



**REGRAS OFICIAIS DA BOCHA  
2019**

Aprovadas pelo Arbitral da FCBB de 2019



## ÍNDICE

<b>CARACTERSTICAS DO BOCHA</b>	<b>04</b>
<b>PARTE 1: REGULAMENTO TÉCNICO</b>	<b>05</b>
ARTIGO 1º DAS BOCHAS	06
ARTIGO 2º DOS LIMITES DE JOGO E MARCAÇÃO DAS CANCHAS	06
ARTIGO 3º DO JOGO	07
ARTIGO 4º DAS EQUIPES E UNIFORMES	07
ARTIGO 5º DAS PARTIDAS E OS PONTOS	09
ARTIGO 6º DAS BOCHAS E O BOLIM	09
ARTIGO 7º DA MARCAÇÃO DAS BOCHAS E DOS BOLIM	10
ARTIGO 8º DA REGRA DA VANTAGEM	10
ARTIGO 9º DO INÍCIO DAS PARTIDAS E LANÇAMENTO DAS BOCHAS E BOLIM	11
ARTIGO 10º DO LANÇAMENTO DAS BOCHAS: PONTO, RAFA E TIRO	11
ARTIGO 11º DAS NORMAS COMUNS PARA AS BOCHAS E O BOLIM	12
ARTIGO 12º DOS TREINOS DE RECONHECIMENTO E PASSEIO	12
ARTIGO 13º DA JOGADA A PONTO	13
ARTIGO 14º DO DESVIO DA BOCHA NA JOGADA A PONTO	13
ARTIGO 15º DA JOGADA RAFA	15
ARTIGO 16º DA JOGADA DE TIRO (BOCHADA)	15
ARTIGO 17º DA SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO E PARTIDAS	16
ARTIGO 18º DO BOM SENSO	16
ARTIGO 19º DOS CARTÕES	16
ARTIGO 20º DAS DISPOSIÇÕES FINAIS	16
<b>PARTE 2: REGULAMENTO COMPETIÇÕES</b>	<b>18</b>
ARTIGO 1º DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	19
ARTIGO 2º DOS CLUBES E DOS ATLETAS	19
ARTIGO 3º DA PENALIDADE DOS CLUBES E DOS ATLETAS	19
ARTIGO 4º DAS SÚMULAS	19
ARTIGO 5º DO WO	19
ARTIGO 6º DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE	19
ARTIGO 7º DAS LEIS DE TRANSFERÊNCIA	19
ARTIGO 8º DAS OBRIGAÇÕES DOS CLUBES PROMOTORES	20
ARTIGO 9º DA TAÇA SANTA CATARINA	21
ARTIGO 10º DA TAÇA OURO	21
ARTIGO 11º DA TAÇA PRATA	21
ARTIGO 12º DA TAÇA OURO JUNIORES	21
ARTIGO 13º DA TAÇA OURO SÊNIOR MASCULINO	21



<b>ARTIGO 14º</b>	<b>DA TAÇA OURO SÊNIOR FEMININO</b>	<b>21</b>
<b>ARTIGO 15º</b>	<b>DAS CANCHAS</b>	<b>21</b>
<b>ARTIGO 16º</b>	<b>DAS EQUIPES</b>	<b>22</b>
<b>ARTIGO 17º</b>	<b>DO CONGRESSO TÉCNICO</b>	<b>22</b>
<b>ARTIGO 18º</b>	<b>DAS FINAIS DE CAMEONATOS</b>	<b>22</b>
<b>ARTIGO 19º</b>	<b>DO REGULAMENTO</b>	<b>22</b>
<b>ARTIGO 20º</b>	<b>DAS DISPOSIÇÕES FINAIS</b>	<b>22</b>



## CARACTERÍSTICAS DO BOCHA

A Bocha é um esporte jogado por 02 (duas) equipes em uma quadra de jogo. Há uma série de jogos disponíveis, cada uma delas adaptadas a uma circunstância diferente de forma que o jogo possa se adaptar aos diferentes praticantes.

O seu objetivo é lançar bochas (bolas) e situá-las o mais perto possível de um bolim (bola pequena), previamente lançado. O adversário por sua vez, tentará situar as suas bolas mais perto ainda do bolim, ou "remover" as bochas dos seus oponentes.

Cada jogo inicia-se com o arremesso do bolim pelo jogador que venceu mais pontos na partida anterior. Cabe-lhe, igualmente, o direito de arremessar a primeira bocha. Quando um está no "ponto" (mais próximo do bolim), faz com que seu adversário jogue suas bochas até conseguir o ponto para si mesmo, ou seja, no lugar mais próximo ao bolim.



# Parte 1

## REGULAMENTO TÉCNICO



## ARTIGO 1º - DAS CANCHAS

- a) A Bocha deve ser praticada sobre o terreno plano e nivelado e limitado por tablados perimétricos de madeira ou outro material não metálico.
- b) As canchas devem ter dimensões de 26,50 (vinte e seis, cinquenta) metros de comprimento, 4 (quatro) metros de largura e altura uniforme de 30 (trinta) centímetros. 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 (vinte e quatro) a 27 (vinte e sete) metros de comprimento.
- c) As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30 (trinta) centímetros, devem ser construídas com tabuas oscilantes. Recomenda-se que essas tabuas sejam cobertas com uma ou duas camadas de borracha sintética, de modo a não permitir o retorno de bochas.
- d) Na parte superior das cabeceiras, acima dos 30 (trinta) centímetros, pode-se utilizar o mesmo material mencionado acima, podendo-se aplicar também material de composição sintética (eucatex), desde que permita o exercício regular do jogo. Os materiais utilizados na construção das canchas não podem ser nocivos à saúde dos jogadores, dos árbitros e do público em geral.
- e) Para os fins da regularidade do jogo, as pessoas, animais, ornamentos e objetos em geral (lâmpadas, molduras metálicas, artesanatos e telas de proteção, entre outras) apoiados ou localizados sobre as tabuas periféricas são consideradas corpos estranhos.
- f) O piso das canchas deve ser de carpete ou similar, de modo a permitir a maior agilidade e desenvolvimento normal das partidas.

## ARTIGO 2º - DOS LIMITES DO JOGO E MARCAÇÃO DAS CANCHAS

- a) As marcações das canchas deve ser efetuadas por meio de linhas transversais, com a utilização de material colorido (tinta, verniz, entre outros), de modo a permitir o fácil deslizamento das bochas.
- b) As tabuas laterais devem ser marcadas com raias verticais de referencia, correspondente às medidas definidas na presente regra.
- c) A marcação de uma cancha com dimensões de 26,50 (vinte e seis, cinquenta) metros de comprimento e 4 (quatro) metros de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1.

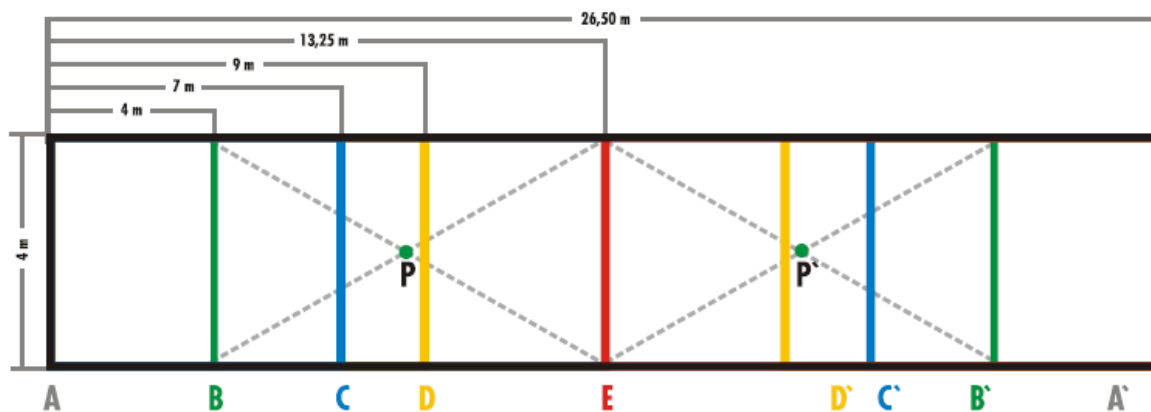


Figura 1: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 26,5m de comprimento e 4m de largura.

- d) A marcação da cancha corresponde a:
- As linhas de A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento das bochas;
  - 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 do bolim no início de cada jogo;



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

e) Para facilitar a adaptação da nova regra às canchas de bocha tradicionalmente utilizadas no país, são apresentadas abaixo as configurações para uma cancha com dimensões de 24 (vinte e quatro) metros de comprimento e 4 (quatro) metros de largura (Figura 2), onde:

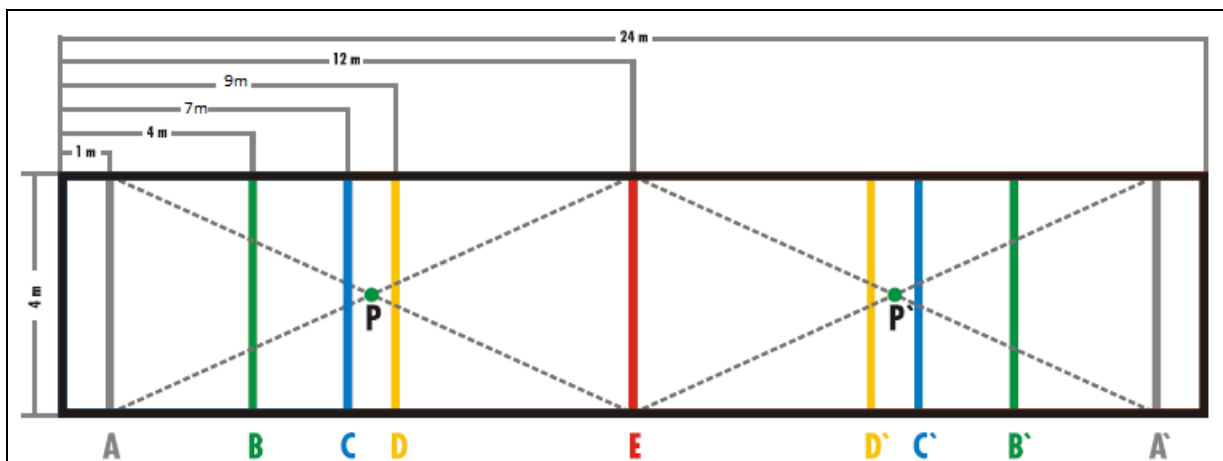


Figura 2: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

- I. As linhas A e A' (1m) representam o limite máximo regularmente 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 distancia mínima do pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e 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, no tiro o atleta não poderá pisar na linha;
- V. A linha E (12m) 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 (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;
- VI. No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição "P".



### ARTIGO 3º - DO JOGO

O jogo de bocha 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 (quatro) pontos nas partidas de individual e de duplas e 6 (seis) nas de trios, até o final da partida (12 (doze) ou 15 (quinze) pontos);
- d) Os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador.

### ARTIGO 4º - DAS EQUIPES E UNIFORMES

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

Todos os atletas deverão assinar a súmula do jogo, antes de entrar na cancha, inclusive os reservas.

- a) Individual - um contra um, com 4 (quatro) bochas cada jogador;
- b) Dupla - dois contra dois, com 2 (duas) bochas cada jogador;
- c) Trio - três contra três, com 2 (duas) bochas cada jogador;
- d) As equipes devem ser constituídas de, no mínimo, 3 (três) jogadores, não havendo limite máximo de inscrições em cada evento. As equipes com mais de 3 (três) jogadores inscritos podem inscrever até 6 (seis) jogadores para as partidas contra outra equipe (individual, dupla e trio). Essa inscrição poderá ser diferente para as partidas subsequentes contra outras equipes. Cada jogador poderá ser repetido uma vez, ou seja, os jogadores da dupla e da individual podem jogar no trio.
- e) Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico aonde deverá permanecer em sua área técnica determinada e somente sair dela quando solicitado seu tempo;
- f) Para a realização de qualquer evento os jogadores e os árbitros deverão estar rigorosamente uniformizados. Os jogadores devem usar uniforme padrão da entidade que representam: tênis apropriado, camiseta (com o respectivo emblema da entidade. Fica proibida a utilização de emblemas políticos ou religiosos. O uso de bermuda em jogos regionais fica condicionado à autorização das presidências das Federações filiadas e, para jogos nacionais e internacionais, do presidente da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão. A equipe que se apresentar fora desses padrões perderá os pontos da partida, não podendo haver acordo entre as equipes.

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

- a) As partidas de competição, duplas ou trios, poderá 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 correspondem por direito;
- c) As formações de duplas e trios devem ter um jogador capitão, o qual tem direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;
- d) O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar é de 45 (quarenta e cinco) segundos;
- e) O tempo máximo concedido ao Instrutor Técnico de cada equipe para solicitar interrupção de jogo e consultar com os próprios jogadores é de 2 (dois) minutos, podendo ser solicitado até 3 (três) vezes por partida. Instrutor Técnico não poderá entrar na cancha.
- f) Quando uma jogada estiver em andamento, nenhum outro atleta poderá ver a jogada.
- g) 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;
- h) 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 e direitos dos jogadores:**

##### **Princípios gerais:**

- a) Os jogadores estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta Olímpica, dos Regulamentos do Comitê Olímpico Internacional (COI), da 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;
- 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 as normas disciplinares correspondentes, dentro da cancha serão punidos com a pena de expulsão da partida, expulsão 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 4 (quatro) metros (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) O jogador que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros jogadores em cancha, abandonar a cancha será, a bem do público, excluído da partida, e a sua equipe penalizada com a perda da partida;
- d) Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas sair da quadra uma vez por partida durante 3 (três) 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 2 (dois) minutos, com uma bocha. A partida não será reiniciada com a equipe incompleta;
- e) Os jogadores não poderão interferir na medida das bochas, devendo ficar a 1 (um) metro de distância para que o árbitro e seu auxiliar decidam a quem pertence o ponto. A critério do árbitro, poderá ser solicitado a presença de um jogador de cada equipe para conferir a medida.

#### **ARTIGO 5º - DAS PARTIDAS E OS PONTOS**

- a) A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar o número de pontos estipulados para cada competição (12 (doze) ou 15 (quinze) pontos). A Comissão Técnica Arbitral Internacional, a Confederação Bolchística Internacional, Confederação Panamericana de Bochas, a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e a Federação Catarinense de Bocha e Bolão são responsáveis pela definição dos limites de ponto de cada competição (12 (doze) ou 15 (quinze) pontos);
- 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.

#### **ARTIGO 6º - DAS BOCHAS E O BOLIM**

##### **Características gerais:**

- a) As bochas devem ser de forma esférica e de material sintético. O bolim deve ser de forma esférica e, preferencialmente, de aço;
- b) O bolim deve ter 3,5 (três, cinco) centímetros de diâmetro;
- c) As bochas devem ter 10,7 (dez, sete) centímetros de diâmetro e peso de 900 (novecentos) a 950 (novecentos e cinquenta) 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) A partir da vigência desta Regra não será mais permitida a utilização de bochas fora dos parâmetros acima estabelecidos.



### Disposições específicas:

- a) Antes do início de cada partida o árbitro deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares, bem como se as canchas de jogo e a iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da competição;
- b) Durante a disputa da partida não será permitida a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha, o árbitro providenciará a sua substituição ao final da jogada, no caso do bolim, anular-se-á a jogada. 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) A bocha pode, se necessário, ser umedecida, mas somente com água, caso contrário será desclassificada;
- d) As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual, caso tenha consulta e concordância de ambas as equipes, poderá revogar a decisão;
- e) Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro deverá ser registrada em súmula para posterior avaliação.

### ARTIGO 7º - DA MARCAÇÃO DAS BOLAS E DO BOLIM

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



Figura 3: Exemplo de marcação das bochas na cancha

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

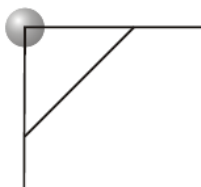


Figura 4: Exemplo do bolim

### ARTIGO 8º - DA 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 subir, 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) que atingirem diretamente tábuas laterais e cabeceira, sem fazer jogo, na sua trajetória de ida implicará na anulação da bocha, aplicando-se a regra da vantagem.

**Paragrafo Único** - Nas jogadas de rafa, tiro e ponto, as bochas que, por efeito de seu lançamento, atingirem diretamente a cabeceira, sem fazer jogo na sua trajetória de ida, implicará na anulação da bocha, não se aplicando a regra da vantagem



## ARTIGO 9º - DO INÍCIO DAS PARTIDAS E LANÇAMENTOS DAS BOCHAS E DO BOLIM

- a) A partida é iniciada com a colocação do bolim no ponto "P", no centro da zona válida da cancha. O ponto "P" deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente;
- b) Antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra cabeceira da saída, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos;
- c) O bolim pode ser rafado em qualquer lugar da cancha;
- d) O direito de jogar a primeira bocha, ou de indicar a cabeceira a partir de onde se dará a partida, será definido previamente por meio de sorteio entre as equipes. O sorteio dará a uma equipe de lançar a primeira bocha, ficando para outra equipe a escolha da cabeceira;
- e) 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;
- f) 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;
- g) Nas jogadas subseqüentes, o bolim deve ser lançado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular, o bolim deve passar para a equipe adversária, com direito a um só lançamento e, em caso de nova irregularidade, o bolim será colocado pelo árbitro no ponto "P". O direito de lançar a primeira bocha continua com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro;
- h) O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha);
- i) O lançamento do bolim será anulado quando:
- I. Cancha 24 (vinte e quatro) metros: sua periferia atingir a linha A ou A' ou não ultrapassar por completo a linha E;
  - II. Cancha 26,50 (vinte e seis vírgula cinquenta) metros: sua periferia atingir a linha B ou B' ou não ultrapassar por completo a linha E;
  - III. Ficar apoiado nas tabuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 (treze) centímetros;
  - IV. O jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D';
- j) 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, árbitros ou em algum jogador, mesmo sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada;
  - IV. Ficar embaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência.
- k) Quando, for 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;
- l) Ao iniciar o campeonato será observado 15 (quinze) minutos de tolerância na primeira partida, após este prazo a equipe que não estiver presente será considerado WO.

**Parágrafo único** - O atleta ao arremessar o bolim e o mesmo ultrapassar a linha de 1 (um) metro, ele não poderá rafa ou atirar, pois cometeu jogada irregular. Sendo regular o atleta poderá rafa ou atirar o bolim antes de jogar a ponto.

## ARTIGO 10º - DO 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 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, salvo casos especiais decididos em congressos técnicos. Não sendo o caso, o lançamento será irregular, podendo a equipe adversária 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 equipe adversária aplicar a regra da vantagem;
- e)** O jogador em ação que tiver outras bochas para jogar não deve ultrapassar:
- I. A linha D ou D' após um lançamento a ponto;
  - II. A linha E ou E' após um lançamento de rafa ou de tiro (bochada);  
Se uma dessas linhas for ultrapassada irregularmente, aplicar-se-á a regra da vantagem.
  - III. Se uma dessas linhas for ultrapassada irregularmente, anula-se uma bola do atleta.
- f)** As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais e fundo antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra 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)** O atleta não poderá mover as bolas ou bolim sem autorização do árbitro, sob pena de levar pontuação máxima;
- i)** Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora;
- j)** 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;
- k)** 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 der prosseguimento a jogada será considerada válida;

#### **ARTIGO 11º - DAS NORMAS COMUNS PARA AS BOCHAS E O BOLIM**

- a)** Toda bocha ou bolim que estiverem na tábua (cabeceira) e forem por ela deslocadas, deverão voltar suas marcas originais, já que tábua não deve fazer jogo;
- I. A bocha ou bolim que bater no árbitro ou jogadores involuntariamente a jogada será anulada.
- 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.

#### **ARTIGO 12º - DOS TREINOS DE RECONHECIMENTO E PASSEIO**

- a)** As equipes terão direito ao reconhecimento das canchas durante 5 (cinco) minutos antes do início da partida separadamente;
- b)** Antes do início de cada partida as equipes terão direito ao passeio, que deverá constar de uma jogada de ida e de volta;
- I. O passeio deverá ocorrer com ambas às equipes na cancha treinando juntas;
  - II. Esse mesmo direito será garantido às equipes se, por razão de força maior, a partida vier a ser interrompida, com a continuação em cancha distinta;
  - III. A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento das canchas perderá o direito ao passeio.
- c)** A equipe ausente no momento do reconhecimento das canchas terá uma tolerância de 5 (cinco) minutos para entrar em cancha. Confirmada a ausência, a equipe perderá a partida por WO, creditando-se à equipe adversária a pontuação máxima.



### ARTIGO 13º - DA 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 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 sujeito à aplicação da regra da vantagem;
- e) Toda bocha jogada a ponto que tocar diretamente a cabeceira (fundo da cancha) será anulada, sendo aplicada, neste caso, a regra da vantagem.
- f) Se o atleta queimar o risco, a bola será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.

### ARTIGO 14º - DO 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 outra ou contra o bolim, conforme a Figura 5, desviando qualquer um dos dois em uma extensão superior a 70 (setenta) centímetros, será anulada e a bocha deslocada será recolocada no seu lugar de origem, salvo no caso da aplicação da regra da vantagem;
- b) No caso da jogada ser aceita pela equipe adversária, marcam-se as bochas onde pararam;
- c) Se a jogada não for aceita pela equipe adversária, a bocha infratora será anulada e as deslocadas voltarão às suas marcas.

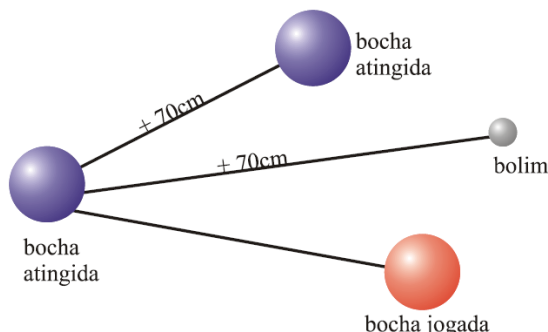


Figura 5: Exemplo de jogada a ponto que provoca o arrasto de bocha e bolim a uma distância superior a 70cm

#### 14.2 - Choque em Cadeia:

A bocha jogada que se choca a outra e provocar o arrasto de uma terceira bocha ou do bolim a uma extensão superior a 70 (setenta) centímetro, 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.

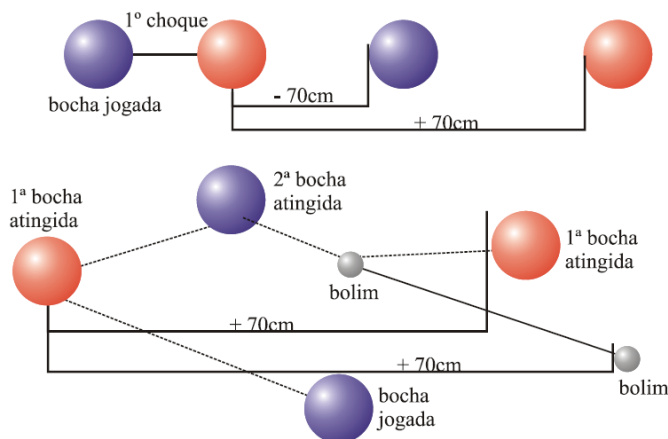


Figura 6: Caracterização de jogadas em cadeia

### 14.3 - Desvio sem consequência:

A bocha jogada venha a deslocar uma ou mais bochas, sem implicar em arrasto, ou seja, distância inferior a 70 (setenta) centímetros, conforme Figura 7, é considerada válida, ficando todas as bochas nos lugares onde se detiverem.

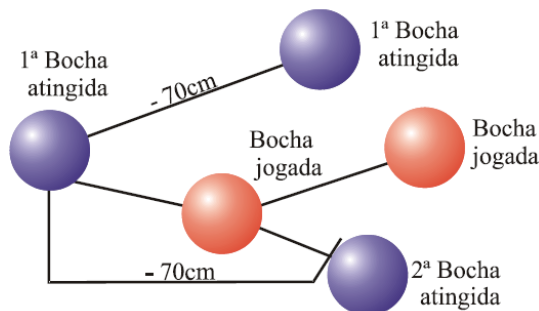


Figura 7: Exemplo de jogada com choque, sem, entretanto, configurar arrasto

### 14.14 - Regra do oposto:

Quando uma bocha jogada a ponto deslocar uma ou mais bochas, ou o bolim, à uma distância inferior a 70 (setenta) centímetros, mas a bocha jogada percorrer uma distância superior a 70 (setenta) centímetros, conforme a Figura 8, o adversário tem o direito de pedir o oposto. Nesse caso, todas as bochas deslocadas, inclusive o bolim, devem voltar às suas marcas de origem e a bocha jogada deve permanecer no lugar onde parou. **Se a bocha lançada estiver ocupando uma das marcas esta não poderá retornar a posição de origem, ficando onde parou.**

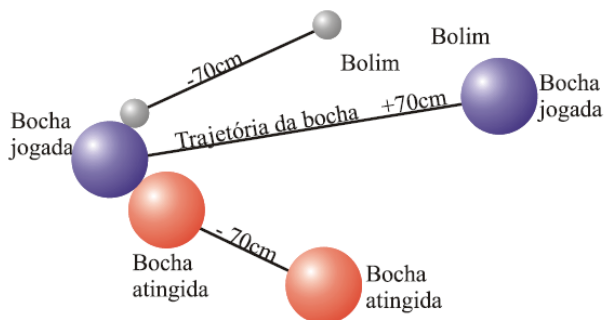


Figura 8: Exemplo de jogada em que a bocha lançada, após tocar em outras bochas, percorre uma distância superior a 70cm, sem entretanto, causar arrasto





### ARTIGO 15º - DA JOGADA RAFA

- a) A jogada consiste em atingir, com ou sem o auxílio do terreno, uma determinada bocha ou bolim;
- b) A bocha jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro o objeto que pretende atingir (bocha ou bolim) e lançar a bocha conforme regulamento;
- 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 da 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 13 (treze) centímetros ou menos do bolim ( $< =$ ) constituem o que se denomina de "berçário". O árbitro deve indicar, antes de autorizar o lançamento, quais objetos que se encontram nessa situação. A bocha lançada dentro dos limites das linhas B e B' deverá picar além da linha D e 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 não atingir o objeto declarado, ou atingi-lo de forma irregular, será aplicada a regra da vantagem;
- f) É permitido rafa qualquer bocha situada após a linha D e D' (oposta), bem como quando situada na zona de tiro, em condições de berçário;
- g) O bolim, por sua vez, pode ser rafado em qualquer local da cancha;
- h) 01 (uma) bocha poderá ser rafada dentro da zona de tiro quando encontrar em situação de berçário, ou seja, a uma distância menor ou igual a 13 (treze) centímetros do bolim ( $< =$ ). Na zona de tiro esta regra não pode, entretanto, ser aplicada para caso de 02 (duas) bochas.
- i) Toda jogada de rafa que não atingir qualquer objeto (bochas e bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem;
- j) Toda bocha que for atingida por efeito de uma jogada de rafa, assim como as bochas deslocadas e a bocha lançada tocarem a cabeceira e retornarem, deslocando ou não bochas ou bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingir a linha D de origem, no caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim;
- k) Após a linha D e D' vale tudo que estiver dentro dos 13 (treze) centímetros do objeto declarado.

### ARTIGO 16º - DA JOGADA DE TIRO (BOCHADA)

- a) A jogada de tiro consiste em atingir diretamente, ou com auxílio de uma porção delimitada do terreno, uma bocha adversária ou própria ou 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 13 (treze) centímetros 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 (quarenta) centímetros da bocha declarada e de todas que estiverem a 13 (treze) centímetros 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 poderá ir até a linha C e C'. Se o jogador pisar sobre 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 13 (treze) centímetros ( $< =$ ) do objeto declarado, sempre que o pique da bocha estiver dentro da distância de 40 (quarenta) centímetros, não podendo atingir a linha do arco, conforme Figura 9;
- g) As bochas situadas antes das linhas D ou D' (oposta) devem ser atingidas somente por meio de jogadas de tiro, salvo na condição de berçário, quando a rafa é permitida (ver também Artigo 15º, 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 e bolim, marcam-se onde pararem, valendo todos os seus efeitos, salvo se atingirem a linha D de origem, no nosso caso de bocha ou a linha E, no caso do bolim;
- i) Toda bocha atirada (bochada) que não atingir qualquer objeto (bochas ou bolim) e tocar diretamente a cabeceira (fundo) será anulada, não se aplicando a regra da vantagem.

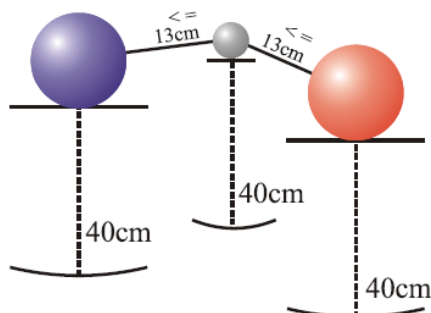


Figura 9: Exemplo da colocação do arco antes da jogada a tiro

### ARTIGO 17º - DA SUSPENSÃO DA COMETIÇÃO E PARTIDAS

- a) Cabe ao árbitro da partida 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 a 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.

### ARTIGO 18º - DO 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 escrita.

### ARTIGO 19º - DOS CARTÕES

CARTÃO AMARELO - Advertência;  
CARTÃO VERMELHO - Expulsão da partida.

- a) Ao receber dois cartões amarelos, o atleta receberá automaticamente o cartão vermelho e estará expulso da partida;
- b) O atleta expulso não poderá ser substituído:  
INDIVIDUAL - Se o atleta expulso estiver disputando a partida no individual, a equipe perderá a partida;  
DUPLAS - Se o atleta expulso estiver disputando a partida nas duplas, a equipe perderá o direito de lançar as bolas referente ao atleta expulso;  
TRIOS - Se o atleta expulso estiver disputando a partida nas trios, a equipe perderá o direito de lançar as bolas referente ao atleta expulso;
- c) O atleta expulso de uma partida, será julgado pela coordenação da competição, dependendo da infração cometida o atleta poderá retornar na próxima partida ou ser excluído da competição.

### ARTIGO 20º - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- a) A retirada ou permanência dos cavalinhos nas canchas é opcional;





- b)** As entidades que desejarem adaptar suas canchas às dimensões de 26,50m de comprimento poderão fazê-lo;
- c)** As competições organizadas pela FCBB, a sede deverá ter no pavilhão no mínimo duas canchas;
- d)** As equipes sede, de competições estaduais, poderão jogar sempre nas canchas da sede, sorteando-se sempre a cancha para cada confronto;
- e)** Nas competições estaduais, a organização do evento fica a cargo da FCBB;
- f)** Para a realização de eventos estaduais os clubes filiadas deverão solicitar autorização à FCBB
- g)** Serão aplicados cartões amarelos e vermelhos para atletas, dirigentes e público nas praças esportivas, com penalidades específicas para cada modalidade de cartão, posteriormente relacionados pela diretoria da FCBB:  
Cartões: 1  
2
- h)** Os casos omissos a este Regulamento serão solucionados pela Diretoria da FCBB;
- i)** O presente Regulamento entrará em vigor a partir de 1º de Janeiro de 2019.



# Parte 2

## REGULAMENTO COMPETIÇÕES



## ARTIGO 1º - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Os Campeonatos de Bocha Rafa Vollo tem por finalidade precípua o conagraçamento estadual de clubes, associações, fundações e atletas filiados, num elevado sentido de conceituação do desporto, avultando as associações das grandezas ao seu crescimento e também concluir estudos e pesquisas de natureza técnica a formação de equipes e atletas representativas da Federação Catarinense de Bocha e Bolão (FCBB), nas competições esportivas oficiais, respeitando a competência dos poderes da entidade, observando as disposições constantes no estatuto.

## ARTIGO 2º - DO CLUBE E DO ATLETAS

Todos os clubes deverão saldar seus débitos até 48 (quarenta e oito) horas antes do início de qualquer evento. O atleta que não estiver com sua situação atualizada na FCBB, não poderá participar de nenhum evento oficial. Não é permitido ao atleta jogar de boné ou chapéu, "salvo autorização médica", assim como atender celular dentro das canchas.

## ARTIGO 3º - DA PENALIDADE DO CLUBE E DO ATLETA

O clube que confirmar presença nos campeonatos agendados e que não venha a comparecer, será penalizado com pagamento da taxa do referido evento. Este pagamento deverá ser efetuado até 10 (dez) dias após o encerramento do mesmo.

## ARTIGO 4º - DAS SÚMULAS

Todos os atletas deverão assinar a súmula do jogo, antes de entrar na cancha, inclusive os reservas.

## ARTIGO 5º - DO WO

Partida com confronto direto ou individual, dupla e trio, na ausência de uma categoria é dado ganho da partida ao Clube que estiver completo, isto é, nas três categorias, sendo dado o resultado de 03 x 00, sem saldo de bochas.

Porém, quando os jogos são realizados alternadamente, valerão as partidas realizadas nas categorias, não sendo necessária a realização da partida completa. As que não forem realizadas, o placar será de 12 x 00, de acordo com o regulamento, valendo saldo de bochas. Nos campeonatos individual, duplas e trios, o clube que for penalizado por WO será automaticamente desclassificado do evento. Não contando saldo de bochas para ninguém.

## ARTIGO 6º - DOS CRITÉRIO DE DESEMPATE

**1º critério:** Pontos ganhos

**2º critério:** Dois Clubes empatados:

- a) Confronto Direto.
- b) Saldo de Bocha entre si (somam-se os pontos positivos e negativos).

**3º critério:** Três ou mais Clubes empatados:

- a) Saldo de Bocha entre si (somam-se os pontos positivos e negativos).
- b) Saldo geral da chave (somam-se os pontos positivos e negativos).

**4º critério:** Sorteio

Premiações:

**1º critério:** Confronto direto.

**2º critério:** Saldo de bolas.

**3º critério:** Saldo de bolas (3 ou mais).

**4º critério:** Atleta mais jovem e no Sênior é o mais idoso (a).

## ARTIGO 7º - DAS LEIS DE TRANSFERÊNCIA

O atleta que se transferiu de um para outro clube na mesma liga ou federação, estará isento de estágio, desde que não tenha participado de nenhuma partida de Campeonatos ou torneios oficiais na temporada. Após participar de uma partida, deverá cumprir estágio de 30 (trinta) dias, contado a partir da última partida oficial.

**Observação:** O atleta Master, Melhor Idade e Juvenil estão isentos de estágio.



## **ARTIGO 8º - DAS OBRIGAÇÕES DOS CLUBES PROMOTORES**

- a) Ter canchas e bochas em perfeitas condições de uso.
- b) Medidas aprovadas pela FCBB.
- c) Pagamento taxas de arbitragem.
- d) Hospedagem e alimentação para arbitragem e dirigentes da FCBB.
- e) Premiação

### CAMPEONATO INDIVIDUAL - MASCULINO / FEMININO

- 1º Lugar: 1 (um) troféu e 1 (um) medalhas
- 2º Lugar: 1 (um) troféu e 1 (um) medalhas
- 3º Lugar: 1 (um) troféu e 1 (um) medalhas
- 4º Lugar: 1 (um) troféu e 1 (um) medalhas

### CAMPEONATO DE DUPLAS - MASCULINO / FEMININO

- 1º Lugar: 1 (um) troféu e 3 (três) medalhas
- 2º Lugar: 1 (um) troféu e 3 (três) medalhas
- 3º Lugar: 1 (um) troféu e 3 (três) medalhas
- 4º Lugar: 1 (um) troféu e 3 (três) medalhas

### CAMPEONATO DE TRIOS - MASCULINO / FEMININO

- 1º Lugar: 1 (um) troféu e 4 (quatro) medalhas
- 2º Lugar: 1 (um) troféu e 4 (quatro) medalhas
- 3º Lugar: 1 (um) troféu e 4 (quatro) medalhas
- 4º Lugar: 1 (um) troféu e 4 (quatro) medalhas

### TAÇA OURO - MASCULINO / FEMININO

- 1º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 2º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 3º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 4º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 01 (uma) medalha para o melhor individual
- 03 (três) medalhas para a melhor dupla
- 04 (quatro) medalhas para o melhor trio

### TAÇA PRATA - MASCULINO / FEMININO

- 1º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 2º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 3º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 4º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 01 (uma) medalha para o melhor individual
- 03 (três) medalhas para a melhor dupla
- 04 (quatro) medalhas para o melhor trio

### TAÇA SANTA CATARINA

- 1º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 2º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 3º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 4º Lugar: 1 (um) troféu e 7 (sete) medalhas
- 01 (uma) medalha para o melhor individual
- 03 (três) medalhas para a melhor dupla
- 04 (quatro) medalhas para o melhor trio

**Parágrafo Único:** Nas competições Trios, Duplas e Individual, as equipes que empatarem em número de vitória dar-se-á a preferência ao clube campeão.



#### **ARTIGO 9º - DA TAÇA SANTA CATARINA**

Masculino, por convite e os primeiros 4 (quatro) clubes se classificam para a Taça Ouro, sendo que o campeão para a Taça Brasil de Clubes (edição seguinte). Pontuação até 12 (doze) pontos. Feminino, por convite e pontuação até 12 (doze) pontos. Sendo que o clube campeão estará classificado para a Taça Brasil de Clubes.

#### **ARTIGO 10º - DA TAÇA OURO**

Masculino, será limitada por 12 (doze) clubes assim definidos, os 4 (quatro) primeiros da Taça Santa Catarina, os 3 (três) primeiros da Taça de Prata, os 4 (quatro) primeiros da Taça Ouro do ano anterior e o clube promotor. Se houver algum clube já classificado o critério será o clube que estiver melhor classificado na Taça Santa Catarina. Pontuação até 15 (quinze) pontos.

As competições terão início disputadas de quinta a sábado e as disputas finais, todos os jogos serão disputados nas mesmas canchas (no naipe Masculino).

Feminino, será por convite e pontuação até 12 (doze) pontos.

Nas disputas finais, todos os jogos serão disputados nas mesmas canchas

**Observação: clube que estiver classificado terá que participar de no mínimo três competições oficiais durante o ano.**

**Parágrafo Único** - O(s) clube(s) com direito adquirido para disputar os Campeonatos Brasileiros ou Estaduais, deverão, obrigatoriamente, participar do Campeonato Estadual e Regional de sua Liga ou Região, caso contrário perderão a vaga adquirida.

#### **ARTIGO 11º - DA TAÇA PRATA**

Por convite e os primeiros 3 (três) clubes se classificam para a Taça Ouro. Pontuação até 12 (doze) pontos.

**Parágrafo 1º** - O(s) atletas(s) que estiverem classificados por alguma equipe para a disputa da Taça Ouro, não poderão disputar a Taça de Prata por outro clube.

**Parágrafo 2º** - Para a disputa da Taça Ouro, fica liberado 01 (uma) transferência de atleta por clube, sem a cobrança do estágio de 30 (trinta) dias.

**Parágrafo 3º** - Os clubes que estiverem classificados para a Taça Ouro poderão participar da Taça de Prata, caso o clube fique entre os 3 (três) primeiros clubes a vaga irá para o melhor clube classificado sem classificação para a Taça Ouro.

#### **ARTIGO 12º - DA TAÇA OURO JUNIORES**

A equipe deverá ser composta de no mínimo 3 (três) atletas, sendo a idade mínima permitida para a categoria Juvenil (Sub-18), 18 anos e Junior (Sub-21), 21 anos. O campeão e o vice-campeão terão participação garantida no Campeonato Brasileiro.

**Parágrafo Único** - Nos campeonatos individual, duplo e trio, na fase semifinal, quando um clube tiver duas equipes classificadas, deverão, obrigatoriamente se confrontarem entre si, para saber quem fará a final.

#### **ARTIGO 13º - DA TAÇA OURO SÊNIOR MASCULINO**

A equipe deverá ser composta de no mínimo 3 (três) atletas, todos eles com no mínimo 50 (cinquenta) anos completados no ano da competição. O campeão e o vice-campeão de cada ano estará classificado para o Campeonato Brasileiro.

#### **ARTIGO 14º - DA TAÇA OURO SÊNIOR FEMININO**

A equipe deverá ser composta de no mínimo 3 (três) atletas, todos eles com no mínimo 45 (quarenta e cinco) anos completados no ano da competição. A campeã e a vice-campeã de cada ano terão participação garantida no Campeonato Brasileiro.

#### **ARTIGO 15º - DAS CANCHAS**

Todas as competições da Federação Catarinense de Bocha e Bolão (fcbb) serão jogadas em canchas de carpet ou areia.



#### **ARTIGO 16º - DAS EQUIPES**

Serão formadas no mínimo por 04 (quatro) atletas (estes serão obrigados a jogar contra a mesma equipe), ficando livre o número de inscrições. Cada atleta poderá jogar 2 (duas) vezes.

#### **ARTIGO 17º - DO CONGRESSO TÉCNICO**

É realizado momentos antes de cada competição com os representantes de cada clubes presentes no evento.

A tabela será definida e a cancha onde será jogada a partida final.

#### **ARTIGO 18º - DAS FINAIS DE CAMPEONATO**

A disputa de terceiro lugar será disputado numa única partida de trios.

**A final, será disputada após** o término da disputa do 3º e 4º lugar, serão utilizadas as duas canchas para decidir o 1º e 2º lugar.

**Parágrafo Único** - Exceto na disputa da Taça Ouro Masculino, onde as diputas deverão ocorrer na mesma cancha.

#### **ARTIGO 19º - DO REGULAMENTO**

É o da Confederação Bolchística Internacional, CBBB e FCBB, usado em todos os Campeonatos Estaduais, nos naipes Masculinos e Femininos.

Nos campeonatos coordenados pela Federação Catarinense de Bocha e Bolão, serão usadas as seguintes medidas das canchas:

- A linha de 01 (um) metro representa o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- A linha de 04 (quatro) metros para rafa e jogar a ponto;
- A linha de 07 (sete) metros para tiro ou bochada e limite máximo do pique da bola em uma jogada de rafa;
- A linha de 09 (nove) metros limite máximo do pique da bola em jogada rafa, ir após um tiro, não podendo pisar;
- A linha de 12 (doze) metros o meio da cancha é o limite máximo do bolim entrar em jogo.
- A jogada será anulada se o bolim e/ou a bola tocar no árbitro ou atleta sem intenção.
- Os atletas deverão estar devidamente uniformizados com calças, camisas iguais, tênis e meias.

#### **ARTIGO 20º - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Os casos omissos deste regulamento ou os que surgirem durante as competições, serão resolvidos pela Diretoria da FCBB ou em conjunto com a Comissão Disciplinar Desportiva do campeonato, quando assim for necessário.