

REGRA DA BOCHA RAFA



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BOCHA E BOLÃO

01 de janeiro de 2019

Art. 1.º - A Bocha Rafa é uma variedade *endêmica*¹ do Estado de São Paulo, patrimônio cultural e esportivo da bocha mundial, fruto de gradativas adaptações em harmonia ao *Princípio Fundamental do Desporto da Identidade Nacional*². Trata-se de atividade física que objetiva o desenvolvimento físico, mental, social e emocional dos praticantes. Quando desenvolvida com a natureza de rendimento, ou seja, com o objetivo principal de conquistar resultados, deve observar as disposições contidas nesta regra, além de outras eventualmente previstas nos regulamentos das competições.

I - Os confrontos poderão se dar entre:

a) individuais, em que cada atleta arremessará quatro bolas em cada jogada, *correndo a cancha*³;

b) duplas, tendo cada equipe dois atletas que arremessarão duas bolas em cada jogada, ambos *correndo a cancha*;

c) trios: tendo cada equipe três atletas que arremessarão duas bolas em cada jogada, devendo apenas um jogador *correr a cancha* e os demais permanecerem fixos, cada qual numa cabeceira; e/ou

d) quartetos: tendo cada equipe quatro atletas, dois fixos em cada cabeceira, que arremessarão duas bolas em cada jogada, sendo que nenhum *correrá a cancha*;

II - Poderão ocorrer substituições no transcurso da partida, obedecidos os seguintes critérios:

a) (i) individual: não haverá substituição; **(ii) dupla**: um jogador poderá ser substituído; **(iii) trio**: um jogador poderá ser substituído; e **(iv) quarteto**: dois jogadores poderão ser substituídos, independente da cabeceira;

b) as substituições deverão ocorrer entre uma e outra jogada;

c) após a substituição o atleta substituído poderá retornar uma única vez à mesma partida no lugar de qualquer atleta de sua equipe, a critério do técnico;

d) a substituição somente ocorrerá após o atleta substituído ser anotado na súmula, quando então o árbitro de linha deverá ser avisado pelo representante da partida e paralisar a partida para troca de atletas em até 2 (dois) minutos, que deverão, obrigatoriamente, se encontrar no portão de acesso à cancha para respectiva saída e entrada na quadra;

¹ nativo de, restrito a determinada região geográfica

² artigo 2.º da Lei n.º 9.615/98 (Lei Geral de Esporte, Lei Pelé)

³ correr a cancha (quadra): efetuar lançamento a partir de ambas as cabeceiras (extremos da cancha a partir de onde se fazem os lançamentos)

e) caso o atleta substituído se negue a sair da cancha o árbitro iniciará a contagem de 3 (três) minutos para entendimento entre os integrantes da equipe. Findo o referido prazo o atleta será expulso da partida, devendo deixar a cancha imediatamente. Caso não o faça, sua equipe será considerada perdedora da partida, permanecendo com os pontos feitos até o momento contra 18 de seu adversário;

Art. 2.º - O objetivo de cada confrontante em uma partida é conquistar, em cada jogada, o maior número de pontos possíveis, de forma a estar na frente do marcador no término da partida;

I - as partidas deverão ser disputadas por pontos;

II - em regra as partidas por pontos têm seu fim quando um dos confrontantes atingir 18 pontos, em critério que, se diferente, deve ser previsto nos regulamentos das competições;

Art. 3.º - Será oficial a cancha de bocha rafa que atender aos seguintes parâmetros:

a) comprimento interno: de 20 a 24 metros;

b) largura interna: de 3 a 4 metros;

c) cercamento lateral em madeira ou material similar com altura de 30 centímetros em todo o perímetro da cancha a partir do piso interno, com 2 a 3 centímetros de espessura e fixação apropriada que evite o desprendimento exagerado das bolas;

d) proteção em cima do cercamento lateral com altura mínima de 80 centímetros, de alvenaria, tela metálica, madeira, vidro temperado ou material similar, de forma a não permitir que as bolas ou o bolim saiam de dentro da cancha;

e) cobertura com alturas mínimas em relação ao piso da cancha, (i) na *área de jogo*⁴ de 4 metros e (ii) nas *zonas mortas*⁵ de 3 metros;

f) *cabeceiras*⁶ com altura mínima de 1,30 metros (+/- 10 centímetros) em relação ao piso em todo o perímetro a partir da linha de ponto, caindo sobre a lateral em ângulo reto, devendo ser instalada a primeira tábuca do fundo, imediatamente acima do solo, com 5 ou 6 cm de espessura e com 30 cm de altura, de forma que evite ou dificulte a devolução das bolas contra ela arremessadas. Nas canchas já construídas as cabeceiras poderão permanecer com as alturas atuais e serem adequadas em possíveis reformas, devendo, entretanto, serem destacadas as medidas ora especificadas, de forma a diferenciar nitidamente a região onde as bolas e o bolim podem atingir de forma válida;

g) *cochos*⁷ posicionados na zona morta e fora da região onde as bolas e o bolim podem atingir de forma válida (v. item anterior);

h) piso sintético sobre concreto, com acabamento em tinta emborrachada apropriada (rústica/pesada);

i) na zona morta deverá ser instalada manta tipo palmilha, com comprimento mínimo de 1,40 metros. Alternativamente poderá ser instalado capacho, desde que rebaixado o piso, de forma a ficar o acabamento nivelado com a pintura;

j) iluminação que permita a visualização dos objetos de forma nítida em toda a extensão da cancha;

§ 1.º - Excepcionalmente poderão ser realizados jogos oficiais em canchas fora dos parâmetros aqui estabelecidos, desde que vistoriadas e aprovadas pelo organizador da competição;

§ 2.º - Os pregos e parafusos usados na construção da cancha devem ser totalmente embutidos para não danificar as bolas e o bolim;

Art. 4.º - Durante o desenrolar das partidas deverão permanecer na cancha, em locais facilmente acessíveis, os seguintes itens:

a) um jogo de medidas;

b) uma trena de 10 metros;

c) duas toalhas, uma em cada cabeceira;

d) duas esponjas umedecidas com água, uma em cada cabeceira;

e) uma medida de 20 centímetros;

f) um jogo de bolas e bolim dentro das especificações;

⁴ área compreendida entre as linhas de fundo da cancha

⁵ área compreendida entre a linha de fundo e o fundo da cancha

⁶ perímetro em madeira ou material similar que circunda as extremidades da cancha

⁷ local destinado a "guardar" as bolas enquanto as mesmas não são lançadas

g) giz em quantidade suficiente para a marcação das partidas;

Art. 5.º - Para demarcar a cancha deverão ser pintadas faixas de dois centímetros de largura no piso, paralelas ao fundo e perpendiculares às laterais, com cor que as destaque da do piso, nas seguintes posições:

a) de 1,4 a 2 metros a partir das cabeceiras, para definição da zona de jogo e da zona morta;

b) de 3,5 a 4 metros a partir das cabeceiras para arremesso do bolim e à ponto;

c) de 6 a 6,5 metros a partir das cabeceiras para arremesso à tiro;

d) de 12 a 10 metros a partir das cabeceiras para sinalização do meio da cancha;

e) 1,3 metros em todo o perímetro das cabeceiras em relação ao piso, caindo em 90º perpendicularmente à linha de ponto (v. item "b", acima e item "f" do artigo 3.º);

§ 1.º - Dever-se-á observar a proporcionalidade do tamanho das canchas na demarcação;

§ 2.º - Recomenda-se sinalizar as marcações também no cercamento lateral da cancha.

Art. 6.º - O marcador de pontos deve ser instalado em local cuja posição seja a mais visível aos presentes, de fácil acesso aos árbitros.

§ **único** - Recomenda-se instalar também relógios com cronômetros digitais que permitam a aferição do tempo para lançamento das bolas. Quando as canchas não tiverem esse recurso os árbitros utilizarão equipamento próprio;

Art. 7.º - As bolas devem ser de material plástico, especialmente fabricadas para a prática da bocha rafa, observando-se os seguintes parâmetros:

CATEGORIA	PESO (quilos)	DIÂMETRO (centímetros)
FEMININA	1,4	11,5
MASCULINA	1,7	12,5

§ 1.º - As bolas usadas nas competições oficiais deverão ser uniformes em seu peso, medida e cor;

§ 2.º - Nos eventos promovidos pela FPBB ou Ligas, deverão ser fornecidas pelos anfitriões e serão escolhidas, primeiro, pelos visitantes; Sendo o confronto em cancha neutra far-se-á sorteio;

§ 3.º - Os confrontantes visitantes poderão optar pelo uso de suas próprias bolas;

§ 4.º - As bolas que iniciarem o confronto não poderão ser substituídas, a não ser que quebrem, devendo as substitutas estar em perfeitas condições para o encontro. Caso necessário, para garantir a uniformidade, é facultado trocar todas as bolas da equipe;

Art. 8.º - O bolim deve ser de aço ao carbono ou inox, cromado e/ou pintado de forma a facilitar a visualização, de 4,5 a 5,5 centímetros de diâmetro;

Art. 9.º - A contagem de pontos por jogada obedecerá ao critério adotado pelo regulamento de cada competição. Caso o regulamento nada fale a respeito, o critério será de cada bola valer dois pontos. Entretanto, é possível adotar outros critérios, dentre os quais o da primeira e da segunda bolas valerem um ponto cada e, em caso de haverem três ou quatro bolas pontuando, atribuir-se uma bonificação, de forma a valerem, respectivamente, seis e oito pontos;

Art.º 10 - Tão logo a(s) bola(s) tenha(m) parado, cabe ao árbitro de ponto afirmar qual(is) bola(s) está(ão) *marcando o ponto*⁸.

I - Caso o árbitro não tenha absoluta certeza, deverá medir imediatamente para sua convicção e indicação da(s) bola(s) em vantagem;

II - Após o árbitro apontar a(s) bola(s) em vantagem, tendo as medido ou não, o capitão de qualquer uma das equipes poderá solicitar conferência, em prática denominada "desafio ao ponto dado";

III - Numa partida cada equipe poderá desafiar o ponto dado até duas vezes;

IV - Em caso de solicitações equivocadas, com confirmação da vantagem apontada anteriormente pelo árbitro, a equipe perderá o direito de solicitar conferências, devendo se submeter às decisões do árbitro no que diz respeito à atribuição das bolas em vantagem;

⁸ bola(s) que se situa(m) mais próxima(s) do bolim do que a bola mais próxima do adversário

V - Caso nas conferências for constatado equívoco da parte do árbitro, a equipe continuará com direito à(s) solicitação(ões) restante(s);

VI - Se o árbitro não cumprir seu dever de apontar a bola de vantagem, os atletas poderão solicitar medições;

§ único - Para efeito de contagem de pontos, se o bolim ou bola permanecerem em cima de outra(s) bola(s), proceder-se-á como se eles estivessem no piso e as medições serão feitas a partir do centro externo da circunferência.

Art.º 11 - Antes do início de cada partida os capitães gerais das equipes deverão apresentar ao representante anfitrião ou mesário, as carteiras de registro fornecidas pela FPBB ou Liga ou outro documento de identificação que tenha sido especificado no regulamento da competição, para o preenchimento da súmula, devendo examinar a exatidão das informações e assinar a súmula ao término do confronto;

§ 1.º: Nas competições promovidas pela FPBB, salvo previsão em contrário no regulamento da competição, cabe à equipe anfitriã escalar primeiro os seus atletas, de forma a permitir ao adversário saber qual(is) o(s) atleta(s) foi(ram) escalado(s);

§ 2.º: Nas competições promovidas pela FPBB, em caso de partidas em quadra neutra a escalação será fechada, de forma que ambas as equipes não saberão, antes da revelação conjunta, quais os atletas estarão sendo escalados;

I - Após verificar se todos os jogadores estão devidamente uniformizados e todos requisitos foram plenamente atendidos, o árbitro de linha solicitará ao visitante que escolha as bolas e autorizará ao anfitrião o lançamento do bolim e da primeira bola a ponto, em prática que deverá se repetir em todas as partidas; Em caso de partidas em quadra neutra o árbitro sorteará, antes da primeira partida, qual equipe será considerada mandante para os fins ora especificados;

II - Após o término de cada partida não haverá tolerância para iniciar a partida seguinte. Recomenda-se ao capitão geral a antecipação das próximas escalações ou a informação imediata dos atletas que atuarão na partida seguinte.

Art.º 12 - No início de cada jogada o bolim será entregue pelo árbitro de linha ao jogador que irá arremessá-lo. Após o arremesso os atletas estarão livres para se movimentar dentro da cancha desde que de forma respeitosa e não prejudicial aos demais lançamentos. Recomenda-se que em disputas coletivas os atletas se posicionem um em cada fundo de cancha.

Art.º 13 - A equipe que *marcou definitivamente o ponto*⁹ na jogada anterior lançará o bolim na jogada sucessiva, mesmo que suas bolas ainda não estejam totalmente recolhidas ao cocho, o que deverá ocorrer em ato contínuo.

Art.º 14 - Para iniciar a jogada o atleta deve lançar o bolim de forma que este pare dentro da área de jogo que nesse caso será (i) depois da linha de meio da cancha, (i) antes da linha da zona morta da cabeceira oposta ao lançamento e (ii) além de 20 (vinte) centímetros das laterais da cancha.

§ único: ao parar o bolim não poderá tangenciar nenhum dos limites acima especificados. Caso isso ocorra o lançamento será desclassificado.

Art.º 15 - São permitidos dois arremessos de bolim por jogada. Caso o atleta não consiga posicionar o bolim em local válido, o adversário terá direito a um lançamento. Caso o bolim não pare em local válido, o árbitro de ponto colocará o bolim no centro da faixa de ponto oposta ao início da jogada. De uma forma ou de outra, ponteará primeiro o atleta que normalmente teria esse dever (cuja equipe tiver pontuado na jogada anterior ou o anfitrião, em caso de início de partida).

Art.º 16 - Caso o atleta cometa alguma irregularidade no lançamento do bolim, como, pisar na faixa de ponto, se desequilibrar e se apoiar nas laterais da cancha ou em algum outro participante da partida (ver artigo seguinte, em especial o § 2.º), o lançamento será desclassificado.

§ único: o atleta poderá lançar o bolim segurando uma bola, assumindo, entretanto, a responsabilidade por possíveis infrações que porventura possam vir a ocorrer.

⁹ marca o ponto a bola que se posiciona mais perto do bolim do que as demais.

Art.º 17 - O arremesso à ponto é a impulsão lenta da bola efetuada antes da linha de ponto, mediante a observação das seguintes formalidades:

I - O atleta deverá avisar aos árbitros que lançará a ponto, em cujo arremesso não é permitido pisar nem ultrapassar com os pés a faixa de ponto antes de soltar a bola, sob pena de desclassificação da mesma e anulação dos efeitos eventualmente causados;

II - É válido o lançamento cujo atleta ultrapasse a faixa de ponto com a mão, tronco ou parte do braço antes de soltar a bola, desde que seus pés permaneçam antes da linha, sob pena de desclassificação da mesma e anulação dos efeitos que porventura vier a causar;

III - Se ao se preparar para jogar a ponto o atleta deixar cair involuntariamente a bola a mesma poderá ser recuperada para o arremesso desde que não chegue a tangenciar a faixa de ponto. Caso tangencie ou ultrapasse a referida faixa, será considerada válida a jogada desde que a bola pare além da faixa de tiro. Caso pare antes a bola será desclassificada;

IV - Antes de efetuar o arremesso, dentro do prazo de lançamento e desde que não tenha nem passado nem pisado na linha de ponto, é permitido ao atleta modificar o lançamento para tiro, devendo avisar o árbitro de linha;

V - Caso o atleta se desequilibre ou se apóie na lateral ou em outro participante da partida ao efetuar o arremesso a ponto a bola deverá ser desclassificada;

VI - É permitido se apoiar no piso para efetuar o arremesso a ponto;

VII - Caso o atleta tenha alguma limitação de ordem física deverá comunicar aos árbitros e demais atletas participantes a fim de obter autorizações especiais¹⁰ para lançar as bolas apoiado;

VIII - Caso a primeira bola lançada a ponto seja desclassificada a equipe que a lançou deverá arremessar novamente, até que tenha conseguido posicionar a bola de forma válida. No caso da primeira bola lançada ser golpeada pela ação de um tiro e ambas saírem da cancha, seguirá lançando a equipe que atirou, por não ter conseguido marcar o ponto;

IX - Após o lançamento da bola a ponto todos os atletas poderão se movimentar na cancha desde que de forma respeitosa para com os demais participantes e não interfiram no percurso da bola ou atrasem o andamento da partida;

§ 1.º: qualquer infração às disposições acima implicará na desclassificação da bola e na anulação dos efeitos que eventualmente produzir;

§ 2.º: Aplicam-se as disposições acima, no que couber, ao lançamento do bolim;

Art.º 18 - O arremesso à tiro é a impulsão violenta da bola efetuada antes da linha de tiro, mediante a observação das seguintes formalidades:

I - O atleta deverá avisar aos árbitros que lançará a tiro, em cujo arremesso não é permitido pisar nem ultrapassar com os pés a faixa de tiro antes de soltar a bola, sob pena de desclassificação da mesma e anulação dos efeitos que porventura vier a causar;

II - O arremesso do tiro poderá ser executado parado, dando passos ou saltos, desde que de forma equilibrada e sempre depois que todas as bolas e/ou o bolim já lançados estiverem totalmente parados, sob pena de desclassificação da bola e anulação dos efeitos que porventura vier a causar;

III - É válido o lançamento cujo atleta ultrapasse a faixa de tiro com a mão ou parte do braço ou tronco antes de soltar a bola, desde que seus pés permaneçam antes da linha;

IV - O atleta lançador poderá ultrapassar a faixa de tiro após a bola lançada atingir o solo, o madeirame de cercamento, as bolas ou o bolim;

V - Ao se preparar para o lançamento a tiro caso o atleta deixe a bola cair involuntariamente e consiga pegá-la antes da mesma tangenciar a faixa de tiro, esta poderá ser recuperada para o arremesso, mas se a bola ultrapassar a faixa de tiro e não se enquadrar no item "VII", a seguir, a bola deverá ser desclassificada e os efeitos que porventura vier a causar serão anulados;

VI - Antes de efetuar o arremesso, dentro do prazo de lançamento e desde que não tenha passado nem pisado na linha de ponto é permitido ao atleta modificar o lançamento para ponto, devendo avisar o árbitro de linha;

VII - Toda bola lançada da linha de tiro deverá atingir ou alguma bola, ou o bolim ou a prancha de fundo, sob pena de desclassificação e anulação dos efeitos que porventura vier a causar;

VIII - A bola que vir a atingir qualquer área além da válida de jogo, ou seja, qualquer parte da cobertura da cancha, do madeirame de cercamento além dos 30 cm das laterais e dos 1,3 m das cabeceiras, será desclassificada. Caso, após atingir as áreas não válidas, venha atingir o bolim ou

¹⁰ o árbitro tem o dever de avaliar e autorizar o que for necessário para incluir o atleta com deficiência

bolas que se encontrem em movimento, estas permanecerão onde pararem após o choque. Caso, após atingir as áreas não válidas, venha atingir o bolim ou bolas que estejam paradas e marcadas, estas deverão ser restituídas às posições em que se encontravam;

IX - Não é permitido arremessar a tiro segurando outra bola, sob pena de desclassificação e anulação dos efeitos que porventura vier a causar;

X - Caso o atleta se desequilibre e caia durante o lançamento, mesmo que já tenha lançado a bola, a bola será desclassificada e anulados os efeitos que porventura vier a causar;

XI - Caso o atleta tenha alguma limitação de ordem física deverá comunicar aos árbitros e demais atletas participantes a fim de obter autorizações especiais para lançar as bolas apoiado;

§ 1.º: qualquer infração às disposições acima implicará na desclassificação da bola e na anulação dos efeitos que eventualmente produzir;

§ 2.º: Se, resultado de um lançamento, alguma bola retornar e ultrapassar ou tangenciar a faixa de tiro da cabeceira de onde estão sendo efetuados os lançamentos, referida bola será desclassificada e seus efeitos serão válidos;

Art.º 19 - Cada atleta poderá lançar somente as bolas destinadas a si, sob pena do lançamento ser desclassificado e os eventuais efeitos produzidos anulados.

Art.º 20 - Caso o atleta lance bola destinada ao adversário, o lançamento será desclassificado, os eventuais efeitos produzidos anulados e uma bola da equipe do atleta lançador será desclassificada, mesmo que em jogada sucessiva.

Art.º 21 - É permitida a verificação da posição das bolas uma vez a cada lançamento (v. recomendação do artigo 12). O infrator deverá ser impedido e advertido na primeira vez e na reincidência, a equipe terá uma bola desclassificada, mesmo que em jogada sucessiva.

Art.º 22 - Se for constatado empate após o lançamento, a equipe que não conseguiu superar o ponto voltará a jogar em seguida;

Art.º 23 - Se for constatado o empate após todas as bolas terem sido jogadas, a equipe que lançou o bolim na jogada anterior arremessará o bolim e ponteará primeiro;

Art.º 24 - Se uma bola já jogada mover-se sozinha, por defeito do piso ou de outra natureza, a mesma deverá ser restituída à posição de origem. Caso isto aconteça quando uma bola lançada estiver em movimento, a bola que se moveu sozinha permanecerá onde parar e o lançamento realizado será considerado válido;

Art.º 25 - Se no decorrer de uma jogada o bolim retornar e parar próximo da faixa de tiro de onde se iniciou a jogada, este não poderá ser diretamente deslocado aquém dessa faixa, a não ser por uma bola que seja lançada e atinja, primeiro, a cabeceira oposta ou uma bola que esteja além do bolim, sob pena de desclassificação e anulação dos efeitos que porventura vier a causar.

Art.º 26 - Se uma bola quebrar no decorrer de uma partida, valerá para efeito da jogada a parte maior da mesma, permanecendo válidos os efeitos que produzir, devendo a bola ser substituída imediatamente (ver **§ 4.º** do artigo 7.º);

Art.º 27 - Após o atleta pegar a bola para efetuar um lançamento não poderá haver, dentro e/ou fora da cancha, excesso de barulho a ponto de prejudicar o lançamento¹¹. Caso sejam realizadas condutas anti-desportivas, como gritar, proferir ameaças, soprar, cuspir, etc., ou mesmo interferências diretas como posicionar qualquer parte do corpo ou mesmo algum objeto dentro da cancha, que venha a prejudicar a jogada, o lançamento poderá, a exclusivo critério dos árbitros, ser repetido, anulados os efeitos anteriormente gerados. Caso a bola lançada alcance o seu objetivo e não favoreça o infrator o arremesso poderá ser considerado válido, a critério da arbitragem.

¹¹ o ideal é que haja silêncio absoluto, sendo, entretanto, admitida a emissão de sons sem interferência no lançamento

Art.º 28 - Após uma nova bola ou o bolim serem arremessados todas as decisões anteriormente tomadas não poderão mais serem revistas. Portanto, qualquer alerta à arbitragem deve ser realizado imediatamente após à ocorrência.

Art.º 29 - É permitido umedecer a bola ou a mão com água para efetuar qualquer tipo de lançamento, seja a ponto ou a tiro, utilizando-se da esponja disposta na cancha ou material similar, jamais utilizar-se de saliva.

Art.º 30 - Caso o atleta venha a umedecer a bola ou a mão com saliva, a bola lançada será desclassificada e anulados os efeitos que porventura vier a causar; Caso não chegue a lançar a bola, uma bola da sua equipe será desclassificada, ainda que de jogada sucessiva;

Art.º 31 - A jogada será anulada nos seguintes casos:

I - Quando o bolim, por efeito de uma jogada, retornar e ultrapassar ou tangenciar a faixa de tiro da cabeceira de onde iniciou a jogada. Neste caso voltará toda a jogada à cabeceira de origem, mesmo que tenha sido arremessada a última bola;

II - Quando o bolim atingir qualquer área além da válida de jogo, ou seja, a cobertura da cancha, o madeirame de cercamento além dos 30 cm das laterais e dos 1,3 m das cabeceiras;

III - Quando o bolim atingir os árbitros ou os atletas, mesmo que involuntariamente;

IV - Quando o bolim ficar suspenso em qualquer saliência, por defeito da cancha;

V - Quando a cancha for invadida, por uma ou mais pessoas, antes de o árbitro dar por encerrada a jogada ou a partida, salvo se a invasão ocorrer da parte da equipe perdedora;

VI - Quando um atleta interferir intencionalmente na trajetória de uma bola ou bolim em movimento; Neste caso, a equipe do atleta será penalizada em oito pontos e o mesmo será expulso da partida;

Art.º 32 - O tempo para o atleta efetuar o lançamento da bola é de 30 segundos, cujo início se dará a partir do momento em que a bola lançada anteriormente ou os objetos eventualmente atingidos encerrarem seus movimentos. Esgotado este prazo o mesmo será alertado pelo(s) árbitro(s) por apito, gestos ou palavras e terá mais 10 segundos para realizar o lançamento. Não efetuando o lançamento dentro destes 10 segundos a equipe terá uma bola desclassificada;

Art.º 33 - O tempo para o atleta efetuar o lançamento do bolim é de 30 segundos, cujo início se dará a partir do momento em que o árbitro lhe entrega o bolim. Esgotado este prazo o mesmo será alertado pelo(s) árbitro(s) por apito, gestos ou palavras e terá mais 10 segundos para realizar o lançamento. Não efetuando o lançamento dentro destes 10 segundos a equipe terá um lançamento de bolim desclassificado (v. artigo 15);

Art.º 34 - Se um atleta ou árbitro involuntariamente deslocar alguma bola que esteja parada, um dos árbitros deverá, tão logo seja possível, recolocá-la imediatamente em seu lugar; Caso a bola tenha sido deslocada por um atleta e venha a interferir na trajetória de alguma bola em movimento, a equipe do atleta será penalizada em oito pontos e o mesmo não será expulso da partida. Caso a bola tenha sido deslocada por um árbitro e venha a interferir na trajetória de alguma bola em movimento, a jogada deverá ser anulada e novamente realizada.

Art.º 35 - A partida será suspensa automaticamente quando a cancha não apresentar condições de jogo em decorrência de fenômenos naturais ou não. Transcorrida 1 hora de suspensão e não restabelecida a condição de jogo, a partida será automaticamente interrompida e transferida para outra data a critério do organizador da competição; Em caso de problemas com a iluminação caberá à arbitragem definir pela continuidade, ou não, com a luz natural presente¹²; Eventuais partes da cancha que tenham presença de líquidos ou qualquer outras substâncias passíveis de gerar escorregão deverão ser amplamente sinalizados e evitados¹³, bem como todos os participantes alertados de forma enfática e insistente pelos árbitros;

¹² recomenda-se prudência e detida avaliação para a tomada dessa decisão, como, por exemplo, a estimativa de tempo até o encerramento e o horário do dia

¹³ por absoluta questão de segurança dos partícipes

Art.º 36 - No caso de interrupção pelos motivos previstos no artigo anterior, a partida transferida deverá ser realizada, preferencialmente, antes da rodada seguinte e, não havendo acordo entre os disputantes, o organizador da competição determinará a data e hora para a sua realização. Nesse caso a mesma será reiniciada com o placar que estava no momento da interrupção e com os mesmos atletas atuantes na partida interrompida. Eventual jogada em andamento será anulada e recomeçada. Poderão haver substituições de acordo com o regulamento da competição, caso as mesmas ainda não tenham sido efetuadas;

Art.º 37 - Em caso de tumulto e/ou desentendimentos relevantes, de qualquer natureza, como vias de fato, ofensas morais, interferência de torcedor ou da torcida, que não permitam a continuação da partida, os árbitros deverão iniciar a contagem do prazo de 10 minutos para que haja entendimento entre as partes. Findo este prazo deverão encerrar a partida e os referidos fatos serem anotados na súmula pelo representante com o conhecimento e assinaturas dos capitães gerais. Aos árbitros e às equipes faculta-se o encaminhamento de relatório específico ao organizador da competição até as 19h do 1.º dia útil seguinte à partida (é válido o envio por *e mail*, desde que previsto em regulamento e com confirmação de recebimento), para as providências cabíveis, inclusive no âmbito da Justiça Desportiva.

Art.º 38 - Cada equipe deverá indicar um capitão entre os atletas participantes da partida a fim de assumir as seguintes incumbências:

- a) participar do sorteio para saída do Bolim e escolha das bolas quando houver jogo em cancha neutra;
- b) solicitar medições e desafios aos árbitros;
- c) alertar os árbitros sobre eventuais infrações praticadas na partida;
- d) envidar todos os esforços possíveis para que os atletas, técnicos, dirigentes e torcedores de sua equipe comportem-se com respeito e desportividade;
- e) dar ciência aos árbitros sobre as substituições em sua equipe;
- f) dirigir as estratégias de sua equipe;
- g) responsabilizar-se pelos incidentes praticados por si ou pelos integrantes de sua equipe, inclusive torcedores, que vierem a ocorrer durante o desenrolar da partida;
- h) zelar para que os atletas de sua equipe respeitem a regra e o regulamento da competição;

Art.º 39 - Cada equipe participante deverá indicar um representante (capitão geral) a fim de assumir as seguintes incumbências:

- a) apresentar-se ao representante anfitrião ou mesário para atender solicitações visando agilizar os procedimentos necessários ao confronto;
- b) verificar junto ao dirigente da equipe se não há impedimento de algum atleta participar do confronto e se os árbitros estão credenciados;
- c) constatar se todos os atletas estão devidamente anotados na súmula antes do início da partida;
- d) verificar antes do início do confronto se todos os componentes da cancha estão em condições de prática (bolas, bolim, marcador, cronômetro, medidas, trena, pranchas laterais e de fundo, marcações, piso, iluminação e uniformização);
- e) assinar a súmula como capitão geral ao término do confronto após as devidas conferências;

Art.º 40 - Os atletas deverão ser respeitados e desenvolver postura essencialmente desportiva, manifestando mútua e recíproca solidariedade, consideração e apreço, ainda que eventualmente aguerrida, sempre respeitosa em face de todos os presentes ao ginásio, além de obedecer à regra, ao regulamento da competição e seguir as seguintes normas¹⁴:

- a) apresentarem-se devidamente uniformizados de acordo com o regulamento próprio; Se o árbitro perceber que atletas da mesma equipe estão vestidos com uniformes diferentes, deve paralisar a partida e advertir que se uniformizem devidamente, concedendo, para tanto, o tempo de 5 minutos, sob pena de dar a partida como encerrada, permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos;

¹⁴ o árbitro deve cumprir função de orientação

b) acatar as decisões dos árbitros, somente podendo protestar por intermédio do atleta capitão;
c) não se utilizar de expressões **(i)** corporais e/ou **(ii)** verbais, **(ii.i)** de baixo calão ou não, **(iii)** que possam ser interpretadas como provocativas e/ou **(iv)** agressivas, ou **(v)** vir a tocar, com qualquer parte do seu corpo ou mesmo com qualquer objeto, nos árbitros, atletas, técnicos, dirigentes e torcedores, sejam de equipe for. Caso isso ocorra, dependendo da intensidade da conduta, os árbitros poderão advertir o atleta infrator ou mesmo expulsá-lo da cancha, permanecendo sua equipe com um jogador a menos, salvo se o confronto for entre individuais, quando a partida será encerrada permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos;

d) solicitar e obter dos árbitros autorização para sair e entrar da cancha durante o transcurso da partida, no máximo 2 (duas) vezes e por até 2 (dois) minutos cada, sob pena de ser expulso da cancha, permanecendo sua equipe com um jogador a menos, salvo se o confronto for entre individuais, quando a partida será encerrada permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos;

e) após registrado na súmula não se utilizar de produtos fumíferos, bebidas alcoólicas ou qualquer outra substância entorpecente, dentro ou fora do ginásio, sob pena de ser expulso da cancha, permanecendo sua equipe com um jogador a menos, salvo se o confronto for entre individuais, quando a partida será encerrada permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos;

f) os atletas não deverão adentrar à cancha portando aparelhos eletrônicos, salvo se especialmente autorizados pelos árbitros em caso de se tratar de pessoa com deficiência. Caso o mesmo venha a emitir sinais sonoros ou de vibração o atleta responsável pelo aparelho será advertido e deverá entregar o mesmo aos cuidados de outrem. Caso o fato se repita ou o atleta faça uso do aparelho (seja falando ou digitando) será expulso da cancha, permanecendo sua equipe com um jogador a menos, salvo se o confronto for entre individuais, quando a partida será encerrada permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos;

g) caso o atleta execute algum lançamento que possa vir a ser interpretado como intencional e que implique em falta de respeito, ou coloque a segurança dos presentes no ginásio em risco, ou venha a realizar qualquer outro ato que signifique insubordinação ou ofensa, antes ou durante as partidas, para com árbitros, atletas, técnicos, dirigentes e torcedores, sejam de equipe for, o árbitro poderá advertir o atleta infrator ou mesmo expulsá-lo da cancha, permanecendo sua equipe com um jogador a menos, salvo se o confronto for entre individuais, quando a partida será encerrada permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos; O não acatamento às decisões acima deverão ser registradas na súmula e relatórios da partida e será considerado como agravante para fins de penalização em face da Justiça Desportiva;

h) caso o atleta expulso se negue a sair da cancha o árbitro iniciará a contagem de 3 (três) minutos para entendimento entre os integrantes da equipe. Caso não o faça, sua equipe será considerada perdedora da partida, permanecendo com os pontos feitos até o momento contra 18 de seu adversário;

i) aguardar a confirmação dos pontos pelos atletas e pelo árbitro de ponto antes de levantar as bolas após a conclusão das jogadas, sob pena de, em caso de dúvida, sofrer as respectivas consequências em termos de pontuação;

Art.º 41 - As partidas de bocha rafa deverão ser dirigidas por dois árbitros, sendo um de linha e outro de ponto, autoridades máximas dentro da cancha e, conjuntamente com o representante anfitrião e/ou mesário, dentro do ginásio, que devem exigir o acatamento de suas decisões, ressalvado o direito ao desafio ao ponto, previsto no artigo 10.

Art.º 42 - Os árbitros deverão utilizar equipamentos analógicos e/ou eletrônicos com a finalidade de cronometrar o prazo para os atletas efetuarem o lançamento das bolas, inclusive de sua posse e propriedade, caso as instalações não os forneçam. Deverão estar devidamente uniformizados nos termos a serem definidos em regulamento próprio e/ou nos regulamentos das competições. Deverão apresentar ao representante antes do início das partidas suas credenciais de árbitro ou documento

hábil previsto no regulamento da competição; A utilização de árbitro não credenciado, desde que referida obrigação conste no regulamento da competição, ocasionará ônus à entidade infratora;

Art.º 43 - Caberá ao árbitro de linha, além de fazer cumprir esta regra:

- a)** auxiliar o árbitro de ponto no cumprimento das atribuições que lhe cabem, alertando-o em particular em caso de falhas;
- b)** auxiliar o árbitro de ponto na marcação das bolas e do bolim no piso da cancha, especialmente quando retornarem à metade da cancha de onde as bolas estão sendo lançadas;
- c)** apagar as marcações no piso ao encerramento da jogada;
- d)** permanecer próximo ao atleta que vai lançar a bola ou o bolim a fim de constatar possíveis irregularidades;
- e)** cronometrar os tempos previstos nesta regra, realizar as devidas advertências e declarar as suspensões, interrupções e paralisações previstas;
- f)** obter do atleta a afirmação do lançamento que o mesmo irá fazer, a fim de, em conjunto com o árbitro de ponto, posicionar os demais participantes da partida e alertar os expectadores em prol da segurança de todos. Caso o atleta se negue a responder será advertido. Na primeira reincidência terá a bola desclassificada, anulados seus efeitos, e na segunda reincidência será expulso, permanecendo sua equipe com um jogador a menos, salvo se o confronto for entre individuais, quando a partida será encerrada permanecendo a equipe infratora com os pontos que tiver registrado até o momento e o adversário com 18 pontos;
- g)** certificar estarem os atletas devidamente uniformizados (ver artigo 40, "a") e não portando aparelhos eletrônicos, bem como realizar, em conjunto com o árbitro de ponto, os eventuais sorteios de início de partida;

Art.º 44 - Caberá ao árbitro de ponto, além de fazer cumprir esta regra:

- a)** auxiliar o árbitro de linha no cumprimento das atribuições que lhe cabem, alertando-o em particular em caso de falhas;
- b)** auxiliar o árbitro de linha na marcação das bolas e do bolim no piso da cancha, especialmente quando estiverem na metade da cancha oposta à cabeceira de onde as bolas estão sendo lançadas;
- c)** após a conclusão das jogadas conferir os pontos visualmente e em caso de dúvida antecipar a medição e apontar a vantagem;
- d)** realizar a alteração da pontuação no placar depois de ratificada pelos capitães;
- e)** certificar estarem os atletas devidamente uniformizados (ver artigo 40, "a") e não portando aparelhos eletrônicos, bem como realizar, em conjunto com o árbitro de ponto, os eventuais sorteios de início de partida;

Art.º 45 - Caberá a ambos os árbitros, em conjunto e/ou individualmente, respeitar e fazer respeitar o ambiente bochófilo:

- a)** antes do início das partidas reunir os atletas das equipes e sinalizar a área válida nas laterais e no fundo das cabeceiras (v. artigo 3.º, "f");
- b)** caso perceba que o outro árbitro não aplicou a regra, mesmo depois de alertado (v. letras "a" dos artigos 43 e 44) por divergência, negligência ou má fé, anotar na súmula ou no relatório da partida a serem encaminhados ao organizador da competição até as 19h do 1.º dia útil seguinte à partida (é válido o envio por e *mail*, desde que previsto em regulamento e com retorno de recebimento), para tomada das devidas providências, inclusive na seara da Justiça Desportiva;
- c)** observar quando houver interferência nas jogadas e decidir pela anulação, ou não, do lançamento com vistas a novo arremesso;
- d)** desclassificar o lançamento quando o atleta arremessar bolas além das destinadas a si ou ao adversário na mesma jogada;
- e)** tomar decisões no ato das ocorrências, antes que ocorra outro lançamento, inclusive em situações de casos omissos;
- f)** advertir e/ou expulsar o atleta que se retirar, sem autorização, da cancha no transcorrer da partida, por indisciplina ou não, ou antes da mesma ser iniciada, quando já constar sua escalação na súmula;

g) ser substituído numa partida quando houver problemas com sua saúde, de familiares ou em caso de ser atleta devidamente inscrito e sua equipe o necessitar para jogar, podendo, inclusive, disputar a própria partida em que estava atuando como árbitro;

Art.º 46 - As cores das camisas, calças, bermudas, agasalhos e meias dos jogadores ficarão a critério das entidades e associações, cuja uniformização para uma mesma partida deverá ser idêntica para todos os atletas ou substitutos que atuarem, com exceção do fato de **(i)** um poder utilizar blusa do agasalho e o outro não e **(ii)** um poder utilizar bermuda e o outro calça;

Art.º 47 - Será permitido o uso da blusa do agasalho oficial da equipe, mesmo que apenas por um atleta, desde que este esteja utilizando também a camisa do uniforme de sua agremiação. Qualquer outra espécie de blusa somente poderá ser utilizada desde que por baixo da camisa do uniforme, de preferência combinando com as cores do clube (sugere-se utilizar a cor branca);

Art.º 48 - Os atletas e árbitros poderão utilizar calçados de qualquer tipo e cor, porém com solado emborrachado e sem salto para não marcar ou deteriorar o piso das canchas;

Art.º 49 - Além das disposições constantes na presente regra deverão ser obedecidas todas as normas emanadas dos organizadores da competição, do Código Brasileiro de Justiça Desportiva e dos Órgãos de Justiça Desportiva, desde que devidamente publicadas.

Art.º 50 - Em situações que aflorem eventuais casos omissos desta regra deverão ser resolvidos no momento da partida pelos árbitros considerando-se o princípio do *fair play*¹⁵ e devidamente relatados ao organizador da competição.

A presente Regra Oficial foi revisada e passará a vigorar a partir de 2019.

São Paulo, 31 de dezembro de 2018.

¹⁵ Jogo justo na tradução