

REGRAS BADMINTON - CBBd

<http://www.badminton.org.br/regras>

1) Para começar o jogo:

- com uma moeda ou com a própria peteca, faça um sorteio. O vencedor tem a opção de servir (sacar), receber ou optar por um dos lados da quadra. Os atletas têm direito a um aquecimento de dois minutos antes do início do jogo.

2) Posição na quadra no começo de um game :

- a pessoa que serve deve ficar dentro da área de serviço no lado direito da quadra (olhando para a rede). Quem recebe fica do outro lado da rede dentro da área de serviço no lado direito da quadra, na diagonal de quem serve. Nos jogos em duplas, o parceiro pode ficar em qualquer lugar da quadra desde que não bloqueie a visão do recebedor.

3) Posição de quem serve:

- se o placar de quem serve for par, o serviço deve ser feito do lado direito da quadra. Se o placar for ímpar, do lado esquerdo da quadra. Nos jogos em duplas a regra é a mesma. O servidor permanece servindo sempre que ele ou sua dupla ganhar o rally.

4) Serviço:

- os saques, no Badminton, sempre são realizados na diagonal, como no tênis. No exemplo abaixo, o jogador A saca para o jogador X. O serviço, tanto no jogo de simples quanto no de duplas, inicia-se pelo lado direito da quadra de quem serve que deve lançar a peteca obliquamente sobre a rede, para o seu lado esquerdo da quadra adversária - Vencendo o ponto, continua servindo o mesmo jogador, devendo inverter a sua posição na quadra. Servirá, então, na sua esquerda para o seu lado direito da quadra adversária. Havendo perda do ponto, o serviço passa para o lado adversário. - o recebedor não deve se mexer até que quem serve golpeie a peteca.

Quem serve tem que: manter parte de ambos os pés numa posição imóvel no chão; acertar a base da peteca primeiro; a peteca inteira ficará abaixo da linha de cintura no instante em que é golpeada; o cabo da raquete do servidor no instante em que a peteca é golpeada apontará para baixo; o movimento da raquete será contínuo até o final do serviço.

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 servir. Se ele perde o rally, seu oponente marca um ponto e passa a servir. Nos jogos

em duplas, se a dupla servidora ganhar o rally, um ponto é marcado e o servidor muda de lado e continua a servir. Se eles perderem o rally, o serviço passa para a dupla adversária.

6) Servindo ou recebendo do lado errado:

- se um erro de área de serviço for cometido, o erro não será corrigido e o jogo continuará sem mudança na área de serviço dos jogadores.

7) O let ocorre quando:

- ocorre uma interferência de fora do jogo como, por exemplo, uma peteca de outra quadra que cai na sua quadra.

8) Será considerado falta:

a) se o atleta (raquete ou roupa inclusive) encostar na rede enquanto a peteca está em jogo; b) se a peteca acerta o jogador, sua roupa, teto ou arredores da quadra; c) se a peteca cair fora das linhas da quadra (a linha é considerada parte da quadra); d) se o jogador invade ou acerta a peteca no lado oposto da rede (não vale 'carregar' a peteca); e) se a peteca for golpeada duas vezes do mesmo lado da quadra; f) se houver interferência com a peteca, mau comportamento ou 'cera', o jogador perde o serviço ou o oponente ganha um ponto; g) se o parceiro do recebedor receber o serviço; h) se o servidor 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. Em todas as modalidades, os games são de 21 pontos. Se houver empate em 20 pontos, vencerá aquele que abrir 2 pontos de vantagem. Havendo empate em 29, vencerá aquele que fizer 30 pontos. O jogador que venceu o primeiro game serve primeiro do outro lado da quadra no novo game. O ganhador do segundo game muda de lado e começa servindo no terceiro game. No terceiro game, o jogador muda de lado e continua servindo no décimo primeiro ponto.

10) Tempo durante o jogo:

- sempre que o 1º jogador/dupla atingir 11 pontos um tempo de 60 segundo é concedido. Esta regra vale para qualquer game. - nos intervalos do 1º para o 2º game e do 2º para o 3º game (se houver) um intervalo de dois minutos é concedido.

11) 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 movimente 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.