

# Bets Família

TRAGA UM AMIGO PARA PARTICIPAR!



*Clube de Campo  
Sorocaba*

Informações no Depto de Esportes:  
(15) 3388-9036.

Av. Eng. Carlos Reinaldo Mendes,  
nº 1761, Alto da Boa Vista  
Sorocaba/SP

[clubedecamposorocaba.com.br](http://clubedecamposorocaba.com.br)

**27.JAN-09H00**

**CAMPO SOCIETY**

**INSCREVA-SE JÁ!**

**VAGAS LIMITADAS!**



**Data:** 27/01 (Domingo) **Local:** Campo Society

**Horário:** a partir das 09h00

**Período de Inscrições:** de 15 de Dezembro 2018 a 15 de Janeiro 2019

**Inscrições:** 01 pacote de ração para Cachorros ou Gatos

**Retirada do Kit:** 25 e 26 de Janeiro no Depto de Esportes

**IMPORTANTE: NÃO SERÃO ACEITAS INSCRIÇÕES APÓS A DATA LIMITE**

**Formação das duplas:** Adulto + criança ou adolescente com até 15 anos

## REGULAMENTO

**01. Objetivo:** Resgate da brincadeira infantil, sociabilização e muita diversão.

**02. Categorias:** As categorias serão formadas pela idade da criança, conforme indicação abaixo:

- *Mirim – de 07 a 10 anos*
- *Infantil de 11 a 15 anos*

**Observação:** Serão considerados adultos a partir de 16 anos.

**03. Sistema de Disputas:** Todos contra todos dentro da sua categoria.

**04. Premiação:** Serão premiados todos os participantes com medalhas de participação e o 1º colocado de cada categoria.

**05. Duplas:** As duplas terão que ser compostas por um adulto (homem ou mulher) com idade a partir de 16 anos e uma criança dentro da sua categoria. As duplas poderão ser mistas e deverão estar com a camiseta do Festival durante as partidas. A substituição de um (a) jogador (a), durante o Festival será avaliada pela comissão organizadora.

**06. Regras do Bets:**

**Dimensões:** Serão aproximadamente 20 metros de distância entre uma casinha e outra. Cada casinha terá em torno de 60cm de diâmetro.

**Início da Partida:** Haverá disputa de par ou ímpar para escolha de qual dupla será “arremessadora” ou “rebatedora”.

**Pontuação:** Após rebatida a bolinha, ambos rebatedores deverão alternar-se nas casinhas, cruzando entre si, no meio de campo. Cada cruzada equivale a 02 pontos.

**Término da Partida:**

- Acontecerá quando a dupla rebatedora alcançar 12 pontos;
- Rebater a bolinha para fora do alcance dos arremessadores, e na sequência, derrubar os respectivos alvos defendidos e cruzar os tacos no meio do campo sinalizando o término.

**Dupla de Rebatedores Queimada (perda do direito dos tacos):**

- Quando a bolinha for lançada pelo arremessador e acertar o alvo defendido pelo seu rebatedor;
- Quando a bolinha rebatida pelo rebatedor acertar o jogador parceiro, taco ou alvo defendido por este, em qualquer hipótese;
- Quando a bolinha rebatida pelo rebatedor acertar a si mesmo, próprio taco ou alvo defendido;
- Quando no cruzamento de pontos, em que os rebatedores estiverem fora da casinha, e o arremessador acertar a bolinha em qualquer dos rebatedores, ou nos tacos ou nos alvos defendidos por estes
- Quando o arremessador acertar a bolinha no rebatedor, taco ou alvo defendido por este, em qualquer situação em que ele esteja com seu taco fora da casinha (exceto em caso de pedido “licença bets” por motivo justificável);

**Três Para Trás (perda automática do direito dos tacos):**

Ao serem computadas 03 bolas rebatidas para trás da casinha daquele que rebateu, a dupla rebatedora perderá o direito dos tacos. Havendo cruzamento de pontos, entre uma bola e outra rebatida pra trás da casinha, serão zerados a contagem das bolas para trás.

**Toque de Vitória (desclassificação dos rebatedores e vitória aos arremessadores):** Quando a bola for rebatida, sem que haja posterior contato com o solo, e esta viajar a uma altura em que o arremessador da jogada consiga tocá-la, considera-se automaticamente “vitória” para a dupla arremessadora e derrota para a dupla rebatedora na partida.

**Pedido Licença Bets (interrupção temporária do jogo por motivo justificável):**

Ao haver o pedido de “licença bets”, por qualquer um dos jogadores, o jogo será imediatamente interrompido. Obs: em qualquer hipótese, o jogador rebatedor que retirar o taco da casinha sem o pedido de “licença bets” assume o risco de ser queimado pelo rebatedor.

**Tudo ou Nada (arremesso de menor distância):**

No caso em que os rebatedores tentarem rebater a bolinha e ela for muito fraca, o arremessador que a jogou pode interceptá-la no meio do caminho e a arremessar então de uma distância menor. Mas, para isso ser válido é necessário que o arremessador grite “tudo” após a rebatida porém antes que os rebatedores gritem “nada”.

**Bolinha Perdida:** É considerada “bolinha perdida” aquela que ao ser rebatida alcançou lugar incerto. Ao considerar-se “bolinha perdida”, a jogada passa a valer apenas 01 cruzada (02 pontos) e o jogo é interrompido até que se encontre a bolinha.

**07. As regras foram escolhidas de acordo com a região Sudeste do País.**

**08. Os casos omissos neste regulamento serão avaliados pela Comissão Organizadora.**