	BADMINTON FEDERAÇÃO PARANAENSE	
	RECOMENDAÇÕES AOS OFICIAIS TÉCNICOS	
		Folha nº 1/11
		Revisão BWF: 05 Junho 14

1. INTRODUÇÃO

- 1.1 As Recomendações aos Oficiais Técnicos é um documento emitido pela BWF em seu desejo de padronizar o controle do jogo em todos os países e em acordo com as Leis do Badminton.
- 1.2 O propósito destas Recomendações é orientar os árbitros em como controlar um jogo de forma firme e imparcial, sem ser intrometido, enquanto assegurando que as Leis do jogo sejam obedecidas. Estas Recomendações também servem de guia aos juizes de serviço e juizes de linha em como executar suas funções.
- 1.3 Todos os oficiais técnicos devem lembrar que o jogo é para os jogadores.

2. OFICIAIS E SUAS DECISÕES

- 2.1 Um árbitro reportar-se-á e agirá sob a autoridade do Árbitro-Geral (Lei 17.2) (ou do oficial responsável na ausência do Árbitro-Geral).
- 2.2 Um juiz de serviço será normalmente designado pelo Árbitro-Geral, mas pode ser substituído pelo Árbitro-Geral ou pelo árbitro em consulta mútua (Lei 17.6.4).
- 2.3 Juizes de linhas serão normalmente designados pelo Árbitro-Geral, mas um juiz de linha pode ser substituído pelo Árbitro-Geral ou pelo árbitro em consulta mútua (Lei 17.6.4).
- 2.4 A decisão de um oficial será final em todos os pontos para o qual o oficial é responsável, exceto se, 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 (Lei 17.5), ou, onde um Sistema de Revisão Instantâneo estiver em operação o Árbitro-Geral decidirá sobre qualquer desafio usando o sistema de revisão (Lei 17.5.2). Se, na opinião do árbitro, o juiz de linha precisa ser substituído, o árbitro chamará o Árbitro-Geral (Lei 17.6.4, Recomendação 2.3).
- 2.5 Quando um oficial tem sua visão obstruída, o árbitro tomará a decisão. Quando nenhuma decisão puder se tomada, um "Let" será chamado (Lei 17.6.6).
- 2.6 O árbitro será responsável pela quadra e por suas imediações. A responsabilidade do árbitro existirá do momento em que ele entrar na quadra até o momento em que ele deixar a quadra após o jogo (Lei 17.2).

3. RECOMENDAÇÕES AOS ÁRBITROS

- 3.1 Antes do jogo, o árbitro irá:
 - 3.1.1 obter a súmula do jogo junto ao Árbitro-Geral;
 - 3.1.2 assegurar-se de que qualquer dispositivo de marcação do placar a ser usado esteja funcionando;
 - 3.1.3 verificar se os postes estão sobre as linhas laterais de duplas (Lei 1.5);
 - 3.1.4 checar a altura da rede e assegurar-se que não existam vãos entre o final da rede e os postes;
 - 3.1.5 confirmar se existe alguma determinação específica sobre a peteca acertando uma obstrução na área de jogo;
 - 3.1.6 assegurar-se que o juiz de serviço e os juizes de linha saibam suas funções e que eles estejam corretamente posicionados (Seções 5 e 6);
 - 3.1.7 assegurar-se que um número suficiente de petecas testadas (Lei 3) está disponível para o jogo de maneira a evitar atrasos durante o jogo;
(É de praxe para o árbitro delegar as tarefas especificadas nas Recomendações 3.1.3, 3.1.4 and 3.1.7 para o juiz de serviço, onde um é designado);
 - 3.1.8 checar se a vestimenta dos jogadores está conforme as Regulamentações relevantes em relação a cor, desenho, letras e propaganda, e assegurar-se que qualquer violação seja corrigida. Qualquer decisão sobre as vestimentas terem violado as Regulamentações (ou próximo disso) será comunicada ao Árbitro-Geral ou ao oficial apropriado antes do jogo, ou se não for possível, imediatamente após o jogo;
 - 3.1.9 conduzir o sorteio de maneira justa e assegurar-se que os lados vencedor e perdedor façam uso de suas escolhas corretamente (Lei 6). Anotar as escolhas dos lados da quadra;

- 3.1.10 anotar, no caso de duplas, os nomes dos jogadores que começarem nas áreas de serviço direita. Anotações similares serão efetuadas no começo de cada game. (Isto possibilita uma checagem que pode ser efetuada a qualquer momento para verificar se os jogadores estão na área de serviço correta);
- 3.2 Para iniciar um jogo, o árbitro o anunciará usando a fala apropriada a seguir apontando para a direita ou para a esquerda nas palavras apropriadas durante a fala. (W, X, Y, Z sendo os nomes dos jogadores e A, B, C, D sendo os nomes dos países representados.)

Simples

Campeonato

“Senhoras e Senhores; a minha direita, ‘X, A’; e a minha esquerda, ‘Y, B’. ‘X’ para o serviço; zero igual; jogo”.

Evento por Equipes

“Senhoras e Senhores; a minha direita, ‘A’, representado por ‘X’; e a minha esquerda, ‘B’, representado por ‘Y’. ‘A’ para o serviço; zero igual; jogo.”

Duplas

Campeonato

“Senhoras e Senhores; a minha direita, ‘W, A’ e ‘X, B’; e a minha esquerda, ‘Y, C’ e ‘Z, D’. ‘X’ para servir para ‘Y’; zero igual; jogo.”

Se os parceiros na dupla representarem o mesmo país, anuncie o nome do país após o anúncio dos nomes de ambos os jogadores. Por exemplo, ‘W e X, A’

Evento por Equipes

“Senhoras e Senhores; a minha direita, ‘A’, representado por ‘W’ e ‘X’; e a minha esquerda, ‘B’, representado por ‘Y’ e ‘Z’. ‘A’ para o serviço; ‘X’ para ‘Y’; zero igual; jogo.”

A chamada de “Jogo” constitui o início do jogo.

3.3 Durante o jogo

3.3.1 O árbitro irá:

- 3.3.1.1 usar o vocabulário padrão do Apêndice 4 das Leis do Badminton;
- 3.3.1.2 registrar e anunciar a pontuação. Sempre anuncie a pontuação do servidor primeiro;
- 3.3.1.3 durante o serviço, se um juiz de serviço for indicado, observe especialmente o receptor. O árbitro pode chamar uma falta de serviço, caso necessário;
- 3.3.1.4 se possível, fique atento a qualquer dispositivo de pontuação; e
- 3.3.1.5 levante a mão direita sobre sua cabeça, se assistência do Árbitro-Geral for necessária, ou a mão esquerda quando uma decisão do Árbitro-Geral é requerida para qualquer desafio usando o Sistema de Revisão Instantâneo.

3.3.2 Quando um lado perde um rally e assim o direito do serviço (Lei 10.3.2 e 11.3.2), anuncie:

“Troca de serviço”

seguido da pontuação em favor do novo lado em serviço; se necessário, ao mesmo tempo aponte a mão apropriada para o novo servidor e para a área de serviço correta.

3.3.3 “Jogo” somente será usado pelo árbitro:

- 3.3.3.1 para indicar que um jogo ou um game vai começar ou que um game, após o intervalo ou a troca de quadra, vai continuar;
- 3.3.3.2 para indicar que um jogo vai continuar após uma parada; ou
- 3.3.3.3 para indicar que o árbitro está instruindo os jogadores a continuar o jogo.

3.3.4 “Falta” será usado pelo árbitro quando uma falta ocorrer, exceto quando:

- 3.3.4.1 uma falta do servidor (Lei 9.1) chamada pelo juiz de serviço sob a Lei 13.1 será reconhecida pelo árbitro chamando-se “Falta de Serviço”. O árbitro chamará uma falta do receptor chamando-se “Falta – Receptor”;
- 3.3.4.2 uma falta ocorrida sob a Lei 13.3.1, pela qual a chamada do juiz de linha e sinalização já são suficientes (Recomendação 6.2); e

- 3.3.4.3 faltas ocorridas sob as Leis 13.2.1, 13.2.2 ou 13.3.3 que somente serão chamadas se esclarecimentos forem necessários aos jogadores ou aos espectadores.
- 3.3.5 Durante cada game quando o líder na pontuação atingir 11 pontos (ou o placar apropriado para partidas que estejam utilizando outros sistemas de pontuação conforme explicado no Apêndice 3 das Leis do Badminton) chame “Troca de Serviço”, onde apropriado, seguido da pontuação, imediatamente após o rally do 11º ponto ter terminado, seguido de “Intervalo”, independentemente de aplauso. Isto constitui o início do intervalo permitido sob a Lei 16.2.1. Durante cada intervalo, o juiz de serviço, onde designado, irá assegurar-se que a quadra seja limpa durante o intervalo.
- 3.3.6 No intervalo durante os games quando o líder na pontuação atingir 11 pontos (Lei 16.2.1 ou o placar apropriado para partidas que estejam utilizando outros sistemas de pontuação conforme explicado no Apêndice 3 das Leis do Badminton), após 40 segundos terem se passado, chame: “[Quadra ...], 20 segundos”. Repita a chamada.
- Nos intervalos (Lei 16.2.1) durante o primeiro e segundo games, e no terceiro game após os jogadores terem trocado de quadra, cada lado pode receber não mais do que duas pessoas. Estas pessoas devem deixar a quadra quando o árbitro chamar “... 20 segundos”.
- Para começar o game após o intervalo, repita a pontuação seguida de “Jogo”.
- Se os jogadores não fizerem questão do intervalo sob a Lei 16.2.1, o jogo naquele game prosseguirá sem um intervalo.
- 3.3.7 Game estendido:
- 3.3.7.1 Quando o lado que lidera a pontuação chegar em 20 pontos, em cada game, anuncie “Ponto do Game” ou “Ponto do Jogo”, conforme aplicável.
- 3.3.7.2 Se um lado chega em 29 pontos, em cada game ou para cada lado, anuncie “Ponto do Game” ou “Ponto do Jogo”, conforme aplicável.
- 3.3.7.3 Os anúncios nas Recomendações 3.3.7.1 e 3.3.7.2 serão seguidos imediatamente após a pontuação do servidor e precederão a pontuação do receptor.
- 3.3.8 Ao final de cada game, “Game” deve ser sempre anunciado imediatamente após a conclusão do rally final, independentemente de aplauso. Onde apropriado isto constitui o início de qualquer intervalo permitido sob a Lei 16.2.2.
- Após o final do primeiro game, anuncie:
“Primeiro game ganho por [nome(s) do(s) jogador(es), ou equipe (em um evento por equipes)] [pontuação do game]”.
- Após o final do segundo game, anuncie:
“Segundo game ganho por [nome(s) do(s) jogador(es), ou equipe (em um evento por equipes)] [pontuação do game]; um game iguais”.
- Ao final de cada game, o juiz de serviço, onde designado, assegurar-se-á que a quadra seja limpa durante o intervalo e colocará o Placar de Intervalo, caso fornecido, no centro sob a rede.
- Se este game finaliza o jogo, anuncie:
“Jogo ganho por [nome(s) do(s) jogador(es), ou equipe (em um evento por equipes)] [pontuações dos games]”.
- 3.3.9 Nos intervalos entre o primeiro e o segundo games e entre o segundo e o terceiro games (Lei 16.2.2), após 100 segundos terem se passado, anuncie:
“[Quadra ...] 20 segundos”. Repita o anúncio.
- Nos intervalos (Lei 16.2.2) entre dois games, cada lado pode receber não mais do que duas pessoas. Estas pessoas juntar-se-ão ao(s) jogador(es) após este(s) ter(em) trocado de lado, e deixarão a quadra quando o árbitro chamar “... 20 segundos”.
- 3.3.10 Para iniciar o segundo game, anuncie:
“Segundo game; zero igual; jogo”.
- Se houver um terceiro game, para inicia-lo, anuncie:

“Game final; zero igual; jogo”.

- 3.3.11 No terceiro game, ou em um jogo de um game, anuncie “Troca de Serviço”, onde apropriado, seguido da pontuação, seguido de “Intervalo, Troquem de Quadra” quando o lado que lidera o placar chegar em 11 pontos (Lei 8.1.3). Para iniciar o jogo após o intervalo, repita a pontuação, seguido de “Jogo”.
- 3.3.12 Após o fim do jogo, leve imediatamente a súmula completa ao Árbitro -Geral.
- 3.4 Chamadas de linha
- 3.4.1 O árbitro olhará sempre para o(s) juiz(es) de linha(s) quando a peteca cair próxima a linha e quando cair fora, por mais longe que seja. O juiz de linha será inteiramente responsável pela decisão, exceto quando da Recomendação 3.4.2 ou 3.4.4 a seguir.
- 3.4.2 Se, na opinião do árbitro, sem dúvida nenhuma, um juiz de linha tenha claramente feito uma chamada errada, o árbitro anunciará:
- 3.4.2.1 “Correção, IN (Dentro)”, se a peteca caiu “dentro”; ou
- 3.4.2.2 “Correção, OUT (Fora)”, se a peteca caiu “fora”.
- 3.4.3 Na ausência de um juiz de linha ou se um juiz de linha tiver sua visão obstruída, o árbitro irá chamar imediatamente:
- 3.4.3.1 “Out (Fora)” antes de anunciar a pontuação quando a peteca cai fora da linha; ou
- 3.4.3.2 a pontuação, quando a peteca cai dentro; ou
- 3.4.3.3 “Let” quando o árbitro tiver sua visão obstruída.
- 3.4.4 Se a chamada do juiz de linha (Recomendação 6.2, 6.3) ou a chamada do árbitro (Recomendação 3.4.2 e 3.4.3) é desafiada por um jogador / dupla onde um Sistema de Revisão Instantâneo está em operação (Leis 17.5.2), o árbitro garantirá que o jogador / dupla tenha o devido direito de desafiar.
- 3.4.4.1 Se houver o devido direito de desafiar o árbitro anunciará: “... [nome do jogador / equipe, conforme apropriado] desafia. Chamada Dentro (ou Fora ou Let, conforme apropriado)” ao mesmo tempo em que levanta a mão esquerda acima da cabeça e indica a linha onde a chamada foi desafiada.



- 3.4.4.2 O oficial técnico designado irá rever a chamada usando o Sistema de Revisão Instantâneo e indicar para o árbitro o resultado do desafio dando a chamada final Dentro, Fora ou Let.
- 3.4.4.3 Para anunciar o resultado do desafio, diga:
- Se o desafio é bem sucedido: “Correção, Dentro” ou “Correção, Fora” (conforme apropriado). Então diga “Troca de Serviço”, onde apropriado, seguido do placar. Diga “Jogo”.
 - Se o desafio não é bem sucedido: “Desafio Mal Sucedido” “Troca de Serviço”, onde apropriado, seguido do placar. Então diga, “... [nome do jogador / país, conforme apropriado] ... [“um” ou “nenhum”, conforme apropriado] desafio restante”. Diga “Jogo”.
 - “Let” quando nenhuma decisão tenha sido conclusiva.

- 3.5 Durante o jogo, as seguintes situações devem ser observadas e tratadas conforme detalhado.
- 3.5.1 Um jogador jogando uma raquete na quadra do oponente ou deslizando por baixo da rede (e que por sua vez obstrua ou distraia um oponente) receberá uma falta conforme as Leis 13.4.2 ou 13.4.3 respectivamente.
- 3.5.2 Uma peteca que invade vinda de uma quadra adjacente não será automaticamente considerada como um "Let". Um "Let" não será chamado se, na opinião do árbitro, esta invasão:
- 3.5.2.1 tenha passado despercebida pelos jogadores; ou
- 3.5.2.2 não tenha obstruído ou distraído os jogadores.
- 3.5.3 Um jogador gritando a um parceiro que está preste a golpear a peteca não será necessariamente considerado como distração aos oponentes. Chamar "não bata", "falta", etc. será considerado como distração (Lei 13.4.5).
- 3.5.4 Jogadores deixando a quadra
- 3.5.4.1 Assegure-se que os jogadores não deixem a quadra sem a permissão do árbitro, exceto durante os intervalos, conforme descrito na Lei 16.2. (Lei 16.5.2)
- 3.5.4.2 Qualquer lado ofensor pode ser lembrado que deixar a quadra necessita de autorização do árbitro (Lei 16.5.2). Se necessário, a Lei 16.7 poderá ser aplicada. Contudo, trocar a raquete na lateral da quadra durante o rally é permitido.
- 3.5.4.3 Durante o game, se o jogo não for atrapalhado, os jogadores podem se enxugar rapidamente ou beber algo, a critério do árbitro.
- 3.5.4.4 Se a quadra necessitar de limpeza, os jogadores deverão estar dentro da quadra antes da limpeza ter terminado.
- 3.5.5 Atrasos e suspensão
- Assegure-se que os jogadores não provoquem deliberadamente atrasos, ou suspensão do jogo (Lei 16.4). Qualquer caminhada desnecessária ao redor da quadra deverá ser evitada. Se necessário, a Lei 16.7 será aplicada.
- 3.5.6 Instrução de fora da quadra
- 3.5.6.1 Instrução de fora da quadra (Lei 16.5.1) em qualquer forma deverá ser impedida do momento que os jogadores estão prontos para jogo e enquanto a petecas estiver em jogo.
- 3.5.6.2 Assegure-se que:
- os técnicos estejam sentados nos lugares designados e não fiquem de pé ao lado da quadra durante o jogo, exceto durante os intervalos permitidos (Lei 16.2);
 - não hajam distrações ou interrupções no jogo por qualquer um dos técnicos.
 - os técnicos não tentem se comunicar de qualquer maneira com os jogadores oponentes ou técnicos ou membros da equipe durante o curso de uma partida; ou usem qualquer dispositivo eletrônico para qualquer propósito.
- 3.5.6.3 Se, na opinião do árbitro, o jogo é interrompido ou um jogador do lado posto foi distraído por um técnico, um "Let" será chamado (Lei 14.2.5). O Árbitro-Geral será chamado imediatamente, caso um evento similar aconteça novamente;
- 3.5.6.4 O Árbitro-Geral deverá garantir que o Código de Conduta para Técnicos e Membros da Equipe seja cumprido.
- 3.5.7 Troca de peteca
- 3.5.7.1 Trocar a peteca durante o jogo não pode ser parcial. O árbitro decidirá se a peteca precisa ser trocada.
- 3.5.7.2 A peteca que tenha sua velocidade ou voo alterado propositalmente será descartada e a Lei 16.7 aplicada, se necessário.
- 3.5.7.3 O Árbitro-Geral será o único com poder de decisão em relação à velocidade das petecas a serem usadas. Se ambos os lados desejarem trocar a velocidade da peteca, o Árbitro-Geral deverá ser

chamado imediatamente. O Árbitro-Geral solicitará o teste da velocidade da peteca, caso necessário.

3.5.8 Contusão ou mal-estar durante o jogo

3.5.8.1 Contusão ou mal-estar durante um jogo deve ser tratado com cuidado e flexibilidade. O árbitro deve determinar a severidade do problema o mais rápido possível. O Árbitro-Geral será chamado em quadra, se necessário.

O Árbitro-Geral decidirá se um médico ou qualquer outra pessoa são necessários em quadra. O médico deve examinar o jogador e aconselhá-lo sobre a severidade da contusão ou do mal-estar. Nenhum tratamento que cause atraso no jogo será administrado em quadra.

Se houver sangramento, o game deve ser atrasado até que o sangramento pare ou o ferimento seja protegido apropriadamente.

3.5.8.2 O Árbitro-Geral deve aconselhar o árbitro sobre o tempo necessário para o jogador retornar ao jogo. O árbitro monitorará o tempo que se passou.

3.5.8.3 O árbitro assegurar-se-á que o lado posto seja colocado em desvantagem. Leis 16.4, 16.5, 16.6.1 e 16.7 serão aplicadas apropriadamente.

3.5.8.4 Quando apropriado, quando houver contusão, indisposição ou outra situação médica inevitável, pergunte ao jogador:

“Você está desistindo?”

e se a resposta for afirmativa, anuncie

“..... [nome do jogador / equipe, conforme apropriado] desistiu, jogo ganho por [nome do jogador / equipe, conforme apropriado]... [pontuação]”.

3.5.9 Telefone Celular

Se o telefone celular de um jogador tocar na quadra ou nas imediações, durante uma partida, será considerado uma ofensa à Lei 16.6.4 e será penalizada apropriadamente conforme a Lei 16.7.

3.5.10 Conduta do jogador em quadra

3.5.10.1 O árbitro deverá garantir que a conduta dos jogadores em quadra seja honrável e desportiva.

3.5.10.2 Qualquer quebra do Código de Conduta do Jogador, Regulamentações 4.5, 4.6, 4.10 a 4.16 serão consideradas ofensivas sob a Lei 16.6.4.

3.6 Suspensão de jogo

Se o jogo tiver que ser suspenso, anuncie:

“Jogo Suspenso”

e registre, pontuação, servidor, receptor, áreas de serviço corretas e lados. Quando o jogo recomeçar, anote a duração da suspensão, assegure-se que os jogadores estejam em suas posições corretas e pergunte:

“Estão prontos?”

anuncie a pontuação e “Jogo”.

3.7 Má-conduta

3.7.1 Registre e relate ao Árbitro-Geral qualquer incidência ou má-conduta e ação tomada.

3.7.2 Má-conduta entre games é tratada como má-conduta durante o game. Isto será seguido da chamada apropriada nas Recomendações 3.7.3 a 3.7.5 imediatamente após a ocorrência da má-conduta. No início do game seguinte, diga:

“... game; zero igual.”

Somente nos casos de má-conduta sob as Leis 16.7.1.2 ou 16.7.2, o árbitro dirá:

“...[nome do jogador], falta”

Então diga “Troca de Serviço”, onde apropriado, seguido do placar.

Diga “Jogo”.

Se o jogador é desqualificado pelo Árbitro-Geral, diga:

“... [nome do jogador], desqualificado por má-conduta”

Então, diga conforme a Recomendação 3.3.8.

- 3.7.3 Quando um árbitro administra uma infração das Leis 16.4, 16.5 ou 16.6 dando uma advertência ao lado ofensor (Lei 16.7.1.1), diga “Venha aqui” ao jogador ofensor e anuncie:

“... [nome do jogador], advertência por má-conduta”

ao mesmo tempo levante a mão direita segurando um cartão amarelo acima da cabeça do árbitro.

- 3.7.4 Quando um árbitro administra uma infração das Leis 16.4, 16.5 ou 16.6 dando uma advertência ao lado ofensor, que tenha sido advertido previamente (Lei 16.7.1.2), diga “Venha aqui” ao jogador ofensor e anuncie:

“... [nome do jogador], falta por má-conduta”

ao mesmo tempo levante a mão direita segurando um cartão vermelho acima da cabeça do árbitro.

- 3.7.5 Quando um árbitro tem que administrar uma flagrante ou persistente infração da Lei 16.4, 16.5 ou 16.6 ou infração da Lei 16.2 dando uma advertência ao lado ofensor (Lei 16.7.2) e relatando o lado ofensor imediatamente ao Árbitro-Geral com uma intenção de desqualificação, diga “Venha aqui” ao jogador ofensor e anuncie:

“... [nome do jogador], falta por má-conduta”

ao mesmo tempo levante a mão direita segurando um cartão vermelho acima da cabeça do árbitro, e chame o Árbitro-Geral.

- 3.7.6 Quando o Árbitro-Geral desqualifica o lado ofensor, um cartão preto é dado ao árbitro. O árbitro dirá “Venha aqui” ao jogador ofensor e anunciará:

“... [nome do lado] desqualificado por má-conduta”.

ao mesmo tempo levante a mão direita segurando um cartão preto acima da cabeça do árbitro.

Qualquer desqualificação por má-conduta renderá a desqualificação do jogador pelo torneio ou campeonato inteiro.



4. CONSELHOS GERAIS EM ARBITRAGEM

Esta seção dá conselhos gerais que serão seguidas pelos Árbitros.

- 4.1 Conheça e entenda as Leis do Badminton.
- 4.2 Chame prontamente e com propriedade, mas, se um erro foi cometido, admita, desculpe-se e corrija-o.
- 4.3 Faça todos os anúncios e chame a pontuação distintamente e alto o suficiente para ser escutado por jogadores e espectadores.
- 4.4 Não chame uma ‘falta’ e permita que o jogo prossiga, se uma dúvida surge na sua cabeça se uma infração das Leis ocorreu ou não.
- 4.5 Nunca pergunte aos espectadores ou seja influenciado por eles ou seus comentários.
- 4.6 Motive seus outros oficiais técnicos, por exemplo, discretamente reconheça as decisões dos juizes de linha e estabeleça uma relação de trabalho com eles.

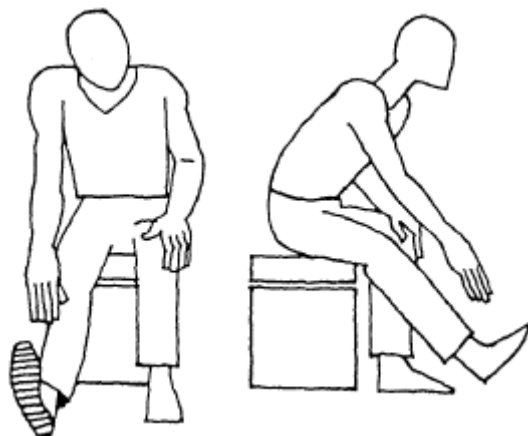
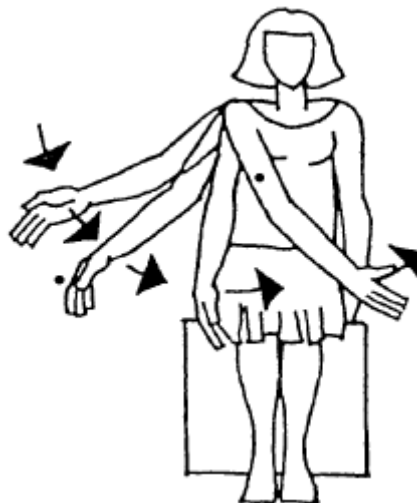
5. INSTRUÇÕES AOS JUIZES DE SERVIÇO

- 5.1 O juiz de serviço sentará em uma cadeira baixa ao lado do poste, preferencialmente em posição oposta ao árbitro.
- 5.2 O juiz de serviço é responsável por julgar se o servidor executa um serviço corretamente (Leis 9.1.2 a 9.1.8). Se não, chamará “Falta” em voz alta e usará o sinal de mão aprovado para indicar o tipo de infração.

5.3 Os sinais de mão aprovados são:

Lei 9.1.7

Durante a execução do serviço (Lei 9.2, 9.3), o movimento da raquete do servidor não é um movimento contínuo para frente.

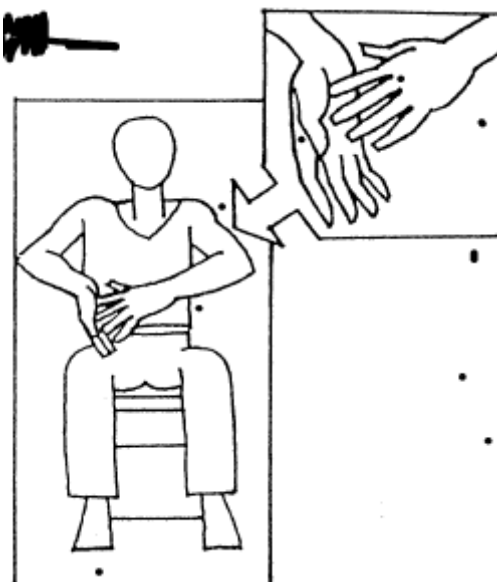


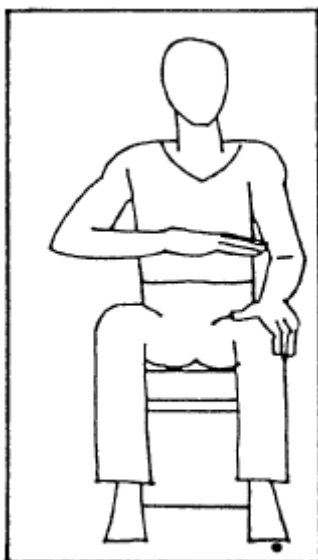
Leis 9.1.2 e 9.1.3

Durante a execução do serviço (Lei 9.2, 9.3), um ou ambos os pés não estão em contato com a quadra de serviço e numa posição estacionária até que o serviço seja concluído.

Lei 9.1.4

Ponto de contato inicial com a peteca não foi a base da peteca.





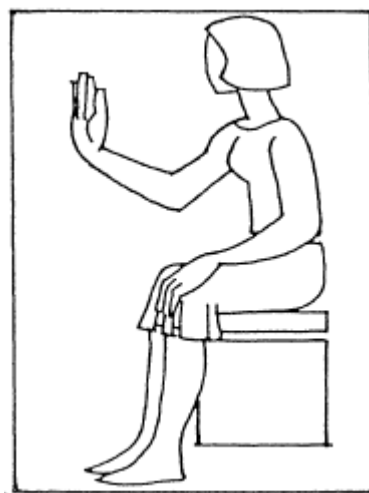
Lei 9.1.5

A peteca inteira não estava abaixo da linha da cintura do servidor no momento em que é golpeada.

Para o Experimento de Altura Fixa: A peteca inteira não estava abaixo de 1,10 metros da superfície da quadra no momento em que é golpeada.

Lei 9.1.6

No momento em que a peteca é golpeada, o cabo e a cabeça da raquete não estavam apontando em uma direção para baixo.

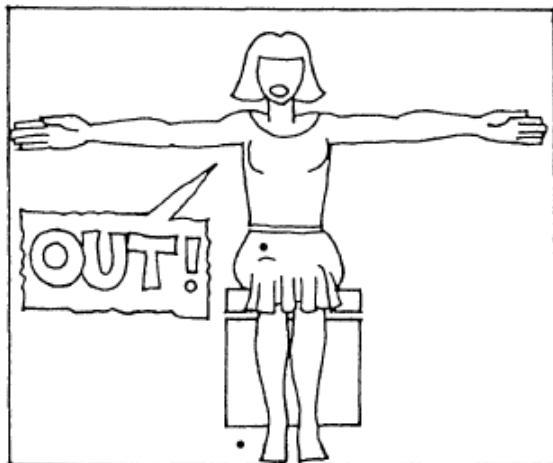


5.4 O árbitro pode combinar com o juiz de serviço quaisquer outras tarefas a serem executadas, contanto que os jogadores sejam alertados.

6. INSTRUÇÕES AOS JUIZES DE LINHA

- 6.1 Os juizes de linhas sentarão em cadeiras na prolongação de suas linhas no final e nas laterais da quadra e preferencialmente do lado oposto ao árbitro (Veja os diagramas).
- 6.2 Um juiz de linha será responsável inteiramente pela(s) linha(s) designadas exceto quando o árbitro corrige o chamado do juiz de linha, se sem dúvida nenhuma, na opinião do árbitro, o juiz de linha fez uma chamada errada. Ou o Árbitro-Geral poderá dar a última decisão caso o chamado original tenha sido desafiado onde um Sistema de Revisão Instantâneo esteja em operação (Lei 17.5.2).
 - 6.2.1 Se a peteca cai fora, não importa o quão fora, chame "Out" prontamente em voz clara, alto o suficiente para ser ouvido pelos jogadores e espectadores e, ao mesmo tempo, sinalize estendendo ambas as mãos horizontalmente de forma que o árbitro possa vê-lo.
 - 6.2.2 Se a peteca cai dentro, o juiz de linha não dirá nada, mas apontará para a linha com a mão direita.
- 6.3 Se tiver sua visão obstruída, informe o árbitro imediatamente colocando ambas as mãos sobre os olhos.
- 6.4 Não chame ou sinalize até que a peteca tenha tocado o chão.

- 6.5 Chamadas devem ser sempre efetuadas, e nenhuma antecipação nas decisões do árbitro devem ser efetuadas, por exemplo que a peteca acertou o jogador.
- 6.6 Os sinais de mão aprovados são:

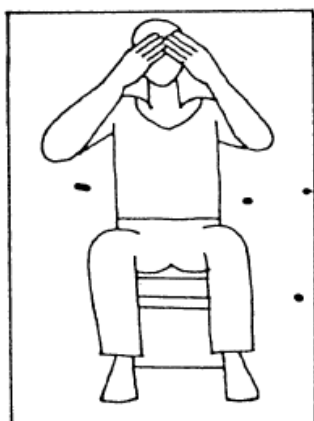
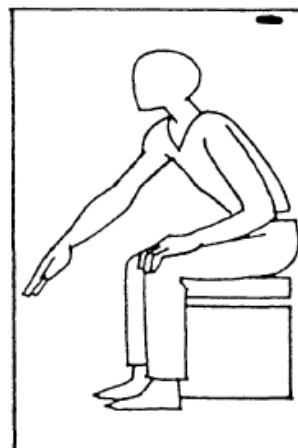


PETECA FORA

Se a peteca cai fora, não importa o quão fora, chame "Out" prontamente em voz clara, alto o suficiente para ser ouvido pelos jogadores e espectadores e, ao mesmo tempo, sinalize estendendo ambas as mãos horizontalmente de forma que o árbitro possa vê-lo.

PETECA DENTRO

Se a peteca cai dentro, o juiz de linha não dirá nada, mas apontará para a linha com a mão direita.



COM VISÃO OBSTRUÍDA

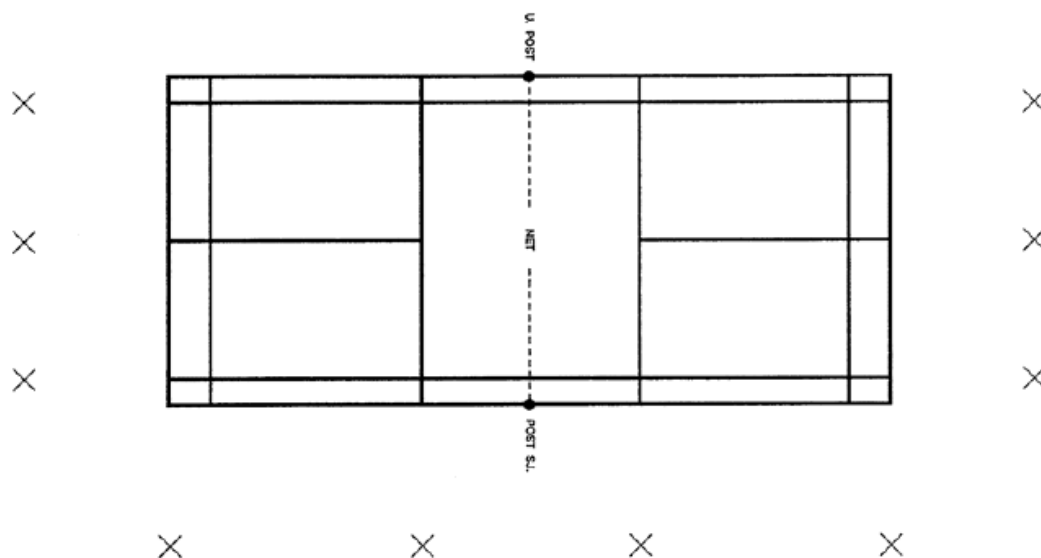
Se tiver sua visão obstruída, informe o árbitro imediatamente colocando ambas as mãos sobre os olhos.

POSIÇÃO DOS JUIZES DE LINHAS

Onde for possível, é recomendado que as posições dos juizes de linhas estejam de 2,5 a 3,5 metros dos limites da quadra e, em qualquer arranjo, as posições dos juizes de linhas estejam protegidas de intromissões de qualquer influência externa, por exemplo, fotógrafos.

X indica a posição dos juizes de linha

Simplex



Duplas

