

LEIS DO BADMINTON

DEFINIÇÕES

Jogador:	Qualquer pessoa jogando badminton.
Jogo:	Forma competitiva do badminton com um ou dois jogadores de cada lado.
Simples:	Um jogo onde existem dois jogadores em lados opostos da quadra.
Duplas:	Um jogo onde existem dois jogadores de cada lado da quadra.
Lado do Servidor:	O lado que tem o direito de servir.
Lado do Recebedor:	O lado oposto ao lado do servidor.
Rally:	Uma seqüência de uma ou mais jogadas iniciando com o serviço, até a peteca não estar mais em jogo.
Golpe:	Movimento da raquete para a frente.

1. QUADRA E EQUIPAMENTO DE QUADRA

- 1.1. A quadra será um retângulo com linhas de 40mm de largura conforme o Diagrama A.
- 1.2. As linhas serão facilmente distinguíveis e preferencialmente de cor branca ou amarela.
- 1.3. Todas as linhas fazem parte da área que elas delimitam.
- 1.4. Os postes terão 1.55 metros de altura a partir da superfície da quadra e permanecerão verticais quando a rede for esticada conforme estabelecido na Lei 1.10. Os postes não se estenderão para dentro da quadra.
- 1.5. Os postes serão colocados na linha lateral de duplas conforme o diagrama A independente de uma partida ser de simples ou de duplas.
- 1.6. A rede será feita de corda fina de cor escura e grossura uniforme com a malha de não menos que 15mm e não mais que 20mm.
- 1.7. A rede será de 760mm de altura e pelo menos 6,1 metros de largura.
- 1.8. O topo da rede terá uma fita dupla de pano branco de 75mm dobrada sobre uma corda ou cabo passando dentro da fita. Esta fita se apoiará sobre a corda ou cabo.
- 1.9. A corda ou cabo será esticado firmemente, e ficará exatamente na mesma altura que o topo dos postes.
- 1.10. O topo da rede, a partir da superfície da quadra, será de 1,524 metros no centro da quadra e 1,55 metros sobre a linha lateral de duplas.
- 1.11. Não haverá espaços entre as extremidades da rede e os postes. Se necessário, a extensão total das laterais da rede será amarrada aos postes.

2 PETECA

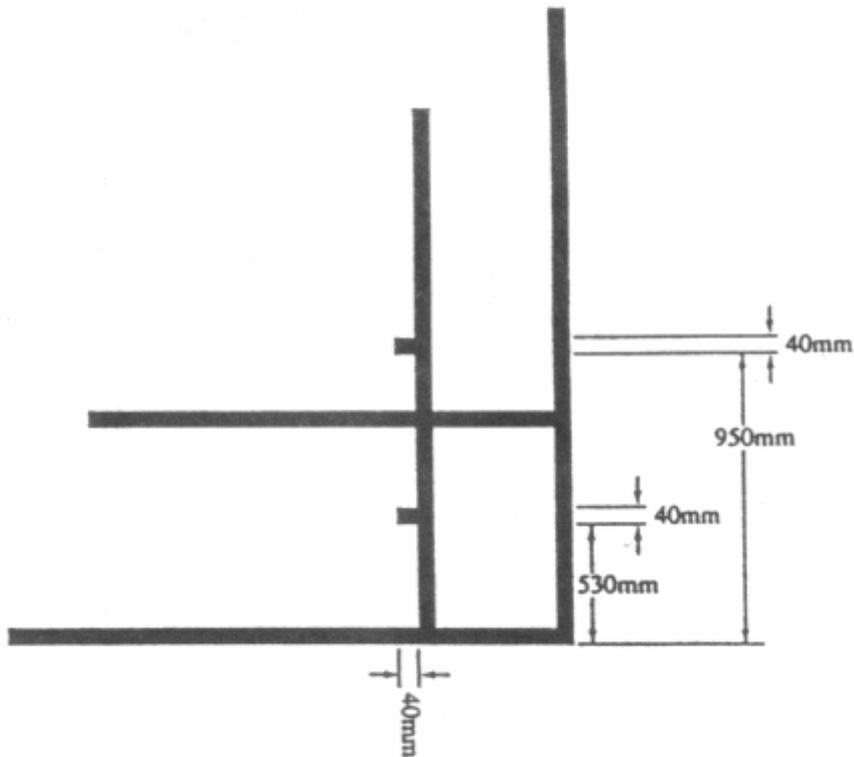
- 2.1 A peteca será feita de materiais naturais e/ou sintéticos. Independente do material com o qual a peteca for feita, as características de vôo geralmente são semelhantes às aquelas produzidas por uma peteca com penas naturais com uma base de cortiça coberta por uma camada fina de couro.
- 2.2 A peteca terá 16 penas fixadas em sua base.
- 2.3 As penas terão um comprimento uniforme entre 62mm e 70mm quando medidas da ponta até o topo da base.
- 2.4 As pontas das penas formarão um círculo com um diâmetro entre 58mm e 68mm.
- 2.5 As penas serão fixadas firmemente com linha ou outro material adequado.
- 2.6 A base terá um diâmetro entre 25mm e 28mm e será arredondada em baixo.
- 2.7 A peteca pesará entre 4,74 e 5,50 gramas.

- 2.8 Peteca de Materiais Sintéticos
 - 2.8.1 A saia, ou simulação de penas feitas de materiais sintéticos, substitui as penas naturais.
 - 2.8.2 A base está descrita na Lei 2.6.
 - 2.8.3 As medidas e peso serão conforme as Leis 2.3, 2.4 e 2.7. Porém, por causa da diferença na massa específica e outras propriedades dos materiais sintéticos em comparação com as penas, uma variação de até 10 por cento é aceitável.
- 2.9 Caso não haja variação no desenho geral, velocidade e vôo da peteca, modificações nas especificações acima podem ser feitas com a aprovação de uma Associação Federada envolvida, em lugares onde as condições atmosféricas, devido à altitude ou clima, tornam a peteca padrão inadequada.

3 TESTANDO A VELOCIDADE DA PETECA

- 3.1 Para testar uma peteca, use uma batida "*full underhand*" que faz contato com a peteca sobre a linha de fundo da quadra. A peteca será atingida num ângulo para cima e numa direção paralela às linhas laterais.
- 3.2 Uma peteca de velocidade correta irá cair não menos que 530mm e não mais que 990mm antes da linha de fundo do outro lado da quadra conforme o Diagrama B.

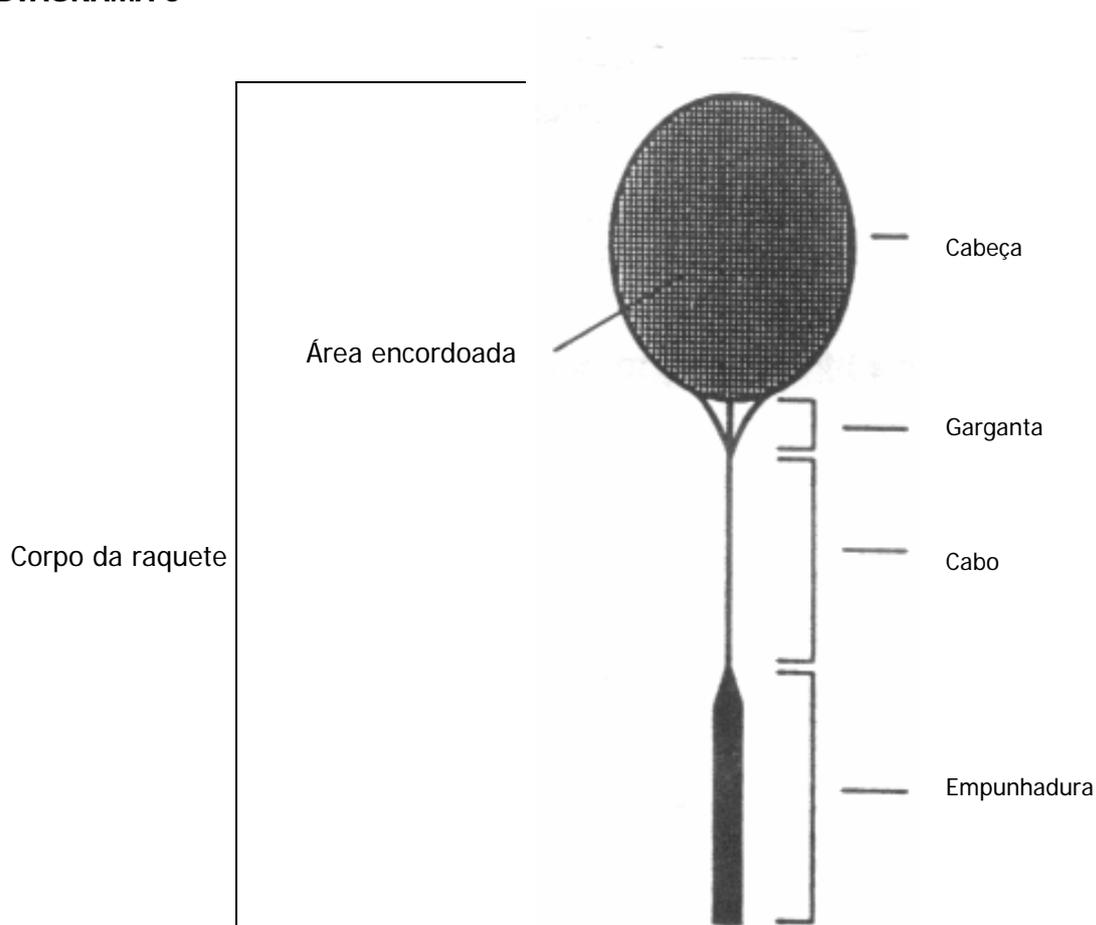
DIAGRAMA B



Marcas para testes opcionais para quadra de duplas

4 RAQUETE

- 4.1 A raquete terá um corpo não excedendo 680mm no comprimento total e 230mm na largura total constituída das principais partes descritas nas Leis 4.1 a 4.5 conforme ilustrado no Diagrama C.
- 4.1.1 A empunhadura é a parte da raquete onde o jogador deveria segurá-la.
- 4.1.2 A área encordoada é a parte da raquete com a qual o jogador deve golpear a peteca.
- 4.1.3 A cabeça restringe a área encordoada.
- 4.1.4 O cabo liga a empunhadura à cabeça (sujeito à lei 4.1.5).
- 4.1.5 A garganta (se houver) liga o cabo à cabeça.

DIAGRAMA C**4.2 A área encordoada:**

- 4.2.1 será achatada e consiste de uma trama padrão de cordas cruzadas ou entrelaçadas alternadamente ou ligadas onde elas se cruzam. O padrão de encordoamento será uniforme em geral e, especificamente, não menos espesso no centro que em qualquer outra área; e
- 4.2.2 não excederá 280mm no comprimento total e 220mm na largura total. Porém, as cordas podem estender na área que seria a garganta, contanto que a largura da área de encordoamento estendida não exceda 35mm e contanto que o comprimento total da área encordoada não exceda 330mm.

4.3 A raquete:

- 4.3.1 será livre de objetos e protuberâncias anexadas, a não ser aqueles usados somente e especificamente para limitar ou prevenir desgaste, ou vibração, ou para distribuir peso, ou assegurar a empunhadura com corda à mão do jogador e que são razoáveis em tamanho e colocação para tais propósitos; e

- 4.3.2 será livre de qualquer dispositivo que torna possível ao jogador mudar a forma da raquete materialmente.

5 CONFORMIDADE DE EQUIPAMENTO

- 5.1 A Federação Internacional de Badminton (BWF), será a autoridade que decidirá a conformidade com as especificações em qualquer questão de raquete, peteca ou equipamento ou qualquer protótipo utilizado ao jogar badminton. Tal autoridade pode ser tomada por iniciativa da Federação ou por qualquer parte com um interesse *bona fide* (*de boa fé*), inclusive qualquer jogador, juiz, fabricante de equipamento ou Associação Federada ou membro desta.

6 SORTEIO

- 6.1 Antes do início da partida, um sorteio será conduzido e o lado que vencer o sorteio terá a escolha na Lei 6.1.1 ou 6.1.2:
- 6.1.1 servir ou receber primeiro;
 - 6.1.2 iniciar a partida de um lado da quadra ou do outro.
- 6.2 O lado que perder o sorteio terá então a opção restante.

7 SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 7.1 Uma partida será constituída de o melhor de três "games", a não ser que combinado de outra forma.
- 7.2 O primeiro lado que fizer 21 pontos será declarado vencedor do game, exceto conforme estabelecido nas Leis 7.4 e 7.5.
- 7.3 Quem vencer o rally irá fazer um ponto. Se um lado cometer uma "falta" ou se a peteca estiver fora de jogo, pois tocou a superfície da quadra, o lado opositor marca um ponto.
- 7.4 Quando chegar 20 a 20, o lado que primeiro fizer uma diferença de dois pontos será o vencedor do game.
- 7.5 Se a pontuação chegar em 29 a 29, quem fizer o 30º ponto ganha o game.
- 7.6 O lado que vencer o "game" serve primeiro no próximo "game".

8 TROCA DE LADO

- 8.1 Os jogadores trocam de lado:
- 8.1.1 ao final do primeiro "game";
 - 8.1.2 antes do início do terceiro "game" (se houver); e
 - 8.1.3 no terceiro "game", quando um lado chegar a 11 pontos primeiro.
- 8.2 Se os jogadores omitirem a troca de lados conforme indicado na Lei 8.1, eles o farão assim que o erro for descoberto e a peteca não estiver em jogo. A pontuação existente será válida.

9 SERVIÇO

- 9.1 Num serviço correto:
- 9.1.1 nenhum lado causará atraso indevido no serviço uma vez que o servidor e o recebedor tomarem suas posições respectivas;
 - 9.1.2 o servidor e o recebedor ficarão dentro de áreas de serviço diagonalmente opostas sem tocar as linhas limites destas áreas de serviço (Diagrama A);
 - 9.1.3 alguma parte de ambos os pés do servidor e do recebedor permanecerá em contato com a superfície da quadra em posição estacionária a partir do início do serviço (Lei 9.2) até o serviço ser feito (Lei 9.3).
 - 9.1.4 a raquete do servidor inicialmente tocará na base da peteca;
 - 9.1.5 a peteca inteira ficará abaixo da cintura do servidor no instante em que é golpeada pela raquete do servidor. A cintura será considerada uma linha imaginária em torno do corpo que deverá ter o mesmo nível com a parte mais baixa da última costela;
 - 9.1.6 o cabo da raquete do servidor no instante em que a peteca é golpeada apontará para baixo;
 - 9.1.7 o movimento da raquete do servidor continuará para frente a partir do início do serviço (Lei 9.2) até o final do serviço (Lei 9.3); e
 - 9.1.8 o vôo da peteca será para cima a partir da raquete do servidor passando por cima da rede, e se não interceptada, irá cair dentro da área de serviço do recebedor (isto é, dentro das linhas limites ou em cima delas).
 - 9.1.9 o servidor não pode errar a peteca ao tentar servir.
- 9.2 uma vez que os jogadores estiverem prontos para o serviço, o primeiro movimento para a frente da raquete será considerado o início do serviço;
- 9.3 uma vez iniciado o serviço (Lei 9.2), o mesmo será considerado se a peteca for batida pela raquete ou ao tentar servir o servidor errar a peteca.

- 9.4 O servidor não iniciará o serviço, antes do recebor estiver pronto, mas o recebedor será considerado como pronto se tentar rebater a peteca;
- 9.5 Num jogo de duplas, durante a realização do serviço os parceiros podem tomar quaisquer posições que não tirem a visão do servidor ou recebedor oponente.

10 SIMPLES

10.1 Áreas de serviço e recepção

- 10.1.1 Os jogadores servirão de e receberão dentro de suas respectivas áreas de serviço pares quando o servidor não tiver pontos ou tiver um número par de pontos nesse game.
- 10.1.2 Os jogadores servirão de, e receberão dentro de suas respectivas áreas de serviço ímpares quando o servidor tiver um número ímpar de pontos nesse game.

10.2 Ordem de jogo e posição na quadra

A peteca será golpeada alternadamente pelo servidor e recebedor num rally em qualquer posição da quadra, até a peteca não estiver mais em jogo (Lei 15)

10.3 Pontuação e serviço

- 10.3.1 Se o servidor vencer o rally (Lei 7.3), ele fará um ponto. Ele então servirá novamente na outra área de serviço do seu lado da quadra.
- 10.3.2 Se o recebedor vencer o rally (Lei 7.3), ele fará um ponto. O servidor perderá o direito de servir e o recebedor se tornará o servidor.

11 DUPLAS

11.1 Áreas de serviço e recepção

- 11.1.1 Um jogador do lado do servidor fará o serviço a partir da área de serviço do lado par, quando o lado servidor tiver um número par de pontos.
- 11.1.2 Um jogador do lado servidor fará o serviço a partir da área de serviço do lado ímpar, quando o lado servidor tiver um número ímpar de pontos.
- 11.1.3 O jogador do lado receptor ficará na mesma posição que estava quando serviu pela última vez. O oposto se aplicará ao parceiro do recebedor.
- 11.1.4 O jogador do lado receptor na posição diagonalmente oposta à área de serviço do servidor será o recebedor.
- 11.1.5 Os jogadores não mudarão suas respectivas áreas de serviço até fazerem um ponto enquanto o seu lado estiver servindo.

- 11.1.6 O serviço na vez de qualquer um dos lados será realizado a partir das áreas de serviço alternadas de acordo com a pontuação do servidor, exceto conforme estabelecido na Lei 12.

11.2 Ordem de jogo e posição na quadra

- 11.2.1 Após o serviço ser devolvido, a peteca pode ser rebatida por qualquer jogador do lado servidor e depois por qualquer jogador do lado recebedor, e assim por diante, até a peteca não estar mais em jogo (Lei 15).

11.3 Pontuação e serviço

- 11.3.1 Se o lado servidor vencer o rally (Lei 7.3), o lado servidor marca um ponto. O servidor então dará o serviço novamente na outra área de serviço do seu lado da quadra.
- 11.3.2 Se o lado recebedor vencer o rally (Lei 7.3), o lado receptor fará um ponto. O lado servidor perde o direito de servir e o lado receptor se tornará o lado servidor.

11.4 Sequência do serviço

Em qualquer game, o direito de servir passará automaticamente :

- 11.4.1 do servidor inicial que iniciou o game a partir da área de serviço par.
- 11.4.2 para o parceiro do recebedor inicial. O serviço será realizado a partir da área de serviço ímpar.
- 11.4.3 para o parceiro do servidor inicial.
- 11.4.4 para o recebedor inicial
- 11.4.5 para o servidor inicial e assim sucessivamente.
- 11.5 Nenhum jogador poderá servir ou receber fora da sua vez, ou receberá dois serviços consecutivos no mesmo game, exceto conforme estabelecido nas Leis 12.
- Qualquer jogador do lado vencedor poderá servir no próximo game e qualquer jogador poderá receber no próximo game.

12 ERROS DE ÁREA DE SERVIÇO

- 12.1 Um erro de área de serviço será feito quando um jogador:
- 12.1.1 servir ou receber fora da sua vez;

12.1.2 servir ou receber a partir da área de serviço errada.

12.2 Se um erro de área de serviço for cometido, o erro deverá ser corrigido e o jogo continuará com o placar atual.

Observações :a) se descoberto o erro antes do serviço, o árbitro corrige as posições

b)se já sacado, corrige antes do próximo serviço;

c)se descoberto que já faz tempo, o árbitro corrige as posições na súmula, avisa aos jogadores que agora esta será a nova posição e continua o jogo normalmente.

13 FALTAS

Será uma 'falta':

13.1 se um serviço não for correto (Lei 9.1);

13.2 se no serviço :

13.2.1 a peteca ficar presa na rede e permanecer suspensa em cima dela

13.2.2 após passar a rede, ficar presa nela, ou

13.2.3 a peteca for golpeada pelo parceiro do recebedor.

13.3 se no jogo a peteca :

13.3.1 cair fora dos limites da quadra (isto é não dentro das linhas limites ou em cima delas);

13.3.2 passar pela rede ou por baixo dela;

13.3.3 não passar por cima da rede;

13.3.4 tocar no teto ou paredes laterais;

13.3.5 tocar a pessoa ou roupa de um jogador, ou

13.3.6 tocar em qualquer outro objeto ou pessoa fora dos arredores imediatos da quadra;

(Onde necessário, por causa da estrutura do prédio, a autoridade local de badminton pode, sujeito ao direito de veto da Associação Federada, fazer estatutos para lidar com casos nos quais uma peteca toca numa 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 pelo mesmo jogador sucessivamente;

13.3.9 for golpeado por um jogador e logo depois pelo seu parceiro sucessivamente, ou;

13.3.10 tocar a raquete de um jogador e não seguir em direção à quadra oponente.

13.4 se no jogo, um jogador :

13.4.1 tocar a rede ou suportes com a raquete, corpo ou roupa;

13.4.2 invadir a quadra oponente sobre a rede com a raquete ou corpo, exceto como é permitido na Lei 13.6

13.4.3 invadir a quadra oponente por baixo da rede com a raquete ou corpo de tal maneira que oponente seja obstruído ou distraído;

13.4.4 obstruir um oponente, ou seja, não permitir que um oponente faça um golpe legal onde a peteca é seguida sobre a rede, ou :

13.4.5 deliberadamente distrair um oponente através de qualquer ação, por exemplo, gritar ou fazer gestos.

13.5 se um jogador for culpado de ofensas flagrantes, repetidas ou persistentes sobre a Lei 16.

Observação : se quando em jogo, o ponto inicial de contato com a peteca for do lado do golpeador quando a mesma estiver na altura da rede, o golpeador pode seguir com a raquete sobre a rede.

14 LETS

14.1 Um 'let' será chamado pelo árbitro, ou por um jogador (se não houver árbitro), para interromper a partida.

14.2 Será considerado um "let" se :

14.2.1 o servidor servir antes do recebedor estar pronto (ver também Lei 9.5);

14.2.2 durante o serviço, o recebedor e o servidor ambos cometerem uma 'falta';

14.2.3 após retornar o serviço, a peteca :

14.2.3.1 ficar presa na rede e permanecer suspensa em cima ou

14.2.3.2 após passar por cima da rede, ficar presa nela;

14.2.4 durante uma partida, a peteca desintegrar e a base se separar completamente do resto da peteca;

14.2.5 na opinião do árbitro, a partida for interrompida ou um jogador do lado oposto for distraído por um técnico.

14.2.6 um árbitro de linha não enxergar e o árbitro principal não puder tomar uma decisão ou,

14.3 Quando ocorrer um 'let', a partida desde o último serviço não contará e o jogador que serviu servirá novamente.

15 PETECA FORA DO JOGO

A peteca não está mais em jogo quando:

- 15.1 ela bate na rede ou poste e começa a cair em direção à quadra do lado da rede do golpeador;
- 15.2 ela cai na superfície da quadra;
- 15.3 ocorrer um “let” ou uma “falta”

16 JOGO CONTÍNUO, MÁ CONDUTA, PENALIDADES

- 16.1 O jogo será contínuo a partir do primeiro serviço até o final da partida, exceto conforme permitido nas Leis 16.2 e 16.3.

16.2 Intervalos

- 16.2.1 Não pode exceder 60 segundos durante cada game assim que um dos lados chegar a 11 pontos;
- 16.2.2 Não pode exceder a 120 segundos entre o primeiro e o segundo game e entre o segundo e o terceiro game.

(Num jogo televisionado, o Referee pode decidir antes do jogo que os intervalos conforme a Lei 16.2 são obrigatórios e de duração fixa).

16.3 Suspensão do jogo

- 16.3.1 Quando necessário por causa das circunstâncias e estando fora do controle dos jogadores, o árbitro pode suspender o jogo por um período considerado necessário por ele.
- 16.3.2 Sob circunstâncias especiais o Árbitro Geral (“Referee”) pode instruir o árbitro a suspender o jogo.
- 16.3.3 Se o jogo for suspenso, a pontuação existente valerá e o jogo continuará a partir desse ponto.

16.4 Atraso no jogo

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

16.5 Instruções e saída da quadra

- 16.5.1 Um jogador poderá receber instruções durante uma partida apenas quando a peteca estiver fora de jogo (Lei 15).
- 16.5.2 Nenhum jogador poderá deixar a quadra durante uma partida sem a permissão do árbitro, exceto durante os intervalos descritos na Lei 16.2

16.6 Um jogador não:

- 16.6.1 causará atraso deliberadamente na partida ou na suspensão desta;
- 16.6.2 modificará ou danificará deliberadamente a peteca para mudar sua velocidade ou vôo;
- 16.6.3 se comportará de maneira ofensiva; ou
- 16.6.4 será culpado de má conduta, se atuar conforme as Leis do badminton.

16.7 Administração de Infrações

- 16.7.1 O árbitro irá administrar qualquer violação da Lei 16.4, 16.5 ou 16.6 através de:
 - 16.7.1.1 dando uma advertência ao lado ofensor;
 - 16.7.1.2 marcando 'falta' para o lado ofensor, se uma advertência foi dada previamente; Duas faltas iguais seguidas serão consideradas como uma ofensa persistente ou
- 16.7.2 em casos de ofensa grave ou ofensas persistentes ou infração da Lei 16.2, o árbitro marcará falta para o lado ofensor imediatamente e relatará o ocorrido ao Árbitro Geral que terá o poder de desclassificar o lado ofensor da partida.

17. ÁRBITROS e SOLICITAÇÕES

- 17.1 O Árbitro Geral ("Referee") está encarregado do campeonato ou evento do qual uma partida faz parte.
- 17.2 O árbitro principal, quando nomeado, está encarregado da partida, da quadra e dos arredores imediatos. O árbitro principal se reporta ao Árbitro Geral ("Referee").
- 17.3 O árbitro de serviço chamará as 'faltas' de serviço feitas pelo servidor caso elas ocorram (Leis 9.1.2 até 9.1.9).O árbitro chamará as faltas vistas na Lei 9.1.
- 17.4 Um árbitro de linha indicará se uma peteca caiu "dentro" ou "fora" da(s) linha(s) designada(s).

- 17.5 A decisão de um árbitro (de linha ou de serviço) é final em todos os pontos pelos quais este árbitro é responsável. No caso de um árbitro principal tiver a certeza que o árbitro de linha fez uma chamada claramente errada, o árbitro principal tem o poder mudar a decisão do árbitro de linha.
- 17.6 Um árbitro ira:
- 17.6.1 seguir e reforçar as Leis do badminton e, especialmente, chamar uma 'falta' ou 'let' caso elas ocorrerem;
 - 17.6.2 decidir no caso de qualquer solicitação relativa a um ponto de contestação, se for feito antes do próximo serviço;
 - 17.6.3 assegurar que os jogadores e espectadores se mantenham informados do progresso da partida;
 - 17.6.4 designar ou remover árbitros de linha ou um árbitro de serviço após consulta e decisão conjunta com o Árbitro Geral ("Referee");
 - 17.6.5 quando outro árbitro não for designado, providenciar para que os deveres deste árbitro sejam desempenhados;
 - 17.6.6 quando um árbitro (de linha ou de serviço) não enxergar, desempenhar os deveres deste árbitro ou chamar um 'let';
 - 17.6.7 registrar e relatar ao Árbitro Geral ("Referee") todas as questões relativas à Lei 16; e
 - 17.6.8 levar ao Árbitro Geral ("Referee") todas as solicitações não satisfeitas apenas sobre questões da lei. (Tais solicitações devem ser feitas antes do próximo serviço ser executado ou, se no final da partida, antes do lado que fez a solicitação deixar a quadra).
-

RECOMENDAÇÕES AOS OFICIAIS DE QUADRA

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. As Recomendações aos oficiais de quadra são emitidas pela BWF no intuito de padronizar o controle da partida em todos os países e de acordo com suas Regras.
- 1.2. O propósito destas Recomendações é de aconselhar os árbitros no que se refere ao controle da partida de forma firme e justa sem ser informal, e ao mesmo tempo garantindo que as leis do badminton sejam observadas. Estas Recomendações também servem como guia para árbitros de serviço e árbitros de linha informando como desempenhar suas obrigações.
- 1.3. Todos os oficiais de quadra devem lembrar que a partida é para os jogadores.

2. OFICIAIS E SUAS DECISÕES

- 2.1 O árbitro reporta e age sob a autoridade do Árbitro Geral (*Referee*) (Lei 17.2) (ou o oficial responsável na ausência de um *Referee*).
- 2.2 Um árbitro de serviço é normalmente nomeado pelo Árbitro Geral (*Referee*) mas pode ser removido pelo árbitro após consulta com o Árbitro Geral (*Referee*) (Lei 17.6.4).
- 2.3 Árbitros de linha são normalmente nomeados pelo Árbitro Geral (*Referee*), mas um árbitro de linha pode ser removido pelo árbitro após consulta com o Árbitro Geral (*Referee*) (Lei 17.6.4).
- 2.4 A decisão de um oficial é final em todos os pontos pelos quais este oficial é responsável, exceto na Lei 17.5.
- 2.5 Quando um outro árbitro não enxergar, o árbitro principal toma a decisão. Quando nenhuma decisão pode ser tomada, um 'let' é chamado (Lei 17.6.6).
- 2.6 O árbitro principal está encarregado da quadra e dos arredores imediatos. A jurisdição deste árbitro existe a partir da entrada na quadra antes do início da partida até ele sair da quadra após a partida (Lei 17.2).

3. RECOMENDAÇÕES AOS ÁRBITROS

- 3.1 **Antes da partida o árbitro irá:**
 - 3.1.1 obter a súmula do Árbitro Geral (*Referee*);
 - 3.1.2 verificar se o dispositivo de pontuação a ser utilizado está funcionando;
 - 3.1.3 ver se os postes estão nas linhas;
 - 3.1.4 verificar a altura da rede e assegurar que não existem espaços entre as extremidades da rede e os postes da rede;

- 3.1.5 verificar se existem estatutos referentes à peteca atingir uma obstrução;
- 3.1.6 assegurar que o árbitro de serviço e os árbitros de linha estejam cientes de suas obrigações e que estão corretamente colocados (seções 5 e 6);
- 3.1.7 assegurar que uma quantidade suficiente de petecas testadas (Lei 3) esteja prontamente disponível para a partida para não haver atrasos durante esta;
(É comum o árbitro principal delegar as funções recomendadas nos itens 3.1.3 , 3.1.4 e 3.1.7 para um árbitro de serviço quando este é designado.
- 3.1.8 verificar se as roupas dos jogadores estão em conformidade com o Regulamento relevante em termos de cores, desenhos, impressão de letras e propaganda, e assegurar que qualquer violação seja retificada. Qualquer decisão onde a roupa foi considerada como violação do Regulamento (ou quase foi) deve ser relatada ao *Referee* ou ao oficial encarregado antes da partida ou, se não for possível, imediatamente após a partida.
- 3.1.9 certificar-se de que o sorteio foi feito corretamente e justa, tanto para o lado vencedor como para o lado perdedor do sorteio (Lei 6)
- 3.1.10 anote, no caso de duplas, os nomes dos jogadores iniciando na quadra de serviço par. A mesma anotação deve ser feita no início de cada game. (Isso permite uma verificação em qualquer momento para ver se os jogadores estão na área de serviço correta..
- 3.2 **Para começar o jogo**, o árbitro principal anunciará apropriadamente a partida apontando para o lado direito e esquerdo os nomes dos jogadores (W,Y,X e Z) e países (A,B,C e D)

Simples

Torneio:

“Senhoras e Senhores, a minha direita ‘X,A’ e a minha esquerda ‘Y,B’. ‘X’ vai servir; zero iguais; jogo! (“love all; play!”)

Torneio por equipes:

“Senhoras e Senhores, a minha direita ‘A’ (nome do país) representado por ‘X’ e a minha esquerda ‘B’ (nome do país) representado por ‘Y’. ‘A’ vai servir; zero iguais; jogo! (“love all; play!”).

Duplas

Torneio: "... a minha direita 'W,A' e 'X,B' e a minha esquerda 'Y,C' e 'Z,D'. 'X' vai servir para 'Y'; zero iguais; jogo! ("love all; play!").

Se a dupla for do mesmo país, anuncie os nomes dos jogadores antes e depois o país ('W,X,A')

Torneio por equipes: "... a minha direita 'A' (nome do país) representado por 'W' e 'X' e a minha esquerda 'B' (nome do país) representado por 'Y' e 'Z'. 'A' vai servir; 'X' para 'Y'; zero iguais; jogo! ("love all; play!").

3.3 Durante a partida

3.3.1 O Árbitro deverá :

- 3.3.1.1 Utilizar o vocabulário padrão no apêndice 4 das Leis do Badminton;
- 3.3.1.2 Sempre informe a pontuação do servidor primeiro.
- 3.3.1.3 Durante um jogo, se um árbitro de serviço é chamado, olhe para o recebedor. O árbitro principal pode chamar falta de serviço, caso necessário;
- 3.3.1.4 Fique atento ao dispositivo de pontuação utilizado e
- 3.3.1.5 Sempre que precisar chamar o Árbitro Geral, estenda a mão direita acima da cabeça.

3.3.2 Quando um lado perde o rally e por consequência o direito de continuar serviço, diga :

"Service Over"-(Troca de Serviço)
seguido o placar do novo servidor

3.3.3 "Play"-(Jogo) deve ser dito pelo árbitro :

- 3.3.3.1 para indicar que a partida ou um game vai começar, ou que um game após a troca de lados irá continuar
- 3.3.3.2 para indicar que uma partida irá recomeçar após um intervalo;
- 3.3.3.3 para indicar que o árbitro está instruindo os jogadores a voltarem a jogar.

3.3.4 "Falta" deve ser dito quando ocorrer uma 'falta', exceto conforme a seguir:

- 3.3.4.1 - uma 'falta' do servidor (Lei 9.1) chamada pelo árbitro de serviço sob a Lei 13.1 que deve ser reconhecida com as palavras Falta de serviço

("Service fault called"); quando um recebedor cometer uma falta, deverá dizer ("Fault Receiver"-falta do recebedor)

3.3.4.2 uma 'falta' que ocorrer sob a Lei 13.3.1, para qual a chamada ou o sinal do árbitro de linha for suficiente (Recomendações 6.2);

3.3.4.3 'faltas' que ocorrerem sob as Leis 13.2.1,13.2.2,13.3.2 e 13.3.3 que devem ser chamadas apenas se esclarecimentos forem necessários para os jogadores ou espectadores.

3.3.5 Durante cada game, quando o primeiro jogador chegar a 11 pontos, diga "service over"-troca de serviço (quando necessário) e depois o placar seguido da palavra "interval"-intervalo. Isto constitui o início do intervalo anunciado na Lei 16.2.1. Durante cada intervalo, o árbitro de serviço assegurará que a quadra está seca.

3.3.6 Após 40 segundo, diga : "Court"-Quadra..... 20 "seconds"-segundos e repita No intervalo da Lei 16.2.1, durante o primeiro e segundo games e no terceiro game quando mudaram de lado, cada lado pode estar reunido com não mais que duas pessoas. Estas pessoas deverão deixar a quadra quando o árbitro disser 20 segundos.

3.3.7 Jogo Extendido

3.3.7.1 Quando um lado chegar a 20 pontos primeiro, diga "game point" – ponto do game ou "match point"-ponto do jogo quando aplicável.

3.3.7.2 Se um lado chegar a 29 pontos, diga também ponto do game ou ponto do jogo quando aplicável.

3.3.7.3 As chamadas de 3.3.7.1 e 3.3.7.2 deverão estar entre a pontuação do servidor e recebedor. (Por exemplo : 20 game point 19)

3.3.8 No final de cada game, diga "game", sempre imediatamente depois do rally final, independente de aplausos. Onde for o caso, isso inicia o intervalo descrito na Lei 16.2.2.

Após o primeiro game diga:

"First game won by... [nome(s) do(s) jogador(es), ou equipe (se for um torneio por equipes] ... [pontuação]". (Primeiro game ganho por...)

Após o segundo game diga:

“Second game won by... [nome(s) do(s) jogador(es), ou equipe (se for um torneio por equipes] ... [pontuação]”. (Segundo game ganho por...). “one game all”-um game iguais.

No final de cada game, o árbitro de serviço (se nomeado) assegurará que a quadra está seca durante o intervalo e colocará uma placa bem no centro abaixo da rede.

Se um game denotar o vencedor do jogo, diga:

“Match won by ... [nome(s) do(s) jogador(es), ou equipe (num torneio por equipes)]... [pontuações]” (Jogo vencido por...)

3.3.9 Durante o intervalo dos games, após 100 segundos terem-se passado, diga :

“Court.... 20 seconds” -Quadra.... – 20 segundos e repita

No intervalo da Lei 16.2.2, durante os intervalos dos games, cada lado pode estar reunido com não mais que duas pessoas. Estas pessoas deverão deixar a quadra quando o árbitro disser 20 segundos.

3.3.10 Para começar o segundo game, diga: “second game-love all play”-segundo game, zero iguais jogo

Se houver um terceiro game, diga : “final game-love all play”-game final, zero iguais jogo

3.3.11 Num terceiro game ou um jogo de um game, chame “troca de serviço” (quando apropriado, seguido o placar e depois intervalo e “change ends”-troca de lados, quando o primeiro lado atingir 11 pontos (Lei 8.1.3). Para começar o jogo após o intervalo, repita o placar seguido de “play”-jogo.

3.3.12 Após a partida, entregue o score-sheet preenchido ao Árbitro Geral.

3.4 Chamadas dos árbitros de linhas

3.4.1 O árbitro principal sempre deve olhar para o(s) árbitro(s) de linha quando a peteca cair perto de uma linha e sempre quando a peteca cair fora, não importa a distância. O árbitro de linha é inteiramente responsável pela decisão, exceto na recomendação 3.4.2 abaixo :

3.4.2 Se na opinião do árbitro principal, o árbitro de linha fez uma marcação errada ele deverá dizer :

3.4.2.1 Correction in, se a peteca foi dentro, e

3.4.2.2 Correction out, se a peteca foi fora.

3.4.3 na ausência de um árbitro de linha ou se um árbitro de linha não enxergar dirá

- "out" antes de dizer a pontuação quando a peteca cair fora da linha; ou
- a pontuação, quando a peteca cair dentro; ou
- "let" quando o árbitro não enxergar.

3.5 **Durante o jogo**, deve-se prestar atenção nas seguintes situações e estas devem ser gerenciadas da seguinte maneira.

3.5.1 Um jogador escorregando por baixo da rede (e que também obstrui ou distrai um oponente dessa forma), ou jogando a raquete na quadra do oponente deve receber uma falta sob a Lei 13.4.2 ou 13.4.3 respectivamente.

3.5.2 Uma peteca vinda de uma quadra ao lado não deverá automaticamente ser chamado um let. Um let não deverá ser chamado, se na opinião do árbitro, tal invasão :

3.5.2.1 não tenha sido notado pelos jogadores

3.5.2.2 não tenha distraído os jogadores

3.5.3 Um jogador gritando para o seu parceiro que vai rebater a peteca não necessariamente deve ser visto como uma distração aos oponentes. Gritar 'fora', 'falta', etc deve ser considerado uma distração.

3.5.4 Jogadores deixando a quadra:

3.5.4.1 Assegure-se que os jogadores não podem deixar a quadra sem a permissão do árbitro, exceto na Lei 16.5.2

3.5.4.2 Se um lado está pronto para jogar, o lado ofensivo deve ser lembrado que para deixar a quadra, deverá ter a permissão do árbitro (Lei 16.5.2). Caso seja necessário a Lei 16.7 será aplicada. Entretanto a troca da raquete durante o rally é permitida.

3.5.4.3 Durante o game, se o jogo não está atrasando, os jogadores podem utilizar a toalha, bem como beber um isotônico (tudo isto com a anuência do árbitro geral)

3.5.4.4 Se a quadra necessitar ser limpa, os jogadores deverão estar dentro dela antes da limpeza terminar.

3.5.5 Atrasos e Suspensões

Assegure-se que os jogadores não causarão deliberadamente atrasos ou suspensões do jogo (Lei 16.4).Qualquer andar desnecessário em volta da quadra deverá ser impedido. Se necessário a Lei 16.7 deverá ser aplicada.

3.5.6 Técnico dando instruções fora da quadra

3.5.6.1 Qualquer instrução vindo de fora da quadra (Lei 16.5.1) enquanto a peteca estiver em jogo, deverá ser impedida

3.5.6.2 Assegure-se :

- que os técnicos estão sentados nos lugares designados e não estão de pé, exceto nos intervalos permitidos (Lei 16.2)
- que não haja interrupção ou distração do jogo por parte dos técnicos.

3.5.6.3 Se na sua opinião, o jogo está sendo atrapalhado pelo técnico ou o jogador do lado oposto está sendo distraído pelo técnico, um let poderá ser chamado. O árbitro geral será chamado imediatamente que avisará o técnico sobre estas atitudes.

3.5.6.4 Se o caso for recorrente, o árbitro geral pedirá ao técnico que saia da quadra.

3.5.7 Troca de peteca

3.5.7.1 Trocar a peteca durante o jogo não deve ser injusto.O árbitro principal decidirá se a peteca deve ou não ser trocada.

3.5.7.2 Uma peteca cujo peso ou vôo tenha sido modificado deve ser descartada e a Lei 16.7 deve ser aplicada se necessária.

3.5.8 Lesão ou Mal-estar durante um jogo

3.5.8.1 Lesão ou mal-estar durante um jogo deve ser gerenciado cuidadosamente e com flexibilidade. O árbitro deve determinar a gravidade do problema o mais rápido possível.O árbitro geral deverá ser chamado na quadra se necessário;

3.5.8.2 O árbitro geral decidirá a presença de um médico na quadra.O médico deverá examinar o jogador e avisá-lo sobre a gravidade da situação.Se houver sangramento o jogo deverá ser atrasado até que pare, ou o ferimento esteja protegido.

- 3.5.8.3 O árbitro geral avisará o árbitro principal do tempo que pode ser concedido ao jogador para ele voltar ao jogo. O árbitro principal monitorará o tempo passado.
- 3.5.8.4 O árbitro principal deverá assegurar-se que o lado oposto não será colocado em desvantagem. Leis 16.4, 16.5, 16.6.1 e 16.7 deverão ser aplicadas.
- 3.5.8.5 Quando apropriado, por causa de uma lesão, doença ou outro empecilho inevitável, pergunte ao jogador :
"Are you retiring? " (Você está desistindo?)
e se a resposta for afirmativa, diga
"... [nome do jogador/equipe, conforme o caso] retired, match won by... [nome do jogador/equipe, conforme o caso] ... [pontuação]".

3.6 Suspensão do jogo

Se o jogo tiver que ser suspenso, diga:

"Play is suspended" (Jogo suspenso)

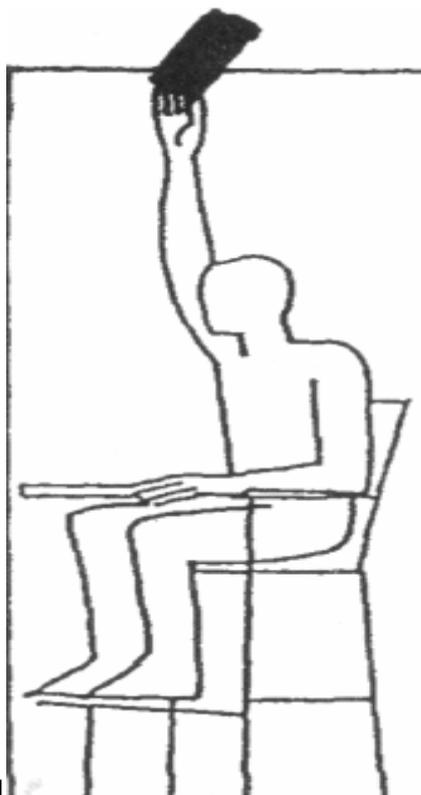
e registre a pontuação, servidor, recebedor, quadra de serviço e os lados corretos.

Quando o jogo for recomeçado anote a duração do tempo suspenso e pergunte:

"Are you ready?" (Vocês estão prontos?)

diga a pontuação e "Play"-Jogo.

3.7 Má conduta



3.7.1

3.7.1 Registre e relate ao *Referee* quaisquer incidentes de má conduta e a ação tomada.

3.7.2 Má conduta entre games é tratada como má conduta durante um game. O árbitro anuncia a decisão no início do game seguinte. Se for o caso no início do segundo game ou terceiro game, chame troca de serviço seguido da pontuação.

3.7.3 Quando o árbitro constatar uma violação da Lei 16.4, 16.5 ou 16.6 emitindo um aviso ao lado ofensor (Lei 16.7.1.1) o árbitro diz "Come here" ao jogador ofensor e diz:

"... [nome do jogador], aviso por má conduta".

ao mesmo tempo levantando sua mão direita **segurando um cartão amarelo** acima da cabeça do árbitro.

3.7.4 Quando o árbitro constatar uma violação da Lei 16.4, 16.5 ou 16.6 emitindo um aviso ao lado ofensor, que já teve um aviso prévio (Lei 16.7.1.2) o árbitro diz "Come here" ao jogador ofensor e diz:

"... [nome do jogador], falta por má conduta".

ao mesmo tempo levantando sua mão direita **segurando um cartão vermelho** acima da cabeça do árbitro.

3.7.5 Quando o árbitro administrar uma violação flagrante ou persistente da Lei 16.4, 16.5 ou 16.6 ou uma marcando falta para o lado ofensor (Lei 16.7.2) e relatando o lado ofensor imediatamente ao Referee com a visão de desclassificar, o árbitro diz:

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

ao mesmo tempo levantando sua mão direita **segurando um cartão vermelho** acima da cabeça do árbitro e chamando o *Referee*.

3.7.6 Quando o *Referee* decide desclassificar o lado, um cartão preto é dado ao árbitro, que levantando sua mão direita **segurando o cartão preto** acima de sua cabeça, anuncia:

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

4 CONSELHOS GERAIS SOBRE ARBITRAGEM

Essa seção fornece conselhos gerais que devem ser seguidos.

- 4.1 Saiba e entenda as Leis do badminton.
- 4.2 Anuncie prontamente e com autoridade, mas, se um erro for feito, admita-o, peça desculpas e corrija-o.
- 4.3 Todos os chamados e informes da pontuação devem ser feitos de forma distinta e em tom alto o suficiente para ser ouvido claramente pelos jogadores e espectadores.
- 4.4 Quando surgir uma dúvida em sua cabeça quanto a violação das Leis, uma “falta” não deve ser marcada e o jogo deve proceder.
- 4.5 Nunca pergunte aos espectadores nem seja influenciado por eles ou seus comentários.
- 4.6 Motive seus outros árbitros de quadra, por exemplo discretamente reconhecendo as decisões dos árbitros de linha e estabelecendo um relacionamento de trabalho com eles.

5. INSTRUÇÕES AOS ÁRBITROS DE SERVIÇO

- 5.1 O árbitro de serviço sentará numa cadeira baixa ao lado do poste, preferencialmente do lado oposto ao árbitro principal.
- 5.2 O árbitro de serviço será responsável por julgar se o servidor está servindo corretamente. Se não for o caso, dizer ‘falta’ em voz alta e usar o sinal de mão aprovado para indicar o tipo de infração.
- 5.3 Os sinais de mão aprovados são:

Lei 9.1.6

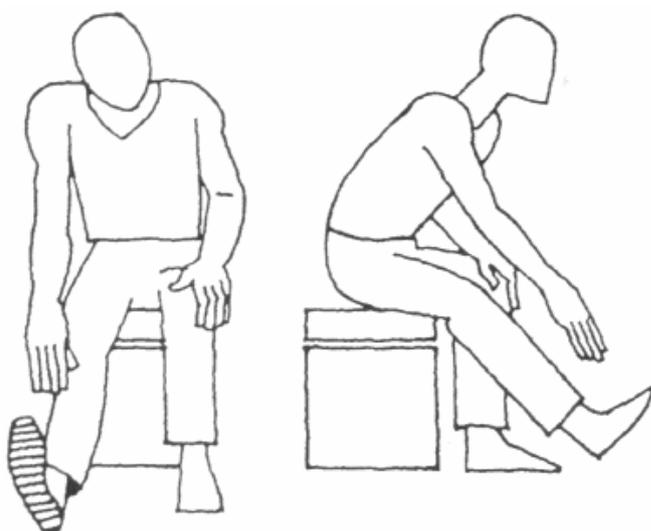
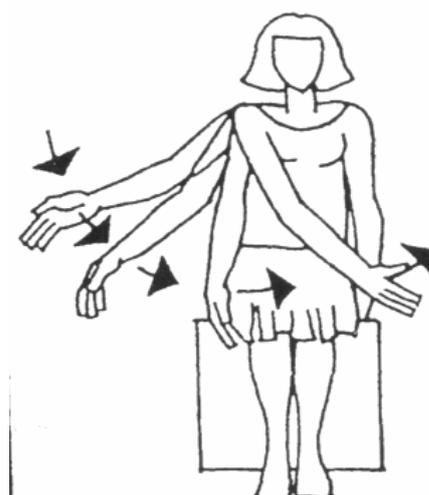
No instante em que a peteca é golpeada, o cabo da raquete não está apontando para baixo.

**Lei 9.1.5**

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

Leis 9.1.1 e 9.1.7

Uma vez que os jogadores tomaram suas posições o primeiro movimento para frente da cabeça da raquete do servidor denota o início do serviço. O movimento da raquete deve continuar para frente.

**Leis 9.1.2 e 9.1.3**

Alguma parte de ambos os pés não está na quadra de serviço e numa posição estacionária até o serviço ser feito.

Lei 9.1.4

Posição inicial de contato com a raquete não foi na base da peteca.

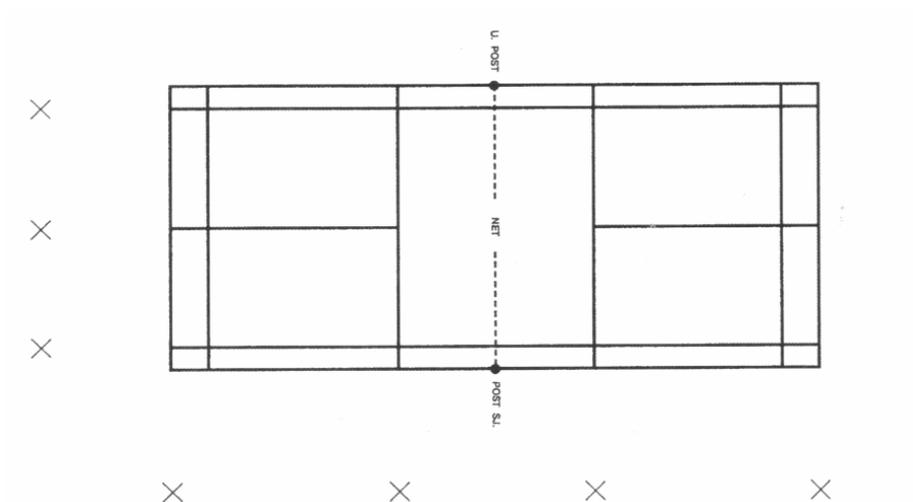


- 5.4 O árbitro principal pode combinar com o árbitro de serviço para este desempenhar obrigações a mais, contanto que os jogadores sejam avisados.

6. INSTRUÇÕES AOS ÁRBITROS DE LINHA

- 6.1 Os árbitros de linha sentam em cadeiras no prologamento de suas linhas nas extremidades e lados da quadra e preferencialmente no lado oposto ao árbitro principal. (Ver diagramas).
- 6.2 Um árbitro de linha é inteiramente responsável pela(s) linha(s) designadas, exceto se o árbitro principal entender que houve marcação errada ele fará a correção (correction in se a peteca foi dentro e correction out se a peteca foi fora)
- 6.2.1 Se uma peteca cair fora, não importa a distância, diga "out" prontamente numa voz clara, em tom alto suficiente para ser ouvido pelos jogadores e os espectadores e, ao mesmo tempo, sinalize estendendo ambas as mãos horizontalmente para que o árbitro possa ver claramente.
- 6.2.2 Se a peteca cair dentro, o árbitro de linha não diz nada, mas aponta a linha com a mão direita.

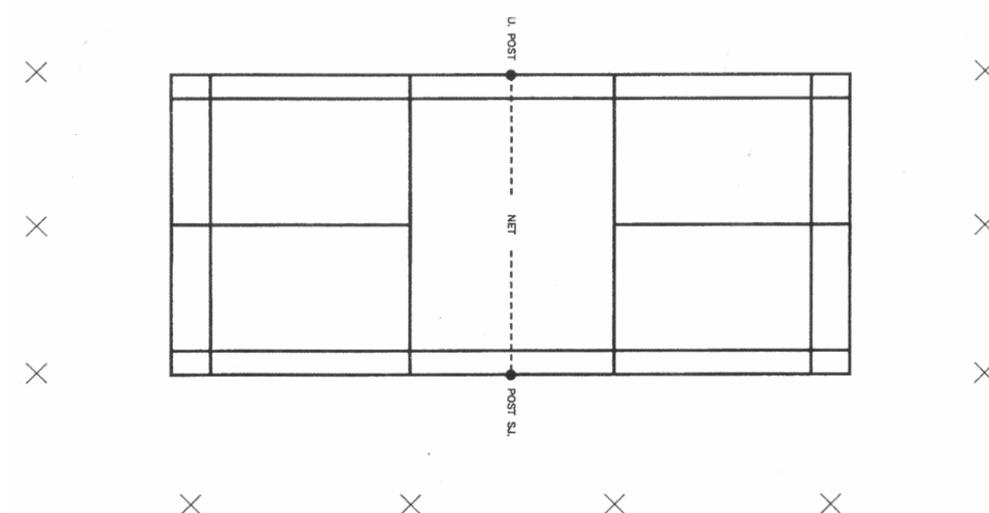
Simples



X posições dos árbitros de linha

Onde possível, é recomendado que as posições dos árbitros de linha sejam 2.5 a 3.5 metros dos limites da quadra e, em qualquer combinação, as posições dos árbitros de linha não devem ser atrapalhadas por influências externas, por exemplo, por fotógrafos.

Duplas



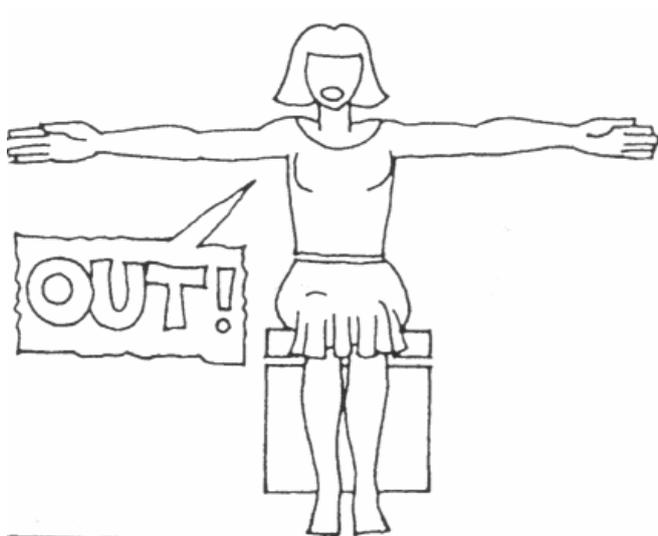
X posições dos árbitros de linha

Onde possível, é recomendado que as posições dos árbitros de linha sejam 2.5 a 3.5 metros dos limites da quadra e, em qualquer combinação, as posições dos árbitros de linha não devem ser atrapalhadas por influências externas, por exemplo, por fotógrafos.

- 6.3 Se não enxergar, informe o árbitro principal imediatamente cobrindo os olhos com as mãos.
- 6.4 Não diga nada nem sinalize até a peteca tocar no chão.
- 6.5 As chamadas sempre devem ser feitas, e nenhuma decisão de arbitragem deve ser antecipada, por exemplo que a peteca tocou num jogador.
- 6.6 Os sinais de mãos aprovados são :

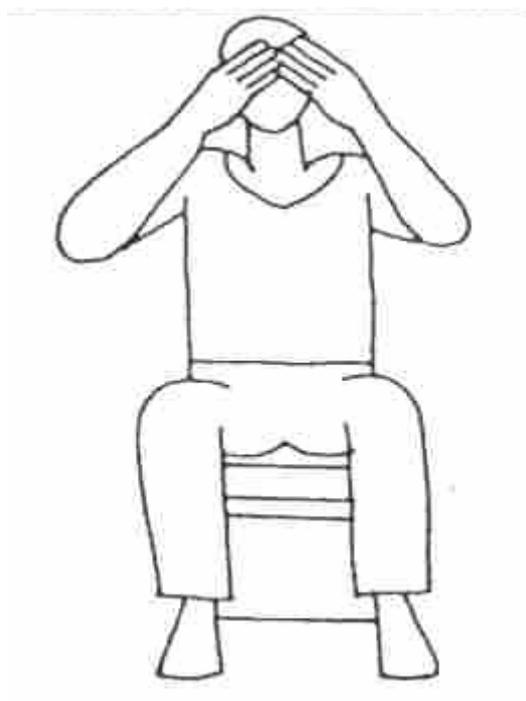
A PETECA FOI FORA

Se a peteca cair fora, não interessa a distância, diga "out" prontamente em voz clara e num tom alto o suficiente para ser ouvido pelos jogadores e os espectadores e, ao mesmo tempo, sinalize estendendo ambos os braços horizontalmente e lateralmente para que o árbitro possa ver claramente.



A PETECA FOI DENTRO

Se a peteca cair dentro, não diga nada, mas aponte para a linha com a sua mão direita.

**SE VOCÊ NÃO VIU**

Se você não viu, informe o árbitro imediatamente cobrindo os seus olhos com as suas mãos.

ANEXO 4

VOCABULÁRIO

Este Anexo é uma lista do vocabulário padrão que será utilizado pelo árbitro para controlar uma partida.

1. Informes e Apresentações

- 1.1 'Ladies and Gentlemen:
 - 1.1.1 on my right... (nome do jogador), and on my left... (nome do jogador); ou
 - 1.1.2 on my right... (nomes dos jogadores), and on my left... (nomes dos jogadores)
 - 1.1.3 on my right... (país/nome da equipe), represented by... (nome do jogador), and on my left... (país/nome da equipe), represented by... (nome do jogador); ou
 - 1.1.4 on my right... (país/nome da equipe), represented by... (nomes dos jogadores), and on my left... (país/nome da equipe), represented by... (nomes dos jogadores)
 - 1.2.1... (nome do jogador) to serve; ou
 - 1.2.2... (país/ nome da equipe) to serve
 - 1.3.1... (nome do jogador) to serve to ... (nome do jogador)
 - 1.3.2... (nome do jogador) to... (nome do jogador)'

Para ser utilizada na ordem colocada na tabela abaixo, conforme for o caso:

Evento	Simples	Duplas
Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Equipe	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Início da partida e informando a pontuação

- 2.1 'Love all; play'
- 2.2 'Service over'
- 2.3 'Interval'
- 2.4 Court number... 20 seconds
- 2.5 '... game point...' por exemplo '20 game point 6', ou '29 game point 28'
- 2.6 '... match point...' por exemplo '20 match point 8', ou '29 match point 28'
- 2.7 '... game point all' por exemplo '29 game point all'

- 2.8 'First game won by...' (em eventos por equipe, utilize o nome do país/equipe)'...' (pontuação)
- 2.9 court number a 2 minutes interval
- 2.10 'Second game'
- 2.11 '... match point all' por exemplo '29 game point all'
- 2.12 'Second game won by...' (em eventos de equipe, utilize o nome do país/equipe)'...' (pontuação)
- 2.13 one game all

3. Comunicação Geral

- 3.1 Choose your end – escolha o seu lado
- 3.2 'Are you ready?' – está pronto ?
- 3.3 You missed the shuttle during the service. – você errou a peteca durante o serviço
- 3.4 receive not ready – recebedor não está pronto.
- 3.5 You attempted return the service – você tentou receber o serviço.
- 3.6 you must not influence the line judge –você não pode influenciar o árbitro de linha.
- 3.7 'Come here' – venha até aqui.
- 3.8 'Is the shuttle OK?' – a peteca está ok ?
- 3.9 'Test the shuttle' – teste a peteca
- 3.10 'Change the shuttle' – troque a peteca
- 3.11 'Do not change the shuttle' – não troque a peteca
- 3.12 'Let' - volta
- 3.13 'Change ends' – troca de lados
- 3.14 you did not change the ends – vocês não trocaram de lados
- 3.15 'You served from the wrong court' – você serviu do lado errado
- 3.16 'You served out of turn' – você serviu fora da sua vez
- 3.17 'You received out of turn' – você recebeu fora da sua vez
- 3.18 'You must not interfere with the shuttle' – você não pode interferir o movimento da peteca
- 3.19 'The shuttle touched you' – a peteca tocou em você
- 3.20 'You touched the net' – você tocou a rede
- 3.21 'You are standing in the wrong court' – você está na quadra de serviço errada
- 3.22 'You distracted your opponent' – você distraiu o seu oponente

- 3.23 your coach distracted your opponent – seu técnico distraiu o seu adversário
- 3.24 'You hit the shuttle twice' – você bateu a peteca duas vezes
- 3.25 'You slung the shuttle' -
- 3.26 'You invaded your opponent's court' – você invadiu a quadra do seu adversário
- 3.27 'You obstructed your opponent' – você obstruiu o seu adversário
- 3.28 'Are you retiring?' – você está se retirando ?
- 3.29 'Fault – receiver' – falta do recebedor
- 3.30 'Service fault called' – falta de serviço chamada
- 3.31 'Service delayed, play must be continuous' – serviço atrasado, o jogo deve ser contínuo
- 3.32 'Play is suspended' – o jogo está suspenso
- 3.33 '...' (nome do jogador) 'warning for misconduct' – aviso por má conduta
- 3.34 '...' (nome do jogador) 'fault for misconduct' – falta por má conduta
- 3.35 'Fault' - falta
- 3.36 'Out' - fora
- 3.37 'Line judge – signal'
- 3.38 'Service judge – signal'
- 3.39 correction in
- 3.40 correction out
- 3.41 wipe the court - limpe a quadra

4. Final da Partida

- 4.1 'Match won by ...' (nome do jogador/equipe)'...' (pontuação)
- 4.2 '....' (nome do jogador/equipe) 'retired'
- 4.3 '....' (nome do jogador/equipe) 'disqualified'

5. Pontuação

0	-	Love	11	-	Eleven	22	-	Twenty two
1	-	One	12	-	Twelve	23	-	Twenty three
2	-	Two	13	-	Thirteen	24	-	Twenty four
3	-	Three	14	-	Fourteen	25	-	Twenty five
4	-	Four	15	-	Fifteen	26	-	Twenty six
5	-	Five	16	-	Sixteen	27	-	Twenty seven
6	-	Six	17	-	Seventeen	28	-	Twenty eight
7	-	Seven	18	-	Eighteen	29	-	Twenty nine
8	-	Eight	19	-	Nineteen	30	-	Thirty
9	-	Nine	20	-	Twenty			
10	-	Ten	21	-	Twenty one			

INSTRUÇÕES AOS ÁRBITROS

PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

1. Revisar as Leis e o regulamento de jogo do Campeonato previamente. Verificar se os obstáculos encontrados em torno da quadra devem ser considerados um “let” ou não.
2. Não esqueça das suas obrigações antes do jogo. Faça um *checklist* para lembrar; por exemplo cesta de basquete no teto, arame no ar perto do teto ou no fundo da quadra, roupas perto da sua cadeira, garrafas ou copos de água, etc...
3. Tenha a sua própria prancheta, caneta, cronômetro, fita métrica, caneta extra; prepare todo o seu material bem antes de entrar na quadra saiba onde estão todas as coisas.
4. Aprenda a pronúncia correta dos nomes dos jogadores; isso te ajudará a iniciar o jogo corretamente e também a ser respeitado pelos jogadores. Você pode até perguntar ao treinador ou a outro membro da equipe como pronunciar os nomes direito.
5. Se o jogo for televisionado, verifique se o sinal foi dado para o início de cada game.
6. Mostre aos jogadores e árbitros que você fez todos os preparativos antes do jogo. Todos os juízes de linha entenderam o que devem fazer. Verifique se os árbitros de linhas sabem que linhas precisam observar, os sinais que devem ser usados, etc.
7. A interação feita com os jogadores deve ser amigável, à vontade e eficiente.
8. A posição sentada deve ser ereta, relaxada e confortável.
9. As chamadas devem ser claras, audíveis, corretas e feitas com a cabeça ereta.

DURANTE O JOGO

- a. Esteja alerta e mentalmente preparado – não é apenas o que acontece, mas o efeito que isso tem ou pode ter no jogo que é importante.
 - b. O seu estado mental define o seu estado físico, portanto seja sempre positivo.
 - c. Mesmo cansado você pode se surpreender com o controle que pode ter. Árbitros cansados são árbitros ineficientes. O cansaço é um estado de espírito e pode ser controlado.
 - d. Peça e obtenha a conduta correta dos jogadores de badminton. Você estabelece os padrões e dá aos jogadores a responsabilidade de desempenhá-los.
-
1. Reconheça: todos os oficiais
todos os jogadores
 2. Concentração durante todos os rallies:
 - conhecimento da quadra e os arredores
 - súmula, câmeras de filmagem, petecas, limpadores de quadra, treinadores

3. Situações:
 - . Treinadores gritando instruções de fora da quadra
 - . Atrasos no jogo por parte dos jogadores
 - . Intervalos
 - . Adulteração da peteca
 - . Código de vestimenta
 - . Flashes de câmeras
 - . Lado certo da quadra no jogo de duplas
4. Lesões – Jogo Interrompido
 - . Chamar o Referee
 - . Chamar o Médico
 - . Anotar o placar e a hora do acontecimento
 - . Interagir com o jogador e o referee
 - . Informar os jogadores e os espectadores
 - . Anotar a lesão e o jogador na súmula
5. Rotina:
 - . Informar o placar prontamente e corretamente
 - . Focar no recebedor mas tenha o servidor em vista
 - . Manter contato visual regular com o Árbitro de Serviço
 - . Verificar os arredores da quadra
 - . Chamadas – confiantes, audíveis, claras e sem pressa
 - . Sentar ereto, relaxado porém alerta
6. Lidando com contestações:
 - . Seja rápido, firme e confiante
 - . Não permita que nenhum jogador tenha uma vantagem injusta
 - . Mantenha os jogadores e árbitros informados
7. Correção de erros:
 - . Seja rápido, peça desculpas e continue confiante
8. Jogo ininterrupto:
 - . Não permita uma vantagem injusta
 - . Seja direto, rápido e dê instruções claras
9. Interação com os Jogadores:
 - . Seja cortês, justo, firme e amigável
 - . Estimule um jogo justo
 - . Ganhe o respeito dos jogadores
10. Árbitros de Serviço:

- Seja rápido e confiante ao chamar a jogada
- Volume bom e sinal de mão claro
- Evite discutir uma falta com um jogador
- Não faça a chamada de uma jogada se estiver inseguro
- Não espere chamar uma jogada até o match point

Preste atenção em:

- Atrasos no serviço
- Pé levantado sem contato com o chão ou arrastado
- Movimento contínuo do serviço
- Observe os jogadores treinando o serviço antes do jogo

11. Após o final do jogo:

- Verifique se você anotou o horário de término do jogo na súmula
- Complete a súmula
- Reconheça os árbitros de linha e de serviço
- Se um aviso e/ou falta foi chamada durante o jogo, relate os detalhes atrás da súmula e explique para o Referee
- Obtenha a assinatura do Referee e traga para a mesa o mais rápido possível