



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BADMINTON 2023-2025

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

1. ESCALÕES ETÁRIOS	P2
2. PROVAS DE COMPETIÇÃO	P3
3. MODELO DE COMPETIÇÃO	P3
4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO DO GRUPO EQUIPA	P4
5. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	P4
6. SUBSTITUIÇÕES	P5
7. FALTA ADMINISTRATIVA E FALTA DE COMPARÊNCIA	P5
8. PROCEDIMENTOS GERAIS PARA A ORGANIZAÇÃO DE PROVAS	P5
9. SISTEMAS DE COMPETIÇÃO	P7
10. MODELOS DE PROVA	P9
11. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO	P14
12. PONTUAÇÃO DE JOGOS/SETS	P15
13. DESEMPATE	P17
14. PRÉMIOS	P19
15. APURAMENTO	P19
16. ARBITRAGEM	P20
17. EQUIPAMENTO	P21
18. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO	P21
19. MODELOS DE COMPETIÇÃO	P22
20. CASOS OMISSOS	P25
21. ANEXOS	P25

Anexo 1 - Boletim de constituição de equipa

Anexo 2 – Boletim de encontro

Anexo 3 – Boletim de ordenação de equipa

Anexo 4 – Modelo de competição para 12 jogadores singulares

Anexo 5 – Modelo de competição para fase escolas e Local

Anexo 6 – Boletim de jogo

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) 2023-2024, no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar 2023-2025 (RPCDE) 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.

A regulação deste documento, para além do Regulamento do RGFDE e do RPCDE, pode ainda ser complementado pelo 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 a 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:

Quadro I

Escalões	Ano de Nascimento	Ano de Nascimento
	Ano letivo 2023-2024	Ano letivo 2024-2025
INFANTIS A (Sub 11)	2013 a 2015	2014 a 2016
INFANTIS B (Sub 13)	2011 e 2012	2012 e 2013
INICIADOS (Sub 15)	2009e 2010	2010 e 2011
JUVENIS (Sub 18)	2006 a 2008	2007 a 2009
JUNIORES (Sub 21)	2002 a 2005	2003 a 2006

Nota: Estes escalões etários vigoram por 2 anos, tal como constam no RGFDE - Artigo 10.º - Escalões etários das competições.

Em conformidade com o Regulamento de Provas e Competições, 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 o artigo 14º do RGFDE.

2. PROVAS DE COMPETIÇÃO

As provas de competição englobam as seguintes categorias:

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

3. MODELO DE COMPETIÇÃO

O Modelo competitivo de acordo com os diversos escalões e género é o seguinte:

ESCALÕES	FASES			TIPOLOGIA DE PROVA	VOLANTE
	LOCAL	REG.	NAC.		
INFANTIS A e B	*			Singulares Masculinos Singulares Femininos	Sintético com cabeça de cortiça fita azul, cor amarela , velocidade média: Victor Shuttle 2000 ou Yonex Mavis 600, Yonex Mavis 2000 ; ou ainda um volante similar, indicado pela CNDE. Fases finais Regionais e Nacionais: ***
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	

Quadro II

* 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.

*** A utilização de volantes de penas nas fases finais Regionais e Nacionais (meias finais e finais), só se verifica como opção, e se houver mútuo acordo entre os adversários.

4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO DO GRUPO EQUIPA

A constituição do Grupo-Equipa terá de ter o número mínimo de 18 alunos inscritos, e o mínimo de 9 alunos do mesmo escalão e género, de acordo com o nº1 do artigo 11º do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar 2023-2024.

A inscrição nos GE de escalão vários e género misto, é obrigatória a participação em 2 escalões ou géneros distintos.

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. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

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

5.2. Um professor responsável pelo Grupo-Equipa;

5.3. Um Árbitro;

Nota: (No processo de inscrição dos Grupos-Equipa é obrigatória a inscrição no Módulo do Desporto Escolar ' plataforma E360 de, no mínimo, 2 alunos por Grupo-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. Nas Fases Regional e Nacional (quando existir) será realizada em simultâneo uma formação adicional com os alunos juizes-árbitros presentes.

5.4. Cada equipa apresentar-se-á no início de cada encontro com quatro jogadores no mínimo (condição necessária para iniciar a prova), e num máximo de cinco. Cabe ao professor do GE decidir, neste último caso, quais são os jogadores que competirão.

6. SUBSTITUIÇÕES

- 6.1 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.
- 6.2 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.
- 6.3 Por exemplo o melhor jogador da equipa poderá jogar só o singular e não jogar pares, não deixando de respeitar a ordenação de singulares.

7. FALTA ADMINISTRATIVA E FALTA DE COMPARÊNCIA

7.1- É considerada Falta Administrativa quando o GE, em cada uma das funções (aluno praticante e juiz-

árbitro), não se apresenta nas atividades competitivas com o número mínimo obrigatório de participantes previsto no Regulamento Específico da Modalidade, em cada jogo/prova.

7.2- É considerada Falta de Comparência quando:

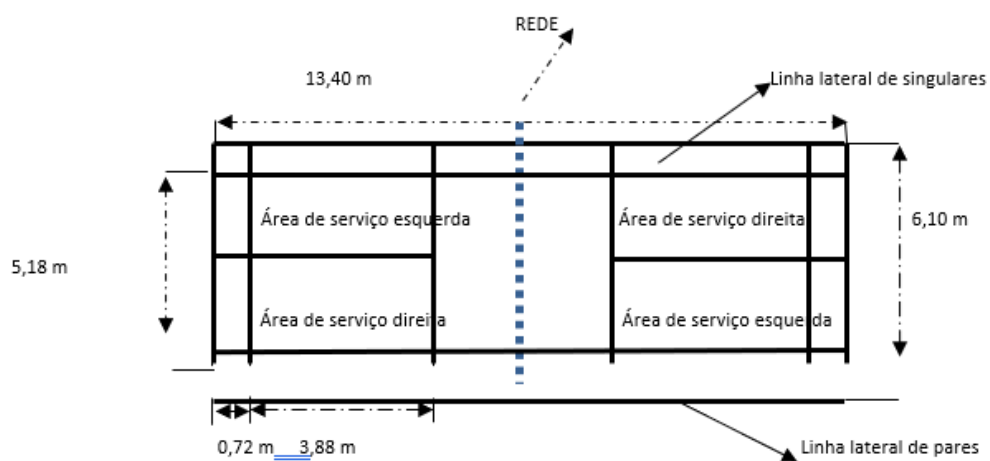
- a) a equipa ou praticante, (dependendo da modalidade) não comparece no jogo ou prova;
- b) a equipa ou praticante se apresenta fora do tempo regulamentar estipulado;
- c) a equipa se apresenta com um número de jogadores inferior ao número mínimo definido pelo Regulamento Específico da Modalidade para poder competir;
- d) a equipa ou praticante, por sua opção, não realizar o jogo/prova.

8. PROCEDIMENTOS GERAIS PARA A ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

8.1 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

- a- As instalações desportivas devem ser adequadas para a prática do Badminton, acautelando a boa visibilidade do volante, ausência de vento no recinto de jogos, e mantendo o espaço seguro para a competição. Neste sentido, 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.
- 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 do Desporto Escolar Locais (CLDE) quer pelas Regiões, coorganizadoras dos Nacionais deverão ser do conhecimento prévio da Coordenação Nacional do Desporto Escolar e ter a sua aprovação.

8.2 RECINTO DE JOGO



Quadro IV

- a- O recinto de jogo deve ter pelo menos 7,50 metros de altura praticável, sem objetos suspensos e mínimo 7 campos de singulares e pares, sendo o ideal 8, com distâncias laterais de 1,50 metros pelo menos, e 2 metros na profundidade entre campos ou outros obstáculos.

- b- 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 esta cor 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.

9. SISTEMA 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.

9.1 ESCALÃO DE INFANTIS A e B

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. Introduzimos neste escalão as regras e medidas do campo de “Mini Badminton”.

Nota: O Regulamento e regras do jogo “Mini Badminton”, aprovado em reunião de direção da Federação Portuguesa de Badminton, a 15 de novembro de 2020, encontra-se disponível no link: https://fpbadminton.pt/wp-content/uploads/Regulamento-Mini-Badminton-Portugal-2020_Versao-Final.pdf

INFANTIS A

As provas são as seguintes:

- Singulares Femininos
- Singulares Masculinos

O campo de Mini Badminton compreende meio-campo do campo de Badminton padrão, incluindo o corredor lateral e excluindo o corredor de fundo do campo, de forma que seja delimitada longitudinalmente até à linha de serviço de pares do campo de Badminton padrão.

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. Neste escalão de Infantis A deve fazer-se a competição de Singulares em ambos os géneros.

Nota: Neste escalão, introduzimos a competição da Atividade Externa com as medidas do campo do “Mini Badminton”, ou seja, reduzindo o espaço de jogo para meio-campo de pares, com a rede a 1,40 m de altura, terminando na linha de serviço longo de pares.



INFANTIS B

As provas são as seguintes:

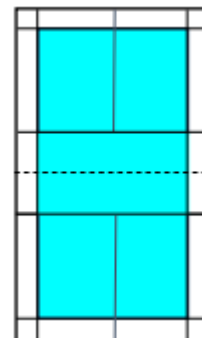
- Singulares Femininos

Singulares Masculinos

O campo de Mini Badminton coincide com o campo de Badminton padrão da prova de singulares, exceto pela exclusão dos corredores do fundo do campo, assim será delimitado em largura pela linha lateral e longitudinalmente pelo corredor do fundo.

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. Neste escalão de Infantis B deve fazer-se a competição de Singulares em ambos os géneros.

Nota: Neste escalão, o campo coincide com o campo de Badminton, mas reduz-se o comprimento do campo de jogo (até à linha de serviço longo de pares).



9.2 INICIADOS

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

As provas são as seguintes:

- 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.

9.3 JUVENIS

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

Nota: link do regulamento vigente no ISF (https://www.isfsports.org/sites/default/files/documents/2023-08/17_BADMINTON%20-%20Technical%20Rules%20and%20Regulations.pdf)

As provas são as seguintes:

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

9.4 JUNIORES

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

As provas são as seguintes:

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

10. MODELOS DE PROVA

10.1 PROVA DE SINGULARES E PARES

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 e pares 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 11.º;

Os quartos classificados dos grupos disputam do mesmo modo o 13.º e 15.º lugares. Ver o modelo competitivo no quadro V.

FASE DE GRUPOS

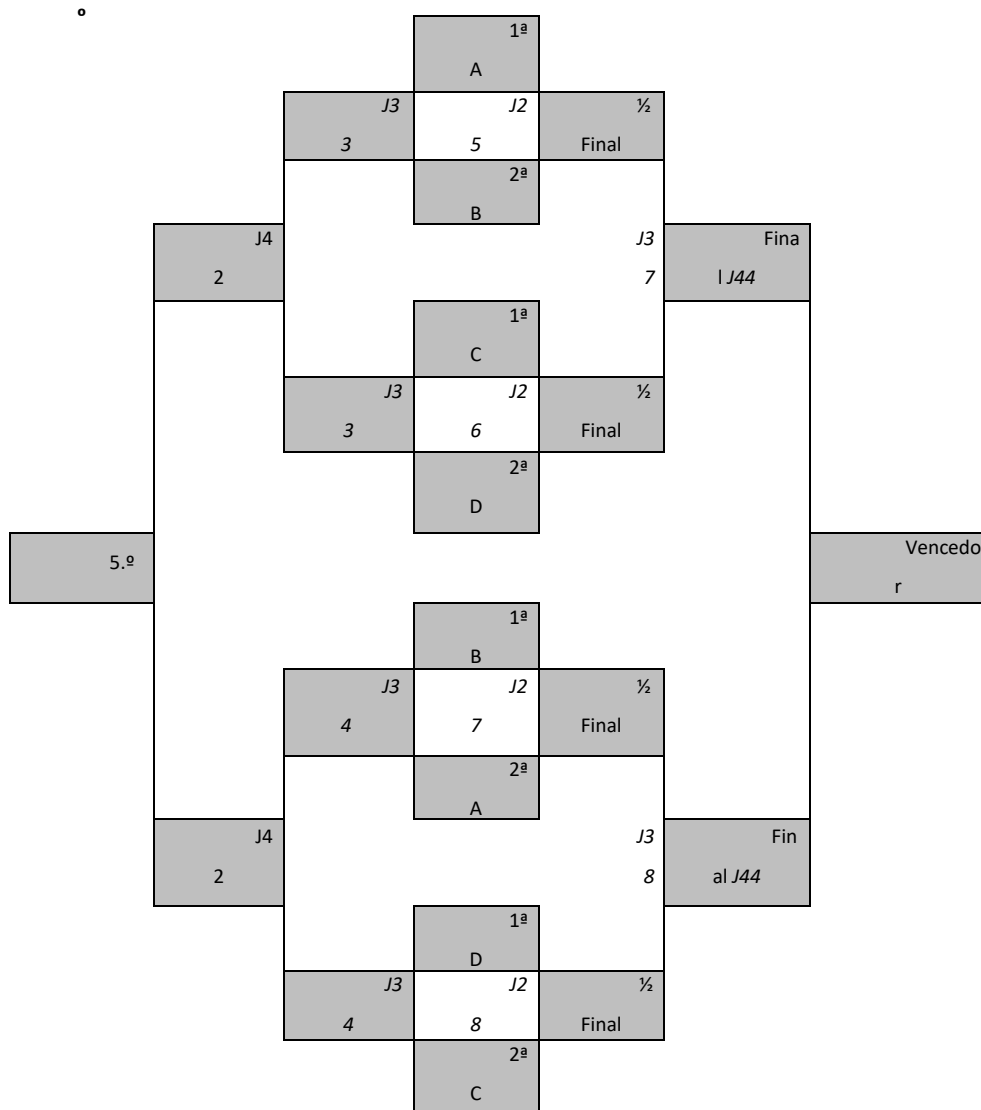
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Quadro V

FASE DE PLAY-OFF

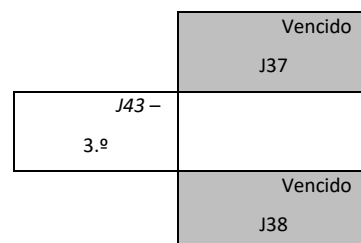
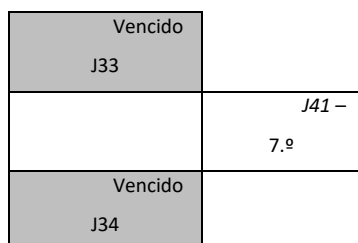
5º/6

1º/2º



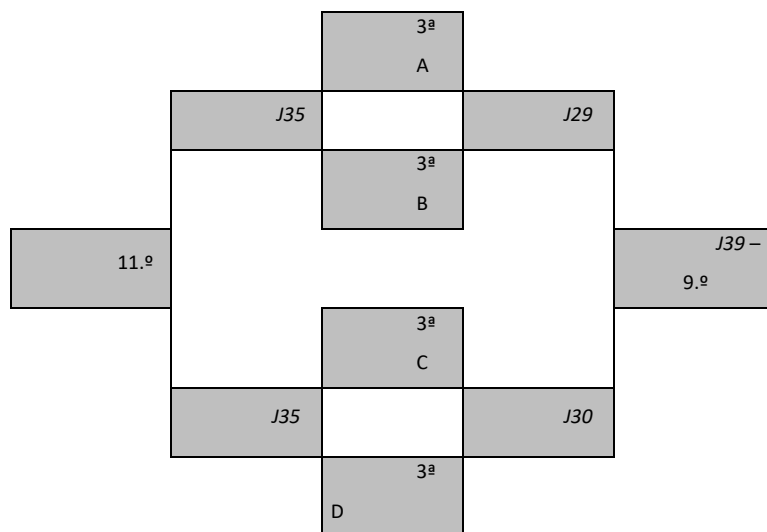
7º/8º

3º/4º



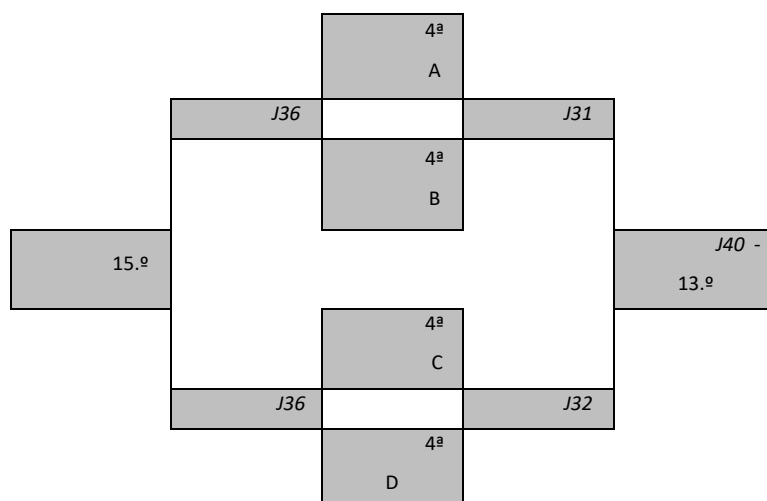
11º/12º

9º/10º



15º/16º

13º/14º



10.2 PROVA POR 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:

- 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 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:

Par N ° 1 – melhor jogador dos quatro de pares + outro jogador

Par N ° 2 - os dois outros jogadores

Singular N.º 1

Singular N.º 2

Singular N.º 3

- VIII. A pontuação é a mesma que está consignada no Regulamento Específico de Badminton.
- 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:

Grupo A	
A1	
A2	
A3	

1.ª ronda A2 x A3
2.ª ronda A1 x A2
3.ª ronda A3 x A1

Grupo B	
B1	
B2	
B3	

1.ª ronda B2 x B3
2.ª ronda B1 x B2
3.ª ronda B3 x B1

Quadro VI

FASE DE PLAY-OFF:

1.ª Grupo A x 2.ª Grupo B

2.a Grupo A x 1.a Grupo B

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.

11. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO

Nos quadros competitivos de apuramento para as fases seguintes existe uma classificação e apuramento individual, ambas por sistema misto, isto é, uma fase de grupos e seguida de *play-off*.

Também existe um apuramento do quadro competitivo por equipas, de acordo com o seguinte critério de pontuação:

- 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**.

12. PONTUAÇÃO DOS JOGOS/SETS

Rege-se pela pontuação oficial do jogo, de acordo com o regulamento vigente na FPB.

12.1 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.

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

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								

Quadro VII

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.

13. DESEMPATE

13.1 PROVAS DE SINGULARES E PARES:

Quadro VIII

	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 ganharam o mesmo número de partidas e se mantiverem empatados	➡	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de pontos ganhos e perdidos, com a melhor diferença positiva a pertencer à melhor classificação.
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.

13.2 PROVAS POR EQUIPAS (ESCALÃO DE JUVENIS)

Quadro IX

	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 empatadas	➡	A classificação será estabelecida pela diferença entre o total de partidas ganhas e perdidas, com a maior diferença positiva. a ficar melhor classificada.
5.	Se ainda assim originar duas equipas empatadas.	➡	A vencedora do encontro entre elas ficará melhor classificada.
6.	Se três ou equipas ganharam 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 ganharam 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.

14. PRÉMIOS

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

15. 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 às 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
Iniciados	16	16	16	16	16		
Juvenis	16	16				6	6

Quadro X

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

16. ARBITRAGEM

16.1 JUÍZ-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 com o art.º 7.º do capítulo III do

Regulamento de Provas e Competições;

- 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 justificarem;
- Modificar a ordem e hora das partidas, quando julgue necessário, para bom andamento da competição, devendo avisar os jogadores;
- 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.

16.2 ÁRBITRO

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.

17. 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.

18. 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.

18.1. 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 no 2 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.

18.2. 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

19. MODELOS DE COMPETIÇÃO

Para todos os escalões e, mesmo para o nível de Iniciados, 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.

19.1. COMPETIÇÃO POR GRUPOS (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											

Quadro XI

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

Quadro XII

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

Quadro XIII

19.2. 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.

Quadro XIV

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

19.3. 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

Quadro XV

20. 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.

21. 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)

BOLETIM DE CONSTITUIÇÃO DE EQUIPA
--

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: _____



Desporto Escolar

Anexo: 3 - BOLETIM DE ORDENAÇÃO DE EQUIPA

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



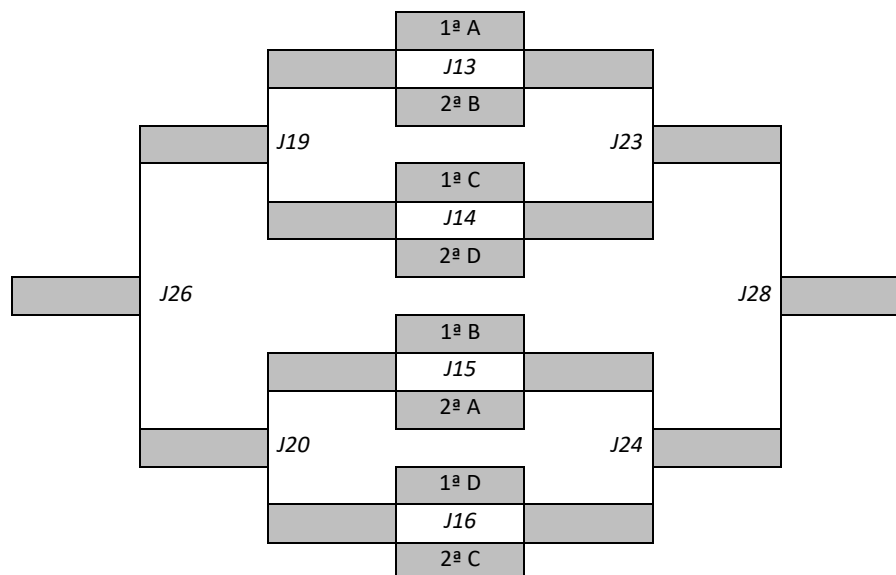
BADMINTON



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

5º/6º

1º/2º



7º/8º

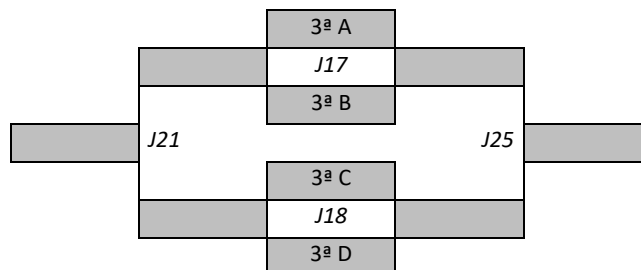
3º/4º

Vencido J19
J22
Vencido J20

Vencido J23
J27
Vencido J24

11º/12º

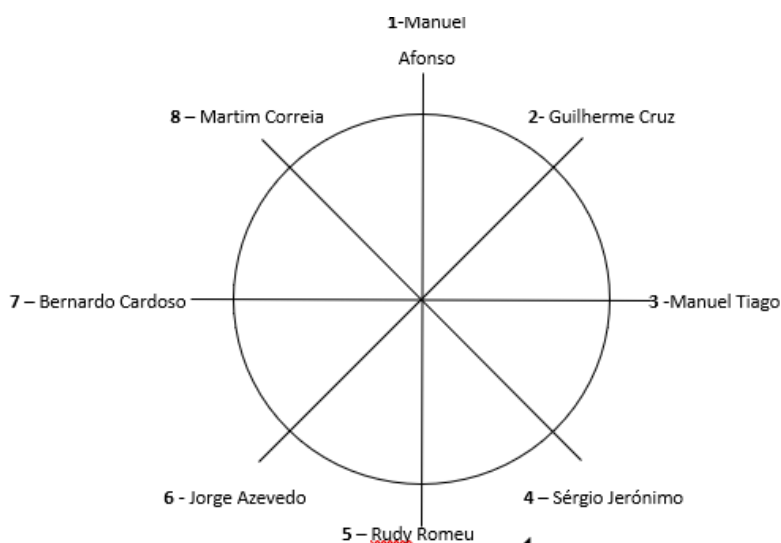
9º/10º





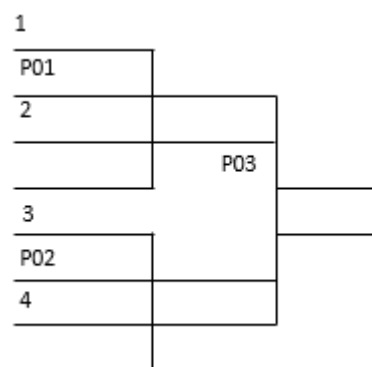
ANEXO 5 – COMPETIÇÃO INDIVIDUAL PARA INFANTIS NA FASE LOCAL

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 Rui e com o Martim e este com o Luís 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:



Jogos:

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





Torneio:		Esc.	Nome	Esc.	Nome	Início:	
Prova:						Final:	_____
Data:						Árbitro:	_____
Campo n.º:							_____
Nome	Escola				Pontuação		

Nome	Escola						

Nome	Escola						

	Nome dos Vencedores	Pontos
1.º JOGO:		
2.º JOGO:		
3.º JOGO:		

Árbitro