	<b>BADMINTON FEDERAÇÃO PARANAENSE</b>	
	<b>LEIS DO BADMINTON</b>	
		Folha nº 1/9
		Revisão BWF: 05 Junho 14

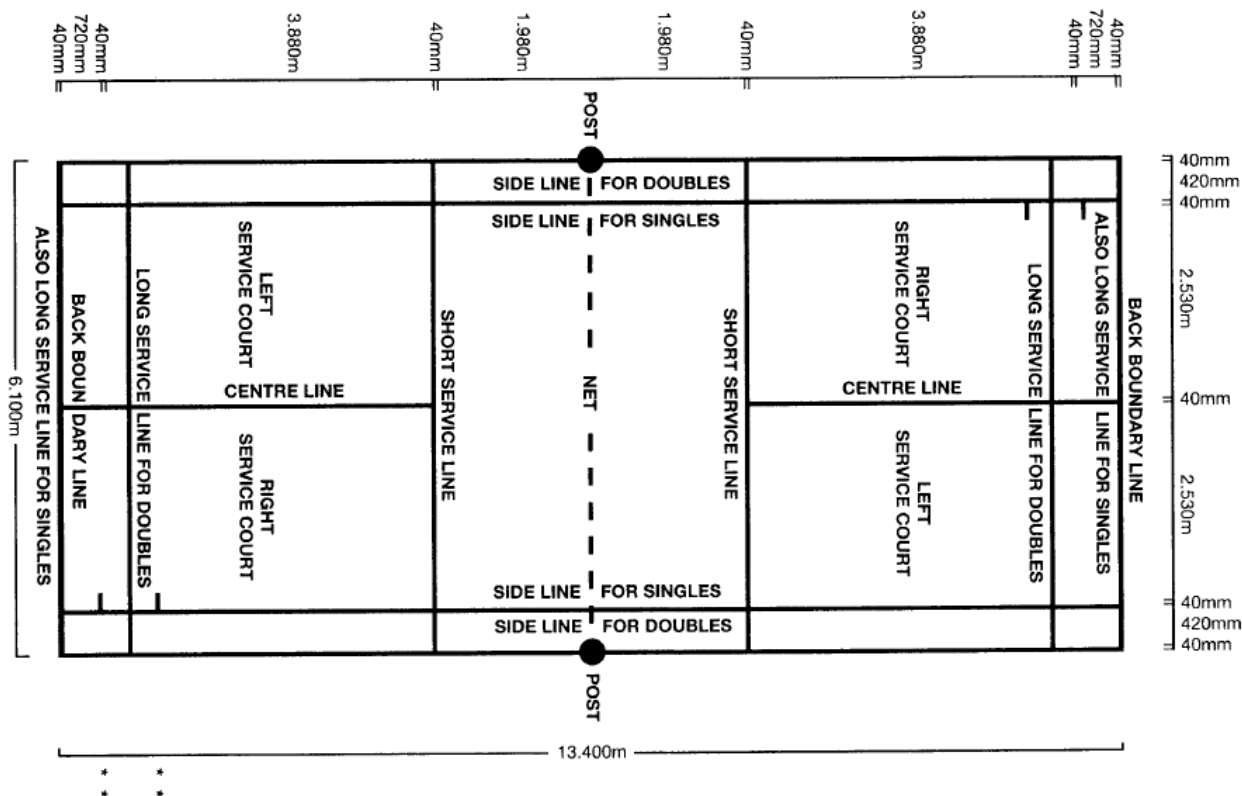
## DEFINIÇÕES

Jogador	Qualquer pessoa jogando Badminton.
Jogo	A disputa básica no Badminton entre lados opostos, cada qual com um ou dois jogadores.
Simples	Uma partida onde há um jogador em cada um dos lados opostos.
Duplas	Uma partida onde há dois jogadores em cada um dos lados opostos.
Lado de Serviço	O lado que tem o direito do serviço.
Lado de Recepção	O lado oposto ao lado de serviço.
Rally	Uma seqüência de uma ou mais batidas iniciada com o serviço, até que a peteca não esteja mais em jogo.
Golpe (Batida)	Um movimento da raquete do jogador com intenção de golpear a peteca.

## 1. QUADRA E EQUIPAMENTO DE QUADRA

- 1.1 A quadra será um retângulo marcado com linhas de 40 mm de largura, conforme o Diagrama A.
- 1.2 As linhas que demarcam a quadra serão facilmente distinguíveis e preferencialmente na cor branca ou amarela.
- 1.3 Todas as linhas farão parte da área que elas definem.
- 1.4 Os postes terão 1,55 metros de altura a partir da superfície da quadra e permanecerão na vertical enquanto a rede estiver esticada conforme estabelecido na Lei 1.10.
- 1.5 Os postes serão colocados sobre as linhas laterais de duplas, conforme o Diagrama A, independentemente se está sendo jogado uma partida de simples ou de duplas. Os postes ou seus suportes não se estenderão para dentro da quadra.
- 1.6 A rede será feita de finos fios de cor escura e igual espessura com uma malha de não menos de 15 mm e não mais de 20 mm.
- 1.7 A rede terá 760 mm de altura e pelo menos 6,1 metros de largura.
- 1.8 O topo da rede terá uma fita dupla de pano branco com 75 mm dobrada sobre uma corda ou cabo que passe através da fita. Esta fita repousará sobre a corda ou cabo.
- 1.9 A corda ou cabo estará esticada com firmeza, em nível com o topo dos postes.
- 1.10 O topo da rede, a partir da superfície da quadra, estará a 1,524 metros de altura no centro da quadra e a 1,55 metros sobre as linhas laterais de duplas.
- 1.11 Não haverá vãos entre a extremidade da rede e os postes. Se necessário, a altura total da rede deve ser amarrada aos postes.

DIAGRAMA A



- Nota: (1) Comprimento diagonal da quadra toda = 14,723 m  
 (2) A quadra, conforme visto acima, pode ser usado para jogos de simples e duplas  
 (3) \*\* Marcas de teste opcionais, conforme mostrado no Diagrama B.

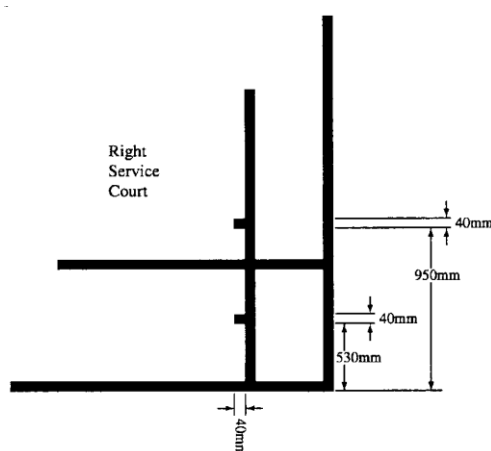
## 2. PETECA

- 2.1 A peteca será feita de materiais naturais e/ou sintéticos. Independentemente do material que a peteca é feita, as características de vôo gerais serão similares àquelas produzidas por petecas com penas naturais com uma base de cortiça coberta por uma fina camada de couro.
- 2.2 Petecas de Pena
- 2.2.1 A peteca terá 16 penas fixadas na base.
  - 2.2.2 As penas terão um comprimento uniforme entre 62 mm e 70 mm quando medidos da ponta da pena ao topo da base.
  - 2.2.3 As pontas das penas formarão um círculo com diâmetro entre 58 mm e 68 mm.
  - 2.2.4 As penas serão fixadas firmemente com fio ou outro material apropriado.
  - 2.2.5 A base terá entre 25 mm e 28 mm em diâmetro e será arredondada em baixo.
  - 2.2.6 A peteca pesará entre 4,74 e 5,50 gramas.
- 2.3 Petecas de Material Sintético
- 2.3.1 A saia, ou simulação de penas em material sintético, substituirá as penas naturais.
  - 2.3.2 A base será conforme descrito na Lei 2.2.5.
  - 2.3.3 Medidas e peso serão conforme nas Leis 2.2.2, 2.2.3 e 2.2.6. Contudo, por causa das diferenças na gravidade específica e em outras propriedades dos materiais sintéticos em comparação com as penas, uma variação de até 10% será aceitável.

- 2.4 Caso não haja variação no desenho geral, velocidade e vôo da peteca, modificações nas especificações anteriores podem ser feitas com a aprovação da Associação Federada envolvida, em locais onde as condições atmosféricas, devido à altitude ou clima, tornem a peteca padrão inadequada.

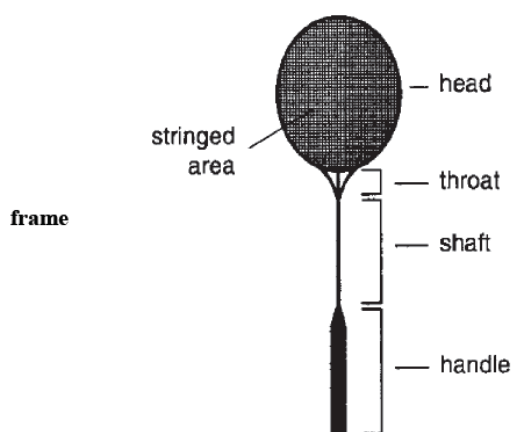
### 3. TESTANDO A VELOCIDADE DA PETECA


- 3.1 Para testar uma peteca, um jogador usará um golpe “full underhand” que faça contato com a peteca sobre a linha de fundo da quadra. A peteca será golpeada em um ângulo para cima e numa direção paralela às linhas laterais.
- 3.2 Uma peteca com a velocidade correta pousará a não menos que 530 mm e não mais que 990 mm da outra linha de fundo, conforme Diagrama B.

**DIAGRAMA B**

### 4. RAQUETE

- 4.1 A raquete será uma moldura não excedendo 680 mm no comprimento total e 230 mm na largura total, composta pelas partes descritas nas Leis 4.1.1 a 4.1.5, conforme ilustrado no Diagrama C.
- 4.1.1 A empunhadura é a parte da raquete onde o jogador deve segurá-la.
- 4.1.2 A área encordoada é a parte da raquete com o qual o jogador deve golpear a peteca.
- 4.1.3 A cabeça restringe a área encordoada.
- 4.1.4 O cabo conecta a empunhadura à cabeça (sujeito à Lei 4.1.5).
- 4.1.5 O pescoço (caso exista) conecta o cabo à raquete.

**DIAGRAMA C**

	<b>BADMINTON FEDERAÇÃO PARANAENSE</b>	
	<b>LEIS DO BADMINTON</b>	
		Folha nº 4/9
		Revisão BWF: 05 Junho 14

#### 4.2 Área encordoada:

- 4.2.1 será plana e composta por uma trama padrão de cordas cruzadas ou entrelaçadas alternadamente ou ligadas onde elas se cruzam. O padrão de encordoamento será uniforme em geral e, em particular, não menos denso no centro do que em qualquer outra área; e
- 4.2.2 não excederá 280 mm no comprimento total e 220 mm na largura total. Contudo, as cordas poderão estender-se na área onde estaria o pescoço, contato que:
  - 4.2.2.1 a largura da área encordoada estendida não exceda 35mm; e
  - 4.2.2.2 o comprimento total da área encordoada não exceda 330 mm.

#### 4.3 A raquete:

- 4.3.1 Será livre de objetos e protuberâncias anexadas, a não ser aquelas usadas somente e especificamente para limitar ou prevenir desgaste, ou vibração, ou para distribuir peso, ou para assegurar a empunhadura com corda à mão do jogador, e que sejam razoáveis em tamanho e colocação para tais propósitos; e
- 4.3.2 Será livre de qualquer dispositivo que possibilite a um jogador mudar o formato da raquete.

### 5. CONFORMIDADE DO EQUIPAMENTO

A Federação Mundial de Badminton (BWF) regulará sobre a conformidade quanto às especificações de qualquer raquete, peteca ou equipamento sendo utilizado na prática do Badminton. Tal regulação pode ser tomada por iniciativa da Federação Mundial ou por qualquer parte com interesse de boa fé, incluindo qualquer jogador, oficial técnico, fabricante de equipamentos ou Federação Associada ou membro desta.

### 6. SORTEIO


- 6.1 Antes do início do jogo, um sorteio será conduzido e o lado ganhador do sorteio exercerá a escolha na Lei 6.1.1 ou 6.1.2:
  - 6.1.1 servir ou receber primeiro;
  - 6.1.2 iniciar o jogo em um lado da quadra ou outro.
- 6.2 O lado perdedor do sorteio terá então a opção restante.

### 7. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 7.1 Uma partida consistirá de melhor de três games, a menos que seja combinado de outra forma (Apêndice 2 e 3).
- 7.2 Um game será ganho pelo lado que chegar primeiro ao placar de 21 pontos, exceto conforme as Leis 7.4 e 7.5.
- 7.3 O lado ganhador de um rally acrescentará um ponto à sua pontuação. Um lado vencerá um rally, se o lado oposto cometer uma falta ou se a peteca estiver fora de jogo porque tocou a superfície da quadra do lado do oponente.
- 7.4 Se a pontuação chegar a 20-iguais, o lado que obtiver uma vantagem de dois pontos vencerá o game.
- 7.5 Se a pontuação chegar a 29-iguais, o lado que marcar o 30º ponto vencerá o game.
- 7.6 O lado ganhador de um game servirá primeiro no game seguinte.

### 8. TROCA DE LADO

- 8.1 Jogadores trocarão de lado:
  - 8.1.1 no final do primeiro game;
  - 8.1.2 no final do segundo game, se houver um terceiro game; e
  - 8.1.3 no terceiro game quando um lado chegar primeiro a 11 pontos.
- 8.2 Se os lados não forem trocados conforme indicado na Lei 8.1, a troca será efetuada tão logo o erro seja detectado e quando a peteca não estiver em jogo. A pontuação existente permanecerá válida.

	<b>BADMINTON FEDERAÇÃO PARANAENSE</b>	
	<b>LEIS DO BADMINTON</b>	
		Folha nº 5/9
		Revisão BWF: 05 Junho 14

## 9. SERVIÇO

- 9.1 Num serviço correto:
- 9.1.1 nenhum dos lados causará atraso indevido no serviço uma vez que o servidor e o receptor estejam prontos para o serviço. Quando o servidor completar o movimento para trás da cabeça da raquete, qualquer atraso no início do serviço (Lei 9.2) será considerado indevido;
  - 9.1.2 o servidor e o receptor ficarão dentro de áreas diagonalmente opostas (Diagrama A) sem tocar nas linhas limites destas quadras;
  - 9.1.3 alguma parte de ambos os pés do servidor e do receptor permanecerá em contato com a superfície da quadra em uma posição estacionária desde o início do serviço (Lei 9.2) até que o serviço seja executado (Lei 9.3);
  - 9.1.4 a raquete do servidor tocará inicialmente a base da peteca;
  - 9.1.5 a peteca inteira ficará abaixo da cintura do servidor no instante em que ela é golpeada pela raquete do servidor. A cintura será considerada como uma linha imaginária em torno do corpo, alinhada com a parte mais baixa da última costela do servidor;
  - 9.1.6 o cabo e a cabeça da raquete do servidor, no instante do golpeamento da peteca, apontará para baixo;
  - 9.1.7 o movimento da raquete do servidor continuará para frente desde o início do serviço (Lei 9.2) até que o serviço seja executado (Lei 9.3);
  - 9.1.8 o vôo da peteca será para cima a partir da raquete do servidor passando por cima da rede de forma que, se não interceptada, pousará no lado receptor do serviço (isto é, dentro das linhas limites ou sobre elas); e
  - 9.1.9 na tentativa do serviço, o servidor não errará a peteca.
- 9.2 Uma vez que os jogadores estão prontos para o serviço, o primeiro movimento para frente da cabeça da raquete do servidor será o início do serviço.
- 9.3 Uma vez iniciado (Lei 9.2), o serviço é considerado feito quando a peteca é golpeada pela raquete do servidor ou, na tentativa do serviço, o servidor errar a peteca.
- 9.4 O servidor não fará o serviço antes do receptor estar pronto. Contudo, o receptor será considerado pronto se houver uma tentativa de devolução do serviço.
- 9.5 Em duplas, durante a execução do serviço (Leis, 9.2 e 9.3), os parceiros podem tomar qualquer posição dentro de suas respectivas quadras, desde que não obstruam a visão do servidor ou do receptor oponente.

## 10. SIMPLES

- 10.1 Áreas de serviço e de recepção
- 10.1.1 Os jogadores servirão de, e receberão dentro, de suas respectivas áreas de serviço do lado direito quando o servidor não tiver marcado nenhum ponto ou quando a pontuação do servidor for par naquele game.
  - 10.1.2 Os jogadores servirão de, e receberão dentro, de suas respectivas áreas de serviço do lado esquerdo quando a pontuação do servidor for ímpar naquele game.
- 10.2 Ordem de jogo e posição na quadra
- 10.2.1 Em um rally, a peteca será golpeada pelo servidor e pelo receptor alternadamente, de qualquer posição deste lado da rede do jogador, até que a peteca não esteja mais em jogo (Lei 15).
- 10.3 Pontuação e serviço
- 10.3.1 Se o servidor ganhar um rally (Lei 7.3), o servidor marcará um ponto. O servidor irá então servir novamente da outra área de serviço do seu lado da quadra.
  - 10.3.2 Se o receptor ganhar um rally (Lei 7.3), o receptor marcará um ponto. O receptor tornar-se-á o novo servidor.

## 11. DUPLAS

- 11.1 Área de serviço e de recepção

- 11.1.1 Um jogador do lado de serviço servirá da área de serviço direita quando o lado de serviço não tenha pontuado ou esteja com pontuação par naquele game.
- 11.1.2 Um jogador do lado de serviço servirá da área de serviço esquerda quando o lado de serviço esteja com pontuação ímpar naquele game.
- 11.1.3 O jogador do lado receptor que tenha servido por último ficará na mesma área de serviço de onde serviu. O oposto aplicar-se-á ao parceiro do receptor.
- 11.1.4 O jogador do lado receptor posicionado na área de serviço diagonalmente oposta ao servidor será o receptor.
- 11.1.5 Os jogadores não irão trocar suas respectivas áreas de serviço até que eles tenham ganhado um ponto quando seu lado estiver servindo.
- 11.1.6 Serviço na vez de qualquer um dos lados será realizado da área de serviço correspondente à pontuação do lado em serviço, exceto conforme a Lei 12.
- 11.2 Ordem de jogo e posição na quadra
- 11.2.1 Após o retorno do serviço, em um rally, a peteca pode ser golpeada por qualquer jogador do lado de serviço e qualquer jogador do lado de recepção alternadamente, de qualquer posição do lado da rede daquele jogador, até que a peteca não esteja mais em jogo (Lei 15).
- 11.3 Pontuação e serviço
- 11.3.1 Se o servidor ganhar um rally (lei 7.3), o servidor marcará um ponto. O servidor irá então servir novamente da outra área de serviço do seu lado da quadra.
- 11.3.2 Se o receptor ganhar um rally (Lei 7.3), o receptor marcará um ponto. O receptor tornar-se-á o novo servidor.
- 11.4 Seqüência de serviço
- Em qualquer game, o direito de serviço passará consecutivamente:
- 11.4.1 do servidor inicial que começou o game da área de serviço direita
- 11.4.2 para o parceiro do receptor inicial
- 11.4.3 para o parceiro do servidor inicial
- 11.4.4 para o receptor inicial
- 11.4.5 para o servidor inicial e assim por diante.
- 11.5 Nenhum jogador servirá ou receberá fora da vez, ou receberá dois serviços consecutivos no mesmo game, exceto conforme Lei 12.
- 11.6 Qualquer um dos jogadores do lado vencedor pode servir primeiro no próximo game, e qualquer dos jogadores do lado perdedor pode receber primeiro no próximo game.

## **12. ERROS DE ÁREA DE SERVIÇO**

- 12.1 Um erro de área de serviço ocorreu quando um jogador:
- 12.1.1 serviu ou recebeu fora da vez; ou
- 12.1.2 serviu ou recebeu da área de serviço incorreta;
- 12.2 Se um erro de área de serviço é descoberto, o erro será corrigido e a pontuação existente permanecerá válida.

## **13. FALTAS**


Será uma falta:

- 13.1 se um serviço não é correto (Lei 9.1);
- 13.2 se, em serviço, a peteca:
- 13.2.1 ficar presa e permanece suspensa em cima;
- 13.2.2 após passar por sobre a rede, fica presa na rede; ou

- 13.2.3 for golpeada pelo parceiro do receptor;
- 13.3 se, em jogo, a peteca:
- 13.3.1 pousar fora dos limites da quadra (isto é, não dentro nem sobre as linhas limites);
  - 13.3.2 passar através ou por baixo da rede;
  - 13.3.3 não passar por cima da rede;
  - 13.3.4 tocar o teto ou as paredes laterais;
  - 13.3.5 tocar o corpo ou a vestimenta de um jogador;
  - 13.3.6 tocar qualquer outro objeto ou pessoal fora da quadra;  
(Onde necessário, por conta da estrutura do prédio, a autoridade de badminton local pode, sujeita ao direito de veto de suas Entidades Associadas, estabelecer exceções para casos onde a peteca toca uma obstrução).
  - 13.3.7 ficar presa na raquete e depois for carregada durante a execução de um golpe;
  - 13.3.8 for golpeada duas vezes em sucessão pelo mesmo jogador. Contudo, a peteca sendo golpeada pela cabeça e pela área encordoada da raquete em um golpe não será uma falta;
  - 13.3.9 for golpeada por um jogador e pelo parceiro deste jogador sucessivamente; ou
  - 13.3.10 tocar a raquete de um jogador e não for em direção da quadra oponente;
- 13.4 se, em jogo, um jogador:
- 13.4.1 tocar a rede ou seu suporte com a raquete, com o corpo ou com a vestimenta;
  - 13.4.2 invadir a quadra do oponente por sobre a rede com a raquete ou com o corpo, exceto que o golpeador pode seguir a peteca por sobre a rede com a raquete como continuação do golpe, desde que o ponto de contato da peteca e da raquete tenha sido do lado da rede do golpeador;
  - 13.4.3 invadir a quadra do oponente por baixo da rede com a raquete ou com o corpo de forma que um oponente seja obstruído ou distraído; ou
  - 13.4.4 obstrua um oponente, isto é, impeça um oponente de efetuar um golpe legal onde a peteca é seguida sobre a rede;
  - 13.4.5 deliberadamente distrair um oponente com qualquer ação como gritar ou fazer gestos;
- 13.5 se um jogador é culpado de ofensas flagrantes, repetidas e persistentes sob a Lei 16;

## 14. LETS

- 14.1 Um "Let" será chamado pelo árbitro, ou por um jogador (se não houver árbitro), para interromper o jogo.
- 14.2 Será um "Let", se:
- 14.2.1 o servidor efetuar o serviço antes do receptor estar pronto (Lei 9.4);
  - 14.2.2 durante o serviço, o receptor e o servidor fizerem falta;
  - 14.2.3 após o retorno do serviço, a peteca:
    - 14.2.3.1 ficar presa na rede e permanece suspensa em cima, ou
    - 14.2.3.2 após passar por sobre a rede fica presa na rede;
  - 14.2.4 durante o jogo, a peteca desintegra-se e a base separa-se completamente do resto da peteca;
  - 14.2.5 na opinião do árbitro, o jogo for interrompido ou um jogador do lado oposto é distraído por um técnico;
  - 14.2.6 um juiz de linha não enxergar e o árbitro não tem condições de tomar uma decisão; ou
  - 14.2.7 qualquer situação imprevista ou acidental ocorrer.
- 14.3 Quando um "Let" ocorrer, o jogo desde o ultimo serviço não contará e o jogador que serviu por ultimo servirá novamente.

	<b>BADMINTON FEDERAÇÃO PARANAENSE</b>	
	<b>LEIS DO BADMINTON</b>	
		Folha nº 8/9
		Revisão BWF: 05 Junho 14

## 15. PETECA FORA DE JOGO

Uma peteca está fora de jogo quando:

- 15.1 ela bate na rede ou poste e começa a cair em direção à superfície da quadra no lado da rede do golpeador;
- 15.2 ela bate na superfície da quadra; ou
- 15.3 uma falta ou um "Let" tenha ocorrido.

## 16. JOGO CONTÍNUO, MÁ CONDUTA & PENALIDADES

16.1 O jogo será contínuo do primeiro serviço até que a partida seja concluída, exceto quando permitido nas Leis 16.2 e 16.3.

16.2 Intervalos:

- 16.2.1 não excedendo 60 segundos durante um game quando o lado liderando a pontuação chegar em 11 pontos;
- 16.2.2 não excedendo 120 segundos entre o primeiro e o segundo games, e entre o segundo e o terceiro games será concedido em todos os jogos.

(Para um jogo televisionado, o Árbitro-Geral pode decidir antes da partida se os intervalos da Lei 16.2 são mandatórios e de duração fixa).

16.3 Suspensão do jogo

- 16.3.1 Quando necessário pelas circunstâncias fora de controle dos jogadores, o árbitro pode suspender o jogo por um período de tempo que ele considerar necessário.
- 16.3.2 Sob circunstâncias especiais o Árbitro-Geral pode instruir o árbitro a suspender o jogo.
- 16.3.3 Se o jogo é suspenso, o placar existente permanece e o jogo será reiniciado daquele ponto.

16.4 Atraso no jogo

- 16.4.1 Sob nenhuma circunstância o jogo será atrasado para permitir que um jogador recupere sua energia ou seu fôlego ou para receber instruções.
- 16.4.2 O árbitro será o único juiz em qualquer atraso no jogo.

16.5 Instruções e "deixando a quadra"

- 16.5.1 Um jogador poderá receber instruções durante uma partida somente quando a peteca não estiver em jogo (Lei 15).
- 16.5.2 Nenhum jogador deve deixar a quadra durante uma partida sem a permissão do árbitro, exceto durante os intervalos conforme descrito na Lei 16.2.


16.6 Um jogador não irá:

- 16.6.1 deliberadamente causar atraso, ou suspensão, do jogo;
- 16.6.2 deliberadamente modificar ou danificar a peteca com o intuito de alterar a velocidade ou seu vôo;
- 16.6.3 comportar-se de maneira ofensiva; ou
- 16.6.4 ser culpado de má conduta se não conforme as Leis do Badminton.

16.7 Administração de infrações

- 16.7.1 O árbitro administrará qualquer infração das Leis 16.4, 16.5 ou 16.6:
  - 16.7.1.1 dando um aviso para o lado ofensor;
  - 16.7.1.2 marcando uma falta para o lado ofensor, caso este tenha sido previamente avisado. Duas faltas iguais seguidas para um lado serão consideradas como uma ofensa persistente; ou
- 16.7.2 em caso de ofensa flagrante, ofensas persistentes ou infração da Lei 16.2, o árbitro marcará falta do lado ofensor e relatará o lado ofensor imediatamente ao Árbitro-Geral, que terá o poder para desqualificar o lado ofensor da partida.



	<b>BADMINTON FEDERAÇÃO PARANAENSE</b>	
	<b>LEIS DO BADMINTON</b>	
		Folha nº 9/9
		Revisão BWF: 05 Junho 14

## 17. OFICIAIS E APELOS

- 17.1 O Árbitro-Geral será o encarregado geral do Torneio ou Campeonato do qual os jogos fazem parte.
- 17.2 O árbitro, quando nomeado, será o encarregado do jogo, da quadra e de suas imediações. O árbitro se reportará ao Árbitro-Geral.
- 17.3 O juiz de serviço chamará as faltas de serviço feitas pelo servidor, caso elas ocorram (Leis 9.1.2 a 9.1.8).
- 17.4 Um juiz de linha indicará se a peteca caiu dentro ("in") ou fora ("out") na(s) linha(s) designada(s).
- 17.5 A decisão de um oficial será final em todos os pontos para o qual o oficial é responsável, exceto se:
- 17.5.1 na opinião do árbitro, não resta dúvida que um oficial fez uma chamada claramente errada. O árbitro então poderá corrigir a decisão do juiz de linha.
- 17.5.2 um Sistema de Revisão Instantânea está em operação, o Árbitro-Geral decidirá sobre qualquer desafio de chamada de linha usando o Sistema (Apêndice 7)
- 17.6 Um árbitro irá:
- 17.6.1 seguir e fazer cumprir as Leis do Badminton e, em especial, chamar uma falta ou um "Let" caso ocorram;
- 17.6.2 dar uma decisão em qualquer apelação relacionada a um ponto em disputa, se feito antes do serviço seguinte ser executado;
- 17.6.3 assegurar-se de que os jogadores e os espectadores sejam mantidos informados sobre o progresso do jogo;
- 17.6.4 designar ou substituir juizes de linhas ou juizes de serviço em consulta ao Árbitro-Geral;
- 17.6.5 quando outro juiz não for designado, providenciar para que os deveres deste juiz sejam desempenhados;
- 17.6.6 quando um dos juizes tiver sua visão obstruída, desempenhar os deveres daquele juiz ou chamar um "Let";
- 17.6.7 registrar e relatar ao Árbitro-Geral todas as questões relacionadas com a Lei 16; e
- 17.6.8 consultar o Árbitro-Geral em todos os apelos não satisfeitos somente em questões da Lei. (Tais apelos devem ser feitos antes do próximo serviço ser executado ou, se ao final do jogo, antes do lado que apelou tenha deixado a quadra).