

AS REGRAS DO TAMBORÉU

TÍTULO I - O JOGO DE TAMBORÉU

art. 1.º - O tamboréu é esporte jogado por atletas colocados em posições opostas em cada metade da quadra, que é dividida por uma rede. O objetivo de cada jogador é enviar a bola ao campo adversário, por acima da rede, sem que este possa devolvê-la e evitar que ele faça o mesmo.

TÍTULO II - A QUADRA

art. 2.º - A quadra de jogo é uma área retangular, com qualquer tipo de piso, que deverá ser vistoriada e oficializada pela Federação Paulista de Tamboréu ou Ligas a ela filiadas. O jogo nas praias depende das condições do solo permitirem o pulo da bola, aplicando-se o disposto nos artigos 33º e 34º.

art. 3.º - Para o jogo de duplas ou mais jogadores a quadra terá 34 metros, por 10 metros de largura, inclusive a borda externa das linhas. Depois de colocada a rede fica a quadra dividida em dois campos de 17 metros cada um.

§ 1º - Para o jogo de simples a quadra terá 29 metros de comprimento, por 7 metros de largura. Depois de colocada a rede a quadra fica dividida em dois campos de 14,50 metros cada um.

§ 2º - As linhas de 29 metros são chamadas "linhas laterais" e as de 7 metros, "linhas de fundo", no jogo de simples. Além delas existe uma linha no sentido do comprimento, que divide o campo de jogo em duas metades iguais, de uma a outra linha de fundo, denominando-se o retângulo que fica à esquerda como "zona de saque".

art. 4.º - As linhas de 34 metros são chamadas "linhas laterais" e as de 10 metros, "linhas de fundo", no jogo de duplas ou mais jogadores. Além delas, existe uma linha no sentido do comprimento, dividindo o campo de jogo em duas metades iguais, terminando a 2,50 metros da linha de fundo, de cada lado, dobrando à esquerda, até a linha lateral. O retângulo formado por esta linha, dentro de cada campo, chama-se "zona de saque."

art. 5.º - Há uma linha divisória separando os dois campos de jogo, sob a rede, ao centro.

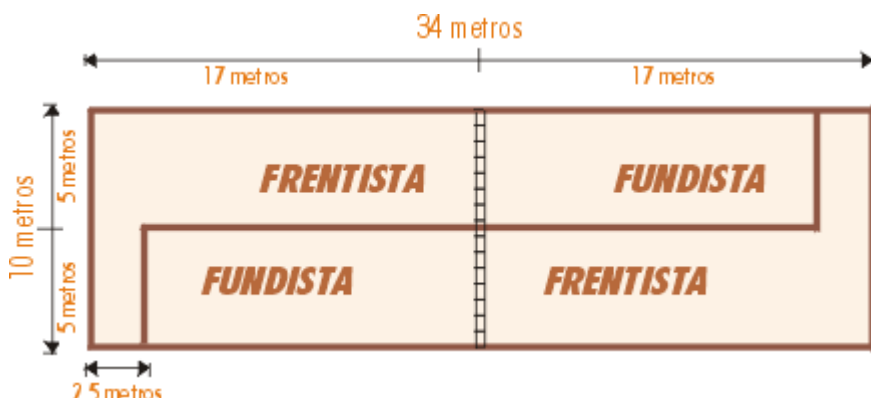
art. 6.º - A quadra é marcada com linhas bem visíveis e retas, usando-se tijolos, plásticos ou qualquer sistema moderno, medindo 5 centímetros de largura. A marcação deve ficar no espaço livre de qualquer obstáculo no mínimo 6 metros, atrás da linha de fundo, bem como 3 metros das linhas laterais.

§ único - As quadras existentes até a data da aprovação destas Regras de Jogo, que atendiam especificações anteriores, relativamente ao espaço livre de qualquer obstáculo, ou seja, mínimo de 4 metros atrás da linha de fundo

e 2,50 metros nas linhas laterais, são consideradas em condições à prática oficial do tamboréu.

art. 7º - A quadra, no jogo de duplas, contém uma linha de 30 centímetros, que se situa no centro da linha de fundo, para trás, dela afastada 10 centímetros, perpendicularmente, servindo para,, delimitar o local do saque, considerada a projeção da linha lateral esquerda.

art. 8º - Nos jogos oficiais será colocado um cadeirão para o árbitro e, no lado oposto, uma mesa e duas cadeiras, para anotador e representante.



TÍTULO III - A REDE

art. 9º - A rede deve ser feita de cordonê ou fio de nylon, em cor escura, medindo 10 metros de comprimento e de 80 centímetros a 1,00 metro de altura. As malhas devem medir 4 centímetros por 4 centímetros e terem, em sua borda superior, uma faixa de pano ou de lona, em cor branca, medindo 3 centímetros de largura.

art. 10º - Uma corda ou fio de aço manterá a rede suspensa e suas extremidades serão fixadas em dois postes, colocados de 50 centímetros a 1,00 metro além das linhas laterais, na direção da linha divisória da quadra.

art. 11º - A rede permanecerá rigidamente esticada, de modo a evitar, quanto possível, alguma folga, a fim de que sua altura se mantenha a 1,00 metro do piso.

§ único :- Os clubes deverão fornecer uma régua de um metro, ou sarrafo na mesma medida, para conferência da altura correta da rede, nos jogos oficiais.

TÍTULO IV - A BOLA

art. 12º - São utilizadas nas partidas de tamboréu as mesmas bolas usadas nos jogos oficiais de tênis.

art. 13º - As bolas serão sempre novas e fornecidas pelo clube que manda o jogo, em número de duas, para cada quadra, nos jogos oficiais.

TÍTULO V - O TAMBORÉU

art. 14º - O tamboréu é instrumento composto de um aro e tampa de qualquer material, com diâmetro máximo de 26 centímetros.

art. 15º - O tipo de tamboréu será determinado pela Federação Paulista de Tamboréu ou Ligas a ela filiadas no regulamento de cada campeonato ou torneio.



TÍTULO VI - OS JOGADORES

art. 16º - No jogo de duplas ou mais jogadores um deles será o capitão e representante do clube em campo, podendo dirigir-se ao árbitro ou auxiliares, para obter qualquer informação que julgue necessária, sempre que a bola esteja "morta".

art. 17º - O jogo de duplas ou mais jogadores só é válido se ambas estiverem completas. Caso, no transcurso da partida, um dos jogadores ficar sem condições de prosseguir e não havendo "reserva" anotado na Súmula, essa equipe incompleta é considerada perdedora, decorridos 10 minutos da paralisação autorizada pelo árbitro.

§ 1º) A substituição de atleta, por conveniência técnica, é permitida para o ingresso do reserva que conste da Súmula, ficando a hipótese restrita a duas substituições no jogo.

§ 2º) O jogador reserva não utilizado poderá ser escalado em outra partida do mesmo jogo.

§ 3º) O jogador sem condições de jogo, por razões de ordem física, deverá ser obrigatoriamente substituído pelo reserva que constar da Súmula, o que tanto impede o expediente de entregar a partida, para uso do reserva em partida subsequente, no mesmo jogo.

TÍTULO VII - OS TÉCNICOS

art. 18º - Técnico é a pessoa indicada pelo clube ou atleta para escalar e orientar os atletas, exibir à mesa do anotador a identificação oficial dos jogadores, bem como formular protestos para anotações na Súmula (art. 82).

§ único: O técnico permanecerá fora da quadra durante a partida, mas pode dirigir-se a seus comandados nas passagens dos "sets", facultado que o faça dentro da quadra, durante dois minutos.

art. 19º - O técnico disporá do tempo máximo de cinco minutos para instruções e recuperação de seus atletas, caso o jogo vá para o terceiro ou quinto "sets".

TÍTULO VIII - O UNIFORME

art. 20º - Os jogadores estão obrigados ao uso do uniforme completo, nas competições promovidas pela Federação Paulista de Tamboréu, ou Ligas a ela filiadas, o qual poderá ser branco, ou nas cores do clube, constituindo-se de calção, camisa, meias e tênis, facultado o uso de distintivo da agremiação.

§ 1º - Se a competição realizar-se no piso de areia (praia), o uso de tênis e meia é facultativo.

§ 2º - A camisa poderá ser de qualquer tipo, admitindo-se, inclusive, a camiseta "regata".

§ 3º - A dupla, ou mais jogadores, no jogo oficial, deverá portar igual uniforme.

art. 21º - Quando tiver de mediar jogos o árbitro apresentar-se-á com camisa, camiseta ou blusão, com as cores e distintivos da entidade a que pertencer, facultada a predominância da cor branca.

art. 22º - Os auxiliares não terão uniforme obrigatório, mas quando estiverem auxiliando portarão bandeirinhas com as cores da entidade, para sinalização.

TÍTULO IX - A AUTORIDADE

art. 23º - A autoridade do jogo é o árbitro.

art. 24º - São auxiliares do jogo um anotador e dois fiscais, podendo ser aumentado o número destes, a critério do mediador da partida.

art. 25º - Para o bom desempenho do árbitro, recomenda-se:

- a) Pontualidade.
- b) Calma e autoconfiança.
- c) Conhecimento das Regras de Jogo, Código Esportivo e Regulamentos específicos da competição.
- d) Respeito aos auxiliares do jogo.
- e) Que exija dos filiados ampla colaboração para boa ordem dos jogos, sua segurança individual, dos auxiliares, atletas e dirigentes dos clubes disputantes.
- f) Que atenda, se procedentes, as ponderações dos capitães de duplas, ou dos atletas em jogo de simples, desde que feitas com urbanidade.
- g) Que se abstenha de discussões com jogadores ou assistentes, fazendo impor sua autoridade.
- h) Que aja com sobriedade nas atitudes, tomando decisões firmes, porém respeitosas.

art. 26º - Cabe ao árbitro decidir quando a bola está ou não em jogo, a quem se confere o ponto, a mudança de saque e imposição de penalidade na ocorrência de violações das regras esportivas, fazendo constar da Súmula toda e qualquer anormalidade.

art. 27º - As penalidades aplicáveis pelo árbitro são as seguintes:

a) CARTÃO AMARELO: advertência.

b) CARTÃO VERMELHO: ponto para o adversário.

c) CARTÃO PRETO: expulsão do jogador e encerramento da partida no jogo de duplas.

art. 28º - O uso dos cartões punitivos é direito exclusivo do árbitro, para preservar sua autoridade, podendo serem aplicados no caso de faltas cometidas pelos jogadores e técnicos integrantes da equipe.

art. 29º - O árbitro expulsará o atleta e o técnico que se dirigirem em termos injuriosos ao mediador da partida, auxiliares, adversários, parceiro e assistentes.

art. 30º - O poder de decisão do árbitro sobre toda e qualquer questão concernente à violação das Regras de Jogo, estende-se do começo ao fim da partida, inclusive nos períodos em que o jogo tenha sido interrompido por qualquer motivo. Compete-lhe, também, decidir sobre eventuais ocorrências não especificamente previstas nas Regras de Jogo.

art. 31º - Antes de o jogo ser iniciado é dever do árbitro inspecionar e aprovar todo o aparelhamento que envolve a partida, especialmente a quadra, bolas, redes, metro ou medidor para verificação das dimensões da quadra e altura da rede.

art. 32º - Quando estiver mediando o jogo, permanecerá o árbitro em uma das extremidades da rede, sobre plataforma ou cadeirão, no mínimo um metro acima da quadra, de forma a lhe permitir visão completa do campo de jogo.

art. 33º - Se escalado previamente é o árbitro quem decide no local a realização ou não do jogo, tendo em consideração as condições do tempo, da quadra ou do piso. Nesta hipótese, o árbitro deverá aguardar 30 minutos, contados da tolerância admitida no Regulamento, ou, se não houver, do horário marcado para o jogo, de tudo fazendo constar da Súmula.

art. 34º - Não tendo ocorrido escalação prévia do árbitro para o jogo oficial, cabe ao representante da Federação Paulista de Tamboréu ou Ligas a ela filiadas à decisão, no próprio local designado para o jogo, sua não realização motivada pelas condições adversas, na forma do artigo anterior, procedendo a anotações na Súmula.

art. 35º - Antes de suspender definitivamente o jogo em andamento, deverá o árbitro aguardar 30 minutos, contados do momento em que ocorreu a paralisação da partida.

TÍTULO X -OS AUXILIARES

art. 36º - O anotador é quem preenche os quesitos da Súmula Oficial, bem como registra as ocorrências, segundo decisões do árbitro, anotando os pontos consignados, anunciando-os em voz alta. Suas anotações constituem o resultado final do jogo. Pode cumular a função de fiscal, quando solicitado antecipadamente pelo árbitro.

art. 37º - O anotador controla o tempo de intervalo do jogo, instruções regulamentares e o pedido de tempo (vide art.482).

art. 38º - Os fiscais controlam as linhas determinadas pelo árbitro, sendo suas indicações aceitas a critério do mediador, que poderá conferir o caráter de irrevogabilidade às respectivas decisões.

art. 39º - É obrigatório que os fiscais portem bandeirinhas, nos jogos oficiais, para indicarem suas marcações. O fiscal necessariamente levantará a bandeirinha:

- a) Quando a bola cair fora da quadra;
- b) Quando o sacador "queimar" a linha de fundo, a linha de saque ou estiver fora destas;
- c) Quando, no saque, a bola cair fora da zona de saque;
- d) Quando, no saque, a bola roçar na rede, caindo ou não no campo adversário;
- e) Quando, no saque, notar alguma posição irregular do parceiro do sacador ou do frentista contrário;
- f) Quando, durante a disputa do ponto, algum objeto estranho, ou pessoa, invadir a quadra ;
- g) Quando verificar comportamento antiesportivo do atleta ou técnico da equipe;
- h) Quando pretender ser substituído.

art. 40º - Anotador e fiscais devem dar ao árbitro, quando solicitados por este, sua opinião sobre qualquer lance do jogo a respeito do qual o mediador esteja em dúvida.

art. 41º - Anotador e fiscais podem ser substituídos pelo árbitro quando não estiverem cumprindo a contento suas atribuições, fato que constará da Súmula do jogo.

TÍTULO XI - O JOGO

art. 42º - No jogo oficial, após assinatura dos jogadores na Súmula, o árbitro chamará os capitães ao centro do campo, para o sorteio, que definirá a escolha do campo ou a preferência pelo primeiro saque.

art. 43º - Tanto no jogo de duplas ou mais jogadores, quanto no de simples, por equipe ou não, a contagem terá 10 (dez) pontos em cada "set".

§ único - Em qualquer dos "sets", quando a contagem atingir o empate em 9 (nove) pontos, ela prosseguirá até que os jogadores, ou jogador, no jogo de simples, supere o adversário por 2 (dois) pontos seguidos, ou atinja primeiro o 16º ponto.

art. 44º - É facultado à Federação Paulista de Tamboréu, ou Ligas a ela filiadas, adotar em torneios a contagem de 7 (sete) pontos, até 5 (cinco) "sets".

§ único: Se houver empate em 6 (seis) pontos, a contagem prosseguirá, até que os jogadores, ou jogador, no jogo de simples, supere o adversário por 2 (dois) pontos, ou quem primeiro atingir o 10º ponto.

art. 45º - Após o primeiro "set" não há sorteio, invertendo-se automaticamente o campo e o saque. Se a disputa atingir o terceiro "set", haverá novo sorteio e os jogadores mudarão de campo ao ser feito o 5º (quinto) ponto a favor, pois a contagem é contínua até seu final.

§ único: Nas partidas de 5 (cinco) "sets", no 5º (quinto) "set" os jogadores mudarão de campo ao ser feito 4º (quarto) ponto a favor, pois a contagem é contínua até seu final.

art. 46º - A bola está em jogo quando o ponto estiver sendo disputado. "Bola morta" é a que está fora de jogo.

art. 47º - Ao capitão da dupla ou mais jogadores, ao jogador, no jogo de simples, ou ao técnico reconhecido como tal pelo árbitro, competirá o pedido de tempo durante a partida.

art. 48º - O pedido de tempo terá o limite de 1 (um) minuto e só poderá ser feito, nos jogos de duplas ou mais jogadores, ou de simples, uma vez em cada "set".

TÍTULO XII - O SAQUE

art. 49º - Saque é o ato de colocar a bola em jogo, devendo o sacador postar-se atrás da linha de fundo, não podendo queimá-la, obedecendo a área de saque.

§ único: Fica facultado à Federação Paulista de Tamboréu ou Ligas a ela filiadas estabelecer em regulamentos de torneios com mais de 2 (dois) jogadores, a modalidade do saque.

art. 50º - Ao sacar o sacador bate com o tamboréu na bola, para que ela ultrapasse a rede, por cima, indo cair no campo adversário, dentro da zona de saque, sem tocar em nenhum obstáculo, inclusive em seu parceiro.

art. 51º - A bola pode ser lançada ao ar ou largada de mão pelo sacador, não sendo válido o saque de "bate-pronto", ou seja, com toque da bola no piso.

art. 52º - O sacador tem direito a dois saques nas seguintes ocorrências:

- a) Quando ao sacar, a bola, tocando a rede, cair na zona de saque do adversário;
- b) Quando executado sem autorização do árbitro, o que, verificadas as circunstâncias, pode ensejar a aplicação de penalidade;
- c) Quando se der a hipótese do art.75º.

art. 53º - O saque pode ser dado de qualquer parte da área de saque, podendo ser curto ou comprido, fraco ou violento, rasteiro ou alto, até com efeito, seja este do piso ou provocado pelo jogador.

art. 54º - O sacador perde o ponto quando erra dois saques consecutivos, passando o saque automaticamente para o adversário.

art. 55º - Se, ao ser dado o saque, o frentista adversário estiver dentro da zona de saque, pisando em parte na linha central que se acha no sentido do comprimento da quadra e, ainda que parcialmente, dentro do garrafão, o ponto é concedido a quem sacou.

art. 56º - Quem ganha o ponto continua dando o saque, que sempre será autorizado pelo árbitro (art.64º).

art. 57º - O frentista adversário do sacador pode invadir a zona de saque após a bola ter partido do tamboréu do jogador que sacou.

art. 58º - O fundista que vai receber o saque pode ocupar qualquer lugar, sempre de seu lado da quadra.

art. 59º - Após ser dado o saque os jogadores poderão ocupar qualquer lugar de seu campo, inclusive mudando de posição.

art. 60º - O frentista poderá sacar, desde que o fundista assuma o lugar do parceiro, no momento do saque.

art. 61º - O sacador faz o ponto:

a) Quando a bola cair no campo adversário, em sua zona de saque e seu adversário não consiga devolvê-la:

b) Quando seu adversário devolver a bola antes que ela toque no piso, ou for por ela tocado.

art. 62º - O sacador perde o saque, ou no caso de já ter perdido, perde o ponto:

a) Quando ao sacar, a bola cair na rede ou em seu próprio campo;

b) Quando cair fora da zona de saque do adversário;

c) Quando ao sacar seu pé esteja pisando na linha de saque, "queimando";

d) Quando ao sacar esteja colocado fora do local de saque;

e) Quando a bola, saindo de seu tamboréu, tocar seu parceiro antes de transpor a rede, mesmo que caia no campo adversário;

f) Quando seu parceiro estiver "queimando" sua zona de saque.

TÍTULO XIII - BOLA EM JOGO E O PONTO

art. 63º - A bola entra em jogo desde o momento em que seja dado o saque, permanecendo dessa maneira até que o ponto esteja decidido.

art. 64º - O jogo é contínuo desde o primeiro saque, até o final da partida.

art. 65º - No caso de força maior, independentemente da vontade dos jogadores, cumprir-se-á o disposto no art. 35º, para efeito de suspensão do jogo, devendo o mesmo recomeçar na contagem em que foi interrompido, cabendo ao sacador o direito a 2 (dois) saques.

art. 66º - Superada a fase do saque, podem as demais jogadas serem devolvidas "de voleio", ou seja, antes da bola tocar no piso da quadra.

art. 67º – O jogador pode mudar o tamboréu de mão durante a partida, inclusive segurá-lo com as duas mãos para bater e devolver a bola ao campo adversário.

art. 68º – A bola pode ser batida com qualquer parte do tamboréu, sendo válido o lance, inclusive, quando tocar nos dedos ou na mão que o segura. Batendo em qualquer outra parte do corpo, mesmo no antebraço, nas vestes ou objeto de que seja portador, considera-se falta e o jogador perde o ponto.

art. 69º – Dois jogadores podem tentar devolver simultaneamente uma bola, desde que somente um a toque e devolva.

art. 70º – A bola deve ser claramente batida, seja de forma simples ou com efeito. Havendo retenção, constitui falta (condução), perdendo o ponto.

art. 71º – Qualquer jogador perde o ponto:

- a) Se não devolver a bola por cima da rede, antes do segundo pulo da mesma;
- b) Se ao devolver a bola ela não cair dentro da quadra adversária;
- c) Se a bola tocar no seu próprio piso, após sair do tamboréu;
- d) Se devolver a bola pelo lado de fora dos postes que sustentam a rede, ainda que ela vá cair no campo adversário;
- e) Se, para devolver a bola ao campo adversário, aplique mais de um toque, mesmo que não caia no piso;
- f) Se, batendo na rede, caia a bola no próprio campo de quem a devolveu;
- g) Se bater na bola "de voleio" antes que ela tenha passado a rede, invadindo, por cima, o campo adversário;
- h) Se ele, seu tamboréu, na mão ou fora dela, suas vestes ou qualquer outro objeto de que seja portador, tocarem qualquer dependência permanente da quadra, inclusive o piso do campo adversário no momento em que a bola esteja em jogo;

§ único: São dependências permanentes da quadra: a rede, postes e cordas.

art. 72º – Se a bola cair em cima das linhas é considerada "boa", como se tivesse caído dentro da quadra.

art. 73º – Se a bola em jogo, depois do pulo, bater em qualquer obstáculo, o jogador que a lançou ganha o ponto. Se, ao contrário, for antes do pulo, o ponto é contado ao adversário.

art. 74º – A bola é considerada "boa" quando, ainda que toque na rede, passe por cima dela e caia no campo adversário.

art. 75º – Sempre que a ação de um jogador for prejudicada por qualquer obstáculo estranho ao jogo, que invada a quadra, o ponto será de novo disputado.

art. 76º – Quando, devido a efeito na trajetória, ou repelida pelo vento, a bola pular para trás, tornando a passar por cima da rede sem que o adversário consiga tocá-la, é considerada "boa", sendo este o único caso em que se permite a "invasão do braço" que segura o tamboréu, sem que o jogador, suas vestes ou qualquer objeto de que seja portador, toque a rede.

art. 77º – É vedado aos jogadores a interrupção do jogo apenas para refazerem as forças. A infração pode incidir na penalidade prevista no art.27º, letras "a", "b" ou "c" desta Regra de Jogo.

art. 78º – Se um jogador tocar em uma das dependências da quadra, depois de fazer o ponto, ou seja, quando a bola estiver "fora de jogo", o ponto lhe deve ser contado.

TÍTULO XIV – DISPOSIÇÕES FINAIS

art. 79º – Para ressalva de eventuais direitos, as decisões que envolverem interpretações das Regras de Jogo, devem ser protestadas nas passagens dos "sets, apenas pelos capitães e técnicos das equipes, assim como, no jogo de simples, pelo jogador ou seu técnico. Quando se tratar de último” set “, o protesto deve ser imediato ao encerramento do mesmo.

art. 80º – As decisões do árbitro do jogo, quanto à matéria de fato, são finais.

art. 81º – Quando uma questão pertinente à interpretação das Regras de Jogo não for decidida concludentemente na quadra, o jogo prosseguirá, de acordo com a decisão do árbitro, que fará o protesto constar da Súmula da partida, ressalvando possível recurso.

art. 82º – A identificação do atleta em jogos oficiais é feita pela apresentação da carteirinha emitida pela Federação Paulista de Tamboréu, ou Ligas a ela filiadas, nela constando o número de registro na Federação e, no verso, a data da inscrição pelo clube que disputa, para que se possa aferir o vínculo junto à agremiação.

§ único: Não é permitido o atleta identificar-se, nos jogos oficiais, com a cédula de identidade ou outro documento emitido por órgãos oficiais.

art. 83º – Estas Regras para a Prática do Tamboréu foram aprovadas em ASSEMBLÉIA GERAL EXTRAORDINÁRIA, realizada no dia 10 de fevereiro de 1992, obrigando a todos os filiados ou Ligas filiadas à Federação Paulista de Tamboréu.

LIMITES DE IDADES:

| Categoria | Idade |
|---------------|-----------------------|
| Infantil | até 15 anos |
| Juvenil | de 16 a 18 anos |
| Principiante | Sem limite de idade* |
| Aspirante | Sem limite de idade** |
| Principal | Sem limite de idade |
| Pré-Veterano | de 40 até 49 anos |
| Veterano | de 50 até 59 anos |
| Veteraníssimo | acima de 60 anos |

- - O atleta quando atingir a meta de 31 pontos, automaticamente passa a categoria Aspirante.
- ** - O atleta quando atingir a meta de 31 pontos, automaticamente passa a categoria Principal.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO:

| Colocação | Pontos |
|--------------|-----------|
| Campeão | 13 pontos |
| Vice-Campeão | 8 pontos |
| 3º Lugar | 5 pontos |
| 4º Lugar | 3 pontos |

As categorias Principiante e Aspirante terão no mínimo 5 (cinco) torneios durante o ano.