

ANEXO 02 - REGRA DE BOCHA - PONTO-RAFA-TIRO

**Aprovada em Assembleia Geral Ordinária em 12 de janeiro de 2018
(Versão final)**

REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO**Art. 1º AS CANCHAS**

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

b) As canchas devem ter dimensões de 26,50m de comprimento, 4m de largura e altura uniforme de 30cm. Com prévia autorização da Comissão Organizadora da Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha-CBTG poderão ser utilizadas canchas de 24 a 27m de comprimento, toda cancha deverá ter uma área técnica determinada.

c) As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30cm, devem ser construídas com tábuas oscilantes. Recomenda-se que essas tábuas sejam instaladas de forma a não permitirem o retorno das bochas. Para suavizar o impacto das bochas no fundo da cancha pode-se colar uma camada de borracha e aplicar o carpete em cima da borracha.

d) Para melhor proteção das pessoas que estejam assistindo os jogos, pode-se aumentar a altura das cabeceiras até 1,5m, ou acima, se for o caso, utilizando-se tábuas ou outro material. Com o mesmo propósito, pode-se colocar grades nas laterais da cancha, de forma a evitar que, em decorrência de uma bochada, as bochas sejam lançadas para fora das canchas.

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

f) O piso das canchas deve ser de carpete meio pesado ou similar, de 3 a 5mm, de modo a permitir maior agilização no desenvolvimento das partidas.

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

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

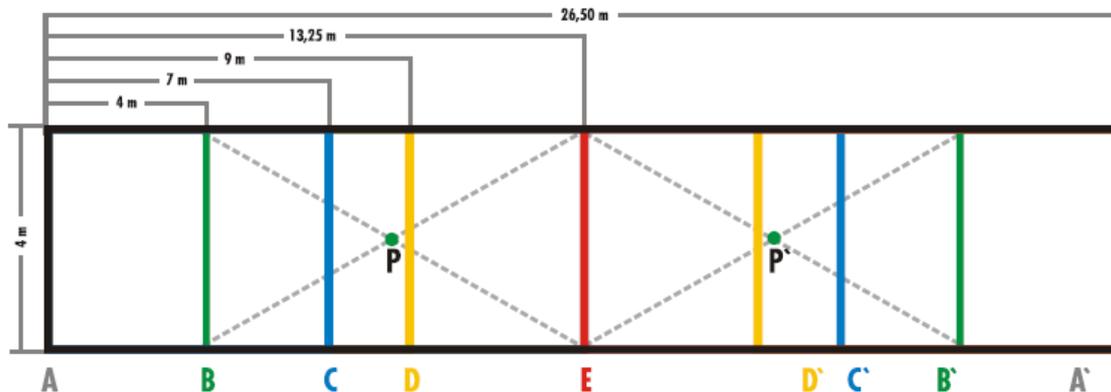


Figura 1: Configurações da cancha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura.

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

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

II) As linhas B e B' (4m) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas a ponto e para a jogada de rafa, bem como o limite máximo para colocação do bolim em jogo no início de cada mão.

III) As linhas C e C' (7m) indicam o limite máximo que se permite aos jogadores para a jogada de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar (contrapasso) no momento do lançamento;

IV) As linhas D e D' (9m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno, na jogada do rafa, representando também o limite máximo que o jogador deve atingir após o lançamento de uma bocha a ponto;

V) A linha E (meio da cancha) indica a distância mínima para a colocação do bolim em jogo, representando também o limite máximo que pode ser atingido por um jogador após o lançamento de uma bocha de rafa.

VI) No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição "P". O ponto "P" deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente

b) A marcação da cancha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura deve ser efetuada de acordo com a figura 2 e corresponde a:

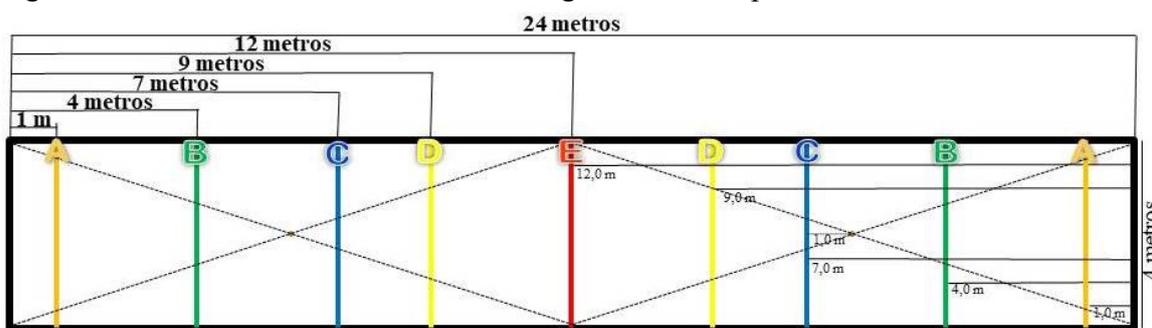


Figura 2: Configurações da cancha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

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' (7m) 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' (9m) indicam a distância mínima do pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), a 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). A linha D (9m) oposta indica também o limite máximo para o jogador acompanhar a jogada de tiro (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, desde que devidamente autorizado pelo árbitro;

V) A linha E (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo de distância para colocar o bolim em jogo, sendo também o limite máximo para cada jogador acompanhar a jogada de rafa (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, desde que devidamente autorizado pelo árbitro;

VI) No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição “P”, no centro da zona válida da cancha. O ponto “P” deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente.

c) A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais, com a utilização de material colorido, sempre permitindo o fácil deslizamento das bochas.

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;
- d) Os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das suas bochas;
- e) A partir do momento em que um atleta apanhar a bocha para fazer o seu lançamento, os outros atletas devem permanecer em silêncio e sem movimentação. O silêncio deve ocorrer também em relação à torcida.

Art. 4º. EQUIPES E UNIFORMES

4.1. As equipes devem ser constituídas de:

- a) Individual - um contra um, com quatro bochas cada jogador;
- b) Dupla - dois contra dois, com duas bochas cada jogador;
- c) Trio - três contra três, com duas bochas cada jogador;
- d) As equipes devem ser formadas por, no mínimo, seis jogadores, não havendo limite máximo de inscrições para os Jogos Tradicionalistas. As equipes com mais de seis jogadores inscritos podem inscrever até oito jogadores para as partidas contra outra equipe (individual, dupla e trio). Essa inscrição poderá ser diferente para as partidas subsequentes (contra outras equipes).
- e) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico, que deverá permanecer em sua área técnica, e dela sair somente quando for utilizar o seu tempo solicitado;
- f) Para a realização de qualquer evento os jogadores e os árbitros deverão estar rigorosamente uniformizados. Os jogadores devem usar uniforme conforme o Art. 8º, inciso I, letra a) do Regulamento de Esportes.

4.2. Deveres e direitos das equipes:

- a) As partidas de competição, duplas ou trios, somente poderão ser iniciadas se as equipes estiverem completas, caso uma equipe esteja incompleta será excluída (WO) da rodada e, no caso de WO da equipe, 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 bocha é de um minuto, incluído nesse tempo quando for olhar o jogo e efetuar o lançamento da bocha. No trajeto não poderá comunicar-se com o técnico e demais pessoas. Caso venha acontecer será considerado como tempo utilizado;
- e) Cada equipe tem o direito de consultar com seu Instrutor Técnico por até três vezes por partida;
- f) O tempo máximo concedido ao Instrutor Técnico de cada equipe para consultar com os seus jogadores é de dois minutos;
- g) O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda a equipe. Infrações subsequentes implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha;
- h) Nos torneios e campeonatos se admite, dentro da modalidade de duplas e de trios, a substituição de um jogador, que deverá permanecer na cancha até o final do jogo

4.3. Deveres e direitos dos jogadores:

Princípios gerais:

a) Os jogadores estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta de Princípios do MTG, do Estatuto e Regulamento da CBTG e o Regulamento de Esportes do CBTG. Em particular, os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários. Os jogadores devem atuar com o mais genuíno espírito esportivo, antes, durante e após cada partida.

b) De acordo com disposição do COI é proibido o uso de anabolizantes, de substâncias alcoólicas, de celular e de tabagismo durante a realização das partidas. Os jogadores que transgredirem a essas normas disciplinares, ou mostrarem comportamento inadequado, dentro ou fora da cancha, estarão sujeitos a testes de bafômetro e exames antidoping, poderão ser punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida, ficando a equipe infratora com os pontos obtidos até o momento e anotando-se a pontuação máxima à equipe adversária.

Disposições específicas:

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

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

c) Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair da cancha uma vez por partida durante dois minutos. O tempo será computado a partir do momento de sua saída. Caso o jogador não retorne à cancha dentro do tempo estabelecido, será penalizado, a cada dois minutos, com uma bocha.

d) Os jogadores não poderão interferir na medição das bochas, devendo ficar a 1m de distância para que o árbitro e seu auxiliar decidam a quem pertence o ponto. A

critério do juiz poderá ser solicitado a presença de um jogador de cada equipe para conferir a medida.

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 a 15 pontos). A Comissão de Esportes da CBTG e a Comissão Técnica são responsáveis pela definição dos limites de pontos da competição (12 a 15 pontos), que será estabelecida durante o congresso técnico realizado antes do início dos jogos.

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

Art. 6º. AS BOCHAS E O BOLIM

Características gerais:

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

b)O bolim deve ser de aço e ter 3,5 a 4,00cm de diâmetro. Em princípio, serão utilizados bolins do local, se estiverem dentro das medidas acima mencionadas.

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

d)Todas as equipes de bocha deverão trazer seus jogos de bocha, naturalmente, que dentro do padrão acima estipulado.

Disposições específicas:

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

b)Durante a disputa da partida não será permitida a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha, o árbitro providenciará a sua substituição ao final da jogada. A substituição das bochas de uma equipe somente será permitida se, por razão de força maior, a partida for interrompida pelo árbitro, com a continuidade em outra cancha ou, na mesma cancha, mas em outra oportunidade.

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

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

Art. 7º. SINALIZAÇÃO DAS BOCHAS E DO BOLIM

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



Figura 3: Exemplo de marcação das bochas na cancha.

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

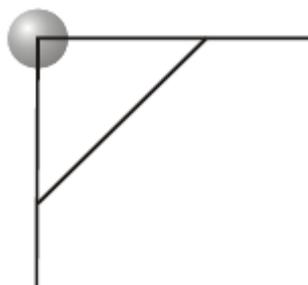


Figura 4: Exemplo de marcação do bolim.

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

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

Art. 9º. INÍCIO DA PARTIDA E LANÇAMENTO DO BOLIM E 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) Antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra a cabeceira da saída ou no local demarcado na cancha, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos.

c) O direito de jogar a primeira bocha, ou de indicar a cabeceira a partir de onde se dará início de cada partida, será definido por meio de sorteio entre as equipes. O

sorteio dará a uma equipe o direito de lançar a primeira bocha, e a outra equipe o direito de escolha da cabeceira para início da partida.

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

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

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

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

h) O lançamento do bolim será anulado quando:

I) Sua periferia não ultrapassar por completo a linha "E" (meio da cancha) ou atingir (cancha de 24m) a linha "A" oposta.

II) Sua periferia não ultrapassar por completo a linha "E" (meio da cancha) ou atingir (cancha de 26,50m) a linha "B" oposta.

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

IV) O jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha "B" (4m saída).

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

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

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

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

IV) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência.

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

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

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

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

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

- c) Durante o lançamento da bocha o jogador não pode apoiar o pé nem a mão sobre as tábuas, salvo casos especiais decidido em congresso técnico. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, e a equipe adversária poderá aplicar a regra da vantagem.
- d) Durante o lançamento não se permite aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio; o contrapasso não poderá atingir o terreno, antes do lançamento da bocha, sob pena da aplicação da regra da vantagem.
- e) O jogador em ação que tiver outras bochas para jogar não deve ultrapassar:
- I) A linha D ou D' (9m) após um lançamento a ponto;
 - II) A linha E ou E' (meio) após um lançamento de rafa.
 - III) A linha D (oposta) após um lançamento de tiro (bochada). Se uma destas linhas forem ultrapassadas, o jogador será penalizado com a desclassificação de uma bocha não jogada.
- f) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem.
- g) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas do fundo da cancha, sem efetuarem jogo, são consideradas irregulares, e serão anuladas e retiradas da cancha.
- 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, a equipe adversária poderá aceitar ou solicitar que a bocha seja devolvida, com a desclassificação de uma bocha da equipe infratora.
- i) As bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer de cada jogada devem ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado.
- j) Caso um jogador faça uso de uma terceira bocha da sua equipe, esta será desclassificada. Se a jogada não for percebida pelo árbitro e o jogo tiver prosseguimento, a jogada será considerada válida.

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

- a) Toda bocha ou bolim que estiverem na tábua (cabeceira) e forem por ela deslocadas, deverão voltar às 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, após bater em objetos estranhos, voltar à cancha, provocando o desvio de outras bochas paradas e marcadas, estas deverão retornar às suas marcas de origem. Entretanto, se uma bocha voltar à cancha atingindo bochas em movimento, estas deverão ser marcadas na posição que pararem, enquanto a bocha que retornou à cancha será anulada. Se o lugar (posição final) estiver ocupado por uma bocha deslocada, esta voltará à sua marca e as outras serão colocadas no lugar mais próximo, a sua direita ou a sua esquerda, sempre em prejuízo da bocha marcada.
- c) Caso a bocha, após retornar à cancha, atinja o bolim em movimento ou fora de sua marca, a jogada será anulada.

Art. 12. TREINO DE RECONHECIMENTO E PASSEIO

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

- b) Esse mesmo direito será garantido às equipes se, por razão de força maior, a partida vier a ser interrompida, com continuação em cancha distinta.
- c) A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento das canchas perderá o direito ao passeio.
- d) A equipe ausente no momento do reconhecimento das canchas terá uma tolerância de cinco minutos para entrar em cancha. Confirmada a ausência, a equipe perderá a partida por WO, creditando-se à equipe adversária a pontuação máxima.

Art. 13. JOGADA A PONTO

- a) A jogada a ponto consiste em lançar a bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo.
- b) Se uma equipe esgotar as suas bochas sem ter efetuado jogo válido, serão creditados à equipe adversária os pontos referentes às bochas válidas, acrescido do número de bochas ainda não jogadas.
- c) Se duas bochas adversárias estiverem equidistantes do bolim, a equipe que tiver provocado o empate deverá jogar novamente até obter o ponto ou esgotar as suas bochas. Se ao final da jogada persistir o empate, a jogada será anulada e uma nova jogada deverá ser reiniciada da mesma cabeceira.
- d) Qualquer bocha jogada a ponto que tocar as tábuas laterais antes de ter efetuado jogo válido será considerada irregular, ficando sujeita à aplicação da regra da vantagem.
- e) Toda bocha jogada a ponto e que tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada.

Art. 14. DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO

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

14.1. Choque Direto:

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

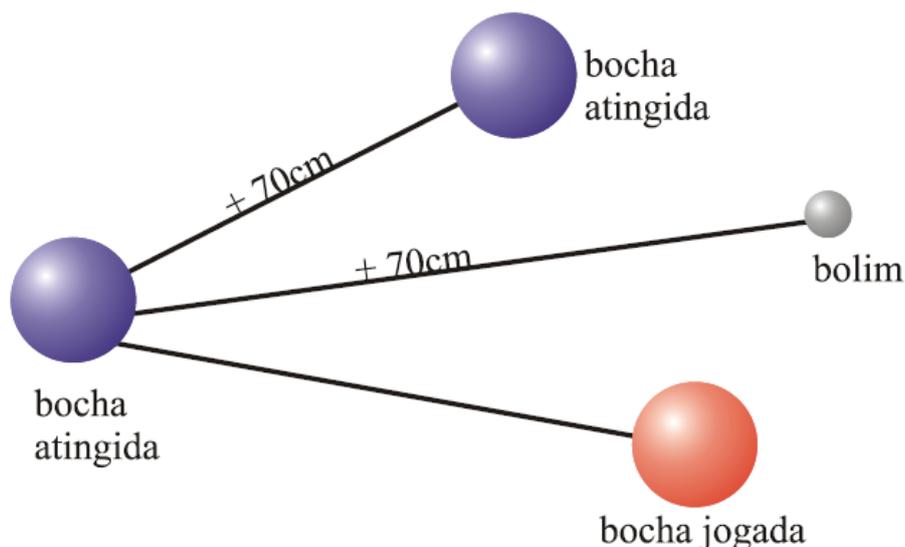


Figura 5. Exemplo de jogada a ponto que provoca o arrasto de bocha e bolim a uma distância superior a 70cm.

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, a partir do primeiro impacto, 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.

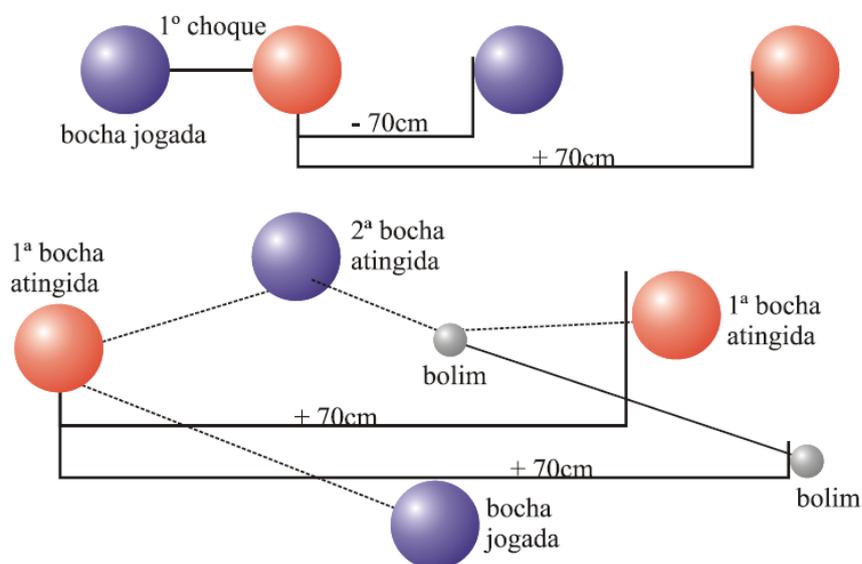


Figura 6. Caracterização de jogadas em cadeia.

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.

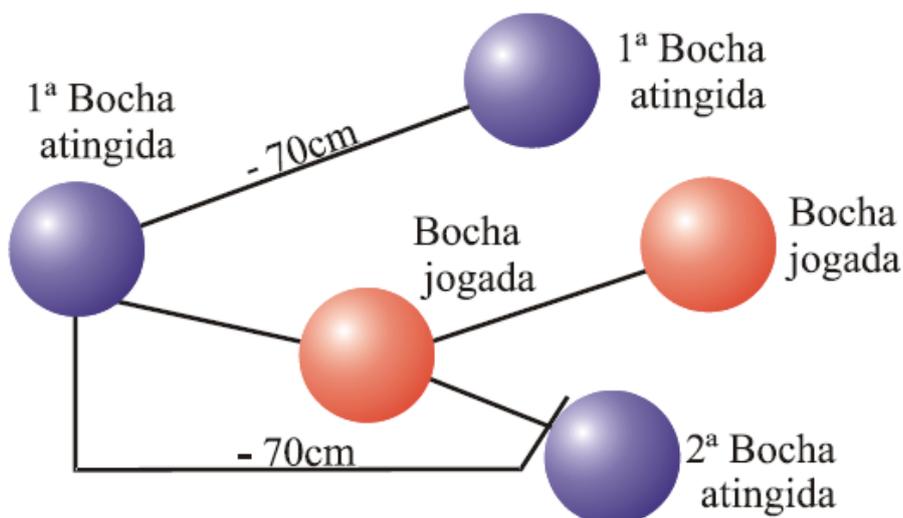


Figura 7. Exemplo de jogada com choque, sem, entretanto, configurar arrasto

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 solicitar 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. Se a bocha lançada estiver ocupando uma das marcas esta não poderá retornar à posição de origem, permanecendo onde parou.

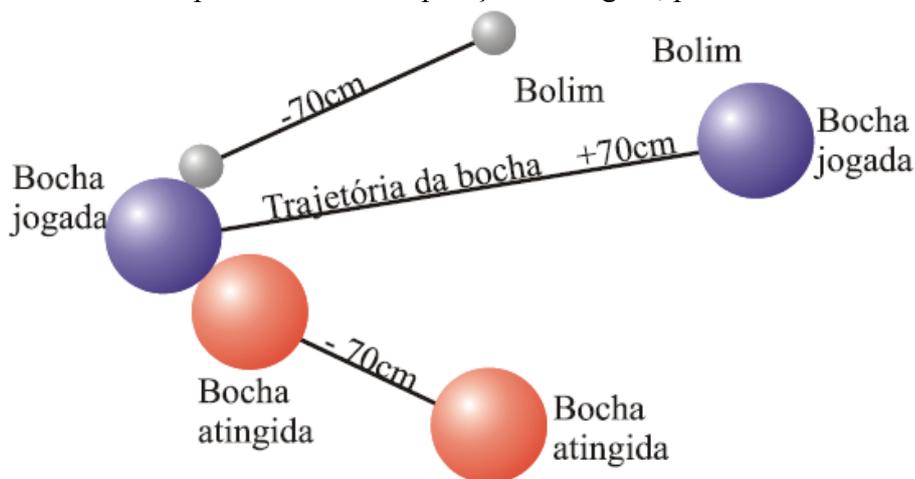


Figura 8. Exemplo de jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem, entretanto, causar arrasto.

Art. 15. JOGADA DE RAFA

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

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

e) A bocha lançada que atingir o objeto declarado e outras bochas, de forma irregular, e tocar diretamente a cabeceira será anulada, salvo se 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 sempre.

h) Uma bocha poderá ser rafada dentro da zona de tiro quando se encontrar em situação de “berçário”, ou seja, a uma distância menor ou igual a 13cm do bolim (\leq). Na zona de tiro esta regra não pode, entretanto, ser aplicada para o caso de duas bochas.

i) Toda bocha decorrente de uma jogada de rafa que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada, não sendo aplicada a regra da vantagem.

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

Art. 16. JOGADA DE TIRO (BOCHADA)

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

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

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

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

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

f) Na jogada de tiro (bochada) pode-se atingir os objetos que estiverem a uma distância menor ou igual a 13cm (\leq) do objeto declarado, sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40cm, não podendo atingir a linha do arco, conforme figura 9.

Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

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, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada que tocarem a cabeceira e voltarem, deslocando ou não, bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se ultrapassarem a linha D de origem, no caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim. O mesmo se aplica à bocha que voltar diretamente em decorrência de uma bochada.

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

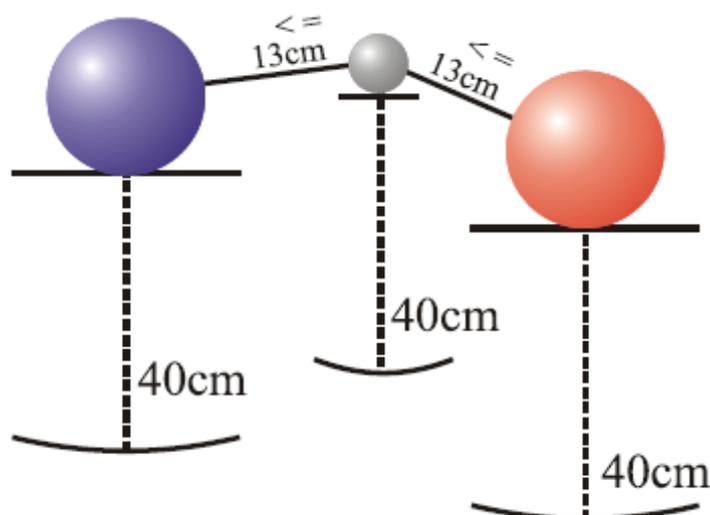


Figura 9: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro.

Art. 17. SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS

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

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

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

Art. 18. BOM SENSO

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

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

Art. 19. DISPOSIÇÕES FINAIS

a) Nas competições organizadas pela CBTG, o MTG que se propuser a sediar os Jogos Tradicionalistas deverá ter no mínimo duas canchas de bocha.

b) O piso das canchas deverá ser de acordo com o Art. 1º, letra f).



Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG

- c) As entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo.
- d) Nas competições organizadas pela CBTG, a entidade que se propuser a sediar os Jogos Tradicionalistas deverá ter no mínimo duas canchas de bocha, nos padrões acima especificado.
- e) Os casos omissos a esta Regra serão solucionados pela Diretoria da CBTG e Comissão de Esportes da CBTG.
- f) Todos os direitos são reservados à CBTG.
- g) A presente regra encontra-se em vigor a partir de 1º de fevereiro de 2018. Esta versão final foi adaptada para as competições da CBTG, apreciada e aprovada na 15ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, em 24 de fevereiro de 2018, na sede do MTG-RS, em Porto Alegre-RS.

Porto Alegre, RS, 24 de fevereiro de 2018.

João Ermelino de Mello	Mauro Magno Machado
Presidente da CBTG	Diretor de Esportes da CBTG

