



**Núcleo das Academias - NA**

## 1. Informações Gerais

### 1.1. Objetivo do 1º CAMPEONATO DE CAÇADOR - NA

Com objetivo do Núcleo em contribuir para a melhoria da qualidade de vida e bem-estar, foi estruturado o **1º CAMPEONATO DE CAÇADOR - NA (Núcleo das Academias)**, vinculado à Associação Empresarial de Francisco Beltrão (Acefb).

O evento irá promover a integração dos competidores, contribuir para a melhoria da qualidade de vida e bem-estar dos participantes, estimulando a prática de atividade física para população que aumenta o nível de energia, ajuda a reduzir a tensão e estresse e também estimular atividade em equipe.

### 1.2. Consulte seu médico antes de praticar atividades físicas

Antes de iniciar a prática de qualquer atividade física é indispensável uma avaliação médica.

### 1.2. Estrutura do CAMPEONATO DE CAÇADOR

**PÚBLICO:** População em geral acima de 18 anos completos – apta à atividade física

- **DATA:** 4/9 – Domingo
- **HORÁRIO:** 7h30
- **LOCAL:** Unipar
- **VALOR:** R\$ 19,90 por pessoa + 1kg de alimento para doação
- **CAPACIDADE:** 20 equipes de 7 pessoas cada.
- **CONGRESSO TÉCNICO:** 3/9 (orientação para as equipes)
- **INSCRIÇÃO** via Formulário Google – individual
- **PAGAMENTO** na Acefb (capitão repassa valor total da equipe)

**\*A equipe pode TRAZER TORCIDA para o dia da competição**



## REGULAMENTO

Este regulamento contém todas as regras e informações necessárias aos participantes do **1º CAMPEONATO DE CAÇADOR – NA**. Sua leitura é obrigatória aos participantes, que não poderão alegar desconhecimento das regras descritas neste documento. Todos os inscritos receberão acesso digital ao Regulamento.

ART.1º - A modalidade de caçador será disputada de acordo com as seguintes regras:

### REGRA 1 - A QUADRA

1.1 - A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 9 metros de largura.

1.2 - As linhas fazem parte da quadra de jogo.

### REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO

2.1 - A partida terá duração de 2 (dois) tempos de 8 (oito) minutos, com 1 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

2.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

2.3 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “**queimados**” ao fim do jogo.

2.4 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 1 (um) minuto para descanso e em seguida uma prorrogação de 1 (um) tempo de 4 (quatro) minutos – morte súbita / ou seja, a equipe que queimar a outra equipe primeiro, vence o jogo).

### REGRA 3 - A BOLA

3.1 - A bola a ser utilizada será de voleibol profissional.

### REGRA 4 - O UNIFORME

4.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção ou calça que permita a prática da modalidade.



## REGRA 5 - OS JOGADORES

5.1 - A equipe será constituída por 7 jogadores, sendo 6 (seis) titulares e 1 (um) reserva.

5.2 - A equipe deverá dar início à partida com no mínimo 3 (três) atletas.

5.3 - **Substituições:** Poderão ser efetuadas até 2 (duas) substituições, sendo que as mesmas serão efetuadas durante a partida. Jogadores já **"queimados"** durante o jogo, se forem substituídos, só poderão retornar à partida na posição de outro jogador **"queimado"**.

5.4 - O capitão da equipe ou os atletas **"queimados"** lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma. O lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento, bem como das laterais demarcadas, sem invadir a quadra adversária (pisar na linha ou adentrar na mesma). A equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

5.5 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

5.6 - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado **"queimado"** e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.

5.7 - O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, será considerado **"queimado"**, estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.

5.8 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

5.9 - Será considerado **"queimado"** o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e **esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.**

5.10 - Será considerado **"queimado"** o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

5.11 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado **"queimado" mesmo que a bola toque o chão.**



5.12 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 2 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "**queimados**".

5.13 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "**queimado**".

5.14 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "**queimado**".

5.15 - Se a bola tocar em 1 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "**queimado**" e o jogo prosseguirá normalmente.

5.16 - O atleta após ser "**queimado**" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo". O primeiro lançamento do **atleta queimado** deverá ser "passivo", ou seja, **não poderá queimar** seus adversários.

5.17 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "**queimado**", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

## REGRA 6 - O CAPITÃO

6.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e deverá obrigatoriamente ser identificado antes do início da partida.

6.2 - O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja **queimado**, e venha substituí-lo na sua posição.

## REGRA 7 - O "TIRO" DE SAÍDA

7.1 - O Tiro de Saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe, se a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.

7.2 - Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

7.3 - Antes da prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.

7.4 - A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

## REGRA 8 - O JOGO PASSIVO

8.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "**queimar**" um atleta adversário.



8.2 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

8.3 - O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 5 (cinco) segundos.

## REGRA 9 - O BANCO DE RESERVAS

9.1 - O banco de reservas será composto de 1 (um) atleta reserva

## REGRA 10 - AS SANÇÕES

10.1 - Os atletas poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

10.2 - São infrações a serem punidas com advertência:

10.2.1 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

10.2.2 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

10.3 - São infrações a serem punidas com exclusão:

10.3.1 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

10.3.2 - Reincidência após advertência.

10.3.3.- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

10.3.4 - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

10.3.5 - Um atleta excluído não poderá ser substituído.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

10.3.6 - A **Comissão Técnica** punida com exclusão ficará impedida de continuar na partida e de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgada pela **Comissão Organizadora**.

**ART. Único** - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação do **Núcleo das Academias - NA**.

- *Situações não descritas neste regulamento deverão ser julgadas pela **Coordenação Geral** que tem total autonomia para deliberar a respeito e apresentar sua decisão sobre tais fatos, sendo tal decisão soberana para efeitos da competição.*



# CAMPEONATO DE CAÇADOR

- **PREMIAÇÃO:** aos competidores finalistas que vencerem o campeonato será destinado o prêmio conforme descrito na divulgação do evento.
- Informações levantadas e questionadas pelas equipes sobre itens não especificados neste regulamento serão verificadas e validadas ou não pela Coordenação Geral.
- O aceite aos termos aqui descritos se dará por meio de Ficha de Inscrição / Termo de aceite eletrônico por meio de um link de inscrição que será disponibilizado a partir de 12/8/2022 no site da ACEFB – [www.acefb.com.br](http://www.acefb.com.br).
- 

Francisco Beltrão, 12 de agosto de 2022.

Comissão de Organização  
**1º CAMPEONATO DE CAÇADO – NA.**



NÚCLEO  
**ACADEMIAS**  
FRANCISCO BELTRÃO

