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.

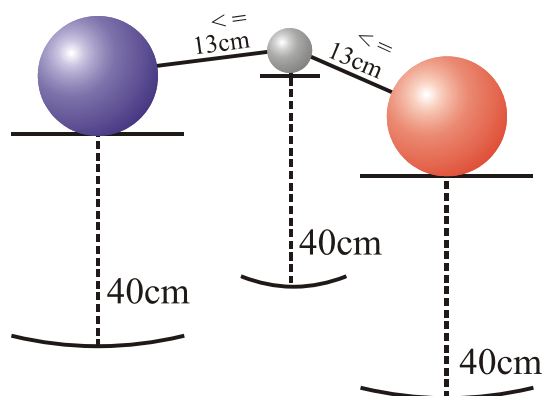


Figura 9: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro.

Art. 17. SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS

a) Cabe ao árbitro a decisão da interrupção de uma partida devido a situações adversas (falta de luz, chuva etc.). As partidas interrompidas serão reiniciadas com os mesmos pontos adquiridos na jogada anterior à interrupção. Não serão, portanto, contabilizados os pontos de uma jogada não concluída.

b) Corresponde ao árbitro o direito de decidir sobre a suspensão, ou não, de uma jogada em curso.

c) Se uma das equipes abandonar a cancha sem autorização do árbitro, considera-se que perdeu a partida, ficando a equipe com os pontos obtidos até aquele momento, atribuindo-se pontuação máxima à equipe adversária.

Art. 18. BOM SENSO

a) Para o bom andamento e desenvolvimento do esporte e dos jogadores em geral, recomenda-se o uso do “bom senso” durante a prática desportiva, bem como durante suas atividades diárias.

b) A presente regra não terá interpretação diferente do que nela está escrito.

Art. 19. DISPOSIÇÕES FINAIS

a) A marcação das canchas na nova Regra Ponto – Rafa – Tiro deverá ser providenciada de forma imediata.

b) Os bolins de 5 cm deverão ser substituídos imediatamente.

c) A retirada ou permanência dos cavalinhos nas canchas é opcional.

d) O piso das canchas deverá, paulatinamente, ser substituído, já que eventos oficiais da CBBB somente serão realizados em canchas com piso de carpete ou similar (Art. 1º, letra “f”).

e) As entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo.

f) Para a realização de eventos nacionais e internacionais as Federações filiadas deverão solicitar autorização à CBBB.

g) Uma cópia desta Regra será encaminhada à Confederação Sulamericana de Bocha e à Confederação Bochística Internacional.

h) Os casos omissos a esta Regra serão solucionados pela Diretoria da CBBB.

i) Todos os direitos são reservados à CBBB.

j) Esta nova versão da Regra Ponto – Rafa – Tiro foi aprovada em São Ludgero, SC, em 17 de setembro de 2008, em reunião geral realizada durante o Campeonato Brasileiro de Seleções Adulto Masculino, com a presença da Diretoria da CBBB e de suas Federações filiadas e modificada em Porto Alegre, RS, em 16 de janeiro de 2009, por ocasião da realização da Assembléia Geral da CBBB.

k) A presente Regra entrará em vigor a partir de 1º de fevereiro de 2009.

Porto Alegre, RS, 16 de janeiro de 2009