



REGULAMENTO BADMINTON – 1º INTERCLASSE VOZ ATIVA – 2019 – Cursos Técnicos (Organização: Grêmio Estudantil – Voz Ativa)

DURAÇÃO DA PARTIDA:

- As partidas de badminton não têm um tempo de duração definido. Ao invés disso, os jogos são decididos numa melhor de três games;
- O jogador ou dupla que marcar 21 (vinte e um) pontos primeiro conquista o game;
- Caso estejam empatados em vinte a vinte, um dos jogadores deve abrir uma vantagem de dois pontos para vencer o game. Se o placar chegar a 29 (vinte e nove) a 29, aquele que fizer o 30º (trigésimo) ponto conquista automaticamente o game.

INÍCIO DO JOGO:

Antes de o jogo começar, o árbitro faz um sorteio junto aos jogadores para definir quem começa sacando. O vencedor escolhe uma das opções:

- a) Começar sacando/recebendo;
- b) O lado da quadra que prefere jogar.

Após a escolha ser feita, o oponente opta por uma das opções restantes.

MARCANDO PONTOS:

No badminton, existem duas formas de se marcar um ponto:

- a) Bater a peteca de forma que ela caia (toque o chão) dentro da quadra adversária;
- b) O adversário comete um erro ao bater na peteca e ela não passa pela rede ou cai fora da quadra oponente.

SAQUE:

- a) Todos os pontos são iniciados por saque;
- b) O saque deve ser realizado **abaixo da linha da cintura** do jogador, com o cabo da raquete apontado para baixo;
- c) Para um saque ser válido, ele deve ultrapassar a rede e atingir o espaço aéreo sobre a área de saque correspondente na quadra adversária.
- d) Quando o sacador está com a placar **zerado** ou possui um **número par** de pontos dentro do game, ele deve se posicionar à direita de sua quadra e sacar diagonalmente, em direção à área de saque que se encontra à direita do oponente;
- e) Quando o sacador possui um **número ímpar** de pontos dentro do game, ele deve se posicionar à esquerda de sua quadra e sacar diagonalmente, em direção à área de saque que se encontra à esquerda do oponente;
- f) O jogador que vence o ponto tem o direito ao saque no ponto seguinte;
- g) O jogador que vence um game começa sacando o game seguinte.

INTERVALOS:

- a) Quando um dos jogadores chega aos 11 (onze) pontos durante o game, ocorre um intervalo de um minuto para descanso dos atletas;
- b) Após o final de cada game, o intervalo até o início do próximo é de dois minutos.

VIRADA DE QUADRA:

- a) Após o final do 1º (primeiro) game, os jogadores invertem o lado da quadra para o disputa do 2º (segundo) game;
- b) Após o final do 2º game, caso seja necessária a disputa do 3º (terceiro), os jogadores voltam a trocar de lado;
- c) Durante o 3º game, quando um jogador chega aos 11 (onze) pontos, os atletas voltam a inverter o lado da quadra em que estão.

Realização: Grêmio Estudantil Voz Ativa