

**BOCHA**

O órgão regulador de bocha Special Olympics é a Special Olympics, Inc.

**SEÇÃO A – EVENTOS OFICIAIS**

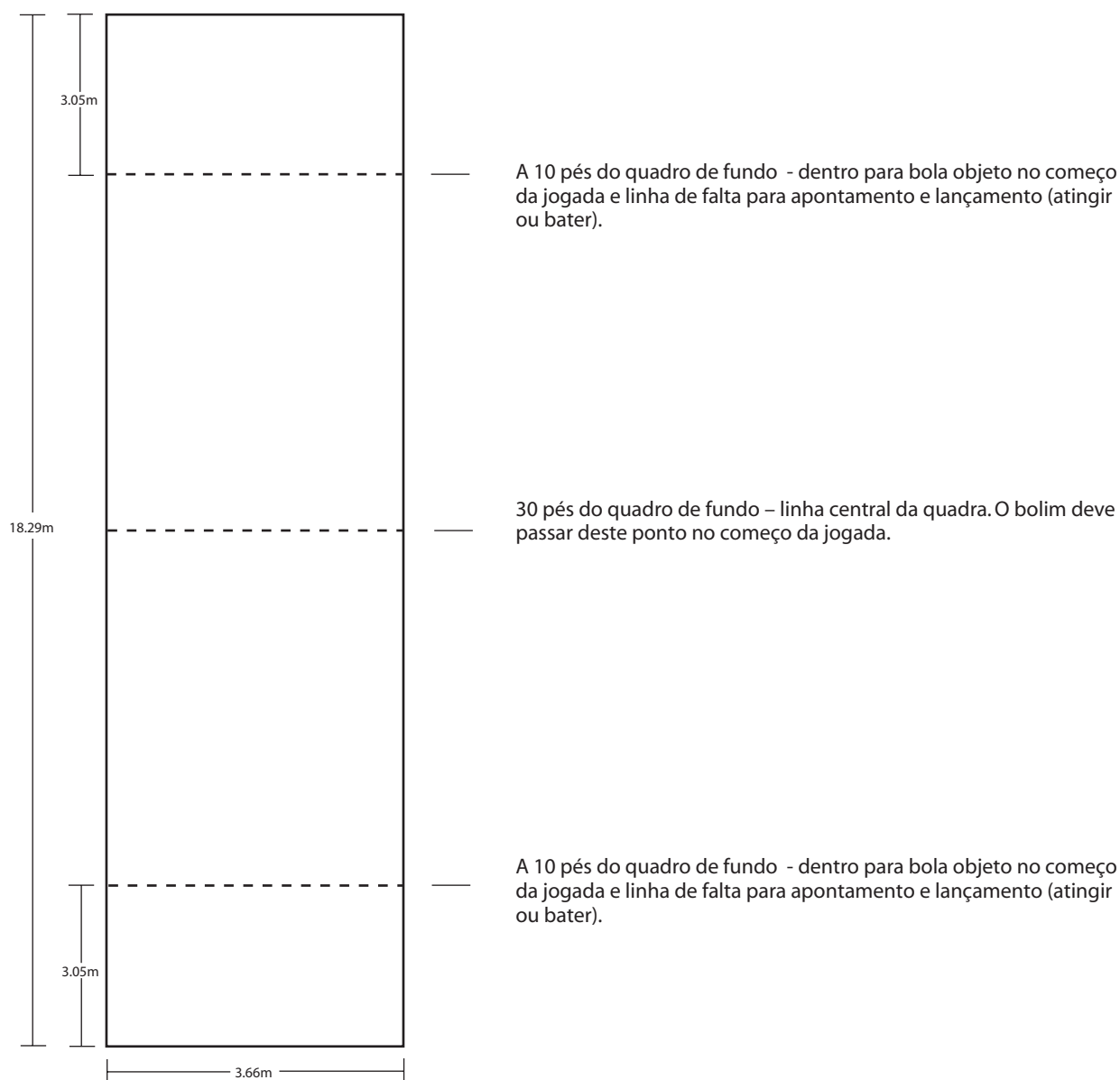
1. Individual (um jogador por equipe)
2. Duplas (dois jogadores por equipe)
3. Competição de equipe (quatro jogadores por equipe)
4. Duplas de Bocha Unified Sports® (dois jogadores por equipe)
5. Equipe de Bocha Unified Sports (quatro jogadores por equipe)

**SEÇÃO B – QUADRA E EQUIPAMENTOS****1. Quadra**

- a. A quadra está em uma área de 3,66 metros (12 pés) de largura por 18,29 metros (60 pés) de comprimento.
- b. A superfície da quadra deve ser coberta por saibro, areia, grama ou uma superfície artificial, desde que uma obstrução da quadra temporária ou permanente não interfira na trajetória de bola em linha reta em qualquer direção. Estas obstruções não incluem variações em grau, consistência ou terreno.
- c. As paredes da quadra, laterais e das extremidades, podem ser compostas por qualquer material rígido. As paredes das extremidades da quadra devem ter pelo menos 1 metro (3 pés) de altura. As paredes das extremidades devem ser compostas por um material rígido, como Madeira ou Plexiglas. As paredes laterais devem ter no mínimo a altura das bolas de bocha. As paredes laterais ou das extremidades podem ser usadas durante o jogo para rebotes ou jogadas com tabela. Todas as quadras devem ser claramente marcadas da seguinte forma:
  - 1) Linha de falta para apontar ou tocar —3,05 metros (linha de 10 pés) do quadro do fundo.
  - 2) Marcador de meia quadra — a distância mínima em que o bolim é jogado no começo de uma jogada. Durante o curso da partida, a posição do bolim pode ser alterada como resultado de uma jogada. Entretanto, o bolim nunca pode parar perto do marcador de meia quadra (linha de 30 pés) ou a jogada é considerada morta.
  - 3) As linhas de 10 e 30 pés devem ser traçadas de uma parede a outra.



## BOCHA



### 2. Equipamento

a. As bolas de bocha podem ser feitas de madeira ou um material composto e devem ser de mesmo tamanho. Os tamanhos das bolas de torneios oficiais variam de 107 milímetros (4,20 polegadas) a 110 milímetros (4,33 polegadas). A cor das bolas não importa, desde que as quatro bolas de cada equipe sejam claramente distintas das quatro bolas da equipe adversária.

b. O bolim não deve ter mais que 63 milímetros (2,5 polegadas) ou menos que 48 milímetros (1,875 polegadas) e deve ser de cor diferente das bolas das equipes.

c. Um dispositivo de medição pode ser qualquer dispositivo que tenha a capacidade de medir com precisão a distância entre dois objetos e seja aceitável para os oficiais do torneio. Para fins de divisão, deve ser usada uma trena de aço retrátil graduada em milímetros.

**SEÇÃO C – REGRAS DA COMPETIÇÃO****1. O Jogo**

- a. Equipamentos — a bocha é jogada com oito bolas e um alvo menor chamado de bolim (pallina, etc.). Há quatro bolas para cada equipe e elas normalmente são feitas em cores distintas para diferenciar as bolas de uma equipe das da outra. As bolas grandes possuem linhas para identificar bolas de jogadores da mesma equipe.
- b. Bolim e cor — Um “cara ou coroa” do árbitro determina quem começa com o bolim e escolhe a cor da bola. Na ausência de um árbitro, os dois capitães executarão o cara ou coroa. O “cara ou coroa” deve acontecer na quadra.
- c. Regra de três tentativas — A equipe que tiver a posse do bolim terá três tentativas de colocar o bolim além da marca de 9,125-metros (30 pés) e antes da marca de 3,05 metros (10 pés) do lado oposto. Se estas tentativas falharem, a equipe adversária terá uma oportunidade de colocar o bolim. Se esta tentativa falhar, o árbitro colocará o bolim no centro da quadra, na marca de 15,24 metros (50 pés) (linha de falta do lado oposto). Entretanto, em nenhum momento uma equipe perde a vantagem de bolim de poder jogar a primeira bola.
- d. Seqüência de jogo — O bolim é rolado ou jogado por um integrante da equipe que ganhou o “cara ou coroa” para começar o jogo. O jogador que joga o bolim deve jogar a primeira bola. A equipe adversária jogará então suas bolas de bocha até fazer o ponto ou terminar com as quatro bolas. A regra de “bola mais próxima” governa a seqüência de bolas jogadas. O lado cuja bola estiver mais próxima do bolim é chamado de bola “dentro” e o lado oposto de bola “fora”. Sempre que uma equipe estiver “dentro”, ela ficará esperando a jogada da equipe que estiver “fora”.
- e. Ponto inicial — A equipe com vantagem de bolim sempre deve marcar o primeiro ponto. Exemplo: A equipe A joga o bolim e a primeira bola. A equipe B escolhe atingir a bola da equipe A de propósito para fora de sua posição. Fazendo isso, as bolas das duas equipes saem da quadra, deixando apenas o bolim na quadra. A equipe A deve recomeçar o ponto inicial.
- f. Jogada de bola — Uma equipe tem a opção de rolar, jogar, arremessar, fazer tabela, etc, com a bola, desde que ela não saia da quadra ou o jogador não viole as marcas de falta. O jogador também tem a opção de atingir outra bola em jogo para obter um ponto ou tentar diminuir os pontos da equipe adversária. Um jogador pode pegar a bola colocando sua mão sobre ou sob a bola, contanto que a bola seja jogada por baixo. Uma jogada por baixo é definida como soltar a bola abaixo da cintura.
- g. Número de bolas jogadas por um jogador
- 1) Equipe de um jogador — o jogador tem direito a jogar quatro bolas.
  - 2) Equipe de dois jogadores — o jogador tem direito a jogar duas bolas.
  - 3) Equipe de quatro jogadores — o jogador tem direito a jogar uma bola.
- h. Orientação técnica
- 1) Não é permitida orientação técnica dos lados da quadra. Isto inclui técnicos e espectadores.
  - 2) Em jogos de duplas ou equipes (regular e/ou Unified Sports), não é permitido conversar com os atletas depois que eles entrarem na quadra.
- i. Pontuação — No final de cada jogada (quando ambas as equipes tiverem jogado todas as bolas), a pontuação será determinada conforme segue: são concedidos pontos à equipe cujas bolas estejam mais próximas do bolim do que a bola mais próxima da equipe adversária, o que pode ser determinado visualmente ou com dispositivos de medição. Um jogador pode solicitar uma medida mecânica. No final de uma jogada, quando o árbitro determinar as bolas “dentro” e o número de pontos e o jogador ou equipe concordar com o número de pontos atribuídos, o jogador ou equipe retira as bolas para começar a próxima jogada. A equipe vencedora de cada jogada terá vantagem de bolim da próxima jogada. O árbitro será responsável pela validade do placar e do cartão de pontuação, então os capitães das equipes devem verificar a pontuação.



## BOCHA

j. Empates em uma jogada — Caso haja duas bolas adversárias equidistantes do bolim (empate), a equipe que jogou a última bola continuará a jogar até que haja desempate. Exemplo: A equipe A joga a bola em direção ao bolim e define o ponto. Depois, a equipe B joga a bola em direção ao bolim e o árbitro determina que elas estão à mesma distância do bolim. A equipe B deve continuar a jogar até que seu ponto seja mais próximo que o da equipe A. Se a equipe B determinar o ponto e a equipe A atin gir a bola restabelecendo o empate, a equipe A deve continuar a jogar até o desempate.

k. Empates no fim de uma jogada — Caso as duas bolas mais próximas ao bolim pertençam a equipes opostas e estejam empatadas, não serão concedidos pontos. O bolim retorna à equipe que o jogou por último. A jogada é retomada da extremidade da quadra em que a jogada foi feita.

### l. Pontuação vencedora

Equipes de quatro jogadores (uma bola por jogador) = 16 pontos

Equipes de dois jogadores (duas bolas por jogador) = 12 pontos

Equipes de um jogador (quatro bolas por jogador) = 12 pontos

O procedimento pontuação acima é mais comum em torneios grandes: Variações podem ser aceitas.

m. Placar — é de responsabilidade de cada capitão de equipe assinar o placar depois de uma partida. As assinaturas indicam a indisputabilidade da pontuação final. Jogos em que serão feitos protestes não devem ser assinados pelo capitão que discorda da pontuação ou de sua validade.

## 2. Designação dos jogadores

a. Capitão — Em qualquer equipe, o capitão deve ser designado e deve ser indicado aos oficiais antes do começo do jogo. O capitão não pode ser trocado durante um jogo, mas pode ser trocado durante um torneio. Os oficiais do torneio devem ser notificados desta mudança antes dos jogos seguintes.

b. Rotação de jogadores — Os jogadores de qualquer equipe podem jogar suas bolas em qualquer sentido de rotação, desde que o jogador que joga o bolim jogue a primeira bola de bocha. A rotação pode variar a cada jogada, mas nenhum jogador pode fornecer mais que seu número permitido de bolas por jogada.

## 3. Equipe Unified Sports

a. Cada equipe de Unified Sports deve consistir em um atleta e um parceiro.

b. Cada evento de equipes Unified Sports deve consistir em dois atletas e dois parceiros.

c. Cada jogo deve ser iniciado com um “cara ou coroa”. O integrante da equipe vencedora começa o jogo arremessando o bolim e a primeira bola. A Segunda bola é jogada por um membro da equipe adversária.

## 4. Substituições

a. Notificação a oficial — Os oficiais devem ser notificados de substituições antes do horário de um jogo marcado ou isto resultará em derrota da equipe.

### b. Substituição de jogadores

1) Substituição de jogadores — Apenas uma substituição pode ser feita por equipe por jogo. Os substitutos podem tomar o lugar de qualquer jogador na equipe e podem substituir diferentes jogadores na mesma equipe em jogos diferentes.

2) Limitações — Depois que um jogador for registrado como substituto de uma equipe durante o torneio, ele não pode ser substituto de nenhuma outra equipe durante o mesmo torneio.

c. Substituição durante o jogo: Emergências — Um jogador só pode ser substituído durante um jogo após constatação de emergência médica ou verificada. As substituições de emergência só serão feitas no final de uma jogada. Se isto não for possível, a jogada será considerada terminada. Entretanto, depois que a substituição for feita, o substituto deve terminar o jogo.

1) Derrota — Equipes com menos que o número prescrito de jogadores perderão a partida.



## 5. Pedidos de tempo, atrasos de jogos e verificação da posição dos pontos

- a. Tempo — O oficial pode conceder uma pausa sempre que achar válido. O tempo será limitado a dez minutos.
- b. Atraso internacional de jogo — Se, na opinião de um oficial, o jogo estiver sendo intencionalmente atrasado sem motivo válido ou suficiente, o oficial deve dar uma advertência. Se o jogo não for retomado imediatamente, a equipe que causou o atraso perderá a partida.
- c. Atrasos causados por mau tempo, atos de Deus, problemas civis ou outros imprevistos — Nestes casos, a decisão do diretor do torneio será decisiva e final.
- d. Verificação da posição dos pontos — Um jogador de cada equipe pode ir até os lados da quadra antes de jogar.

## 6. Penalidades

### a. Aplicação das penalidades

- 1) Determinação — Imediatamente mediante determinação de um oficial de que uma falta foi cometida, o oficial notificará os capitães de ambas as equipes e os informará das penalidades impostas. A decisão do oficial é final, exceto em casos mencionados aqui.
- 2) Condições não cobertas — Para condições não cobertas especificamente nestas regras, a decisão do Diretor do Torneio será decisiva e final.
- 3) Protestos — Protestos em relação a uma decisão de um oficial ou Diretor do Torneio devem ser feitas pelo técnico certificado de bocha Special Olympics dentro de 15 minutos após o final da partida ou a decisão será considerada como aceita.
- 4) Protestes contra derrotas — Se uma equipe tiver uma derrota declarada por não estar presente em uma partida marcada ou como resultado de violações determinadas aqui, nenhum protesto contra oficiais será aceito. Os protestos serão reconhecidos e julgados com base no mérito das circunstâncias não fornecidas aqui.

### b. Faltas específicas

- 1) Faltas de linha de falta — Em apontamento e atingimento, a parte mais externa da linha de falta não pode ser ultrapassada por nenhuma parte do pé do atleta ou qualquer aparelho usado por ele, como uma cadeira de rodas, muletas, etc. depois que a bola for liberada e antes de ela tocar qualquer parte do campo de jogo além da linha de falta específica. Um árbitro, ao testemunhar uma falta, deve chamar a falta. A penalidade de um jogador (equipe) que cometer uma falta será declarar a bola jogada como morta. O árbitro esperará até que a bola lançada pare completamente e a removerá da quadra. Se a bola tocar outras bolas ou o bolim e estas bolas se moverem de sua posição original, o árbitro as colocará o mais próximo possível de sua posição original e o jogo continuará.
- 2) O jogador jogar mais que o número correto de bolas em uma equipe de dois ou quatro jogadores — Quando um jogador joga uma bola extra em uma jogada, a bola é considerada morta. O árbitro esperará até que a bola lançada pare completamente e a removerá da quadra. Se a bola tocar outras bolas ou o bolim e estas bolas se moverem de sua posição original, o árbitro as colocará o mais próximo possível de sua posição original e o jogo continuará. Esta condição existirá quando um jogador em uma equipe de dois jogadores insistir em jogar três bolas em vez de duas ou um jogador em uma equipe de quatro jogadores jogar duas bolas em vez de uma. Equipes de dois jogadores — o jogador seguinte terá apenas uma bola para jogar. Equipes de quatro jogadores — o jogador seguinte decidirá quem deve jogar as bolas restantes.
- 3) Movimento ilegal de uma bola da equipe — Se um jogador mover uma ou mais bolas de sua equipe, elas serão removidas da quadra e consideradas mortas e a jogada continuará.



## BOCHA

4) Movimento ilegal da bola de um adversário – Se após as oito bolas terem sido jogadas, um jogador mover uma ou mais bolas de seu oponente, as bolas do oponente que foram movidas receberão um ponto cada e a jogada continuará. Se um jogador mover uma ou mais bolas do adversário e ainda houver bolas a serem jogadas, o árbitro colocará estas bolas o mais próximo possível de sua posição original e a jogada continuará.

5) Movimento ilegal do bolim por um jogador — Se o bolim for movido por um jogador, a equipe adversário receberá tantos pontos quantas forem as bolas vivas “em contenção” mais o número de bolas a serem jogadas. Se a equipe que sofrer a falta não tiver bolas “em contenção” e não houver bolas restantes, a jogada será considerada terminada pelo árbitro.

### c. Movimento acidental ou prematuro de bolas ou bolim por um árbitro

1) Movimento acidental de bolas ou do bolim por um árbitro durante a jogada (quando ainda houver bolas a serem jogadas) — Se um árbitro, durante uma medição ou em outro caso mover uma bola “em contenção” ou o bolim, a jogada será considerada morta e recomeçada no mesmo ponto.

2) Movimento da bola ou bolim por um árbitro depois que todas as bolas tiverem sido jogadas Se o ponto ou pontos forem óbvios para o árbitro, eles serão concedidos. Todos os pontos incertos não serão concedidos e a jogada será considerada morta e recomeçada do mesmo ponto.

### d. Interferência com uma bola em movimento

1) Por um integrante da própria equipe — Quando um jogador interferir com sua bola em movimento, o árbitro, como testemunha de uma falta, deve declarar a bola morta. A bola morta é removida da quadra. O árbitro, depois de declarar a falta, deve tentar parar o avanço da bola conforme ela avança na quadra para que ela não atinja outras bolas em jogo. Se o árbitro não puder parar a bola conforme ela avança pela quadra, ele deverá esperar até que a bola pare totalmente e deverá removê-la da quadra. Se a bola tocar outras bolas ou o bolim e estas bolas se moverem de sua posição original, o árbitro as colocará o mais próximo possível de sua posição original e o jogo continuará.

2) Pela equipe adversária — Se um jogador interferir em uma bola do adversário em movimento, a equipe que sofre a falta tem as opções a seguir:

- a) Jogar a bola novamente.
- b) Declarar a jogada morta.
- c) Declinar a penalidade, aceitar a posição da(s) bola(s) tocada(s) e continuar a jogada.

3) Sem interferência na posição — Se um espectador, animal ou objeto interferir em uma bola e ela não tocar outra bola, ela deverá ser jogada novamente pelo mesmo jogador.

4) Com interferência na posição — Se um espectador, animal ou objeto interferir em uma bola e ela tocar outra bola, a jogada é considerada morta.

5) Outras interferências de jogo — Qualquer ação que interferir na posição do bolim ou da bola de cada equipe mais próxima do bolim deve mata a jogada. Caso bolas diferentes do bolim ou das duas bolas mais próximas a ele sejam movidas, elas podem ser recolocadas no lugar pelos dois capitães ou pelo árbitro. Este tipo de ação pode ser resultado de uma bola morta de outra quadra, objetos estranhos, espectadores ou animais que entrem na quadra e mudem a posição da(s) bola(s) em jogo.

### e. Jogadas com cores erradas

1) Substituível — Se um jogador jogar uma bola de cor errada, a bola não poderá ser parada por outro jogador ou pelo árbitro. A bola deve poder parar e ser substituída com a bola correta pelo árbitro.

**BOCHA**

2) Não substituível— Se um jogador jogar uma bola de cor errada que não puder ser substituída sem prejudicar outra bola em jogo, os pontos da jogada serão marcados, com a menção de cor errada para a equipe que jogou a bola e a jogada terá continuidade. Será de responsabilidade dos dois capitães de equipe e do árbitro manter a identidade da bola de “cor errada”.

**f. Rotação errada de jogada**

1) Ponto inicial — Se uma equipe lançar o bolim e sua bola de forma errada, o árbitro devolverá o bolim e a bola e começará a jogada do mesmo ponto.

2) Jogadas subseqüentes de cor correta em seqüência incorreta — Se um jogador jogar sua bola quando sua equipe estiver “dentro” e a outra equipe ainda tiver bolas para serem jogadas, a bola em questão permanecerá onde parar, ela será considerada “viva” e o jogo continuará. Esta regra permanece, sem importar quem indicou a bola que estava “dentro”, uma vez que a responsabilidade de cada equipe é solicitar uma medida quando houver um ponto “dentro” questionável.

**7. Oficiais****a. Objeções**

1) Objeções ao oficial — Cada equipe tem o direito de fazer objeções a respeito de um oficial por qualquer motivo antes do início de um jogo. Estas objeções serão consideradas e decididas pelo Diretor do Torneio.

2) Oficiais participantes — Nenhum membro de uma equipe ou substituto registrado poderá ajudar na tarefa de oficial em um jogo disputado por sua equipe.

**b. Oficiais substitutos**

1) Durante um jogo — As substituições de oficiais podem ocorrer durante um jogo apenas com a permissão do Diretor do Torneio e de ambos os capitães das equipes.

2) Oficiais adicionais — Oficiais adicionais podem ser atribuídos aos jogos durante o curso de um jogo, desde que seja concedida permissão pelo Diretor do Torneio.

3) Solicitações de equipes — Os oficiais podem ser trocados durante o curso de um jogo se uma das equipes apresentar motivos suficientes ao Diretor do Torneio.

4) Uniforme do oficial — Os árbitros devem ser claramente distinguíveis dos jogadores.

**c. Ética**

1) Código de Ética do Oficial — Um árbitro irá:

a) Estudar as regras do jogo.

b) Ser justo em suas decisões, as concedendo sem levar em conta a pontuação.

c) Ser firme, mas não passar dos limites, ser cortês, mas manter as regras, digno, mas não arrogante, calmos, mas sempre alerta.

d) Estar preparado, física e mentalmente para administrar o jogo.

e) Não fornecer informações que beneficiariam ou dariam vantagens a uma equipe sobre a outra.

**8. Outras circunstâncias**

a. Bola quebrada — Se durante uma jogada uma bola ou bolim se quebrar, a jogada é considerada anulada. A substituição da bola ou bolim será de responsabilidade do Diretor do Torneio.

**b. Recondicionamento da quadra**

1) Antes do jogo — Todas as quadras devem ser condicionadas antes do início de cada jogo, de acordo com a opinião do Diretor do Torneio.



## BOCHA

- 2) Arrumação da quadra durante o jogo — As quadras não podem ser recondicionadas durante o curso de um jogo. Obstáculos, como pedras, copos, etc, podem ser removidos da quadra.
- 3) Condições incomuns da quadra — Se, na opinião de um Diretor de Torneio, as condições da quadra não possibilitarem a execução de um jogo, o jogo pode ser interrompido e retomado em outro momento designado.

c. Bolim ou pallina — Nenhum jogador pode jogar sua bola antes que o bolim pare totalmente. 9. Comportamento dos jogadores

- a. Sempre que possível, um jogador deve sair da quadra quando um adversário estiver jogando.
- b. Conduta antidesportiva — Os jogadores devem sempre manter uma conduta desportiva. Qualquer ato considerado pouco desportivo, como insultar um jogador verbalmente, com gestos ou ações poderá resultar, se flagrantes, em desqualificação.
- c. Traje
  - 1) Trajes adequados — Os jogadores se vestirão de uma forma que traga crédito ao esporte de bocha.
  - 2) Sapatos — Os jogadores não poderão usar sapatos que danifiquem a superfície da quadra. Os jogadores também não poderão jogar sem sapatos.
  - 3) Trajes passíveis de objeções — Jogadores que usarem trajes passíveis de objeções ou ofensivos ou que estiverem vestidos de maneira inaceitável não poderão participar de um torneio.

### SEÇÃO D — DEFINIÇÃO DOS TERMOS DE JOGO

#### 1. Bola: Viva e morta

- a. Uma bola viva é uma bola em jogo que foi jogada.
- b. Uma bola morta é uma bola desqualificada ou anulada. Uma bola pode ser desqualificada se:
  - 1) For resultado de uma penalidade.
  - 2) Sair da quadra.
  - 3) Tocar uma pessoa que estiver fora da quadra.
  - 4) Tocar o topo dos quadros da quadra.
  - 5) Tocar as coberturas da quadra ou suportes.
  - 6) For resultado de uma falta com pés.
  - 7) For resultado de um movimento ilegal da bola da equipe.
  - 8) For resultado de uma interferência com uma bola em movimento jogada pela própria equipe.

#### 2. Bola de bocha e bolim

- a. O bolim é uma pequena bola também chamada de pallina.
- b. A bola de bocha é uma bola maior de jogo.

#### 3. Outros termos

- a. Atingir também pode ser denominado bater, tocar, etc. Uma jogada feita com velocidade suficiente que atingiria o quadro do fundo se não atingisse o alvo. A linha de lançamento será usada para determinar uma falta.
- b. Lançamentos com tabela ou rebote são aqueles em que uma bola é jogada e bate nas laterais ou no fundo.



**BOCHA**

c. Apontar é colocar uma bola próxima ao bolim. A linha de apontamento será usada para determinar uma falta.

d. Jogada é o período no jogo em que as bolas são jogadas de um lado para outro da quadra e são concedidos pontos.

**4. Falta**

Uma falta é uma infração de regra para a qual é fornecida uma penalidade. SEÇÃO E — DIVISÃO

1. Sugere-se de que antes do início da competição, o Diretor do Torneio certifique-se de que a divisão está correta. Atletas podem ser divididos com base em experiência anterior ou, no caso de competições maiores, jogos modificados. O procedimento abaixo de jogo modificado fornecerá uma pontuação que ajudará a colocar atletas nas divisões mais adequadas.

2. Cada atleta deve jogar três jogadas modificadas, o que é considerado um set. O atleta deve se alternar de cada lado da quadra e jogar as bolas pertinentes. O atleta não pode ultrapassar a linha de falta quando jogar as bolas:

a. O árbitro deve colocar o bolim na linha de 30 pés e o jogador pode jogar oito bolas. O árbitro medirá a distância das três bolas mais próximas e registrará essa distância em centímetros.

b. O árbitro colocará o bolim na linha de 40 pés e o jogador poderá jogar oito bolas. O árbitro medirá a distância das três bolas mais próximas e registrará essa distância em centímetros.

c. O árbitro colocará o bolim na linha de 50 pés e o jogador poderá jogar oito bolas. O árbitro medirá a distância das três bolas mais próximas e registrará essa distância em centímetros.

As medidas serão feitas da parte superior central da bola de bocha até a parte superior central do bolim, em um total de nove medidas.

Estes procedimentos de divisão estão em conformidade com as regras Special Olympics.