



## XII.2 - MODALIDADE: BOLÃO

**Artigo 29°** – As disputas do Bolão serão regidas pelas regras em vigor da **Confederação Brasileira de Bolão** e pelo disposto neste regulamento:

1) Das equipes: As equipes de Bolão deverão ser formadas por duplas sendo sua formação de acordo com o descrito na modalidade do Artigo 27°.

2) Se houver inscrição de até 5 equipes no mesmo encontro, todas as equipes jogarão entre si e as equipes que somarem o maior número de pontos serão classificadas para o 1°, 2° e 3° lugar.

Se ocorrer um número de inscrição superior a 5 (cinco) equipes será formado duas chaves, classificando-se os dois melhores de cada chave e, assim, disputarão as semifinais e as finais.

3) Dos pontos: Cada atleta terá direito a 20 (vinte) arremessos, sendo dez no caso de duas canchas ou cinco no caso de quatro canchas, em cada cancha, e a primeira bola de experiência opcional em cada cancha.

4) Do desempate: Em caso de empate, tanto por equipe como individualmente, vencerá quem tiver maior número de noves. Persistindo, o maior número de oitos e, assim, regressivamente.

**Artigo 30°** – O Jogo:

01) O jogo de Bolão, Bola 23 cm, é disputado entre equipes sendo este jogado Individualmente por cada jogador da equipe.

02) As equipes serão compostas por duplas mistas (de acordo com o Artigo 27) e serão computados os pontos de 4 (quatro) atletas de cada sexo por equipe com o melhor desempenho individual, independente de formarem dupla.

03) Os jogos entre as equipes serão efetuados na modalidade caminhada com cada bolonista arremessando, por jogo, 20 (vinte) bolas sem viela determinada, sendo:

- 05 (cinco) bolas na pista 1 ou A;
- 05 (cinco) bolas na pista 2 ou B;
- 05 (cinco) bolas na pista 3 ou C;
- 05 (cinco) bolas na pista 4 ou D.

**Parágrafo único:** Em caso de duas pistas, o jogo entre as equipes será efetuado na modalidade caminhada com cada bolonista arremessando, por jogo, 20 (vinte) bolas sem viela determinada, sendo:

- 10 (dez) bolas na pista 1 ou A;
- 10 (dez) bolas na pista 2 ou B.

04) Haverá Bola de Experiência em todos os jogos e em todas as pistas, ficando o





reconhecimento de pistas a critério do promotor do evento. Em caso de pavilhão e duas pistas, apenas a primeira bola em cada pista poderá ser de experiência. Caso a 1ª bola seja 9 pinos, não terá experiência.

05) Só são válidos os pinos caídos não valendo pinos deslocados ou inclinados.

06) Cada equipe terá direito a inscrever um técnico.

07) Para efetuar o arremesso de seis bolas, em virtude da primeira ser de experiência, o atleta terá o tempo de 05 (cinco) minutos. Após o término do tempo, o atleta terá mais 30 (trinta) segundos para efetuar o arremesso, caso já esteja com a bola nas mãos. Não completando seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito a efetuá-los marcando-se “zero” para os demais arremessos.

08) Toda a equipe, inclusive o técnico, deverá de estar devidamente uniformizada e calçando tênis ou similar com solado de borracha.

09) Os arremessos são caracterizados pelo lançamento da bola antes do risco delimitador da zona de corrida e arremesso devendo a bola tocar a pista, obrigatoriamente, antes desta delimitação. O atleta durante os arremessos, enquanto aguarda o retorno da bola, não poderá sair da zona de corrida/arremesso e quando for efetuar o arremesso da bola não poderá pisar na faixa que limita o início da zona de corrida/arremesso. O atleta quando terminar os lançamentos da pista 4 ou D não poderá sair da zona de arremesso sem que todos os outros atletas tenham terminado seus arremessos e o árbitro autorizado. O cartão é aplicado apenas ao atleta.

Caso ocorram tais infrações, ele será punido conforme segue:

a) **Cartão Amarelo:** como advertência à infração cometida;

b) Na reincidência, em qualquer pista, o atleta será advertido com **Cartão Azul** e, nesse caso, implica automaticamente na perda de 01 (um ) ponto no final daquela passada;

c) Na terceira infração será penalizado com **Cartão Vermelho** e, nesse caso, implica automaticamente na perda de 09 (nove) pontos no final da passada;

d) Depois do cartão vermelho, todas as infrações serão punidas da mesma forma, com Cartão Vermelho e perda de 09 (nove) pontos.

10) Será declarada vencedora a equipe cuja a soma dos 8 jogadores (4 atletas de cada sexo) obtiver o maior número de pontos.

11) Critérios de desempate:

a) Maior número de 9 entre os atletas pontuadores;

b) Maior número de 8 entre os atletas pontuadores;

c) Sorteio.