FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BADMINTON

LEIS DE JOGO

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 40 mm de largura.

1.2 - As linhas devem ser facilmente discerníveis e, de preferência, brancas ou amarelas.

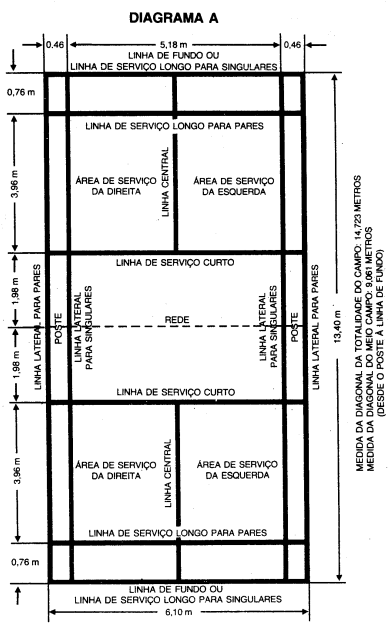
1.3 -

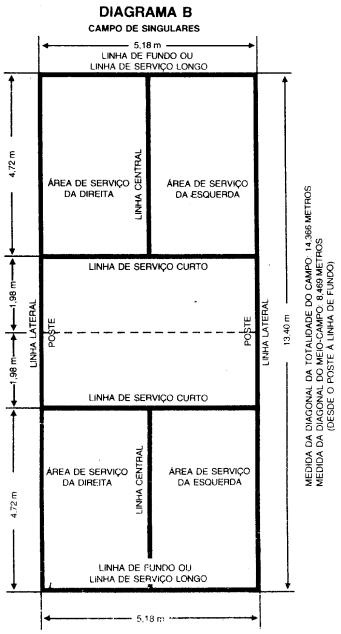
1.3.1 - Para definir a zona em que um volante de andamento correcto cai quando testado (Lei 4), podem-se fazer quatro marcas adicionais de 40 mm. Por 40 mm para dentro do campo, a partir da linha lateral de Singulares, que delimita a área de serviço do lado direito, a 530 mm, e a 990 mm, a contar da linha de inicio do campo.

1.3.2 - Ao fazer estas marcas, a sua largura será dentro das medidas dadas, isto é, as marcas serão de 530 mm a 570 mm, e de 950 mm, a 990 mm, contados o exterior da linha de fundo do campo.

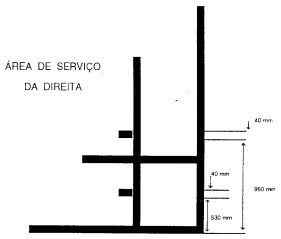
1.4 - Todas as linhas são parte integrante da área que definem.

1.5 - Quando o espaço não permite a marcação de um campo de pares, o campo 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.





MARCAS DE TESTES OPCIONAIS
PARA O CAMPO DE PARES



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

2 - Postes

2.1 - Os postes deverão ter 1,55 metros de altura, contada a partir da superfície do campo. Deverão ser suficientemente fortes, se modo a permanecerem na vertical e a manter a rede esticada, como prevê a Lei 3, e deverão estar colocados sobre as linhas laterais de pares, como mostra o diagrama A.

2.2 - Quando não é possível ter os postes sobre as linhas laterais, deverá ser utilizado um método tal que indiquem 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 40 mm de largura, fixadas nas linhas laterais e erguendo-se verticalmente até à 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 uma malha não inferior a 15 mm, e não inferior a 20 mm.

3.2 - A rede deverá ter 760 mm de profundidade.

3.3 - O cimo da Rede deverá ser orlado por uma tira de lona branca de 75 mm de largura, dobrada sobre uma corda ou cabo que passa pelo seu interior. Esta lona deverá ser firmemente sustentada pela corda ou cabo.

3.4 - A corda ou cabo deverá ter o comprimento e peso suficientes para poder ser firmemente atada ao topo dos postes.

3.5 - A distância entre a superfície do solo e o centro da Rede, deverá ser 1,524 metros, medida do centro do campo, e de 1,55 metros, medida nos postes colocados sobre a linha lateral de pares.

3.6 - Não deverá haver 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 o volante, as características de andamento, na generalidade, deverão ser similares ás 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 deverá ter 16 penas fixadas na base.

4.1.2 - As penas podem ter o comprimento variável, compreendido entre 64 mm e 70 mm mas, em cada volante, deverão ser do mesmo comprimento, quando medidas desde o topo até ao ponto de intersecção no cimo da base.

4.1.3 - Os topos das penas devem formar um circulo com um diâmetro compreendido entre 58 mm e 68 mm.

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 mm e 28 mm de diâmetro;
- ser arredondada no fundo.

4.2 - Peso

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

4.3 - Volante sintético

4.3.1 - A saia, ou simulação de penas através de um material sintético, substitui as penas naturais.

4.3.2 - A base é idêntica à descrita na Lei 4.1.5.

4.3.3 - As medidas e peso 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 dez por centro, 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 530 mm quer a mais de 990 mm, de distância da outra linha de fundo.

4.5 - Modificações

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

4.5.1 - Em lugares onde as condições atmosféricas, devido à altitude ou ao clima, tornem o volante estandardizado inadequado; ou

4.5.2 - Se existirem circunstâncias especiais que o tornem necessário, no 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, prezas a uma estrutura e/ou alternadamente entrelaçadas ou, sobrepostas, onde se cruzam. 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 680 mm em todo o seu comprimento máximo, nem 230 mm em toda a sua largura.

5.3 - O comprimento máximo total da cabeça da Raquete não pode exceder os 290 mm.

5.4 - A superfície de cordas não poderá exceder 280 mm no seu comprimento máximo, nem 220 mm na sua largura máxima.

5.5 - A Raquete:

5.5.1 - 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; e

5.5.2 - deve estar livre de qualquer artifício que torne possível a um Jogador modificar materialmente a forma da Raquete.

6 - Equipamento aprovado

A Federação Internacional de Badminton regulamentará sobre qualquer questão, relativa a Raquete, Volante, Equipamento ou protótipo usado no Jogo de Badminton, sobre se este está de acordo com as especificações, ou se está ou não aprovado para ser utilizado em Jogo. Esta regra pode ser empreendida por iniciativa da Federação; pela aplicação de qualquer elemento de boa fé, incluindo - se aí qualquer jogador, produtor de equipamento, Federação Nacional ou outro membro.

7 - Os Jogadores

7.1 - "Jogador" aplica-se a todos os intervenientes numa partida.

7.2 - O Jogo será jogado, no caso de pares, por dois jogadores de cada lado, ou 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 deverá ser chamado de "recebedor".

8 - O Sorteio

8.1 - Antes de começar o jogo, 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.

8.2 - O lado perdedor poderá então exercer 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 - Só o lado servidor pode somar um ponto ao seu resultado.

9.3 - Em pares e em singulares homens, um jogo é ganho pelo lado que atinja primeiro os 15 pontos, exceptuando-se o disposto na Lei 9.6.

9.4 - Em singulares senhoras, um jogo é ganho pelo lado que atinja primeiro os 11 pontos, exceptuando-se o disposto na Lei 9.6.

9.5

9.5.1 - Se a pontuação atingir os 14 igual (10 igual em singulares senhoras), o lado que primeiro atinja 14 (10) terá o direito de pedir "pontos" ou "não pontos", (Lei 9.6).

9.5.2 - Esta escolha apenas pode ser feita na primeira vez em que é atingida a pontuação, e deverá ser feita antes da execução do serviço seguinte.

9.6 - Se se tiverem pedido pontos vencerá o lado que primeiro atingir os pontos pedidos (Leis 9.6.1 e 9.6.2)

9.6.1 - Aos 14 igual, podem-se pedir 3 pontos, terminando o jogo aos 17.

9.6.2 - Aos 10 igual, podem-se pedir 3 pontos, terminando o jogo aos 13.

9.7 - O lado que ganhar o jogo é quem serve primeiro 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 - Antes do início do terceiro jogo (se houver); e

10.1.3 - No terceiro jogo, ou numa partida de um só jogo, quando o jogador que lidera a pontuação, atinja:

- 6 pontos num jogo de 11 pontos
- 8 pontos num jogo de 15 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 a pontuação existente deverá manter-se.

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; 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).

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

11.1.4 - 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.

11.1.5 - 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; e

11.1.6 - A trajectória do volante, deverá ser ascendente desde o momento em que é batido pela raquete do servidor, para que possa passar por cima da rede, de tal maneira que, possa 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 como 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 batido pela raquete do servidor, ou quando o volante cai na superfície do court.

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, tenha ou não marcado pontos, seja uma pontuação par nesse jogo.

12.2 - Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado esquerdo respectiva, sempre que o servidor tenha marcado um número ímpar de pontos nesse jogo.

12.3 - Se tiver havido um pedido de pontos, o total de pontos atingido pelo servidor nesse jogo, deverá ser usado segundo o disposto nas Leis 12.1 e 12.2 .

12.4 - 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.

12.5

12.5.1 - 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.

12.5.2 - 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 servidor perde o direito de continuar a servir, e o recebedor torna-se então no servidor, não havendo qualquer ponto a adicionar à pontuação de qualquer dos jogadores.

13 - Pares

13.1 - No principio do jogo, e sempre que um lado ganha o direito de servir, o serviço deve ser executado na área de serviço do lado direito.

13.2 - 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 marcará um ponto.

13.3

13.3.1 - Depois da devolução do serviço, o volante pode ser batido por qualquer dos jogadores do lado servidor e, depois, por qualquer dos jogadores do lado recebedor, e assim sucessivamente, até que o volante deixe de estar em jogo.

13.3.2 - Depois do serviço ser devolvido, um jogador pode bater o volante de qualquer posição, dentro do seu meio-campo.

13.4

13.4.1 - 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 o servidor volta a servir.

13.4.2 - 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 área de jogo do servidor, perde o direito de continuar a servir, não sendo marcado qualquer ponto para cada lado.

13.5

13.5.1 - O jogador que sirva no início de cada jogo, deverá servir, ou receber, dentro da área de serviço direito, quando o seu lado marcar pontos ou marcar um número par de pontos nesse jogo, o mesmo acontecendo com o lado esquerdo.

13.5.2 - O jogador que receba no inicio de cada jogo, deverá servir, ou receber, dentro da área de serviço direita, quando o seu lado não marcar ou marcar um número par de pontos nesse jogo, o mesmo acontecendo com o lado esquerdo.

13.5.3 - O inverso aplica-se aos parceiros.

13.5.4 - Se tiver havido um pedido de pontos, dever-se-á seguir o disposto nas Leis 13.5.1 a 13.5.3, em relação ao total de pontos marcados por cada lado, nesse jogo.

13.6 - De cada vez que é executado pelo mesmo jogador, o serviço deve ser feito das áreas de serviço direita e esquerda, alternadamente, exceptuando-se o disposto nas Leis 14 e 16.

13.7 - O direito de servir, passa consecutivamente do servidor inicial de um jogo para o recebedor inicial do mesmo jogo e, consecutivamente, deste jogador para o seu parceiro e, então, para um dos adversários e para o parceiro do adversário, e assim sucessivamente.

13.8 - Nenhum jogador servirá fora da sua vez, receberá fora da sua vez, ou receberá dois serviços consecutivos, no mesmo jogo, exceptuando-se o disposto nas Leis 14 e 16.

13.9 - Qualquer 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.

14 - Erros na área de serviço

14.1 - Um erro na área de serviço é feito quando um jogador:

14.1.1 - Serviu fora da sua vez.

14.1.2 - Serviu da área de serviço errada, ou

14.1.3 - posicionado na área de serviço errada, estava preparado para receber o serviço, e este, tenha sido executado.

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

É uma falta:

15.1 - Se um serviço não for correcto (Lei 11.1).

15.2 - Se o servidor, na tentativa de servir, falhar o volante.

15.3 - Se, no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante fique preso na rede ou em cima dela.

15.4 - Se, quando em jogo, o volante:

15.4.1 - Caia fora das linhas limites do campo;

15.4.2 - Passe através ou sob a rede;

15.4.3 - Não consiga passar sobre a rede;

15.4.4 - Toque o telhado, o tecto ou as paredes laterais;

15.4.5 - Toque o corpo ou vestuário de um jogador; ou

15.4.6 - Toque 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 - Se, quando 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 - Se, quando o volante está em jogo, um jogador:

15.6.1 - Toque na rede ou nos seus sustentáculos, com a raquete, o corpo ou o equipamento;

15.6.2 - Invada o campo do adversário com a raquete ou o corpo, de qualquer forma, excepto segundo o estabelecido na Lei 15.5 ; ou

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;

15.7 - Se, quando em jogo, um jogador deliberadamente distrai o adversário através de qualquer acção, tal como gritar ou gesticular.
15.8 - Se, quando em jogo, o volante:
15.8.1 - é apanhado e seguro na raquete ou então embalado durante a execução de um batimento;
15.8.2 - é batido sucessivamente duas vezes pelo mesmo jogador com dois batimentos; ou
15.8.3 - é batido por um jogador e pelo seu parceiro sucessivamente; ou
15.8.4 - toca a raquete de um jogador e continua a trajectória para a parte de trás do campo do mesmo jogador; ou
15.9 - Se 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 acidental.
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 Juíz-de-linha não tiver visto a jogada e o árbitro não puder tomar uma 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; ou
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 - Um intervalo não superior a 5 minutos é permitido entre o segundo e o terceiro jogos de todas as partidas, em todas as seguintes situações:
18.2.1 - Em competições internacionais.
18.2.2 - Em competições sancionadas pela I.B.F ; e
18.2.3 - Em todas as outras partidas (a menos que a Federação respectiva tenha previamente tornado pública a decisão de não permitir intervalo).
18.3 - O árbitro pode interromper o jogo pelo período de tempo que considere necessário, sempre que surjam circunstâncias que ultrapassem a capacidade de controle 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
18.5.1 - Excepto nos intervalos mencionados nas Leis 18.2 e 18.3, nenhum jogador poderá receber qualquer conselho durante uma partida.
18.5.2 - Excepto no fim de uma partida, nenhum jogador poderá sair de campo, sem autorização do árbitro.
18.6 - O árbitro deverá ser o único juiz de qualquer interrupção de uma partida.
18.7 - Um jogador não pode:
18.7.1 - Provocar deliberadamente a interrupção do jogo;
18.7.2 - Interferir deliberadamente na velocidade do volante;
18.7.3 - Comportar-se de uma maneira ofensiva;
18.7.4 - Ser culpado de mau comportamento, mesmo que ele não esteja contemplado nas Leis do Badminton.
18.8 - O árbitro deve sancionar qualquer violação às Leis 18.4 , 18.5 e 18.7 , de acordo com o seguinte;
18.8.1 - Admoestando o lado prevaricador;
18.8.2 - Punindo com uma falta o lado prevaricador, se já o tiver admoestado; ou

18.8.3 - 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.

18.9 - 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 por um torneio ou competição de qualquer partida faça parte.

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 Juíz-de-serviço deverá assinalar as faltas cometidas pelo servidor, durante a execução do serviço, caso sucedam (Lei 11).

19.4 - Um Juíz-de-linha deverá indicar se um volante é "dentro" ou "fora".

Um Árbitro deve:

19.5 - 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;

19.6 - Decidir sobre qualquer reclamação respeitante a um ponto em discussão, desde que feita antes do serviço seguinte ser executado;

19.7 - Assegurar-se de que os jogadores e os espectadores estão sendo informados do desenrolar da partida;

19.8 - Nomear ou substituir Juiz-de-linha ou Juiz-de-serviço, após tal ter sido acordado com o Juiz-Árbitro;

19.9 - Não desrespeitar as decisões dos juízes-de-linha ou juízes-de-serviço sobre pontos da sua competência;

19.10

19.10.1 - Quando não for nomeado outro auxiliar, providenciar para que as suas responsabilidades sejam executadas;

19.10.2 - Quando o seu auxiliar não tiver visto uma jogada, tome uma decisão, no caso de ter visto a jogada ou mande repeti-la;

19.11 - Decidir sobre qualquer interrupção de jogo;

19.12 - Tomar nota e comunicar ao Juiz-Árbitro todos os assuntos que possam estar relacionados com a Lei 18 ; e

19.13 - 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).