



Badminton

Regulamento Específico

www.madeira.gov.pt/dre | Direção de Serviços do Desporto Escolar



Índice

1. Introdução	3
2. Forma de Competição	3
2.1 Concentração	3
2.2 Regras da competição	3
2.3 Entrega de medalhas.....	4
3. Escalões.....	4
4. Inscrições nas concentrações	4
5. Ajuizamento de provas	5
6. Material desportivo	5
7. Festa do Desporto Escolar 2023	5
Anexo 1 – Datas das Concentrações	7
Anexo 2 – Leis de jogo.....	10
8. Bibliografia.....	18



1. Introdução

O regulamento específico de Badminton está em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e rege-se pelas regras oficiais em vigor da Federação Portuguesa de Badminton (FPB). No entanto, devido ao tempo limite para a realização das concentrações, tanto o nº de SET's como a sua pontuação, será sempre decidida no dia da competição. Para o esclarecimento de alguma regra, as leis de jogo encontram-se no anexo 2 deste documento.

2. Forma de Competição

2.1 Concentração

Para este ano letivo, iremos ter sete concentrações, quatro para a competição individual, duas para a competição de pares e a sétima competição designada RaqueteOlândia, será destinada aos alunos melhor classificados do ranking de cada zona (Este, Funchal e Oeste) (ver anexo 1).

Estas concentrações decorrerão ao sábado para a zona Funchal e às quartas-feiras para zona Este e Oeste.

2.2 Regras da competição

Para a competição de singulares o sistema competitivo será misto, ou seja, fase de grupos (3 ou 4 alunos), em que todos jogam contra todos, seguido de uma fase de eliminatórias à 1ª derrota (sistema alemão). Dependendo sempre do número de alunos inscritos, passarão à fase de eliminatórias o 1º e/ou 2º classificados de cada grupo.

Tanto os jogos da fase de grupos como a fase de eliminatórias (mapas) serão disputados a 1 SET (21 pontos), sempre com ponto direto. Apenas as finais serão disputadas à melhor de 3 Set', de 15 pontos. Contudo, se não houver alunos suficientes, faremos apenas o sistema alemão com eliminação à 2ª segunda derrota.

Quando há empate, o jogo é ganho pelo jogador que primeiro consiga a vantagem de 2 pontos, até aos 25 pontos.

Para a competição de pares, serão elaborados quadros competitivos para cada escalão, fazendo a separação consoante a sua categoria (pares homens, pares senhoras e pares mistos). Tal como na competição individual, iremos utilizar o sistema de



grupos, passando apenas o vencedor para a fase de eliminatórias e estes serão disputados a 1 set de 21 pontos.

Após cada competição, será elaborada uma classificação final, onde o número de pontos a averbar corresponderá à sua classificação nessa competição (Ex: 1º classificado – 1 ponto; 4º classificado – 4 pontos; ...).

Os alunos que não participarem numa das provas, ficarão classificados como últimos da tabela e o número de pontos a averbar será igual ao número de inscrições dessa prova, mais um ponto pela falta de comparência.

2.3 Entrega de medalhas

Após a terceira concentração será elaborado um ranking por zona, escalão e género para apurar os três melhores classificados e entregar medalhas na atividade RaqueteOlândia.

3. Escalões

Segundo o art. 7º do Regulamento Geral de Provas, os praticantes desportivos escolares são agrupados em escalões etários de acordo com o quadro abaixo indicado:

Quadro 1. Definição dos escalões etários pelo ano de nascimento para o ano 2022/2023.

ESCALÕES ETÁRIOS				
INFANTIS 1	INFANTIS 2	INICIADOS	JUVENIS	JUNIORES/SÉNIORES
2012 e posteriores	2010 e 2011	2008 e 2009	2006 e 2007	2005 e anteriores
10, 9 anos e ...	12 e 11 anos	14 e 13 anos	16 e 15 anos	17, 18 anos e ...

4. Inscrições nas concentrações

Cada núcleo poderá inscrever por escalão/sexo no máximo 8 alunos para a competição de singulares e 8 pares para a competição de pares.



As inscrições para ambas as competições deverão ser feitas na plataforma place (nos Eventos) até **8 dias antes da concentração**. Após a concentração ficam com uma semana para efetuar eventuais correções na plataforma place (ex: troca de alunos).

A participação nas atividades de badminton implica um nº mínimo de alunos por concentração, isto é, 5 alunos.

Nota: Só será permitida a subida de escalão quando há mais de 12 alunos inscritos no seu escalão.

5. Ajuizamento de provas

Os jogos são arbitrados pelos alunos atletas. O jogador que perde o jogo, faz de árbitro na partida seguinte, no campo onde jogou e o jogador que ganha vai a mesa dizer o resultado.

As atribuições principais do árbitro são as seguintes:

- a) Antes de começar a partida, o árbitro realiza o sorteio entre os adversários para determinar, de acordo com as opções:
 - Servir ou receber em primeiro lugar;
 - Iniciar a partida de um lado ou do outro do campo.
- b) Fazer aplicar as Leis de Jogo (ver Anexo 2);
- c) Anunciar o resultado e a pontuação aos jogadores intervenientes, no final da partida.

6. Material desportivo

Os participantes nas concentrações deverão estar munidos de raquete e equipamento desportivo apropriado e cada escola deverá levar pelo menos 3 volantes.

7. Festa do Desporto Escolar 2023

Para a Festa do Desporto Escolar (FDE) 2023 haverá um quadro competitivo individual para os infantis, iniciados, juvenis e juniores/seniores.

Cada núcleo poderá inscrever por escalão/sexo no máximo 8 alunos, através da plataforma place.



O quadro competitivo individual a utilizar na FDE, será elaborado de forma aleatória, colocando sempre que possível um aluno de cada zona.



Anexo 1 – *Datas das Concentrações*





Calendarização zona Este e Oeste

Concentrações	Data	Escalão	Tipo/atividades	Zona	Local
1ª Concentração	09-11-2022 ou 19-11-2022	Iniciados/Juvenis	Singulares	Oeste/Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
2ª Concentração	30-11-2022 ou 03-12-2022	Infantis1e2/ juniores/seniores	Singulares	Oeste/Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
3ª Concentração	11-01-2023 ou 21-01-2023	Iniciados/Juvenis	Singulares	Oeste/Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
4ª Concentração	08-02-2023 ou 04-02-2023	Infantis1e2/ juniores/seniores	Singulares	Oeste/Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
5ª Concentração	01-03-2023 ou 04-03-2023	Iniciados/Juvenis	Pares	Oeste/Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
6ª Concentração	15-03-2023 ou 18-03-2023	Infantis1e2/ juniores/seniores	Pares	Oeste/Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
RaqueteOlândia	29-04-2023	Todos	Badminton Ténis de Campo Padel Orientação	Oeste/Este	Quinta Magnólia
Festa do Desporto Escolar	26 de maio à 2 de junho	Todos os escalões	Singulares	Oeste Funchal Este	Pav. Francisco Franco



Calendarização zona Funchal

Concentrações	Data	Escalão	Tipo/atividades	Local
1ª Concentração	26-11-2022	Iniciados/Juvenis	Singulares	Pav. Francisco Franco
2ª Concentração	10-12-2022	Infantis1e2/ juniores/seniores	Singulares	Pav. Francisco Franco
3ª Concentração	14-01-2023	Iniciados/Juvenis	Singulares	Pav. Francisco Franco
4ª Concentração	28-01-2023	Infantis1e2/ juniores/seniores	Singulares	Pav. Francisco Franco
5ª Concentração	11-02-2023	Iniciados/Juvenis	Pares	Pav. Francisco Franco
6ª Concentração	11-03-2023	Infantis1e2/ juniores/seniores	Pares	Pav. Francisco Franco
RaqueteOlândia	22-04-2023	Todos	Badminton Ténis de Campo Padel Orientação	Quinta Magnólia
Festa do Desporto Escolar	26 de maio à 2 de junho	Todos os escalões	Singulares	Pav. Francisco Franco



Anexo 2 – Leis de jogo





1. Campo

O campo deve ser retangular, respeitando as medidas oficiais, como consta a Figura 1.

- ✓ As linhas devem ser facilmente discerníveis e, de preferência, brancas ou rosa.
- ✓ Todas as linhas são parte integrante da área que definem.



Figura 1- Campo de Badminton

- ✓ Os **postes** deverão ter 1,55 metros de altura, contada a partir da superfície do campo. Deverão ser suficientemente fortes, de modo a permanecerem na vertical e a manter a rede esticada, e deverão estar colocados sobre as linhas laterais de pares, como mostra a Figura 1.
- ✓ Num campo marcado para pares, os postes deverão estar colocados em cima das linhas laterais de pares, independentemente de se jogar singulares ou pares.

2. A rede

- ✓ A corda ou cabo deverá ter o comprimento e peso suficientes para poder ser firmemente atada ao topo dos postes.
- ✓ A distância entre a superfície do solo e o centro da rede deverá ser 1,52 metros, medida do centro do campo, e 1,55 metros, medida nos postes colocados sobre a linha lateral de pares.



3. A raquete

- ✓ A superfície da raquete que bate o volante, deve ser plana e consistir num padrão de cordas cruzadas, prezas a uma estrutura e/ou alternadamente entrelaçadas ou, sobrepostas, onde se cruzam.

4. Equipamento

- ✓ Todos os jogadores deverão apresentar-se no campo com equipamento desportivo apropriado.

5. Os jogadores

- ✓ O jogo será jogado, no caso de pares, por dois jogadores de cada lado do campo, no caso de singulares, por um jogador de cada lado. O lado a quem pertencer o direito de servir deverá ser chamado de “servidor” e o lado oposto de “recebedor”.

6. Mudança de campo

- ✓ Os jogadores devem mudar de campo:
 - No fim do primeiro set.
 - No fim do segundo set, se existir um terceiro.

7. O serviço

- ✓ Num serviço correto:
 - Nenhum dos lados deverá causar um atraso indevido na execução do serviço.
 - Tanto o servidor como o recebedor deverão encontrar-se dentro das áreas de serviço diagonalmente opostas, sem pisar as linhas limites respetivas; uma parte de ambos os pés do servidor e do recebedor devem permanecer em contato com a superfície do campo, numa posição estacionária, até que o serviço seja executado.
 - A raquete do servidor deverá contactar, inicialmente, a base do volante, enquanto todo o volante estiver posicionado abaixo da cintura do servidor.
 - A haste da raquete do servidor, no momento de bater o volante, deverá estar nitidamente apontada numa direção descendente, e de tal maneira que toda a cabeça da raquete esteja visivelmente abaixo do nível da mão (do servidor) que segura a raquete.



- O movimento da raquete do servidor deverá ser contínuo, e de trás para frente, depois de iniciado o serviço e até que este seja executado.

- A trajetória do volante, deverá ser ascendente desde o momento em que é batido pela raquete do servidor, para que possa passar por cima da rede, de tal maneira que, se não for intercetado, caía na área de serviço do recebedor.

- ✓ Uma vez que os jogadores tomem as suas posições, o primeiro movimento, de trás para frente, executado pela cabeça da raquete do servidor, é considerado como início do serviço.
- ✓ O servidor não deverá servir antes do recebedor estar preparado, mas o recebedor será considerado como estando preparado se houver um movimento na tentativa de devolver o serviço.
- ✓ O serviço considera-se executado quando, uma vez iniciado, o volante batido pela raquete do servidor, ou quando o volante cai na superfície do court.

8. Jogo de singulares

- ✓ Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado direito, sempre que a pontuação do servidor, (tenha ou não marcado pontos) seja uma pontuação par nesse jogo.
- ✓ Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado esquerdo, sempre que o servidor tenha marcado um número ímpar de pontos nesse jogo.
- ✓ O volante é batido, alternadamente, pelo servidor e pelo recebedor, até ser cometida uma "falta", ou até que o volante deixe de estar em jogo.
- ✓ Se o recebedor comete uma "falta" ou o volante deixe de estar em jogo, devido a tocar a superfície do campo dentro da área do recebedor, o servidor marca um ponto. Então, o servidor volta a servir da sua outra área de serviço.
- ✓ Se o servidor comete uma "falta" ou o volante deixe de estar em jogo, devido a tocar a superfície do campo dentro da área do servidor, o servidor perde o direito de continuar a servir, e o recebedor torna-se então no servidor, adicionando um ponto à sua pontuação.

9. Jogo de pares

- ✓ No princípio do jogo o serviço deve ser executado na área de serviço do lado direito.
- ✓ Depois da devolução do serviço, o volante pode ser batido por qualquer dos jogadores do lado servidor e, depois, por qualquer dos jogadores do lado recebedor, e assim sucessivamente, até que o volante deixe de estar em jogo.



- ✓ Depois do serviço ser devolvido, um jogador pode bater o volante de qualquer posição, dentro do seu meio-campo.
- ✓ Se o lado recebedor cometer uma "falta" ou se o volante deixar de estar em jogo, por ter tocado a superfície do campo dentro da área de jogo do recebedor, o lado servidor marcará um ponto e o servidor volta a servir.
- ✓ Se o lado servidor cometer uma "falta" ou se o volante deixar de estar em jogo, por ter tocado a superfície do campo dentro da área de jogo do servidor, perde o direito de continuar a servir, sendo marcado ponto para o outro lado.
- ✓ De cada vez que é executado pelo mesmo jogador, o serviço deve ser feito das áreas de serviço direita e esquerda, alternadamente.
- ✓ O direito de servir, passa consecutivamente do servidor inicial de um jogo para o recebedor inicial do mesmo jogo e, consecutivamente, deste jogador para o seu parceiro e, então, para um dos adversários e para o parceiro do adversário, e assim sucessivamente.
- ✓ Qualquer dos jogadores do lado vencedor poderá executar o serviço inicial no jogo seguinte, e qualquer dos jogadores do lado perdedor poderá receber o serviço inicial no jogo seguinte.

10. Erros na área de serviço

- ✓ Um erro na área de serviço é feito quando um jogador:
 - Serviu fora da sua vez.
 - Serviu da área de serviço errada,
 - Posicionado na área de serviço errada, estava preparado para receber o serviço, e este, tenha sido executado.
- ✓ Sempre que se verifique um erro na área de serviço, haverá o seguinte procedimento:
 - Se o erro for detetado antes da execução do serviço seguinte, haverá lugar a repetição, a menos que apenas um dos lados estivesse em falta e perdesse a jogada, caso em que o erro não seria corrigido.
 - Se o erro não for detetado antes da execução do serviço seguinte, o erro não será corrigido.
- ✓ Se houver lugar a repetição, devido a um erro de posicionamento na área de serviço, a jogada será repetida, depois de feita a devida correção.
- ✓ Se houver um erro na área de serviço que não tenha sido corrigido, o jogo continuará sem que os jogadores alterem as suas posições (nem, quando tal se justifique, mude a ordem pela qual executam o serviço).



11. Faltas

É uma falta:

- ✓ Se um serviço não for correto.
- ✓ Se o servidor, na tentativa de servir, falhar o volante.
- ✓ Se, no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante fique preso na rede ou em cima dela.
- ✓ Se, quando em jogo, o volante:
 - Caia fora das linhas limites do campo;
 - Não consiga passar sobre a rede;
 - Toque o telhado, o tecto ou as paredes laterais;
 - Toque o corpo ou vestuário de um jogador;
 - Toque qualquer outro objeto ou pessoa fora da área de jogo.
- ✓ Se, quando em jogo, o ponto inicial de contato do volante com a raquete não é executado do lado da rede do jogador que executa o batimento. (No entanto, o jogador que executa o batimento pode seguir o volante, por cima da rede, com a raquete, na sequência de um batimento).
- ✓ Se, quando o volante está em jogo, um jogador:
 - Toque na rede ou nos seus sustentáculos, com a raquete, o corpo ou o equipamento;
 - Invada o campo do adversário com a raquete ou o corpo, de qualquer forma, exceto segundo o estabelecido;
 - Faz obstrução, isto é, impede um adversário de executar um batimento legal em que o volante é seguido por cima da rede.
- ✓ Se, quando em jogo, um jogador deliberadamente distrai o adversário através de qualquer ação, tal como gritar ou gesticular.
- ✓ Se, quando em jogo, o volante:
 - É apanhado e seguro na raquete ou então embalado durante a execução de um batimento;
 - É batido sucessivamente duas vezes pelo mesmo jogador com dois batimentos;
 - É batido por um jogador e pelo seu parceiro sucessivamente;
 - Toca a raquete de um jogador e continua a trajetória para a parte de trás do campo do mesmo jogador;



- ✓ Se um jogador for culpado de flagrantes, repetidas ou persistentes ofensas, de acordo com o estabelecido.

12. Repetições

- ✓ Uma repetição é mandada executar pelo árbitro, para interromper o jogo.
- ✓ Uma repetição pode ser mandada executar se acontecer algo de inesperado ou acidental.
- ✓ Se um volante, depois de passar por cima da rede, é preso nas malhas desta ou fica em cima dela, haverá lugar de repetição, exceto se tal se verificar na execução do serviço.
- ✓ Se durante o serviço, o recebedor e o servidor forem ambos punidos, simultaneamente, com uma falta, haverá lugar a repetição.
- ✓ Se o servidor executar o serviço antes do recebedor estar preparado, haverá lugar a repetição.
- ✓ Se, durante a jogada, o volante se desintegrar e a base se separar completamente do resto do volante, haverá lugar a repetição
- ✓ Se o árbitro não tiver visto a jogada ou se tiver dúvidas, haverá lugar a repetição.
- ✓ Sempre que haja lugar a repetição, o jogo produzido desde o último serviço executado não contará, e o jogador que então serviu executará novo serviço.

13. O volante não está em jogo

- ✓ Um volante está fora de jogo quando:
 - Atinge a rede, ficando preso nas malhas ou suspenso no cimo da mesma;
 - Atinge a rede ou os postes e inicia uma queda em direção à superfície do campo, do lado do jogador que executou o batimento;
 - Atinge a superfície do campo;
 - Uma "falta" ou "repetição" é assinalada.

14. Jogo contínuo, mau comportamento, penalidades

- ✓ O jogo deve ser contínuo desde o primeiro serviço até ao momento em que a partida esteja concluída.
- ✓ O árbitro pode interromper o jogo pelo período de tempo que considere necessário, sempre que surjam circunstâncias que ultrapassem a capacidade de controlo dos jogadores. Se o jogo for interrompido, a pontuação existente manter-se-á e o jogo será reatado a partir desse ponto.



-
- ✓ Em nenhuma circunstância o jogo deverá ser interrompido para permitir a um jogador recuperar a sua força ou respiração, ou para receber instruções ou conselhos.
 - ✓ **Apenas o professor poderá dar instruções no fim do SET ou no intervalo de cada SET ou ao meio do SET, caso o jogo seja apenas disputado a 1 SET (aos 11 pontos se o SET for até 21 pontos ou aos 7 pontos se o SET for até 15 ou 11 pontos.**
 - ✓ Exceto no fim de uma partida, nenhum jogador poderá sair de campo, sem autorização do árbitro.
 - ✓ O árbitro deverá ser o único juiz de qualquer interrupção de uma partida.
 - ✓ Um jogador não pode:
 - Provocar deliberadamente a interrupção do jogo;
 - Interferir deliberadamente na velocidade do volante;
 - Comportar-se de uma maneira ofensiva;
 - Ser culpado de mau comportamento, mesmo que ele não esteja contemplado nas Leis do Badminton.



8. Bibliografia

- ✓ <http://ed-fisica-edf.blogspot.pt/p/badminton.html>;
- ✓ <http://www.fpbadminton.pt/LeisDeJogo.pdf>;
- ✓ <https://pt.slideshare.net/dnebsm/badminton>.