

Regras da 3º Taça de Tacobol

Data

20 de outubro de 2017.

Horário

08:00 às 12:00. De acordo com o andamento dos jogos este horário poderá ser estendido.

Local

Largo Carlos Fetter

Jogadores

Quantidade: duas duplas por jogo. Serão realizados dois jogos simultaneamente.

Posição: uma dupla detém os tacos (rebatedores) enquanto a outra a bola (lançadores).

Rebatedores: cada rebatedor fica posicionado perto de um alvo, com o taco tocando o chão dentro de uma base. Esta posição é referenciada como “taco no chão”.

Lançadores: os lançadores se posicionam fora do espaço entre as bases, atrás dos alvos.

Vestes e equipamentos

Vestimenta: roupas leves, adequadas para corridas, e calçados esportivos. Não será fornecida qualquer espécie de uniforme.

Equipamento de proteção: não existe equipamento de proteção específico para este esporte, mas será permitido o uso de qualquer um que venha a ser usado com este intuito pelo jogador.

Os tacos e as bolas serão disponibilizados pela organização.

Campos

Local: os jogos serão realizados em dois campos (um jogo por campo, simultaneamente) no Largo Carlos Fetter.

Superfície dos campos: compostos de pedras regulares (paralelepípedos).

Limites: as dimensões dos campos serão delimitadas por obstáculos físicos presentes no local. Atrás dos alvos de cada campo serão pintados riscos em linha reta para marcar a zona de lançamento da bola e, em frente a cada alvo, um círculo para marcar a base do taco.

Na região central de cada campo deverão ser dispostos, em linha reta, os alvos, distantes 10 (dez) metros um do outro. E, 30 (trinta) cm a frente destes, serão pintadas as bases dos tacos.

Desenvolvimento geral do jogo

A dupla de lançadores tem por objetivo derrubar o alvo do lado oposto do campo através do lançamento da bola. Ao conseguir derrubar o alvo adversário, alternam-se os papéis, os lançadores tornam-se rebatedores, conquistando a oportunidade de pontuar, e os rebatedores tornam-se lançadores.

A dupla de rebatedores procura defender o alvo dos arremessos adversários, podendo rebater a bola o mais longe possível. Enquanto os rebatedores mantiverem os tacos encostados nas bases, as bases estarão “protegidas”, impedindo o lançador que está atrás de uma das bases 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.

Quando a bola é rebatida, durante o tempo em que a dupla adversária corre atrás da bola, a dupla de rebatedores pode alternar de lado, cruzando (batendo) os tacos entre si no meio do campo, para marcar o ponto, e encostando o taco na base oposta para voltar a cruzar os tacos e pontuar. Pode-se repetir o processo até que um lançador se aproxime do alvo com a bola, até que um dos lançadores derrube algum alvo com a bola no momento em que os rebatedores estavam correndo ou até o término do jogo.

Se durante uma rebatida um dos lançadores pegar a bola no ar sem deixar ela quicar no chão, os rebatedores perdem os tacos e inverte-se a posição de jogo. Quando a bola for rebatida, os lançadores, ao pegarem a bola, poderão derrubar o alvo de onde estiverem.

O jogo acaba imediatamente quando uma das duplas conseguir marcar o total de pontos estipulado e cruzar os tacos no meio do campo mesmo que o lançador já tenha arremessado à bola e esta derrube o alvo. Não será permitido ou necessário “estourar” ou “derrubar” o alvo para o término da contagem e o encerramento do jogo.

Contagem

A contagem de pontos será feita de 1 (um) em 1 (um), a partir do cruzamento dos tacos no meio do campo, sendo que os rebatedores devem contar em voz alta.

Cada jogo classificatório (chaveamento) irá até 15 (quinze) pontos e os eliminatórios (quartas-de-final em diante) até 20 (vinte) pontos.

Quem começa no taco

Decidir-se-á quem começa com os tacos por meio do “molhado ou seco” (onde um dos participantes molha um lado do taco e deixa o outro lado seco, cada dupla escolhe se quer molhado ou seco, e joga-se o taco para cima para saber quem começa).

Regra da reta

Se a bolinha for rebatida e não passar do alvo do outro rebatedor, ou seja, ficar entre os dois alvos, o lançador pode pedir “reta” ou “tudo”, assim o que lançou a bola pode pegar a bolinha e arremessar de onde ela parou. Se antes disso o rebatedor pedir “nada”, o lançador terá que pegar a bola e voltar para trás do alvo e arremessar a bola normalmente.

Regra da bola perdida

Se a bola rebatida cair em local de difícil acesso ou em local desconhecido, a dupla de lançadores poderá gritar “bola perdida”, e a contagem dos rebatedores será anulada, somando-se 3 (três) pontos adicionais ao total da dupla de rebatedores. No entanto, para que esta regra possa ser utilizada, deverá haver, é claro, comum acordo quanto à dificuldade de acesso ou desconhecimento do local onde a bola esteja.

Regra do corpo

Se o rebatedor do lado oposto do lançador encostar na bolinha com o pé (ou outra parte do corpo) propositalmente contar-se-á “um corpo”, e assim sucessivamente. Se os rebatedores marcarem “três corpos”, eles perdem os tacos e passam para o lançamento da bola. Caso a bola atingir e machucar o rebatedor, a vítima terá um tempo de recuperação sem necessidade de pedir licença.

Regra do “pra trás”

Se a bolinha encostar no taco do rebatedor e for para trás do alvo, é contado “uma pra trás”, e assim sucessivamente. Quando for contado a totalidade de “três pra trás”, os rebatedores perdem os tacos. Não se levará em conta a presença de obstáculos no campo, que forcem a bolinha a ir para trás do alvo, para a contagem do “pra trás”.

Regra da licença

O jogo só pode ser paralisado se houver pedido de “licença”, devidamente motivada, e em voz alta. Quando for feita por apenas um dos jogadores, fala-se “licença pra um”, quando for feita para a dupla, fala-se “licença pra dois”.

Caso não tenha sido feito o pedido, os lançadores podem derrubar o alvo adversário se um ou os dois rebatedores se ausentarem da partida sem solicitar a licença.

Será concedido o tempo máximo de 3 (três) minutos de licença.

Em caso de saída da dupla durante a competição para quaisquer fins, a mesma será desclassificada .