



# **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BADMINTON 2021-2022**

## ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO</b>	P.2
<b>1. ESCALÕES ETÁRIOS</b>	P.3
<b>2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS</b>	P.3
<b>3. PROCEDIMENTOS GERAIS PARA A ORGANIZAÇÃO DE PROVAS</b>	P.4
<b>4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E SANÇÕES/ORGANIZAÇÃO DE PROVAS</b>	P.6
<b>5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO</b>	P.7
<b>6. PRÉMIOS</b>	P.14
<b>7. CLASSIFICAÇÕES/PONTUAÇÃO/DESEMPATE</b>	P.14
<b>8. ARBITRAGEM</b>	P.19
<b>9. EQUIPAMENTO</b>	P.20
<b>10. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO</b>	P.21
<b>11. CASOS OMISSOS</b>	P.25
<b>12. ANEXOS</b>	P.25
Anexo 1 - Boletim de constituição de equipa	P.26
Anexo 2 – Boletim de encontro	P.27
Anexo 3 – Boletim de ordenação de equipa	P.28
Anexo 4 – Modelo de competição para 12 jogadores singulares	P.29
Anexo 5 – Modelo de competição para fase escolas e Local	P.30
Anexo 6 – Boletim de jogo	P.31

## **INTRODUÇÃO**

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Badminton realizadas no âmbito do Programa Estratégico do Desporto Escolar (PEDE) 2021-2025, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) 2021-2022, no Regulamento de Provas e Competições (RPC) e Regras Oficiais em vigor.

O Regulamento Específico aplica-se a todas as competições a realizar nos vários escalões, tendo por base o conjunto de regras oficiais, com as devidas adaptações das mesmas ao contexto escolar, às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

Este Regulamento Específico é complementado pelo RGFDE, RPC e Regulamento de Provas da respetiva fase Local, Regional e Nacional (quando existir), a elaborar pela entidade organizadora.

Tem ainda por objetivo balizar a prática do Badminton, no âmbito do Sistema Educativo, procurando homogeneidade e coerência no quadro competitivo em todas as fases competitivas e para cada um dos escalões em particular.

## 1. ESCALÕES ETÁRIOS

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por escalões etários, de acordo com o seguinte quadro:

<b>Escalões</b>	<b>Ano de Nascimento em 2021/2022</b>
<b>INFANTIS A (Sub 11)</b>	2011 a 2013
<b>INFANTIS B (Sub 13)</b>	2009 e 2010
<b>INICIADOS (Sub 15)</b>	2007 e 2008
<b>JUVENIS (Sub 18)</b>	2004 a 2006
<b>JUNIORES (Sub 21)</b>	2000 a 2003

## 2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

2.1. Cada equipa, em cada encontro, é constituída por 4 jogadores, obrigatórios, num máximo de 5 elementos. De qualquer modo, no boletim de inscrição, os cinco elementos devem estar ordenados pela sua classificação individual (ranking);

2.2. Um professor responsável pelo Grupo-Equipa;

2.3. Um Árbitro;

2.4. Cada equipa apresentar-se-á no início de cada encontro com quatro jogadores no mínimo, não podendo iniciar a prova sem esses quatro jogadores.

Aspetos genéricos da equipa:

- Cada equipa inscrita terá obrigatoriamente, em qualquer fase, de apresentar um árbitro que tenha formação. Deve ser respeitado, preferencialmente, a formação Fase Escola e Fase CLDE. Os árbitros formados em Fase Escola e Local, devem praticar a arbitragem nos jogos da Fase Escola, como condição necessária para a formação avançada, nas Fases Regional e Nacional (quando existir).
- Mantém-se a obrigatoriedade da apresentação de quatro jogadores por equipa em cada

encontro, num máximo de cinco. Cabe ao professor decidir, neste último caso, quais são os jogadores que competirão.

- Após o início do encontro não poderá haver substituição dos jogadores apresentados. Em caso de lesão de um dos elementos, a equipa perde o jogo de pares número dois.
- No jogo seguinte poderá o quinto jogador entrar na equipa, ocupando o seu lugar segundo a sua classificação ou ordenação de ranking. O quinto jogador não pode substituir na ordenação da equipa, um jogador com classificação acima da sua.
- Por exemplo o melhor jogador da equipa poderá jogar só o singular e não jogar pares, não deixando de respeitar a ordenação de singulares.

### **3. PROCEDIMENTOS GERAIS PARA A ORGANIZAÇÃO DE PROVAS**

Por vezes existe dificuldade terminológica e nesse sentido apresentamos alguns termos que nos ajudam a ter uma terminologia comum na modalidade.

**“Jogador”/ “badmintonista”** – todo o praticante de badminton.

**Jogo** – forma de competição que termina aos 21 pontos, salvaguardando as exceções prevista no ponto 7 deste Regulamento.

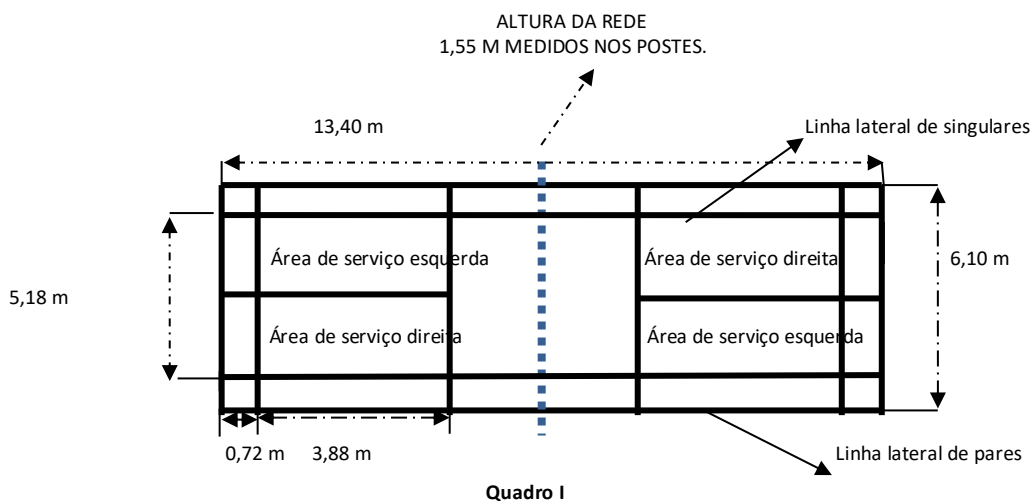
**Partida** – entre dois lados oponentes e são jogadas à melhor de três jogos.

**Encontro** – embate entre duas equipas.

#### **3.1. INSTALAÇÕES DESPORTIVAS:**

- a. As instalações desportivas devem ser adequadas para a prática do Badminton.
- b. Para as provas regionais e nacionais, caso existam, deverá haver algum cuidado na escolha dos equipamentos desportivos, de modo a dignificar a prática desportiva, privilegiando sobretudo os aspetos de segurança e higiene, ao mesmo tempo deverão possibilitar o desenvolvimento da prova com o ritmo necessário. Os pavilhões propostos pela Coordenação Locais do Desporto Escolar (CLDE) quer pelas Regiões, coorganizadoras dos Nacionais deverão ser do conhecimento prévio da Coordenação Nacional do Desporto Escolar e ter a sua aprovação.

### 3.2. O RECINTO DE JOGO



O recinto de jogo deve ter pelo menos 7,50 metros de altura praticável sem objetos suspensos. Deverão existir, no mínimo, 5 campos de singulares e pares para as fases locais e 7 campos de singulares e pares (sendo o ideal 8) para as fases regional e nacional, com distâncias laterais de 1,50 metros pelo menos, e 2 metros na profundidade entre campos ou outros obstáculos.

A Organização deverá assegurar uma boa visualização do jogo no que se refere à excessiva luminosidade que possa prejudicar os praticantes. Se houver janelas, estas deverão ser tapadas com tecidos ou plásticos opacos. Deverão, ainda, ser evitadas no recinto de jogo paredes pintadas de cor branca.

Por sua vez, a cor das linhas do campo deve ser preferencialmente branca, a não ser que a cor do piso seja muito clara e não haja contraste com cor branca, ou que a cor branca já tenha sido aplicada no pavilhão na marcação de outros campos. Em alternativa, a cor preferencial é a amarela. É obrigatório que os campos tenham as linhas de uma única cor.

## 4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E SANÇÕES/ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

O número mínimo de alunos presentes por Grupo-Equipa será o indicado no quadro seguinte:

	Provas / Concentrações
Nº mínimo de jogadores por Grupo-Equipa de Escalão Vários Misto	10
Nº mínimo de jogadores por Grupo-Equipa de Escalão Único	8

Este quadro apresenta-nos números mínimos de referência, podendo ser complementados pelos Regulamentos de Prova, sem os quais será averbada à equipa uma falta administrativa.

Em conformidade com o RPC, o praticante de Badminton só pode participar em jogos ou provas no escalão etário correspondente à sua idade ou no imediatamente superior. Neste último caso, de acordo com o artigo 14º do RGFDE.

## 5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

### 5.1. MODELO COMPETITIVO<sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>

O Modelo competitivo para os diversos escalões e géneros é o seguinte:

Quadro II

ESCALÕES	FASES			TIPOLOGIA DE PROVA	VOLANTE
	LOCAL	REG.	NAC.		
INFANTIS A e B *				Singulares Masculinos Singulares Femininos	Sintético com cabeça de cortiça fita azul, velocidade média: Victor Shuttle 2000 ou Yonex Mavis 600, Yonex Mavis 2000; Forza ou ainda um volante similar, indicado pela CNDE.
INICIADOS *		**	**	Singulares Masculinos Singulares Femininos Pares Masculinos Pares Femininos Pares Mistos	
JUVENIS *		**	**	Equipas Masculinas Equipas Femininas Singulares Masculinos Singulares Femininos	
JUNIORES *				Singulares Masculinos Singulares Femininos Pares Masculinos Pares Femininos Pares Mistos	

\* Nas fases Locais as competições devem seguir as recomendações competitivas emanadas no Regulamento Específico, competição em sistema misto, com séries ou grupos de 3 ou 4 equipas, o mesmo em singulares, e nos pares consoante os escalões.

\*\* A realização de fases Regional e Nacional, para os escalões de iniciados e juvenis, são sujeitas a uma

avaliação superior e comunicadas a seu tempo.

**Nota:** A inscrição de alunos em CDE de outros estabelecimentos de ensino (Agrupamentos ou Escolas não Agrupadas) deverá estar em conformidade com o artigo 15.º do RGFDE (Protocolo entre Estabelecimentos de Ensino).

## **5.2. FORMATO DE COMPETIÇÃO**

A forma de competição mais utilizada corresponde à organização de provas em regime de concentração, abrangendo a maioria dos escalões etários/géneros, tendo a flexibilidade necessária de forma a adaptar-se às inscrições das escolas e às condições logísticas disponíveis, especialmente na fase local. O quadro II descreve as formas de competição por escalões.

### **5.2.1. INFANTIS**

O escalão de infantis é o escalão de entrada do Badminton no Desporto Escolar. É atualmente um escalão com muitos praticantes. A quantidade de jogos por sessão traz a necessidade de apostarmos nas provas de singulares, evitando, um prolongamento das provas em concentração.

As provas são as seguintes (segundo o quadro II):

- Singulares Femininos
- Singulares Masculinos

Neste escalão as provas devem disputar-se no sistema misto, em grupos de 4 jogadores apurando dois de cada grupo para uma fase de eliminação à primeira derrota. Nestes escalões de Infantis A e B deve fazer-se a competição de Singulares em ambos os géneros.

### **5.2.2. INICIADOS**

Este escalão congrega as várias disciplinas de singulares e pares, existentes na modalidade, e tem por objetivo a preparação de base das diferentes disciplinas o Badminton.

As provas são as seguintes (segundo o quadro II):

- Singulares Femininos
- Singulares Masculinos
- Pares Masculinos
- Pares Femininos
- Pares Mistos

**Nota:** Cada jogador, neste escalão, poderá participar no máximo em duas provas num encontro local, regional ou nacional (exemplo singulares e um dos pares, ou misto ou masculinos para alunos e pares femininos e singulares para alunas). Os alunos poderão também optar por jogar só pares.

É aconselhável que as Provas / Concentrações organizem os seus quadros competitivos, de singulares e de pares, em número de dezasseis, respetivamente, em quatro grupos de quatro, em que jogam todos contra todos. Após esta fase, pode desenrolar-se a fase de *Play-off* em que se ordenará a classificação do 1.º ao 16.º.

### **5.2.3. JUVENIS**

Este escalão acompanha a evolução da modalidade seguindo o modelo competitivo alinhado com a International School Sport Federation (ISF).

As provas são as seguintes (segundo o quadro II):

- Singulares Femininos
- Singulares Masculinos
- Equipas Femininas
- Equipas Masculinas

### **5.2.4. JUNIORES**

Este escalão congrega as várias disciplinas de singulares e pares existentes na modalidade, podendo as provas ser ajustadas em cada região. Os jogadores só poderão participar em 2 provas por concentração, a definir pelo professor responsável pelo Grupo-Equipa.

As provas são as seguintes (segundo o quadro II):

- Singulares Femininos
- Singulares Masculinos
- Pares Masculinos
- Pares Femininos
- Pares Mistos

### **5.2.5. PROVAS DE EQUIPAS**

### **Modelo de prova proposto quando se realizem as fases Regionais e Nacionais (caso existam)**

As provas devem ser disputadas num sistema de competição todos contra todos, por poules, grupos ou séries de pelo menos 3 equipas, seguido de *Play-off*. Devem ainda ser seguidas, as seguintes orientações: <sup>[1]</sup><sub>SÉP</sub>

- I. As partidas serão disputadas à melhor de três jogos.
- II. As Coordenações Locais e Regionais do Desporto Escolar devem, impreterivelmente, até uma semana antes dos Nacionais, enviar os rankings locais de singulares.
- III. Os jogadores são ordenados pela sua ordem de Ranking, que deverá ser fornecida no início do torneio ao Juiz-árbitro e verificada por este.
- IV. Os membros da equipa devem ser inscritos na ordem da sua classificação oficial confirmados em acreditação (1 a 5). Em caso algum, a classificação dos 5 pode ser alterada, na ordem de singulares.
- V. No caso de não haver classificação oficial de jogadores, a sua ordem na equipa é a adotada <sup>[1]</sup><sub>SÉP</sub> desde o primeiro jogo que a equipa realize, ou seguindo a ordenação que foi adotada no regional.
- VI. A equipa pode ser alterada no encontro seguinte, sendo respeitada a ordem de ranking.
- VII. A ordem das partidas tem de respeitar a seguinte sequência:
  - a) Par N ° 1 – melhor jogador dos quatro de pares + outro jogador
  - b) Par N ° 2 - os dois outros jogadores
  - c) Singular N.º 1
  - d) Singular N.º 2
  - e) Singular N.º 3
- VIII. A pontuação é a mesma que está consignada no neste Regulamento.
- IX. Cada encontro é constituído por cinco partidas, sendo obrigatório realizar todas as partidas do encontro, a menos que por falta de tempo, e por já não influenciar a classificação, o Juiz-Árbitro decida dar o encontro por terminado.
- X. As equipas são distribuídas por dois grupos assim organizados:
  - a) Deve ser feito sorteio dos grupos em que os cabeças de série de cada um, são as equipas representantes das Coordenações Regionais do Desporto Escolar (CRDE) que disputaram a final dos nacionais do ano anterior;
  - b) Nos Campeonatos Regionais deve ser feito o sorteio dos grupos, em que os cabeças de série de cada um são as equipas representantes das CLDE que disputaram a final nos regionais do ano anterior;

c) As duas equipas de uma CRDE/CLDE não podem estar no mesmo grupo. Na fase de grupos têm que estar em grupos diferentes.

XI. Fase de Grupos:

<b>Grupo A</b>		<b>Grupo B</b>	
A1	1.ª ronda A2 x A3	B1	1.ª ronda B2 x B3
A2	2.ª ronda A1 x A2	B2	2.ª ronda B1 x B2
A3	3.ª ronda A3 x A1	B3	3.ª ronda B3 x B1

Play-Off

1.ª Grupo A x 2.ª Grupo B

2.ª Grupo A x 1.ª Grupo B

<sup>[1]</sup>As equipas vencedoras disputam a final e as vencidas o 3.º lugar.

As equipas classificadas em 3.º lugar no grupo disputam o 5.º lugar.

### 5.2.6. PROVA DE SINGULARES

#### **Modelo de prova proposto quando se realizarem as fases Regionais e Nacionais (caso existam)**

As provas devem ser disputadas num sistema de competição misto, com uma fase inicial de quatro grupos seguido de uma fase de *Play-Off*. Devem ainda ser seguidas, as seguintes orientações:

- I. Nos singulares juvenis a forma de competição compõe-se de um quadro de 16 jogadores nas fases Regionais e de 16 nas fases Nacionais.
- II. Para singulares iniciados a forma de competição compõe-se de um quadro de 16 jogadores nas fases Regionais e nas fases Nacionais.
- III. O sistema aplicado nos juvenis é misto em séries de 4 jogadores, seguido de *play-off*. Apurando-se os dois primeiros de cada série num quadro de oito jogadores que jogam para os oito primeiros lugares.
- IV. Os outros jogadores jogam entre si terceiros com terceiros e quartos com quartos para apurarem do 9.º até 16.º lugares mantendo-se em prova quase até final da prova.
- V. O sorteio deve obedecer ao critério de cabeças de série com a seguinte colocação (um na poule A outro na poule D), que serão as equipas representativas das Direções Regionais finalistas do nacional de equipas do ano anterior.

VI. Após a fase de grupos somente oito jogadores terão possibilidade de disputar o primeiro lugar do seguinte modo: (ver quadro abaixo)

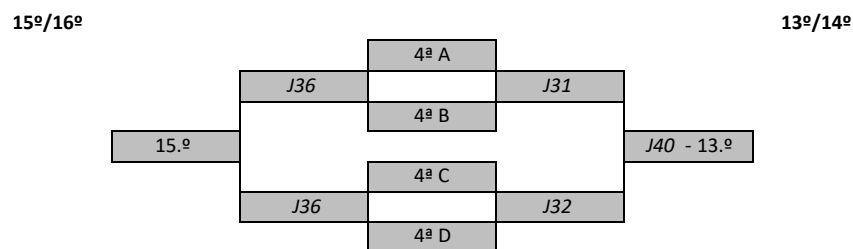
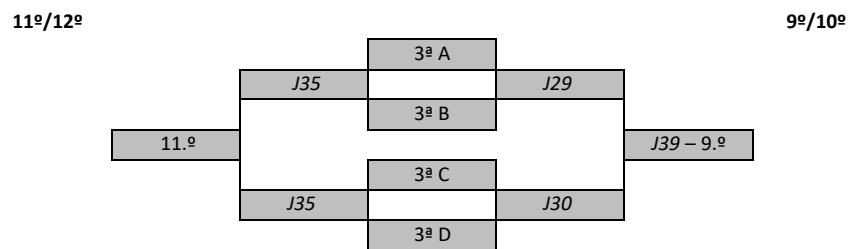
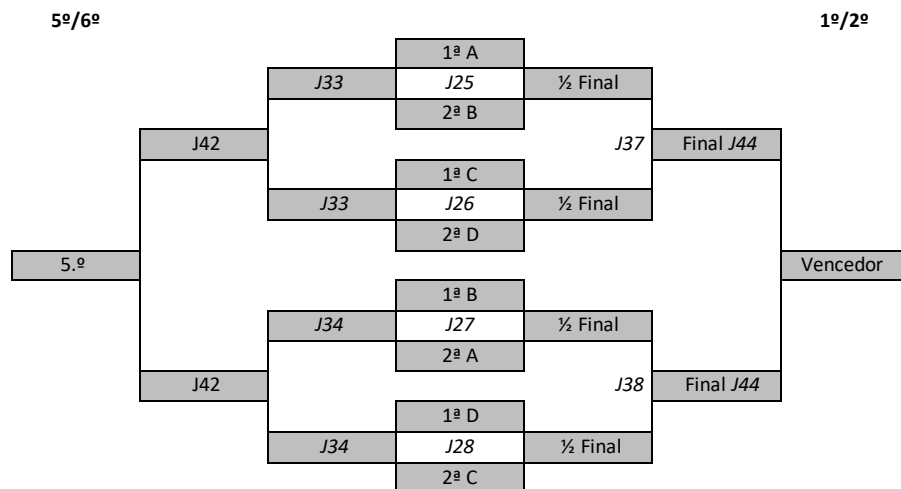
- a) O 1.º da série A com o 2.º da série B;
- b) O 1.º da série C com o 2.º da série D;
- c) O 1.º da série B com o 2.º da série A;
- d) O 1.º da série D com o 2.º da série C;
- e) Os vencedores disputam a meia-final;
- f) Os vencidos na meia-final disputam o 3.º lugar;
- g) Os vencidos do primeiro jogo da fase *play-off* disputam mais um jogo, em que os vencedores vão disputar o 5.º lugar e os vencidos o 7.º lugar;
- h) Os terceiros classificados dos quatro grupos disputam uma fase de *play-off* também em que os vencedores disputam o 9.º lugar, e os vencidos o 11.º;
- i) Os quartos classificados dos grupos disputam do mesmo modo o 13.º e 15.º lugares. Ver o modelo competitivo no quadro III.

### Quadro III – Iniciados e Juvenis – Singulares

#### FASE DE GRUPOS

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

#### FASE DE PLAY-OFF



## 6. PRÉMIOS

Nas competições oficiais serão atribuídos prémios aos 3 primeiros classificados singulares e por equipas e também aos professores e árbitros.

## **7. CLASSIFICAÇÕES/PONTUAÇÃO/DESEMPATE**

### **7.1. CLASSIFICAÇÕES**

Nos quadros competitivos de apuramento para as fases seguintes existe uma classificação coletiva (equipas) e apuramento individual ambas por sistema misto, fase de grupos e fase *play-off*.

### **7.2. PONTUAÇÃO**

Rege-se pela pontuação oficial do jogo.

#### **7.2.1. Leis do jogo (aditamento)**

- Nas partidas de singulares, pares masculinos, pares femininos, assim como pares mistos são disputados à melhor de três jogos, a pontuação de cada jogo é de 21 pontos, com ponto direto, ou seja, pontos em todas as jogadas.
- Quando a pontuação é de 20 – 20 o jogo é ganho pelo jogador ou par que primeiro consiga a vantagem de 2 pontos, até à pontuação de 29-29.
- Quando o resultado é de 29-29, o jogo será ganho pelo jogador ou par que ganhar o ponto seguinte.
- Um jogador ou par que ganhar um jogo começará a servir no jogo seguinte.
- Quando a pontuação chega aos 11 pontos há um intervalo de 60 segundos podendo o treinador entrar no campo para orientar o seu jogador.
- Entre jogos (sets) é permitido um intervalo de 120 segundos.
- Nos jogos de pares haverá só uma mão no serviço. Isto é um jogador de um par começa a servir e continuará a servir até perder ponto, e nesta situação o serviço passa para o par oponente.

Este tipo de pontuação deverá ser aplicado a todas as provas Locais, Regionais e Nacionais.

**Exemplo de pontuação num jogo de pares:**

Explicação	Resultado	Campo	Posição do serviço	Servidor e receptor	Vencedor da jogada				
Início do jogo	Zero iguais 0 - 0	<table border="1"> <tr> <td>C0</td> <td>D1</td> </tr> <tr> <td>B1</td> <td>A0</td> </tr> </table>	C0	D1	B1	A0	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	A0 serve para C0, A0 e C0 são servidor e receptor iniciais.	A0 e B1
C0	D1								
B1	A0								
A0 e B1 ganham um ponto. A0 e B1 mudam o lado do serviço. A0 volta a servir, agora do lado esquerdo. C0 e D1 mantêm os mesmos lados.	1 - 0	<table border="1"> <tr> <td>C0</td> <td>D1</td> </tr> <tr> <td>A0</td> <td>B1</td> </tr> </table>	C0	D1	A0	B1	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	A0 serve para D1	C0 e D1
C0	D1								
A0	B1								
C0 e D1 ganham ponto e o direito a servir. Ninguém muda de posição.	1 - 1	<table border="1"> <tr> <td>C0</td> <td>D1</td> </tr> <tr> <td>A0</td> <td>B1</td> </tr> </table>	C0	D1	A0	B1	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	D1 serve para A0	A0 e B1
C0	D1								
A0	B1								
A0 e B1 ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	2 - 1	<table border="1"> <tr> <td>C0</td> <td>D1</td> </tr> <tr> <td>A0</td> <td>B1</td> </tr> </table>	C0	D1	A0	B1	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	B1 serve para C0	C0 e D1
C0	D1								
A0	B1								
C0 e D1 ganham ponto e o direito a servir. Ninguém muda de posição	2 - 2	<table border="1"> <tr> <td>C0</td> <td>D1</td> </tr> <tr> <td>A0</td> <td>B1</td> </tr> </table>	C0	D1	A0	B1	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	C0 serve para B1	C0 e D1
C0	D1								
A0	B1								
C0 e D1 ganham um ponto. C0 e D1 mudam o lado do serviço. C0 serve do lado esquerdo. A0 e B1 não mudam de posição.	3 - 2	<table border="1"> <tr> <td>D1</td> <td>C0</td> </tr> <tr> <td>A0</td> <td>B1</td> </tr> </table>	D1	C0	A0	B1	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	C0 serve para A0	A0 e B1
D1	C0								
A0	B1								
A0 e B1 ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	3 - 3	<table border="1"> <tr> <td>D1</td> <td>C0</td> </tr> <tr> <td>A0</td> <td>B1</td> </tr> </table>	D1	C0	A0	B1	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	A0 serve para C0.	A0 e B1
D1	C0								
A0	B1								

A0 e B1 ganham um ponto. A0 e B1 mudam o lado do serviço. A0 volta a servir do lado direito. C0 e D1 não mudam de posição.	4 – 3	D1	C0	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	A0 serve para D1	C0 e D1
		B1	A0			

### Observações:

O campo de serviço depende da pontuação do servidor par ou ímpar, tal como em singulares. Os jogadores mudam o lado de serviço apenas quando é ganho um ponto pelo lado que está a servir. Em todos os outros casos, os jogadores permanecem no mesmo lado da jogada anterior. Isto garante que o serviço alterna entre os jogadores.

### 7.3. QUADRO COMPETITIVO (Equipas)

- Cada **vitória** num encontro corresponde a **2 pontos**;
- Cada **derrota** num encontro corresponde a **1 ponto**;
- A **falta de comparência** a um encontro corresponde a **0 pontos**.

### 7.4. DESEMPATE

Na prova de **equipas Juvenis** em caso de igualdade de pontuação, o desempate processa-se da seguinte forma:

	Situação de empate		Critério de desempate
1.	Duas equipas com o mesmo número de encontros ganhos.	➡	A vencedora do encontro entre elas será a melhor classificada.
2.	Se três ou mais equipas ganham o mesmo número de encontros.	➡	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de encontros ganhos e perdidos, com a maior diferença a ficar melhor classificada.
3.	Se ainda assim houver duas equipas empatadas.	➡	A vencedora do encontro entre elas será a melhor classificada.
4.	Se houver três ou mais equipas que ganharam o mesmo número de encontros e se mantiverem	➡	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de partidas ganhas e perdidas, com a maior diferença positiva a ficar melhor

	empatadas		classificada.
5.	Se ainda assim originar duas equipas empatadas.	➔	A vencedora do encontro entre elas ficará melhor classificada.
6.	Se três ou equipas ganharem o mesmo número de encontros, e se, se mantiverem empatadas	➔	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de jogos ganhos e perdidos, com a maior diferença a corresponder à melhor classificada.
7.	Se ainda assim houver duas equipas empatadas	➔	O vencedor do encontro entre elas ficará melhor classificada.
8.	Se três ou mais equipas ganharem o mesmo número de encontros e se mantiverem empatadas.	➔	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de pontos ganhos e perdidos, com a maior diferença a ficar melhor classificada.
9.	Se ainda assim há duas equipas empatadas.	➔	A vencedora do encontro entre elas será a melhor classificada.
10.	Se três ou mais equipas ainda estão empatadas.	➔	A classificação será estabelecida por sorteio.
11.	Se uma equipa não completar todos os seus encontros no grupo.	➔	Todos os resultados dessa equipa serão eliminados.
12.	Se uma equipa é incapaz de completar uma partida num encontro.	➔	O resultado dessa partida será de 21-0, 21-0 com a finalidade de decidir a classificação no grupo.

#### Nas provas de singulares e pares:

	Situação de empate		Critério de desempate
1.	Dois jogadores/pares com o mesmo número de partidas ganhas.	➔	O vencedor da partida entre eles será o melhor classificado
2.	Se três jogadores/pares ou mais ganham o mesmo número de partidas.	➔	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de jogos (sets) ganhos e perdidos com a melhor diferença a ficar melhor classificado.
3.	Se ainda assim houver dois jogadores/ pares empatados.	➔	O vencedor da partida entre eles será o melhor classificado.
4.	Se houver três ou mais jogadores/pares que ganharem o mesmo número de partidas e se	➔	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de pontos ganhos e perdidos, com a melhor diferença positiva a pertencer à melhor classificação.

	mantiverem empatados		
5.	Se ainda assim se mantiverem dois jogadores/pares empatados.	➔	O vencedor da partida entre eles ficará melhor classificado.
6.	Se três ou mais jogadores/pares ainda ficarem empatados.	➔	A classificação será estabelecida por sorteio.
7.	Se um jogador/par for impedido de completar as partidas do grupo, por doença, lesão, desqualificação, ou outra situação inevitável.	➔	Todos os resultados que o jogador/par obtiver são eliminados.

### 7.5. APURAMENTO

Os critérios de apuramento dos participantes para as fases finais, sempre que se proporcionem, serão da responsabilidade da Coordenação Nacional do Desporto Escolar e será divulgado a seu tempo à CLDE/CRDE, salvaguardando os aspetos de equidade e qualitativos da competição, tanto por CLDE como por CRDE.

Estes critérios serão válidos tanto para um apuramento para a fase final regional como para um apuramento para a fase final nacional (caso exista), salvaguardando-se a necessidade de um quadro competitivo adequado e de qualidade com as seguintes referências:

REGIONAIS ou NACIONAIS – APURAMENTO DE JOGADORES E EQUIPAS							
Escalões	Singulares femininos	Singulares masculinos	Pares femininos	Pares masculinos	Pares mistos	Equipas femininas	Equipas masculinas
<b>Iniciados</b>	16	16	16	16	16		
<b>Juvenis</b>	16	16				6	6

**Nota:** Os alunos apurados devem ser equitativos às Coordenações Locais do Desporto Escolar. Cada jogador só disputará o máximo de duas provas.

### 8. ARBITRAGEM

## **8.1 JUIZ-ÁRBITRO**

São atribuições principais do Juiz-Árbitro:

- Verificar se a organização da prova está sendo feita em conformidade com o RGFDE e com o RPC em vigor;
- Identificar todos os jogadores em conformidade o RPC;
- Verificar se os jogadores se apresentam devidamente equipados com traje adequado à prática do Badminton (ver ponto 9 deste regulamento);
- Proceder ao sorteio dos quadros de jogo das diversas provas;
- Nomear os árbitros (em caso de substituição justificada);
- Preencher os Quadros de Jogo e Boletins de Jogo;
- Aplicar e fazer aplicar o Regulamento da Competição, Regulamento Técnico e Leis do Jogo;
- Decidir sobre a interrupção e recomeço de qualquer partida, quando situações pertinentes o justifiquem;
- Modificar a ordem e hora das partidas, quando julgue necessário, para bom andamento da competição, devendo avisar os jogadores e responsáveis pelos Grupos-Equipa;
- Providenciar sobre os jogadores que pratiquem atos de indisciplina ou incorreção, agindo em conformidade com a situação;
- Compilar os quadros de jogos, com especificação dos resultados parciais e garantir a assinatura dos boletins de jogo pelos responsáveis das equipas.

## **8.2. ÁRBITROS**

Na Fase Regional e na Nacional a arbitragem é realizada, preferencialmente, por árbitros com formação na Fase CLDE.

Nas fases locais os jogos são arbitrados pelos alunos atletas. O jogador que perde um jogo arbitra a partida seguinte no campo onde jogou.

Os Alunos/Árbitros terão de estar habilitados para arbitrar a fase competitiva em que estiverem a participar.

Para além de conhecer perfeitamente a Leis de Jogo, o árbitro, terá as seguintes atribuições:

- Verificar se as redes e postes estão nas condições regulamentares;

- Proceder ao sorteio do serviço, ou dos lados do campo;
- Fazer aplicar as Leis de Jogo;
- Anunciar a marcação dos pontos com voz clara, referindo sempre em primeiro lugar a marcação do servidor e se o serviço mudou de lado ou;
- Anunciar o resultado e a pontuação aos jogadores intervenientes, no final da partida;
- Entregar o boletim de jogo ao Juiz-Árbitro, devidamente assinado.
- Não permitir a entrada no recinto do jogo a ninguém, para além dos jogadores em campo e dos respetivos treinadores/responsáveis por cada Grupo Equipa.

## 9. EQUIPAMENTO

Os jogadores deverão apresentar-se em campo com equipamento desportivo adequado à prática do Badminton respeitando sempre o seu traje regulamentar, isto é, calção/saia, camisa ou polo adequado, sem marcas ou fotos de dimensões superiores a 10 cm.

Nos jogos de pares as camisas ou polos de cada par são da mesma cor.

Não deverá ser permitido nas fases Locais, Regionais e Nacionais jogar de calças de fato de treino e camisolas envoltas à cintura, nem calções desadequados como bermudas de praia.

## 10. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

Muitas vezes os alunos necessitam de estímulos nos treinos e pretendem competir. É importante criarmos tipos de competição diferentes das formais para que o estímulo e a competição vão de encontro ao interesse dos alunos, isto possibilita a confraternização ao mesmo tempo que melhoram a sua forma, é neste sentido que se apresentam alguns modelos de competição informais que poderão ser aplicados nos treinos ou em provas de final de ano.

### 10.1. INFANTIS (Nível I)

- Jogos de singulares com pontuação reduzida (ex. SH- 11 pontos; SS-11).
- Torneios Relâmpagos por tempo (prova coletiva).
- A dinâmica destes torneios depende do n.º de alunos e de campos existentes.
  - Para um torneio de 20 minutos, cada aluno joga 5 minutos. Os participantes são numerados de 1 a 4.
- O jogador no 1 joga com o jogador n.º 1 do outro grupo; o n.º 2 com o jogador no2 e assim

sucessivamente.

- É registada a pontuação obtida por cada jogador, após o seu tempo de jogo.
- O resultado da equipa obtém-se através do somatório dos pontos de cada um dos seus elementos.

**Nota:** Estes exemplos em que se verificam jogos reduzidos e jogos de equipa por tempo, são exemplos que poderão ser adaptados ao nível I, uma dinâmica de motivação, nunca em fases de apuramento quer Local, quer Regional, uma vez que esse tipo de prática não se identifica com os princípios do jogo, que os alunos vão encontrar em fases posteriores. Para além do quadro competitivo formal (nível II/III), sugerem-se outros modelos de competição a desenvolver de uma forma regular ao longo do ano. Deve apostar-se numa ampla animação a nível de escola (nível I), complementada com convívios e torneios interescolar, a nível local. O tipo de atividades a desenvolver deve ser ajustado ao respetivo escalão.

## **10.2. INICIADOS, JUVENIS e JUNIORES**

Para além dos quadros competitivos preconizados no Regulamento Específico, devem ser desenvolvidos outros modelos de provas, a nível de Escola (nível I), culminando numa fase Local (torneios abertos, torneios de encerramento, outros, etc.). Sugerem-se como exemplos:

- Provas de singulares
- Provas de pares
- Provas de equipas

## **10.3. OUTROS MODELOS DE COMPETIÇÃO**

Para estes escalões e em nível I ou em treinos de Grupo-Equipa sugerimos alguns modelos que não são utilizados formalmente, mas que trazem alguma diferença competitiva nos alunos, e sobretudo convívio entre os alunos.

### **10.3.1. Competição por grupos de todos contra todos**

A vantagem é de todos os jogadores jogarem o mesmo número de partidas.

Como exemplo apresentamos um grupo de cinco jogadores.

	JOGADOR A	JOGADOR B	JOGADOR C	JOGADOR D	JOGADOR E	PARTIDAS GANHAS	PARTIDAS PERDIDAS	JOGOS GANHOS	JOGOS PERDIDOS	DIFERENÇA ENTRE JOGOS	CLASSIFICAÇÃO FINAL
JOGADOR A											
JOGADOR B											
JOGADOR C											
JOGADOR D											
JOGADOR E											

Neste formato de competição as partidas podem jogar-se deste modo:

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5
A x E	A x C	A x E	A x Bye	A x D
C x D	E x B	Bye x C	D x E	B x Bye
E x bye	Bye x D	D x B	B x C	C x E

O jogador A está sempre no primeiro jogo da ronda e todos os outros jogadores incluindo o *bye* no sentido dos ponteiros do relógio para criar uma nova ronda de partidas. O jogador B está a negrito para melhor visualização e começa o primeiro jogo com A e a seguir joga sempre com o jogador que descansou na ronda anterior.

Quando há jogadores que no final ganham o mesmo número de partidas, terá de haver um pré- acordo que defina quem vence que poderá ser por:

- Diferença de jogos
- Diferença de pontos
- O resultado entre os jogadores empatados.

Este formato de competição faz com que o número de partidas a jogar aumente consideravelmente com o número de inscrições. A tabela seguinte ajuda a ver quantas partidas se fazem, segundo o número de inscrições na competição.

NÚMERO DE EQUIPAS	TOTAL DE PARTIDAS	TOTAL DE RONDAS	PARTIDAS POR EQUIPA
3	3	3	2
4	6	3	3
5	10	5	4
6	15	5	5
7	21	7	6
8	28	7	7
9	36	9	9
10	45	9	9
11	55	11	10
12	66	11	11
13	78	13	12
14	91	13	13

### 10.3.2. Sistema de Escadas

O sistema de escada é um tipo de competição que depende do nível dos jogadores. Os jogadores de menor nível têm a possibilidade de desafiar os jogadores classificados acima de si.

Se o jogador com menor nível ganhar, pode substituir o jogador a quem ganhou. Por exemplo o jogador D desafia o jogador A, e se ganha o jogador D, trocam de lugar.

1. Jogador A
2. Jogador B
3. Jogador C
4. Jogador D
5. Jogador E
6. Jogador F
7. Jogador G
8. Jogador H
9. Jogador I

1. Jogador D
2. Jogador B
3. Jogador C
4. Jogador A
5. Jogador E
6. Jogador F
7. Jogador G
8. Jogador H
9. Jogador I

### 10.3.2. Sistema de Pirâmide

O sistema de pirâmide é um tipo de sistema de escada, mas com número diferente de jogadores em cada nível. Os jogadores podem:

- Desafiar outros jogadores dentro do mesmo nível (e o ganhador sobe);
- Desafiar jogadores no nível seguinte (e se ganham trocam de lugar, como no sistema de escada).

			JOGADOR A			
		JOGADOR B	JOGADOR C	JOGADOR D		
	JOGADOR E	JOGADOR F	JOGADOR G	JOGADOR H	JOGADOR I	
JOGADOR J	JOGADOR K	JOGADOR L	JOGADOR M	JOGADOR N	JOGADOR O	JOGADOR P

## 11. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelo Coordenador Nacional da Modalidade, pelos Coordenadores da CLDE, CRDE e, em última instância, pela Direção Geral da Educação – Divisão de Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.

## 12. ANEXOS

Os anexos apresentados são:

1. Boletim de Constituição de Equipa (anexo 1).
2. Boletim de encontro (equipas) (anexo 2).
3. Boletim de ordenação de equipa (anexo 3).
4. Modelo competitivo de quadro de 12 para o Regional de Iniciados (anexo 4).
5. Competição de singulares para fase local ou escolas (anexo 5).
6. Boletim de jogo (anexo 6).



Colocar um círculo na categoria correspondente:

CAMPEONATO: \_\_\_\_\_

NACIONAL \_\_\_\_\_

REGIONAL \_\_\_\_\_

\* (para entregar 15 minutos antes do início do encontro)

<b>BOLETIM DE CONSTITUIÇÃO DE EQUIPA</b>
--

LOCAL: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Colocar um círculo na categoria correspondente:

Iniciados Masculinos

Juvenis Masculinos

Juniores Masculinos

Iniciados Femininos

Juvenis Femininos

Juniores Femininos

EQUIPA/ ESCOLA \_\_\_\_\_

NOME DOS JOGADORES	
Par n.º 1	&
Par n.º 2	&
Singular n.º 1	
Singular n.º 2	
Singular n.º 3	

ASSINATURA DO TREINADOR: \_\_\_\_\_



**BOLETIM DE ENCONTRO**

LOCAL: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Colocar um círculo na categoria correspondente:

Juvenis Masculinos

Juvenis Femininos

ENCONTRO N.º \_\_\_\_\_

CAMPO N.º \_\_\_\_\_

EQUIPA/DSR _____	EQUIPA/DSR _____	1.º Jogo	2.º Jogo	3.º Jogo	4.º Jogo	5.º Jogo	Vencedor
PH – 1 _____ _____	PH – 1 _____ _____	/	/	/	/	/	
PH – 2 _____ _____	PH – 2 _____ _____	/	/	/	/	/	
SH – 1 _____ _____	SH – 1 _____ _____	/	/	/	/	/	
SH – 2 _____ _____	SH – 2 _____ _____	/	/	/	/	/	
SH – 3 _____ _____	SH – 3 _____ _____	/	/	/	/	/	

RESULTADO DO ENCONTRO:

--	--

EQUIPA VENCEDORA: \_\_\_\_\_

ASSINATURA DO CAPITÃO DE EQUIPA: \_\_\_\_\_

ASSINATURA DO ÁRBITRO: \_\_\_\_\_



BADMINTON

Colocar um círculo na categoria correspondente:

CAMPEONATO: \_\_\_\_\_

NACIONAL \_\_\_\_\_

REGIONAL \_\_\_\_\_

\* (para reunião técnica, antes do início da prova)

BOLETIM DE ORDENAÇÃO DE EQUIPA
--------------------------------

LOCAL: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Colocar um círculo na categoria correspondente:

Iniciados Masculinos

Juvenis Masculinos

Iniciados Femininos

Juvenis Femininos

EQUIPA/ ESCOLA \_\_\_\_\_

NOME DOS JOGADORES
Singular n.º 1
Singular n.º 2
Singular n.º 3
Singular n.º 4
Singular n.º 5

ASSINATURA DO TREINADOR: \_\_\_\_\_

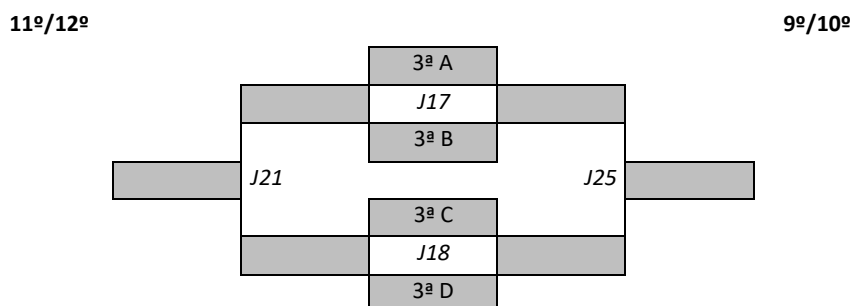
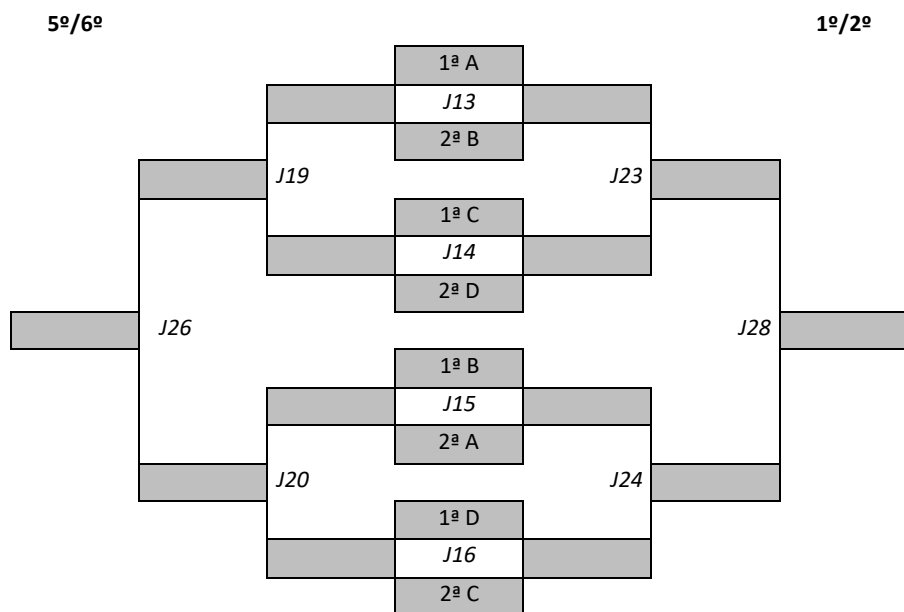
Anexo: 4 – SISTEMA DE COMPETIÇÃO PARA QUADRO DE 12



**BADMINTON**



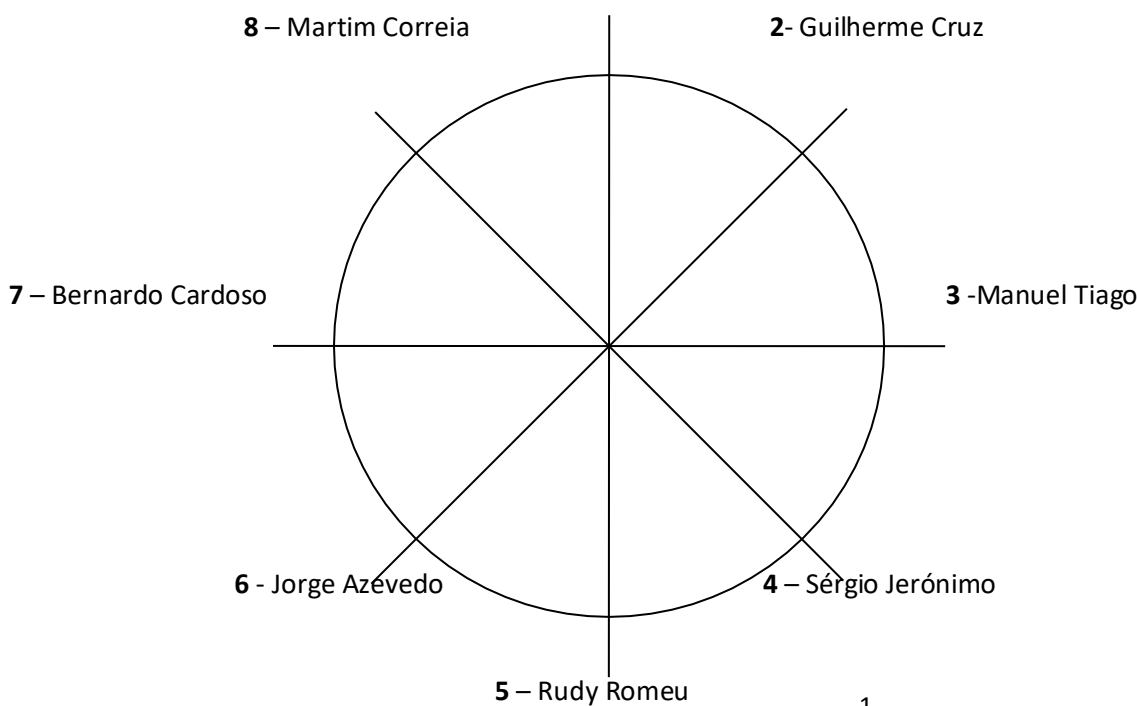
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3





Em cada ponta da reta é colocado um jogador sorteado que deve ser de escola diferente dos que estão ao seu lado. Cada jogador disputa uma partida com cada um dos jogadores que está de ambos os lados e assim sucessivamente, apuram-se os jogadores pelas vitórias obtidas, em caso de empate, pela diferença de pontos obtidos e consentidos, e neste exemplo apuram-se 4 jogadores, para um quadro a eliminar à 1.ª derrota. Se dividirmos a circunferência em 12 apuraríamos 8. Os nomes apresentados são meros exemplos, o Manuel jogará com o Guilherme e com o Martim e este com o Bernardo e o Manuel e assim sucessivamente. Este sistema tem a vantagem de em encontros entre escolas ser facilmente colmatada a falta de um aluno ou a entrada de mais um ou dois, bastando para tal aumentar ou diminuir as divisões da circunferência. Por exemplo:

**1-Manuel Afonso**



Jogos

1 – 2	5 – 6	3 – 4	4 – 5
2 – 3	6 – 7	7 – 8	8 – 1

