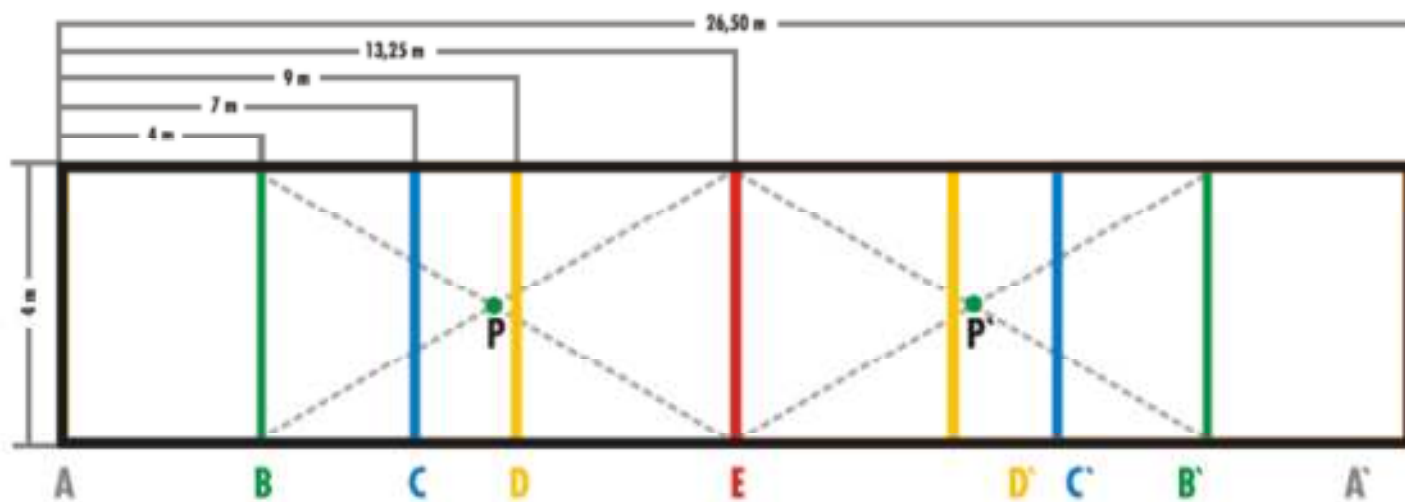


6ª GINCANA DA AABB BLUMENAU

REGRA BOCHA MISTA

Art. 1º - Será utilizada a cancha de bocha da AABB Blumenau.

Art. 2º - A cancha possui as marcações abaixo:



- As linhas A e A' representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- As linhas B e B' correspondem ao limite máximo permitido para o lançamento do bolim, para a jogada a ponto e 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);
- As linhas C e C' 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 (contrapasso) no momento do lançamento;
- As linhas D e D' indicam a distância mínima do pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre);
- A linha E (meio da cancha) indica a distância mínima para colocação do 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).

Art. 3º - O jogo de bochas consiste de:

- Jogada a ponto;
- Jogada de rafa ou de tiro;

- c) Em cada jogada (ponto, rafa ou tiro) as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 6 no caso das disputas em trio, até o final da partida (12 pontos).
- d) Os jogadores devem permanecer na cabeceira desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador.

Art. 4º - As equipes serão constituídas em trios, sendo obrigatoriamente composta com uma jogadora no mínimo, sendo que cada jogador deve participar com duas bolas. Cada equipe pode ter um Instrutor Técnico. Também será indicado um capitão, escolhido entre o trio participante, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe.

Art. 5º - As partidas poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas caracterizarão WxO.

Art. 6º - O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bola é de um minuto. O tempo máximo concedido ao Instrutor Técnico de cada equipe para solicitar a interrupção de jogo e consultar com os próprios jogadores é de um minuto, podendo ser solicitado até três vezes por partida, sendo que este pedido somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar.

Art. 7º - Os jogadores deverão atuar com o mais genuíno espírito esportivo, antes, durante e após cada partida.

Art. 8º - Os jogadores não participantes da jogada devem permanecer na área da cabeceira (até a linha B), não devendo interferir, sob qualquer hipótese, na jogada em ação.

Art. 9º - 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.

Art. 10º - 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 será penalizada com a perda da partida, sendo considerado o placar de 12 x 00.

Art. 11º - Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair de quadra uma vez por partida durante 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 dois minutos, com duas bochas. A partida não será reiniciada com a equipe incompleta.

Art. 12º - A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar 12 pontos, sendo que a pontuação obedecerá a seguinte norma: um ponto para cada bocha da mesma equipe mais próxima do bolim, em comparação com as bochas da equipe adversária.

Art. 13º - As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual. Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro deverá ser registrada em súmula para posterior avaliação.

Art. 14º - O início da partida se dá através do arremesso do bolim, sendo que a primeira equipe a lançar o bolim será definida por sorteio. O arremesso do bolim deve obedecer o limite estabelecido pelo disposto no Art. 2º.

Art. 15º - 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 a equipe adversária, com direito a um só lançamento. O direito de lançar a primeira bocha continua com a equipe que marcou o ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim sempre deve ser feito com o consentimento do árbitro.

Art. 16º - Antes do início de cada jogada as bochas devem ser colocadas contra a cabeceira da saída, observando-se que as bochas de cada equipe devem permanecer em lados opostos. As bochas que não estiverem colocadas corretamente serão desclassificadas nesta jogada, devendo o capitão informar ao árbitro a qual atleta pertencem tais bochas.

Art. 17º - O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha). 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 a uma distância igual ou inferior a 13 cm;
- c) O jogador, após ter lançado o bolim, ultrapassar a linha D ou D'.

Art. 18º - 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;
- b) Quando sair da cancha e retornar 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 (6 pontos);
- d) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência.

Art. 19º - A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro. O lançamento da bocha de rafa e de tiro deverá ser declarada ao árbitro, mas não é necessário informar qual objeto pretende atingir.

Art. 20º - O jogador em ação que tiver outras bochas para jogar não deve ultrapassar:

- a) A linha B ou B' após um lançamento de ponto e bochada ao chão;
- b) A linha C ou C' após um lançamento de bochada pelo alto.

Art. 21º - As bochas jogadas pelo alto que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem.

Art. 22º - A trajetória da bocha não pode ser interrompida ou desviada de forma intencional pelos jogadores, sob pena de conceder à equipe adversária a pontuação máxima da jogada (6 pontos).

Art. 23º - Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora. As bochas que vierem a ser desclassificadas no decorrer de cada jogada deverão ser colocadas pelo árbitro na cabeceira oposta à saída, em local apropriado. 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.

Art. 24º - A bocha ou o bolim que, por efeito da regra de jogo, saírem da cancha, são nulas. Se a bocha voltar à cancha, provocando o desvio de outras bochas (paradas ou em movimento) e/ou do bolim (parado ou em movimento), a jogada será considerada anulada.

Art. 25º - A jogada a ponto consiste em lançar a bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo. 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.

Art. 26º - As bochas que tocarem as cabeceiras ou as tábuas laterais serão consideradas regulares. Também é permitido o choque nas bolas que já foram lançadas, sem prejuízo à jogada e sem limitação de distância.

Art. 27º - A jogada de rafa consiste em atingir, com ou sem auxílio do terreno, uma determinada bocha ou bolim. O jogador deverá declarar que fará a jogada de rafa, mas não precisa indicar o objeto que pretende atingir. O jogador não poderá ultrapassar a linha B ou B' e, caso ocorra, a jogada poderá ser considerada irregular, bem como poderá ser aplicada a regra da vantagem. Não há delimitação de zona de tiro.

Art. 28º - A jogada de tiro consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção delimitada de terreno, uma bocha adversária ou o bolim. O jogador deverá declarar que fará a jogada de rafa, mas não precisa indicar o objeto que pretende atingir. O jogador não poderá ultrapassar a linha C ou C' e, caso ocorra, a jogada poderá ser considerada irregular, bem como poderá ser aplicada a regra da vantagem. Não há delimitação de zona de tiro.

Art. 29º - 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. A presente regra não terá interpretação diferente do que nela está escrito.

Art. 30º - A presente regra foi adaptada para uso exclusivo na Gincana da AABB Blumenau, com fins de facilitar o entendimento do jogo e permitir a participação do maior número de jogadores possível. Qualquer situação não prevista neste documento, deverá ser julgada pelo árbitro e levará em consideração as Regras Oficiais de Bocha Ponto – Rafa – Tiro da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.