

BADMINTON

LEIS DE JOGO

1 - O CAMPO

- 1.1. O campo deverá ser um rectângulo e disposto como consta no diagrama A (excepto no caso previsto na Lei 1.5) e com as medidas aí constantes, definidas por linhas de 40mm de largura.
- 1.2. As linhas devem ser facilmente distinguíveis e, de preferência, brancas ou amarelas.
- 1.3. Para definir a zona em que um volante de andamento correcto cai quando testado (Lei 4.4), podem-se fazer marcas adicionais de 40mm por 40mm, para dentro do campo, a partir da linha lateral de singulares, que delimita a área de serviço do lado direito, a 530mm e a 950mm a contar da linha de fundo do campo.
- 1.4. Todas as linhas são parte integrante da área que definem.
- 1.5. Quando o espaço não permite a marcação de um campo de pares, pode ser marcado apenas para singulares, como mostra o diagrama B. As linhas de fundo tornam-se também as linhas de serviço longo para singulares, e os postes, ou as fitas que os representam (Lei 2.2), estarão colocadas nas linhas laterais.

2 - POSTES

- 2.1. Os postes deverão ter 1,55 metros de altura, contada a partir da superfície do campo e serem suficientemente fortes, de modo a permanecerem na vertical e a manter a rede como prevê a Lei 3. Serão colocados sobre as linhas laterais de pares, como mostra o diagrama A.
- 2.2. Quando não é possível ter postes sobre as linhas laterais, deverá ser utilizado um método tal que indique a posição das linhas laterais, no ponto em que passam sob a rede, isto é, quer pelo uso de postes finos, quer por fitas de material com 40mm de largura, fixadas nas linhas laterais e erguendo-se até a tira de lona da rede, presos à sua malha.

- 2.3. Num campo marcado para pares, os postes ou as fitas que os representam, deverão estar colocados em cima das linhas laterais de pares, independentemente de se jogar singulares ou pares.

3 - A REDE

- 3.1. A rede deverá ser feita de corda fina, de cor escura, de espessura constante e com a malha não inferior a 15mm e não superior a 20mm.
- 3.2. A rede deverá ter 760mm de profundidade e no mínimo 6,10 metros de largura.
- 3.3. O cimo da rede deverá ser orlado por uma tira de lona branca de 75mm de largura, dobrada sobre uma corda ou cabo que passa pelo seu interior e que sustentará firmemente a lona.
- 3.4. A corda ou cabo tem de ter comprimento e peso suficientes para poder ser firmemente atada ao topo dos postes.
- 3.5. A distância entre a superfície do solo e topo da rede será de 1,524 metros ao centro do campo e 1,55 metros nos postes colocados sobre a linha lateral de pares.
- 3.6. Não deverão existir lacunas entre os limites da rede e os postes. Se necessário, toda a base da extremidade da rede deverá ser atada aos postes pelas pontas.

4 - O VOLANTE

Princípios:

O volante pode ser feito de materiais naturais e/ou sintéticos. Seja de que tipo de material for feito, as características de andamento, na generalidade, deverão ser similares às produzidas por um volante de penas verdadeiras, com uma base de cortiça coberta por uma fina camada de cabedal.

Tendo em conta estes princípios:

4.1. Desenho geral

- 4.1.1. O volante tem de ter 16 penas fixadas na base.
- 4.1.2. As penas têm de ter um comprimento uniforme entre 62 a 70mm, quando medidas desde o topo até ao ponto de inserção no cimo da base. Muito embora, em cada volante, deverão ser do mesmo comprimento.
- 4.1.3. Os topos das penas devem formar um círculo com um diâmetro compreendido entre os 58 e os 68mm.
- 4.1.4. As penas deverão estar firmemente ligadas com um cordel ou outro material adequado.
- 4.1.5. A base deverá ter entre 25 e 28mm de diâmetro e arredondada no fundo.

4.2. Peso

O volante deve pesar entre 4,74 e 5,50 gramas.

4.3. Volante sintético

- 4.3.1. A saia, ou a simulação de penas através de um material sintético, substitui as penas naturais.
- 4.3.2. A base é idêntica à descrita da Lei 4.1.5.
- 4.3.3. As medidas e peso do volante devem ser as constantes nas Leis 4.1.2, 4.1.3 e 4.2. Contudo, e devido à diferença da gravidade específica e comportamento de materiais sintéticos, em comparação com as penas naturais, uma variação até ao limite máximo de 10%, é aceitável.

4.4. Experimentação de volantes

- 4.4.1. Para testar um volante, utiliza-se uma forte pancada, de baixo para cima, que contacte o volante sobre a linha de fundo. O volante deve ser batido para um ângulo superior e em direcção paralela à linha lateral.
- 4.4.2. Um volante com um andamento correcto nunca cairá, quer a menos de 530mm, quer a mais de 990mm, de distância da linha de fundo.

4.5. Modificações

Desde que se verifiquem alterações no desenho geral, no modo de voar e no andamento do volante, podem-se fazer modificações ao acima especificado, com a aprovação da Federação respectiva:

- 4.5.1. Em lugares onde as condições atmosféricas, devido à altitude ou ao clima, tornem o volante estandardizado inadequado.
- 4.5.2. Se existirem circunstâncias especiais que o tornem necessário, o interesse do jogo.

5 - A RAQUETE

- 5.1. A superfície da raquete que bate o volante, deve ser plana e consistir num padrão de cordas cruzadas, presas a uma estrutura e/ou alternadamente entrelaçadas ou, sobrepostas, onde se cruzem. O padrão das cordas entrelaçadas deve ser geralmente uniforme e, em particular, não menos denso no centro do que em qualquer outra área.
- 5.2. A estrutura da raquete, incluindo a pega, não deverá exceder 680mm em todo o seu comprimento e 230mm em toda a sua largura.
- 5.3. O comprimento máximo total da cabeça da raquete não pode exercer os 290mm.
- 5.4. A superfície de cordas não poderá exceder os 280mm no seu comprimento máximo, nem os 220mm na sua largura máxima.
- 5.5. A raquete deve estar livre de objectos agarrados ou de protuberâncias, a não ser aquelas utilizadas única e exclusivamente para limitar, ou evitar, o gasto, o suor, a vibração, para distribuir o peso ou para ligar a pega, através de uma fita, à mão do jogador, desde que sejam razoáveis em tamanho e colocação para tais fins, bem como deve estar livre de qualquer artifício que torne possível a um jogador modificar materialmente a forma da raquete.

6 - EQUIPAMENTO APROVADO

A Federação Mundial de Badminton (BWF) regulamentará sobre qualquer questão, relativa à raquete, ao volante, ao equipamento ou qualquer protótipo usado no jogo de badminton cumpre com as especificações.

Esta regra pode ser empreendida por iniciativa da Federação, pela aplicação de qualquer elemento de boa fé, incluindo-se aí qualquer jogador, produto de equipamento, federação nacional ou outro membro.

7 - OS JOGADORES

- 7.1. "Jogador" aplica-se a todos os praticantes da modalidade.
- 7.2. O jogo será jogado, no caso de pares, por dois jogadores de cada lado do campo; no caso de singulares, por um jogador de cada lado.
- 7.3. O lado a quem pertencer o direito de servir deverá ser chamado de "servidor" e o lado oposto de "recebedor".

8 - O SORTEIO

- 8.1. Antes de começar a partida, os lados oponentes deverão realizar o sorteio e o lado vencedor poderá exercer o direito de escolha, de acordo com o estabelecido tanto na Lei 8.1.1. como na Lei 8.1.2.
 - 8.1.1. Servir ou receber um primeiro lugar.
 - 8.1.2. Iniciar a partida de um lado ou do outro do campo.
- 8.2. O lado perdedor poderá exercer então o direito de escolher a opção restante.

9 - A PONTUAÇÃO

- 9.1. Os opositores deverão jogar à melhor de três jogos, a menos que outra modalidade tenha sido previamente estabelecida.
- 9.2. Um jogo será ganho pelo lado que atingir 21 pontos, excepto o previsto na Lei 9.4. e 9.5.
- 9.3. O lado que ganhar uma jogada soma um ponto. Um lado ganhará uma jogada, se o lado posto cometer uma "falta" ou o volante deixar de estar em jogo porque tocou na superfície do campo, dentro da área do campo oposto.
- 9.4. Se a pontuação atingir os 20-igual, o lado que conseguir obter dois pontos de diferença, ganha esse jogo.
- 9.5. Se a pontuação atingir os 29-igual, o lado que obtiver o trigésimo ponto, ganha esse jogo.
- 9.6. O lado que ganha um jogo serve em primeiro lugar no jogo seguinte.

10 - MUDANÇA DE CAMPO

- 10.1. Os jogadores devem mudar de campo:
 - 10.1.1. No fim do primeiro jogo.
 - 10.1.2. No fim do segundo jogo, se existir um terceiro.
 - 10.1.3. No terceiro jogo, ou numa partida de um só jogo, quando o jogador que lidera a pontuação, atinja 11 pontos.
- 10.2. Quando os jogadores não efectuarem a mudança de campo, conforme estabelecido na Lei 10.1. deverão fazê-lo imediatamente, assim que o erro for detectado e quando o volante não esteja em jogo. A pontuação existente deverá manter-se-á.

11 - O SERVIÇO

11.1. Num serviço correcto:

11.1.1. Nenhum dos lados deverá causar um atraso indevido na execução do serviço.

11.1.2. Tanto o servidor como o recebedor deverão encontrar-se dentro das áreas de serviço diagonalmente opostas, sem pisar as linhas limites respectivas.

11.1.3. Uma parte de ambos os pés do servidor e do recebedor devem permanecer em contacto com a superfície do campo, numa posição estacionária, até que o serviço seja executado (Lei 11.4).

11.1.4. A raquete do servidor deverá contactar, inicialmente, a base do volante, enquanto todo o volante estiver posicionado abaixo da cintura do servidor.

11.1.5. A haste da raquete do servidor, no momento de bater o volante, deverá estar nitidamente apontada numa direcção descendente, e de tal maneira que toda a cabeça da raquete esteja visivelmente abaixo do nível da mão (do servidor) que segura a raquete.

11.1.6. O movimento da raquete do servidor deverá ser contínuo, e de trás para diante, depois de iniciado o serviço (Lei 11.2) e até que este seja executado.

11.1.7. A trajectória do volante, deverá ser ascendente desde a raquete do servidor com o objectivo de passar por cima da rede, de tal maneira que, se não for interceptado, caia na área de serviço do recebedor.

11.2. Uma vez que os jogadores tomem as suas posições, o primeiro movimento (de trás) para diante, executado pela cabeça da raquete do servidor, é considerado como início do serviço.

- 11.3. O servidor não deverá servir antes do recebedor estar preparado, mas o recebedor será considerado com estando preparado se houver um movimento na tentativa de devolver o serviço.
- 11.4. O serviço considera-se executado quando, uma vez iniciado (Lei 11.2.), o volante é batido pela raquete do servidor, ou quando, na tentativa de servir, o servidor falha o volante.
- 11.5. Nos jogos de pares, os parceiros podem tomar qualquer posição no campo, desde que esta não perturbe a visão, quer do servidor, quer do recebedor.

12 - SINGULARES

- 12.1. Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado direito respectiva, sempre que a pontuação do servidor seja par nesse jogo, ou ainda não tenha sido marcado nenhum ponto.
- 12.2. Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado esquerdo respectivo, sempre que o servidor tenha um número ímpar de pontos nesse jogo.
- 12.3. O volante é batido, alternadamente, pelo servidor e pelo recebedor, até ser cometida uma "falta", ou até que o volante deixe de estar em jogo.
- 12.4. Se o recebedor comete uma "falta" ou o volante deixa de estar em jogo, devido a tocar a superfície do campo dentro da área do recebedor, o servidor marca um ponto. Então, o servidor volta a servir da sua outra área de serviço.
- 12.5. Se o servidor comete uma "falta" ou o volante deixa de estar em jogo, devido a tocar a superfície do campo dentro da área do servidor, o recebedor marca um ponto. Então, o recebedor passa a ser o novo servidor.

13 – PARES

- 13.1. O jogador do lado servidor, deve servir do lado direito do campo, quando o lado servidor ainda não pontuou ou, quando a pontuação nesse jogo, é par.
- 13.2. O jogador do lado servidor, deve servir do lado esquerdo do campo, quando a pontuação do lado servidor é ímpar nesse jogo.
- 13.3. Apenas o recebedor pode devolver o serviço; desde que o volante toque ou seja batido pelo parceiro do recebedor, na recepção do serviço, o lado servidor marca um ponto.
- 13.4. Depois da devolução do serviço, o volante pode ser batido por qualquer um dos jogadores do lado do servidor e, depois, por qualquer um dos jogadores do lado recebedor, e assim sucessivamente, até que o volante deixe de estar em jogo.
- 13.5. Depois do serviço ser devolvido, um jogador pode bater o volante de qualquer posição, dentro do seu meio campo.
- 13.6. Se o lado recebedor cometer uma "falta" ou se o volante deixar de estar em jogo, por ter tocado a superfície do campo dentro da área de jogo do recebedor, o lado servidor marcará um ponto e volta a servir.
- 13.7. Se o lado servidor cometer uma "falta" ou se o volante deixar de estar em jogo, por ter tocado a superfície do campo dentro da sua área de jogo, o lado recebedor marcará um ponto e ganha o serviço.
- 13.8. O jogador do lado recebedor, que foi o servidor na última jogada, deverá posicionar-se no mesmo lado do campo onde serviu. O inverso será aplicado ao seu parceiro.
- 13.9. O jogador, do lado recebedor, que se posicionar no campo de serviço diametralmente oposto ao do servidor, será o recebedor.

- 13.10. Os jogadores não mudarão as suas posições no campo de serviço, até que ganhem um ponto aquando do seu lado a servir.
- 13.11. O serviço é determinado, de todas as vezes, pela pontuação do campo de serviço, excepto o indicado na Lei 14.
- 13.12. Nenhum jogador servirá ou receberá fora da sua vez, ou receberá dois serviços consecutivamente no mesmo jogo, excepto o previsto na Lei 14.
- 13.13. Qualquer um dos jogadores do lado vencedor poderá executar o serviço inicial no jogo seguinte, e qualquer dos jogadores do lado perdedor poderá receber o serviço inicial no jogo seguinte, devendo no entanto, avisar o árbitro da troca.

14 - ERROS NA ÁREA DE SERVIÇO

- 14.1. Um erro na área de serviço é feito quando um jogador:
- 14.1.1. Serviu ou recebeu fora da sua vez.
 - 14.1.2. Serviu ou recebeu na área de serviço errada.
- 14.2. Sempre que se verifique um erro na área de serviço, haverá o seguinte procedimento:
- 14.2.1. Se o erro for detectado antes da execução do serviço seguinte, haverá lugar a repetição, a menos que apenas um dos lados estivesse em falta e perdesse a jogada, caso em que o erro não seria corrigido.
 - 14.2.2. Se o erro não for detectado antes da execução do serviço seguinte, o erro não será corrigido.
- 14.3. Se houver lugar a repetição, devido a um erro de posicionamento na área de serviço, a jogada será repetida, depois de feita a devida correcção.

14.4. Se houver um erro na área de serviço que não tenha sido corrigido, o jogo continuará sem que os jogadores alterem as suas posições (nem, quando tal se justifique, mude a ordem pela qual executam o serviço).

15 - FALTAS

Será "falta" quando:

15.1. O serviço não for correcto (Lei 11.1)

15.2. O servidor, na tentativa de servir, falhar o volante.

15.3. No serviço, depois de passar por cima da rede, o volante fique preso nesta ou em cima dela.

15.4. O volante está em jogo e:

15.4.1. Cai fora das linhas limites do campo.

15.4.2. Passa através ou sob a rede.

15.4.3. Não consegue passar sobre a rede.

15.4.4. Toca no telhado, no tecto ou nas paredes laterais.

15.4.5. Toca no corpo ou vestuário de um jogador.

15.4.6. Toca em qualquer outro objecto ou pessoa fora da área de jogo (sempre que necessário, devido à estrutura do edifício, a autoridade local pode, sujeito ao direito de veto da sua Federação, estabelecer acordos relacionados com casos em que o volante toque qualquer objecto que possa fazer obstrução).

15.5. Em jogo, o ponto inicial de contacto do volante com a raquete não é executado do lado da rede do jogador que executa o batimento (No entanto, o jogador que executa o batimento pode

seguir o volante, por cima da rede, com a raquete, na sequência de um batimento).

15.6. O volante está em jogo, e um jogador:

15.6.1. Toca na rede ou nos seus suportes, com a raquete, o corpo ou o equipamento.

15.6.2. Invade o campo do adversário com a raquete ou o corpo por cima da rede, excepto segundo o estabelecido na Lei 15.5.

15.6.3. Faz obstrução, isto é, impede um adversário de executar um batimento legal em que o volante é seguido por cima da rede.

15.6.4. Invada o campo do adversário com a raquete ou o corpo por baixo da rede, mas somente nos casos de, com esse acto, fazer obstrução ou distrair o adversário.

15.7. Um jogador, em jogo, deliberadamente distrair o adversário através de qualquer acção, tal como gritar ou gesticular.

15.8. O volante, estando em jogo:

15.8.1. É apanhado e seguro na raquete ou então embalado durante a execução do batimento.

15.8.2. É batido sucessivamente duas vezes pelo mesmo jogador.

15.8.3. É batido por um jogador e pelo seu parceiro sucessivamente.

15.8.4. Toca a raquete de um jogador e continua a trajectória para a parte de trás do campo do mesmo jogador.

15.9. Um jogador for culpado de flagrantes, repetidas ou persistentes ofensas, de acordo com o estabelecido na Lei 18.

16 - REPETIÇÕES

Uma repetição é mandada executar pelo árbitro, ou por um jogador (se não houver árbitro), para interromper o jogo.

16.1. Uma repetição pode ser mandada executar se acontecer algo de inesperado ou accidental.

- 16.2. Se um volante, depois de passar por cima da rede, é preso nas malhas desta ou fica em cima dela, haverá lugar de repetição, excepto se tal se verificar na execução do serviço.
- 16.3. Se durante o serviço, o recebedor e o servidor forem ambos punidos, simultaneamente, com uma falta, haverá lugar a repetição.
- 16.4. Se o servidor executar o serviço antes do recebedor estar preparado, haverá lugar a repetição.
- 16.5. Se, durante a jogada, o volante se desintegrar e a base se separar completamente do resto do volante, haverá lugar a repetição.
- 16.6. Se um juiz-de-linha não tiver visto a jogada e o árbitro não puder tomar a decisão, haverá lugar a repetição.
- 16.7. Sempre que haja lugar a repetição, o jogo produzido desde o último serviço executado não contará, e o jogador que então serviu executará novo serviço, excepto quando o disposto na Lei 14 for aplicável.

17 - O VOLANTE NÃO ESTÁ EM JOGO

Um volante está fora de jogo quando:

- 17.1. Atinge a rede, ficando preso nas malhas ou suspenso no cimo da mesma
- 17.2. Atinge a rede ou os postes e inicia uma queda em direcção à superfície do campo, do lado do jogador que executou o batimento
- 17.3. Atinge a superfície do campo
- 17.4. Uma "falta" ou "repetição" é assinalada.

18 - JOGO CONTÍNUO, MAU COMPORTAMENTO, PENALIDADES

- 18.1. O jogo deve ser contínuo desde o primeiro serviço até ao momento em que a partida esteja concluída, com excepção do que é permitido nas Leis 18.2 e 18.3.
- 18.2. Os Intervalos:
 - 18.2.1. Não podem exceder 60 segundos durante cada jogo quando a pontuação atinge os primeiros 11 pontos, e
 - 18.2.2. Não podem exceder 120 segundos entre o primeiro e segundo jogo, e entre o segundo e o terceiro jogo.
 - 18.2.3. São autorizados em todas as partidas.
- 18.3. O árbitro pode interromper o jogo pelo período de tempo que considere necessário, sempre que surjam circunstâncias que ultrapassem a capacidade de controlo dos jogadores. Se o jogo for interrompido, a pontuação existente manter-se-á e o jogo será reatado a partir desse ponto.
- 18.4. Em nenhuma circunstância o jogo deverá ser interrompido para permitir a um jogador recuperar a sua força ou respiração, ou para receber instruções ou conselhos.
- 18.5. Apenas quando o volante não está em jogo (Lei 17), é permitido ao jogador receber conselhos durante um jogo.
- 18.6. Nenhum jogador pode sair do campo durante uma partida sem a autorização do árbitro, excepto durante os intervalos descritos na Lei 18.2.
- 18.7. O árbitro deverá ser o único juiz de qualquer interrupção de uma partida.
- 18.8. Um jogador não pode:
 - 18.8.1. Provocar deliberadamente a interrupção do jogo.
 - 18.8.2. Interferir deliberadamente na velocidade do volante.
 - 18.8.3. Comportar-se de uma maneira ofensiva.

- 18.8.4. Ser culpado de mau comportamento, mesmo que ele não esteja contemplado nas Leis do Badminton.
- 18.9. O árbitro deve sancionar qualquer violação às Leis 18.4, 18.5, 18.6. e 18.8, de acordo com o seguinte:
 - 18.9.1. Admoestando o lado prevaricador com um cartão amarelo.
 - 18.9.2. Punindo com uma falta o lado prevaricador, se já o tiver admoestado e mostrando um cartão vermelho.
 - 18.9.3. Em casos de ofensas flagrantes ou persistentes, punir com uma falta o lado prevaricador e comunicando-o, imediatamente, ao juiz-árbitro, que terá o poder de o desclassificar mostrando um cartão preto.
- 18.10. Quando não exista um juiz-árbitro, o árbitro terá o poder de desclassificar.

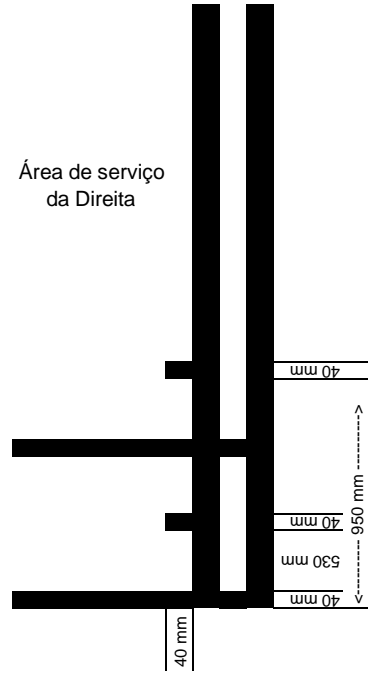
19 - ÁRBITROS, AUXILIARES E RECLAMAÇÕES

- 19.1. O juiz-árbitro é o responsável máximo pelo torneio ou evento, do qual faz parte uma partida.
- 19.2. O árbitro, quando nomeado, é responsável pela partida, pelo campo e por toda a área restrita circundante desse campo. O árbitro é responsável perante o juiz-árbitro.
Na ausência de juiz-árbitro, o árbitro é responsável perante o delegado responsável.
- 19.3. O juiz-de-serviço deverá assinalar as faltas cometidas pelo servidor durante a execução do serviço, caso sucedam (Lei 11).
- 19.4. Um juiz-de-linha deverá indicar se um volante é "dentro" ou "fora".
- 19.5. Um árbitro deve:
 - 19.5.1. Respeitar e fazer respeitar as leis do badminton e, especialmente, assinalar uma "falta" ou "repetição" se qualquer

delas ocorrer, sem atender aos protestos feitos pelos jogadores.

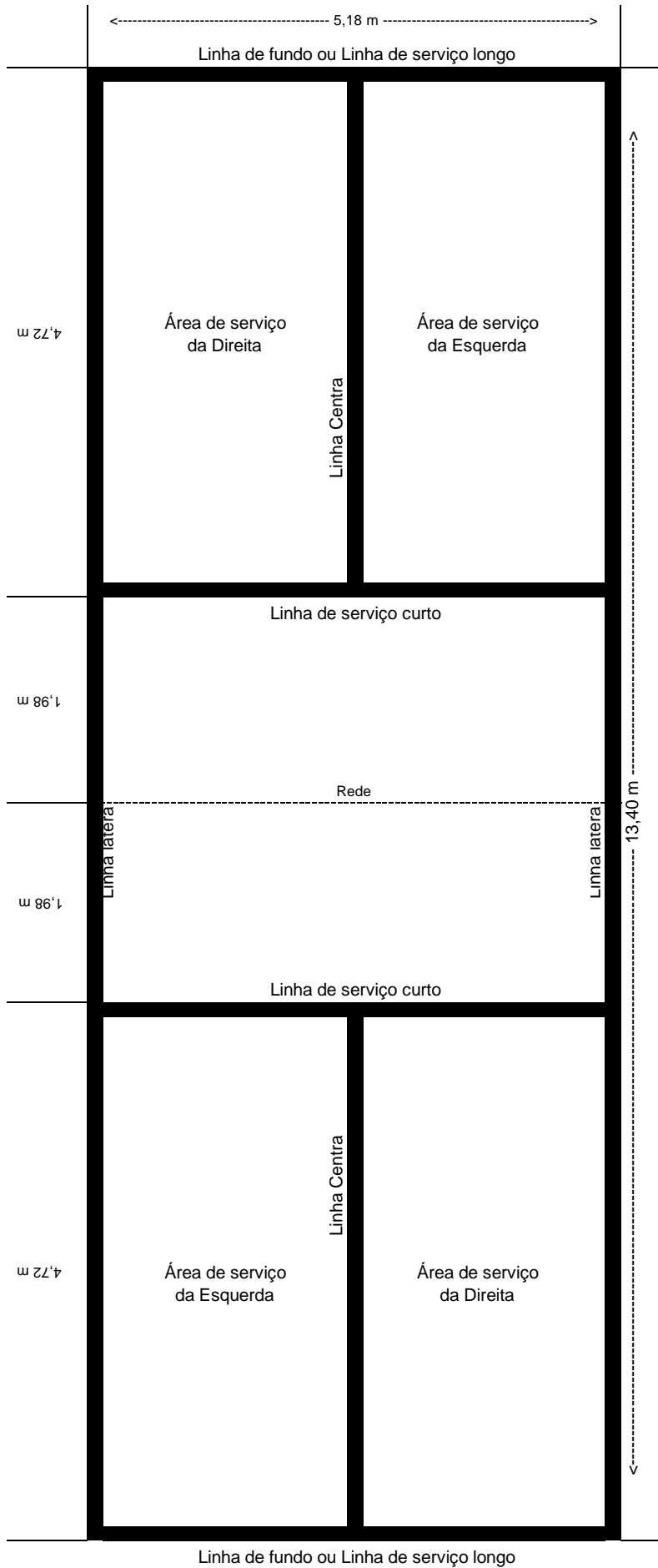
- 19.5.2. Decidir sobre qualquer reclamação respeitante a um ponto em discussão, desde que feita antes do serviço seguinte ser executado.
- 19.5.3. Assegurar-se de que os jogadores e os espectadores estão informados do desenrolar da partida.
- 19.5.4. Nomear ou substituir juiz-de-linha ou juiz-de-serviço, após tal ter sido acordado com o juiz-árbitro.
- 19.5.5. Respeitar as decisões do juiz-de-serviço sobre os pontos da sua competência.
- 19.5.6. Alterar a decisão de um juiz-de-linha, caso verifique inequivocamente que este errou na sua decisão.
- 19.5.7. Quando não for nomeado outro auxiliar, providenciar para que as suas responsabilidades sejam executadas.
- 19.5.8. Quando o seu auxiliar não tiver visto uma jogada, tome uma decisão, no caso de ter visto a jogada, ou mandá-la repetir.
- 19.5.9. Decidir sobre qualquer interrupção de jogo.
- 19.5.10. Tomar nota e comunicar ao juiz-árbitro todos os assuntos que possam estar relacionados com a Lei 18.
- 19.5.11. Levar ao conhecimento do juiz-árbitro todas as reclamações não satisfeitas, apenas sobre matéria constante das leis de jogo. (estas reclamações deverão ser feitas antes do serviço seguinte ser executado, ou, no caso do jogo ter terminado, antes que o lado que reclama tenha abandonado o campo).

MARCAS DE TESTES OPCIONAIS PARA O CAMPO DE PARES



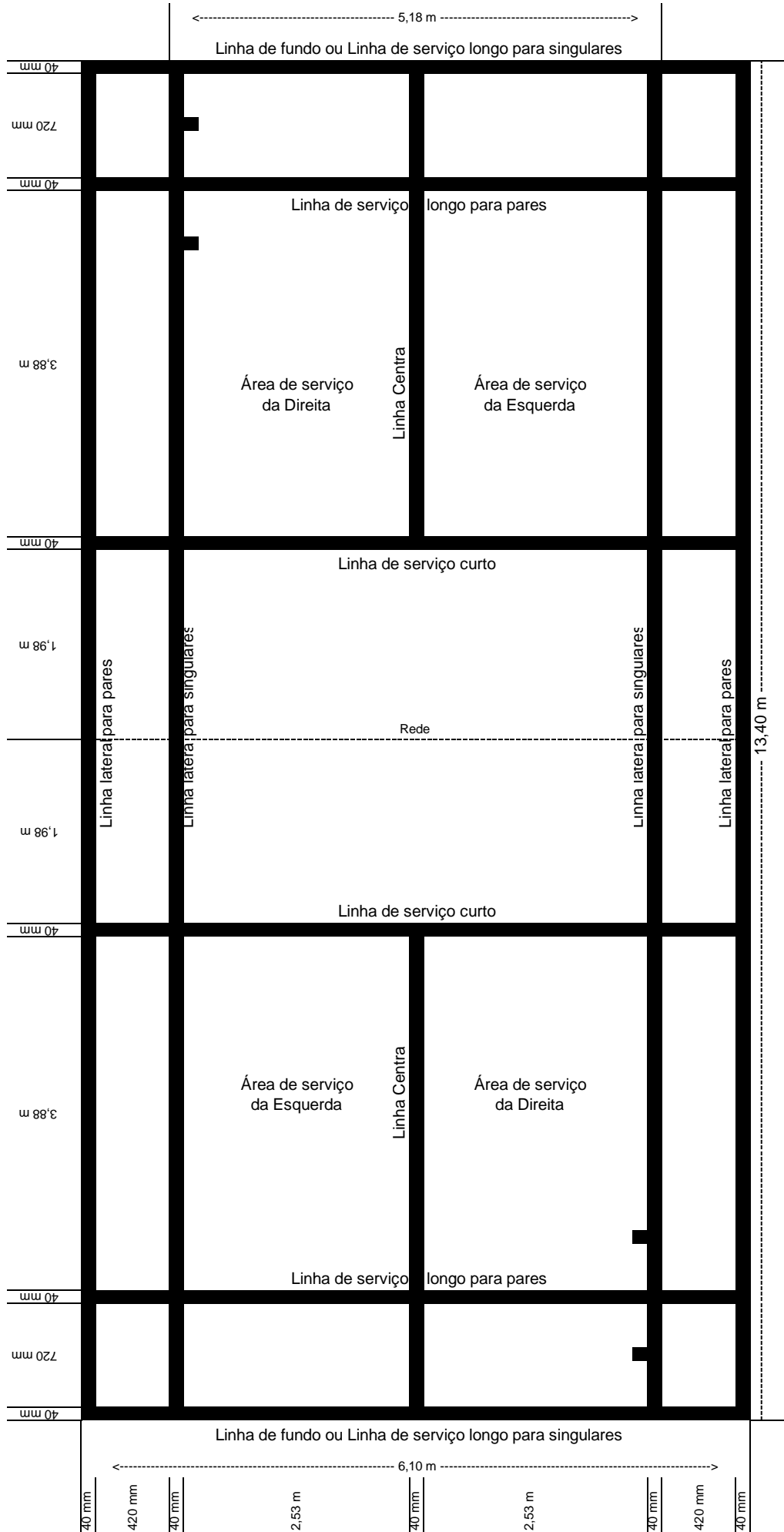
NOTA: As medidas das marcas são 40 por 40mm.

DIAGRAMA B
Campo de singulares



Medida da diagonal da totalidade do campo: 14,366 metros
Medida da diagonal do meio campo: 8,469 metros
(desde o poste à linha de fundo)

DIAGRAMA A



Medida da diagonal da totalidade do campo: 14,723 metros
 Medida da diagonal do meio campo: 9,061 metros
 (desde o poste à linha de fundo)