



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BOCHA E BOLÃO

Rua Visconde de Itaboraí, 328 – Tatuapé – São Paulo
03308-050 – (11) 3873-7595
www.fpbb.com.br fpbb@fpbb.com.br

REGRA OFICIAL

MODALIDADE DE BOCHA MUNDIAL TEMPORADA DE 2016

CONVÊNIOS



**PREFEITURA DE
SÃO PAULO**
ESPORTES
LAZER E RECREAÇÃO



Secretaria de Esporte,
Lazer e Juventude

APOIOS

José Américo
Deputado Estadual

Toninho Daiva
Vereador

REGRA OFICIAL DA MODALIDADE DE BOCHA MUNDIAL

Os itens marcados com (*) foram alterados da regra original, com validade apenas para as Competições Oficiais da Federação Paulista de Bocha e Bolão no Estado de São Paulo, de acordo com as resoluções da reunião realizada com as agremiações filiadas em reunião realizada em 08/06/2009.

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 forração, sintético ou similar, de modo a permitir maior agilização e desenvolvimento normal das partidas.
- g) (*) Como as cabeceiras das canchas atuais tem mais de 30cm ficou aprovado na reunião realizada com os clubes em 09/06/2009 a colocação de uma faixa indicando este limite. Isto irá permitir identificar com uma maior facilidade a desclassificação de bochas e a anulação da jogada, no caso do bolim.

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 26,50 m de comprimento e 4 m de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1.

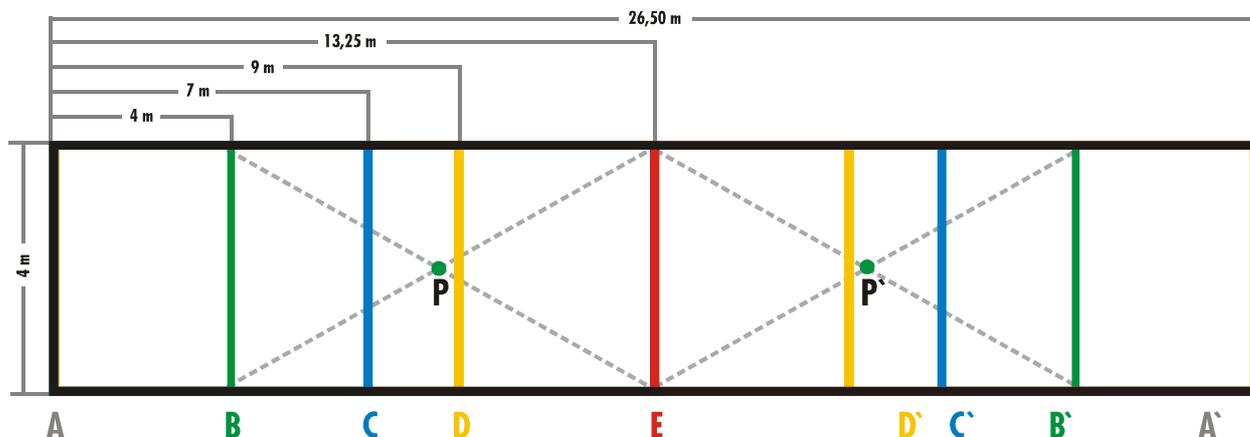


Figura 1: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura.

- 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 atletas para o lançamento das bochas;
 - II. As linhas B e B' (4m) indicam o limite máximo permitido aos atletas 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 atletas para a jogada de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar (sobrepasso) 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 atleta 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 atleta 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 atleta acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o atleta 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 atleta acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio), bem como é o limite para queimar o bolim quando este retornar devido . Na individual, o atleta 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".

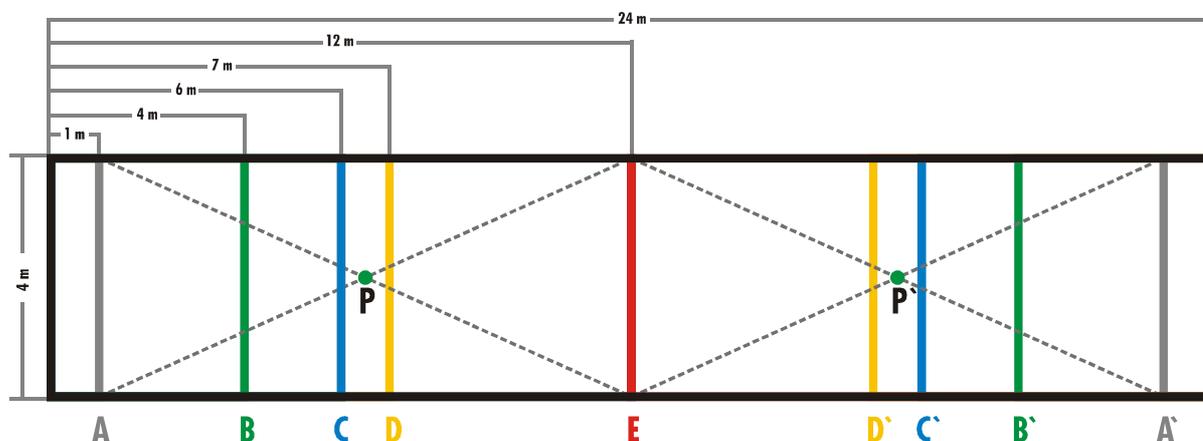


Figura 2: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

Art. 3º. - O JOGO

O jogo de bochas consiste de:

- Jogada a ponto;
- Jogada de rafa ou de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);
- 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);
- Os atletas devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada atleta.

Art. 4º. - EQUIPES E UNIFORMES

4.1. As equipes devem ser constituídas de:

- Individual – um contra um, com quatro bochas cada atleta;
- Dupla – dois contra dois, com duas bochas cada atleta;

- c) Trio – três contra três, com duas bochas cada atleta;
- d) (*) As equipes devem ser constituídas conforme o regulamento do campeonato em disputa.
- e) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico;
- f) (*) Para a realização de qualquer evento os atletas e os árbitros deverão estar rigorosamente uniformizados. Os jogadores devem usar uniforme padrão da entidade que representam: tênis apropriado (de qualquer cor), camisa (com o respectivo emblema da entidade). Fica proibida a utilização de emblemas políticos ou religiosos. O uso de bermuda está liberado pela FPBB para as competições regionais e estaduais. Para os jogos nacionais e internacionais seu uso fica condicionado à autorização 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 atletas devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;
- c) As formações de duplas ou trios devem ter um atleta 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 atleta 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 atletas 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 atletas 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

§ único- (*) Para as competições oficiais do Estado de São Paulo poderão ser efetuadas três substituições, inclusive do Individual conforme critérios estabelecidos no Regulamento Geral dos Campeonatos.

4.3. Deveres e direitos dos atletas:

Princípios gerais

- a) (*) Os atletas estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta Olímpica, dos Regulamentos do Comitê Olímpico Internacional, da Confederação Sulamericana de Bocha, da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e das Entidades Estaduais de Administração deste Esporte. Em particular, os atletas devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários. Os atletas 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 atletas 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 atletas 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 atletas 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 atleta
- c) O atleta que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros atletas 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 atleta 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 atleta 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, a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e as Entidades Estaduais de Administração deste esporte são responsáveis pela definição dos limites de pontos de cada competição (12 ou 15).
- b) A pontuação obedecerá à 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 entre 10,3 a 10,7 cm de diâmetro e peso de 880 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 à 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, salvo se, por razão de força maior, a partida for interrompida pelo árbitro, com a continuidade em outra oportunidade, na mesma ou em outra cancha. 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.
- 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.

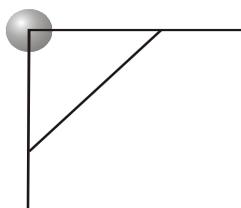


Figura 4: Exemplo de marcação do bolim

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 ou laterais, antes de fazer qualquer 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.
Também não será aplicada a regra da vantagem quando a rafa ou o tiro for irregular desde o início, conforme consta no artigo 10°.

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) 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.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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.
- f) (*) O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha) e não atingir a linha A (1 metro) oposto.
- g) 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’.
- h) 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 atletas, 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.
- i) 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 atleta declarar ao árbitro o tipo de lançamento que se propõe a efetuar e qual o objeto que pretende atingir. Se o atleta 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 (a ponto, rafa ou tiro) não é permitido ao atleta:
 - I. apoiar o pé ou a mão sobre as tábuas, salvo casos especiais decididos em congressos técnicos. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, não podendo a equipe adversária aplicar a regra da vantagem.
 - II. ultrapassar a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, não podendo a equipe adversária aplicar a regra da vantagem.
- d) O atleta em ação que tiver outra(s) bocha(s) 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).

Caso uma dessas linhas seja ultrapassada, o atleta será penalizado com a desclassificação de uma bocha não jogada.
- e) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, não podendo ser aplicada a regra da vantagem.
- f) 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.
- g) Caso um atleta faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.
- h) 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. Este item é válido apenas para competições nacionais e internacionais, mas não para os campeonatos regionais e estaduais onde prevalece o item 'b' seqüente,
- b) (*) Para as competições oficiais da FPBB será permitido o reconhecimento conforme estabelecido nos itens abaixo, salvo para as competições com regulamentação própria e diferente do abaixo estabelecido:
 - I. (*) Antes do início de cada partida as equipes terão direito ao passeio (separadamente), que deverá constar de uma jogada de ida e volta.
 - 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 ou atleta que estiver ausente no momento do reconhecimento das canchas perderá o direito ao passeio e terá cinco minutos para entrar em cancha.

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, não podendo ser aplicada a 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.
- f) (*) Toda bocha jogada a ponto que entrar (cair) na canaleta (fundo da cancha, caso exista) será considerado que tocou na cabeceira, ou seja, será anulada não sendo aplicada neste caso a regra da vantagem

Art. 14 - DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO

- a) 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.

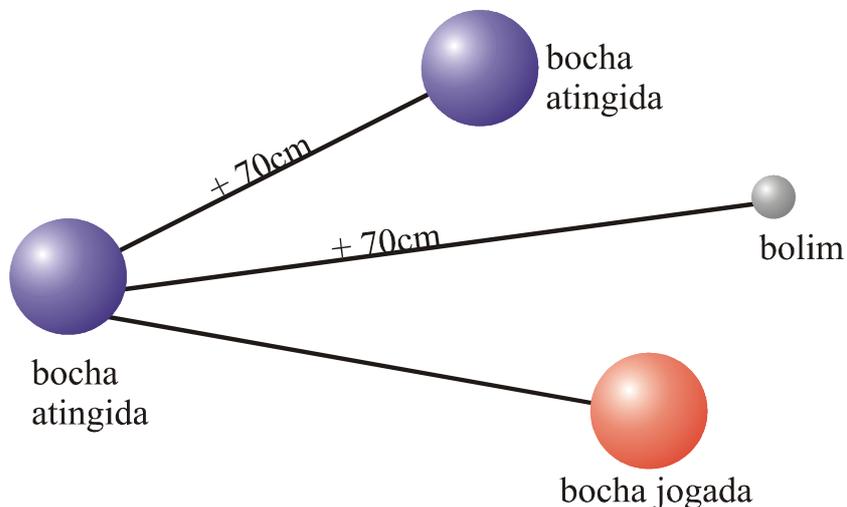


Figura 5. Exemplo de jogada a ponto que provoca o arrasto de bocha e bolim a uma distância superior a 70cm.

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 6, 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.

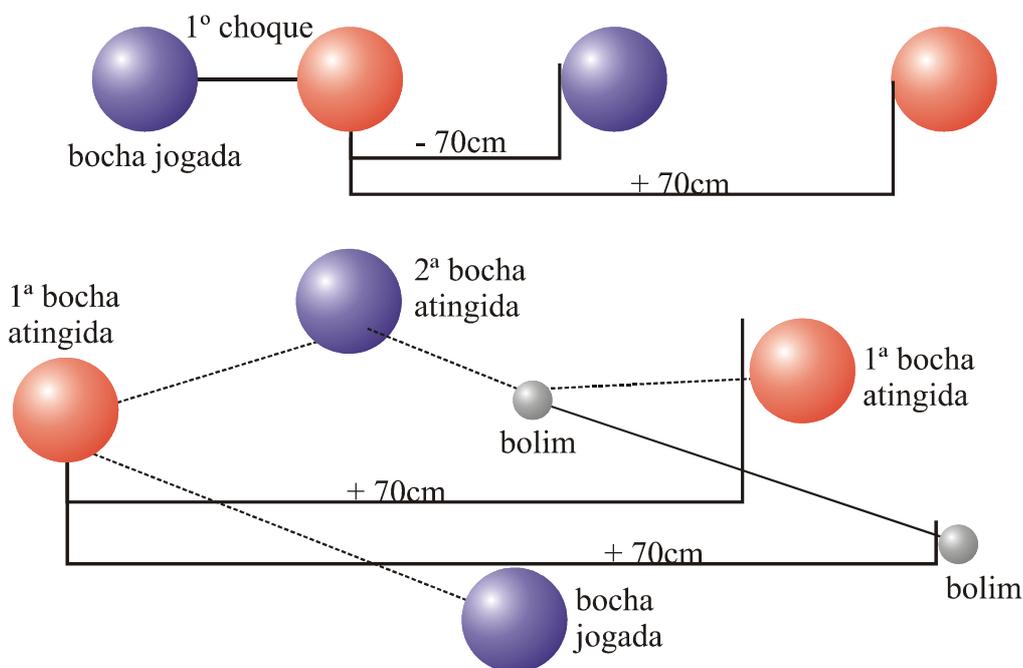


Figura 6. Caracterização de jogadas em cadeia.

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 7, é considerada válida, ficando todas as bochas nos lugares onde se detiverem.

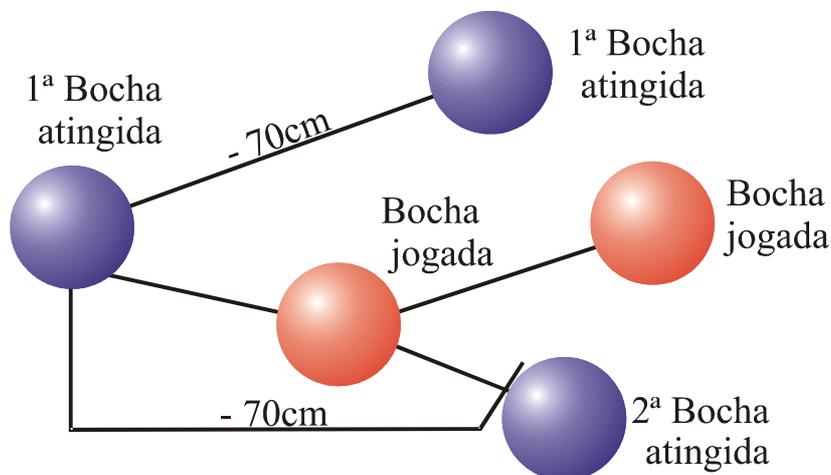


Figura 7. Exemplo de jogada com choque, sem, entretanto, configurar arrasto

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 8, 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. Caso não haja possibilidade de retornar alguma bocha para o local de origem devido a bocha lançada estar ocupando este local. A bocha atingida retornará ao lado da bocha arremessada sempre ganhando o ponto.

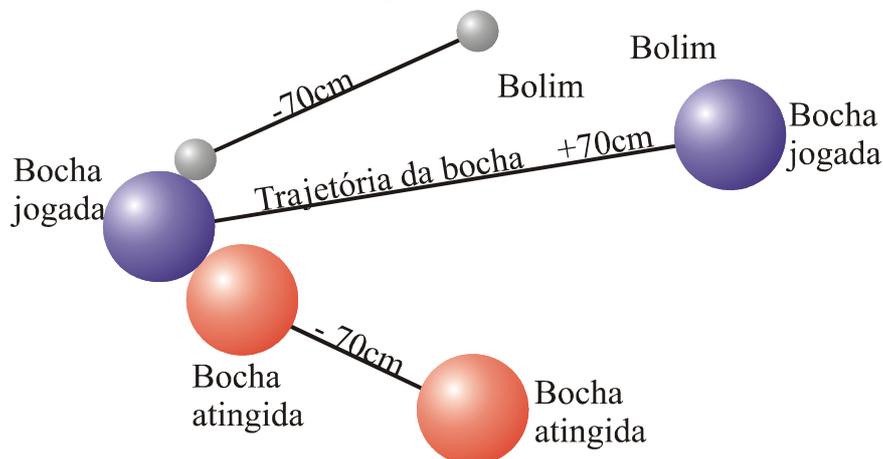


Figura 8. Exemplo de jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto.

Art. 15 - JOGADA DE RAFA

- A jogada consiste em atingir, com ou sem o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou o bolim.
- 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 atleta em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o atleta ultrapassar (poderá pisar mas não poderá ultrapassar com o pé de apoio) a linha B ou B' antes de ter efetuado o lançamento a bocha jogada será irregular, não 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 (menor ou igual) 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, não podendo se aplicar a regra da vantagem.
- e) A bocha lançada que não atingir o objeto declarado, ou atingi-lo de forma irregular, será aplicada a regra da vantagem.
- f) É permitido rafa qualquer bocha situada após a linha D ou D' (oposta), bem como quando situadas na zona de tiro, em condição de berçário.
- g) O bolim, por sua vez, pode ser rafado em toda zona de jogo compreendida entre as linhas E e A, ou E e A' (Oposta). Não será permitida a rafa no bolim quando este retornar antes da linha E.
- 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 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.
- j) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de rafa (tocar na cabeceira), assim como as bochas deslocadas (que estiverem dentro da zona de 1 metro) e retornar a zona de jogo (ultrapassar a linha A) permaneceram onde pararam.
- k) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de rafa (quando o bolim estiver dentro da zona de 1 metro) e retornar a zona de jogo, marcam-se onde pararem. Isto se aplica também quando rafa uma bocha e na consequência o bolim retornar a zona de jogo.
- l) O bolim sempre que rafa, tocar na cabeceira e ultrapassar a linha A (1 m) permanecerá no local em que parou. Salvo se ultrapassar a linha E de meio de cancha, neste caso anula-se a jogada (mão).
- m) (*) Quando no efeito de uma rafa em uma bocha, na seqüência da jogada atingir o bolim e estes atingirem a cabeceira e retornarem a zona de jogo, o bolim deverá ser marcado onde parar salvo se ultrapassar a linha E de meio de cancha.
- n) (*) Quando por efeito de uma rafa em uma bocha, na sequencia da jogada atingir o bolim e estes atingirem a cabeceira e apenas a bocha retorne a zona de jogo a bocha permanece no lugar onde parou.
- o) (*) Na jogada de rafa pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância igual ou inferior a 13 cm do objeto declarado, salvo quando estiverem na zona de tiro.

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 atleta 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 atleta 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 atleta ultrapassar (poderá pisar mas não ultrapassar com o pé de apoio). Se o atleta pisar além da linha C e C, antes do lançamento da bocha, a jogada será declarada irregular e as bochas deslocadas voltarão às suas marcas de origem, não podendo neste caso ser aplicada a regra da vantagem.
- f) Na jogada de tiro (bochada) pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância menor ou igual a 13cm do objeto declarado, sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme figura 9.
- 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 artigo 15, alíneas "f" e "g").
- h) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de tiro (tocar na cabeceira), assim como as bochas deslocadas (que estiverem dentro da zona de 1 metro) e retornar a zona de jogo serão marcadas onde pararem.
- i) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de tiro (quando o bolim estiver dentro da zona de 1 metro) e retornar a zona de jogo, marcam-se onde pararem. Isso se aplica também quando atirar uma bocha e na consequência o bolim retornar a zona de jogo.
- j) O bolim sempre que for atirado, tocar na cabeceira e ultrapassar a linha A (1 m) permanecerá no local em que parou. Salvo se ultrapassar a linha B de origem, neste caso anula-se a jogada (mão). No caso de consequência de um tiro regular o bolim ultrapassar a linha A sem tocar a cabeceira marca-se onde ele parar.
- k) 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.
- l) (*) Quando no efeito de uma bochada (tiro) em uma bocha e na seqüência da jogada atingir o bolim e estes atingirem a cabeceira e retornarem a zona de jogo, o bolim deverá ser marcado onde parar.

- m) (*) Quando no efeito de uma bochada (tiro) em uma bocha e na seqüência da jogada atingir o bolim e estes atingirem a cabeceira e apenas a bocha retornar a zona de jogo, esta marca-se onde parar.

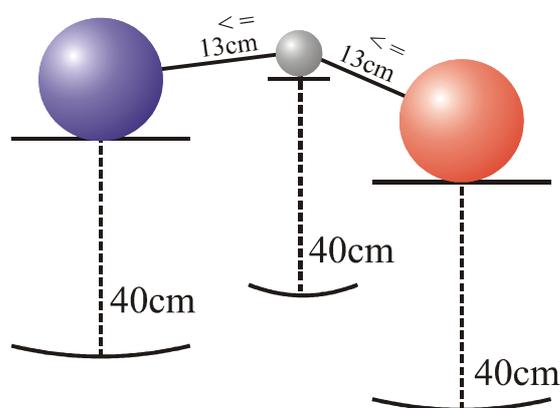


Figura 9: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro.

Art. 17 - SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS

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

- Para o bom andamento e desenvolvimento do esporte e dos atletas em geral, recomenda-se o uso do “bom senso” durante a prática desportiva, bem como durante suas atividades diárias.
- A presente regra não terá interpretação diferente do que nela está escrito.

Art. 19 - DISPOSIÇÕES FINAIS

- A retirada ou permanência dos cavalinhos nas canchas é opcional.
- O piso das canchas deverá, paulatinamente, ser substituído, já que eventos oficiais da CBBB somente serão realizados em canchas com piso oficial (art. 1 – letra “f”)
- As entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo.
- Para a realização de eventos nacionais e internacionais as Federações filiadas deverão solicitar autorização à CBBB.
- Os casos omissos a esta Regra serão solucionados pela Diretoria da FPBB

- f) Esta 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.

A presente Regra entrará em vigor a partir de 1º de janeiro de 2016.

São Paulo, fevereiro de 2016

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BOCHA E BOLÃO