



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

**DECRETO EXECUTIVO Nº 3.118, DE 18 DE MAIO DE 2017.**

**Aprova o Regulamento do Campeonato Municipal de Bocha – Edição 2017 do Município de Nova Ramada.**

**MARCUS JAIR BANDEIRA**, Prefeito Municipal de Nova Ramada, Estado do Rio Grande do Sul, no uso de suas atribuições legais conferidas pela Lei Orgânica do Município,

## **D E C R E T A:**

Art. 1º Fica aprovado o Regulamento do Campeonato Municipal de Bocha, do Município de Nova Ramada, para o Exercício de 2017, de acordo com o transcrito no Anexo Único a este Decreto Executivo.

Art. 2º Este Decreto Executivo entra em vigor na data de sua publicação.

**NOVA RAMADA/RS**, 18 de Maio de 2017.

**Marcus Jair Bandeira**  
Prefeito

**Registre-se e Publique-se.**

**Marinez de Lima Rubert**  
Secretária Municipal de Administração



**Município de Nova Ramada**

**Estado do Rio Grande do Sul**

**CNPJ: 01.611.828/0001-49**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA, DESPORTO E TURISMO**

**REGULAMENTO**

**CAMPEONATO MUNICIPAL DE CANASTRA 2017**

**NOVA RAMADA/RS**

Avenida Gustavo König, nº 95 – Centro Administrativo – Cep: 98758-000  
Fone: (55) 3338-1018 Secretaria de Administração (55) 3338-1022 Gabinete do Prefeito  
Site: [www.novaramada.rs.gov.br](http://www.novaramada.rs.gov.br) / e-mail: [administra@novaramada.rs.gov.br](mailto:administra@novaramada.rs.gov.br)



**Município de Nova Ramada**

**Estado do Rio Grande do Sul**

**CNPJ: 01.611.828/0001-49**

**PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA RAMADA**

**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA,  
DESPORTO E TURISMO**

# **CAMPEONATO MUNICIPAL DE BOCHA 2017**

***REGULAMENTO GERAL***

**CAMPEONATO MUNICIPAL DE BOCHA – 2017**

Avenida Gustavo König, nº 95 – Centro Administrativo – Cep: 98758-000  
Fone: (55) 3338-1018 Secretaria de Administração (55) 3338-1022 Gabinete do Prefeito  
Site: [www.novaramada.rs.gov.br](http://www.novaramada.rs.gov.br) / e-mail: [administra@novaramada.rs.gov.br](mailto:administra@novaramada.rs.gov.br)



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

## CAPÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 1º - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as disputas do Campeonato Municipal de Bocha de Nova Ramada (RS).

Art. 2º - O Campeonato Municipal de Bocha é organizado e promovido pelo CMDNR, em conformidade com as disposições deste regulamento.

## CAPÍTULO II – DA FINALIDADE

Art. 3º - O CMDNR promove o Campeonato Municipal de Bocha, com as seguintes finalidades:

- a) Congregar as Comunidades de Nova Ramada;
- b) Incentivar à prática esportiva, aperfeiçoando as técnicas e táticas;
- c) Oportunizar a descoberta de novos valores, desenvolvendo o espírito de grupo meio dos jogos em equipes, devendo acima de tudo impetrar o respeito e a disciplina, sobrepondo-se aos triunfos e conquistas;
- d) Oportunizar o surgimento de novos valores no cenário municipal;
- e) Congregar e proporcionar um espaço de lazer as comunidades de Nova Ramada;

## CAPÍTULO III – DAS MODALIDADES

Art. 4º - Haverá um Campeonato Municipal de Bocha nas modalidades individuais e dupla. Nele, poderá participar qualquer atleta, desde que se enquadre nos critérios estabelecidos no Capítulo V deste regulamento.

## CAPÍTULO IV – DOS PARTICIPANTES

Art. 5º - Poderão participar do Campeonato Municipal de Bocha, as equipes devidamente inscritas dentro dos critérios estabelecidos pelo CMDNR, as quais se consideram que concordam com as disposições deste regulamento.

Art. 6º - A equipe que utilizar ou inscrever atleta que não esteja em acordo com o presente regulamento, cometerá infração que será examinada pela Comissão Organizadora do Campeonato.

I – Comprovada a infração da equipe, a mesma será eliminada do campeonato.

Parágrafo Único – Qualquer equipe participante do Campeonato poderá dentro do prazo de 24 (vinte e quatro) horas da realização da leitura das fichas inscrição interporem recurso, contra qualquer inscrito, desde presente as respectivas provas.

## CAPÍTULO V – REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

Art. 7º - São requisitos necessários aos atletas para participar do Campeonato Municipal de Bochas:

I - Ser portador de título de eleitor no Município de Nova Ramada, até a entrega das fichas de inscrição.

II – Se o atleta é de menor, além de sua assinatura junto à ficha de inscrição, deverá apor a assinatura seu representante legal, com o número do título de eleitor.

Avenida Gustavo König, nº 95 – Centro Administrativo – Cep: 98758-000

Fone: (55) 3338-1018 Secretaria de Administração (55) 3338-1022 Gabinete do Prefeito

Site: [www.novaramada.rs.gov.br](http://www.novaramada.rs.gov.br) / e-mail: [administra@novaramada.rs.gov.br](mailto:administra@novaramada.rs.gov.br)



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

III – Se o atleta não possui título de eleitor junto ao Município, poderá efetuar sua inscrição, com a apresentação de Xerox da CTPS – Carteira de Trabalho e Previdência Social, que comprove que o mesmo reside no Município de Nova Ramada, ou ter bloco de produtor rural no Município.

Art. 8º - Cada equipe poderá inscrever até 4 (quatro) atletas na dupla e 2 (dois) na individual.

## CAPÍTULO VI – REGRAS DO JOGO

Art. 9º - O jogo de bocha é um esporte que consiste em lançar as bochas (bolas) e situá-las o mais perto possível de um bolim (bola pequena), previamente lançado. O adversário por sua vez, tentará situar as bolas mais perto ainda do bolim ou remover as bolas dos seus oponentes.

Art. 10 – São aceito no jogo de bocha, os seguintes tipos de jogo:

I - A Ponto: Jogada de uma bocha pela superfície da cancha, na reta ou pela tabela, com objetivo de ganhar o ponto do adversário.

II – Rafada (jogo livre): Jogada de uma bocha, com força, na reta ou pela tabela, com o objetivo de deslocar o bolim ou as bochas do adversário.

III – Bochada (tiro): Jogada de uma bocha pelo alto, com o objetivo de deslocar o bolim ou uma das bochas do adversário.

Art. 11 – Antes do início da partida será efetuada o sorteio das bochas e do bolim.

Art. 12 – Começa o jogo por um jogador da equipe que ganhou a saída lançando o bolim e, obrigatoriamente a primeira bocha. Em seguida os jogadores adversários lançarão suas bochas até fazer o ponto.

Art. 13 – O bolim deverá ser lançado na zona de 4 (quatro) metros sem haver bocha na mão do jogador.

Art. 14 – A equipe que ganhou o bolim terá 02 (duas) chances para lançá-lo corretamente, se não o fizer a equipe adversária terá uma chance para fazê-lo; como também não o consiga, o juiz colocará o bolim no centro a 1 cm da linha de 2 (dois) metros, da cabeceira oposta devendo iniciar a partida e equipe que o lançou pela primeira vez.

Art. 15 – Uma vez lançado o bolim e ficando em condições regulamentares, é absolutamente proibido movê-lo de seu lugar, devendo, o Árbitro, proceder a sua marcação.

Art. 16 – Se, por um efeito de uma jogada, o bolim sair da cancha, ou se jogada for anulada por qualquer motivo, caberá reiniciar a partida à equipe que ganhou o sorteio ou à equipe que marcou o ponto na jogada anterior, sempre no sentido contrário à mão encerrada. A equipe que lançar o bolim na primeira vez deverá jogar primeira.

Art. 17 – Não é obrigatório o jogador quem lançar o bolim jogar a primeira bocha.

Art. 18 – Se lançada a primeira bocha, esta for desclassificada por infração, a mesma equipe deverá jogar novamente, e continuará jogando até marcar o ponto.



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

Parágrafo Único – O mesmo procedimento deverá ser adotado caso a primeira bocha lançada seja atingida pela ação de um tiro, rafa ou tiro de retorno e saiam ambas da cancha, entende-se, deverá seguir jogando a equipe que efetuou o tiro, rafa ou tiro de retorno por não haver marcado ponto.

Art. 19 – Todas as bochas, no início de cada jogada, e as que durante o jogo ainda não tenham sido jogadas, deverão permanecer no solo, apoiadas contra a cabeceira ou sobre ela.

Parágrafo Único – A infração ao caput do artigo causará a desclassificação das bochas correspondentes nessa jogada.

Art. 20 – Quando uma equipe se declarar sem bochas para jogar e a equipe contrária iniciar a sua jogada, mas se verificar que ainda existia bochas por jogar que se encontravam misturadas às da equipe adversária ou fora da cancha, esta (s) bocha (s) deverá (ao) ser desclassificada (s).

Art. 21 – Se um jogador fizer uso da bocha do adversário ou de uma terceira bocha de sua equipe, aplicar-se-á o seguinte.

a – Se a bocha for do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha do jogador infrator, e, se o jogador não tiver mais bochas, uma de sua equipe.

b – Se for uma terceira bocha da sua equipe, esta será desclassificada.

Parágrafo Único: Caso não seja notado imediatamente, no que se refere à alínea “b”, se dará como válida a jogada, devendo.

Art. 22 – O jogador que vai efetuar qualquer das jogadas previstas, não poderá ter mais de uma bocha na mão.

Parágrafo Único - Esta infração será penalizada com a desclassificação da bocha lançada e a anulação de seus efeitos.

Art. 23 - Também será desclassificada a bocha lançada enquanto outra ainda esteja em movimento.

Art. 24 – Não é permitido recolher e voltar a jogar uma bocha que já tenha sido lançada, mesmo quando houver acordo entre os jogadores.

Art. 25 – Se o bolim ou bocha, no seu percurso, forem desviados pelo Árbitro, jogador, serão lançados novamente.

Parágrafo Único – Caso uma bocha lançada atinja uma ou mais bochas e, como consequência do impacto, estas, a lançada e outras bochas forem tocadas ou desviadas pelo Árbitro, jogador, desde que não haja intencionalidade, permanecerão onde se detenham.

Art. 26 – Algumas jogadas irregulares de ponto, ponto de retorno, rafa, tiro, tiro de retorno ou pique, que se encontram especificadas nos correspondentes artigos, serão deixadas para a avaliação dos adversários que aceitarão ou não os efeitos produzidos pela jogada irregular.

I – Se aceita a jogada, esta se transforma em jogada válida, regular.

II – Se não aceita a jogada, os objetos deslocados deverão voltar a suas marcas originais e a bocha infratora deverá ser desclassificada.



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

Art. 27 – A zona de ponto é compreendida entre as linhas A e A opostas, devendo a jogador lançar a bocha entre as linhas A e C. No ponto, o jogador deverá lançar a bocha pelo solo, podendo pisar com o pé de apoio mais adiantado a linha C.

Art. 28 – O jogador poderá acompanhar a bocha lançada não podendo ultrapassá-la, podendo ultrapassá-la somente quando a bocha já esteja parada.

Parágrafo Único – Se esse preceito for transgredido, será facultará a aplicação da regra da vantagem do artigo 26 e incisos I e II.

Art. 29 – Se durante realização de uma partida ter-se-á o arrasto do bolim ou de uma bocha por mais de 0,70 (setenta) centímetros, também será aplicado a regra da vantagem do artigo 26 e incisos I e II.

Art. 30 – Para estabelecer se houve o arrasto, proceder-se-á a medição do bolim ou da bocha, se medirá a partir do centro da marcação do objeto deslocado do objeto deslocado até a periferia dos mesmos, em linha reta até o lugar em que tenham parado, sem levar em conta o percurso dos mesmos, ainda que tenham golpeado as tábuas laterais.

Art. 31 – Estando o bolim na zona de jogo, toda bocha lançada a ponto que entrar na zona A e B, proceder-se-á da seguinte maneira.

I – Se não tocar a cabeceira nem nenhum elemento na zona livre, será marcada onde parar.

II – Se tocar a cabeceira e fizer jogo no percurso de ida ou voltar, e voltar à zona de jogo, será colocado onde golpeou a cabeceira.

III – Se tocar a cabeceira sem fazer jogo no percurso de ida e volta, e voltar à zona de jogo, será desclassificado, e, no caso de arremeter e deslocar um objeto à zona de jogo e, por sua vez, também sair para tal zona, a bocha lançada irá para a cabeceira na direção em que parou e a bocha que foi deslocada voltará à sua marca.

IV – Se deslocar o bolim da zona de jogo à zona livre sem incorrer em arrasto, serão marcados todos os elementos onde pararem.

V – Se tocar a cabeceira e voltar à zona de jogo serão desclassificados.

## Ponto Retorno

Art. 32 – A jogada do ponto de retorno é permitida, quando o bolim encontra-se na zona de jogo.

Art. 33 – Entende-se por ponto de retorno quando a bocha lançada dá seu primeiro impacto na cabeceira oposta.

Art. 34 – Para ter validade o ponto de retorno a bocha deverá ser lançada de dentro da área de 7,50 (sete metros e cinquenta centímetros), não podendo o jogador nem ultrapassar com o pé mais adiante a linha D.

Art. 35 – A bocha, jogada a ponto de retorno não deverá tocar nem deslocar nenhum objeto na ida, caso isso ocorra, aplicar-se-á a regra da vantagem do artigo 26, incisos I e II.

Art. 36 – Depois do impacto na cabeceira, a bocha lançada não poderá sair da zona de linha B, caso isso ocorra, aplicar-se-á a regra da vantagem do artigo 26, incisos I e II.



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

Art. 37 – A jogada deverá ser obrigatoriamente anunciada ao Árbitro, sob pena de desclassificação da bocha lançada e anulação de seus efeitos.

## Do Tiro

Art. 44 - Para efetuar o tiro, o jogador não poderá pisar nem ultrapassar com o pé a linha D.

Art. 38 – Dentro da linha D, o jogador poderá efetuar os passos ou saltos que lhe pareçam conveniente.

Art. 39 – Antes da jogada, o tiro deverá ser anunciado, cantado ao Árbitro, declarando o objeto a ser atingido.

Art. 40 – O tiro, quando não houve impacto diretamente no objeto cantado, mas sim em bocha ou bolim localizados a uma distância de 0,24 (vinte e quatro) centímetros do objeto anunciado, será considerado válido.

Art. 41 – Para estabelecer os 0,24 (vinte e quatro) centímetros, medir-se-á antecipadamente com uma baqueta de 0,24 (vinte e quatro) centímetros, da periferia da bocha ou do bolim anunciados às periferias das bochas ou do bolim passíveis de serem atingidos.

Art. 42 – Se houver mais de 0,24 (vinte e quatro), a jogada será irregular e o adversário aplicará a regra da vantagem do artigo 26, incisos I e II.

Art. 43 – Para o tiro também ser considerado válido o pique da bocha jogada, não pode ser mais de 0,24 (vinte e quatro) do objeto atingido, tomando-se como referência a distância existente entre as duas periferias.

## NO JOGO LIVRE

**A bocha lançada ao tocar a cabeceira, sair da zona livre sem haver tocado nenhum objeto na ida e volta será desclassificada, se tocar na volta tocar dentro da zona livre será validado a jogada;**

**A(s) bocha(s) que sofrerem a ação do tiro deverá retornar onde tocarão o fundo da cancha, se a mesma voltarem para a zona de jogo;**

**Se o bolim retornando por ação de um tiro a área de ponto será desclassificado a jogada, reiniciara com a equipe que sai com o bolim na outra cabeceira.**

**Na zona A\_ B da cabeceira oposto as bochas devem ser marcadas se jogadas a ponto e deslocar-se mais de 0,70 cm será dado à lei de vantagem.**

**Se no tiro a bocha atingida ou outras derem no fundo e retornar será validado a jogada deixando ela fazer seu EFEITO.**

## Da Cancha e suas Medidas





# Município de Nova Ramada

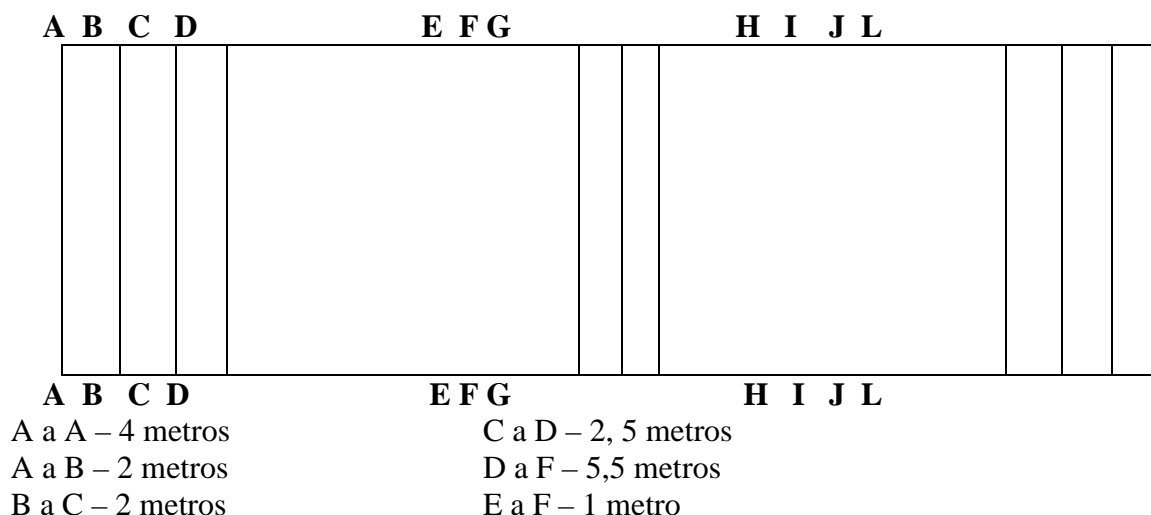
Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

Art. 45 – A cancha deverá ter aproximadamente a metragem de 24 (vinte e quatro) metros de comprimento por 04 (quatro) de largura.

## Das Zonas da Cancha

Art. 46 – A cancha deverá ter as seguintes linhas e ter as seguintes medidas aproximadamente conforme o modelo abaixo:



Art. 47 – A zona compreendida entre as linhas A e B, é a zona de jogo livre e o limite máximo onde deve parar o bolim.

Art. 48 – A zona compreendida entre as linhas A e C é o limite máximo permitido para jogar o bolim, jogar à ponto.

Art. 49 – A zona compreendida entre as linhas A e D é limite máximo permitido para jogar o tiro e determina o limite mínimo para jogada de bocha para a rafa.

Art. 50 – A zona compreendida entre as linhas E e F opostas é a distância mínima onde deve parar o bolim, transpondo-as com toda a sua superfície.

Art. 51 – A linha F compreende a metade a cancha.

Art. 52 – A linha G é limite máximo permitido ao jogador para efetuar o tiro, tiro de retorno, ponto de retorno, o lançamento à zona livre.

Art. 53 – A área de jogo é a compreendida entre a linha C de saída e a linha B oposta.

## Da Duração das Partidas

Art. 54 – As partidas de campeonato serão disputadas a 12 (doze) pontos, conforme estabelecido neste regulamento.

## Dos Árbitros

Avenida Gustavo König, nº 95 – Centro Administrativo – Cep: 98758-000  
Fone: (55) 3338-1018 Secretaria de Administração (55) 3338-1022 Gabinete do Prefeito  
Site: [www.novaramada.rs.gov.br](http://www.novaramada.rs.gov.br) / e-mail: [administra@novaramada.rs.gov.br](mailto:administra@novaramada.rs.gov.br)



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

Art. 55 – Cada comunidade indicará no mínimo dois nomes para serem árbitros das partidas do campeonato.

Art. 56 – Caberá ao Árbitro efetuar a medidas solicitadas pelas equipes e depois de analisada sua decisão, esta será irrevogável, caso alguém gritar e por esta ação prejudicar a equipe adversária o juiz deverá mandar repetir a jogada e chamar a atenção do individuo se o mesmo continuar depois da chamada de atenção do arbitro, este devera relatar em súmula e o infrator sofre por suas ações efeitos suspensivo conforme regulamento.

Art. 57 – Ao final da partida o Árbitro, deverá passar os pontos para o anotador dos resultados para a súmula do jogo.

## Dos Atrasos

Art. 58 – As equipes cujos jogadores não comparecerem na hora marcada para o início das partidas e decorrido o período de tolerância de 15 minutos, será considerada perdedora por W.O., perdendo assim também os pontos e sendo eliminada do campeonato e juntamente com seus atletas que não compareceram, e os atletas por um ano de qualquer evento promovido pelo CMD.

**OBS. SE ATLETAS TIVEREM JOGANDO CANASTRA OU ATRASAREM A CHEGADA PASSASSE PARA A PRÓXIMA PARTIDA SE AS OUTRAS EQUIPES TIVEREM PRESENTES.**

## Do Uniforme

Art. 59- Os jogadores poderão estar vestidos normalmente com qualquer tipo de roupa, porém os calçados serão com superfície lisa, as quais possam não prejudicar a cancha, sendo estes ou sapatilhas específicas para a prática da bocha, ou chinelos, sendo estes com superfície lisa, o arbitro do jogo deverá verificar os sapatos antes de os jogadores entrarem na cancha, não será permitido jogar descalço.

## Do Sistema Disciplinar

Art. 60 As equipes e participantes das mesmas, que participarem do campeonato, bem como seus dirigentes, estarão sujeitas as penalidades impostas pelo CMDNR e por este regulamento.

Art. 61 Ofender fisicamente e moralmente pessoas subordinadas ou vinculadas ao CMDNR, por fatos ligados ao campeonato, qualquer que seja o local, estarão sujeitos todos os membros da equipe a suspensão de participar de qualquer tipo de campeonato que venha ser promovido pelo CMDNR pelo período de 02 (dois) meses a 12 (meses).

Art. 62 O membro da equipe que ofender moralmente o Árbitro ou jogadores da equipe adversária por ato relacionado ao jogo, suspensão de **06 JOGOS** ou suspensão do Campeonato do próximo ano. Agressão Física ou tentativa 02 anos de suspensão.

Art. 63 Será eliminada do campeonato a equipe, cuja a torcida tenha como ação (agressão física ou moral), contrata membros da equipe adversária ou contra o Árbitro, prejudicar o andamento do jogo.

Art. 64 É proibido aos membros das equipes dentro da cancha atrapalhar a jogada da equipe adversária, sob pena de a equipe prejudicada pedir a anulação da joga ao Árbitro para que efetue novamente a jogada.



# Município de Nova Ramada

Estado do Rio Grande do Sul

CNPJ: 01.611.828/0001-49

Art. 65– A equipe ou individual que não comparecer nem seus respectivos reservas para a disputa dos jogos, mesmo esperando os demais jogos, estes serão eliminados do campeonato e ficarão suspensos por um ano de qualquer evento promovido pelo CMD/NR. Os reservas somente poderão atuar em um jogo na rodada, os titulares não podem trocar de categoria.

## **Das disposições gerais e transitórias**

Art. 66. O CMDNR não se responsabiliza por acidentes ou danos nas comunidades onde esta se realizando a rodada do campeonato, e nem aos participantes do campeonato e visitantes.

Parágrafo Único – O CMDNR não se responsabilizará por qualquer acidente ou lesão que venha em prejuízo de qualquer atleta ou equipe.

## **DAS SEMIFINAL E FINAL**

Os jogos das semifinal e final serão definidos pela pontuação das duplas que representarão cada comunidade:

- 1º Maior Pontuação
- 2º Números de vitória
- 3º Confronto direto
- 4º Sorteio Público

A equipe com maior numero de pontos na classificação geral tem a vantagem de decidir em casa a semifinal o mesmo critério acontece na final.