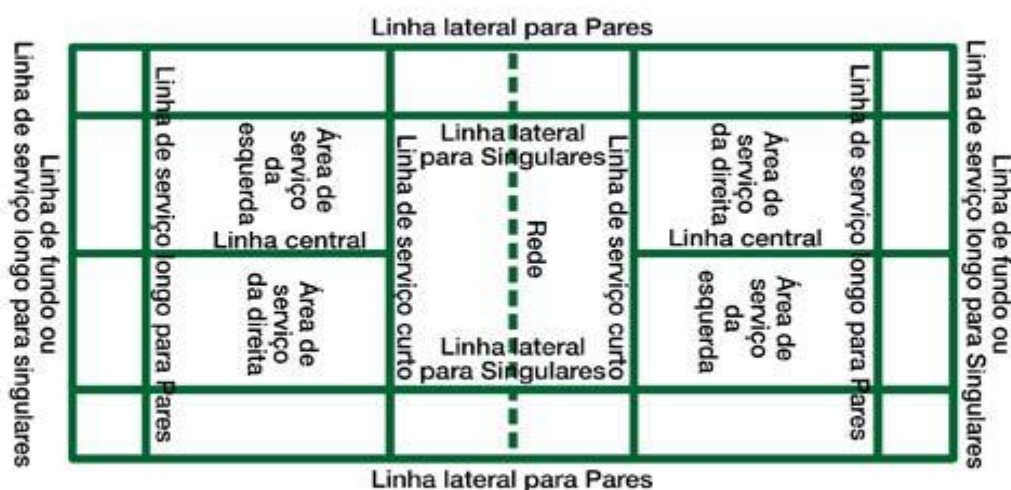




COLÉGIO TERESIANO – BRAGA
DOCUMENTO ORIENTADOR
BADMINTON



1. O CAMPO



O jogo realiza-se num campo retangular com 13,40 m x 5,18 metros para jogos de singulares e 13,40 m x 6,10 m para jogos de pares, limitados por duas linhas laterais e duas linhas de serviço, dividido ao meio por uma rede.

Os postes são colocados sobre as linhas laterais de pares, devem ter 1,55 m de altura, e devem permanecer na vertical e manter a rede esticada.

A rede que divide o campo deve ter uma distância, do solo ao topo da rede, de 1,524 metros (ao centro do campo). A rede deverá ter 76 cm de largura e 6,10 metros de comprimento.

2. OS MATERIAIS

O volante



O volante pode ser feito de materiais naturais e/ou sintéticos, com uma base de cortiça revestida por uma camada de cabedal.

O volante deve ter 16 penas fixadas na base e ligadas entre si, formando um círculo com um diâmetro entre 58-68 mm.

A base do volante deve ter um diâmetro entre 25-28 mm.

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

A raquete



A estrutura da raquete, incluindo o punho, não deverá exceder 68 cm em todo o seu comprimento e 23 cm em toda a sua largura.

A superfície da raquete que bate o volante, deve ser plana e consistir num padrão de cordas cruzadas e entrelaçadas, presas a uma estrutura cuja dimensão total não pode exceder os 29 cm.

3. OS JOGADORES

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.

O lado a quem pertencer o direito de servir deverá ser chamado de “servidor” e o lado oposto de “recebedor”.

4. INÍCIO DE JOGO

Antes de começar a partida, o árbitro realiza o sorteio entre os adversários para determinar, de acordo com as opções:

- servir ou receber um primeiro lugar;
- iniciar a partida de um lado ou do outro do campo.

O lado perdedor poderá exercer então o direito de escolher a opção restante.

5. PONTUAÇÃO

O jogo deverá ser à melhor de três sets, e um set será ganho pelo jogador/equipa que atingir 21 pontos, exceto se:

- a pontuação atingir os 20-20, o lado que conseguir obter dois pontos de diferença, ganha esse set;
- a pontuação atingir os 29-29, o lado que obtiver o trigésimo ponto, ganha esse set.

O jogador / equipa que ganhar uma jogada soma um ponto.

Um lado ganhará uma jogada, se o lado oposto cometer uma “falta” ou o volante deixar de estar em jogo porque tocou na superfície do campo, dentro da área do campo oposto.

O lado que ganha um set serve em primeiro lugar no set seguinte.

6. MUDANÇA DE CAMPO

Os jogadores devem mudar de campo:

- no fim do primeiro set.
- no fim do segundo set, se existir um terceiro.
- no terceiro jogo, ou numa partida de um só jogo, quando o jogador que lidera a pontuação, atinja os 11 pontos.

7. O SERVIÇO

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

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

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

No momento de bater o volante, o servidor deve ter a raquete apontada numa direcção descendente, e a cabeça da raquete deve estar abaixo do nível da mão que segura a raquete.

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

A trajetória do volante deverá ser ascendente desde o momento em que é batido pelo servidor, com o objetivo de passar por cima da rede, de tal maneira que, se não for interceptado, caia na área de serviço do recebedor.

O serviço considera-se executado quando, uma vez iniciado, o volante é batido pela raquete do servidor, ou quando, na tentativa de servir, o servidor falha o volante.

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.

Erros na área de serviço

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

- serviu ou recebeu fora da sua vez;
- serviu ou recebeu na área de serviço errada.

Sempre que se verifique um erro na área de serviço, haverá o seguinte procedimento:

- se o erro for detetado 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.
- se o erro não for detetado antes da execução do serviço seguinte, o erro não será corrigido.
- se houver lugar a repetição, devido a um erro de posicionamento na área de serviço, a jogada será repetida, depois de feita a devida correção.
- se houver um erro na área de serviço que não tenha sido corrigido, o jogo continuará sem que os jogadores alterem as suas posições.

8. JOGO DE SINGULARES

Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado direito respectivo, sempre que a pontuação do servidor seja par ou ainda não tenha sido marcado nenhum ponto.

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.

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.

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.

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.

6. FALTAS

Será “falta” quando:

- O serviço não for correto
- O servidor, na tentativa de servir, falhar o volante.
- No serviço, depois de passar por cima da rede, o volante fique preso nesta ou em cima dela.
- O volante está em jogo e:

- Cai fora das linhas limites do campo.
- Passa através ou sob a rede.
- Não consegue passar sobre a rede.
- Toca no telhado, no teto ou nas paredes laterais.
- Toca no corpo ou vestuário de um jogador.
- Toca em qualquer outro objeto ou pessoa fora da área de jogo.
- 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.
- O volante está em jogo, e um jogador:
 - Toca na rede ou nos seus suportes, com a raquete, o corpo ou o equipamento.
 - Invade o campo do adversário com a raquete ou o corpo por cima da rede.
 - Faz obstrução, isto é, impede um adversário de executar um batimento legal em que o volante é seguido por cima da rede.
 - Invada o campo do adversário com a raquete ou o corpo por baixo da rede, mas somente nos casos de, com esse ato, fazer obstrução ou distrair o adversário.
 - Um jogador, em jogo, deliberadamente distrair o adversário através de qualquer ação, tal como gritar ou gesticular.
- O volante, estando em jogo:
 - É apanhado e seguro na raquete ou então embalado durante a execução do batimento.
 - É batido sucessivamente duas vezes pelo mesmo jogador.
 - É batido por um jogador e pelo seu parceiro sucessivamente.
 - Toca a raquete de um jogador e continua a trajetória para a parte de trás do campo do mesmo jogador.
- Um jogador for culpado de flagrantes, repetidas ou persistentes ofensas.

6. REPETIÇÕES

Haverá repetição:

- Se acontecer algo de inesperado ou acidental.
- Se um volante, depois de passar por cima da rede, é preso nas malhas desta ou fica em cima dela, exceto se tal se verificar na execução do serviço.
- Se durante o serviço, o recebedor e o servidor forem ambos punidos, simultaneamente, com uma falta.
- Se o servidor executar o serviço antes do recebedor estar preparado.
- Se, durante a jogada, o volante se desintegrar e a base se separar completamente do resto do volante.
- Se um juiz-de-linha não tiver visto a jogada e o árbitro não puder tomar a decisão.
- 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.

8. COMPORTAMENTO / PENALIDADES

Um jogador não pode:

- Provocar deliberadamente a interrupção do jogo.
- Interferir deliberadamente na velocidade do volante.
- Comportar-se de uma maneira ofensiva.
- Ser culpado de mau comportamento.

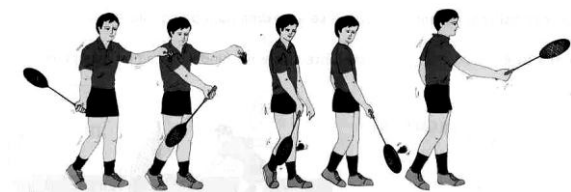
O árbitro deve sancionar qualquer violação às Leis de acordo com o seguinte:

- Admoestando o lado prevaricador com um cartão amarelo.
- Punindo com uma falta o lado prevaricador, se já o tiver admoestado e mostrando um cartão vermelho.

- 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.
- Quando não exista um juiz-árbitro, o árbitro terá o poder de desclassificar.

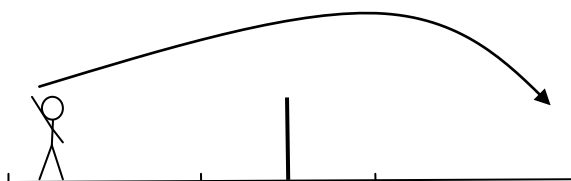
9. GESTOS TÉCNICOS

Serviço



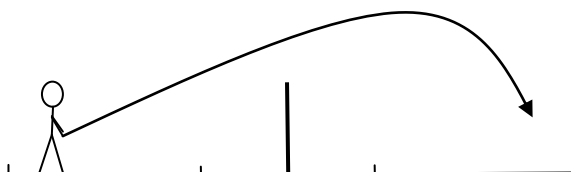
- Pode ser curto ou comprido.
- Pés devidamente colocados dentro da área de serviço.
- Volante seguro pelo polegar, médio e indicador.
- Movimento do braço é contínuo e rápido após batimento.

Clear



- Devolução do volante com trajetórias altas.
- Batimento por cima, para passar o volante por cima do adversário e colocá-lo no fundo do campo.

Lob



- Devolução do volante, com trajetórias abaixo da cintura.
- Batimento por baixo, imprimindo uma trajetória alta e para o fundo do campo.

Amorti



- Devolução do volante, com trajetórias altas ou baixas.
- Batimento suave, rápido, para tentar colocar o volante no campo do adversário, o mais próximo possível da rede, e de forma a que este não o consiga devolver.

Remate



- Golpe de ataque utilizado na devolução do volante que vem de trajetória alta, no qual se utiliza um batimento rápido, forte e com trajetória descendente.
- Batimento acima da cabeça e à frente do corpo, após um movimento amplo e contínuo do braço.