



CONFEDERAÇÃO BOCHÍSTICA INTERNACIONAL



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BOCHA

**REGRA DE BOCHA
PONTO – RAFA - MUNDIAL**

Organizada e revisada por Lidio Coradin, Presidente da Federação Brasileira de Bocha, Valmir Danieli, Coordenador Técnico da CBB, Luis Sartori, Vice-Presidente da Federação Gaúcha de Bocha e Jairo Genehr, Coordenador da Federação Gaúcha de Bocha

**Aprovada em Assembleia Geral Ordinária da Confederação Brasileira de Bocha
em 11 de fevereiro de 2023**



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 26,5m de comprimento, 4,0m de largura e altura uniforme de 30cm. Com prévia autorização da Comissão Técnica Arbitral Internacional (CTAI), da Confederação Panamericana de Bocha (CPB) e da Confederação Brasileira de Bocha (CBB) poderão ser utilizadas canchas de 24,0 a 27,0m de comprimento. Toda cancha deverá ter uma área técnica determinada para os capitães ou instrutores técnicos e reservas;
- c) As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30cm, devem ser construídas com tábuas oscilantes. Recomenda-se que essas tábuas sejam instaladas de forma a não permitirem o retorno das bochas ou do bolim. Para suavizar o impacto das bochas no fundo das canchas pode-se colar uma camada de borracha ou material similar em cima das tábuas e aplicar uma ou duas camadas de carpete em cima da borracha;
- d) Para melhor proteção das pessoas que estão assistindo os jogos, recomenda-se aumentar a altura das cabeceiras até 1,5m, ou acima, utilizando-se tábuas ou outro material. Com o mesmo propósito, recomenda-se colocar grades nas laterais das canchas, de forma a evitar que, em decorrência de uma jogada de tiro, as bochas sejam lançadas para fora das canchas;
- 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 meio pesado ou similar, de 3 até 5mm, para permitir maior agilização no andamento das partidas. Também podem ser utilizados, quando for o caso, pisos diversos aprovados pela Diretoria Técnica da CBB ou das entidades internacionais.

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;
- b) A marcação de uma cancha com dimensões de 26,5m de comprimento e 4,0m de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1 e corresponde a:

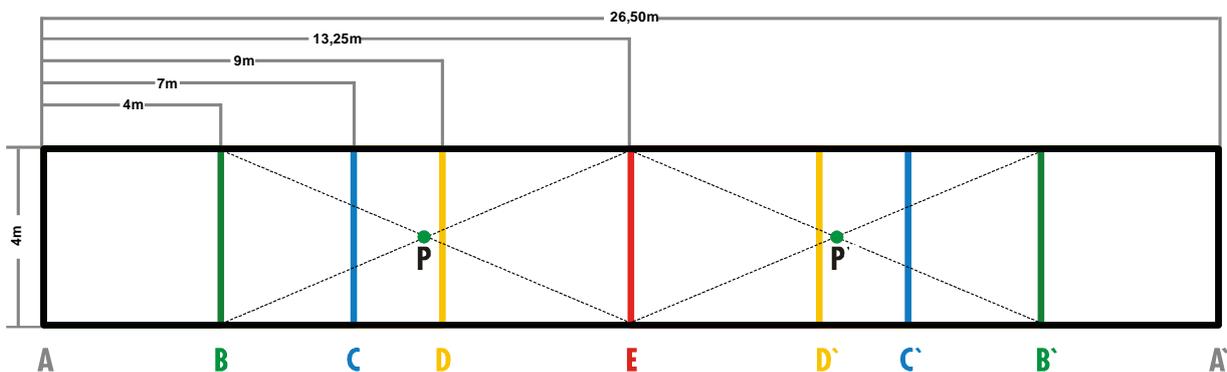


Figura 1: Configurações de cancha de bocha de 26,5m de comprimento e 4,0m de largura.



I) as linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas;

II) as linhas B e B' (4,0m) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim, das bochas 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' (7,0m) indicam o limite máximo permitido 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' (9,0m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno na jogada de rafa (não podendo atingi-la), limite mínimo para que seja considerada em jogo uma bocha jogada a ponto, tendo que ultrapassa-la, representando também o limite máximo para o jogador atingir após o lançamento do bolim ou da bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). A linha "D" (9,0m) oposta indica também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de tiro (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual o jogador somente poderá ultrapassar a linha "D" (9,0m) após o lançamento de todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' (oposta) poderá ainda ser ultrapassada para observar o jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro;

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 efetuar uma jogada de rafa (na primeira bola, uma vez que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, essa linha poderá ser ultrapassada somente após o jogador efetuar o lançamento de todas as suas bochas. A linha "E" poderá também ser ultrapassada quando da observação do jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro, a exceção das jogadas de tiro.

c) A marcação de uma cancha com dimensões de 24,0m de comprimento e 4,0m de largura deve ser efetuada de acordo com a figura 2 e corresponde a:

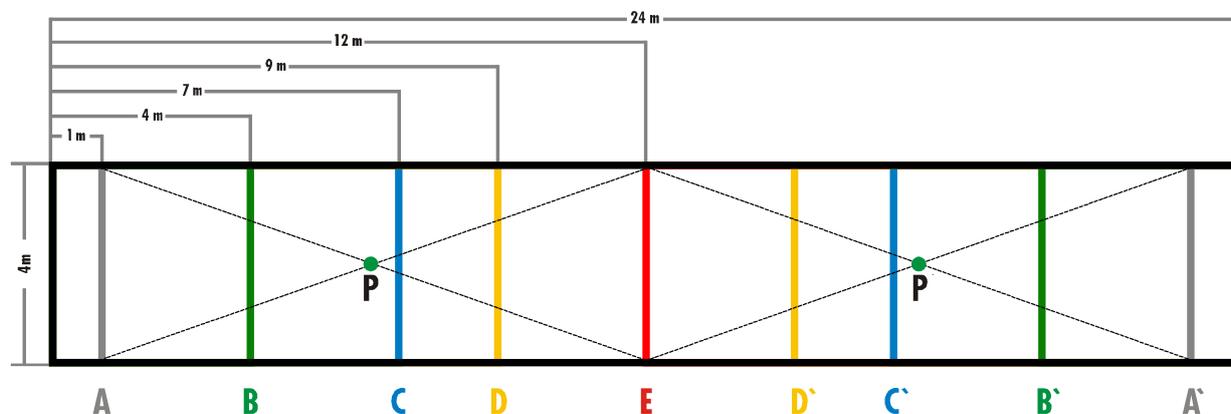


Figura 2: Configurações de cancha de bocha de 24,0m de comprimento e 4,0m de largura



I) as linhas A e A' (1,0m) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;

II) as linhas B e B' (4,0m) correspondem ao limite máximo permitido aos jogadores 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' (7,0m) 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' (9,0m) indicam a distância mínima para o pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), limite mínimo para que seja considerada em jogo uma bocha jogada a ponto, tendo que ultrapassa-la, e a distância máxima para o jogador acompanhar o lançamento do bolim ou da bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). A linha “D” (9,0m) oposta indica também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de tiro (somente a primeira, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual o jogador somente poderá ultrapassar a linha “D” (9,0m) após o lançamento de todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' (oposta) poderá ainda ser ultrapassada quando da observação do jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro;

V) a linha “E” (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo para a colocação do bolim em jogo, sendo também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de rafa (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento de todas as suas bochas. A linha “E” poderá ainda ser ultrapassada para observar o jogo de perto, desde que devidamente autorizado pelo árbitro, a exceção das jogadas de tiro.

Art. 3º O JOGO

a) O jogo de bochas consiste de:

I) jogada a ponto;

II) jogada de rafa ou de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);

b) 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;

c) Os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento de suas bochas;

d) A partir do momento em que um atleta apanhar a bocha para fazer o seu lançamento, os outros atletas devem permanecer em silêncio e sem movimentação. O silêncio deve ocorrer também em relação à torcida.



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 formadas por, no mínimo, quatro jogadores, não havendo limite máximo de inscrições em cada evento. As equipes com mais de quatro jogadores inscritos podem inscrever até oito jogadores para as partidas contra outra equipe (individual, dupla e trio). Essa inscrição poderá ser diferente para as partidas subsequentes (contra outras equipes);
- e) O simplista não poderá jogar o trio, só poderá ser repetido na dupla, caso necessário, isto para competições nacionais organizadas pela CBB;
- f) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico, que deverá permanecer em sua área técnica e dela sair somente quando for utilizar o seu tempo solicitado;
- g) Para a participação em qualquer evento os jogadores e os árbitros deverão estar devidamente uniformizados. Os jogadores devem usar uniforme padrão da entidade que representam: tênis apropriado, calça e camiseta (com o respectivo emblema da entidade). Será permitido o uso de bermuda, desde que todos os jogadores da mesma equipe estejam iguais;
- h) É obrigatória a apresentação da ficha de filiação ou da carteira de registro na sua Federação, juntamente com a relação dos atletas. A participação de atleta em situação irregular acarretará multa.
- i) Na nova nomenclatura mundial oficial, o “ponto – rafa – mundial” será jogado com equipe mista, nas seguintes modalidades: individual masculina, individual feminina, dupla masculina, dupla feminina e dupla mista, sendo que cada atleta poderá jogar em apenas duas modalidades. Também poderá fazer parte das disputas o Tiro de Precisão, masculino e feminino. Já está previsto a participação da bocha, na modalidade rafa, nos jogos mundiais, Olímpicos e em competições internacionais;

4.2. Deveres e direitos das equipes:

- a) As partidas de competição (duplas ou trios) somente poderão ser iniciadas se as equipes estiverem completas. Caso uma equipe (simples, dupla ou trio) esteja incompleta, a mesma perderá a partida por (WO);
- b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;
- c) As formações de duplas ou trios devem indicar um jogador como capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;



d) O tempo máximo concedido aos atletas para o lançamento da bocha é de 30 segundos, tempo este que será aumentado para um minuto e trinta segundos quando o atleta for olhar o jogo de perto. No trajeto o atleta não poderá comunicar-se com o público e nem com o técnico. Caso isso venha a ocorrer será considerado como tempo utilizado. O jogador poderá olhar o jogo de perto apenas 2 vezes durante a partida.

e) Cada equipe tem o direito de consultar com seu instrutor técnico por até duas vezes na partida. O tempo máximo concedido ao instrutor técnico de cada equipe para consultar com seus jogadores é de dois minutos por tempo solicitado. Durante o tempo solicitado por uma equipe a outra não poderá ir olhar o jogo, mas terá liberdade do capitão ou Instrutor técnico reunir seus atletas, mas sem sair da sua área técnica.

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

g) Nos torneios e campeonatos se admite, dentro das modalidades de duplas e de trios, a substituição de um jogador, que deverá permanecer na cancha até o final da partida.

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 Federação Mundial de Petanca e Bocha (W.P.B.F), da Confederação Bochística Internacional (CBI), da Confederação Panamericana de Bochas (CPB) e da Confederação Brasileira de Bocha (CBB). Os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários, assim como 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 a essas normas disciplinares ou mostrarem comportamento inadequado, dentro ou fora da cancha, estarão sujeitos a testes de bafômetro e exames antidoping, podendo ser punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida. Neste caso a equipe infratora ficará com os pontos obtidos até o momento da punição, 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 B (4m), e não devem interferir, em hipótese alguma, 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) Após iniciada a partida os atletas não devem abandonar a cancha, o que significa que, em hipótese alguma, o atleta poderá sair da cancha durante o andamento da partida, nem mesmo para ir ao banheiro. Obs: Nas competições da categoria veteranos/master, o atleta poderá sair da cancha uma vez durante a partida, com autorização do árbitro.

d) Os jogadores não devem interferir na medição das bochas, devendo ficar, no mínimo, a 1m de distância para que o árbitro decida a quem pertence o ponto. A critério do árbitro, poderá ser solicitado a presença de um jogador de cada equipe para conferir a medida.

Art. 5º AS PARTIDAS E OS PONTOS

a) As partidas de bocha, em eventos oficiais - a nível nacional, serão realizadas até 12 pontos. A nível internacional será de acordo com a entidade organizadora. A critério da entidade promotora poderá também ser utilizado o fator tempo por partida ou número de mãos, sempre com o critério de quem chegar antes aos pontos determinados vencer a partida.

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, medindo 10,7cm 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;

b) O bolim deve ser de forma esférica e de aço, com 3,5cm de diâmetro.

Disposições específicas:

a) Antes do início de cada partida o árbitro deve observar se a cancha de jogo e o sistema de iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da partida e, da mesma forma, deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares;

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. 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. As cores das bochas devem ser distintas entre as equipes, de modo a facilitar o acompanhamento das jogadas, tanto por parte do árbitro quanto em relação às transmissões das partidas.

c) As decisões de interpretação do árbitro e auxiliares são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual. Entretanto, caso tenha consulta e concordância de ambas as equipes, o árbitro poderá rever a sua decisão;



d) 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 Figura 4.

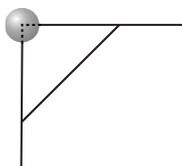


Figura 4: Exemplo de marcação do bolim

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) Para a decisão da vantagem, o adversário poderá olhar e, se necessário, solicitar a verificação da medida antes de aceitar a jogada;

c) Mesmo que o tiro, a rafa ou a jogada a ponto sejam irregulares, deverá ser observada a regra da vantagem. Todas as bochas que, por efeito de seus respectivos lançamentos (ponto, rafa e tiro), atingirem diretamente tábuas laterais, sem fazer jogo na sua trajetória de ida, implicará na anulação da bocha, podendo-se aplicar a regra da vantagem;

d) Se a bocha atingir diretamente a cabeceira, sem fazer jogo, será anulada, não cabendo, neste caso, a aplicação da regra da vantagem.



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

a) Antes do início da partida o juiz fará o sorteio. A equipe que vencer o sorteio terá o direito de fazer o lançamento da primeira bocha. A outra equipe ficará com o direito de escolha da cabeceira para início da partida. A partida será iniciada com a colocação do bolim no ponto “P”, que deverá ser sinalizado com o traçado de um “X” entre a linha “E” (meio da cancha) e as linhas B e B’ (cancha de 26,5m, conforme Fig. 1) ou linha “E” (meio da cancha) e as linhas A e A’ (cancha de 24m, conforme Fig. 2). O ponto “P” deve ser sinalizado sobre o terreno de forma permanente.

b) Nas jogadas subsequentes, o lançamento do bolim deve ser efetuado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular do bolim ou se o mesmo ficar situado fora na zona regulamentar, 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 lançamento da primeira bocha continuará com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro;

c) Antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra a cabeceira de saída ou em local demarcado na cancha, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos;

d) Ao fazer o lançamento do bolim, o atleta poderá acompanhá-lo até a linha D ou D’ (9,0m), ou seja, a mesma linha que o atleta pode acompanhar uma bocha lançada a ponto.

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

f) Em caso de anulação da jogada, a mesma deverá ser repetida da mesma cabeceira, uma vez que toda jogada tem de ser pontuada. O direito de lançamento do bolim e da primeira bocha permanece com a equipe que efetuou a saída na jogada anterior;

g) O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha “E” (meio da cancha) e não atingir a linha “A” oposta (cancha de 24,0m);

h) O lançamento do bolim será anulado quando:

I) sua periferia não ultrapassar por completo a linha “E” (meio da cancha) ou quando atingir a linha “A” oposta (cancha de 24,0m);

II) sua periferia não ultrapassar por completo a linha “E” (meio da cancha) ou quando atingir a linha “B” oposta (cancha de 26,5m);

III) ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13cm;

IV) o jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D’ (9,0m).



l) 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) sair da cancha e retornar após bater em corpos estranhos;

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

IV) ficar debaixo das tábuas perimétricas, uma vez que o bolim deve estar sempre com toda a sua circunferência livre.

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

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

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

b) A bocha jogada a ponto estará em jogo quando ultrapassar a linha D ou D’. Caso isso não aconteça, a bocha será anulada;

c) O lançamento da bocha de rafa e 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 valerá a declaração inicial, aplicando-se a regra da vantagem;

d) Durante o lançamento da bocha (ponto/rafa/tiro) o jogador não pode apoiar o pé e nem a mão sobre as tábuas ou tela lateral, salvo casos especiais decididos em Congresso Técnico. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, e a equipe adversária poderá aplicar a regra da vantagem;

e) Durante o lançamento da bocha (ponto/rafa/tiro) não é permitido aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e o contrapasso não poderá atingir o terreno antes do lançamento da bocha, sob pena da aplicação da regra da vantagem;

f) O jogador em ação que tiver outra(s) bocha(s) para jogar não deve ultrapassar:

I) a linha D ou D’ (9,0m) após um lançamento a ponto;

II) a linha “E” (meio da cancha) após um lançamento de rafa;

III) a linha “D” (oposta) após um lançamento de tiro (bochada). Caso uma dessas linhas for ultrapassada fora das situações consideradas acima, o jogador será penalizado com a desclassificação de uma bocha não jogada;



g) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem. Toda bocha lançada a ponto, rafa ou a tiro que tocar primeiro a tábua do fundo (cabeceira), antes de efetuar jogo, será nula, sendo também nulos todos os seus efeitos posteriores, não cabendo a aplicação da regra da vantagem;

h) 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;

i) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, a bocha será devolvida à cabeceira e será desclassificada uma bocha do atleta que cometeu o equívoco;

j) As bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer da jogada devem ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado;

k) Caso um jogador faça uso de uma terceira bocha da sua equipe, esta será desclassificada. Se a jogada não for percebida pelo árbitro ou pelos atletas e o jogo tiver prosseguimento, a jogada será considerada válida.

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

a) Toda bocha ou bolim que estiver na tábua (cabeceira) e forem por ela deslocadas, devem voltar às suas marcas originais, uma vez 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, após bater em objetos estranhos, voltar à cancha, provocando o desvio de outras bochas paradas e marcadas, 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 que pararam, 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 em prejuízo da bocha marcada;

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 da cancha durante cinco minutos antes da partida e separadamente;

b) Antes do início de cada partida as equipes terão também direito ao passeio, que deverá constar de uma jogada de ida e volta, com a presença dos atletas de ambas as equipes;

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



d) A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento da cancha perderá o direito ao passeio;

e) A equipe ausente no momento do reconhecimento da cancha 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 no lançamento da bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo, o bolim;

b) Se uma equipe esgotar as suas bochas sem ter efetuado jogo válido, serão creditados à equipe adversária os pontos referentes às bochas jogadas e 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, não haverá marcação de pontos naquela jogada e uma nova jogada deverá ser reiniciada a partir da mesma cabeceira;

d) Qualquer bocha jogada a ponto que tocar as tábuas laterais antes de efetuar 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.

f) Da mesma forma, qualquer bocha jogada a ponto que atingir a tábua de fundo, mesmo após tocar em alguma peça (bocha ou bolim) também será anulada, independente do trajeto percorrido, sujeito à aplicação da regra da vantagem;

g) A bocha também será anulada caso venha atingir alguma peça (bocha ou bolim) e a peça atingida tocar a tábua de fundo, independente do trajeto percorrido, sujeito à aplicação da regra da vantagem.

Art. 14. DESVIO DE BOCHAS NA JOGADA A PONTO

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

14.1. Choque Direto

a) A bocha jogada a ponto que se chocar contra qualquer outra bocha ou bolim, conforme 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 se aplicada a regra da vantagem;

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

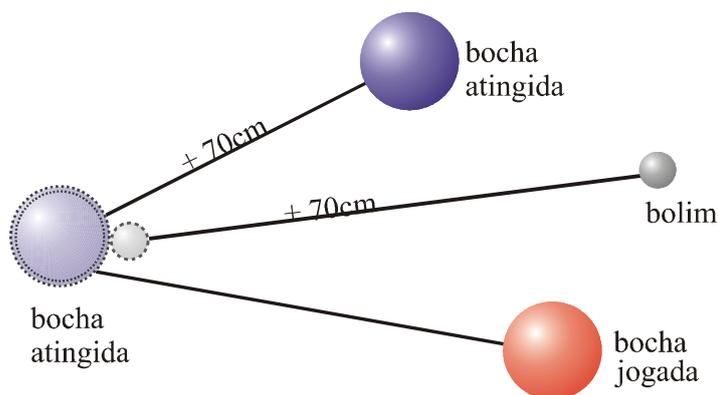


Figura 5. Jogada a ponto que provoca arrasto de bocha e bolim a distância superior a 70cm

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, a partir do primeiro impacto, conforme Figura 6, será anulada e as bochas deslocadas serão recolocadas no lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem, quando as bochas, o bolim ou ambos serão marcados onde pararam.

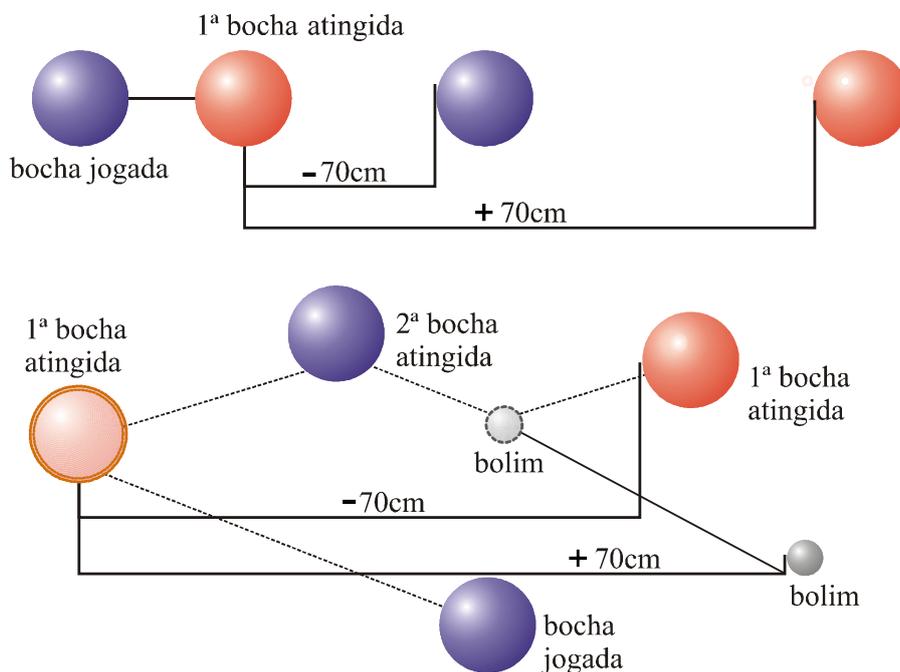


Figura 6. Caracterização de jogadas em cadeia

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 Figura 7, é considerada válida, ficando todas as bochas nos lugares onde pararam.

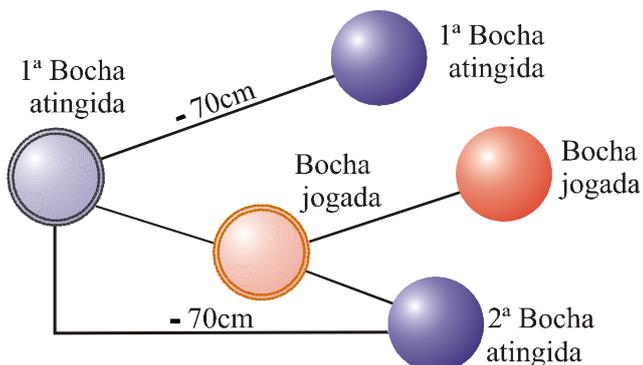


Figura 7. Exemplo de jogada com choque, sem, entretanto, configurar arrasto

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 Figura 8, o adversário tem o direito de solicitar o oposto. Nesse caso, todas as bochas deslocadas, inclusive o bolim, devem voltar às suas marcas de origem e a bocha lançada deve permanecer no lugar onde parou. Se a bocha lançada estiver ocupando uma das marcas esta não poderá retornar à posição de origem, permanecendo onde parou.

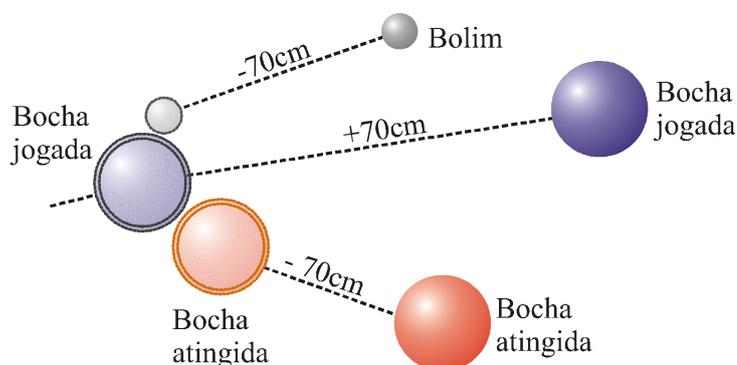


Figura 8. Jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto

Art. 15. JOGADA DE RAFA

- A jogada consiste em atingir, com o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou bolim;
- A jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha de forma regular;
- Após o lançamento da bocha o jogador em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o jogador ultrapassar essa linha (B ou B') antes de ter finalizado o lançamento, a bocha jogada será irregular, podendo ser aplicada a regra da vantagem;



- d) Entre as linhas C e C' (zona de tiro), todos os objetos situados a 13cm ou menos do bolim (< =) 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) Toda bocha decorrente de uma jogada de rafa que não atingir o objeto declarado e tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada. Se atingir o objeto declarado, mas de forma irregular, também será anulada, salvo, se neste caso, for aplicada a regra da vantagem;
- f) É permitido rafa qualquer bocha situada após a linha C ou C' (oposta), bem como quando situadas na zona de tiro, em condição de berçário;
- g) O bolim, por sua vez, pode ser rafado sempre;
- h) Uma bocha poderá ser rafada dentro da zona de tiro quando se encontrar em situação de "berçário", ou seja, a uma distância menor ou igual a 13cm do bolim (< =). Na zona de tiro esta regra não pode, entretanto, ser aplicada para o caso de duas bochas;
- 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, serão marcadas onde pararam, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingirem 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 bochas ou bolim (bochas a partir da linha D ou D' e o bolim a partir da linha "E") diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada do terreno. A jogada de tiro pode visar tanto uma bocha adversária quanto uma bocha própria ou o bolim, desde que declarada previamente ao árbitro;
- b) A jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir (bocha ou bolim) e realizar o lançamento da bocha de forma regular;
- c) Antes de efetuar a jogada de tiro o jogador deve aguardar o árbitro traçar um arco de 40cm da bocha declarada e outras que, eventualmente, estejam a 13cm ou menos da bocha declarada, devendo ainda aguardar a autorização para o lançamento da bocha. Caso contrário, a jogada será declarada irregular e as bochas desviadas serão recolocadas nos seus lugares de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem;
- d) Após o lançamento da bocha o jogador em ação pode ultrapassar a linha C ou C'. Caso o jogador ultrapasse essas linhas antes de finalizar o 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;



e) 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 esteja dentro da distância de 40cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme Figura 9;

f) As bochas situadas entre as linhas C e C' (oposta) devem ser atingidas somente por meio de jogada de tiro, salvo na condição de berçário, quando a rafa é permitida (ver também Artigo 15, alíneas "f" e "h");

g) 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, serão marcadas onde pararam, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingirem a linha "D" de origem, no caso de bocha, ou a linha "E", no caso do bolim. O mesmo se aplica à bocha que voltar diretamente em decorrência de uma bochada;

h) Toda bocha atirada (bochada) que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada;

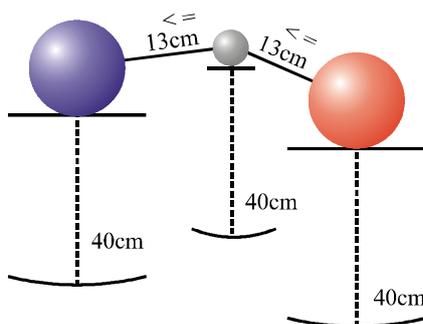


Figura 9: Exemplo de colocação do arco antes da jogada de tiro

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 pelas equipes nas jogadas anteriores à interrupção. Não serão contabilizados os pontos de uma jogada não concluída;

b) Corresponde ao árbitro o direito de decidir 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 e atribuindo-se à equipe adversária a pontuação máxima.

Art. 18. BOM SENSO

a) Para o bom andamento e desenvolvimento do esporte da bocha, assim como para o bem-estar dos jogadores em geral, recomenda-se o uso do bom senso durante a prática desportiva;

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



Art. 19. DISPOSIÇÕES FINAIS

- a) A permanência ou a retirada dos cavalinhos nas canchas é opcional;
- b) O piso das canchas deverá, paulatinamente, ser substituído por piso de carpete, uma vez que eventos oficiais da CBB serão realizados somente em canchas com este tipo de piso;
- c) As entidades que desejarem adaptar as suas canchas às dimensões de 26,5m de comprimento estão autorizadas a fazê-lo;
- d) Nas competições organizadas pela CBB, as entidades sedes dos eventos deverão ter, no pavilhão, pelo menos duas canchas;
- e) Nas competições nacionais as equipes sedes não poderão jogar somente na unidade sede, devendo ir também para o sorteio, à semelhança das outras equipes;
- f) Nas competições nacionais a organização dos eventos fica a cargo da CBB;
- g) Para a realização de eventos nacionais ou internacionais as Federações filiadas deverão solicitar autorização à CBB e atender os itens de logística definidos pela Confederação Brasileira de Bocha, conforme norma aprovada para este fim;
- h) Durante a realização de eventos oficiais no âmbito da CBB poderão ser aplicados, aos atletas, dirigentes e público presente nas praças esportivas, cartões amarelos e vermelhos, com penalidades específicas para cada modalidade de cartão, que serão, posteriormente, relacionados pela Diretoria da CBB;
- i) Para melhor desempenho dos eventos oficiais de bocha, e sempre com vistas a dirimir dúvidas relativas à realização das competições, recomenda-se que os eventos sejam precedidos de Congressos Técnicos, que se constituem em oportunidades para ajustes e tomada de decisões, a exemplo da definição do horário dos jogos, formação de Tribunal, entre outros;
- j) Os casos omissos a esta Regra serão solucionados pela Diretoria Técnica da CBB;
- k) Todos os direitos são reservados à CBB;
- l) A presente Regra está em vigor desde o mês de março de 2023.

Luis Carlos Leite
Presidente da Confederação Brasileira de Bocha



Principais mudanças implantadas na Regra da Bocha:

Art. 2º (c) Fig.2 O ponto "P" (cancha de 24,0m x 4,0m) é definido pelo traçado de um X entre a linha "E" e as linhas A e A'. Com essa mudança agora o ponto "P" se aproxima mais das linhas C e C';

Art. 4.2. (d) O tempo para lançamento da bocha é de 30s. Se o atleta for olhar o jogo de perto esse tempo passará para 1min30.

Art. 4.2. (d) O jogador poderá olhar o jogo de perto apenas 2 vezes durante a partida;

Art. 4.2. (e) Cada equipe tem o direito de consultar com seu instrutor técnico por até duas vezes na partida, por 2min cada tempo;

Art. 4.3. Disposições específicas (c) Após iniciada a partida os atletas não devem abandonar a cancha. Nas competições de veteranos/master, o atleta poderá sair da cancha uma vez durante a partida;

Art. 9º (d) Ao fazer o lançamento do bolim, o atleta poderá acompanhá-lo até a linha D ou D' (9,0m), mesma linha que o atleta pode acompanhar uma bocha lançada a ponto;

Art. 10 (b) A bocha jogada a ponto estará em jogo quando ultrapassar a linha D ou D' (9,0m), caso contrário, a bocha será anulada;

Art. 13 (f) Qualquer bocha jogada a ponto que atingir a tábua de fundo, mesmo após tocar em bocha ou bolim será anulada, independente do trajeto percorrido, sujeito à aplicação da regra da vantagem;

Art. 13 (g) A bocha também será anulada caso venha atingir bocha ou bolim e a peça atingida tocar a tábua de fundo, independente do trajeto percorrido, sujeito à aplicação da regra da vantagem;

Art. 16 (a) A jogada de tiro consiste em atingir bochas ou bolim (bochas a partir da linha D ou D' [9,0m] e o bolim a partir da linha "E" [meio da cancha]). A jogada de tiro pode visar tanto o bolim quanto uma bocha adversária ou uma bocha própria, neste caso, mesmo quando a bocha estiver situada antes da linha "E";

Art. 19 (e) Nas competições nacionais as equipes sedes não poderão jogar somente na unidade sede, devendo ir para o sorteio, à semelhança das outras equipes.

Mudanças válidas a partir de março de 2023