

PRODERAD- PROJETO DE EDUCAÇÃO RURAL DE ÁGUA DOCE Núcleo:

CEM Marcelino Ivo Dalla Costa () Hercilópolis ()

Diretora: Marjorie Jeane Setti de Oliveira r

Disciplina: Educação física

Professor: Claudete D. Dall Acosta

Água Doce, 16/11/2020

Aluno (a): _____

Turmas: 6º e 7º anos

NOTA 4º BIMESTRE E RECUPERAÇÃO DO 3º BIMESTRE

Olá pessoal estamos entrando na reta final, essa é a última aula essa atividade também é a última nota do bimestre. Caprichem e levem a sério para logo estarem curtindo as férias.

Atividades :responder e enviar fotos.

1) O que você entende por bets?

Resp. _____

2) O bets tem semelhança com qual esporte?

Resp. _____

BETS

Campo de jogo – gramado ou asfalto/piso

Distância entre as bases: 10 a 12m

Circunferência das bases: 50 cm de diâmetro – marcadas com cal, fita ou tinta

Equipamentos:

- 02 tacos (madeira – dimensões: 65 a 85 cm X 1,0 cm a 2,5 cm X 5,0 cm a 8,0 cm – empunhadura poderá ser emborrachada ou não). OBS: Os inscritos poderão trazer seus próprios tacos ou utilizar os fornecidos pela comissão organizadora.

– 02 alvos “casinha” (litros de refrigerantes 600 ml– com água ou pedrinhas para manter a garrafa em pé).

– 01 bola de tênis.

O Jogo

O jogo é disputado entre duas duplas. Uma dupla que fica em posse das Bets ataque e a outra dupla que fica em posse da bola defesa.

Enquanto um rebatedor mantiver o taco encostado na área da base, a base está “protegida”, impedindo o lançador que está atrás da base de derrubar este alvo. Tirar o taco da área da base enquanto a bola não for arremessada permite que o lançador derrube o alvo de seu próprio lado do campo usando a bola.

O rebatedor deve cuidar de estar apenas com a Bets dentro da circunferência, sendo que caso seja flagrado com o pé sobre a linha ou dentro da circunferência, poderá ser “queimado” e a dupla perde os tacos.

O arremesso da bolinha deverá ser feito com a mão e sempre com movimentos “por baixo”, podendo a bolinha ir quicando, alta ou junto ao chão de jogo. Deverá ser feito o arremesso sempre atrás da linha da “casinha” com objetivo de acertar a “casinha” oposta.

O rebatedor não poderá posicionar o corpo propositalmente em frente a “casinha” (alvo), sob pena de perder as bets caso seu corpo obstrua a passagem da bolinha após o arremesso.

Quando os lançadores derrubam o alvo o jogo para e as equipes trocam os papéis, após a dupla de defesa pegar os tacos e posicionarem nas bases o jogo será retomado. Só marca pontos a dupla que estiver em posse das Bets (ataque). O objetivo do ataque é impedir que a casinha seja derrubada pela defesa rebatendo a bola arremessada, e por meio dessa marcar pontos que os levem a vitória.

Se a equipe de ataque derrubar a “casinha” com os tacos, sem ser no ponto final para vitória, a equipe perde as bets a para a defesa.

O ataque pontua quando a bola arremessada pela defesa é rebatida e os seus integrantes correm na direção da base oposta, invertendo a sua posição. Para marcar ponto, as Bets de cada integrante devem se tocar no momento que eles se encontrarem durante a corrida e posicionar o bets na base oposta (segurando o taco). Caso as Bets não se toquem, ou não encostem na base oposta o ponto não é marcado.

Caso a dupla de posse das bets não consiga derrubar as “casinhas”, cruzar as bets no centro do campo, correr e fazer a contagem após o último ponto, poderão manter as bets na circunferência (base) não finalizando o jogo com a contagem de 12 pontos, e tentarão uma rebatida para fazer um outro ponto, e assim proceder a finalização do jogo.

O jogo acaba quando uma das duplas totalizarem 12 pontos e completar o “ritual” de encerramento da partida: derrubar a casinha em que está cruzar as Bets no centro do campo de jogo, correr e contar até o combinado (12 pontos), sem ser “queimado” por um membro da equipe da defesa.

Se o time adversário defesa queimar uma pessoa da dupla adversária, enquanto esses correm e fazem a contagem final, a dupla perde as Bets e perde metade dos pontos.

Quem começa com o taco

Para decidir quem começa com os tacos, pode-se tirar “par ou ímpar”, ou “molhado ou seco” (onde um dos participantes molha um lado do taco e deixa o outro lado seco, cada time escolhe se quer molhado ou seco, e joga-se o taco para cima para saber quem começa).

A contagem de pontos pode ser feita de 01 em 01, com o máximo de 12 pontos.

Regra da Vitória

“Vitória bets” ou “vitória”, não sendo obrigatório, porém a equipe da bola não recebe a vitória e sim, somente o taco para continuar a jogar. Caso a defesa consiga pegar uma rebatida do ataque no ar, sem que a bola tenha tocado o chão, inclusive se for rebatida para trás, as Bets passam a ser posse da defesa que automaticamente se tornam a dupla de ataque e a de ataque passa a ser defesa.

Regra do “trás”

Se a bolinha encostar-se ao taco e for para trás do círculo do rebatedor, é contada “uma para trás”.

Quando for contado “três para trás” os rebatedores perdem os tacos. A contagem de trás só zera quando a dupla de ataque for para a defesa, e quando retornar ao ataque a contagem de trás está zerada.

Pedido de tempo

O jogo só pode ser paralisado se houver pedido de tempo, também conhecido como “licença bets”, “bets-tempo” ou “licença para um”. Caso contrário, os jogadores podem derrubar a casinha adversária se um dos jogadores se ausentar da partida sem solicitar tempo.

O tempo poderá ser solicitado apenas pela equipe que estiver com as bets e não poderá ser solicitado após rebatida. Conta-se 01 minuto de tempo e cada equipe tem direito a um pedido.

Bolinha perdida

Se a bola rebatida cair em local de difícil acesso, a dupla de rebatedores só poderá marcar pontos até que a outra dupla grite “bolinha perdida” e haja claro, comum acordo quanto à dificuldade de acesso. Caso a dupla de defesa grite “bolinha perdida” automaticamente dará 6 pontos a equipe adversária e o jogo segue normalmente com outra bolinha.

Casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.