

REGRAS OFICIAIS – INTERNACIONAIS

TAMBORÉU OPEN

1. As ferramentas do jogo

As ferramentas para o desenvolvimento do jogo consistem em uma bola de borracha e de um tamboréu. O tamboréu é constituído de um aro acrílico ou plástico, equipado de empunhadura para o ajuste no punho, com uma tampa de “couro animal” duro ou uma tela de nylon do tipo “industrial”.

O tamboréu é de três tipos:

1 - “TAMBURELLA”: da forma oval e do comprimento máximo de 36 cm, exclusivamente para saque;

2 - “BATTOIR”: tem um “tamburello” pequeno de forma redonda fixo a uma vara flexível da madeira ou fibra do comprimento máximo de cm 100, exclusivamente para saque;

3 - “TAMBORÉU”: de forma redonda e de diâmetro máximo de 28 cm, estes são feitos para do jogo.

O tamboréu da forma redonda poderia ser usado também para saque.

O peso é opcional.

E admitido o uso do tamboréu de dimensões inferiores.

Para as categorias de base, e escolinhas, masculino e feminino, é obrigatório o tamboréu com o diâmetro do cm. 26.

E admitido o uso do tamburella o oval, de 36cm, para o saque.

2. A bola

A bola tem o diâmetro de 59 mm e o peso de 88/90gr. e vindo usado são para o jogo diurnal que nocturnal.

3. Campo do jogo.

a) O campo no ar aberto deve ser realizado na terra batida, da cor vermelha ou asfalto.

b) DIMENSÕES DO CAMPO. O campo, da forma retangular, desenvolve as seguintes dimensões máximas: comprimento 80m x 20m no Masculino e 70m x 20m no Feminino..

E tolerado uma redução, só na largura, até um máximo de 1m.

As várias dimensões são inspecionadas pela ANT para o uso dos campos para a atividade nas categorias de base:

Sub 12 Masc. e Fem.: 30m x12m;

Sub 14 Masc. e Fem.: 40m x 12m;

Sub 16 Masc. e Fem.: 50m x 20m.

Os campos são uniformes divididos em duas partes iguais por uma linha mediana.

A área de saque, tem forma retangular, e situada dentro do campo do jogo, com 5 m de largura, demarcada com uma linha paralela à linha de fundo.

O saque pode ser dado nesta área.

O saque pode atingir até a linha de fundo adversária.

4. O Time

O time que vem a campo é composto de um máximo de 9 jogadores,e somente 5 ao mesmo tempo no campo de jogo.

As substituições entre os jogadores no campo e os reservas, são livres e sem limite do número, contanto que realizadas com o jogo parado.

As substituições deverão ser indicadas pelo capitão do time ao árbitro.

As substituições só poderão ser feitas com a autorização do árbitro.

5. Os jogadores – Baseados no alinhamento suposto do sacador os jogadores tem as

seguintes denominações:

Sacador: O sacador coloca a bola em jogo no espaço apropriado do saque, da maneira que achar melhor, usando o Tamboréu normal ou o oval, chamado também Tamburella ou o Battoir:

Estas ferramentas (Tamburella / Battoir) são de uso excepcionalmente do sacador, o saque pode ser respondido de “primeira” isto é, antes da bola bater no campo de jogo.

A Tamburella e o Battoir devem ser trocados pelo tamboréu redondo, para a fase sucessiva do jogo.

Para a substituição da ferramenta o sacador pode ter o auxílio de seu técnico ou alguém de sua equipe.

O técnico ou quem auxiliar a troca da ferramenta - poderá ficar na área de saque somente o tempo necessário para tal ação, e em seguida abandonar a área, ficando fora do campo de jogo.

Se o sacador, utilizar o Tamboréu normal para efetuar o saque, o técnico ou auxiliares, deverão permanecer no local apropriado fora do campo de jogo.

O saque e dado sempre pelo mesmo jogador dentro do game, salvo este jogador tenha se machucado.

Podendo ser trocado o sacado em outros games.

Perde o ponto se o saque sai pelas linhas laterais ou pelo fundo de campo de jogo.

Centrocampista: É o jogador que ocupa habitualmente a posição no centro do campo de jogo conseqüentemente na distância média.

Frentista: Em número de dois ocupam habitualmente a parte da frente do campo de jogo.

Durante o jogo os jogadores, podem alternar-se nas diversas posições com a bola em movimento e com jogo o parado também, em qualquer contagem.

Capitão: Em cada time a existe um capitão identificado com um símbolo em seu uniforme, e o jogador que sorteia o “TÓS”, e ele tem a incumbência de se dirigir ao árbitro.

Um jogador reserva pode ser capitão do time também.

Jogadores reservas: Cada time pode ter quatro jogadores no máximo no banco de reserva, que podem entrar no campo de jogo, na substituição de um companheiro.

A substituição pode acontecer em qualquer contagem, porém sempre com jogo parado, em seguida da marcação e autorização do árbitro.

Os jogadores ausentes, mas inscritos, poderão ser escalados para o jogo, mesmo após seu começo:

isto vale também para jogos transferidos ou suspensos pelo árbitro por mal tempo, chuva etc.. e recomeçados após a suspensão.

Os jogadores expulsos do campo de jogo pela arbitragem, não podem ser substituídos e devem ser removidos da campo de jogo.

6. A forma de jogo

O jogo é o encontro entre dois times no campo de jogo, nas suas respectivas metades.

A escolha do campo e feita no início e através de sorteio.

O time que ganha o sorteio, além de escolher o campo que vai começar, escolhe também se sai sacando ou não.

O ponto ganho ou perdido de cada time durante a execução do game é os “quinze”. Os pontos vêm em contagem de: 15-30-45-GAME. Vence o game o time que atingir a contagem de 50(GAME) primeiro. Caso haja empate em 40 o “GAME”, e decidido no próximo ponto.

Para todas as categorias, masculino e feminino, o jogo é realizado num total de 13 games.

O jogo e vencido pelo time que antes atinjr a contagem de 13 games.

O jogo é igual mesmo quando os dois times empatam nos games em 12 a 12, isto é acaba em 13.

Os times mudarão de lado cada 3 games.

A operação da mudança do campo terá que acontecer no tempo máximo de 3 minutos.

O saque é alternado de um time ao outro cada game.

Os técnicos ou capitães dos times tem o direito de pedir ao árbitro durante todo o jogo, 2 pedidos de tempo de 1 minuto para dar instruções e acertar o time, podem também falar aos jogadores com o jogo parado.

Os 2 pedidos de tempo devem ser distintos e não são acumulativos.

Durante as paradas eventuais do jogo, e que devem ser feitos os pedidos de tempo, desde que não se tenha esgotado os pedidos de tempo do time.

O pedido de tempo deve ser feito direto ao árbitro pelo técnico ou capitão.

Em caso do acidente a um jogador, o árbitro concederá um tempo, a fim de se aplicar as eventuais operações do "DAE" (dispositivo automático de entrada) e a saída ou o transporte do jogador para fora do campo de jogo, de duração máxima de 2 minutos: o jogador que se feriu e foi retirado do campo, poderá ser substituído por um reserva; o jogador que se feriu, mas tem condições de retornar para recomeçar o jogo, só poderá voltar após a disputa pelo menos 1 ponto (um15) ficando no banco de reservas.

Durante o ponto -

a) São faltas cometidas que perdem o ponto:

- 1) quando o sacador, ao realizar o saque queima a linha da área de saque;
- 2) quando a bola, batida pingar duas vezes no campo do jogo;
- 3) quando a bola, batida, exceder em voo as linhas que limitam o campo de jogo;
- 4) tem a invasão do campo de jogo quando o tamboréu escapa da mão do jogador que passa a linha mediana;
- 5) quando a bola o for emitida para trás com qualquer parte do corpo do jogador;
- 6) quando a bola, vindo da do campo de jogo, bater no árbitro que se encontra corretamente fora da linha lateral;
- 7) quando a bola é tocada, por dois ou mais jogadores do mesmo time consecutivamente;
- 8) quando um jogador, mesmo sendo reserva, exceder a linha mediana do campo com qualquer peça do corpo ou da ferramenta;
- 9) quando, em consequência de quebra do tamboréu, alguma parte passa a linha mediana do campo de jogo;
- 10) quando o sacador colocar em jogo a bola molhada com má intenção; (interpretação do árbitro)

b) Considerados válidos:

- 1) quando a bola tocar nas linhas demarcatórias que limitam o retângulo do campo de jogo;
- 2) quando o tamboréu que escapa da mão do jogador em seguida bater na bola a jogada e válida, contanto que o tamboréu não toque na linha mediana do campo de jogo;
- 3) quando a bola for estourada, mas não separadas completamente;
- 4) quando a bola vier batida com a parte traseira do tamboréu;
- 5) quando a bola for batida com o tamboréu prendido com duas mãos;
- 6) a invasão do campo não é válida quando um jogador ao bater a bola excede a parte externa restante do meio campo do retângulo do jogo;

c) O ponto é nulo (repete a bola):

- 1) quando ao bater bola, a mesma estiver estourada completamente em duas partes separadas,
a menos que tal estouro não aconteça no momento do impacto com o campo de jogo;
- 2) quando a bola, dirigida dentro do campo, bater no árbitro/auxiliares que

inadvertidamente estiverem no interior do campo de jogo;

3) quando um jogador, ao julgamento indiscutível do árbitro, for perturbado na ação do jogo por uma situação qualquer externa ao jogo

7. O desenvolvimento das competições

O jogo deve ser dirigido por um árbitro, designado pela ANT, anotador e 2 fiscais de linha.

8. A substituição dos jogadores

a) os jogadores no campo podem ser substituídos, sem limites. O pedido para a substituição é feito ao árbitro pelo técnico ou capitão do time. O jogador que irá entrar no campo de jogo deve estar pronto para não causar uma perda de tempo inútil; caso contrário o árbitro pode não permitir a substituição e fazer continuar o jogo.

b) Os jogadores expulsos não podem substituídos;

c) O jogador expulso deve abandonar o campo de jogo imediatamente;

d) O jogador substituído deve abandonar o campo de jogo e pode ficar no banco de reservas do time.

e) Os jogadores de um time podem alternar-se em qualquer posição.

9. Impossibilidade do campo

o julgamento na impossibilidade do campo do jogo, por chuva ou a outra causa do ato de deus, é de competência exclusiva do árbitro ou na falta deste o representante da ANT.

10. Disposições finais:

Em linha reta da ANT/FIBT podem trazer modificações aos regulamentos atuais.

a) No Brasil ANT reserva o direito de trazer às regras atuais todas as modificações e/ou integrações que se façam necessárias para o bom curso da atividade internacional e bom desenvolvimento da modalidade..

11. Entrada em vigor.

As regras atuais, aprovadas na Assembleia Geral Ordinária da ANT de 11 de janeiro o 2010, entram em vigor nesta data, sem alterações das regras oficiais aprovadas pela FIBT.

SANTOS, 11 de janeiro de 2.010.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE TAMBORÉU

Presidente da Assembleia Geral Ordinária

Nilton Ramos Augusto

Secretário da Assembleia Geral Ordinária

Luiz Fernandes Augusto

Presidente da Diretoria Executiva

Mauricio Ribeiro Fernandes