



REGULAMENTO BADMINGTON c/ Regras Oficiais

Este torneio somente será realizado se houver no mínimo 08 participantes inscritos.

As categorias serão Sub13, Sub16 e Adulto.

O sorteio da tabela dos jogos será realizado 30 minutos antes do horário marcado para o início do torneio.

Só participarão do sorteio os participantes que confirmarem suas inscrições.

REGRAS OFICIAIS

1) Para começar o jogo:

Sorteie com uma moeda, ou peteca, ou gire a raquete. O vencedor tem a opção de servir ou receber.

2) Posição na quadra:

No começo de um game: a pessoa que saca deve ficar dentro da área de saque no lado direito da quadra (olhando para a rede). Quem recebe fica dentro da área de serviço da quadra, na diagonal do sacador. Nos jogos em duplas, o parceiro pode ficar em qualquer lugar da quadra desde que não bloqueie a vista do receptor.

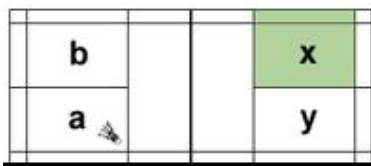
3) Posição do sacador:

Se o placar do sacador for par, o serviço deve ser feito do lado direito. Se for ímpar, do lado esquerdo. Nos jogos em duplas, quando o placar da dupla for par, a dupla permanece na posição inicial do jogo. Quando for ímpar, invertem-se as posições. Isso, somente para a dupla que está com o serviço.

4) O Saque:

Os saques, no badminton, sempre são realizados na diagonal, como no tênis.

O serviço, tanto no jogo de simples quanto no de duplas, inicia-se pelo lado direito da quadra do sacador, que deve lançar a peteca, obliquamente, para o lado esquerdo da quadra adversária, tomando-se por referência a visão do sacador.



Vencendo o ponto, continua sacando o mesmo jogador, devendo apenas inverter a sua posição na quadra. Sacará, então, para o lado direito da quadra adversária.

Havendo perda do ponto, o saque passa ao companheiro de equipe, sem que haja modificação na posição dos jogadores.

Perdendo este, também, seu saque, o serviço transfere-se à equipe adversária.

Desta forma:

a] perdendo o primeiro ponto, transfere-se o saque para o companheiro de equipe do sacador;

b] perdendo o segundo ponto, finda o serviço da equipe, que passa aos adversários.

Há, porém, uma exceção. No primeiro saque de cada *game*, a perda do ponto importa a perda do serviço, que passa automaticamente à equipe contrária, sem que o companheiro do primeiro sacador sirva.

O receptor não deve se mexer até que o sacador golpeie a peteca. O sacador tem que: a) manter parte ou ambos os pés numa posição imóvel no chão; b) acertar a base da peteca primeiro; c) acertar a peteca abaixo da sua linha de cintura; d) acertar a peteca abaixo da linha da mão que segura a raquete; e) manter o movimento contínuo da raquete, não podendo enganar o adversário.

Sempre que uma equipe saca à direita, isto significa que sua contagem - no momento do saque - é par. Se o saque é pela esquerda a pontuação, necessariamente, será ímpar.

5) Durante o jogo:

Se o jogador ganhar a disputa da jogada rally, ele marca um ponto, mudando o lado do serviço e continuando a sacar. Se ele perde o rally, seu oponente passa a sacar e nenhum ponto é marcado. Nos jogos em duplas, se a dupla sacadora ganhar o rally, um ponto é marcado e o sacador muda de lado e continua a servir. Se eles perderem o rally, o saque passa para o parceiro. Note-se que não há troca de posições e nenhum ponto é marcado. Depois que a dupla perder os dois serviços, este passará para a dupla oponente. No início de cada game, a dupla sacadora só tem o direito ao primeiro serviço.

6) Servindo ou recebendo do lado errado:

O jogador repetirá o saque (*let*) se a pessoa que cometeu o erro vencer o rally e o erro for descoberto antes do próximo serviço. O placar continua o mesmo se a pessoa que cometeu o erro perde o rally. Neste caso, os jogadores permanecerão na posição 'errada' e repete-se o serviço. Se o próximo serviço for efetuado, o placar continua e os jogadores continuam na posição 'errada'.

7) O *let* ocorre quando:

- a) o sacador ou o receptor estiver do lado errado e vencer o rally;
- b) ocorre uma interferência de fora do jogo como, por exemplo, uma peteca de outra quadra que cai na sua quadra;
- c) a peteca bater na rede ficar presa nela ou cair no lado do adversário (exceto no serviço).

8) Será considerada falta:

- a) se a peteca cair fora das linhas da quadra (a linha é considerada parte da quadra);
- b) se o atleta (raquete ou roupa inclusive) encostar na rede enquanto a peteca está em jogo;
- c) se o jogador invade ou acerta a peteca no lado oposto da rede (não vale 'carregar' a peteca);
- d) se a peteca for golpeada duas vezes do mesmo lado da quadra;
- e) se a peteca acerta o jogador, sua roupa, teto ou arredores da quadra;
- f) se houver interferência com a peteca, mal-comportamento ou 'cera', o jogador perde o serviço ou o oponente ganha um ponto;
- g) se o parceiro do receptor receber o serviço;
- h) se o sacador faz o movimento e erra a peteca.

OBS: se a peteca acertar a rede e cair do lado oposto, o serviço é válido, desde que ela caia na área de serviço.

9) Fim do jogo:

Os jogos são disputados num total três games.

O vencedor é o que ganhar dois games primeiro.

Os games são de 21 pontos sem vantagem. Ao chegar à contagem de 11 ocorrerá um intervalo de 1 minuto.

O jogador que venceu o primeiro game saca primeiro do outro lado da quadra no novo game. O ganhador do segundo game muda de lado saca. No terceiro game, o jogador muda de lado e continua sacando no décimo primeiro ponto.

Caso o game empate 20 a 20, o jogo irá até que um dos jogadores abra uma diferença de dois pontos com relação ao outro. Porém, este placar se limita a 30, ou seja, se empatar 29 a 29, o jogo termina de qualquer maneira em 30.

10) Quadra:

O badminton pode ser praticado ao ar livre, mas o ideal é que ele seja jogado em quadra coberta, onde não ocorram correntes de ar. Não é aconselhado também o uso de sistema de ventilação que movimenta o ar, o que atrapalharia o jogo.

O piso da quadra deve ser feito de material antiderrapante, e suas marcações serão feitas de cores facilmente identificáveis (branco ou amarelo). O espaço entre a quadra e as paredes que cercam o recinto não deve ter menos de 1m (até as paredes laterais), e de um 1,5m (para as paredes de fundo).

A rede de badminton deve ficar a 1,55m de altura do chão. Ela deve ter uma trama bem esticada de forma que seus fios superiores fiquem no mesmo alinhamento dos postes. A rede pode ser fixada em postes ou em suportes fora da área da quadra.



A organização se reserva no direito de impugnar ou desclassificar o participante que agir de má fé, quando sua inscrição for feita em categoria abaixo a qual o mesmo pertence, ou crie situações embaraçosas.

Os casos omissos e duvidosos do presente regulamento serão analisados e resolvidos pela organização.

Este regulamento entrará em vigor nesta data, revogadas as disposições em contrário.



Profº Flávio Campos
 Coordenador de Esportes
 CREF nº 026787-G/SP