

REGULAMENTO TÉCNICO **BOCHÃO**



**2º JOGOS PARADESPORTIVOS
NACIONAIS DO MOVIMENTO
PESTALOZZIANO**

 Aracaju - SE
23 a 27 de março de 2026





Art. 1º - As partidas serão regidas pelas regras previstas nesse regulamento.

Art. 2º - Das Categorias dos Jogos: Jogos Individuais Masculino e Feminino, Jogos em Duplas Masculinas, Femininas e/ou Mistas, Jogos em Equipe de 4 atletas, Mista, ou seja, composta de 2 atletas do sexo masculino e 2 do sexo feminino.

Art. 3º - Da área de Jogo: **A Cancha deverá medir 3,60m (três metros e sessenta centímetros) de largura por 18m (dezoito metros) de comprimento**, o piso poderá ser de pó de terra batida, gramado ou superfície sintética, desde que não existam obstáculos permanentes ou temporários que possam interferir no andamento do jogo. **As cabeceiras da Cancha deverão ter no mínimo 3' (três polegadas) de altura**. As paredes laterais deverão ter, no mínimo, a altura das bolas em todos os pontos. A Marca de Meia-Cancha é o local onde o bolim poderá ser lançado no 1º arremesso, estará no centro da Cancha, ou seja, a 9m da cabeceira.

Parágrafo Único. Essas medidas em destaque são um referencial para a Cancha que utilizaremos nos Jogos, podendo sofrer adaptações. Pela Confederação Brasileira as medidas são: 26,50m (vinte e seis metros e 50 centímetros) de comprimento e 4m (quatro metros) de largura e, cabeceira com altura de até 30cm (trinta centímetros).

Art. 4º - Dos Equipamentos: o kit de jogo da bocha, poderá ser de madeira, metal ou resina, desde que as cores das bochas e do bolim sejam distintas. O medidor poderá ser uma trena ou fita métrica.

Art. 5º - Das formas das provas:

- 1. Etapa Qualificatória:** Os atletas serão avaliados, identificando assim seu nível de habilidade, cada jogo com duração máxima de 15min (quinze minutos);
- 2. Etapa Classificatória:** Atletas agrupados por nível de habilidade, todos jogarão contra todos e, cada jogo terá duração máxima de 15min (quinze minutos) ou será considerado vencedor, na partida, quem alcançar 16 (dezesesseis) pontos primeiro. Um sorteio irá definir a equipe e/ou o jogador que iniciará a partida;
- 3.** Cada equipe ou jogador, poderá solicitar conferência da vantagem, limitada a 2 (duas) por jogo.

As bolas que iniciarem o jogo não poderão ser substituídas, a não ser que quebrem;

- A equipe ou o jogador que iniciar a partida terá duas tentativas para lançar o bolim na área específica, não conseguindo a equipe ou jogador adversário o fará. Se a equipe ou o adversário não conseguir, o árbitro da partida colocará o bolim na área específica e a equipe ou o jogador que ganhou no sorteio inicia a partida lançando a 1ª (primeira) bocha. Em seguida, o adversário fará seu lançamento até conseguir





marcar o 1º ponto ou finalizar suas jogadas. A regra da bola mais próxima determinará a sequência das bolas jogadas. O lado cuja bola estiver mais próxima do bolim será denominado de "in" (dentro) e o lado oposto será chamado "out" (fora). Sempre que uma equipe ou atleta obtiver um "in" ela se retirará e permitirá que a equipe "out" faça seu arremesso;

- **Ponto Inicial:** Caberá sempre à equipe que tiver a vantagem do bolim estabelecer o 1º(primeiro) ponto;
- **Lançamento da Bola:** Uma equipe ou atleta terá a opção de rolar, lançar no ar, fazer saltar, jogar por tabela, sua bocha na cancha, desde que não o faça fora da área de jogo, e nem o jogador infrinja às marcas de falta. Um jogador também terá opção de "bombardear" ou "deslocar" qualquer bola em jogo ao tentar obter um ponto ou para diminuir os pontos do adversário. As tentativas de lançamento da bola deverão ser realizadas obrigatoriamente com a mão em posição "referente" à altura do cotovelo;
- **Contagem de Pontos:** No final de cada rodada (quando ambas as equipes ou atletas terminam a bolas), os pontos serão computados da seguinte forma: valerão pontos todas as bolas de uma equipe que estiverem mais próximas do bolim do que a bola mais próxima dentre todas as bolas da equipe adversária, o que, poderá ser determinado visualmente ou através de medição. O treinador poderá solicitar a medição. **A equipe ou atleta com maior número de pontos de cada rodada também ganhará vantagem da colocação do bolim para a rodada subsequente.** O árbitro será o responsável pela validade do placar e do cartão de pontos;
- **Empates durante a rodada:** No caso de 2(duas) bolas ficarem equidistantes do bolim (empate), a equipe ou o atleta que tiver realizado o último lançamento continuará a lançar até que o empate seja decidido;
- **Empate no final da rodada:** Caso 2(duas) bolas muito próximas do bolim pertençam às equipes adversárias e haja empate, não haverá ganho de pontos. O bolim voltará para a equipe que o tiver lançado;
- **Contagem de pontos:** 1 jogador = 4 bolas = total de 16 pontos no máximo; Duplas= 2 bolas para cada jogador = 16 pontos no máximo; Equipe de 4 atletas = 1 bola para cada atleta = total de 16 pontos no máximo;
- **Cartão de pontos:** Será de responsabilidade de cada técnico assinar o cartão de ponto depois de um jogo. As assinaturas indicarão que a contagem final é irrefutável;





- **Rotação ou Revezamento de jogadores:** Os jogadores de qualquer equipe poderão decidir jogar suas bolas em qualquer sequência de revezamento, desde que o jogador que lançar o bolim lance a primeira bola de bocha;
- **Substituições:**
 - Notificação Oficial:** A arbitragem deverá ser obrigatoriamente notificada quanto às substituições no máximo 30 minutos antes do horário programado. Não cumprimentos resultará em desclassificação;
 - Substituição de jogadores da partida entre equipes:** O substituto poderá ocupar o lugar de qualquer jogador na equipe e substituir diferentes jogadores na mesma equipe durante diferentes jogos;
 - Substituições durante o jogo:** Somente em casos de emergência médicas um jogador poderá ser substituído no decorrer do jogo. Isso vale para as equipes e jogos em duplas. No individual, o atleta sem condições de competir será desclassificado. As substituições de emergência serão feitas no final de cada rodada. Caso não seja possível, a rodada será considerada nula e a equipe que abandonou o jogo receberá WO;
- **Desclassificação:** As equipes com número de jogadores inferior ao estipulado serão desclassificadas;
- **Ocorrências:**
 - Intervalo:** O árbitro poderá conceder um intervalo sempre que as ocorrências apresentadas forem justificadas. O intervalo terá duração máxima de “5 minutos”;
 - Atraso intencional do jogo:** Se na opinião da arbitragem houver atraso intencional, sem motivo válido, a arbitragem fará uma advertência. Se o jogo não se reiniciar de imediato a equipe, dupla ou jogador que estiver provocando o atraso será desclassificada (o);

Somente quando uma equipe ou jogador terminar todas as suas bolas, o árbitro poderá declarar medição ou observação visual. A equipe que estiver “in” ganhará os pontos.
- **Penalidades:**
 - Aplicação de Penalidades:** Imediatamente após a arbitragem determinar que uma falta foi cometida, deverá notificar os técnicos de ambas as equipes informando-os da penalidade imposta;
 - Objecções:** Qualquer objeção com respeito a uma decisão será apresentada pela equipe antes que a bola seguinte seja lançada ou a decisão seja considerada como aceita;
 - Objecção em relação à desclassificação:** Se uma equipe, dupla ou atleta for desclassificado(a) por WO, em decorrência da falta em um jogo programado ou em virtude de infração das imposições do presente regulamento, nenhuma objeção oficial será aceita.





➤ **Faltas:**

Linha de faltas: antes que a bola saia da mão do jogador, nenhuma parte do pé poderá ultrapassar a parte principal da linha específica de falta. Todas as faltas registradas pelo árbitro deverão ser computadas;

Art. 6º - Da definição dos termos de jogo.

1. Bola – Viva e morta:

Uma bola viva será qualquer bola em jogo que tiver sido lançada e esteja dentro da área de jogo (cabeceiras não contam);

Uma bola morta será qualquer bola que tenha sido desclassificada ou perdida. Uma bola será desclassificada:

- Como resultado de uma penalidade;
- Se tiver saído fora da cancha;
- Se tiver tocado uma pessoa ou objeto que estiver fora da cancha;
- Se atingir o topo das cabeceiras da cancha;
- Se atingir a cobertura sobre as canchas ou quaisquer de seus suportes.

Art. 7º - Bola de bocha e bolim:

1. Bolim é um objeto pequeno, algumas vezes chamado de “cue ball”, “jack”;
2. Bola de bocha - é a bola em jogo;





**2º JOGOS PARADESPORTIVOS
NACIONAIS DO MOVIMENTO
PESTALOZZIANO**

Aracaju - SE
21 a 26 de Outubro de 2025
jogospestalozzi.org.br

REALIZAÇÃO:



FENAPESTALOZZI
Federação Nacional das Associações

Pestalozzi

SAIBA MAIS:



 **(61) 3224-5620**



SRTVS Qd. 701, N° 110, Bloco O
Centro Multiempresarial, Salas 708 a 712
CEP 70340-000, Asa Sul, Brasília – DF

    **@fenapestalozzi**

