

## **CONFEDERAÇÃO BOCHÍSTICA INTERNACIONAL**



## **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BOCHA E BOLÃO**

### **REGRA DE BOCHA PONTO – RAFA – TIRO**

**Em vigor a partir de Fevereiro de 2008**  
**Editado por André Backes e comissão Técnica da CBBB**  
**Revisada por Lídio Coradin e Ivone Ferreira Roque**

## REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO

### Art. 1º - CANCHAS

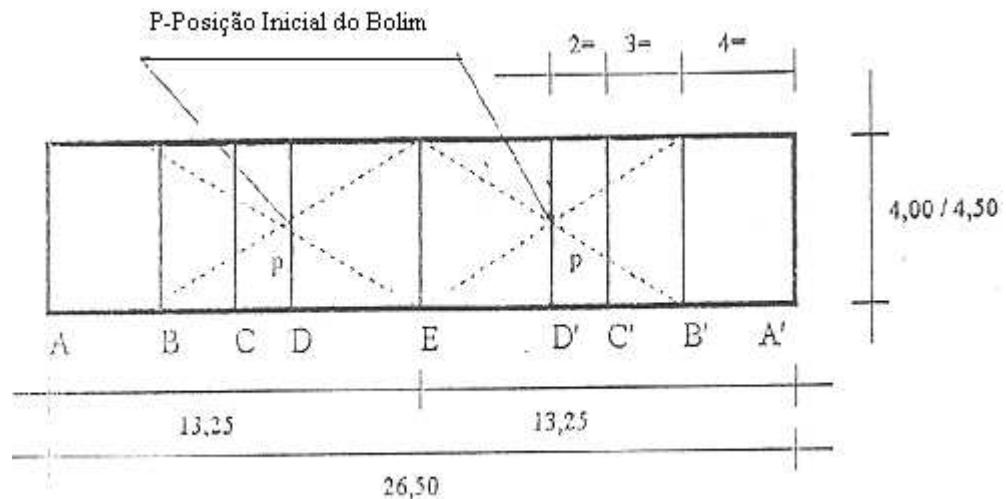
- a) A Bocha deve ser praticada sobre terreno plano e nivelado, dividido em canchas regulares, e limitado por tablados perimétricos de madeira e de outro material não metálico, com altura uniforme de 30 cm.
- b) As canchas devem ter dimensões de 26,50 m de comprimento 4 m de largura, com altura uniforme de 30 cm. 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 27 m.
- c) As cabeceiras das canchas devem ser construídas com tábuas oscilantes, preferencialmente de borracha sintética, de modo a não permitir o retorno das bochas.
- d) O fundo da cancha pode estar diretamente composto por materiais da mesma natureza, com o benefício de materiais compostos de características sintéticas que permitam o exercício técnico do jogo. Os materiais 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, os animais, ornamentos e objetos em geral (lâmpadas, molduras metálicas, artesanatos e redes de proteção, entre outras) apoiadas ou localizadas sobre as tábuas perimétricas são consideradas corpos estranhos.
- f) O piso deve ser de carpete, ou similar, que permita o desenvolvimento normal das partidas.

### Art. 2º - LIMITES DO JOGO

A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais traçadas com material colorido (ex. tinta e verniz), de modo a permitir o fácil deslizamento das bochas na cancha.

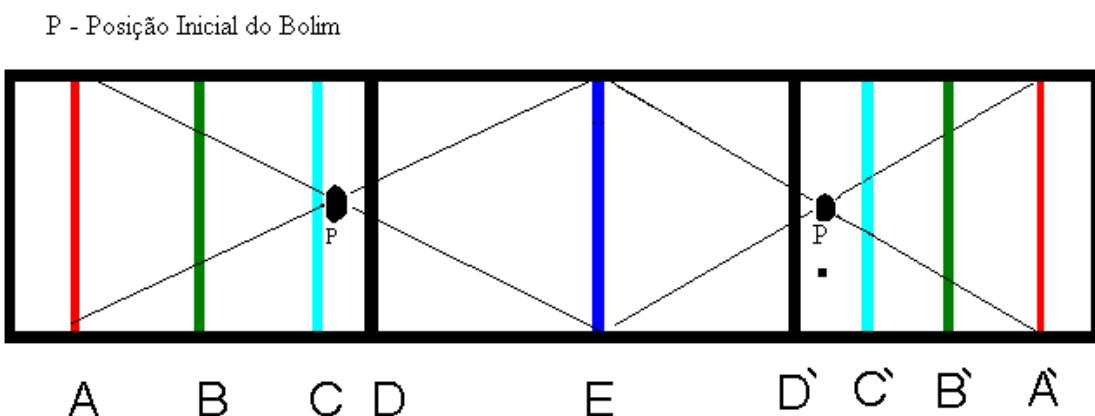
Nas tábuas laterais devem ser marcadas raias verticais de referência, correspondentes às medidas definidas na presente regra, conforme Figura 1 e configurações definidas a seguir.

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



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

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



Para facilitar a adaptação desta nova regra às canchas de bocha tradicionalmente utilizadas no país, são apresentadas a seguir as configurações para uma cancha de 24 m de comprimento (Figura 2).

- a) As linhas A e A' (1 m) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo.
- b) As linhas B e B" (4 m) correspondem ao limite máximo permitido 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).
- c) As linhas C e C' (6 m) 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.
- d) As linhas D e D' (7 m) indicam a distância mínima do pique na jogada de rafa (não podendo atingi-la), limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após jogar todas as suas bochas, salvo nas jogadas de rafa e de tiro ou, ainda, para observar o jogo de perto (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizado pelo árbitro.
- e) A linha E (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo de distância para colocar o bolim em jogo, sendo também o limite máximo para cada jogador acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (bochada) (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após jogar todas as suas bochas ou ainda para observar o jogo de perto (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizado pelo árbitro.
- f) P – Posição para colocação do bolim no início da partida.

### **Art. 3º - O JOGO**

O jogo de bochas consiste de:

- a) Jogada a “ponto”.
- b) Jogada de rafa ou de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim).
- c) Em cada jogada (ponto, rafa ou tiro), as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 4 pontos nas partidas de individual e de dupla e 6 nas de trio, até o final da partida (12 ou 15 pontos).
- d) Os atletas devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador.

## **Art. 4º - AS EQUIPES**

### **4.1 As equipes devem ser constituídas de:**

- a) Individual – um contra um, com quatro bochas cada jogador;
- b) Dupla – dois contra dois, com duas bochas cada jogador;
- c) Trio – três contra três, com duas bochas cada jogador.
- d) As equipes devem ser constituídas de três jogadores no mínimo e cinco no máximo, podendo cada jogador ser repetido uma vez, ou seja, a dupla e o individual podem jogar no trio.

Cada formação pode ter um Comissário Técnico oficial, que deve ser expressamente notificado.

### **4.2 Deveres e direitos das equipes:**

- a) As partidas de competição, duplas ou trios, poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada e, no caso de WO da equipe total, a mesma será excluída da competição.
- b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito.
- c) As formações de duplas ou trios devem ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe.
- d) O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bola é de um minuto.
- e) O tempo máximo concedido ao Comissário Técnico de uma formação para solicitar a interrupção do jogo e consultar com os próprios jogadores é de dois minutos, podendo ser solicitado até três vezes por partida.
- f) O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda equipe. Infrações subsequentes implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha.
- g) Nos torneios e campeonatos se admite, dentro da modalidade de duplas e de trios, a substituição de somente um jogador até o final do jogo.

### **4.3 Deveres dos jogadores**

#### **a) Princípios gerais:**

1. Os jogadores estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta Olímpica, dos regulamentos do Comitê Olímpico Internacional - COI, da Confederação

Sulamericana de Bocha - CSB e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão - CBBB. Em particular, os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários. Os jogadores devem atuar com o mais genuíno espírito esportivo, antes, durante e após cada partida.

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

*b) Disposições específicas:*

1. Os jogadores não participantes da jogada devem permanecer na área da cabeceira, até a linha dos 4 m (linha B), não podendo atrapalhar, sob qualquer hipótese, o jogador em ação.
2. Os jogadores que transgredirem as regras em circunstâncias não compreendidas dentro das eventualidades citadas, serão repreendidos e, em caso de reincidência, se anulará a bocha que seria utilizada pelo jogador.
3. O jogador que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros jogadores em cancha, abandonar a cancha será, a bem do público, excluído, e a sua equipe penalizada com a perda da partida.
4. 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. Se não retornar dentro do tempo estabelecido será anulada, a cada três minutos, uma bocha na individual, duas bochas na dupla e no trio. A partida não será iniciada com a equipe incompleta.

## **Art. 5º - PARTIDAS E PONTOS**

- a) A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar 15 pontos. A Comissão Técnica Arbitral Internacional - CTAI, a Confederação Sulamericana de Bocha - CSB e a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão - CBBB podem decretar limite de 12 a 15 pontos por 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 - BOCHAS E BOLIM**

### *a) Características gerais:*

1. As bochas e o bolim devem ser de forma esférica e de material sintético, exceto o bolim, que deve ser preferencialmente de aço, com exclusão de qualquer material que possa modificar seu equilíbrio.
2. O bolim deve ter 4 cm de diâmetro, com tolerância de mais ou menos 1mm.
3. As bochas devem ter 10,70 cm de diâmetro e peso de 900 a 950 gramas, tanto para campeonatos mundiais, continentais, intercontinentais quanto para as copas do mundo e as competições com representação nacional, incluindo os eventos nacionais, regionais e locais.
4. As bochas devem ter diâmetro, peso e cor igual para cada equipe, sendo que a cor deve ser diferente para a equipe adversária.

A partir da vigência desta Regra não mais será permitido o uso de bochas fora dos parâmetros acima estabelecidos.

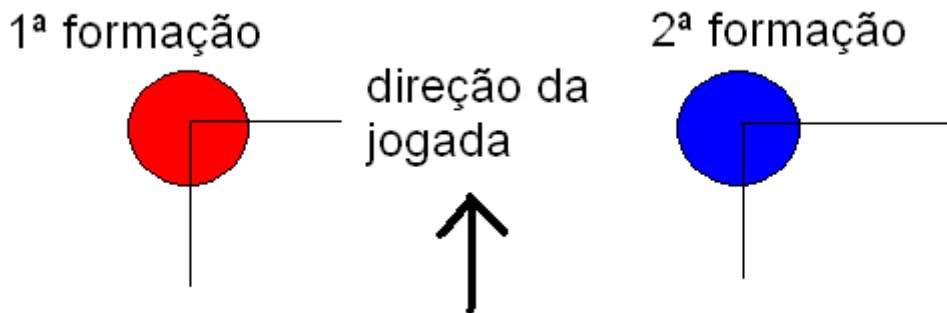
### *b) Disposições específicas:*

1. Antes de iniciar a 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.
2. Durante a disputa da partida não se permite a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha ou bolim, o árbitro deverá providenciar a substituição da bocha ou do bolim. Se o pedaço maior estiver fora da cancha, a bocha ou o bolim, deverá ser anulado. É permitida a substituição das bochas quando a partida for interrompida pelo árbitro por razão de força maior e for continuada em outra cancha.
3. Excepcionalmente, com o consentimento do árbitro, a bocha pode ser umedecida, mas somente com água, caso contrário a bocha será desclassificada.
4. As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual.
5. Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro que contraria a presente norma deverá ser registrada em súmula, que deve ser devidamente assinada.

## **Art. 7º - SINALIZAÇÃO DAS BOCHAS**

Cada bocha deve ser marcada pelo árbitro sobre a cancha de jogo, de modo diferente para cada equipe (conforme Figura 3).

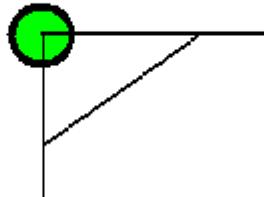
Figura 3: Exemplo de marcação das bochas na cancha.



No caso do bolim, este deverá ser marcado de acordo com a Figura 4.

Figura 4: Exemplo de marcação do bolim.

O bolim se marca da seguinte maneira



#### **Art. 8º - REGRA DA VANTAGEM**

A regra da vantagem consiste no fato de que toda bocha jogada a ponto, rafa ou tiro e todas as suas irregularidades podem considerar-se como válidas, ou não, de acordo com critério da equipe adversária, ou seja, dependendo da aplicação, ou não, da lei da vantagem.

(Obs.: mesmo que o tiro ou a rafa sejam irregulares, deverá ser observada a lei da vantagem.)

#### **Art. 9º - INÍCIO DA PARTIDA E O LANÇAMENTO DA BOCHA**

- 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) A equipe que iniciar a partida ou qualquer outra jogada sucessiva em caso de anulação da bocha, 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 é 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).
  - 1. O lançamento do bolim será anulado quando:
    - a) Sua periferia atingir a linha A ou A' ou não ultrapassar por completo a linha E.
    - b) Ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 cm.
  - 2. A jogada será anulada quando, por efeito de jogo válido, o bolim:
    - a) Regressar ultrapassando a linha E (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma, salvo Art. 15º letra “h”.
    - b) Quando sair da cancha e voltar a entrar após bater em corpos estranhos.
    - c) Bater contra objetos estranhos, árbitro ou em um dos jogadores, mesmo sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada.
    - d) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência.
    - e) 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.
  - 3. Para a realização de qualquer evento os árbitros e os atletas deverão estar rigorosamente uniformizados. Os atletas devem usar uniforme padrão da entidade que representam: tênis apropriados, camisetas (com o respectivo emblema da entidade), e meias brancas. Fica proibida a utilização de emblemas políticos ou religiosos. O uso de bermudas fica condicionado à autorização das presidências das Federações filiadas para jogos regionais, e do presidente da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão – CBBB para jogos nacionais e internacionais.

4. Para a realização de eventos nacionais e internacionais, as Federações filiadas deverão solicitar autorização à Confederação Brasileira de Bocha e Bolão – CBBB.

#### **Art. 10º - LANÇAMENTO DAS BOCHAS – PONTO – RAFA – TIRO**

- a) A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro.
- b) O lançamento da bocha de rafa e o de tiro (bochada) será válido se o jogador declarar ao árbitro o tipo de lançamento que se propõe a efetuar e qual o objeto que pretende atingir. Se o jogador quiser mudar o tipo de lançamento ou o objeto a ser atingido, deverá retificar a declaração, caso contrário a jogada será declarada irregular, aplicando-se a regra da vantagem.
- c) Durante o lançamento da bocha, o jogador não pode apoiar o pé nem a mão sobre as tábuas. Se isso ocorrer, o lançamento será irregular, podendo a equipe adversária aplicar a lei da vantagem.
- d) Durante o lançamento não se permite aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, sob pena da equipe adversária aplicar a lei da vantagem.
- e) O jogador em ação que tiver outras bochas para jogar não deve ultrapassar:
  1. A linha E ou E' após um lançamento de rafa ou de tiro (bochada).
  2. A linha D ou D' após um lançamento a ponto.
  3. Se uma destas linhas for ultrapassada irregularmente, aplicar-se-á a lei da vantagem.
- f) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas perimetrais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a lei da vantagem.
- g) A trajetória da bocha jogada não pode ser interrompida ou desviada de forma intencional pelos jogadores, sob pena de conceder à equipe adversária a pontuação máxima da jogada.
- h) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.

#### **Art. 11º - NORMAS COMUNS PARA AS BOCHAS E BOLIM**

- a) Toda bocha ou bolim que estiverem na tábuia (cabeceira) e forem por ela deslocadas, deverão voltar suas marcas originais, já que a tábuia 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.
- d) Na jogada de rafa ou de tiro, estando o bolim dentro da zona de 1 m, a bocha atingida e as deslocadas por efeito de jogo válido, exceto as despreendidas pela tábua (tábua não faz jogo), permanecem no lugar onde pararam, exceto o bolim, já que este não deve retornar para fora da linha de 1 m. Caso isto venha a ocorrer, ele volta perpendicularmente, a uma distância de 40 cm da cabeceira.

## **Art. 12º - TREINO DE RECONHECIMENTO E PASSEIO**

- a) As equipes terão direito ao reconhecimento das canchas durante cinco minutos antes da partida e separadamente.
- b) Antes do início de cada partida as equipes terão direito ao passeio, que deverá constar de uma jogada de ida e volta.
  1. O passeio deverá ocorrer com ambas as equipes na cancha, treinando juntas.
  2. Esse mesmo direito terão as equipes em caso de interrupção de uma partida por razão de força maior e continuação em outra cancha distinta.
  3. A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento perderá o direito ao passeio.
- c) 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. 13º - 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) A jogada deverá ser efetuada com o consentimento do árbitro, salvo no caso da lei da vantagem.

- c) 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.
- d) Se duas bochas adversárias estiverem eqüidistantes do bolim, a equipe que tenha 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.
- e) Qualquer bocha jogada a ponto que tocar nas tábuas laterais ou na cabeceira oposta antes de ter efetuado jogo válido, será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da lei da vantagem.

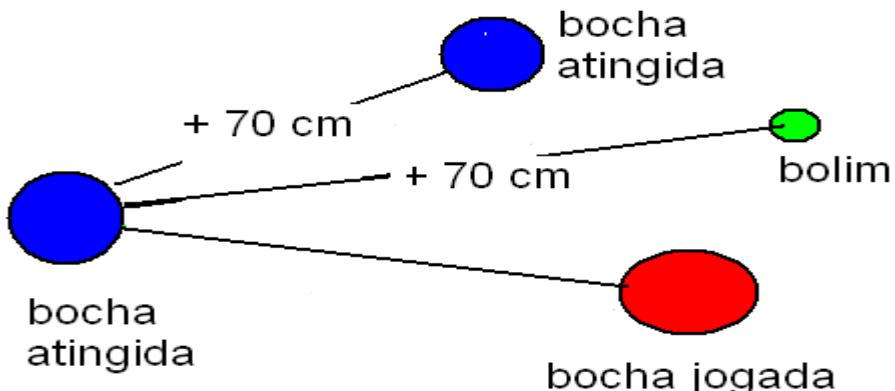
#### **Art. 14º - DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO**

As distâncias devem ser medidas com os dispositivos apropriados para este 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.

#### ***Choque Direto:***

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

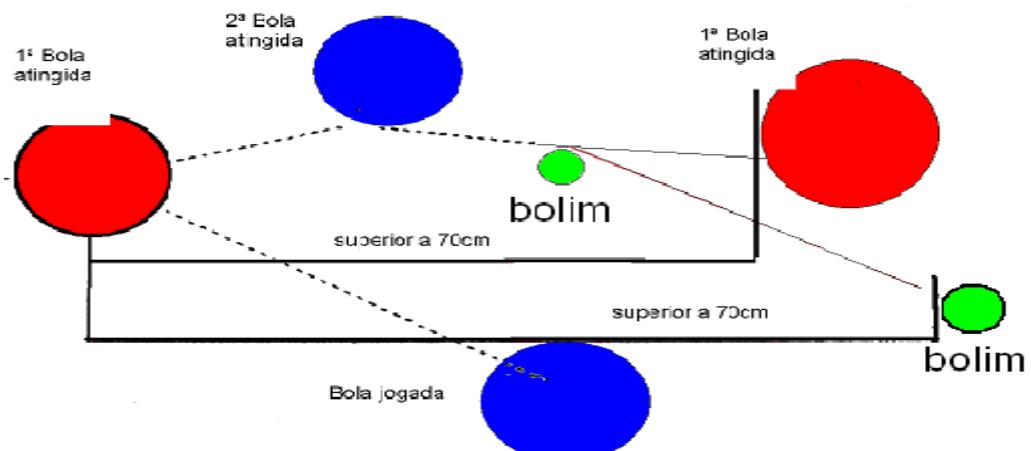
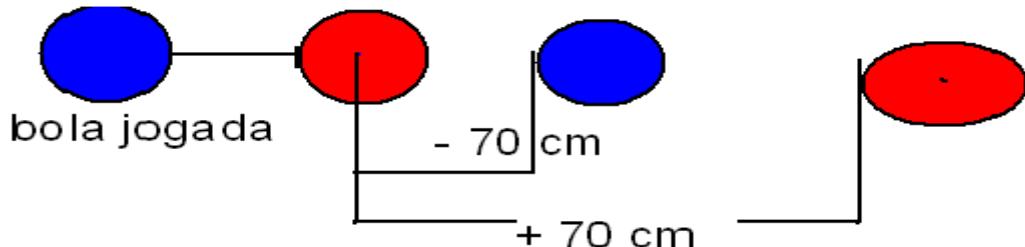
- a) Se a jogada for aceita pela equipe adversária marcam-se as bochas onde pararam.
- b) Se a jogada não for aceita pela equipe adversária a bocha infratora será anulada e as deslocadas voltarão às suas marcas.



### **Choque em Cadeia:**

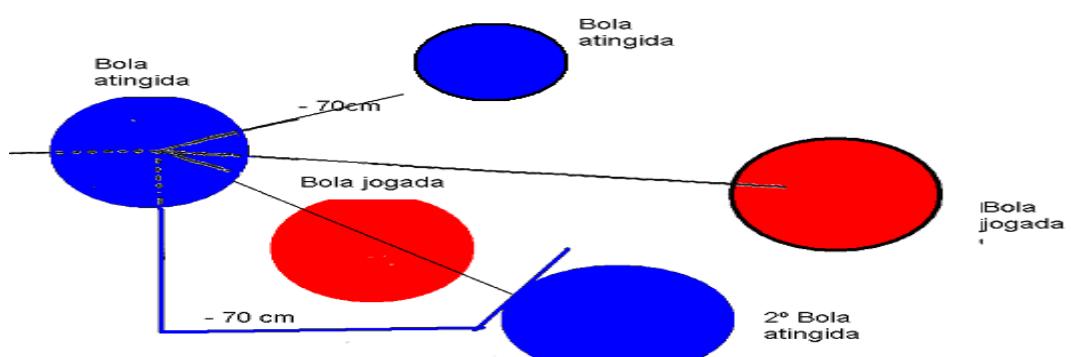
A bocha jogada que se chocar a outra e provocar o arrasto de outra bocha ou do bolim, a uma extensão superior a 70 cm, será anulada e as bochas deslocadas serão recolocadas no lugar de origem, salvo no caso da aplicação da lei da vantagem, quando as bochas, o bolim ou ambos serão marcados onde pararam.

#### **1º choque**



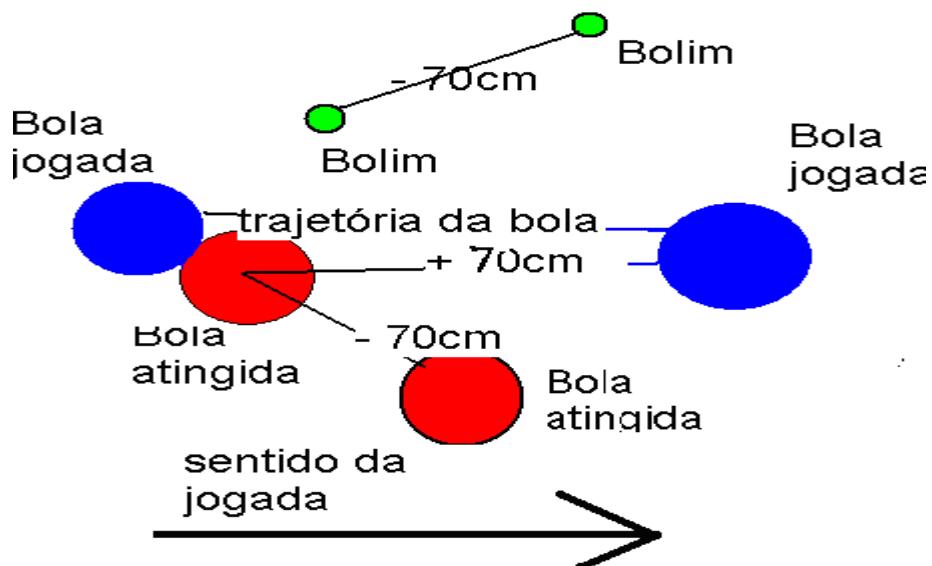
### **Desvio sem consequência:**

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



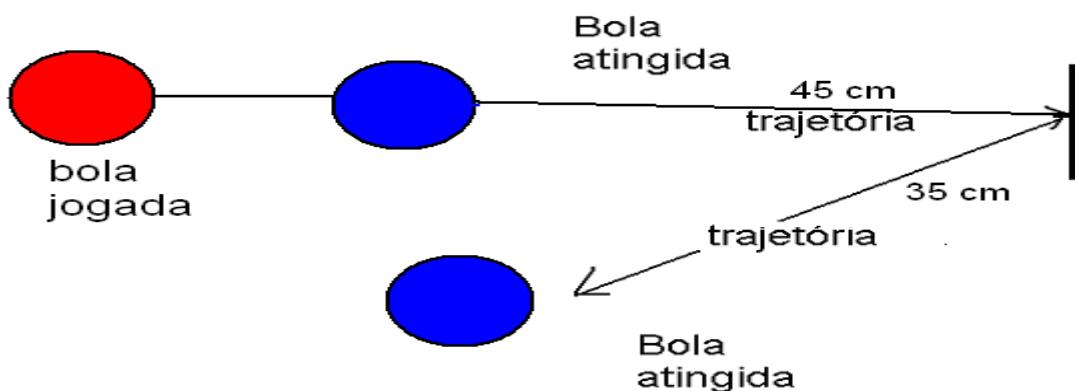
**Regra do oposto:**

a) Quando uma bocha jogada a ponto deslocar outra bocha ou o bolim, à uma distância inferior a 70 cm, mas a bocha jogada percorrer uma distância superior a 70 cm, o adversário tem o direito de pedir o oposto, ou seja, de que as bochas deslocadas voltem às suas marcas de origem e a bocha jogada permaneça no lugar onde parou.



b) Se, em consequência de uma bocha jogada a ponto, houver o deslocamento de uma bocha contra a cabeceira ou tábua lateral, deve medir-se todo o trajeto percorrido pela bocha, ou seja, da origem até o lugar onde ela bateu na tábua mais a distância até onde ela parou, conforme figura 5. Se o trajeto efetuado pela bocha for maior de 70 cm a bocha jogada será anulada, salvo a lei da vantagem.

*Figura 5:* Exemplo de uma bocha que, após ter sido desviada, atinge a tábua lateral e retorna para um ponto da cancha, percorrendo uma distância superior à 70 cm.



## **Art. 15º - JOGADA DE RAFA**

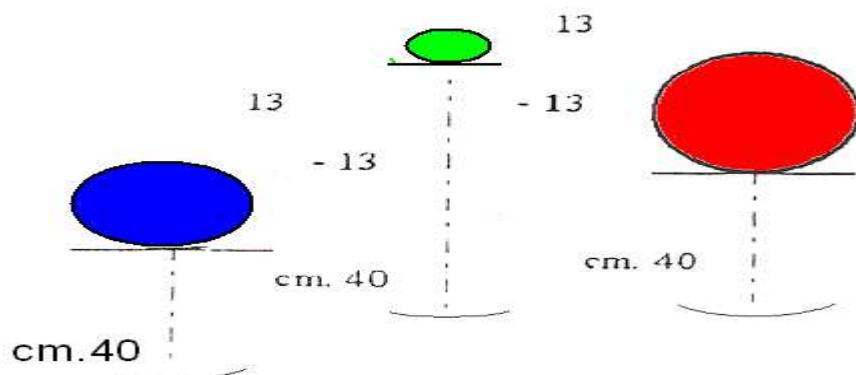
- a) A jogada consiste em atingir, com ou sem o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou o bolim.
- b) A bocha jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto específico que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha de forma regular.
- c) Após o lançamento da bocha o jogador em ação poderá ultrapassar a linha B ou B'. Se o jogador ultrapassar a linha B ou B' antes de ter efetuado o lançamento a bocha jogada será irregular, salvo se aplicada a lei da vantagem.
- d) Entre as linhas D e D', todos os objetos situados a 13 cm ou menos do bolim constituem o que se denomina de "berçário". O árbitro deve indicar, antes de autorizar o lançamento, quais os objetos que estão em situação de "berçário". 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 lei da vantagem.
- e) À bocha lançada que não atingir o objeto declarado, ou atingi-lo de forma irregular, será aplicada a lei da vantagem.
- f) É permitido rafar o bolim em qualquer posição da cancha, assim como as bochas que estiverem situadas além das linhas D e D'.
- g) Uma bocha poderá ser rafada dentro da zona de tiro quando se encontrar em situação de "berçário", ou seja, a uma distância igual ou inferior a 13 cm do bolim. Esta regra não pode ser aplicada para o caso de duas bochas.
- h) Quando rafar o bolim ou por consequência de uma rafada em uma bocha, o bolim entrar e retornar para fora das linhas A e A' (1 m), o mesmo deve voltar perpendicularmente à cabeceira a uma distância de 40 cm; se o lugar estiver ocupado vai ao lado direito ou esquerdo mais perto.

## **Art. 16º - JOGADA DE TIRO (BOCHADA)**

- a) A jogada consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada de terreno, uma bocha adversária ou própria ou o bolim, declarada previamente ao árbitro.
- b) Para que a jogada seja válida, o jogador deve declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir: (bocha ou bolim).
- c) Antes de efetuar a jogada de tiro o jogador deve aguardar o árbitro traçar um arco de 40 cm da bocha declarada, valendo tudo que estiver a 13 cm ou menos do bolim, 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 posto de origem, salvo no caso da aplicação da lei da vantagem.

- d) Após o lançamento, o jogador em ação pode ultrapassar as linhas C ou C'. Se o jogador ultrapassar estas linhas antes do lançamento da bocha, a jogada será declarada irregular e as bochas deslocadas voltarão às suas marcas de origem, salvo no caso da aplicação da lei da vantagem.
- e) Na jogada de tiro (bochada) pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância igual ou inferior a 13 cm do objeto declarado (berçário), sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40 cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme figura 6.
- f) As bochas situadas antes das linhas D ou D' (oposta) devem ser atingidas somente por meio de jogada de tiro, já que rafa não é permitido, salvo na situação “berçário” do bolim.
- g) Só é permitido atirar, qualquer bocha que esteja após a linha D (origem) não sendo permitido antes desta.
- h) Toda bocha atingida (declarada) ou outras que, em decorrência da jogada, entrarem na zona de um 01 m da cabeceira oposta (dentro da linha A ou A') e saírem totalmente desta, devem retornar à cabeceira em linha reta, perpendicularmente onde parou o que é também válido para o bolim, que deverá ser colocado a uma distância de 40 cm da cabeceira. Se o lugar estiver ocupado por outro objeto, vai à direita ou esquerda, sempre perdendo o ponto (no caso de bocha). Se estiver ocupado pelo bolim, a bocha será colocada ao lado, no lugar mais próximo.

Figura 6: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro.



#### **Art. 17º - SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS**

- a) As partidas poderão ser interrompidas devido a situações adversas (falta de luz, chuva na cancha etc.) e serão recomeçadas com os mesmos pontos adquiridos no

momento da interrupção. Não serão contabilizados os pontos de uma jogada não concluída.

- b) Corresponde ao árbitro o direito de decidir sobre a suspensão, ou não, de uma jogada em curso.
- c) Se uma das equipes abandonar a cancha sem autorização do árbitro considera-se que perdeu a partida, ficando a equipe com os pontos obtidos até aquele momento, atribuindo-se pontuação máxima à equipe adversária.

## **Art. 18º - 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 e também durante suas atividades diárias.

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

## **ESCLARECIMENTOS FINAIS**

- a) Da tábua e da cabeceira: a tábua da cabeceira não pode devolver as peças que nela se chocam. Sua regularização e adequação deverá ocorrer de imediato bem como a cabeceira e sua lateral (1,50m). As cabeceiras, acima dos 30 cm, deverão ser revestidas de eucatex ou material similar, de modo a facilitar a visualização das situações em que as bochas ou o bolim tocarem a cabeceira acima da medida regulamentar.
- b) O bolim deve ser preferencialmente de aço, 4 cm. Os bolins atuais, de 5 cm, deverão ser substituídos imediatamente.
- c) A marcação das canchas deverá também ser providenciada de forma imediata.
- d) A retirada ou permanência dos cavalinhos nas quadras é opcional.
- e) As entidades que desejarem adaptar suas canchas para os 26,50 m, poderão fazê-lo.
- f) Fica estabelecido o período de 2008 para adequação do piso.
- g) Uma cópia deste regulamento será encaminhada à Confederação Sulamericana de Bocha (CSB) e à Confederação Bochística Internacional (CBI).
- h) Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos e definidos pelos técnicos da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão - CBBB e por sua Diretoria.
- i) Todos os direitos são reservados à Confederação Brasileira de Bocha e Bolão - CBBB.

j) A presente Regra, aprovada e consolidada em Assembléia Geral da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão - CBBB, realizada em janeiro de 2008, entrará em vigor no Brasil à partir de 1º de fevereiro de 2008.

Porto Alegre, janeiro de 2008.

Walques Batista dos Santos  
Presidente da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão – CBBB