

ANEXO 09 - REGULAMENTO DO JOGO DA BOCHA CAMPEIRA

O jogo da Bocha Campeira foi aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí - RS em julho de 2001 e segue as seguintes regras:

I - Medida da cancha: 36 (trinta e seis) metros de comprimento por 10 (dez) metros de largura em terreno gramado.

II - Ninho: local onde ficam as bochas para o início do jogo, sempre nas cabeceiras da cancha.

III - Tipo de bochas: poderá ser de madeira ou sintética.

IV - Modalidade de jogos: trios.

V - 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 12 (doze) metros e nem superior a 24 (vinte e quatro) metros. Todo e qualquer arremesso da bocha quer para arrimar ou bochear (bater) deverá ser efetuado de fora da cabeceira da cancha, tendo como limite a linha de início da mesma, podendo o atleta correr sem necessidade de avisar que tipo de jogada irá realizar(***)

VI - Sempre que o bolim for batido e ultrapassar os limites da cancha, será considerado bolim fora de cancha.

VII - Qualquer bocha que sair fora dos limites da cancha, estará fora de jogo.

VIII - Nenhuma jogada poderá ser realizada a uma distância menor de 12 (doze) metros, da cabeceira da cancha onde se encontram os jogadores ou o ninho.

IX - Quando numa jogada o bolim for golpeado e deslocar-se para uma distância além dos 24 (vinte e quatro) metros, em direção a cabeceira oposta, o ninho poderá avançar até os 12 (doze) metros, onde jogador realizará a sua jogada.

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

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

XII - Para a prática desta modalidade, os jogadores deverão usar pilcha campeira, social ou de descanso.

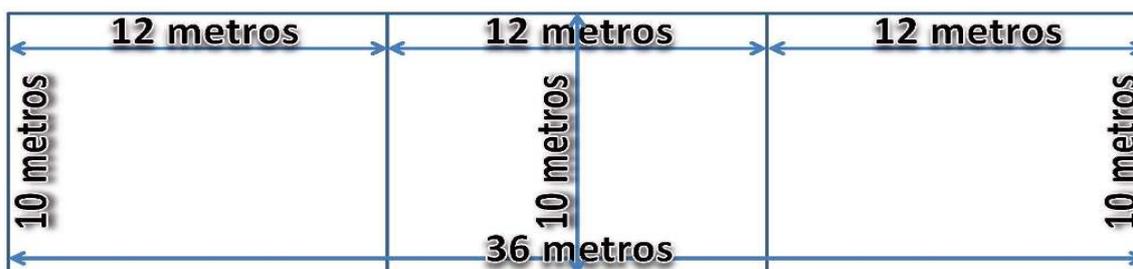
XIII - Para a prática deste esporte, dentro da CBTG, cada equipe, deverá estar representando uma Entidade Concorrente filiada e devidamente em dia com as suas obrigações.

XIV - Para disputar os Jogos Tradicionalistas, cada entidade concorrente poderá inscrever 04 (quatro) equipes para representá-la.

XV - Não será permitido ingerir qualquer tipo de bebidas alcoólicas durante as partidas.



Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha - CBTG





CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
JOGOS TRADICIONALISTAS

BOCHA CAMPEIRA		FASE:	CANCHA:	JOGO Nº																						
MTG		X		MTG																						
OBS: O PREENCHIMENTO DA SIMULA E DE RESPONSABILIDADE DA EQUIPE DE CASA - PORTANTEZA, PRECISER TODAS AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS																										
MODALIDADE		INÍCIO DO JOGO	FINAL DO JOGO	TEMPO DE JOGO																						
T R I O																										
T R I O	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PLACAR FINAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
													COR DA BOCHA													
	Nome Completo do Atleta						Assinatura						Nome Completo do Atleta						Assinatura							
	Nome do Atleta						Assinatura						SUBSTITUIÇÃO		Nome do Atleta						Assinatura					
													ENTROU													
													SAIU													
	Árbitro do Jogo:												Assinatura:													
	OBS: AS ANOTAÇÕES E/OU ALTERAÇÕES SERÃO REGISTRADAS ABAIXO, PELO ÁRBITRO.																									
	Local:												Data:													
	Rubrica						Rubrica						Rubrica						Rubrica							
Nome do Representante da Equipe						Nome do Mesário						Nome do Representante da Equipe						Nome do Representante da Equipe								



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DA TRADIÇÃO GAÚCHA
DEPARTAMENTO DE ESPORTES
JOGOS TRADICIONALISTAS

BOCHA CAMPEIRA		FASE:	CANCHA:	JOGO Nº																						
MTG		X		MTG																						
OBS: O PREENCHIMENTO DA SIMULA E DE RESPONSABILIDADE DA EQUIPE DE CASA - PORTANTEZA, PRECISER TODAS AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS																										
MODALIDADE		INÍCIO DO JOGO	FINAL DO JOGO	TEMPO DE JOGO																						
T R I O																										
T R I O	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PLACAR FINAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
													COR DA BOCHA													
	Nome Completo do Atleta						Assinatura						Nome Completo do Atleta						Assinatura							
	Nome do Atleta						Assinatura						SUBSTITUIÇÃO		Nome do Atleta						Assinatura					
													ENTROU													
													SAIU													
	Árbitro do Jogo:												Assinatura:													
	OBS: AS ANOTAÇÕES E/OU ALTERAÇÕES SERÃO REGISTRADAS ABAIXO, PELO ÁRBITRO.																									
	Local:												Data:													
	Rubrica						Rubrica						Rubrica						Rubrica							
Nome do Representante da Equipe						Nome do Mesário						Nome do Representante da Equipe						Nome do Representante da Equipe								