

ANEXO 8

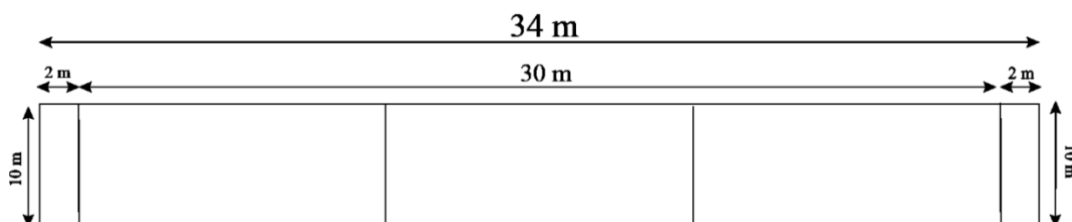
REGULAMENTO DO JOGO DE BOCHA CAMPEIRA

O jogo da Bocha Campeira segue as seguintes regras:

82

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 bochar (bater), deverá ser efetuado de dentro da cancha.

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



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.

Parágrafo único. O atleta, após fazer o arremesso, pode adentrar a cancha para acompanhar sua 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 acrescentado 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.

