

REGULAMENTO JOGOS TRADICIONALISTAS

DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES
DOS PARTICIPANTES E DAS INSCRIÇÕES
DAS PILCHAS OU UNIFORMES
DA ORGANIZAÇÃO
DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS
DOS RECURSOS
DAS PENALIDADES
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS
DAS CANCHAS
DAS BOCHAS E DO BOLIM
DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS
DOS ÁRBITROS
DOS CAPITÃES
DOS JOGADORES
DAS MODALIDADES, SUBSTITUIÇÕES E QUANTIDADE DE BOCHAS POR JOGADOR
DOS ATRASOS E SUAS PENALIDADES
DA PROIBIÇÃO DE FUMAR, INGERIR ÁLCOOL E UTILIZAR APARELHOS TELEFÔNICOS
DO UNIFORME: ÁRBITROS E JOGADORES
DO DIRETOR TÉCNICO
DO INÍCIO DO JOGO
DAS MARCAÇÕES DAS BOCHAS E DO BOLIM
DAS BOCHAS EM VANTAGEM
DA ZONA LIVRE
DOS CASOS VÁRIOS DE JOGADA REGULAR - BOLIM NA ZONA DE JOGO
DOS OBJETOS DESPRENDIDOS DA CABECEIRA - BOLIM NA ZONA DE JOGO
DO LANÇAMENTO DAS BOCHAS
DA REGRA DA VANTAGEM
DO PONTO
DO PONTO DE RETORNO
DO IMPACTO A 24 CM DO OBJETO DECLARADO
DA RAFA
DA RAFA REGULAR
DA RAFA IRREGULAR
DO TIRO (BOCHADA)
DO TIRO REGULAR
DO TIRO IRREGULAR
DO TIRO DE RETORNO (PUXADA-RETROCESSO)
DO TIRO DE RETORNO REGULAR
DO TIRO DE RETORNO IRREGULAR
DA JOGADA DE PIQUE
DA JOGADA DE PIQUE REGULAR
DA JOGADA DE PIQUE IRREGULAR
ESCLARECIMENTOS FINAIS
REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO DE BOLÃO
REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA
REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO CEGO (TRIOS)
REGRAS GERAIS
FLOR
ENVIDO
COMBINAÇÕES DE ENVIDO
TRUCO
OBSERVAÇÕES:

Capítulo I

DA DEFINIÇÃO E FINALIDADES

Art. 1º. Os Jogos Tradicionalistas da Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG consistem num concurso entre os MTG's/Federações regularmente filiados à CBTG, através da disputa de um conjunto de Modalidades Esportivas (Bocha, Bolão, Tava, Truco Espanhol) e são realizados bianualmente, em data e local previamente definidos no Calendário de Eventos da CBTG, conforme previsão do Artigo 3º, alínea d), do Estatuto Social.

§ 1º. A realização dos Jogos Tradicionalistas se dará sob a coordenação da CBTG e a realização sob a responsabilidade de um dos MTG's/Federações filiados, oportunamente nomeado para tal fim, respeitando o sistema de rodízio entre os mesmos.

§ 2º. Os Jogos Tradicionalistas serão realizados normalmente, paralelamente ao Rodeio Crioulo, promovido pelo MTG's.

§ 3º. Os MTG's/Federações participantes dos Jogos Tradicionalistas, doravante serão denominados de Entidades Concorrentes e estas serão representadas nos jogos por "Equipes" formadas pelos seus "Atletas" associados regulares.

Art. 2º. Os Jogos Tradicionalistas são um conjunto de jogos, os quais têm suas valorizações e promoções na cultura gaúcha, e primam pela preservação das Tradições e do Folclore e se desenvolverão em quatro (04) modalidades, a saber:

I. Bocha

II. Bolão

III. Tava

IV. Truco Espanhol (Cego).

Art. 3º. Os Jogos Tradicionalistas tem por fim:

I. Promover e valorizar a Cultura Brasileira, através da promoção de jogos esportivos voltados para a cultura gaúcha.

II. Integrar o Movimento Tradicionalista Gaúcho, a nível nacional.

III. Promover o intercâmbio sócio-esportivo entre os MTG's/Federações, a CBTG, os associados participantes e as culturas regionais.

IV. Divulgar e projetar os jogos previstos neste regulamento, no cenário nacional.

Capítulo II

DOS PARTICIPANTES E DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º. Poderão participar dos Jogos Tradicionalistas as Entidades Concorrentes regularmente filiados a CBTG e em pleno gozo dos seus direitos sociais e serão representados por seus

associados.

Art. 5º. A participação se dará, obedecidas as seguintes exigências:

I. Comprovação de que foi realizada pelo menos uma seletiva a nível MTG/Federação, mediante encaminhamento a CBTG, de relatório, súmula ou ata da realização dos Jogos, com seus respectivos vencedores e a classificação até o 3º lugar, no mínimo.

II. As Entidades Concorrentes, com 60 dias de antecedência ao início dos Jogos Tradicionalistas, informarão a Comissão de Esportes do Evento, em quais das modalidades estarão participando.

III. Com 30 (trinta) dias de antecedência, as Entidades Concorrentes que atenderem os incisos 1 e 2 acima, preencherão a ficha de inscrições (anexo 01) e encaminharão juntamente com os documentos dos atletas, conforme inciso 8 do Art. 7º.

§ 1º. Os Atletas devem ser sócios regulares e ter domicílio residencial de, no mínimo, 06 (seis) meses na área de ação da Entidade Concorrente que representa e não ter participado no mesmo período destes jogos, representando outro estado.

§ 2º. A informação constante do inciso 3, deverá conter somente nomes que foram informados em cumprimento ao inciso 1, deste artigo, salvo observações e/ou alterações que tenham sido informadas e enviadas, posteriormente, a CBTG.

§ 3º. A Comissão Organizadora dos Jogos Tradicionalistas receberá as inscrições, conferirá a documentação e deferirá o requerimento, notificando a requerente. Caso não haja comprovação de seletiva em determinada modalidade, poderá ou não ser aceita, a critério da Comissão Organizadora, a inscrição dos atletas.

Art. 6º. As Entidades Concorrentes inscreverão as Equipes, observando o seguinte:

I. Cumprimento do artigo 5º deste Regulamento.

II. Regularidade do requerente com as obrigações sociais, junto a CBTG.

III. São permitidas inscrições do mesmo Atleta em até 02 Equipes, desde que em diferente modalidade.

IV. São permitidas as seguintes inscrições de Equipes:

a. Bocha - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;

b. Bolão - 1 Equipe Masculina e 1 Equipe Feminina;

c. Tava - 3 Equipes;

d. Truco - 3 Equipes.

V. As Equipes somente serão inscritas nos Jogos Tradicionalistas, nas mesmas modalidades pelas quais foram classificadas em eventos similares do seu MTG/Federação, e desde que cumpridas as exigências do inciso 1, do Art. 6º, deste regulamento.

VI. Caso algum atleta venha a ser substituído, por qualquer motivo, somente o poderá ser, por outro que tenha participado da seletiva final e cujo nome conste do documento comprobatório.

VII. Um atleta somente pode ser inscrito por um MTG/Federação.

VIII. Nas inscrições dos atletas serão exigidas cópias da Identidade Tradicionalista (MTG/Federação, RT ou CTG) e Carteira de Identidade.

§ 1º. Define-se por Atletas amadores aqueles que exercem suas atividades esportivas vinculadas ao MTG/Federação que representam e que tenham nítido caráter de amadorismo.

§ 2º. O(s) Técnico(s) das Equipes deverão ser relacionados à parte dos integrantes da Equipe, mesmo que dela faça parte. Da mesma forma, aqueles que forem indicados como árbitros para as diferentes modalidades, também deverão ser relacionados à parte (conforme Ficha de inscrição - Anexo 01).

Art. 7º. Para efeito deste Regulamento, as Equipes serão formadas pelas seguintes quantidades de atletas, conforme a modalidade:

I. Bocha - até 08 (oito) atletas;

II. Bolão - até 14 (quatorze) atletas;

III. Tava - até 04 (quatro) atletas;

IV. Truco Espanhol/cego - até 04 (quatro) atletas;

§ 1º. Cada Equipe, conforme a modalidade, deverá ter um número mínimo de atletas, ou seja:

Bocha - 06 (seis) atletas;

Bolão - 10 (oito) atletas;

Tava - 03 (três) atletas;

Truco Espanhol/cego - 03 (três) atletas;

§ 2º. Nas quantidades de atletas citados no caput deste artigo, já estão inseridos os possíveis reservas.

§ 3º. Nos Jogos Tradicionalistas não haverá divisão por faixa etária, ficando apenas respeitada a idade mínima de 14 (quatorze) anos para poder integrar determinada Equipe.

§ 4º. As Equipes de Tava e Truco Espanhol poderão ser formadas por grupo misto, entretanto, o torneio será único, mesmo que haja uma ou mais equipes formadas somente por prendas.

§ 5º. Para o Jogo de Tava, poderá uma Entidade Concorrente inscrever somente um(a) atleta, sendo que este(a) estará concorrendo ao título individual.

Capítulo III

DAS PILCHAS OU UNIFORMES

Art. 8º. Todos os Atletas deverão apresentar-se para os jogos trajando indumentária gaúcha apropriada, conforme estabelecido abaixo, desconsiderando-se para tanto o que preconiza o regulamento específico de cada uma das modalidades:

I. Jogo de Bocha:

Equipe Masculina - Camisa social ou camiseta gola pólo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, alpargatas, sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante. É facultado o uso do lenço de pescoço, quando de camisa social. No entanto, fica proibido o uso do lenço, quando de camiseta de gola pólo. As camisas ou camisetas e alpargatas deverão ser, preferencialmente, de cores padronizadas.

Equipe Feminina - Camiseta gola pólo ou redonda com a identificação da Entidade Concorrente, bombacha feminina (aprovada no 5º Congresso Brasileiro da Tradição Gaúcha, em Dourados, em 1995), alpargatas ou sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante.

II. Jogo de Bolão:

Equipe Masculina - Camisa social manga curta ou camiseta gola pólo com identificação da Entidade Concorrente, bombacha, guaiaca e/ou faixa na cintura, alpargatas, sendo permitido o solado de látex. É facultado o uso do lenço no pescoço, quando de camisa social. No entanto, fica proibido o uso do lenço, quando de camiseta de gola pólo.

Equipe Feminina - Camiseta gola pólo ou redonda com a identificação da Entidade Concorrente, bombacha feminina (aprovada no 5º Congresso Brasileiro da Tradição Gaúcha, em Dourados, em 1995), alpargatas ou sapatilha sem cordão de amarração, com solado antiderrapante.

III. Jogo de Tava e Truco –

Pilcha gaúcha - camisa social de manga comprida ou curta, lenço de pescoço, bombacha, guaiaca ou faixa na cintura, botas (sem esporas), alpargatas ou chinelo de couro, fechado na frente. É facultado o uso do chapéu ou boina.

§ 1º. O ou a atleta que não estiver trajado da forma prevista poderá ser excluído(a) da Equipe.

§ 2º. Considera-se indumentária gaúcha apropriada, excluídas as peças não citadas acima, a constante das Diretrizes sobre a Pilcha Gaúcha, aprovadas pelo MTG e adotadas pela CBTG.

Capítulo IV

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 9º. Os Jogos Tradicionalistas serão realizados sob a responsabilidade do MTG/Federação que o sediar, nomeado na forma do artigo 1º, § 1º, deste Regulamento, pela CBTG, e serão operacionalizadas através da Comissão de Esportes, nomeada pela CBTG, em conjunto com a Entidade Sede.

Art. 10. Compete à Comissão de Esportes:

I. Organizar, estruturar e prover de recursos humanos, materiais e financeiros os Jogos Tradicionalistas.

II. Coordenar a realização, nas suas diversas Modalidades, de acordo com este Regulamento.

III. Instrumentalizar e assistir toda a demanda operacional requerida à plena realização dos Jogos Tradicionalistas.

IV. Vistoriar 60 (sessenta) dias antes da realização do evento, as condições das canchas de Bocha e Bolão, propondo, se for o caso, a recuperação ou melhoria das mesmas.

Art. 11. A Comissão de Esportes tem caráter consultivo e deliberativo sobre a condução técnica dos jogos, e lhe compete:

I. Organizar uma Comissão Técnica, formada por 1 (um) integrante de cada Entidade Concorrente e que fiquem envolvidos exclusivamente com os Jogos Tradicionalistas.

II. Solicitar a cada Entidade Concorrente a indicação de 1 (um) elemento para atuar como árbitro, para cada modalidade prevista neste regulamento. Os nomes destas pessoas deverão constar da relação de inscritos para os Jogos Tradicionalistas.

III. Organizar tecnicamente os jogos.

IV. Executar o planejamento dos jogos (tabelas, súmulas, etc.).

V. Apurar e divulgar resultados dos jogos das Modalidades, assim como declarar os resultados finais dos Jogos Tradicionalistas.

VI. Receber, apreciar e decidir sobre os recursos impetrados por Entidades Concorrentes.

VII. Deliberar sobre omissões deste Regulamento.

§ 1º. As decisões previstas nos itens 5 e 6 deste artigo, são em primeira instância, cabendo ao requerente o direito a recorrer a CBTG, em última instância.

§ 2º. Quando o recurso previsto no item 4 deste artigo referir-se a casos disciplinares a decisão será de competência da CBTG.

§ 3º. Compete a Comissão de Esportes cumprir e fazer cumprir a tabela de jogos de cada modalidade, podendo ainda indicar um mesário para auxiliar no preenchimento da súmula.

No artigo 11, inciso II - Trocar para "Solicitar a cada Entidade Concorrente um elemento para cada modalidade onde atuará como arbitro prevista neste regulamento.

Art. 12. As arbitragens serão constituídas por Modalidade, para cada jogo deverá ser indicado um árbitro e a ele compete:

I. Cumprir este Regulamento bem como as Regras dos respectivos jogos, tomando todas as providências técnicas pertinentes.

II. Arbitrar os jogos, de conformidade com o respectivo regulamento, registrando os resultados em súmulas próprias, e aí, se for caso, registrar em local apropriado ou no verso, as alterações e ou observações pertinentes.

III. Todos os elementos indicados para atuar como árbitros terão de permanecer nos locais onde se realizarão as provas.

Art. 13. Os Jogos Tradicionalistas serão realizados obedecendo às respectivas tabelas de jogos definidos pela Comissão de Esportes, em conformidade com as inscrições informadas pelas Entidades Concorrentes.

Art. 14. Em todas as Modalidades o intervalo entre os jogos não poderá ser superior a 05 minutos, ressalvado os horários destinados às refeições.

Capítulo V

DOS REGULAMENTOS DOS JOGOS

Sessão I

Bocha

Art. 15. O Jogo de Bocha é regido pela Regra Oficial de Bocha Sul-americana, anexo 02 a este Regulamento.

§ 1º. A forma de disputa dos jogos de Bocha será determinado pela Comissão de Esporte, conforme a disponibilidade de canchas de bocha e ainda o número de Entidades Concorrentes, podendo ser "todos contra todos", "dupla-eliminatória", ou outro sistema.

§ 2º. Para os jogos de bocha masculino deverá haver disponibilidade de no mínimo 02 (duas) canchas de bocha e 01 (uma) para os jogos de bocha feminino.

§ 3º. Para registro do jogo de bocha deverá ser utilizado o modelo da súmula em anexo.

§ 4º. Todos os jogos, tanto Simples, como Dupla e Trios serão disputados em 15 (quinze) pontos. Havendo acordo entre as Entidades Concorrentes poderão ser reduzidas para 12 (doze) pontos as partidas iniciais ou classificatórias, porém as partidas finais sempre deverão ser em 15 (quinze) pontos.

Sessão II

Bolão

Art. 16. O Jogo do Bolão tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 03.

Sessão III

Tava

Art. 17. O Jogo da Tava tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 04.

Sessão IV

Truco

Art. 18. A Modalidade de Truco Espanhol será disputada em "Trios", podendo ser grupo misto.

Art. 19. O Jogo de Truco Espanhol (Cego) tem seu regulamento próprio e consta do Anexo 05.

Capítulo VI

DOS RECURSOS

Art. 20. As Entidades Concorrentes que se julgarem prejudicados em qualquer prova dos Jogos Tradicionalistas, têm o prazo de 02 (duas) horas após o ato causador do prejuízo para recorrer, por escrito, à Comissão Organizadora, apresentando os fatos acompanhados de provas competentes e defesa do que é requerido.

Art. 21. A Comissão de Esportes terá o prazo de uma hora depois de recebido o recurso, para julgá-lo ou encaminhá-lo a CBTG, que igualmente terá o prazo de uma hora para julgá-lo.

§ 1º. Em qualquer das instâncias, o veredicto deverá ser divulgado por escrito e encaminhado ao requerente.

§ 2º. Em qualquer caso, recurso impetrado enquanto não for julgado, não gera direito ao autor.

Art. 22. A CBTG é a instância administrativa final e suficiente aos objetivos dos Jogos Tradicionalistas, tendo prazo de 01 (uma) hora após o recebimento para pronunciar-se sobre eventuais recursos.

Capítulo VII

DAS PENALIDADES

Art. 23. As Entidades Concorrentes que infringirem este Regulamento e as legislações pertinentes serão autuadas, a critério da CBTG, com as seguintes penalidades:

I. Advertência;

II. Eliminação da Equipe;

III. Desclassificação da Entidade.

§ 1º. A advertência poderá ser aplicada à atleta, equipe ou Entidade Concorrente que estiver se portando de maneira inconveniente, porém que não haja prejudicado o adversário.

§ 2º. Será eliminada de determinada Modalidade dos Jogos Tradicionalistas a Equipe que:

a. Desrespeitar o regulamento da modalidade em questão e a legislação pertinente.

b. Atentarem contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento da modalidade em questão.

c. Desrespeitar participantes, dirigentes e comissões constituídas para a modalidade em questão.

§ 3º. Será desclassificada da Modalidade dos Jogos Tradicionalistas a Entidade Concorrente que:

a. Desrespeitarem este regulamento e a legislação pertinente.

b. Atentarem contra a moral, os bons costumes e ao bom andamento dos Jogos Tradicionalistas.

c. Mostrarem-se inconvenientes aos objetivos dos Jogos Tradicionalistas.

d. Denegrirem a imagem dos Jogos Tradicionalistas, das Entidades Concorrentes ou do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

e. Forem punidos, por força de recurso impetrado e julgado pela Comissão de Esportes.

f. Desrespeitarem participantes, dirigentes, e comissões constituídas.

§ 4º. As penalidades previstas nos §§ 2º e 3º deste artigo incidirão, respectivamente, sobre toda a Equipe ou Entidade Concorrente dos Jogos Tradicionalistas.

Art. 24. Em casos de ocorrências graves, no transcurso dos Jogos Tradicionalistas, a Comissão Organizadora submeterá a questão a CBTG para definição.

Parágrafo Único - A Comissão de Esportes, sempre que julgar conveniente, poderá encaminhar recursos ao julgamento da CBTG.

Capítulo VIII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 25. As súmulas e tabelas com os resultados dos jogos são de responsabilidade da Comissão de Esportes e Árbitros, e deverão ser divulgados logo após o término dos mesmos.

Art. 26. A Comissão de Esportes, após os resultados dos jogos (partidas), oportunamente, emitirá Boletim Técnico correspondente, com os resultados dos mesmos, das Modalidades e do Campeão Geral e, após, dará divulgação pública a toda a documentação pertinente.

Art. 27. A premiação dos vencedores dar-se-á na Solenidade de Encerramento dos Jogos Tradicionalistas.

Parágrafo único - Os premiados só participarão da solenidade prevista no caput deste artigo se estiverem devidamente pilchados.

Art. 28. O sistema de classificação dos concorrentes nos Jogos Tradicionalistas considerará pontuação até o 3º lugar, conforme o quadro abaixo:

Jogos 1º Lugar 2º Lugar 3º Lugar

Bocha Trio - Masculino 12 06 03

Bocha Dupla - Masculino 08 04 02

Bocha Individual - Masculino 06 03 01

Bocha Trio - Feminino 12 06 03

Bocha Dupla - Feminino 08 04 02

Bocha Individual - Feminino 06 03 01

Bolão Equipe - Masculino 15 08 05

Bolão Individual - Masculino 08 05 02

Bolão Equipe - Feminino 15 08 05

Bolão Individual - Feminino 08 05 02

Tava Equipe 12 06 03

Tava Individual 06 03 01

Truco Espanhol (Cego) 12 06 03

Total dos Pontos por Classificação 128 67 33

§ 1°. Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados nas provas realizadas, os concorrentes que obtiverem as três maiores pontuações.

§ 2°. Serão considerados Campeões, Vice-Campeões e Terceiros colocados da Modalidade, as equipes que obtiverem, as três maiores pontuações agregadas de notas na Modalidade.

§ 3°. Serão considerados Campeões, Vice-campeões e Terceiro colocados dos Jogos Tradicionalistas, os concorrentes que somarem maior valor agregado de pontos das provas das Modalidades.

§ 4°. Havendo empate na apuração do Campeão Geral, vencerá a entidade com maior participação em provas e persistindo o empate, será campeão aquele com maior número de participantes inscritos.

§ 5°. A premiação dos Jogos Tradicionalistas será até o 3º lugar, não cabendo premiação em dinheiro, e, também não será permitida a aposta de dinheiro em qualquer das modalidades. Para a premiação serão necessárias as quantidades de troféus e medalhas, conforme quadro abaixo:

Prova / Categoria TROFÉUS MEDALHAS

1º Lugar 2º Lugar 3º Lugar 1º Lugar 2º Lugar 3º Lugar

BOCHA FEMININO INDIVIDUAL 1 1 1 1 1 1

DUPLA 1 1 1 3 3 3

TRIO 1 1 1 4 4 4

EQUIPE 1 1 1 0 0 0

BOCHA MASCULINO INDIVIDUAL 1 1 1 1 1 1

DUPLA 1 1 1 3 3 3

TRIO 1 1 1 4 4 4

EQUIPE 1 1 1 0 0 0

BOLÃO FEMININO EQUIPE 1 1 1 14 14 14

INDIVIDUAL 1 1 1 0 0 0

BOLÃO MASCULINO EQUIPE 1 1 1 14 14 14

INDIVIDUAL 1 1 1 0 0 0

TAVA INDIVIDUAL 1 1 1 0 0 0

TAVA EQUIPE 1 1 1 4 4 4

TRUCO ESPANHOL 1 1 1 4 4 4

CAMPEÃO GERAL 1 0 0 0 0 0

TOTAL POR CLASSIFICAÇÃO 16 15 15 52 52 52

TOTAL GERAL 46 156

Art. 29. Será conferido Troféu "Menção Honrosa" à família que se fizer presente o maior número de atletas e que esteja reunida (pai, mãe, filhos e netos) no local do Evento.

Parágrafo único - Para facilitar a escolha e a entrega desse Troféu, o MTG/Federação concorrente, deverá entregar para a Comissão de Esportes, uma relação com os nomes dos atletas da família que a seu ver poderá concorrer ao mesmo.

Art. 30. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, Comissão Técnica e em conjunto com a CBTG.

Art. 32. O presente regulamento foi aprovado na 3ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada em Porto Alegre - RS, em 16 de novembro de 2001, e entra em vigor a partir desta data.

Porto Alegre - RS, 16 de novembro de 2001.

REGRA OFICIAL DE BOCHA SULAMERICANA

DAS CANCHAS

Art. 1º. As instituições deverão possuir canchas cobertas em perfeito estado de conservação e sem ter desníveis pronunciados, exceto as elevações paralelas às tábuas laterais ("cavalos") de 0,20 cm (vinte centímetros) de largura e 0,05 cm (cinco centímetros) de altura.

Entende-se por cancha o espaço limitado pelas laterais e cabeceiras de madeira.

Medidas Regulamentares:

Comprimento : 24,00 metros livres entre cabeceiras;

Largura : 4,00 metros livres entre laterais;

Altura A : 5,50 m (cinco metros e cinquenta centímetros) livres, como espaço mínimo do piso ao teto, no centro;

Altura B : 3,00 metros livres, como espaço mínimo do topo e extremos das cabeceiras ao teto.

Laterais A : Altura: máxima uniforme: 0,30 cm (trinta centímetros) e mínima 0,24 cm (vinte e quatro centímetros).

Laterais B : Espessura das tábuas: mínima de 5 cm (cinco centímetros) .

Cabeceiras : A - Altura exata de 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros). Ao lado das cabeceiras, sobre as tábuas laterais, se colocará um suplemento de espessura e altura iguais a estas, perfazendo 60 cm. (sessenta centímetros) de altura com comprimento de 1,50 m. (um metro e cinqüenta centímetros)

Os eventos internacionais deverão ser disputados em canchas com medidas regulamentares de 24,00 metros de comprimento e 4,00 metros de largura e preferencialmente de piso sintético.

Art. 2º. As tábuas laterais e a cancha deverão ser demarcadas, de forma visível, com giz, pintura ou fita plástica, da maneira indicada no desenho anexo, com traços bem finos 1 cm (um centímetro de largura).

I. As linhas A e A" demarcam cabeceiras e extremos da cancha;

II. As linhas B e B" são traçadas a 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) das cabeceiras e determinam a zona de jogo livre, de rafa masculina e o limite máximo onde deve parar o bolim sem ultrapassá-la com sua periferia;

III. As linhas C e C" são traçadas a 4,00 m (quatro metros) das cabeceiras e indicam:

a. limite máximo permitido ao jogador para lançar o bolim, jogar à ponto ou rafa.

b. zona de jogo livre, de rafa feminina, e o limite máximo onde deve parar o bolim sem ultrapassá-la com sua periferia;

IV. As linhas D e D" são traçadas a 7,00 m (sete metros) das cabeceiras e determinam o limite mínimo do primeiro pique da bocha lançada na jogada de rafa.

V. As linhas E e E", opostas, são traçadas a 1,00 m (um metro) da linha F e indicam a distância mínima onde deve parar o bolim, transpondo-as com toda sua periferia;

VI. a linha F assinala a metade da cancha 12,00 m (doze metros).

VII. as linhas G e G" são traçadas a 7,50 m (sete metros e cinqüenta centímetros) das cabeceiras e determinam:

a. o limite máximo permitido ao jogador para efetuar o tiro, tiro de retorno, o lançamento à zona livre e de pique;

b. o limite mínimo para dar o primeiro pique da bocha arremessada na zona livre e de pique.

Áreas da Cancha - (desenhos 2 e 3)

I. Zonas de jogo livre:

a. é a área compreendida entre a cabeceira A" e a linha B" traçada a 1,50 m (um metro e meio) da primeira para o masculino;

b. é a área compreendida entre a cabeceira A" e a linha C" traçada a 4,00 m (quatro metros) da primeira para o feminino.

c. Para ser válida a zona livre, o bolim deverá estar nesta área, entende-se que uma bocha ou o bolim está na zona de jogo livre quando se encontra a 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) ou menos da cabeceira, para o masculino, ou 4,00 m (quatro metros), para o feminino, tomando como referência a periferia da bocha ou bolim mais próxima da cabeceira. Para sair da zona livre,

deverá transpor totalmente a linha de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) para o masculino e 4,00 m (quatro metros) para o feminino.

II. Zona de rafa: a masculina é a área compreendida entre a cabeceira oposta e a linha traçada a 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) da primeira; a feminina é a área compreendida entre a cabeceira oposta e a linha traçada a 4,00 m (quatro metros) da primeira, devendo, em ambos os casos, estar o bolim na zona de jogo;

III. Zona de jogo: é a área compreendida entre a linha traçada a 4,00 m (quatro metros) de saída e a linha traçada a 1,50 (um metro e cinquenta centímetros) oposta para o masculino e a traçada a 4,00 m (quatro metros) oposta para o feminino;

IV. Zona de colocação do bolim: no início do jogo ou cada jogada (mão) o bolim deverá ultrapassar com sua periferia a linha traçada a 1,00 m (um metro) após o centro da cancha e não podendo com a sua periferia ultrapassar a linha traçada a 1,50 (um metro e cinquenta centímetros) oposta para o masculino e a linha traçada a 4,00 m (quatro metros) oposta para o feminino;

V. Zona de tiro: é a área compreendida entre a linha de 4,00 m (quatro metros) de saída e o fundo da cancha oposto, ou elementos golpeados nessa zona;

VI. Zona de tiro de retorno: é a área compreendida entre a cabeceira oposta e a linha de 4,00 m (quatro metros) de saída;

VII. Zona de jogada de pique: é a compreendida entre a linha traçada a 7,50 m (sete metros e cinquenta centímetros) de saída e o fundo da cancha oposto.

DAS BOCHAS E DO BOLIM

Art. 3º. Este esporte deverá ser praticado com bochas de material sintético, devendo ser de cores iguais entre si, diferentes para cada equipe, lisas ou riscadas, de 112 mm como mínimo e 115 mm como máximo de diâmetro, maciças e de peso uniforme, que oscile entre 1,050 grs. e 1.150 grs.

I. O bolim, de material sintético, deve ter um diâmetro de 45 mm e de peso uniforme entre 65grs. e 80 grs.

II. Em cada Nação a Confederação e as Federações regulamentarão a medida e o peso das bochas dentro das medidas precedentes, sendo obrigatório que a entidade Anfitriã onde se disputem os eventos proveja as bochas.

III. Em competições internacionais, o país organizador deverá prover as bochas dentro das medidas e padrões regulamentares.

DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS

Art. 4º. As partidas de campeonatos regionais, nacionais e internacionais serão disputadas a 12 (doze) ou 15 (quinze) pontos, conforme estabelecido nos regulamentos de cada competição.

DOS ÁRBITROS

Art. 5º. Todas as partidas serão fiscalizadas por um Árbitro, que poderá ter 2 (dois) ajudantes, um de linha (saída) e outro operador do marcador.

Art. 6º. É obrigação e responsabilidade do árbitro, antes do início do encontro, observar se as bochas, o bolim, a cancha, as tábuas e a iluminação encontram-se em condições adequadas para o desenvolvimento normal das partidas; senão, as mesmas não poderão ser disputadas, salvo se, por critério do árbitro, as deficiências existentes possam ser sanadas imediatamente, fazendo constar na súmula o ocorrido.

Art. 7º. Os árbitros não permitirão o início da partida se houver pessoas estranhas ao jogo dentro da cancha.

Art. 8º. Os árbitros não aceitarão observações que não as formuladas pelos capitães das equipes e desde que estas sejam colocadas da maneira correta e conveniente.

Art. 9º. Qualquer irregularidade detectada pelos árbitros deverá constar nas súmulas.

Art. 10. Os árbitros deverão tomar as decisões imediatamente ocorridas as infrações e não poderão aplicar outras penalidades que não as estabelecidas no presente Regulamento.

Art. 11. As falhas de interpretação dos árbitros são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual.

Exemplos: bocha e bolim que transpõem a linha de jogo livre ou estão fora de jogo, bolim ou bochas que toquem fora dos limites da cancha e retornem, etc.

Art. 12. Nas partidas, realizadas ou não, o árbitro e os capitães deverão assinar as súmulas com as devidas ocorrências, devendo entregá-las à autoridade competente dentro dos prazos regulados por cada entidade.

Art. 13. Na ausência do árbitro, atuarão os suplentes; se estes também não estiverem presentes, caberá aos capitães ou representantes das equipes o comum acordo sobre a escolha do substituto. O fato deverá constar das súmulas e relatadas por quem de direito.

DOS CAPITÃES

Art. 14. Cada equipe deverá ser dirigida por um capitão que é o encarregado (dentro da cancha) de dirigir o jogo de sua equipe e será o responsável por qualquer incidente que possa produzir-se durante o desenvolvimento da partida. O capitão tem, também, a obrigação de zelar por seus jogadores para que estes cumpram com seus deveres de esportistas e com as normas deste Regulamento.

DOS JOGADORES

Art. 15. Os jogadores deverão apresentar-se de forma correta para a disputa das partidas e é sua obrigação acatar e respeitar as decisões dos árbitros.

Art. 16. É proibido aos jogadores protestar com palavras ou gestos que possam ser interpretados como falta de respeito, ou efetuar qualquer outro ato que signifique insubordinação ou ofensa, antes, durante ou depois das partidas, para com seus companheiros de equipe, jogadores, adversários e Árbitros.

Art. 17. Enquanto uma bocha jogada a ponto não parar, os jogadores deverão permanecer atrás do bolim, a uma distância ou em lugar que assegure que sua presença não interromperá ou dificultará a jogada.

Art. 18. Se um jogador cometer infração destes artigos (15, 16, ou 17) precedentes, ou irregularidade de fato ou palavras que molestem seus adversários, deverá ser advertido e, havendo reincidência, será ordenada sua substituição, caso não acatar tal resolução, a partida será dada por encerrada, penalizando a equipe a qual pertence o jogador infrator, que ficará com os pontos obtidos até o momento, anotando-se a pontuação máxima para a equipe adversária.

Art. 19. No caso do jogador necessitar umedecer as bochas, deverá fazê-lo, unicamente, usando os molhadores que deverão ser colocados nas canchas, sendo-lhes PROIBIDO molhá-las com saliva. Esta infração se punirá com a desclassificação da bocha jogada e a anulação dos efeitos produzidos.

Art. 20. Nenhum jogador poderá abandonar o campo de jogo sem prévio consentimento do árbitro; poderá fazê-lo durante 3 (três) minutos, somente por uma vez durante a partida, e após ter jogado suas duas bochas, de maneira a não interromper a jogada (mão) em andamento.

I. Os 3 (três) minutos serão computados a partir do início da jogada (mão) seguinte; por motivo algum, o jogo (mão) será interrompido.

II. Se o jogador não voltar no tempo estabelecido a contar do início da jogada, serão anuladas suas duas bochas, podendo ele regressar na jogada (mão) seguinte desde que esteja presente antes de que o bolim seja lançado.

III. Nas partidas individuais, os três minutos serão computados pelo árbitro quando este dê por finalizada a jogada (mão) na qual o jogador solicitou autorização para ausentar-se da cancha.

IV. Nas partidas individuais, se o jogador não retornar no tempo permitido, serão anuladas, na mão a ser iniciada, uma bocha a cada três minutos de atraso; completadas 4 (quatro) bochas anuladas, ou seja, doze minutos de atraso, perderá a partida.

DAS MODALIDADES, SUBSTITUIÇÕES E QUANTIDADE DE BOCHAS POR JOGADOR

Art. 21. Nas partidas de individual cada jogador jogará com 4 (quatro) bochas. Em duplas e trios, cada jogador usará 2 (duas) bochas.

Art. 22. Nas competições composta de partidas de individual, dupla e trio, serão permitidas até duas substituições de jogadores, sendo uma em cada partida. Estas deverão ser solicitadas ao árbitro pelo diretor técnico, ou, em sua ausência, pelo capitão e deverão ser realizadas depois de terminada a jogada (mão).

Art. 23. As partidas de trios e duplas deverão ter início com as equipes completas, não será permitido iniciar o jogo com dois ou um jogador respectivamente.

DOS ATRASOS E SUAS PENALIDADES

Art. 24. A instituição cujos jogadores não se apresentarem na hora determinada para o início das partidas e, decorrido o período de tolerância 15 (quinze) minutos, perderá os pontos correspondentes, que serão creditados a favor da equipe adversária, que receberá a pontuação máxima.

Parágrafo único - Para as partidas subseqüentes a mesma tolerância de 15 (quinze) minutos deverá ser respeitada e adotados os mesmos critérios acima descritos.

A PROIBIÇÃO DE FUMAR, INGERIR ÁLCOOL E UTILIZAR APARELHOS TELEFÔNICOS

Art. 25. Está EXPRESSAMENTE PROIBIDO fumar, ingerir bebidas alcoólicas e utilizar aparelhos telefônicos (CELULARES) na cancha, tanto para os jogadores quanto para os árbitros, auxiliares e ajudantes, durante as partidas de qualquer confronto no esporte da bocha.

I. Ao transgressor do presente artigo será aplicada a EXPULSÃO e ao árbitro e seus auxiliares, a remoção dos mesmos.

II. Quando um jogador for expulso, este não poderá representar sua instituição enquanto não houver um julgamento pelo Tribunal de Justiça Desportiva da sua Federação ou Entidade qualificada.

O UNIFORME: ÁRBITROS E JOGADORES

Art. 26. Os Árbitros usarão uniformes de acordo com o estabelecido pela Confederação ou entidade regional. Nas competições regionais, nacionais e internacionais, os jogadores deverão vestir-se de acordo com o estabelecido pela Confederação Nacional ou Federação regional, não obstante deverá respeitar-se o seguinte:

I. usar sapato (sapatilha) ou tênis sem saltos, com solado claro, e meias predominantemente da cor branca; caso use cinto, também deverá ser branco;

II. observar rigorosa uniformidade tanto no modelo quanto na cor; a camisa ou camiseta que utilizarem será de gola, mangas longas ou curtas, - será permitido o uso de camiseta de gola alta (gola olímpica, tipo cacharrel) sob a camisa ou camiseta;

III. deverão usar distintivo da instituição que representam, todos iguais no desenho e no tamanho; este, não poderá ser superior a 8 cm e deve estar à altura do peito, do lado esquerdo da vestimenta exterior, e poderá estar incorporada à esta ou aderido.

IV. os jogadores da mesma equipe que estejam dentro da cancha, deverão estar vestidos com uniformidade, no que diz respeito ao desenho e à cor; será aceito que a manga da camisa ou camiseta, seja curta ou longa, quando for o caso do atleta sentir necessidade de tirar ou colocar o abrigo, e, será autorizada a camiseta fora da calça ou da saia, desde que a mesma tenha punho na parte inferior.

V. Poderão levar o emblema de empresas (patrocinadores) nas vestimentas superior ou inferior, (calça - camisa - abrigo) ficando proibido o uso de emblemas políticos, religiosos ou propaganda referente a bebidas alcoólicas e o fumo;

VI. o abrigo reunirá as mesmas características das vestimentas de verão, tanto no desenho quanto na cor.

DO DIRETOR TÉCNICO

Art. 27. Cada equipe poderá dispor de um diretor técnico a quem os jogadores poderão consultar, e que será o responsável a assinar a súmula do jogo.

I. Durante a realização da partida, o diretor técnico de cada equipe poderá solicitar um "tempo técnico" de até três minutos, podendo adentrar a cancha para dar instruções à sua equipe, no lado oposto onde se realiza a jogada, e somente quando seja a vez de sua equipe jogar a bocha, de maneira a não interromper a jogada da equipe adversária.

II. Caso o Diretor Técnico importunar ou interromper a ação dos jogadores da equipe contrária ou o Árbitro, este, na reincidência, poderá ordenar a retirada do mesmo do local. Neste caso não poderá ser substituído, devendo a decisão constar da súmula do jogo.

O INÍCIO DO JOGO

Art. 28. Antes do início das partidas será efetuado o sorteio das bochas, sendo que caberá ao ganhador iniciar a partida e decidir quem realizará a primeira jogada de reconhecimento - escolhendo também a cor das bochas. Entenda-se por início da partida a ação de lançar o bolim pela primeira vez.

I. Começado o jogo, as bochas escolhidas não poderão ser substituídas, a não ser que se produza algum defeito durante a partida.

II. cada equipe poderá fazer uma jogada de reconhecimento para cada lado da cancha;

III. o jogador suplente, inclusive o individual, também terá o direito de efetuar o reconhecimento com duas bochas suplentes.

IV. Quando da realização de campeonato e torneio internacional ou nacional fica estabelecido que, até o início do congresso, as delegações participantes terão horários fixos e iguais de treino nas diferentes canchas em que se realizará o evento, sendo os horários estipulados previamente pelo comitê organizador.

Art. 29. O bolim deverá ser lançado da zona de 4,00 m (quatro metros) de saída, sem haver bocha na mão do jogador, e deve ficar colocado a mais de 1,00 m (um metro) da metade da cancha, a mais de 0,20 cm (vinte centímetros) das tábuas laterais e a mais de 1,50 m (um metro e cinquenta

centímetros) da cabeceira oposta (para o masculino) e 4,00 m (quatro metros) da cabeceira oposta (para o feminino).

I. A equipe que ganhou o sorteio terá duas chances para colocá-lo dentro das áreas regulamentares. Se não o fizer, a equipe adversária terá uma chance e, caso também não o faça regularmente, o Árbitro o colocará a 1,74 m (um metro e setenta e quatro centímetros) da cabeceira (masculino) e 4,24 m (quatro metros e vinte e quatro centímetros) da cabeceira (feminino) e no centro da cancha, devendo jogar, em todos os casos, a equipe que lançou o bolim pela primeira vez.

II. Não terá validade o lançamento do bolim se este adentrar a zona de 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) masculino ou 4,00 m (quatro metros) feminino, mesmo que retorne à zona de jogo.

Art. 30. Uma vez lançado o bolim e ficando em condições regulamentares é absolutamente proibido movê-lo de seu lugar, devendo o árbitro proceder a sua marcação.

Art. 31. Se, por um efeito de jogada, o bolim sair da cancha, ou se a jogada for anulada por qualquer motivo, caberá reiniciar a partida à equipe que ganhou o sorteio ou à equipe que marcou o ponto na jogada anterior, sempre no sentido contrário à mão encerrada. A equipe que lançar o bolim na primeira vez deverá jogar primeiro. Não é obrigatório o jogador que lançar o bolim jogar a primeira bocha.

Art. 32. Não é permitido jogar bocha ou bolim apoiado nas tábuas laterais, em outra pessoa, no solo, na parede ou em outro objeto, com qualquer parte do corpo; também não poderão apoiar-se a bocha ou o bolim no solo. As infrações a este serão penalizadas com a desclassificação da bocha e a anulação dos efeitos por ela produzidas. No caso do bolim, proceder-se-á de acordo com o estabelecido no Artigo 29.

Art. 33. Se, ao ser jogada a primeira bocha, esta for desclassificada por infração, a mesma equipe deverá jogar novamente, e continuará jogando até marcar o ponto. O mesmo procedimento deverá ser adotado caso a primeira bocha lançada seja atingida pela ação de um tiro (bochada), rafa ou tiro de retorno e saiam ambas da cancha (a lançada e a atingida), ou seja, deverá seguir jogando a equipe que efetuou o lançamento, por não haver marcado ponto.

Art. 34. Antes do início de cada jogada (mão), e durante a realização da partida, as bochas deverão permanecer apoiadas no solo, dentro da área de 1,50 (um metro e cinqüenta centímetros) de saída.

Art. 35. Quando uma equipe se declarar sem bochas para jogar e a equipe contrária iniciar a sua jogada, mas, se verificar que ainda existiam bochas por jogar que se encontravam misturadas às da equipe adversária ou fora da cancha, estas bochas deverão ser desclassificadas.

Art. 36. Se um jogador fizer uso da bocha do adversário ou de uma terceira bocha de sua equipe, aplicar-se-á o seguinte:

I. se a bocha for do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha do jogador infrator, e, se o jogador não tiver mais bochas, uma de sua equipe, ficando, o capitão, responsável por determinar a qual jogador pertencerá aquela bocha;

II. se for uma terceira bocha da sua equipe, esta será desclassificada e anulados seus efeitos;

III. Caso não seja notado imediatamente, e a jogada prosseguir, se dará como válida a jogada, devendo-se efetuar a troca da bocha pertencente ao adversário e devolvendo-a à saída. Se não houver mais bochas para efetuar a troca, será usada a bocha do adversário que se encontre mais distante do bolim.

Art. 37. O jogador que vai efetuar qualquer das jogadas previstas, não poderá ter mais de uma bocha nas mãos. Esta infração será penalizada com a desclassificação da bocha lançada e a anulação de seus efeitos. Também será desclassificada a bocha lançada enquanto outra estiver em movimento; não é permitido recolher e voltar a jogar uma bocha que já tenha sido lançada, mesmo quando houver acordo entre os jogadores.

Art. 38. Será considerada bocha não lançada aquela que cair das mãos do jogador dentro da zona de 4,00 m (quatro) metros, quando este for efetuar uma jogada a ponto ou rafa e, dentro dos 7,50 m (sete metros e cinqüenta centímetros) se for uma jogada de tiro, tiro de retorno, de pique ou jogada à zona livre. Caso a bocha ultrapassar estas linhas, será considerada como bocha lançada; entretanto, quando o objeto a ser atingido estiver colocado entre os 4,00 m (quatro metros) e os 7,50 m (sete metros e cinqüenta centímetros) de saída, não será considerada como "tendo caído " a bocha das mãos do jogador.

Art. 39. O prazo máximo de tempo entre cada bocha a ser lançada não poderá exceder 1 (um) minuto, tempo que será observado pelo árbitro.

I. no caso de infração, o árbitro advertirá verbalmente o capitão da equipe;

II. se a equipe voltar a cometer a mesma infração, o árbitro procederá a retirada de uma bocha da equipe infratora naquela jogada (mão), devendo o capitão especificar a qual jogador pertence a bocha desclassificada.

III. na segunda infração ou sucessivas, o árbitro anulará uma bocha da equipe naquela jogada, por cada infração cometida;

IV. Nas partidas de individual o procedimento será o mesmo acima descrito;

Art. 40. Quando o jogador chegar a interferir intencionalmente na trajetória de uma bocha lançada, ou qualquer bocha em movimento , será penalizado com 6 (seis) pontos nas partidas de trios e 4 (quatro) nas partidas de duplas e individual, que serão somados para a equipe adversária.

Art. 41. Se o bolim ou bocha, no seu percurso, forem desviados pelo árbitro, jogador, ou ajudante de cancha e/ou um corpo estranho, serão lançados novamente. Caso uma bocha lançada atinja uma ou mais bochas e, como consequência do impacto, estas, a lançada e outras bochas forem tocadas ou desviadas pelo árbitro, jogador, ou ajudante de cancha e/ou um corpo estranho, desde que não haja intencionalidade, permanecerão onde se detiverem. Se for o bolim, a jogada (mão) será anulada.

DAS MARCAÇÕES DAS BOCHAS E DO BOLIM

Art. 42. As marcações das bochas devem ser diferentes para cada equipe ou para cada cor de bocha e efetuadas no solo com giz. Usando-se, por exemplo, para uma delas, uma linha reta paralela à cabeceira e uma outra linha perpendicular a esta, formando um ângulo reto, e, para diferenciá-la da outra, será usada uma linha reta paralela à cabeceira e uma linha perpendicular a esta, terminando com outra linha transversal formando dois ângulos retos. Para ambas será traçada uma linha paralela às tábuas laterais, de maneira a permitir a medição da bocha, que será efetuada da seguinte forma:

I. a bocha será retirada e as linhas que formam o ângulo reto serão unidas com uma prolongação, o que dará um centro de marcação;

II. a partir do centro obtido, será efetuada a medição dos 70 cm (setenta centímetros) do arrasto.

III. o bolim será marcado com uma linha paralela à cabeceira e uma paralela às tábuas laterais.

DAS BOCHAS EM VANTAGEM

Art. 43. As bochas poderão ser medidas em qualquer momento, desde que solicitado pelo capitão da equipe mesmo após a realização da jogada posterior, ou quando uma das equipes não tiver mais bochas para jogar. A medição será feita na presença de ambos os capitães, e, uma vez que o árbitro tenha dado seu parecer, o mesmo é inapelável e este não terá a obrigação de medir novamente.

I. O jogador poderá alterar a jogada a realizar assim como o objeto antes declarado, dentro do minuto que lhe é concedido.

II. Se uma bocha for obstáculo para a medição de outra bocha, poderá ser movida para que se efetue a medição.

Art. 44. Quando for impossível definir com exatidão a bocha que se encontra em vantagem por haver igualdade de distância ou porque as duas tocaram o bolim, empatando o jogo, deverá continuar o jogo a equipe que provocou a igualdade; se tal equipe já não tiver mais bochas, deverá jogar a outra equipe até quebrar a igualdade, e se não o fizer, a jogada (mão) será anulada, reiniciando-se nova jogada na outra cabeceira. Para considerar que existe empate quando duas bochas tocam o bolim, estas deverão fazê-lo diretamente; se uma delas tocá-lo por meio de um corpo estranho, não será considerada como empatada.

Art. 45. Para efeito de contagem de pontos, se o bolim for colocado sobre as bochas, proceder-se-á como se estivesse sobre o solo, mas as medidas serão tomadas a partir da periferia do bolim. Se o bolim estiver sobre as bochas de ambas as equipes, será considerada a jogada empatada.

Parágrafo único - Se as bochas estiverem uma(s) encima da(s) outra(s) serão medidas igualmente da periferia e como se estivessem no solo.

Art. 46. É proibido levantar ou mover as bochas sem ordem do árbitro, enquanto estas estejam em jogo. A equipe que incorrer nesta infração, sem prévia ordem de finalização da jogada, será penalizada com 6 (seis) pontos nas partidas de trio e com 4 (quatro) pontos nas partidas de dupla ou individual, que se somarão à contagem da equipe adversária.

Art. 47. Se, uma vez parados o bolim ou as bochas, estando marcados e forem deslocados involuntariamente pelo árbitro, jogadores, ajudantes de cancha ou por qualquer circunstância (pé, desníveis do terreno, etc.) serão colocados no lugar de suas respectivas marcas.

DA ZONA LIVRE

Art. 48. A zona de jogo livre encontra-se nos últimos 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino da cancha, devendo o bolim estar localizado nesta área. O bolim está fora da área quando sua periferia mais próxima à cabeceira está a mais de 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino.

I. Na zona livre, não é necessário declarar a jogada que será realizada, nem a peça a ser atingida, devendo o jogador que vai proceder a jogada avisar ao árbitro que jogará na zona livre, lançando a bocha do setor dos 7,50 m (sete metros e cinqüenta centímetros) de saída, não podendo pisar nem ultrapassá-la com o pé mais avançado, aquele que tocar o chão após ter soltado a bocha; o primeiro pique da bocha deverá ocorrer depois da linha de saída de 7.50 m (sete metros e

cinquenta centímetros) como mínimo e até o fundo da cancha como máximo, incluindo o golpe direto na cabeceira ou em qualquer objeto da zona livre;

II. a jogada a ponto na zona livre deverá ser feita dos 4,00 m (quatro metros) de saída, não sendo necessário declarar a jogada, podendo a bocha se deter em qualquer ponto da cancha sem limite de distância, ocorrendo a infração do arrasto somente quando o bolim estiver na zona de jogo. Constatado o arrasto, se aplicará a Regra da Vantagem;

III. se a bocha lançada ao tocar a cabeceira, sair da zona livre sem haver tocado nenhum objeto na ida ou na volta, será desclassificada e, os objetos desprendidos da cabeceira voltarão às suas marcas;

IV. se a bocha não fizer jogo na ida ou na volta e ficar dentro da zona livre, será marcada onde parar e os objetos desprendidos da cabeceira voltarão às suas marcas;

V. quando o bolim se encontrar na zona livre ou como consequência de uma jogada regular o mesmo for enviado a tal zona, em ambos os casos valerão todos os efeitos produzidos pela jogada.

VI. se a bocha fizer jogo na ida ou na volta, os objetos desprendidos ou não da cabeceira, serão marcados onde parar.

DOS CASOS VÁRIOS DE JOGADA REGULAR - BOLIM NA ZONA DE JOGO

Art. 49. Nos casos em que se produza uma jogada regular, se levará em conta as seguintes considerações:

I. todos os efeitos produzidos na zona de jogo pela bocha lançada em jogada regular durante seu percurso de ida à zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino e seu retorno à zona de jogo serão válidos, mesmo tocando bochas ou bolim detidos em suas marcas, fora delas ou em movimento. A bocha lançada será marcada no lugar em que parar;

II. toda bocha localizada na zona de jogo que for deslocada à zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino nela permanecendo, será marcada onde parar;

III. toda bocha localizada na zona de jogo que for arrastada à zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino e retorne à zona de jogo será colocada perpendicularmente ao lugar em que se deteve;

IV. toda bocha localizada na zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino que for deslocada para a zona de jogo, exceto por efeitos do tiro de retorno, será colocada perpendicularmente ao lugar em que se deteve. Se não for possível colocá-la na cabeceira, na direção que parou, por estar esse lugar ocupado por uma outra bocha, será colocada à direita ou à esquerda da mesma, mas sempre perdendo o ponto.;

V. toda bocha deslocada que entrar na zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino ou que se encontrar na mesma e voltar à zona de jogo por qualquer circunstância, tocando o bolim fora de sua marca ou em movimento, será anulada a jogada (mão); se tocar uma bocha em movimento ou fora de sua marca, será marcada onde parar e a bocha deslocada será colocada na cabeceira, perpendicularmente ao lugar em que se deteve.

DOS OBJETOS DESPRENDIDOS DA CABECEIRA - BOLIM NA ZONA DE JOGO

Art. 50. Quando, por efeito de uma jogada regular, se desprenderem bochas apoiadas na cabeceira, proceder-se-á da seguinte maneira:

I. as bochas desprendidas da cabeceira voltarão às suas marcas;

II. se o lugar estiver ocupado pela bocha lançada ou por uma bocha deslocada, a bocha desprendida voltará a sua marca e a bocha que ocupou sua marca será colocada no lugar mais próximo à sua direita ou à sua esquerda, segundo o lado em que golpeou na cabeceira;

III. no caso de uma ou mais bochas desprendidas da cabeceira, por efeito de golpe na mesma por bocha lançada, deslocarem bochas de sua marca, estas voltarão às suas marcas, sendo anulados os efeitos produzidos e a bocha desprendida voltará a sua marca na cabeceira;

IV. se, por efeitos de uma jogada regular, as bochas desprendidas da cabeceira tocarem o bolim em movimento ou fora de sua marca na zona de jogo, a jogada será anulada; se tocarem uma bocha em movimento ou fora de sua marca, esta deverá ficar onde parar;

V. se, por efeitos de uma jogada regular, o bolim entrar na zona livre e uma bocha desprendida da cabeceira o enviar à zona de jogo, este será marcado onde parar e as bochas desprendidas voltarão às suas marcas, anulando-se os efeitos produzidos por estas.

DO LANÇAMENTO DAS BOCHAS

Art. 51. A bocha poderá ser jogada a ponto, ponto de retorno, rafa, tiro (bochada), tiro de retorno ou pique, devendo obedecer aos preceitos fundamentais regulamentares para cada caso.

DA REGRA DA VANTAGEM

Art. 52. Algumas jogadas irregulares de ponto, rafa, tiro, tiro de retorno ou pique, que se encontram especificadas nos correspondentes artigos, serão deixadas para a avaliação dos adversários que aceitarão ou não os efeitos produzidos pela jogada irregular:

I. se aceita a jogada, esta se transforma em jogada válida, regular e todos os objetos serão marcados no lugar onde se detenham;

II. se não aceita a jogada, os objetos deslocados deverão voltar às suas marcas originais e a bocha infratora deverá ser desclassificada.

DO PONTO

Art. 53. A zona de ponto é a compreendida no espaço entre as duas cabeceiras, devendo o jogador lançar a bocha entre a cabeceira e a linha de 4,00 m (quatro metros) de saída;

I. o jogador deverá fazer rolar a bocha pelo solo, podendo pisar com o(s) pé(s) apoiado(s) no piso, a linha de 4,00 m (quatro metros), sem contudo ultrapassá-la antes que a bocha faça contato com o chão. As infrações serão punidas com a desclassificação da bocha e anulação dos efeitos produzidos.

II. somente o jogador que for executar a jogada poderá acompanhar a bocha em todo o seu percurso a aproximadamente 1,00 m (um metro) de distância, sem interferir em sua trajetória; fica expressamente proibido aos demais jogadores ultrapassarem a linha do bolim até a bocha parar. A transgressão a este será punida com a Regra da Vantagem.

III. havendo interferência no percurso da bocha, a equipe infratora será penalizada com a perda de 4 (quatro) pontos nas partidas de individual e dupla e 6 (seis) pontos nas partidas de trio.

Art. 54. Durante a realização da partida, ter-se-á em conta o arrasto (pichar, furar) quando, ao ser efetuada a jogada a ponto, um jogador arremeter com sua bocha, dentro da zona de jogo qualquer bocha ou o bolim, e deslocá-los em qualquer direção a mais de 70 cm (setenta centímetros) do lugar da marcação dos mesmos. Se, ao efetuar-se uma jogada, uma outra bocha for atingida e arrastar uma ou mais ou o bolim, a mais de 70 cm (setenta centímetros), também será considerado arrasto. Comprovado o mesmo, aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

Art. 55. Para estabelecer se houve arrasto, proceder-se-á a medição da seguinte maneira: tanto para as bochas como para o bolim, se medirá a partir do centro da marcação do objeto deslocado até a periferia dos mesmos, em linha reta até o lugar em que tenha parado, sem levar em conta o percurso dos mesmos, ainda que tenham golpeado as tábuas laterais, cabeceiras ou bochas.

Art. 56. Estando o bolim na zona de jogo, toda bocha lançada a ponto que entrar na zona de 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino e retornar à zona de jogo sem tocar a cabeceira ou nenhuma bocha na mencionada zona, será marcada onde parar.

I. se tocar a cabeceira e fizer jogo no percurso de ida ou volta, e voltar à zona de jogo, será colocada na cabeceira, perpendicularmente ao lugar em que se deteve.

II. se tocar a cabeceira sem fazer jogo no percurso de ida ou volta, e voltar à zona de jogo, será desclassificada; no caso de arremeter (golpeando para trás) e deslocar uma bocha à zona de jogo e, por sua vez, também sair para tal zona, a bocha lançada irá para a cabeceira na direção em que parou e a bocha que foi deslocada voltará à sua marca;

III. se deslocar o bolim da zona de jogo à zona livre sem incorrer em arrasto, serão marcados todos os objetos onde pararem, inclusive se a bocha lançada voltar à zona de jogo.

DO PONTO DE RETORNO

Art. 57. Esta jogada é permitida quando o bolim encontra-se na zona de jogo. Entenda-se por ponto de retorno quando a bocha lançada dá seu primeiro impacto na cabeceira oposta. Nesta jogada deverão ser observados os seguintes preceitos:

I. a bocha deverá ser lançada de dentro da área dos 7,50 m (sete metros e cinqüenta centímetros) de saída sem pisar nem ultrapassar com o pé mais adiantado a linha D e D" delimitadora, e sem deter o corpo, entenda-se por pé mais adiantado, aquele mais avançado, que se encontre no ar no momento do lançamento da bocha.;

II. a bocha lançada não deverá tocar nem deslocar nenhum objeto, caso isso ocorra, aplicar-se-á a Regra da Vantagem (art. 52);

III. depois do impacto na cabeceira, a bocha lançada não poderá sair da zona de 1,50 (um metro e cinquenta centímetros) oposta (masculino) e 4,00 quatro metros) (feminino); caso isso ocorra, aplicar-se-á a Lei da Vantagem;

IV. a jogada deverá obrigatoriamente ser anunciada ao Árbitro, sob pena da desclassificação da bocha lançada e anulação dos seus efeitos.

DO IMPACTO A 24 CM DO OBJETO DECLARADO

Art. 58. Nos casos de tiro (bochada), ou tiro de retorno, quando não houver impacto diretamente no objeto cantado, mas sim em bocha ou no bolim localizados a uma distância de no máximo 24 cm (vinte e quatro centímetros), do objeto anunciado, a jogada será considerada válida.

Parágrafo único - Para estabelecer a distância de 24 cm (vinte e quatro centímetros), medir-se-á antecipadamente com uma baqueta de 24 cm (vinte e quatro centímetros), da periferia da bocha ou do bolim anunciados às periferias das bochas ou do bolim passíveis de serem atingidos. Se houver mais de 24 cm (vinte e quatro centímetros), a jogada será irregular e o adversário aplicará a Regra da Vantagem. Esclarecendo: Antes da jogada ser efetivada, o árbitro deverá, uma vez declarado o objeto a ser atingido, medir todos os objetos que possam ser atingidos sem cometer infração e anunciar esta circunstância claramente, com o efeito de evitar desentendimentos.

DA RAFA

Art. 59. A jogada de rafa consiste em atingir com ou sem o auxílio do terreno e das tábuas laterais, uma determinada bocha localizada na zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino, devendo o bolim estar na zona de jogo.

Art. 60. O jogador poderá pisar, mas não ultrapassar a linha dos 4,00 m (quatro metros) para efetuar o lançamento e, seu primeiro pique deverá ocorrer depois da linha dos 7,00 m (sete metros) no mínimo e o fundo da cancha no máximo.

DA RAFA REGULAR

Art. 61. Considera-se rafa regular quando a bocha lançada atinge na zona de rafa 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino ou 4,00 m (quatro metros) feminino (opostos), qualquer bocha antecipadamente anunciada ou outras que estejam localizadas a 24 cm (vinte e quatro centímetros) ou menos dela.

DA RAFA IRREGULAR

Art. 62. Uma rafa é irregular:

I. quando o jogador ultrapassar a linha de saída dos 4,00 m (quatro metros); quando a bocha lançada não atingir nenhum objeto na cancha no seu percurso de ida à cabeceira; quando a bocha lançada não atingir a bocha anunciada ou outras que estejam localizadas a 24 cm (vinte e quatro centímetros) ou menos do objeto anunciado, dentro da zona de rafa, últimos 1,50 m (um metro e cinquenta) opostos (masculino) e 4,00 metros opostos (feminino); ou se uma infração for observada pelo árbitro. As infrações serão penalizadas com a desclassificação da bocha lançada e anulação dos seus efeitos.

II. quando atingir no percurso de ida, a bocha declarada ou qualquer objeto na cancha a mais de 24 cm (vinte e quatro centímetros) da sua marca, aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

DO TIRO (BOCHADA)

Art. 63. Para efetuar o tiro (bochada), o jogador não poderá pisar nem ultrapassar com o pé mais adiantado - aquele que primeiro tocar o chão após ter soltado a bocha - a linha dos 7,50 m (sete metros cinquenta centímetros). Dentro desta área, o jogador poderá efetuar os passos ou saltos que lhe pareçam convenientes. Poderá atingir qualquer peça localizada além da linha dos 4,00 m (quatro metros) de saída até o fundo da cancha. Não poderá atingir a bocha ou o bolim tendo a bocha presa na mão.

DO TIRO REGULAR

Art. 64. O tiro é regular quando:

I. O bolim estiver em zona de jogo e a bocha lançada atingir em qualquer ponto da cancha, uma ou mais bochas ou o bolim anunciados ou qualquer objeto localizado a 24 cm (vinte e quatro centímetros) ou menos do objeto declarado.

II. estando o bolim em zona de jogo livre e a bocha anunciada em zona de jogo, a bocha lançada atinge a mesma ou qualquer objeto localizado dentro dos 24 cm (vinte e quatro centímetros);

III. Para que o tiro seja válido, a bocha lançada não pode dar o "pique" no piso a mais de 24 cm (vinte e quatro centímetros) do objeto atingido, tomando-se como referência a distancia existente entre as duas periferias.

IV. Para estabelecer a medida de 24 cm (vinte e quatro centímetros) de distância entre as periferias, proceder-se-á da seguinte maneira:

a. em canchas de piso sintético, se colocará o objeto atingido em sua marca anterior; e, em canchas de piso NÃO sintético o objeto atingido será colocado no "buraco" produzido pelo efeito

do impacto recebido;

b. a bocha lançada será colocada sobre o "pique" dado por ela e assinalado no piso;

c. proceder-se-á a medida da distância entre duas periferias.

NOTA: Em todos os casos sendo o tiro regular, deverá levar-se em conta o determinado pelos Art. 49 e 50.

DO TIRO IRREGULAR

Art. 65. Um tiro é irregular:

I. quando não cumpre as condições previstas neste regulamento ou quando uma infração for constatada pelo árbitro. As infrações serão penalizadas com a desclassificação da bocha e anulados seus efeitos;

II. quando a bocha lançada não atingir nenhum objeto na cancha será desclassificada.

III. quando a bocha lançada não atingir a bocha anunciada, o bolim ou outras que estejam localizadas a 24 cm (vinte e quatro centímetros) ou menos do objeto anunciado e atingir um ou mais objetos localizados a mais de 24 cm (vinte e quatro centímetros) do objeto declarado, aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

IV. quando a bocha lançada der o pique no solo a mais de 24 cm (vinte e quatro centímetros) e atingir o objeto válido anunciado, aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

DO TIRO DE RETORNO (PUXADA-RETROCESSO)

Art. 66. Entenda-se por tiro de retorno (retrocesso, puxada) quando a bocha lançada dê o seu primeiro impacto diretamente na cabeceira. O jogador não poderá pisar, nem ultrapassar com o pé mais adiantado - aquele que primeiro tocar o chão após ter soltado a bocha, a linha dos 7,50 m (sete metros e cinquenta centímetros).

I. O tiro de retorno deverá atingir o objeto anunciado e que esteja colocado na zona de jogo ou na zona de 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino ou 4,00 m (quatro metros) feminino, devendo o bolim estar na zona de jogo. Estando o bolim na zona de jogo livre não é necessário declarar a peça a ser atingida, se ela também estiver nessa zona (Art. 48), mas deverá fazê-lo se tal objeto se encontrar na zona de jogo.

II. Se, como conseqüência do impacto na cabeceira as bochas nela apoiadas se moverem, elas voltarão às suas marcas, devendo aplicar-se o Art. 50.

DO TIRO DE RETORNO REGULAR

O tiro de retorno é regular se a bocha lançada, depois de golpear a cabeceira, atingir o objeto anunciado ou outro localizado a 24 cm (vinte e quatro centímetros) ou menos da peça declarada (Art. 57).

DO TIRO DE RETORNO IRREGULAR

I. o tiro de retorno é irregular quando não cumpre as condições previstas no primeiro parágrafo deste artigo, neste caso a bocha será desclassificada;

II. no caso de a bocha lançada não atingir nenhum objeto na cancha, será desclassificada.

III. se atingir um ou mais objetos localizados a mais de 24 cm (vinte e quatro centímetros) do objeto declarado aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

DA JOGADA DE PIQUE

Art. 67. A jogada de pique consiste em golpear a cabeceira com a bocha lançada, que previamente tocou o terreno em qualquer lugar da cancha depois dos 7,50 m (sete metros e cinquenta centímetros) até o fundo, podendo tocar antes as tábuas laterais.

DA JOGADA DE PIQUE REGULAR

Art. 68. Será considerada jogada de pique regular quando a bocha lançada não tocar bochas ou o bolim antes de tocar a cabeceira.

Art. 69. A jogada de pique deverá ser anunciada somente quando o bolim estiver na zona de jogo.

Art. 70. Para executar a jogada de pique, o jogador não poderá pisar e nem ultrapassar com o pé mais adiantado - aquele que primeiro tocar o chão após ter soltado a bocha - a linha dos 7,50 m (sete metros e cinquenta centímetros). A infração será penalizada com a desclassificação da bocha e anulados seus efeitos.

Art. 71. Executada a jogada de pique regular, deverá observar-se o seguinte:

I. se a bocha lançada, depois de tocar a cabeceira, deslocar bochas, sem que ela e as deslocadas saiam dos 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino, todos os objetos serão marcados onde pararam;

II. se, depois de tocar a cabeceira, a bocha lançada atingir uma bocha e deslocá-la para fora dos 1,50 m (um metro e cinquenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino, a bocha deslocada será colocada na cabeceira, perpendicularmente ao lugar em que parou; se não for possível colocá-la na cabeceira pelo lugar estar ocupado por outra bocha, será colocada à direita ou à esquerda daquela, mas sempre perdendo o ponto, e a bocha lançada será marcada onde parar dentro da referida zona.

III. se a bocha lançada, depois de tocar a cabeceira, deslocar dentro da zona dos 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino outras bochas e a bocha lançada sair de tal zona, as deslocadas serão marcadas onde pararam, e as que se desprenderam da cabeceira voltarão às suas marcas (Art. 50), a lançada deverá ir para a cabeceira perpendicularmente ao lugar em que parou, caso esteja ocupado, será colocada à direita ou à esquerda, mas sempre perdendo o ponto;

IV. se a bocha lançada, depois de tocar a cabeceira, voltar à zona de jogo, sem tocar nenhum objeto dentro da zona de 1,50 m (um metro e cinqüenta centímetros) masculino e 4,00 m (quatro metros) feminino, será desclassificada. As bochas que se desprenderam da cabeceira por efeito do golpe, voltarão às suas marcas.

DA JOGADA DE PIQUE IRREGULAR

Art. 72. Uma jogada de pique é irregular:

I. quando a bocha lançada golpeia bochas ou bolim antes de tocar a cabeceira; neste caso, aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

II. quando uma infração for observada pelo árbitro. Neste caso, a bocha será desclassificada, anulando-se os efeitos produzidos.

Art. 73. Se, como conseqüência de uma jogada regular ou por deficiências que possam ter as canchas, o bolim ficar colocado debaixo das tábuas ou ficar preso nelas, de maneira que toda a sua periferia não se encontre dentro da cancha, a jogada (mão) será anulada. Da mesma maneira se procederá se o bolim ficar afundado, mais de 50%, no piso da cancha.

Art. 74. Se, por efeito de uma jogada, o bolim quebrar, a jogada (mão) será anulada; se o mesmo acontecer com uma bocha, esta será retirada da cancha, sendo válidos os efeitos produzidos, devendo a bocha ser repostada para as jogadas seguintes. Se não houver peças para reposição, a partida será suspensa até que se possa contar com a mesma.

Art. 75. Se, por efeitos de uma jogada, uma bocha sair da cancha ou saltar, atingindo a aresta das tábuas laterais ou suplementos das laterais (não estando com toda a sua periferia dentro da cancha), ou correr sobre as tábuas laterais, tocar contra qualquer objeto sobre as alturas regulamentares das cabeceiras e/ou laterais (por ex.: postes, proteções, grades, teto, luminárias, etc.), a bocha será desclassificada e, se for o bolim, será anulada a jogada (mão). Se a bocha infratora voltar à cancha e mover uma bocha ou o bolim, estes deverão voltar às suas marcas. Se a bocha infratora tocar o bolim em movimento ou fora de suas marcas, a jogada (mão) será anulada; se tocar bochas em movimento, estas serão marcadas no lugar onde pararem.

Art. 76. Se, por efeitos de uma jogada, uma ou mais bochas retrocederem, passando a linha de saída de 4,00 m (quatro metros), serão consideradas fora de jogo (desclassificadas), mesmo que tenham voltado a transpor dita linha. Se for o bolim, a jogada (mão) será anulada.

ESCLARECIMENTOS FINAIS

O Regulamento acima, aprovado e consolidado em Reunião Plenária da Confederação Sulamericana de Bochas, realizada em janeiro de 1999 com a presença de representantes das

Confederações Nacionais, com a inclusão das modificações enviadas pela C.S.B. em setembro de 1999 e as modificações aprovadas no Congresso realizado em 16 de outubro de 1999, sofreu algumas alterações efetuadas pela Comissão formada, especialmente para tal fim, por indicação dos representantes de clubes filiados à Federação Paulista, presentes à reunião realizada em 10/07/2000, e que serão válidas apenas para as competições regionais realizadas no Estado de São Paulo, para os eventos nacionais e sulamericanos será obedecida a Regra Oficial de Bocha Sulamericana elaborada pela Confederação Sulamericana de Bochas.

O presente Regulamento vigorará a partir de 01 de janeiro de 2001.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BOCHA E BOLÃO

REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO DE BOLÃO

Art. 1º. Cada Equipe é composta de 12 (doze) jogadores, sendo 10 titulares para pontuação e 02 (dois) descartes. Poderão ser inscritos 14 (quatorze) jogadores, podendo substituir 02 (dois).

Art. 2º. Antes do início da partida o Capitão ou Técnico fornecerá a ordem de entrada com os 12 (doze) jogadores.

Art. 3º. Será considerada perdedora a equipe que, no horário previsto não se apresentar com no mínimo 10 (dez) atletas.

Art. 4º. Será permitido o uso de bolas próprias com as medidas máximas de 23 cm de diâmetro e com peso livre. As mesmas poderão ser aferidas pela Coordenador dos Jogos de Bolão, antes do início do jogo.

Art. 5º. As pistas de rolamento das bolas obedecerão as seguintes medidas:

I. 6,60 metros (área da corrida e lançamento da bocha);

II. 18,00 metros (área de rolamento das bolas) medida este que deverá se contar do risco limite de lançamento até o primeiro pino, ou seja, o nº1.

Art. 6º. Para a competição patrocinada pela CBTG o atleta deverá estar, obrigatoriamente, de acordo com o que terminado o Regulamento de Esportes da CBTG, em seu Art. 8º, inciso 2.

Art. 7º. A entrada nas pistas será de acordo com a relação fornecida pelo técnico. A equipe escalada em primeiro lugar será aquela que dará início a partida.

Art. 8º. Cada Jogador terá o direito de arremessar 11 (onze) bolas em cada prancha, e ao final dos arremessos descartar uma bola ficando com 10 (dez) arremessos por prancha.

Art. 9º. Os arremessos deverão ser obrigatoriamente com o assentamento da bola antes do risco indicador da zona máxima de lançamento (a bola terá que passar rolando sobre a linha máxima, podendo o atleta ultrapassá-la após o lançamento).

Parágrafo único - Se a bola for lançada além da linha de arremesso o jogador será advertido pela arbitragem e o ponto será marcado na súmula e na reincidência em qualquer pista daquela partida, será penalizado com 00 (zero) ponto, tanto quantas forem aquelas infrações.

Art. 10. Todo o jogo iniciado e por motivo de força maior, tiver a sua paralisação, deverá ser reiniciado do ponto em que ocorreu a paralisação, considerando-se as bolas já arremessadas e os pontos obtidos, bem como a manutenção dos mesmos atletas.

Art. 11. Poderão ser feitas duas substituições a qualquer momento. O jogador substituído continuará a contagem de pontos do substituído e obedecerá a seqüência na pista, sem direito a bola de experiência naquela pista, porém com direito assegurado nas demais. O(s) Atleta(s) substituído(s) não poderá(ão) retornar ao jogo naquela partida.

Art. 12. Quando houver a necessidade de utilizar mais de um local para a disputa, haverá um sorteio prévio para oficializar a programação.

Art. 13. Só poderá permanecer na cancha, além do pessoal da arbitragem, o técnico ou capitão e um atleta de cada equipe.

Art. 14. É proibido no recinto dos jogos a utilização de instrumentos musicais de percussão e outros que produzam sons estridentes, assobios com a boca, bem como chamar o atleta pelo seu nome com o intuito de prejudicar o bom desenvolvimento técnico ou fírm os bons costumes sociais e esportivos.

Art. 15. É proibido tanto ao técnico como aos jogadores, e, ainda, ao pessoal da arbitragem, fumar ou ingerir bebidas alcoólicas dentro da cancha.

Art. 16. Em locais que se use aparelhos mecânicos, como levantadores de pinos será obrigatória uma vistoria prévia pela arbitragem.

Art. 17. Para efetuar o lançamento das 11 (onze) bolas em cada pista o atleta terá o tempo de 11 (onze) minutos, cronometrados pela mesa de arbitragem. Não completando os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetua-los, marcando 00 (zero) pontos para cada bola não arremessada, salvo se tiver com a bola na mão em condições de arremesso.

Parágrafo único - Caso algum aparelho de pinos apresentar defeito mecânico ou bola ficar presa no poço de retorno, assim com pela falta de energia elétrica ou outros motivos que justifiquem a perda de tempo pelo atleta, a arbitragem tomará as providências cabíveis.

Art. 18. É obrigação dos atletas acatarem e respeitarem as decisões dos árbitros, ficando proibido de protestarem com palavras ou gestos ofensivos, bem como discutirem com os árbitros ou até mesmo com a torcida. Os árbitros farão advertências ao técnico ou capitão, podendo inclusive, se não acatadas pelo atleta, determinar a retirada do mesmo ou autorizar a sua substituição. No caso da equipe já haver feito as duas substituições a que tem direito, continuará jogando com um ou dois jogadores a menos.

Art. 19. Em caso de empate entre duas ou mais equipes, os três primeiros jogadores inscritos, conforme a relação/súmula, jogarão 5 (cinco) bolas cada um em cada pista, para sair o vencedor. Caso persista o empate, os próximos 3 (três) jogadores da relação/súmula, com o mesmo número de bolas, tentarão a definição do vencedor.

Parágrafo único - A condição de desempate acima, só será utilizada caso a Comissão Organizadora dos Jogos, não tenha definido um sistema próprio. Assim como, neste caso não haverá bola de experiência.

Art. 20. Outras situações relacionados com a forma de disputa dos jogos, tabelas, preenchimento das súmulas, indicação de arbitragem, premiação dos vencedores fica a critério da Comissão Organizadora e Comissão de Esportes.

(Este regulamento foi copiado em parte e adaptado do Regulamento Oficial do Desporto do Bolão, apresentado em Rondonópolis/MT, em 23 de janeiro de 1997, pelo então Diretor de Esportes da CBTG, Dorvalino.)

REGULAMENTO DO JOGO DE TAVA

Art. 1º. O presente regulamento visa orientar e dar diretrizes à prática do Jogo da Tava, para as Entidades Federativas filiadas à Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha, sendo que estas, dentro de sua área de atuação deverão, em princípio usar adotar este sistema de disputa.

Art. 2º. Tava - Especificação: A Tava é o astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes para efeito deste regulamento. OSSO - CHAPA DE BRONZE - CHAPA DE FERRO e PINOS DE FIXAÇÃO.

Parágrafo único - A chapa de Bronze corresponde a "SORTE" e a chapa de Ferro corresponde ao "CULO".

Art. 3º. Cancha - A Cancha (mapa anexo) para a prática do jogo da tava deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) até 9 (nove) metros de raia a raia.

§ 1º. Dentro destas medidas poderá haver variações de comprimento de acordo com a Comissão Organizadora do Evento.

§ 2º. Picador - inicia na raia e deverá ter o máximo de 3 (três) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 3º. Bacia - Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm.

§ 4º. O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 4º. Todos os participantes deverão estar representando uma Entidade Concorrente (MTG/Federação) filiada à CBTG.

§ 1º. Os jogos serão disputados na modalidade "TRIO", podendo ser inscrito uma Equipe com 4 (quatro) taveiros.

§ 2º. Todos os integrantes da Equipe concorrerão a premiação individual, e para a contagem dos pontos da Equipe (TRIO) serão computadas as três maiores pontuações.

Art. 5º. Contagem dos Pontos:

I. As Jogadas terão os seguintes valores:

SORTE CLAVADA 2 (dois) pontos positivos

SORTE CORRIDA 1 (um) ponto positivo

CULO CLAVADO 2 (dois) pontos positivos

CULO CORRIDO 1 (um) ponto negativo

II. A sorte é "CLAVADA" quando a tava bater no picador e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definido a posição "SORTE".

III. O culo é "CLAVADO" quando a tava tocar o solo com a ponta inversa ao cravador, se fixando a este deixando o cravador livre. Ficando definido a posição "CULO".

IV. Toda e qualquer jogada que ocorrer diferente das descritas nos incisos II e III serão consideradas, respectivamente, "sorte corrida" e "culo corrido".

§ 1º. Quando a tava bater fora do picador e der "culo", valerá os pontos e a jogada.

§ 2º. Quando a tava bater fora do picador e der "sorte", não valem os pontos mas valerá a jogada.

§ 3º. Cada jogador terá direito a 10 (dez) tiros de tava, sendo 5 (cinco) em cada extremidade da cancha.

Art. 6º. Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogo de Tava promovido pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Art. 7º. No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás, ou no máximo, com o meio do pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a tava não tocar no solo.

Art. 8º. O tempo de intervalo entre uma partida e outra deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

§ 1º. O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

§ 2º. Caso "todos" os integrantes de uma Equipe de Tava esteja participando de uma prova campeira, poderá ser transferida a sua participação.

Art. 9º. Os promotores do evento (Jogos Tradicionalistas), deverão apresentar para os competidores, um ou mais pares de tava ferradas, com as quais deve ser disputada a competição.

§ 1º. O atleta somente terá direito a troca de tava (câmbio), quando o seu adversário fizer "sorte".

§ 2º. Quando o osso (tava) ficar em pé, com as duas pontas no solo, chama-se "jura", não vale pontos, somente a jogada.

Art. 10. Uma Equipe mesmo não estando completa (número inferior a três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.

Parágrafo único - Somente será adiada a apresentação de uma Equipe completa e estando esta participando de prova campeira.

Art. 11. Todo o atleta que praticar alguma falta, que venha denegrir a competição. Ou contribuir para a discórdia entre os participantes, ou ainda dirigir-se a qualquer membro da arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito as seguintes penalidades de acordo com a gravidade da falta:

§ 1º. São penalidades:

- a. Admoestação;
- b. Perda de uma ou mais jogadas;
- c. Desclassificação individual;
- d. Desclassificação da equipe.

§ 2º. Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita às penalidades previstas no Regulamento Esportivo da CBTG.

§ 3º. O culo valerá sempre, mesmo que a tava toque o solo fora da raia. A sorte somente terá validade, se a tava tocar o solo do picador e permanecer dentro dos seus limites.

Art. 12. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento, ou por Comissão específica designada pela CBTG.

(O presente regulamento teve alguns de seus artigos adaptados às necessidades da CBTG, na 3ª Convenção Brasileira da Tradição Gaúcha, realizada em Porto Alegre/RS, em novembro de 2001).

REGULAMENTO DO JOGO DE TRUCO CEGO (TRIOS)

BARALHO - O baralho é o chamado de ESPANHOL, com 40 cartas, sendo que cada jogador receberá três cartas alternadamente, repartidas pela direita, e o restante deverá ser colocado à direita do pé, próximo ao mão, que se encarregará de juntar as cartas, pois será o próximo pé.

TENTOS - As partidas são jogadas em 24 tentos, sendo que os primeiros 12 tentos serão os "MALOS" e os 12 restantes os "BUENOS".

NÚMERO DE JOGADORES - As partidas terão a participação de seis jogadores, sendo três contra três. As partidas serão combinadas, isto é, começa-se jogando um grupo contra outro (mão geral ou roda), para a volta seguinte jogar individualmente, cada jogador com o seu contrário, sentado no lugar oposto (testa). Asso, se alternarão as duas formas até faltarem seis tentos para o final da partida, pois desde então todas as mãos seguintes seguirão mão geral ou roda. Sairá jogando o mão e continuará o seguinte, até que todos tenham intervindo. Os pontos ganhos por cada um engrossará o monte obtido pelo grupo ao qual pertence.

O máximo de tentos apostados na testa é de 10 (dez), ou seja, 6 (seis) da Falta Envido, ou seis da Flor, Contra Flor e o Resto e mais 4 (quatro) do vale quatro. A colocação dos jogadores será alternada.

Quando a rodada for "TESTA", os demais jogadores devem permanecer alheios ao jogo. Neste momento, quem por ventura falar para esclarecer um erro do grupo contrário ou do próprio, faz o companheiro perder os tentos do envido e truco jogados, ou, um do envido e outro do truco, se não foram jogados ainda.

Nos jogos de TESTA, o cobrador e o pagador de tentos quando em dúvida, depois de jogada as três vazas pelos testas, poderão perguntar o que deve ser pago ou recebido, mesmo que o mão da próxima testa já tenha jogado a primeira carta.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS: Sairá distribuindo as cartas àquele que tirar a carta mais alta, ou seja, neste caso o REI é a carta mais alta do baralho. As cartas devem ser embaralhadas em cima da mesa, de boca para baixo. Não será aceito o "MANEIO" das cartas.

JOGO DE TESTA: No jogo de TESTA não deverá ocorrer senha, nem mesmo é lícito mostrar as cartas sem necessidade, pois isto influenciará no jogo dos testas seguintes. Aquele que for pego passando senha, ou mostrar suas cartas sem necessidade, perderá um tento, cobrado pelo testa.

O CORTE: Embaralhadas as cartas corta aquele que estiver à esquerda do pé, devendo fazê-lo deixando pelo menos três cartas na mesa. Não será admitido o "GOLPE" sem corte. As cartas serão distribuídas sempre por cima.

O TENTEIO: O pagamento dos tentos poderá ser feito pelo juiz se for designado um para a partida. Os tentos deverão ser colocados três a três, abertamente sobre a mesa, para que todos os vejam e verifiquem o ingresso dos mesmos no monte de cada grupo, sob prévia aceitação das partes.

TAMPA DO BARALHO: É uma carta que tem os dois lados da mesma cor das costas do baralho. No momento em que o "PÉ" da partida cortar o baralho, colocará a "BOCA" sobre o "TAMPA

BARALHO", assim sendo, ninguém verá a boca do baralho e nem será possível tirar a carta de baixo (*).

REGRAS GERAIS

IR AO BARALHO - Quando um grupo, sem jogar nenhuma carta, "passar" suas cartas sem haver falado ou apontado, ao grupo contrário se anotarão dois tentos, um do envido e outro do truco, que não mostrará suas cartas, salvo em caso de ter flor, quando cobrará quatro tentos, sendo três da flor e um do truco. Nas partidas de companheiros, se anotarão três tentos para cada flor e um pelo truco.

Nas partidas de companheiros podem passar todos os que desejarem, sempre que fiquem um de cada grupo para competir. Com isso em nada se alteram as regras e contingências do jogo.

Quem haja cantado flor ou envido, não pode ir ao baralho sem mostrar previamente as cartas que acreditem sua manifestação.

Se um jogador passar uma carta, passará automaticamente as restantes.

Será permitido ao jogador que cantar FLOR ou ENVIDO, quando cantar os pontos, e na disputa das vazas do truco a passar suas cartas, porém no final dever desvira-las e mostrar, para que não seja penalizado. (**)

CARTA JOGADA - E aquela que tenha sido posta em sua totalidade sobre a mesma e separada da mão. Não pode ser retirada nem trocada por outra. Duas cartas superpostas sobre a mesa ao mesmo tempo, significam que a de baixo foi jogada primeiro.

CARTAS JOGADAS EM CADA VOLTA - Devem permanecer de boca para cima em frente a quem as tenha jogado, assim se evitam confusões e se controlam os descartes e também para a comprovação dos tentos e propostas.

CARTAS MAL DISTRIBUÍDAS - Quem receber cartas de mais ou de menos deve avisar antes de jogar. Se comunicar o erro depois de jogar ou depois de ter iniciado o jogo, este perde os tentos jogados e os que faltem ainda para jogar, no mínimo um do Envido e um do Truco.

Nas partidas de TESTA só poderão olhar as cartas recebidas, os jogadores que tiverem na sua vez de jogar. Se alguém olhar as cartas serão distribuídas novamente. Se o jogo estiver em andamento, serão penalizados como o pagamento de um tento. (Desde que o distribuidor de cartas tenha avisado que a partida é "TESTA"). (*)

O mal distribuidor de cartas o fará quantas vezes forem necessárias, sem prejuízo para o seu trio.

CARTAS VIRADAS - Se uma carta se dá volta ao ser repartida, o jogador afetado poderá dizer se a aceita ou se será efetuada nova distribuição. A aceitação ou recusa se levará a cabo sempre que a carta vista seja uma negra (Rei, Cavalo ou Sota), um quatro, cinco, seis ou sete de copas ou bastos, ou seja, cartas de pouco valor para o truco. Tratando-se de cartas de valor como o Ás de espadas ou de bastos, sete de espadas ou de ouro, três, dois ou ases, automaticamente serão novamente repartidas as cartas.

CARTAS VISTAS - Depois de recebidas as três cartas por disputante, mesmo antes de ser iniciada a jogada, tudo o que se diga tem valor para o jogo, ainda que seja dito sem intenção ou distraidamente, ficando os contrários com direito de aceitar, aumentar e negar-se ao proposto.

Depois da carta jogada tudo o relacionado com Envido ou Flor, não tem valor algum, tendo apenas com respeito ao Envido como resposta a outra proposta dos contrários, desde que os companheiros não tenha fechado o QUERO ou NÃO QUERO.

MÃO - É o jogador que inicia o jogo e o primeiro a cantar os pontos das propostas aceitas; em nenhum caso, defende por sua posição, a mão do companheiro. Em igualdade de pontos para a Flor ou Envido e de cartas para o Truco, é mão, o que primeiro jogou sua carta de acordo com a ordem do jogo.

ACEITAÇÃO DAS PROPOSTAS - No Envido as propostas devem ser aceitas com a palavra QUERO, e rejeitadas com NÃO QUERO, mas em caso de revide ou aumento de proposta, este rebote significa aceitação do anterior, mas de qualquer forma e em última instância, alguém deve encerrar na forma indicada no começo.

Na Flor e no Truco as condições são diferentes, à uma Flor se contesta com outra ou simplesmente se diz "é boa", se não se tem nada. Para o Truco, não se pode fazer um aumento para retruco ou vale quatro sem haver encerrado previamente com "Quero" a primeira proposta. Do contrário estes rebotes não valerão nada.

Nas propostas ficam proibidos os termos que se prestam a equívocos, os diminutivos ou parecidos - "quieto", "quebro", "trunfo", "turco", "florzinha", etc..., mas se forem ditos, entendido(s) e aceito pelo(s) adversário(s) tem valor positivo, valendo pelo QUERO ou TRUCO. (**).

Florzinha, Floresta, Florianópolis etc., o jogador que disser, se tiver, não vale o canto, devendo complementar com o canto de FLOR. Porém, se não tiver vale como se tivesse cantado, sofrendo todas as conseqüências do jogo. (**)

As propostas devem ser ditas claramente, em voz alta, para ser levada em conta, e repetida se solicitada pelos adversários.

PROPOSTAS DUPLAS - Nos casos em que haja uma proposta dupla, se aceita ou rejeita tudo ao dizer "Quero" ou "Não quero".

Se unicamente se aceita uma parte da proposta se procederá da seguinte maneira:

- "Passo o primeiro e quero o segundo" (ou vice-versa).

- "Passo o segundo e quero o primeiro".

- "Passo o Truco e quero o Envido".

- "Passo o Envido e quero o Truco".

- Pronunciando a palavra "QUERO" em primeiro lugar, considera-se aceita a proposta dupla, ainda que se agregue a palavra "PASSO" ou "NÃO QUERO" para outra.

O CANTO - Em qualquer das combinações em que seja preciso cantar os pontos, seja no Envido ou na Flor, a quantidade contada em primeiro lugar é a que vale e não poderá ser corrigida, sofrendo todas as conseqüências inerentes ao Jogo. Não valem equívocos, distrações ou frases alheias à partida, que para o caso se tornam como reais.

Após a palavra "QUERO" o número dito em primeiro lugar é o que vale.

FLOR

A FLOR - A flor é formada por três cartas do mesmo naipe e valem três tentos. Nenhum dos quatro naipes têm mais valor do que o outro. A chamada "Flor Paraguaia" não tem valor, isto é, três "quartos" ou qualquer outro trio de cartas iguais, não serão aceitos como FLOR.

VALOR DAS CARTAS - Cada carta vale pelo número que leva. O Ás vale um, o "2" vale dois, e assim sucessivamente, o três, quatro, cinco, seis e sete. As "Negras" não têm valor nenhum a ser computado no total a formar-se com as três cartas da Flor.

Para se cantar uma "Flor" e declarar seu valor, soma-se o número das cartas denominadas "brancas" e ao total obtido somam-se vinte pontos. Exemplo. O às, o dois e o três de bastos somam seis pontos, mais os vinte pontos que se agregam, dão uma flor de vinte e seis pontos.

A flor de maior valor é formada pelo cinco, seis e sete do mesmo naipe, valendo trinta e oito pontos. E a de menor valor é a Flor formada por 3 negras, ou seja, vinte pontos.

PENALIDADES - Aquele que cantar flor sem possui-la, ainda que por engano, em conversa alheia ao jogo, perde quatro tentos, sendo três da flor e um do truco, pois neste caso, se dá por finalizada a volta (**).

Depois de cantar flor e havendo passado já a parte do truco, se comprove que não existe esta flor, ou que se cantara mal, os pontos da mesma serão abonados ao grupo contrário, tanto os tentos da flor como todos os correspondentes ao truco, sejam quantos forem e ainda que os tenha ganho.

O jogador que canta flor e logo vai ao baralho sem mostrá-la, perde os três tentos da flor e ainda os correspondentes do truco.

A FLOR renegada e descoberta pelos adversários dará a estes os três tentos da FLOR renegada e mais os do TRUCO (jogados ou não).

PEÇO FLOR - O jogador que tem flor pode dizer ao seu contrário "Peço Flor", quando suspeitar que o mesmo renegou a flor, o que pode ser feito; o jogador perguntado somente mostrará suas cartas ao final da volta, duas delas de naipe diferentes cumprirão a finalidade ou, se for necessário, mostrará as três cartas.

Só poderá pedir FLOR o jogador que a tiver. Este perderá um tento se todos jogarem suas cartas e nenhum tiver flor e ganhará os tentos da flor que comprovar haja sido renegada.

SAÍDA COM FLOR - Se com o canto da flor um grupo sair, não se joga o truco.

DIVERSAS COMBINAÇÕES DE FLOR

FLOR SIMPLES - Quando um jogador de um grupo canta flor e o grupo contrário não tem, este não responderá nada e ao que cantou se anotará três tentos. Se vários jogadores de um mesmo grupo cantam flor e os contrários não, se notarão três tentos por flor cantada.

FLOR E FLOR - Quando um jogador de um grupo canta flor e o outro contrário, responde flor, também, se o primeiro não faz uma proposta maior, os jogadores seguem com a segunda parte do jogo, o Truco, e depois de terminada a mão, mostram os pontos de cada uma. Para a maior se anotam seis tentos, três de cada uma. Se vários jogadores de um grupo ou de ambos cantam flor nestas condições, se anotam a soma de todas elas ao grupo ganhador.

FLOR E CONTRA FLOR - Um jogador diz Flor e um seu contrário diz "contra flor", se o primeiro não aumenta a proposta deve responder no ato se aceita, respondendo QUERO, e ambos cantam seus pontos: ao ganhador anotar-se-á seis tentos. Se não aceita a contra-flor, diga "não quero" ou "com flor me achico", ninguém canta seus pontos e o ganhador obtém quatro tentos, sendo três de sua flor e um da flor achicada.

CONTRA FLOR E O RESTO - Esta proposta pode ser feita por qualquer jogador que tenha flor, ou como resposta a outra do adversário. No primeiro caso, se ninguém contesta, vale como uma flor simples, mas se alguém tem flor deve responder aceitando ou achicando-se. Se aceita contam-se os pontos e ao ganhador se anotará seis tentos pelas duas "Flor" e a demais (pelo resto), os tentos que faltem ao que vai adiante, para terminar a partida. Achicando-se, são quatro tentos, sendo três da contra flor e um da achicada.

FLOR, CONTRA FLOR, CONTRA FLOR E O RESTO - Ao anúncio de flor e o contrário opõe a sua como contra flor e o primeiro sentindo-se forte ou desejando impressionar responde contra flor e o resto, aceitando-se são seis tentos mais os que faltem ao ponteiro para terminar. Se não é aceita são seis tentos somente, jogando de seis, na volta de testa, a contra flor e o resto vale seis tentos.

FLOR MÚLTIPLA - Nas partidas de quatro, de seis ou de oito, quando se cantam várias flores por ambos os grupos, se é aceita, somam-se todos os tentos relativos a todas e se um grupo se achica, se somam-se as flores do grupo ganhador mais um tento por flor achicada do grupo perdedor.

Se um jogador canta flor e não a possui, se perdem as outras do mesmo grupo e ademais os tentos do truço, um senão foi jogado e tentos quantos forem postos em jogo.

ENVIDO

As cartas para o ENVIDO têm o mesmo valor que para a FLOR, e quando se deve cantar se agregam vinte pontos como naqueles casos que se tenham unicamente duas cartas no mesmo naipe. Assim, tendo um dois e um quatro de ouro, se somam seis, dizendo vinte e seis. As negras não valem nada. Assim um cinco e uma sota de copas formam cinco que se canta "vinte e cinco". Duas negras do mesmo naipe valem zero, mais os vinte que se agrega, cantam-se vinte pontos.

Quando se é obrigado a cantar e não se tem duas cartas do mesmo naipe, se cantará a carta maior das brancas (desde o às até o sete). Assim o que tenha um dois, um quatro ou um sete de naipes diferentes cantará "SETE".

Se as três cartas forem negras de naipes diferentes, cantar-se-á a maior, ou seja "REI", "CAVALO" ou ainda, "SOTA".

A carta maior, ou o maior número de pontos que se acuse, ganha os tentos postos em jogo.

Entre negras o ponto menor é a "SOTA" e o maior é o vinte formado por negras do mesmo naipe. Entre as cartas brancas o menor ponto é "UM" (ÁS) e o de maior é os "TRINTA E TRÊS" formados pelo seis e pelo sete do mesmo naipe.

A primeira manifestação do envido deve ser feita antes de jogar-se a primeira carta. Após jogar a primeira carta pode ser dito como "revide".

Quando um jogador envida e o outro tem Flor, o Envido fica anulado, pois a Flor tem prioridade, é a primeira parte do jogo quando ocorre.

CANTO EQUIVOCADO - Se ao acusar os pontos do envido não forem os mesmos que foram cantados, quem incorrer nesta falta perde os tentos do envido que foram apostados e mais os do truço, ainda que os tenha ganhado. Se não foi jogado o truço perde um tento.

COMBINAÇÕES DE ENVIDO

ENVIDO SIMPLES - O Envido vale dois tentos em caso de ser aceito e um em caso contrário.

REAL ENVIDO - Vale três tentos se é aceito e um se não o é. Este é o valor quando dito isoladamente e não como revide, em cujo caso, nada se faz mais que sustentar três tentos aos anteriores postos em jogo, se é aceito. Podem ser dispostos dois, três ou mais REAL ENVIDO, cada um valendo três tentos. Quando é dito como revide e se dispara, ficam os tentos anteriores como válidos ou aceitos e se anotam ao último que envidou. Sempre que o revide indica a aceitação da proposta anterior, ainda que não se pronuncie a palavra "quero". Dito só a palavra REAL nada vale. ENVIDO não pode ser colocado como rebote em sinal de REAL ENVIDO.

ENVIDO ENVIDO - Pode ser contestada a proposta de ENVIDO de uma parte com a proposta de ENVIDO de outra. Se o primeiro aceita dizendo "Quero", se cantam os pontos e ao ganhador se anotam quatro tentos. Se o primeiro dispara o segundo ganha dois tentos, pois vale como um ENVIDO simples querido. A combinação ENVIDO ENVIDO dita por um jogador vale como um só.

FALTA ENVIDO - Pode-se dizer "FALTA ENVIDO" ao começar a volta ou como revide. No primeiro caso se é aceita vale pêlos tentos que faltem para terminar a disputa do "chico" àquele que vai adiante. Se não é aceita vale um tento como todas as demais; se é dito como revide, e é aceito, tem o valor que acabamos de expressar (os tentos que faltem ao ponteiro para terminar). Se não é aceito, vale somente os tentos que somem as propostas anteriores à FALTA ENVIDO.

Assim: Envido, Real Envido, Falta Envido, se não se quer, vale cinco tentos: dois do envido e três do real envido. Também: Envido, Envido-Envido, Real Envido, Falta Envido, se não se quer vale sete tentos dois do primeiro envido, dois do segundo e três do real envido. Os tentos são perdidos pelo que dispara ou não aceita.

A Falta Envido ao começar a partida se é aceita, vale pela partida toda, porém no jogo de TESTA ela vale apenas seis tentos, se for aceita.

TENTOS ENVIDO - Esta forma equivale ao ENVIDO SIMPLES, para não causar confusão. (*)

TRUCO

O TRUCO - É geralmente a última parte do jogo. Nos casos em que não se cantam flor e ninguém faz proposta para o envido, se joga diretamente o truco. (O rabão).

Se um jogador antes de jogar a primeira carta diz TRUCO, os demais em sua vez podem cantar FLOR e os adversários podem por o ENVIDO, se não tiverem jogado a primeira carta.

Neste caso, o primeiro proponente deverá contestar ao envido, se não houver flor e o outro, o que disse envido, responderá ao truco.

O TRUCO se divide em três partes: TRUCO, RETRUCO e VALE-QUATRO. Contrariamente ao que acontece com a FLOR e com o ENVIDO, no TRUCO é necessário responder "QUERO" antes de propor um revide. Desejando-se aumentar uma proposta de TRUCO se dirá: "QUERO RETRUCO", desejando-se aumentar uma proposta de retruco se dirá "QUERO VALE-QUATRO"; a ordem não se pode alterar. Ao TRUCO não pode se suceder o VALE-QUATRO.

VALOR DAS CARTAS - Para o TRUCO as cartas têm um valor diferente do que tem para a flor e o ENVIDO e não servem para orientar pontos, senão que umas matam as outras, para efeito de ganhar vasa. O valor da maior a menor é o seguinte:

Ás de espadas mata o às de bastos, o qual mata o sete de espadas, que mata o sete de ouro, o qual mata todos os três, os quais matam os dois, que por sua vez matam os Áses de copas e de ouros, que matam os reis e estes os cavalos, os quais matam as sotas, que matam aos sete de copas e de bastos, que matam os seis, estes aos cinco e estes finalmente aos quatro, que são as cartas de menor valor.

O jogador que joga a carta mais alta durante uma vasa, é o encarregado de jogar primeiro na vasa seguinte.

COMO SE GANHA UM TRUCO - Em geral para ganhar uma volta é necessário ganhar duas vasa das três que normalmente jogam, porque pode acontecer o seguinte:

- Se um grupo ganhar a primeira e perder a segunda será ganhador da volta o que ganhar a terceira vasa.
- Se perder a primeira deverá ganhar a segunda e a terceira para ganhar a volta.

- Tudo se não existirem vasas empatadas.

- Quando se jogam todas as vasas sem haver sido dito Truco, ao ganhador se anotar-se um tento somente, com se fosse um truco não aceito.

VAZA EMPATADA - Se os dois jogadores ou grupos jogam uma carta de igual valor, se diz que a vaza vai empatada ou "as pardas". Se a primeira vaza vai parda, ganha o que faz a segunda;

- Empatando-se a primeira e a segunda vaza, ganha o que faz a terceira;

- Empatando-se a terceira, ganha o que fez a primeira;

- Empatando-se as três vasas, ganha o que é mão. Quando uma vasa fica empatada, joga em primeiro lugar o jogador que foi mão na anterior.

Se dois jogadores do mesmo grupo jogam cartas de igual valor, maiores que as dos contrários, na vaza seguinte joga de mão o que foi em relação ao companheiro na vaza anterior.

O TRUCO vale dois tentos se querido e um se não o é.

O RETRUCO vale três tentos se querido e dois se não o é (os dois do truco querido).

O VALE-QUATRO vale quatro tentos se é aceito e três se não o é (os três do retruco querido).

IR AO BARALHO - Significa jogar a(s) carta(s) de boca para baixo junto ao que restou do reparte. No jogo de TESTA, se um jogador for ao baralho, tudo o que possa dizer não tem qualquer valor e significa o "NÃO QUERO" para todas as propostas que FOI, FORAM ou SERÃO feitas pelo adversário. Se for inicial, no caso de "ENVIDO e TRUCO", perde um tento, com se tivesse dito "Não QUERO" e se for "revide" pagará os tentos postos em jogo (**).

Se um jogador passa suas cartas e seu ou seus companheiros ficam no jogo, ele ou eles é que defenderão a partida com suas cartas, sendo que no lugar do que passou suas cartas, pula-se quando chegar sua vez de jogar.

Se um grupo passa e não tenham sido feitas propostas o truco, aos que ficam se anota um tento, como se fosse um truco não querido.

Se antes de iniciar o jogo um grupo vai ao baralho, anotam-se para o grupo que ficou sem adversários, dois tentos, sendo um do ENVIDO e outro do TRUCO não queridos.

Se um jogador em uma vaza passar uma carta, isto significa que passou todas as demais.

NA LEI DO JOGO ESTÁ TUDO DITO - Esta é uma manifestação feita quase que exclusivamente pelo grupo que se encontra em grande desvantagem de pontos. E usada nos finais de partida e como medida extrema.

É formulada antes que se distribuam as cartas e os contrários terão que ver as suas para dar qualquer resposta, pois não estão obrigados a uma resposta às cegas. Esta fórmula equivale dizer "FALTA ENVIDO E TRUCO, e, SE HOUVER FLOR CONTRA FLOR E O RESTO". Resolve-se esta parte do jogo, e logo, independentemente, como sempre, o TRUCO.

a) Se ninguém tem FLOR se responderá para a FALTA ENVIDO e o TRUCO da seguinte maneira: "QUERO" aceitando-se tudo e "NÃO QUERO", recusando-se os dois. Aceitando-se algo, procede-se negando por primeiro o que não se aceita, e assim se dirá: Passo o TRUCO e que a FALTA ENVIDO, ou passo a FALTA ENVIDO e quero o TRUCO, ou anda, passo o SEGUNDO e quero o PRIMEIRO e vice-versa (**).

b) Se alguém tem FLOR, se responderá assim: "COM FLOR QUERO", aceitando tudo, ou seja, a CONTRA-FLOR E O RESTO e o TRUCO; ou "COM FLOR NÃO QUERO", aceitando a CONTRA FLOR E O RESTO e recusando o TRUCO; ou "ME ACHICO COM FLOR" e "QUERO", cantando achicado e aceitando o TRUCO; ou ainda, "ME ACHICO COM FLOR" e "NÃO QUERO", cantando achicado e fugindo do TRUCO (**).

Obs.: Em ambos os casos (com FLOR ou sem FLOR), o(s) adversário(s) é (são) obrigado(s) a responder(em) as propostas, após consultar(em) as suas cartas (**).

No jogo de TRUCO, além da proposta da "LEI DO JOGO" nenhuma aposta poderá ser feita no escuro, antes de se ter recebido as três cartas.

- ENVIDO MINHA FLOR - vale o ENVIDO e não vale a FLOR.

- NÃO HÁ FLOR SEM TRUCO - valem as duas propostas.

(*) alterações ocorridas em 13 de novembro de 1992, em Santa Maria/RS.

(**) alterações ocorridas na

Regulamento Disciplinar do Jogo do Truco Cego - MTG

1) O Jogo de Truco tem como finalidade, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre os gaúchos e prendas.

2) Todos os trios terão um "CAPATAZ", que o representará nos sorteios. Será o porta-voz e, principalmente, o responsável pelas reivindicações junto às comissões organizadora e julgadora.

3) A Comissão Organizadora e Julgadora tem poderes para designar um "JUIZ" para os jogos que julgar necessários, mesmo contra a vontade dos participantes. O JUIZ ficará responsável pelo pagamento dos tentos.

4) Ao término das partidas, o "CAPATAZ" do trio vencedor deverá entregar para o comissão julgadora e organizadora o Baralho, as Fichas e as Súmulas das partidas disputadas, com os resultados.

5) A substituição de um jogador pelo reserva ou o rodízio de testa, só poderá ocorrer no fim de uma partida. Obs.: O rodízio de testa é um direito do trio que perdeu o último "set", devendo o trio vencedor aceita-lo, sem contestação.

6) As prendas participantes do jogo deverão usar pilcha completa ou pilcha alternativa, exceto chiripá (que é pilcha masculina) e os peões poderão usar a camisa de manga curta, em substituição à camisa de manga comprida nas épocas quentes, permanecendo os demais componentes da pilcha gaúcha.(*) (**).

7) Serão desclassificados os trios que:

a) subirem em cadeiras ou mesas durante a partida;

b) desrespeitarem o trio adversário ou usarem palavrões;

c) não obedecerem os horários estabelecidos;

d) não acatarem com respeito e dignidade as decisões dos juizes e da comissão organizadora;

e) que durante a disputa da vaza afastarem-se mais de dois metros da mesa. Esta determinação não será válida para os jogos de "testa", quando o participante já tiver jogado e obtiver autorização do trio adversário para se ausentar.

8) Não será permitido a permanência de pessoas em voltas das mesas, com a partida em andamento. (*).

OBSERVAÇÕES:

Uma partida é composta de várias voltas e uma volta se completa com três vazas.

Este Regulamento foi baseado no editado pelo CTG Sinuelo do Pago, de Uruguaiana, RS, 1975, e aprovado no XXI Congresso Tradicionalista Gaúcho, em Rosário do Sul, RS. As inclusões foram feitas pela Comissão Organizadora do Jogo de Truco da 13ª Região Tradicionalista, aprovada pelo 144º Encontro de Patrões, em São Pedro do Sul, RS. Em Santa Maria, RS, em 13 Nov 1992, no Centro de Pesquisas Folclóricas Piá do Sul, foram acrescentadas e corrigidas algumas regras (*). Na 44ª Convenção Tradicionalista Gaúcha do MTG, em Pelotas, RS, Julho de 1997, (**) foi aprovada uma proposta emitida pela 13ª Região Tradicionalista, todas já inseridas neste regulamento.

SINOPSE - Vencedor (*)

- a) Será o conjunto que derrotar o maior número de adversários;
- b) O conjunto que tiver o maior número de partidas ganhas;
- c) O conjunto que tiver o maior número de tentos;
- d) Confronto direto;
- e) Sorteio;
- f) Na melhor de três partidas, o conjunto que ganhar de duas partidas a zero, contará três partidas, ou seja, 72 (setenta e dois) tentos a quantos o conjunto adversário marcou nas duas partidas que perdeu, ficando a terceira (não jogada) com o placar de 24 x 00.
- g) Um jogo será composto de três partidas, sendo que cada jogo terá duração máxima de duas horas e trinta minutos, sendo que após esse tempo, caberá a Comissão Organizadora o arbítrio de determinar o vencedor deste jogo, sendo penalizado o trio que estiver gastando tempo inutilmente.
- h) Os casos omissos, a Comissão Organizadora terá o total poder de decisão.

(Transcrito do Livro Coletânea da Legislação Tradicionalista - 1999 - MTG-RS).