

REGULAMENTO – 4º CAMPEONATO DE TACO/BETS PET-FEF

INFORMAÇÕES GERAIS

O torneio será realizado no Bolsão de estacionamento da Biblioteca Central da UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas), Av. Érico Veríssimo s/n, dia 23 de junho de 2024 (domingo), das 09h00 às 11h00. Cada equipe será composta de dois jogadores, podendo ser masculina, feminina ou mista. As inscrições serão realizadas através do site <http://www.fef.unicamp.br/fef/>, do site do PET <https://www.petfef.com.br/> e instagram do PET (@petfefunicamp) sendo exigido que pelo menos UM DOS INTEGRANTES da dupla, tenha VÍNCULO ACADÊMICO ou EMPREGATÍCIO com a UNICAMP, podendo ser aluno de qualquer um dos cursos oferecidos pela Universidade, tanto em nível de graduação como de pós-graduação, docentes ou funcionários. O torneio poderá ser disputado por até 24 duplas. A dupla participante deverá, preferencialmente, providenciar seus PRÓPRIOS TACOS para os jogos. Os tacos emprestados pelo PET deverão ser DEVOLVIDOS pela dupla ao final do evento. Para esclarecer dúvidas, entre em contato com: Grupo PET-FEF, através do e-mail petfefunicamp@gmail.com, com a tutora do grupo Helena altmann@unicamp.br ou com as coordenadoras do evento, Maria Isabela pelo e-mail m241091@dac.unicamp.br, Giovan pelo e-mail g241875@dac.unicamp.br ou Isabelle i259994@dac.unicamp.br.

REGRAS DO TORNEIO

O Bets/Taco é um jogo praticado principalmente nas ruas e conta com inúmeras variações nas regras, diferentes em cada região do país em que é praticado. Em nosso torneio, vamos adotar as regras mais comuns da região metropolitana de Campinas.

DIMENSÕES:

Como os jogos serão realizados simultaneamente no Bolsão de estacionamento, a distância entre uma casinha e outra será de aproximadamente 20 metros, e entre uma área de jogo e outra, de aproximadamente 10 metros de distância.

INÍCIO DA PARTIDA:

Haverá uma disputa de melhor de 3 no “Pedra, Papel e Tesoura” e a dupla vencedora, poderá escolher iniciar a partida como sendo “rebatadora” ou “arremessadora”.

PONTUAÇÃO:

Para realizar os pontos, os integrantes da dupla devem trocar de casinha e cruzar os tacos (batendo um no outro) no meio da área de jogo. Cada vez que houver o toque de tacos, a equipe somará dois (2) pontos. **TÉRMINO DA PARTIDA** A partida será encerrada quando uma das duplas atingir primeiro a marca de 16 pontos ou 15 minutos de jogo, a equipe que estiver à frente no placar será a considerada a vencedora. **AUSÊNCIA DE UM DOS JOGADORES** Se por algum motivo um dos jogadores da dupla não puder comparecer no dia do torneio a dupla será desclassificada; o participante presente poderá encontrar outra pessoa para formar a dupla e se inscrever novamente. Se após o início dos jogos, por algum incidente um dos jogadores da dupla ficar impossibilitado de jogar, a dupla será desclassificada.

TROCA DA POSSE DOS TACOS:

- 1.** Quando a bolinha lançada pelo arremessador derrubar ou apenas tocar na casinha defendida pelo respectivo rebatedor, haverá a troca de posição, os arremessadores passam a serem rebatedores, e vice-versa;
- 2.** Quando os rebatedores estiverem marcando seus pontos cruzando os tacos e eles estiverem fora da área da casinha, os arremessadores podem queimar a dupla, acertando a bolinha em um dos jogadores ou em seus tacos ou ainda em algumas das duas casinhas.
- 3.** Quando, por qualquer motivo, o rebatedor tirar o seu taco da área da casinha sem ele pedir “Licença Bets”, o arremessador que estiver com a posse da bola, poderá queimar qualquer um dos rebatedores ou a casinha, até o momento em que o jogador que estiver com o taco fora da área posicione-o no local correto.
- 4.** Ao final de três (3) bolas que foram rebatidas para trás da casinha por qualquer um dos rebatedores durante o jogo, a dupla perderá a posse dos tacos.
- 5.** Se em algum momento o rebatedor lançar a bola para o alto e o arremessador agarrar a bola antes que a bolinha toque o chão, a dupla rebatedora perderá a posse dos tacos.

PEDIDO - “LICENÇA BETS” (parada do jogo):

Se por algum motivo houver a necessidade de interrupção do jogo, os jogadores **NECESSARIAMENTE** precisam falar “licença bets”. Caso algum rebatedor se ausente da área da casinha, sem dizer “licença bets” qualquer um dos rebatedores poderá ser queimado por um arremessador.

BOLINHA PERDIDA:

É considerada “bolinha perdida” aquela que, ao ser rebatida, atinge lugar desconhecido ou incerto. Neste caso, compete ao árbitro dar voz de “bolinha perdida” e os rebatedores poderão marcar apenas dois (2) pontos nessa jogada.

Atenciosamente, Grupo PET-FEF UNICAMP.