



# Copa Integração de Bocha

Edição 2018

## PROMOÇÃO

PREFEITURA MUNICIPAL DE COQUEIROS DO SUL



Realização:



- Coqueiros do Sul / RS -

## REGULAMENTO GERAL

### CAPITULO I – DAS FINALIDADES E OBJETIVOS

**Art. 1º** – Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem as disputas do Copa Integração de Bocha - Edição 2018, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Brasileira de Bocha.

**Art. 2º** - Os clubes/entidades/associações, equipes, pessoas físicas e jurídicas que participarem da competição, serão julgadas conhecedoras das leis e regras atuais da modalidade e do presente regulamento, assim como, concordam expressamente, submetendo-se sem reservas a todas as disposições e as consequências que destas possam emanar;

**Art. 3º** - Os clubes/entidades/associações, equipes, pessoas físicas e jurídicas participantes desta competição reconhecem, concordam e se comprometem a acatar a aplicação de medidas disciplinares definidas pela Comissão Organizadora, bem como as disposições previstas neste Regulamento como única e definitiva instância para as questões referentes ao campeonato, entre eles ou entre eles e o Município de Coqueiros do Sul, desistindo, assim, de valer-se, para esses fins, de órgãos da Justiça Desportiva ou Comum, diretamente ou através de terceiros;

**Art. 4º** - A referida competição é promovida pela Prefeitura Municipal de Coqueiros do Sul tendo a realização, organização técnica e administrativa do seu Departamento de Esportes.

#### § 1º - Objetivos:

- Promover a integração social dos cidadãos de Coqueiros do Sul de modo voluntário, no contexto do esporte amador fazendo prevalecer à ordem e a disciplina, de acordo com a ética e a moral desportiva visando garantir uma competição saudável e harmoniosa entre seus organizadores e seus participantes, maximizando e difundindo a prática da Bocha;
- Elevar o nível técnico da modalidade, para aprimoramento das representações municipais;
- Contextualizar o desporto como meio de integração, lazer e confraternização para a comunidade;
- Integrar todos os segmentos da comunidade, em prol do engrandecimento do desporto da própria sociedade em geral proporcionando mais qualidade de vida;
- Desenvolver o espírito de grupo, por meio dos jogos, devendo acima de tudo, imperar o respeito e a disciplina, sobrepondo-se aos triunfos e troféus conquistados;
- Promover o intercâmbio entre os clubes municipais;
- Incentivar a prática do desporto de bocha, desenvolvido em clima de disciplina, lealdade e camaradagem e, promover a integração social entre os participantes;
- Promover e estimular a organização esportiva e a formação de novos grupos de participantes do desporto de bocha.

#### § 2º - Atribuições:

- Tomar todas as providências de ordem técnica e administrativa com respeito à realização do campeonato;
- Organizar o Regulamento e a Tabela de Jogos;
- Aprovar os jogos realizados após tomar conhecimento da súmula e do relatório do árbitro;
- Transferir jogos;
- Julgar e sancionar possíveis punições no decorrer e emanar da competição. (Comissão Disciplinar)

**Art. 5º** - Este regulamento é um conjunto das disposições que regem a disputa do Copa Integração de Bocha - Edição 2018, que será realizado em categoria única.

## CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE EQUIPES E ATLETAS

**Art. 6º** - As equipes que participarão do Copa Integração de Bocha - Edição 2018, deverão para fins de inscrição, preencher fichas especiais fornecidas pelo Departamento de Esportes do Município, devendo a mesma ser datilografada, digitada ou com letra forma legível e todos os seus campos devidamente preenchidos com os dados e informações necessárias para um bom entendimento administrativo.

**Art. 7º** - O prazo para a entrega das fichas de inscrição para o início do Copa Integração de Bocha - Edição 2018 encerrou-se no dia **18 de abril de 2018**.

**§ 1º** - Poderão ser inscritos atletas até a data em que se realizará a 3ª Rodada, sendo os mesmos tendo que serem inscritos junto ao Departamento de Esportes da Prefeitura Municipal de segunda a sexta, no horário compreendido das 08:00 as 12:00 e das 13:00 as 17:00h, tendo como prazo máximo a data que antecede a 3ª rodada;

**§ 2º** - As fichas deverão conter os nomes dos atletas, data de nascimento e assinatura.

**Art. 8º** - Cada equipe poderá inscrever no máximo **24 (vinte e quatro) atletas**.

**Art. 9º** - Nenhum atleta poderá se inscrever (assinar) em 02(duas) equipes, isto ocorrendo o mesmo estará eliminado da competição, passivo de punição;

**Art. 10º** - O atleta **menor de 18** (dezoito) anos de idade, deverá apresentar autorização dos **Pais** ou **Responsável** através do **Termo de Responsabilidade dos Pais**, autorizando e responsabilizando-se pela participação do atleta no evento. Junto ao Termo, deverá constar a documentação, endereço residencial, contato telefônico dos Pais ou Responsável. **A equipe que o inscreveu será responsável pela participação do mesmo no campeonato**;

**Art. 11º** Após a data do término das inscrições não serão permitidas novas inscrições ou substituições de atletas (3ª rodada);

**§ 1º** - Somente serão aceitas substituições (até 48 horas antes do início da 2ª Fase) em caso de doença grave que impossibilite o atleta de continuar participando do campeonato ou falecimento. Devendo a comprovação do fato, ser apresentada no Departamento de Esportes do Município. **O atleta substituto só poderá jogar depois de regularizada sua situação junto à organização**;

**Art. 12º** - Poderão participar da competição atleta Federado ou Profissional no Estado ou País.

**Art. 13º** - Poderão participar do Copa Integração de Bocha - Edição 2018 do Município de Coqueiros do Sul, clubes e associações devidamente registradas no Município de Coqueiros

do Sul, sendo que o **local de realização dos jogos** deverá **possuir alvará ou protocolo de pedido de alvará** junto ao Corpo de Bombeiros.

**Art. 14º** - Para os atletas inscreverem-se nas equipes não é necessário vínculo junto ao Município de Coqueiros do Sul / RS (Título Eleitoral).

**Art. 15º** - A Comissão Organizadora e o Município de Coqueiros do Sul não se responsabilizam por nenhum atleta menor de idade inscrito na competição, bem como não se responsabiliza por qualquer dano físico ou material que venham a sofrer os atletas, dirigentes, pessoas envolvidas as equipes ou clubes e instituições participantes, quer seja antes, durante ou após os jogos.

## CAPÍTULO III - DOS JOGOS

**Art. 16º** - Os jogos serão realizados nas canchas específicas para a modalidade dos clubes inscritos. As datas e horários serão definidas no carnê de jogos da competição. O tempo de tolerância, após o horário previsto para início do **jogo será de 15 (quinze) minutos**

**§ 1º** Quando a programação dos jogos segue regularmente (sem W.O em nenhum dos jogos) a tolerância entre o término do jogo anterior e o seguinte será de 15 (quinze) minutos.

**Em caso de W.O. durante a programação da rodada, os jogos para ser iniciados, deverão seguir os seguintes horários para seu início:**

**1º QUARTETO – 13:00 horas + 15 minutos de tolerância**  
**2º JOGO: 13:30 horas + 15 minutos de tolerância**  
**2º QUARTETO – 14:00 horas + 15 minutos de tolerância**  
**2º JOGO: 14:15 horas + 15 minutos de tolerância**  
**3º QUARTETO – 15:00 horas + 15 minutos de Tolerância**  
**2º JOGO: 15:15 horas + 15 minutos de tolerância**

Se o quarteto chegar atrasado para o seu primeiro jogo (declarado o W.O), poderá participar do jogo seguinte, desde que esteja dentro do horário estipulado presente ao local dos jogos.

Em caso de W.O na partida anterior, estando ambas as equipes presentes, poderão a critério e com a concordância dos capitães dar prosseguimento a sequência das partidas sem aguardar o horário estipulado.

**Art. 17º** - Nenhum jogo oficial poderá ser iniciado estando uma ou ambas as equipes com o mínimo de atletas necessário para a realização da partida:

- **Partida em quarteto:** mínimo 2 (dois) atletas;

**§ 1º** - Nas disputas dos quartetos as equipes poderão disputar a partida com número mínimo de 2 (dois) atletas, **mas jogarão com número reduzido de bochas**.

**§ 2º** - Se uma equipe abandonar o jogo ou ficar reduzida perderá os pontos do jogo, mantendo-se o score se já estiver inferiorizado no placar ou marcando-se score máximo previsto para a partida, ficando a equipe desistente ou reduzida com pontuação zerada.

**§ 3º** - Se as duas equipes ficarem reduzidas a menos de 02 (dois) atletas, o jogo será considerado como tendo sido disputado, não marcando pontos para nenhuma equipe;

§ 4º – Se ambas as equipes, com jogo programado, “uma contra a outra”, faltarem ou se apresentarem com menos atletas do que o mínimo previsto, o jogo será considerado como realizado, e as equipes faltosas não marcarão pontos;

§ 5º – Em caso de W.O. a equipe infratora somente será eliminada da competição, em caso de ocorrer o W.O. em no mínimo **03 (três) partidas na mesma rodada.**

**Art. 18º** - Os jogos e/ou rodadas do campeonato só poderão ser suspensos quando ocorrer:

- a) Falta de garantia (segurança) comprovada para o público, atletas, arbitragem, coordenação e/ou integrantes do Departamento de Esportes;
- b) Conflito ou distúrbios graves na cancha ou ambiente de jogo;
- c) Condições inadequadas das instalações, que torne impraticável ou perigoso o jogo;
- d) Por motivo de iluminação inadequada, mau tempo ou de força maior;
- e) A critério da arbitragem e/ou coordenadores;
- f) Por determinação expressa do Departamento de Esportes Municipal e/ou Comissão Organizadora;

**Art. 19º** - A rodada ou partida, que for transferida por motivo do artigo anterior será realizada na rodada seguinte, conseqüentemente, todas as outras rodadas serão deslocadas para a próxima data ao que estava marcado, portanto não ficando rodadas transferidas para o final da fase (combinado na reunião técnica para preferencialmente o jogo acontecer durante a noite na semana);

§ 1º - O cancelamento de rodadas cabe ao Departamento de Esportes do Município de Coqueiros do Sul até **24 (vinte e quatro) horas** antes do início da rodada, usando para tal os meios de comunicação;

**Art. 20º** - Interrupções prolongadas a serem adotadas no evento, quando de circunstâncias não previstas, interromperem o jogo, o árbitro principal deve decidir as medidas a serem tomadas, a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo;

§ 1º – Se ocorrer interrupções, não excedendo um total de 30 (trinta) minutos, fica determinado que:

- a) Se o jogo for reiniciado na mesma ou em outra cancha, será conservado o mesmo placar e jogadores;

§ 2º – Se ocorrer interrupção que exceda 30 (trinta) minutos, fica determinado que:

- a) O jogo poderá continuar ou ser transferido para outra data, ou ainda, no mesmo dia, dando-se prosseguimento se conservando o mesmo placar e jogadores;
- b) Em caso de força maior, a critério do árbitro principal, medidas extraordinárias poderão ser tomadas, visando à segurança do jogo e do público;

#### CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 21º** - Caberão às equipes participantes, resguardar as condições físicas e morais da equipe de arbitragem e coordenação do **evento**;

§ 1º – **Os promotores e realizadores** do referido evento, não se responsabilizaram por acidentes ocorridos com atletas e comissão técnica, dentro ou fora da quadra de jogo ou local da realização do evento;

**Art. 22º** - Durante a realização deste campeonato não serão aceitas modificações na modalidade de disputa e nem pedidos de alterações de jogos e datas do carnê, sem motivo, apresentado, condizente e coerente com os fatos citados;

**Art. 23º** - As equipes participantes são responsáveis pelos atos praticados pelos seus atletas;

**Art. 24º** - A equipe participante é responsável pela utilização de seus atletas, portanto, caso utilize atletas sem condições de jogo e ou use de estratégia fraudulenta, seu responsável responderá, além da perda de pontos porventura ganhos no jogo ou jogos (revertido ao adversário), punição;

**Art. 25º** - Os dados contidos nas Fichas de Inscrição serão de total responsabilidade das equipes participantes da competição, sendo que as irregularidades contidas nos dados, bem como da documentação anexada de seus atletas e dirigentes, serão passíveis de punição. O *Departamento de Esportes Municipal* após o término das inscrições, somente fará a conferência e tomará conhecimento das fichas de inscrição com o nome das equipes que participarão da competição para a formulação da tabela de jogos;

§ 1º - Caso seja detectada qualquer irregularidade com a documentação e veracidade das informações quanto à inscrição de algum atleta, em qualquer tempo ou fase do campeonato, a equipe será penalizada imediatamente, com a sua exclusão do campeonato. Além dessa punição, poderão ser tomadas sanções administrativas, por parte da comissão organizadora.

**Art. 26º** - O Clube e/ou Instituição relacionado na Ficha de Inscrição terá total responsabilidade pela participação dos seus atletas no campeonato e pelas suas condições físicas e de saúde;

§ 1º - Antes do início de cada partida, o responsável e/ou capital da equipe poderá conferir a documentação da equipe adversária;

**Art. 27º** - O **atleta que por ventura chegar atrasado** para o início da partida, poderá, **após sua inclusão na súmula, entrar a qualquer tempo na partida em disputa**, após o encerramento da jogada e com autorização do árbitro do jogo.

**Art. 28º** - A equipe que **utilizar atleta e comissão técnica de maneira irregular** em uma partida e a equipe adversária protestar e comprovar **reverterá os pontos a seu favor e a equipe infratora perderá mais 05 (cinco) pontos**, independente do resultado final, deferindo o score máximo ao adversário e marcando pontuação zerada para sua equipe. O atleta e Comissão Técnica serão enquadrados e julgados pela Comissão Disciplinar;

§ 1 - Poderá a Comissão Disciplinar punir o atleta e a equipe irregular sem que haja protesto;

**Art. 29º** - Para poder fazer parte dos jogos, todos os atletas e Comissão Técnica deverão apresentar, individualmente, **DOCUMENTO DE IDENTIDADE ORIGINAL ou cópia** (Carteira de Identidade, Carteira de Motorista, Carteira de Identidade Profissional, Passaporte ou

Terceira do Exército – ou xérox autenticado em cartório), junto à apresentação da ficha de inscrição.

**§ 1º – Poderão ser apresentados cópias simples dos documentos citados acima.**

**Art. 30º –** O atleta ou membro da coordenação da equipe que se manifestar de forma grosseira ou injuriosa contra membros e decisões da Comissão Organizadora, ou contra a equipe de arbitragem, estará passivo de punição. **Os atletas inscritos na competição poderão ser punidos mesmo quando estão fora da cancha de jogo**, mediante inscrição do fato gerador na súmula. Serão julgados pela Comissão Organizadora e Disciplinar;

**Art. 31º -** O comportamento antidesportivo bem como animosidades, agressões tentadas ou consumadas, física ou verbal, brigas, arremesso de objetos, líquidos de qualquer espécie, dentro da cancha de jogo, tumultos de qualquer natureza ou incidentes que venham causar ou não a suspensão ou paralisação de jogo, independentemente de serem membros das equipes (atletas e comissão técnica) contra a equipe de arbitragem, coordenação, integrantes de outra equipe ou a pessoas presentes, receberão penalidades de acordo com as penalidades previstas neste Regulamento e/ou através de decisão da Comissão Disciplinar;

**Art. 32º -** Para a realização dos jogos é obrigatório que as se apresentem com camisetas iguais (uniformizados).

**§ 1º –** Não será obrigatória a utilização de calçado específico para a prática do jogo de bocha, mas o atleta **deverá utilizar calçado liso, sem salto e que não traga prejuízos ao solo, prejudicando a prática do esporte**. No caso disso ocorrer, será permitido ao árbitro o pedido ao atleta para troca do calçado, e se não for possível, substituição do atleta por outro ou o mesmo deverá jogar descalço.

**§ 2º -** Em caso da não observância deste artigo, **a equipe adversária terá que vetar a participação do atleta, antes do início da partida**, relatando o fato ao árbitro responsável. Após o início da partida não caberá protesto durante ou após a partida.

**Art. 33º –** Em caso de “WO”, com eliminação da equipe, se a equipe jogou mais de 50% dos jogos (Fase Classificatória), permaneceram os resultados anteriores e para as demais partidas, será computado o placar máximo de pontos a zero para cada adversário (terão validade no saldo de pontos para a equipe beneficiada). Caso não tenha disputado 50% dos jogos, serão anulados todos os resultados, fazendo de conta que a equipe não disputou o campeonato.

**§ 1º -** Em caso de haver “WO” ou disponibilidade de horário, **as equipes do próximo jogo poderão adiantar a sua participação**, se houver acordo entre as mesmas; esperar 45 minutos

**§ 2º - A equipe que for eliminada da competição por ter sofrido “WO”, em no mínimo, 03 (três) jogos na rodada, terá os atletas inscritos pela equipe, que não assinaram a súmula, suspensos automaticamente por 02 (dois) anos, (a partir da data do “WO”), não podendo atuar nesse período em qualquer competição organizada pelo Departamento de Esportes do Município de Coqueiros do Sul / RS.**

**Art. 34º –** Será eliminada da competição a equipe que não participar de toda a programação dos jogos, seja por falta de número regulamentar de atletas, ou recusar-se, a iniciar ou continuar uma partida;

**Art. 35º –** A solicitação de protesto ou recurso por qualquer equipe somente será aceitos em papel A4, datilografados ou digitados em computador com a assinatura do responsável pela equipe, em 02 (duas) vias, contendo o seu número de Identidade, contato telefônico e devidamente protocolado, e se **encaminhados no prazo máximo de 48 horas úteis** (horário comercial) após o término do jogo ou partida que originou o mesmo. Tal solicitação deverá ser entregue junto ao Departamento de Esportes do Município;

**§ 1º - Protestos encaminhados fora do prazo** acima citado ou que não estejam de acordo com a exigência **serão sumariamente rejeitados e sem validade**;

**§ 2º -** Passados os prazos estabelecidos nos artigos anteriores, sem ter havido protesto ou recurso sobre decisões tomadas, o resultado de jogos e decisões, serão **homologadas definitivamente**, não cabendo outros **protestos e ou recursos** de qualquer ordem referente ao mesmo;

**Art. 36º -** Se um jogador cometer uma infração técnica ou disciplinar, irregularidade de fato, ou de palavras, que atinja o árbitro, adversários, companheiros ou torcida, deverá ser advertido, e se **houver reincidência, será ordenada sua saída de quadra, com a consequente, desclassificação das suas bochas**. Se o **infrator não acatar essa decisão, se dará por encerrada a partida**, com a derrota da equipe à qual pertencer o jogador infrator.

**Art. 37º -** Nenhum jogador poderá abandonar a quadra de jogo sem prévio consentimento do árbitro e unicamente poderá fazê-lo por 05 (cinco) minutos, uma só vez na partida e sempre que uma necessidade o obrigue, devendo sair depois de ter jogado suas bochas, de forma a não interromper por nenhum motivo a partida.

**§ 1º -** Caso o jogador que saiu não voltar no tempo estabelecido, os demais jogadores deverão continuar a partida com bochas do atleta, a menos, até o regresso do mesmo.

**Art. 38º – É expressamente proibido fumar dentro da cancha de jogo**. A proibição é extensiva aos jogadores, árbitros e auxiliares durante o desenrolar das partidas. **A transgressão do presente artigo, com registro na sumula, acarretará suspensão de 01(um) jogo, para o atleta.**

**Art. 39º –** Os pontos serão contados da seguinte forma:  
**Vitória: 01 pontos                      Derrota: 00 ponto**

**Art. 40º –** As punições serão fixadas no quadro de publicações da Prefeitura Municipal.

**Art. 41º –** As súmulas dos jogos serão emitidas em via única, cabendo a cada uma das equipes, quando do interesse, solicitar cópia por escrito, junto ao Departamento de Esportes do Município, na semana posterior a realização da partida.

§ 1º - As súmulas deverão ser assinadas pelo capitão ou representante da equipe, os quais serão responsáveis pelas informações, sendo que após o encerramento da partida, as mesmas não poderão sofrer modificações.

## CAPÍTULO V - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 42º – Os critérios para desempate da fase classificatória serão os seguintes:

a) **Entre 02 (duas) equipes:**

- 1º - Maior número de vitórias;
- 2º - Menor número de pontos sofridos durante toda a fase da competição;
- 3º - Maior número de pontos feitos durante toda a fase da competição;
- 4º - Saldo de pontos;
- 5º - Menor número de pontos sofridos entre os jogos das 02(duas) equipes;
- 6º - Maior número de pontos feitos entre os jogos das 02(duas) equipes;
- 7º - Confronto direto;
- 8º - Sorteio

b) **Entre 03 (três) equipes:**

- 1º - Maior número de vitórias;
- 2º - Menor número de pontos sofridos durante toda a fase da competição;
- 3º - Maior número de pontos feitos durante toda a fase da competição;
- 4º - Saldo de pontos;
- 5º - Menor número de pontos sofridos entre os jogos das 03(três) equipes;
- 6º - Maior número de pontos feitos entre os jogos das 03(três) equipes;
- 7º - Sorteio

§ 1º - **Para a fase eliminatória** (semifinais e final) os critérios serão aplicados inicialmente entre as duas equipes nos dois jogos da fase (ida e volta), sendo os seguintes:

- 1º - Maior número de vitórias nos dois jogos;
- 2º - Menor número de pontos sofridos nos dois jogos;
- 3º - Maior número de pontos feitos nos dois jogos;
- 4º - Maior saldo de pontos nos dois jogos;
- 5º - Maior número de vitórias em toda a competição;
- 6º - Menor número de pontos sofridos durante toda a competição;
- 7º - Maior número de pontos feitos durante toda a competição;
- 8º - Saldo de pontos em toda a competição;
- 9º - Sorteio

## CAPÍTULO VI – DA ARBITRAGEM

Art. 43º - Conforme definido juntamente com os representantes das equipes participantes, a **arbitragem ficará a cargo das equipes mandatárias (casa).**

§ 1º - *Somente o árbitro, os capitães das equipes e o jogador (que está na vez) poderão se deslocar pela cancha.*

Art. 44º – As atuações da equipe de arbitragem sofrerão a supervisão da Comissão Organizadora. Os mesmos estarão passíveis de punição e/ou suspensão;

§ 1º - Caso falte algum árbitro, será feito acordo com as equipes e será escolhido entre o público presente um substituto;

§ 2º - Em caso de incidente durante uma partida, o árbitro principal poderá ser substituído;

§ 3º - Dependendo da necessidade a Comissão Organizadora escalará arbitragem neutra, a qualquer momento da competição.

Art. 45º – O árbitro principal é a autoridade competente para determinar, por motivo relevante ou de força maior, a interrupção ou a suspensão da partida.

Art. 46º - Após a realização da rodada ou partida, o árbitro deverá elaborar o seu relatório técnico e disciplinar, caso houver **EXPULSÃO** ou ocorrência **GRAVE**, e entregar diretamente ao Departamento de Esportes do Município até 24 (vinte e quatro) horas úteis, após a realização da rodada ou partida (exceto ter ocorrido à partida de forma normal), para a aplicação das sanções disciplinares.

Art. 47º – **As súmulas dos jogos serão entregues pela coordenadora de esportes do Município na semana que antecede a rodada. Após a realização dos jogos o clube sede será o responsável pela entrega das súmulas até as 17:00 horas da segunda-feira seguinte aos jogos, no Departamento de Esportes Municipal.**

§ 1º- O mesário ficará a cargo do clube local, sendo que o mesmo não poderá estar disputando a partida ao qual estará responsável pela súmula.

§ 2º- O capitão da equipe adversária poderá conferir a documentação apresentada pela equipe da casa (documento de identidade, carteira de trabalho ou carteira de motorista, juntados a ficha de inscrição). **Qualquer irregularidade deverá constar em súmula, sendo plausível de punição a equipe infratora.**

§ 3º - O **descumprimento do prazo de entrega da súmula por parte da equipe responsável implicará na perda de um ponto na fase, cada vez que o fato ocorrer.**

Art. 48º - As sanções disciplinares previstas no Regulamento e complementadas pela análise da Comissão Disciplinar são autoaplicáveis, estando o atleta, comissão técnica e o clube, **CIENTES** de suas responsabilidades perante as mesmas;

## CAPÍTULO VII - DA SEDE DOS JOGOS

Art. 49º – A equipe deverá colocar obrigatoriamente:

- a) A cancha (campo de jogo) com marcação visível dentro das medidas regulamentares com boa iluminação.
- b) Colocar à disposição kit de bochas e bolim em condições de jogo. Conforme combinado na reunião técnica a equipe visitante poderá levar suas bochas para o jogo, tendo a preferência na escolha das cores das bochas.
- c) A equipe deverá apresentar a sede, local dos jogos, em condições de segurança e praticidade do jogo, sendo indispensável à existência de uma divisória entre o público e os envolvidos diretamente com o jogo.

§ 1º - A copa e a cozinha serão administradas pela equipe local.

## CAPÍTULO VII - DA PREMIAÇÃO

**Art. 50º** - Será conferida a seguinte premiação:

**1) Troféus Personalizados para 1º, 2º, 3º e 4º lugar;**

**2) Medalhas Personalizadas de 1º, 2º, 3º e 4º lugar;**

**3) Lembranças de Participação para as equipes não premiadas com os itens anteriores (somente receberão a premiação as equipes que não sofrerem W.O. durante a competição).**

**§ Único** – Os itens descritos no caput poderão ser alterados no transcorrer da competição pela coordenação do evento.

## CAPITULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES COMPLEMENTARES

**Art. 51º** - Serão considerados conhecedores do regulamento todas as pessoas vinculadas ao evento e assim se submeterão sem reserva a todas as suas disposições e consequências que elas possam emanar;

**Art. 52º** - É recomendável não haver ingestão de bebidas alcoólicas de qualquer espécie, por parte de atletas e envolvidos as equipes, principalmente antes dos jogos, assim como impedir o trânsito de pessoas estilizadas dentro do ambiente de jogo, visando à segurança dos torcedores, árbitros, atletas e dirigentes, e a boa ordem do espetáculo;

**Art. 53º** - Não serão permitidos, no interior dos ambientes, a utilização de sinalizadores, apitos, cornetas, buzinas ou quaisquer outros objetos e/ou artefatos que venham dificultar e/ou perturbar o bom andamento dos jogos;

**Art. 54º** - Caberá aos clubes participantes oferecer condições adequadas (instalações e equipamentos desportivos) da área de competição (canchas e jogos de bochas) de acordo com parâmetros necessários para a realização do evento e das rodadas previstas no carnê;

**§ 1º** - O local do evento/competição deverá estar liberado com uma antecedência mínima de 30(trinta) minutos antes do início da partida;

**§ 2º** - A Prefeitura Municipal de Coqueiros do Sul em caso de danos no local onde se realizarem os jogos ou o material deste órgão, poderá responsabilizar as pessoas envolvidas;

**Art. 55º** – Os menores de 14 (quatorze) anos são considerados desportivamente inimputáveis, ficando apenas sujeitos a reorientação de caráter pedagógico;

**§ 1º** - Nos casos de reincidência da prática de atitude antidesportiva por menores de 14 (quatorze) anos, responderá o seu técnico ou representante legal na respectiva competição, caso não tenham sido tomadas às medidas cabíveis para reorientar e inibir novas infrações;

**Art. 56º** – Todas as equipes / clubes participantes do **Copa Integração de Bocha - Edição 2018** decidiram não fazer uso da prerrogativa concedida pelo artigo 18, infine, da Lei nº 9.615/98, ou seja, de construir seus próprios órgãos judicantes desportivos para esta competição, ao mesmo

tempo em que, para assegurar a aplicação das penalidades desportivas com agilidade e eficácia, renunciaram, voluntariamente, de recorrer a qualquer órgão das Justiças Desportivas e da Justiça Comum, aceitando, incondicionalmente, como única e definitiva, e, aprovando, unicamente, as sanções e penações constantes destas Medidas Disciplinares Automáticas que são parte integrante e indissociável do Regulamento da Competição;

**Art. 57º** - As equipes/clubes (atletas e comissão técnica) participantes deste evento obrigam-se, também, a impedir ou desautorizar por escrito, que terceiras, pessoas físicas ou jurídicas, públicas ou privadas, façam o uso de procedimentos extrajudiciais ou judiciais para defender ou postular direitos ou interesses próprios ou privativos destas equipes/clubes em matéria ou ação que envolva diretamente os Órgãos Promotores e Realizadores do evento ou tenha reflexos sobre a organização.

## CAPITULO IX - DA FORMA DE DISPUTA E PARTICIPANTES

**Art. 58º** - A forma de disputa da competição será a seguinte:

### CATEGORIA ÚNICA

**1ª FASE (Classificatória): 10 (dez) equipes**, divididas em duas chaves, em jogos de ida e volta no sistema de chaves invertidas. Os confrontos e a sede serão definidos por meio de sorteio com a participação dos representantes das equipes. **Classificam-se as 02 (duas) equipes melhores colocadas por chave, para a Fase Semifinal.** No caso de empate em pontos, serão utilizados os critérios de desempate descritos no Regulamento Geral do Evento.

**2ª FASE (Semi Final):** Serão disputadas em melhor de dois jogos, sem vantagem para nenhuma equipe, pelas equipes classificadas na fase anterior, sendo realizada a 2ª rodada (jogo de volta) na cancha da equipe melhor classificada na fase classificatória. No caso de empate em pontos, serão utilizados os critérios de desempate descritos no Regulamento Geral do Evento.

### SEMIFINAL

**Jogo (01 SEMI):** 1º classificado Chave A X 2º classificado Chave A  
**Jogo (02 SEMI):** 1º classificado Chave B X 1º classificado Chave B

**3ª FASE (Disputa 3º lugar):** Será disputado em jogos de ida e volta, sem vantagem para nenhuma equipe, pelas equipes perdedoras dos jogos semifinais, sendo realizada a 2ª rodada (jogo de volta) na cancha da equipe melhor classificada na fase classificatória. No caso de empate em pontos, serão utilizados os critérios de desempate descritos no Regulamento Geral do Evento. As disputas serão realizadas nas canchas das equipes em final de semana e/ou dia distinto das finais.

**3º Lugar:** Perdedor Jogo SEMI 1 X Perdedor Jogo SEMI 2

**3ª FASE (Final):** Será disputado em jogos de ida e volta, sem vantagem para nenhuma equipe, pelas equipes vencedoras dos jogos semifinais, sendo realizada a 2ª rodada (jogo de volta) na cancha da equipe melhor classificada na fase classificatória. No caso de empate em pontos, serão utilizados os critérios de desempate descritos no Regulamento Geral do Evento.

**Final:** Vencedor Jogo SEMI 1            X            Vencedor Jogo SEMI 2

**Art. 59º** – Participação do Copa Integração de Bocha - Edição 2018 **clubes municipais devidamente registrados**, que tenham cancha coberta própria e/ou cedidas por instituições, sem fins lucrativos da localidade.

**§ 1º** – Os locais de realização dos jogos deverão possuir alvará ou protocolo do pedido de emissão do documento, encaminhado ao Corpo de Bombeiros.

**Art. 60º** – A disputada será de **06 (seis) jogos**, por rodada, sendo dois jogos **realizados por cada quarteto**.

**Art. 61º** - As partidas terão pontuação de **24 (vinte e quatro pontos)** quando as canchas possuírem marcação de 02 (dois) em 02 (dois) e de **12 (doze pontos)** quando as canchas possuírem marcação de 01 (um) em 01 (um) ponto.

**§ Único** - Cada partida disputada valerá 01 (um) ponto para a equipe vencedora, ou seja, serão disputados 06 (seis) pontos por rodada.

**Art. 62º** – Cada atleta poderá participar de apenas **02 (duas) partidas por rodada**, no mesmo quarteto, *jogando ou sendo reserva*.

**§ 1º** – A equipe da casa (sede) deverá inscrever os atletas na súmula anteriormente a equipe visitante.

**§ 2º** – No caso do jogador participar de mais jogos que o permitido, a equipe será punida com a reversão dos pontos para o adversário.

**§ 3º** – Poderão ser substituídos os quatro atletas durante a partida.

**§ 4º** – O atleta reserva assinará a súmula somente na hora que for entrar na cancha.

**§ 5º** – **O atleta substituído não poderá mais entrar na mesma rodada.**

**§ 6º** – **O atleta não poderá trocar de lado da cancha durante a partida.**

**§ 6º** – **Após a participação como titular ou após substituir outro atleta, está contabilizada uma partida na rodada e o mesmo atleta não poderá mais participar de outro jogo na mesma rodada.**

## CAPITULO X - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 63º** - Os órgãos promotores e realizadores consideram todo **Atleta e Comissão Técnica** inscrito no presente campeonato em perfeitas condições físicas e mentais e os mesmos não se responsabilizam por acidentes, danos pessoais ou materiais, próprios ou a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos, bem como não aceitarão qualquer pedido de indenização;

**Art. 64º** - As medidas disciplinares e punitivas previstas neste Regulamento e ou aplicadas pela Comissão Disciplinar englobam todos os incidentes que aconteçam antes, durante ou depois das partidas do **Copa Integração de Bocha - Edição 2018**, tendo a Comissão Organizadora o

poder de admoestar, sancionar, punir, suspender atletas e ou integrantes da comissão técnica das equipes, árbitros e para tomar qualquer medida disciplinar, contra toda pessoa ou entidade esportiva que as tenha violado ou infringido as regras do jogo;

**Art. 65º** - As notas e/ou comunicados expedidos no decorrer do campeonato, passarão a fazer parte deste Regulamento, assim como o carnê de jogos, a partir da data de seu lançamento;

**Art. 66º** – Faz parte também deste Regulamento o **Anexo 01 – REGULAMENTO TÉCNICO**, que complementa o Regulamento Geral da competição, possuindo o mesmo poder quanto a sua aplicabilidade.

**Art. 67º** – O presente regulamento foi aprovado pelo **Departamento Municipal de Esportes** juntamente com representantes dos clubes municipais, sendo que qualquer decisão pertinente será oficializada através de comunicado, tornando-se documento oficial e válido após sua publicação.

**Art. 68º** – Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e Disciplinar desta competição.

### Informações:

**Prefeitura Municipal de Coqueiros do Sul**

Responsável: Rosa Fulber

Fone: (54) 98427 2824



## REGULAMENTO TÉCNICO

### 1 PARTICIPANTES

O jogo de bocha será realizado por rodada, sendo realizadas **06 (SEIS) partidas, disputadas em quartetos, com cada partida até 12 pontos.**

### 2 ARREMESSO DE TIRO

- Cada jogador poderá jogar 02 (duas) bochas em cada jogada.
- Se ao preparar-se para o tiro o jogador deixar cair a bocha, involuntariamente, dentro da área de tiro, está poderá ser jogada novamente, mas se ultrapassar a faixa de tiro, será considerada jogada.
- Ao realizar uma puxada, e a bocha retornar aquém da faixa de tiro, torna-se sem efeito toda a jogada.
- Se a bocha após o arremesso tocar no teto, será desclassificada e seus efeitos anulados.
- Se a bocha após o arremesso sair da área oficial da cancha, será desclassificada.
- Quando um atleta pegar a bocha para executar uma jogada deverá haver silêncio na cancha. Se houver alguma ocorrência durante a jogada, ficará a critério do árbitro à volta da jogada ou não.
- Quando o jogador for realizar o ARREMESSO DE TIRO os jogadores do lado oposto da cancha deverão impreterivelmente colocar-se atrás da linha da bocha para não interferir na jogada.

### 3 ARREMESSO DO PONTO

- Ao jogar a ponto não é permitido pisar a frente da faixa de ponto antes de lançar a bocha. Após o lançamento, o atleta está liberado para ir atrás da bocha.
- Não poderá ser jogada nenhuma bocha, enquanto não estiver totalmente parada a bocha jogada anteriormente.
- Cada jogador só poderá jogar duas bochas.
- Se ao tentar jogar o ponto, o jogador deixar cair a bocha involuntariamente, esta poderá ser jogada novamente, desde que não ultrapasse a linha de ponto, se ultrapassa-la, será considerada jogada. Se a bocha for solta no solo após o risco como “mania do jogador” antes da jogada a bocha será anulada (considerada jogada).

### 4 PENALIDADES DO ARREMESSO DO PONTO

- Jogar a bocha do adversário em vez da sua.

**Pena:** A bocha do adversário voltará ao cocho, sendo desclassificada uma bocha do infrator, anulando-se os efeitos produzidos.

- Jogar outra bocha, antes de totalmente parada a bocha jogada anteriormente.

**Pena:** desclassificação da bocha e anulação dos efeitos produzidos na jogada.

- Não é permitido molhar as bochas, ou umedecê-las com saliva ao jogar a ponto nem a tiro.

**Pena:** a bocha será desclassificada.

### 5 DO INÍCIO DAS JOGADAS

- O bolim deverá ser jogado com o jogador postado dentro da área de 04 (quatro) metros das cabeceiras, podendo pisar antes ou encima da faixa (como na regra para arremesso a ponto)
- Ao ser arremessado, o bolim deverá ultrapassar a faixa de 01 (um) metro além do meio da cancha e não poderá tangenciar a faixa da zona livre (morta) da cabeceira oposta ao lançamento. Caso contrário o bolim estará fora do jogo.
- O jogador para iniciar a partida deverá colocar o bolim em jogo, dentro das medidas regulamentares, tendo o direito de até dois arremessos.

**Parágrafo Primeiro** - Se no segundo lance o bolim situar-se em posição irregular, o adversário terá o direito de arremessá-lo.

**Parágrafo Segundo** - Se o adversário também arremessar o bolim irregularmente o árbitro de ponto o colocará no meio da faixa oposta de 04 (quatro) metros (linha de ponto).

- As saídas de jogo serão sempre da equipe adversária
- Se o atleta de uma das equipes mexer ou levantar alguma bocha antes da marcação dos pontos, sem autorização do árbitro, será penalizado com a perda dos pontos em questão (perda de 08 (oito) pontos quando a cancha possuir marcação de pontos de 02 (dois) em 02 (dois) e perda de 04 (quatro) pontos quando a cancha possuir marcação de 01 (um) em 01 (um) ponto.

### 6 INÍCIO DO JOGO

- A equipe visitante jogará a ponto primeiro na primeira partida e também deverá escolher a cor das bochas, que permanecerá para toda a rodada. No restante dos jogos, dará início sempre a equipe visitante.
- As bochas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que quebrem durante o jogo, devendo as mesmas estarem em perfeitas condições para o jogo.
- Se for constatado empate antes do término de todas as bochas, isto é, durante as jogadas, a equipe que não conseguiu superar o ponto voltará a jogar em seguida.
- Se for constatado o empate no final de todas as bochas, a equipe que marcou pontos na jogada anterior arremessará o bolim e ponteará primeiro na jogada subsequente.

### 7 ANULAÇÃO DA JOGADA

- O atleta terá o máximo de 01 (um) minuto para realizar a jogada e, esgotando-se esse prazo o mesmo será advertido na primeira vez e na reincidência a equipe terá um bocha desclassificada.
- Quando um atleta ao executar uma jogada, escorregar e cair dentro da zona permitida e não ultrapassar a faixa limite a jogada poderá ser realizada novamente.

### 8 AS SUBSTITUIÇÕES

No jogo de quartetos será permitida a substituição de 04 (quatro) jogadores por partida.

- A **substituição poderá ocorrer a qualquer momento da partida, porém nunca durante a realização de uma jogada, sendo assinada a súmula.**
- O prazo para a realização da substituição será de 02 (dois) minutos.



## 9 DOS CAPITÃES

Cada equipe deverá indicar um capitão entre os jogadores participantes da partida e que terá as seguintes competências.

- Solicitar do árbitro a medição dos pontos
- Solicitar ao representante ou dirigente que anote na súmula, as irregularidades que constatar e que não foram corrigidas pelo árbitro, assinando e ficando responsável pela procedência da queixa.
- Ficar responsável pelos atos de seus companheiros.
- Reprimir todas as infrações que possam ser cometidas pelos seus companheiros.
- Dar ciência ao árbitro das substituições em sua equipe

## 10 ANULAÇÃO DA JOGADA

- Quando o bolim bater fora das marcações normais da cancha ou no teto e voltar à mesma;
- Se por efeito de uma jogada o bolim se quebrar a jogada será anulada e se for a bocha, valerá, para efeito da jogada, a parte maior da mesma sendo validados os seus efeitos, devendo a bocha ser substituída para as jogadas seguintes.

## 11 OS JOGADORES

- Não abandonar a cancha sem o consentimento do árbitro e, se o fizer será caracterizado o abandono de cancha e sua equipe jogará com um jogador a menos.

*Parágrafo Único:* O jogador que permanecer jogará apenas com as suas 02 (duas) bochas.

## 12 OS ÁRBITROS

- Aceitar reclamações somente dos capitães, desde que feitas em termos corteses.
- Medir o ponto quando solicitado pelos capitães e prestar atenção na jogada e colocação das bochas e bolim em caso de alguma irregularidade.
- No caso de um atleta, numa jogada jogar mais de 02 (duas) bochas, qualquer o árbitro está autorizado a desclassificar a terceira bocha.
- O jogador que se retirar da cancha no transcorrer da partida, por indisciplina, ou antes da mesma ser iniciada, porém com sua assinatura na súmula, estará automaticamente expulso da cancha, não podendo ser substituído e seu parceiro jogará apenas com duas bochas.
- Quando um atleta ou torcedor chegar a interferir na trajetória de uma bocha ou bolim, jogada desde a saída, ou em movimento, o mesmo deverá ser advertido na primeira vez e na reincidência será expulso da cancha ou da torcida e, a bocha ou bolim, deverão ser jogados novamente.

## 13 OBSERVAÇÕES

\* No momento da jogada do ponto, somente poderá ficar no espaço do jogo, o jogador que vai jogar a bocha. E os demais jogadores da mesma cabeceira deverão ficar atrás da linha do jogador.

\* A jogada (ultrapassar o primeiro risco da linha de tiro) que a bocha bater no fundo sem atingir nada, e retornar fora do "morto", a bocha será desclassificada.

\* O jogador que for realizar a jogada é quem deve AVISAR o árbitro, o que vai executar.

## 14 ESCLARECIMENTOS

### 14.1 Das Marcações das Bochas e do Bolim

As marcações das bochas devem ser diferentes para cada equipe ou para cada cor de bocha e efetuadas no solo.

O bolim será marcado com uma linha paralela à cabeceira e uma paralela às tábuas laterais.

### 14.2 Da Zona Livre (Morto)

A zona de jogo livre encontra-se nos últimos 1,50 (um e meio) metro da cancha, devendo o bolim estar localizado nesta área. O bolim está fora da área quando sua periferia mais próxima à cabeceira está a mais de 1,50 (um e meio) metro.

Na zona livre, não é necessário declarar a jogada que será realizada, nem a peça a ser atingida, devendo o jogador avisar que jogará na zona livre, lançando a bocha do setor da primeira linha do tiro, sendo que o primeiro pique da bocha deverá ocorrer depois da linha de saída de 7,50 (sete e meio) metros como mínimo e até o fundo da cancha como máximo, incluindo o golpe direto na cabeceira ou em qualquer objeto da zona livre.

**Se a bocha lançada ao tocar a cabeceira, sair da zona livre sem haver tocado nenhum objeto na ida ou na volta, será desclassificada.**

Quando o bolim se encontrar na zona livre ou como consequência de uma jogada regular o mesmo for enviado a tal zona, em ambos os casos valerão todos os efeitos produzidos pela jogada, dentro dos 1,50 (um e meio) metros, sempre que não incorra em infração desclassificatória, devendo marcar-se as bochas e o bolim no lugar em que se detenham, incluindo as bochas e o bolim que se desprenderam da cabeceira.

### 14.3 Do Lançamento das Bochas

A bocha poderá ser jogada a ponto, ponto de retorno, tiro (bochada), tiro de retorno ou pique, devendo obedecer aos preceitos fundamentais regulamentares para cada caso.

### 14.4 Da Regra da Vantagem

Algumas jogadas irregulares de ponto, ponto de retorno, tiro (bochada), 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:

- se aceita a jogada, esta se transforma em jogada válida, regular;
- se não aceita a jogada, os objetos deslocados deverão voltar às suas marcas originais e a bocha infratora deverá ser desclassificada.
- A movimentação de bochas devido ao movimento da "tábua" da cancha será considerado normal e suas consequências válidas.

### 14.5 Do Ponto

No ponto, o jogador deverá fazer rolar a bocha pelo solo, **não** podendo pisar com o(s) pé(s) apoio mais adiantado a linha dos 4,00 (quatro) metros, não sendo permitido ultrapassar esta linha antes que a bocha lançada faça contato com o piso. Em todo o momento o jogador deverá posicionar-se de frente para a cabeceira contrária, na direção em que está jogando. As

## **I CAMPEONATO MUNICIPAL DE BOCHA – EDIÇÃO 2017 –**

Realização:

*Prefeitura Municipal de Coqueiros do Sul – Administração 2017 - 2020*

infrações deste artigo serão punidas com a desclassificação da bocha lançada e anulação dos efeitos produzidos.

Durante a realização da partida, ter-se-á em conta o arrasto (pichar, furar) quando, ao ser efetuada a jogada a ponto, um jogador arremeter com sua bocha, dentro da zona de jogo ou dentro da zona de 1,50 (um e meio) metro (masculino) e 4,00 (quatro) metros (feminino) uma bocha própria, contrária ou o bolim, e deslocá-los em qualquer direção a mais de 70 (setenta) centímetros do lugar da marcação dos mesmos. Se, ao efetuar-se uma jogada, uma outra bocha de sua equipe ou do adversário for atingida e arrastar uma ou mais da equipe adversária ou própria ou bolim a mais de 70 (setenta) centímetros, também será considerado arrasto. Comprovado o mesmo, aplicar-se-á a Regra da Vantagem.

### **14.6 Da Rafa**

O Rafa para esta competição estará invalidado.

### **14.7 Do Tiro (Bochada)**

Para efetuar o tiro (bochada), o jogador **não** poderá pisar com o pé mais adiantado as linhas dos 7,50 (sete e meio) metros. ENTENDA-SE POR PÉ MAIS ADIANTADO, AQUELE MAIS AVANÇADO (pé de apoio). Dentro desta área, o jogador poderá efetuar os passos ou saltos que lhe pareçam convenientes. Poderá atingir qualquer peça localizada além da linha dos 4,00 (quatro) metros de saída até o fundo da cancha.

Em todos os momentos o jogador deverá deslocar-se de frente para a cabeceira contrária, melhor dizendo, na direção que está jogando sem voltar o corpo.