



## ANEXO 8

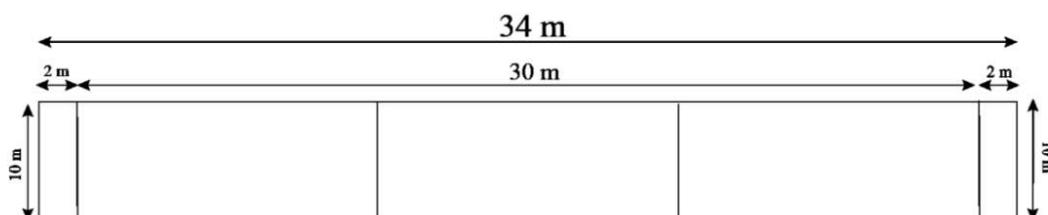
### REGULAMENTO DO JOGO DE BOCHA CAMPEIRA

O jogo da Bocha Campeira segue as seguintes regras:

106

**Art. 1º** Medida da cancha: 34 (trinta e quatro) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado, com um espaço de 2 (dois) metros em cada cabeceira, que é chamado de ninho, e dividida em mais três espaços de 10 (dez) metros no comprimento, que é a área de jogo.

**Parágrafo único.** A comissão organizadora tem autonomia para diminuir a largura das canchas em função do espaço disponível para o evento. O mínimo aceitável é 9 (nove) metros de largura.



**Art. 2º** Ninho: local onde ficam as bochas para o início do jogo, sempre nas cabeceiras da cancha.

**Art. 3º** Tipo de bochas: poderá ser de madeira ou sintética.

**Art. 4º** Modalidade de jogos: trios.

**Art. 5º** Jogadas: o bolim deverá ser lançado da cabeceira da cancha (ninho) até 3 (três) vezes, sem prejuízo do trio arremessador, caso não logre êxito nestes 3(três) arremessos o bolim passará para o trio adversário e ficará posicionado a uma distância da cabeceira da cancha nunca inferior a 10(dez) metros e nem





superior a 20 (vinte) metros. Todo e qualquer arremesso da bocha quer para arrimar ou bocheiar (bater) deverá ser efetuado de dentro da cancha.

**Parágrafo único.** Para lançar a bocha (arrimar) ou bocheiar o jogador poderá usar todo o espaço do ninho.

107

**Art. 6º** Sempre que o bolim for batido e ultrapassar os limites da cancha, será considerado bolim fora de cancha.

**Art. 7º** Qualquer bocha que sair fora dos limites da cancha, estará fora de jogo.

**Parágrafo único.** Uma bocha é considerada fora de cancha, quando a mesma passar totalmente das linhas de demarcação;

**Art. 8º** Nenhuma jogada poderá ser realizada a uma distância menor de 10(dez) metros, da cabeceira da cancha onde se encontram os jogadores ou o ninho.

**Art. 9º** Quando numa jogada o bolim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 20 (vinte) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 10 (dez) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

**Art. 10.** Caso em uma jogada o bolim for atingido e recuar na área dos 10 (dez) metros é validada a jogada;

**Art. 11.** Cada trio jogará com 6 (seis) bochas, sendo que cada atleta arremessará 2 (duas) bochas a cada passada do jogo.

**Art. 12.** A partida será jogada em 12 (doze) pontos, cada bocha valendo 1 (um) ponto.





**Art. 13.** Caso em uma jogada não seja definido o ponto, continuará a equipe que realizou o último arremesso, mesmo assim não se definindo o ponto ao final da jogada, não somará ponto a nenhuma das equipes.

**Art. 14.** Quando um atleta for fazer seus arremessos, preferencialmente, o jogador adversário não deverá permanecer no ninho e atrás da linha de jogo. Quando o atleta pegar a bocha na mão, tanto a equipe adversária como a torcida, deverão permanecer em silêncio em respeito ao atleta que irá jogar.

**Art. 15.** Somente é permitido permanecer dentro da área de jogo, o juiz e os capitães das equipes, mesmo quando for necessário medir uma jogada.

**Art. 16.** É permitido pisar na fita que delimita o ninho da área de jogo ao fazer um arremesso.

**Art. 17.** Caso um atleta e/ou capitão mexer nas bochas sem haver concordância entre as equipes, se for ponto ou não, a equipe do atleta infrator será punida, sendo acrescido ao adversário os pontos que estavam em dúvidas na medição.

**Art. 18.** Uma equipe será composta por um trio com um elemento de reserva; que poderá ser substituído a qualquer momento do jogo.

**§1º** A partida poderá começar com dois jogadores na equipe sendo que o terceiro jogador deverá entrar na cancha até o final da primeira passada.

**§2º** Somente é realizada a substituição de atleta, quando terminar uma passada do jogo, ou seja, quando todas as bochas estiverem dentro do ninho antes do arremesso do bolim.

