TORNEIO DE BOCHAS COOPEROQUE 75 ANOS

REGULAMENTO PONTO - TIRO - LIVRE - PUXE

Em vigor a partir de 16 de junho de 2026, aprovada na reunião da Comissão Técnica do torneio Bocha dos 75 anos Cooperoque, modalidade de quarteto - Salvador Das Missões-RS.

Participantes: Sócio, cônjuge, pai, mãe e filhos

Sorteio: 10/09/2026

Data início: 11, 12 e 13 de setembro. Podendo estender o próximo final de semana.

Limite inscrição: 09/09/2026

Arbitro da casa marca primeira e depois vencedor coloca juiz.

Quarteto modelo só ida (dois de um lado e dois de outro)

Inscrição: Secretaria da Cooperoque

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 utilizadas para esta competição será exclusivamente a cancha da sede da Afucoper na Vila Santa Catarina Salvador das Missões, salvo haver um número excessivo de quartetos poderá ser denominada outra sede para algumas partidas para melhor andamento do torneio. (sede essa a ser definida).

c) O piso das canchas deve ser de carpete ou calcário ou similares, de modo a permitir maior agilização e desenvolvimento normal das partidas.

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

a) A marcação das canchas deve ser efetuada 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 tábuas laterais devem ser marcadas com raias verticais de referência, correspondentes às medidas definidas na presente regra.

c) A marcação da cancha corresponde a:

c1) As linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento das bochas;

c2) As linhas B e B' (4m) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas a ponto, podendo nela pisar com o pé de apoio momento da ação, não podendo ultrapassar a mesma, incorrendo ação penosa e a bocha sendo caracterizada como irregular.

C3) As linhas C e C' (7m) indicam o limite máximo que se permite aos jogadores para a jogada de tiro e a jogada de livre, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar (contrapasso) no momento do lançamento;

C4) A linha E (meio da cancha), marca o meio da cancha e serve como referência para as demais linhas (1,5m) para cada lado a distância mínima para a colocação do bolim em jogo.

Art. 3º O JOGO

O jogo de bochas consiste de:

a) Jogada a ponto;

b) Jogada de tiro, com prévia declaração do objeto a ser atingido (bocha ou bolim);

c) Jogo livre;

d) Em cada jogada (ponto, tiro ou livre) as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 4 pontos na partida de quarteto, até o final da partida (12 pontos);

e) Os jogadores devem permanecer na cabeceira oposta de onde será lançado o bolim, desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de cada jogador.

Art. 4º EQUIPES E UNIFORMES

4.1. As equipes devem ser constituídas de:

a) Quarteto – quatro contra quatro, sendo dois em cada ponta, com duas bochas cada jogador;

4.2. Deveres e direitos das equipes:

a) As partidas de competição, quartetos, poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada e, no caso de WO da equipe total, a mesma será excluída da competição;

b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;

c) As formações de quartetos devem ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;

d) No torneio se admite, dentro da modalidade de quartetos, a substituição de somente um ou mais jogador até o final do jogo, num total 04 (quatro) nas três partidas.

e) A substituição do(s) atleta(s) pode ocorrer a qualquer momento, desde que o atleta ainda não tenha jogados as suas bochas.

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 e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão. 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 quadra, serão punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida, ficando a equipe infratora com os pontos obtidos até o momento e anotando-se a pontuação máxima à equipe adversária.

c) Para o campeonato do corrente ano, será permitido o consumo de bebidas durante a partida, de qualquer natureza, porém não dentro dos limites da cancha. Não será permitido o uso de entorpecentes.

Disposições específicas:

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

b) 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.

d) Cada jogador poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair da quadra sempre que for autorizado pelo árbitro. A partida não será reiniciada com a equipe incompleta.

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 pontos). A Comissão Técnica Arbitral Internacional, a Confederação Sulamericana de Bocha e a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão são responsáveis pela definição dos limites de pontos de cada competição (12 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, após todas as bochas terem sido jogadas.

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 e, preferencialmente, de aço.

b) O bolim deve ter 3,5 a 4 cm de diâmetro.

c) As bochas devem ter 10,7 cm de diâmetro e peso 1150 gramas, tanto para o devido torneio.

d) O diâmetro e o peso das bochas devem ser iguais, enquanto que a cor deve ser diferente para cada equipe.

e) Caso aconteça de ambas equipes terem as bochas da mesma cor, a preferência será do mandante do jogo, porém deverá fornecer outras bochas para o andamento do jogo.

e) 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.

e) 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.

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

Art. 8º REGRA DA VANTAGEM

a) A regra da vantagem consiste no fato de que toda bocha jogada a ponto, tiro ou livre, 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) Mesmo que o tiro ou livre sejam irregulares, deverá ser observada a regra da vantagem, salvo se a bocha tocar a cabeceira sem fazer jogo em sua trajetória de ida, o que implicará na anulação da bocha, procedimento este que se aplicará também para a bocha jogada a ponto.

Art. 9º INÍCIO DA PARTIDA E LANÇAMENTO DA BOCHA E DO BOLIM

a) O primeiro sorteado no confronto iniciara o jogo lançando o bolim e a primeira bocha. A outra equipe ficará com o direito de escolha da cabeceira para início da partida.

b) 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.

c) 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.

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

e) Nas jogadas subseqüentes, o bolim deve ser lançado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular, o bolim deve passar para a equipe adversária, com direito a um só lançamento e, em caso de nova irregularidade, o bolim será colocado pelo árbitro no centro da cancha sobre a linha C e C'. 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 as linhas no meio da cancha que determinam a zona permitida de jogo.

h) O lançamento do bolim será anulado quando:

i) Sua periferia atingir a linha A ou A' ou não ultrapassar por completo a linha E (linhas de meio de cancha).

ii) Ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 24 cm.

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

i) Regressar ultrapassando a linha D ou D', 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 ou afundado na areia (em canhas de calcário), 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 para permitir a continuação da jogada.

l) O jogador que efetuar o lançamento do bolim com uma ou mais bochas na mão, será(ão) consideradas queimadas e deverão ser anuladas da jogada.

m) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, a bocha arremessada deverá ser devolvida, com a desclassificação de uma bocha da equipe infratora.

n) 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.

o) 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. 10. LANÇAMENTO DAS BOCHAS: PONTO, TIRO E LIVRE

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

10.1 Jogada a ponto

i) A jogada a ponto consiste em lançar a bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo.

ii) 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.

iii) Se duas bochas adversárias estiverem eqüidistantes 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 outra cabeceira da cancha.

10.2 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.

10.3 Choque direto:

i) A bocha jogada a ponto que se chocar contra qualquer outra ou contra o bolim, 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.

ii) No caso da jogada ser aceita pela equipe adversária, marcam-se as bochas onde pararam.

iii) Se a jogada não for aceita pela equipe adversária, a bocha infratora será anulada e as deslocadas voltarão às suas marcas.

10.4 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, 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.

b) O lançamento da bocha 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.

Art. 11 JOGADA DE TIRO (BOCHADA)

i) 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.

ii) O tiro, o jogador declara se será efetuado no bolim ou em uma bocha qualquer, sendo válido acertar outra bocha que não seja a declarada, mas se encontra dentro da distância de 24 cm. O atirador, acertando alguma bocha que se encontra fora da distância permitida de 24 cm, a jogada é declarada irregular, tendo a equipe adversária a opção do aceite. Não havendo o aceite, as bochas retornam cada uma para o seu devido lugar conforme marcação. Havendo o aceite, as bochas permanecem no local de parada.

iii) A(s) bocha(s) atingida(s) na bochada (sendo ela válida), permanece(m) onde parar, desde que não ultrapasse a linha A e A'. Caso, esta(s) venha(m) a atingir a tábua do fundo e retorne(m) para o campo de jogo, permanece(m) onde parar(em) em seu retorno desde que não atinja(m) a marca das linhas A e A'.

iv) Caso ultrapasse as linhas A e A', ao parar de correr, esta vai para o fundo da cancha na mesma direção de onde parar, e as demais permanecem onde parar.

v) 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.

vi) 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.

vii) 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 C ou C', no caso de bocha ou a linha D ou D', no caso do bolim.

viii) Caso esta jogada envolva o bolim, e este não ultrapassa as linhas A e A', segue regra anterior. Caso o bolim corra para o fundo da cancha, bata na tábua do fundo e retorne para zona de jogo (entre as linhas D e A') a(s) bocha(s) apanhada(s) retornam para o fundo da cancha, na mesma direção em que parar. Caso o bolim corra para o fundo da cancha (atingindo a tábua do fundo ou não) e permaneça na zona livre, as bochas que retornarem das linhas A e A', permanecem fora da zona livre onde esta(s) parar(em).

Art. 12 JOGO LIVRE

a) O jogo livre se caracteriza quando por motivo de força maior, em uma jogada válida, seja na jogada a ponto ou no tiro, o bolim ultrapassar as linhas A e A'. O jogo livre consiste em arremessar a bocha por cima da linha C e C' na direção do fundo da cancha, com o objetivo

de colocar uma bocha em jogo na zona livre, podendo esta acertar o bolim ou outra(s) bocha(s) que esteja(m) na zona livre.

i) Caso acerte o bolim ou outra bocha em sua jogada, este(a) permanecem onde parar, mesmo que retornem da zona livre, porém a bocha apanhada que retornou da zona livre, retorna para o fundo da cancha na direção onde parar.

ii) Caso o bolim permaneça na zona livre, a bocha apanhada retorne do livre, esta(s) permanece(m) onde parar.

ii) Caso a bocha arremessada atinja a tábua do fundo e retorne da linha A e A' sem tocar em ninguém, esta é considerada jogada irregular. Caso a bocha arremessada toque instantaneamente o chão e a tábua do fundo, a jogada é considerada válida.

iii) Caso a bocha arremessada, na sua trajetória de ida para o fundo da cancha, atinja outra bocha que não está na zona livre, esta é considerada jogada irregular, tendo a equipe adversária a opção do aceite. Caso a equipe aceite a jogada, a(s) bocha(s) permanece(m) onde parar(em), inclusive a bocha arremessada. Caso a equipe não aceite, a(s) bocha(s) apanhada(s) volta(m) para a(s) posição(ões) original(ais), e a bocha arremessada é considerada irregular e deve ser retirada da cancha.

iv) Caso a bocha arremessada, saia da zona livre mas retorna para zona livre, permanece no jogo.

i) Durante uma jogada de jogo livre, o jogador é obrigado a cantar a jogada a ser executada. Caso isso não ocorra e/ou o jogador opte por jogar a bocha a ponto, caso atinja alguma bocha fora ou dentro da zona livre, e esta venha a mover-se a uma distância maior que 70 cm, é considerada jogada irregular, devendo a bocha ser anulada e retirada do jogo, e as demais que foram movimentadas retornarem aos seus lugares demarcados. Esta jogada tem a opção de aceite pelo time adversário.

Art. 15 JOGO DE PUXE

a) Esta jogada consiste em arremessar a bocha antes da linha D e D', diretamente na tábua do fundo da cancha, sem antes ter tocado o solo. Ela atingirá alguma bocha ou bolim somente em seu retorno.

b) Esta jogada pode ser executada a qualquer momento e em qualquer posição na cancha.

c) Esta jogada é válida quando a bocha arremessada pelo jogador, ao retornar do fundo, em sua trajetória acertar o alvo declarado pelo jogador, ou alguma bocha ou o bolim estando a uma distância menor que 24cm do alvo declarado.

d) Caso a bocha arremessada ao retornar da tábua do fundo e acerte alguma bocha ou o bolim, que não estão dentro da distância válida de 24 cm, a jogada é considerada irregular, e a bocha jogada deve ser anulada e as demais bochas movimentadas retornam aos seus lugares demarcados, devendo levar em conta a regra da vantagem (aceite).

e) Caso a bocha arremessada ao retornar da tábua do fundo não acertar nada, ela é considerada irregular e deve ser anulada.

f) O jogo do puxe é válido quando o jogo está na zona livre, porém o atleta deve cantar ao árbitro da partida a sua intenção e qual bocha ou bolim ele quer executar a sua jogada.

Art. 16 CONDUTA AO JOGAR

Para uma melhor padronização dos jogos, deve-se levar em conta alguns aspectos no momento da execução da jogada.

a) Durante o lançamento da bocha o jogador é permitido o atleta apoiar o pé ou uma das mãos sobre as tábuas.

b) Durante o lançamento não se permite aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, sob pena da equipe adversária aplicar a regra da vantagem.

c) As bochas jogadas que atingirem diretamente as tábuas laterais antes de efetuarem jogo, são consideradas irregulares, cabendo ao adversário aplicar a regra da vantagem.

d) 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.

e) Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.

f) 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.

g) 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. 17 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 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.

i) 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.

ii) 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.

iii) 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, devendo a partida dar continuidade da outra cabeceira da cancha. Caso isso ocorra, tem a preferência de jogar o bolim, a equipe que havia jogado na vez anterior.

Art. 18 ERRO DE MARCAÇÃO DO JUIZ

a) Caso durante a marcação de um ponto, o juiz cometa um erro de marcar um ponto invertido, e o jogador após efetuar sua jogada, verificar o erro e este for comprovado, voltam-se todas as bochas arremessadas após o erro cometido, e segue o jogo com a equipe adversária.

b) Caso o jogador detentor da(s) bocha(s) a ser(em) jogada(s) concordar com a marcação, não tem como voltar atrás e confrontar a decisão do árbitro.

Art. 19 JOGO MEXIDO

Caso algum jogador involuntariamente venha a mexer no jogo parado ou em andamento, volta-se o bolim e/ou a(s) bocha(s) mexido(a)s) ao lugar demarcado.

a) Jogador mexeu na bocha involuntariamente, chama o juiz para ajeitar.

b) Jogador colocou a mão na bocha mexida sem a autorização do juiz, paga a pontuação máxima para a equipe adversária (4 pts no quarteto).

c) Jogador "chuta o jogo" propositalmente, paga-se a pontuação máxima para a equipe adversária, ficando a sua equipe com a pontuação que estava no momento do ocorrido.

d) Equipe adversária é quem determina se haverá punição ou não, tendo o juiz que executar a ação.

Art. 20 REGRA DO SILÊNCIO

Para vias de respeito e harmonização e bom andamento durante a partida, não é permito o uso de gritos e xingamentos e uso de palavrões que ofendam o atleta durante a execução de sua jogada.

a) Durante a execução do tiro, adota-se a regra do silêncio absoluto.

b) Durante a execução da jogada a ponto é permitido a conversação, porém o uso de gritos e ofensas não é permitido.

c) Caso aconteça de não ser respeitado a regra do silêncio e o jogador que executar a sua jogada, se sinta prejudicado e for confirmado pelo árbitro, a jogada deve ser realizada novamente.

Art. 21 TREINO DE RECONHECIMENTO E PASSEIO

a) Referente ao treino e passeio para este torneio não será concedido. (modelo correu/valeu)

Art. 22 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. 23 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. 24 DISPOSIÇÕES FINAIS

a) A marcação das canchas na nova Regra Ponto – Tiro deverá ser providenciada de forma imediata.

b) Casos omissos a este regulamento serão julgados e deliberados pela Comissão Técnica e Disciplinar do campeonato.

c) Este regulamento entra em vigor no ato de sua aprovação pela Comissão Técnica e Disciplinar.

Comissão Técnica e Disciplinar da Bocha torneio 75 anos Cooperoque.

Salvador das Missões, RS, 28 de julho de 2026.