

## Torneio de Boliche da 8ª OlimpiANA - 2018

### REGRAS GERAIS

Art. 1º - O Torneio de Boliche da 8ª OlimpiANA - 2018 terá as seguintes modalidades:

- a) Individual: Feminino e Masculino;
- b) Duplas: Feminina, Masculina e Mista

§1º. Cada modalidade, em cada categoria (feminino, masculino e misto), deverá ter no mínimo 4 participantes inscritos para a realização da competição da mesma.

§2º. As regras do jogo de boliche deverão ser observadas conforme o Anexo deste regulamento e quaisquer divergências sobre o aqui estabelecido ou encaminhamento de recursos deverá ser deliberado pela Comissão Organizadora - CO do Torneio.

### DAS INSCRIÇÕES

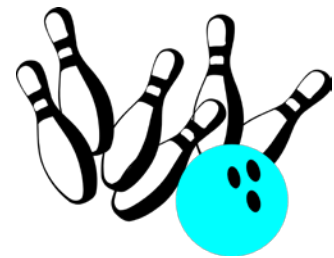
Art. 2º - As inscrições deverão ser realizadas até o dia 17/08/2018, preenchendo o Formulário de Inscrição “**CLIQUE AQUI**” ou via [www.asaguas.org.br/boliche](http://www.asaguas.org.br/boliche), indicando o(s) nome(s) d@(s) componentes das duplas, quando for o caso.

§1º. Sapatos especiais para o jogo de boliche serão oferecidos pelo Striker Casual Bowling (Pier 21), local de realização do campeonato, e seu uso é obrigatório.

§2º. O valor da inscrição por pessoa será de R\$ 50,00 (cinquenta reais), cujo pagamento deverá ser efetuado numa das duas contas bancárias da Associação dos Servidores da Agência Nacional de Águas - Aságuas (CAIXA: Ag. 3247, Operação 003 CC 10-4 ou BB – Ag. 4594-2, CC 107817-8). Posteriormente, para confirmar a inscrição enviar o comprovante para os seguintes e-mails: [jacson.dalfior@ana.gov.br](mailto:jacson.dalfior@ana.gov.br) e [gaetan.dubois@ana.gov.br](mailto:gaetan.dubois@ana.gov.br).

§3º. Serão impostos limites ao número de participantes, caso o local de realização do evento não possa disponibilizar o número de pistas requerido, hipótese em que serão privilegiados a ordem temporal dos pedidos de inscrição recebidos, contando-se para tal fim a data do pagamento da taxa de inscrição.

§ 4º - Em caso de indisponibilidade do local de realização do torneio, a Comissão Organizadora se responsabilizará por informar os inscritos, com antecedência de 24 horas, o novo local de realização



do torneio, o qual deverá ser compatível com o local inicial previsto para a realização das partidas e eventuais chamadas de capital para cobrir despesas adicionais. Os inscritos que não puderem participar no novo local e nova data os valores pagos serão ressarcidos, em até 2 dias úteis após a CO receber a devida comunicação, via e-mail.

## **DA FORMA E REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS**

Art. 3º - Cada participante jogará 2 ou 3 partidas, a depender do número de participantes por pista e do custo de locação das pistas necessárias para realização do Torneio, a ser decidido pela CO, que deverá informar os participantes, via e-mail serão informados.

Parágrafo Único – Antes da primeira partida haverá 10 minutos de aquecimento (bate-bola);

Art. 4º - A(O)s integrantes de duplas femininas, masculinas e mista poderão em jogar juntos, em uma mesma pista. Enquanto que @s integrantes de duplas mistas poderão jogar em pistas separas, desde que estejam também em duplas femininas ou masculinas.

Parágrafo Único – As pessoas que disputarão o torneio serão aquelas inscritas, havendo possibilidade de sua substituição, por força maior, por outra pessoa, desde que a organização seja informada, via e-mail, o nome e dados para contato dessa pessoa, em até um dia antes do Torneio.

Art. 5º - Tendo em vista a igualdade para todos os participantes, não será permitido o uso de bolas próprias, ou seja, somente poderão ser utilizadas as bolas fornecidas no estabelecimento onde se dará o torneio (bolas numeradas).

## **DA PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO:**

### **INDIVIDUAL**

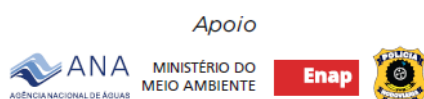
Art. 6º - Classificar-se-ão @s atletas somando os pontos das 2 partidas.

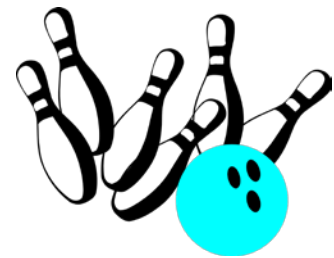
### **DAS DUPLAS**

Art. 7º - Classificar-se-ão as duplas somando os pontos das 2 partidas, observando os seguintes critérios:

- a) A pontuação da dupla em cada partida será contabilizada pela soma dos pontos dos seus componentes;

## **DA PREMIAÇÃO**





Art. 8º – Serão premiados segundo a classificação obtida aplicando-se os critérios dos artigos 6º e 7º campeão, vice-campeão e o 3º colocado, com medalhas de todas as modalidades/categorias.

## DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 9º – Ao participar do Torneio de Boliche da 8ª OlimpiANA – 2018, @ atleta aceita totalmente as disposições deste Regulamento, participando por livre e espontânea vontade, assumindo as despesas de transporte, hospedagem, alimentação e seguros ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação no torneio, antes, durante e depois do mesmo.

Art. 10º – Não haverá reembolso, por parte da Comissão Organizadora, bem como de seus patrocinadores e apoiadores, de nenhum valor correspondente aos equipamentos e/ou acessórios utilizados pelos participantes no evento, independente de qual for o motivo, nem tampouco, por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas/ participantes venham a sofrer durante a participação neste evento.

Organização



Apoio



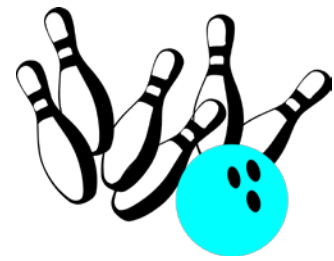
MINISTÉRIO DO  
MEIO AMBIENTE



Patrocínio



GOVERNO  
FEDERAL



## **ANEXO - REGRAS BÁSICAS DO JOGO DE BOLICHE**

### **1.ª Regra - DEFINIÇÃO DO JOGO**

O jogo de boliche consiste de dez frames. Um jogador tem direito a duas bolas em cada um dos nove primeiros frames, a menos que um strike seja marcado. No décimo frame, o jogador tem direito a três bolas caso um strike ou um spare sejam marcados. Cada jogador completará seus frames seguindo-se a sequência apresentada no painel.

Um lançamento legal acontece quando o jogador solta a bola e essa atravessa a linha de falta e percorre a área de jogo. Todo lançamento é válido, a menos que se marque uma bola morta. O lançamento deverá ser feito apenas com as mãos. Nenhum dispositivo que se desprenda ou que se mova pode ser incorporado à bola.

### **2.ª Regra - CONTAGEM DOS PONTOS**

Exceto quando um strike for feito, o número de pinos derrubados no primeiro lançamento do jogador deverá ser marcado no canto superior esquerdo do quadrado correspondente a cada frame, e o número de pinos derrubados em seu segundo lançamento deverá ser marcado no canto superior direito do quadrado correspondente àquele mesmo frame. Se nenhum pino for derrubado na segunda bola, o espaço referente àquele lançamento deverá ser preenchido com (-). A anotação dos dois lançamentos deverá ser feita imediatamente.

### **3.ª Regra - STRIKE**

Um strike é marcado quando todos os pinos são derrubados no primeiro lançamento do frame. O strike é anotado com um (X) no canto esquerdo superior do quadrado correspondente ao frame em que todos os pinos foram derrubados. Conta-se para um strike dez pontos mais o número de pinos derrubados nas duas próximas bolas.

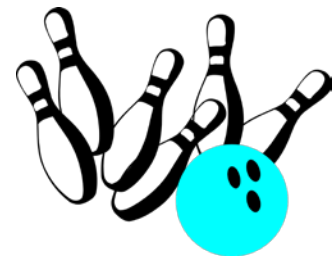
### **4.ª Regra - DUPLO**

Dois strike consecutivos são um duplo. Conta-se para um duplo vinte pontos mais o número de pontos do primeiro lançamento feito após o segundo strike.

### **5.ª Regra - TRIPLO**

Três strikes consecutivos são um triplo. Se conta para o primeiro strike trinta pontos. O máximo de pontos possíveis num jogo de boliche é trezentos (300), e para isso são necessários doze (12) strikes consecutivos.

### **6.ª Regra - SPARE**



O spare acontece quando os pinos que não foram derrubados no primeiro lançamento são derrubados no segundo arremesso do mesmo frame. O spare é marcado com um (/) no lado direito superior do quadrado referente àquele frame. A conta para um spare é de dez (10) pontos mais os pontos do próximo lançamento.

### **7.ª Regra - ERRO**

O erro acontece quando após os dois lançamentos do frame os dez pinos não forem derrubados, a não ser que os pinos que ficaram de pé formem um split.

### **8.ª Regra - SPLIT**

O split é o conjunto de pinos que restaram de pé após o primeiro lançamento do frame, sempre que o pino 1 tenha sido derrubado e:

- pelo menos um pino tenha caído entre dois pinos que ficaram de pé. Exemplo: 7-9/3-10.
- pelo menos um pino tenha sido derrubado imediatamente à frente de dois ou mais pinos que tenham ficado em pé. Exemplo: 5-6.

OBS: Um split é identificado geralmente por um círculo ou quadrado em volta do resultado da primeira bola.

### **9.ª Regra - ORDEM DOS JOGADORES**

Um ou mais jogadores podem estar anotados em um par de pistas. Depois que se tenha começado a jogar uma série, não poderá haver alterações na ordem da pista, exceto substituições de acordo com as regras.

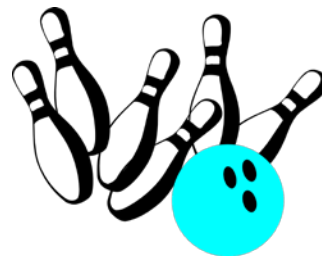
### **10.ª Regra - JOGOS INTERROMPIDOS**

Os juízes do torneio podem autorizar o término de um jogo ou de uma série em outro par de pistas quando houver falha no equipamento nas pistas iniciais. O jogo ou a série deverão ser recomeçados do ponto onde foram interrompidos.

### **11.ª Regra - PINOS CAÍDOS VÁLIDOS**

Os pinos que se devem creditar ao jogador dentro de um lançamento legal são:

- a) Os pinos derrubados pela bola ou por outro(s) pino(s).
- b) Pinos derrubados por outro(s) pino(s) que tenha batido e voltado das paredes do lado ou da parede posterior da pista.



c) Pinos derrubados por outro(s) pino(s) que tenham batido na pá enquanto esta se encontra em repouso antes de varrer os pinos caídos na pista.

d) Pinos que fiquem inclinados apoiados na parede no canto da pista.

Todos estes pinos são considerados derrubados e devem ser removidos antes do próximo lançamento.

### **12.ª Regra - PINOS CAÍDOS INVÁLIDOS**

Quando alguma das situações seguintes ocorrer, o lançamento será válido porém o resultado do mesmo não será:

a) A bola sai da pista (cai na canaleta) antes de alcançar os pinos.

b) A bola bate e volta da parede posterior derrubando pinos.

c) O pino derruba outro(s) pino(s) após ter batido no corpo, braços, e pernas do pineiro.

d) O pino é tocado pela máquina.

e) Qualquer pino que caia quando se estiver removendo os pinos caídos.

f) Qualquer pino derrubado pelo pineiro.

g) Quando o jogador cometer uma falta.

h) Quando houver pinos caídos na pista ou na canaleta e a bola entrar em contato com esses pinos antes de deixar a superfície da pista.

Se houver pinos derrubados ilegalmente e o jogador tiver que fazer mais lançamentos dentro do mesmo frame, o(s) pino(s) derrubado(s) ilegalmente deverão ser colocados em seu lugar de origem.

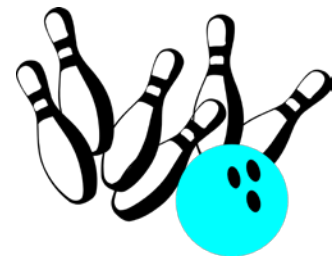
### **13.ª Regra - PINOS REBATIDOS**

Pinos que tenham sido rebatidos e tenham ficado de pé na pista, devem ser contados como pinos de pé.

### **14.ª Regra - PINOS QUE NÃO DEVEM SER CREDITADOS**

Nenhum pino pode ser concedido ao jogador e apenas os pinos que foram derrubados ou que foram tirados da superfície da pista por um lançamento válido podem ser contados.

### **15.ª Regra - REPOSIÇÃO DE PINOS**



Um pino pode partir-se ou danificar-se seriamente durante o jogo. Neste caso, ele deve ser substituído por outro o mais uniforme possível com o peso e a condição dos outros pinos. Os juízes do torneio devem determinar quando a substituição deve ocorrer.

### **16.ª Regra - BOLA MORTA**

Uma bola é considerada morta nas seguintes situações:

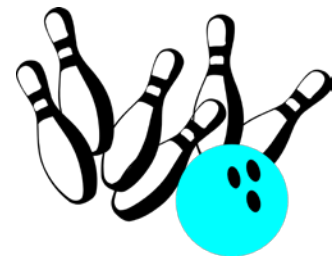
- a) Depois do lançamento (e antes do próximo lançamento na mesma pista), se chama imediatamente a atenção para a falta de um ou mais pinos.
- b) Quando alguém interfere na colocação de qualquer um dos pinos antes da bola chegar aos pinos.
- c) Quando alguém tira ou interfere no movimento do pino antes que este tenha parado.
- d) Um jogador joga na pista errada ou na hora errada. Ou um jogador de cada time no par de pistas joga na pista errada.
- e) Um jogador é fisicamente interrompido por outro jogador, espectador, objeto móvel ou pineiro durante o lançamento da bola e antes do lançamento ser completado. Neste caso, o jogador tem o direito de aceitar o resultado do lançamento ou declarar a bola morta.
- f) Qualquer pino é movido ou derrubado enquanto o jogador lança a bola e antes que a bola alcance os pinos.
- g) Uma bola lançada entra em contato com um objeto exterior.

Quando se declara uma bola morta, o lançamento não conta. Os pinos que estavam parados quando ocorreu a bola morta devem ser repostos e o jogador tem direito a repetir o lançamento.

### **17.ª Regra - JOGAR NA PISTA ERRADA**

Como foi especificado na 18.ª regra, se deve declarar bola morta e o jogador ou jogadores devem voltar a jogar na pista certa quando:

- a) O jogador joga na pista errada.
- b) Um jogador de cada time no par de pistas joga na pista errada.
  - b.1) Se mais de um jogador de um mesmo time joga na pista errada na sua vez, essa linha será completada sem correções. Qualquer linha posterior deve ser iniciada na pista prevista anteriormente.
  - b.2) Em uma competição de confronto direto individual, onde o jogador joga dois frames de cada vez na sua vez de jogar, se o jogador joga na pista errada, deve ser declarada uma bola morta e o



jogador deve jogar nas pistas corretas, sempre que o erro seja descoberto antes de que outro jogador tenha feito o lançamento. De outra maneira a anotação se mantém, jogando todos os frames restantes nas pistas certas.

### **18.ª Regra - DEFINIÇÃO DE FALTA**

Uma falta ocorre quando uma parte do corpo pisa ou passa a linha de falta e toca qualquer parte da pista, equipamento ou estrutura durante ou depois do lançamento.

### **19.ª Regra - PROTESTOS - PRÉ-REQUISITOS - FALTAS - REGRAS GERAIS DE JOGOS**

Os protestos que envolvam pré-requisitos ou regras de jogo devem ser apresentados ao Organizador do Torneio ou Representante Oficial de cada Agência enquanto estiver acontecendo o torneio.

### **20.ª Regra - MARCAÇÃO OFICIAL**

Num torneio é necessário que haja marcações oficiais para registrar todas as partidas jogadas ou um dispositivo de marcação automática aprovado.

Caso a marcação feita não seja eficaz e os jogadores afetados não possam corrigir os erros, eles poderão registrar seus próprios pontos desde que sob a supervisão da gerência do torneio. No torneio de confronto direto eliminatório, quando a contagem dos pinos não é levada adiante, a gerência do torneio pode autorizar o jogador a guardar a marcação.

Cada torneio e/ou partida aprovada deve manter uma marcação indicando os pinos caídos em cada bola, para que um exame frame a frame possa ser feito. Cada jogador ou capitão do time deve receber uma cópia da marcação e assinar a cópia oficial imediatamente após jogar, para validar sua marcação.

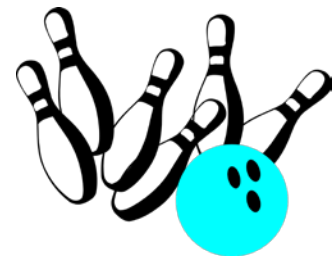
Depois de uma marcação ter sido registrada, ela não pode ser mudada, a menos que haja um erro óbvio. O erro deve ser corrigido pelo juiz oficial do torneio imediatamente após ter sido descoberto. Erros questionáveis devem ser decididos pelo gerente do torneio, que, por regra, pode estipular um tempo limite para a correção dos erros.

Uma partida ou um frame irremediavelmente perdido pela marcação, pode ser jogado novamente com a aprovação da gerência do torneio a menos que esse procedimento seja proibido pelas regras do torneio.

### **21.ª Regra - ATRASOS**

Qualquer jogador ou time que se atrasem devem começar a jogar a partida do frame que estiver sendo jogado na pista ou par de pistas no qual estavam registrados. Se estiverem escalados sozinhos devem começar a jogar a partir do menor frame dentre os que estão sendo jogados na competição.





## 22.ª Regra - JOGO LENTO

a) Um jogador que está se preparando para subir no approach e fazer um lançamento tem os seguintes direitos e obrigações:

a.1) Pode pedir prioridade somente a um jogador que esteja se preparando para jogar na pista imediatamente à sua esquerda.

a.2) Deve esperar pelo jogador que está subindo no approach ou preparando-se para jogar na pista imediatamente à sua direita.

a.3) O jogador deve estar pronto para jogar quando for sua vez e não deve atrasar o começo de seu approach ou lançamento se as duas pistas, esquerda e direita, adjacentes à sua pista estiverem desocupadas.

b) Quando um jogador não cumpre com os procedimentos mencionados no parágrafo 1 deve-se considerar jogo lento. Um jogador que não cumprir com este procedimento deve ser advertido por um juiz oficial do torneio:

b.1) Com advertência verbal para a primeira advertência (sem punição).

b.2) Com advertência verbal para a segunda advertência (sem punição).

b.3) Para a terceira advertência e qualquer outra advertência posterior nos jogos de um mesmo bloco deve-se intimar verbalmente o jogador e conceder zero (0) pinos no frame.

d) Caso haja alguma dúvida em relação a esta regra, na final de masters a decisão será tomada pelo comitê que dirige o torneio.

## 23.ª Regra – FUMO, BEBIDA E LANCHE

Os jogadores não podem fumar nas pistas onde forem disputadas as competições. Serão permitidas bebidas e lanche.