



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BADMINTON 2025-2026

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	P3
2.CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO DO GRUPO-EQUIPA	P3
3. ESCALÕES ETÁRIOS	P3
4. COMPETIÇÃO DE EQUIPAS (exclusiva do escalão de Juvenis)	P4
5. COMPETIÇÃO INDIVIDUAL POR ESCALÃO ETÁRIO	P5
6. PROCEDIMENTOS GERAIS PARA A ORGANIZAÇÃO DE PROVAS	P5
6.1 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	P5
6.2 RECINTO DE JOGOS	P6
7. SISTEMA DE COMPETIÇÃO	P6
7.1 FASELOCAL (CLDE)	P6
7.2 MODELOS DE PROVA DAS FASES REGIONAIS E NACIONAIS	P8
7.2.1 PROVA DE SINGULARES E PARES	P8
7.2.2 PROVA POR EQUIPAS (Regionais e Nacionais)	P10
8. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO	P12
8.1 PONTUAÇÃO DE JOGOS (SETS)	P13
9. SISTEMA DE DESEMPATE EM PROVAS POULE	P15
9.1 PROVAS DE SINGULARES E PARES	P16
9.2 PROVAS POR EQUIPAS	P16
10. APURAMENTO	P17
11. PRÉMIOS	P17
12. ARBITRAGEM	P17
12.1 JUIZ-ÁRBITRO	P17
12.2 ÁRBITROS	P18
13. EQUIPAMENTO	P18
14. FALTA ADMINISTRATIVA E FALTA DE COMPARÊNCIA	P19
15. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE ESCOLA ATIVA	P19
16. MODELOS DE COMPETIÇÃO INFORMAL	P22
17. BADMINTON ADAPTADO	P25
18. CASOS OMISSOS	P26
19. ANEXOS	P26

Lista de Anexos

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

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Badminton realizadas no âmbito do Programa Estratégico do Desporto Escolar (PEDE), em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) 2025-2026, no Regulamento de Provas e Competições (RPCDE, 25-26) 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 RPC, 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.

2. 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 o Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar 2025-2026.

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

Desta forma, cada Grupo-Equipa terá de apresentar, obrigatoriamente, na competição individual na fase local (CLDE), **um número mínimo de oito jogadores (4 + 4, sendo esta a soma dos participantes nos vários escalões/géneros)**. A acrescentar ao Grupo Equipa, deverá estar presente 1 professor responsável e 1 aluno árbitro com formação, pertencente ao Grupo-equipa e inscrito correctamente nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE).

Nota: Se o grupo-equipa não cumprir este ponto do regulamento, ao longo das competições individuais realizadas, ser-lhe-á averbada FALTA ADMINISTRATIVA, que será apenas contabilizada para efeitos de análise da participação da escola nas atividades do Desporto Escolar durante o respetivo ano letivo, não havendo implicação direta na classificação obtida pelos alunos na competição individual.

A inscrição de alunos em CDE de outros estabelecimentos de ensino (Agrupamentos ou Escolas não Agrupadas) deverá estar em conformidade o RGFDE Protocolo entre Estabelecimentos de Ensino).

3. ESCALÕES ETÁRIOS

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

ESCALÃO	ANO DE NASCIMENTO
INFANTIL A (SUB 11)	2015 a 2017
INFANTIL B (SUB 13)	2013 e 2014
INICIADO (SUB 15)	2011 e 2012
JUVENIL (SUB 18)	2008 a 2010
JÚNIOR (SUB 21)	2004 a 2007

Quadro I

Em conformidade com o RPCDE, o praticante de Badminton só pode participar em jogos ou provas no escalão etário correspondente à sua idade ou no imediatamente superior, de acordo com as normas previstas no RGFDE. No escalão Infantil A, as atividades/competições/encontros desenvolvem-se no âmbito do Desporto Escolar Escola Ativa (DEEA).

4. COMPETIÇÃO DE EQUIPAS (exclusiva do escalão de Juvenis)

Neste escalão segue-se 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)

4.1.- 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);

4.2.- Um professor responsável pelo Grupo-Equipa;

4.3. - Um Árbitro;

Nota: (No processo de inscrição dos Grupos-Equipa é obrigatória a inscrição nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE) 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.

4.4.- 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.

4.5.- Substituições:

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.

5. COMPETIÇÃO INDIVIDUAL POR ESCALÃO ETÁRIO

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

ESCALÕES	TIPOLOGIA DE PROVA	VOLANTES
INFANTIS	Singulares Masculinos Singulares Femininos	Sintético de cor branca, com cabeça de cortiça fita azul, velocidade média: Victor Shuttle 2000 ou Yonex Mavis 600 , ou Yonex Mavis 2000 ; 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	Fases finais Regionais e Nacionais: Volantes de penas aprovados para as competições oficiais da F.P. Badminton.

Quadro II

Nota: No escalão de Iniciados cada jogador, 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.

6. PROCEDIMENTOS GERAIS PARA A ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

6.1 - INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

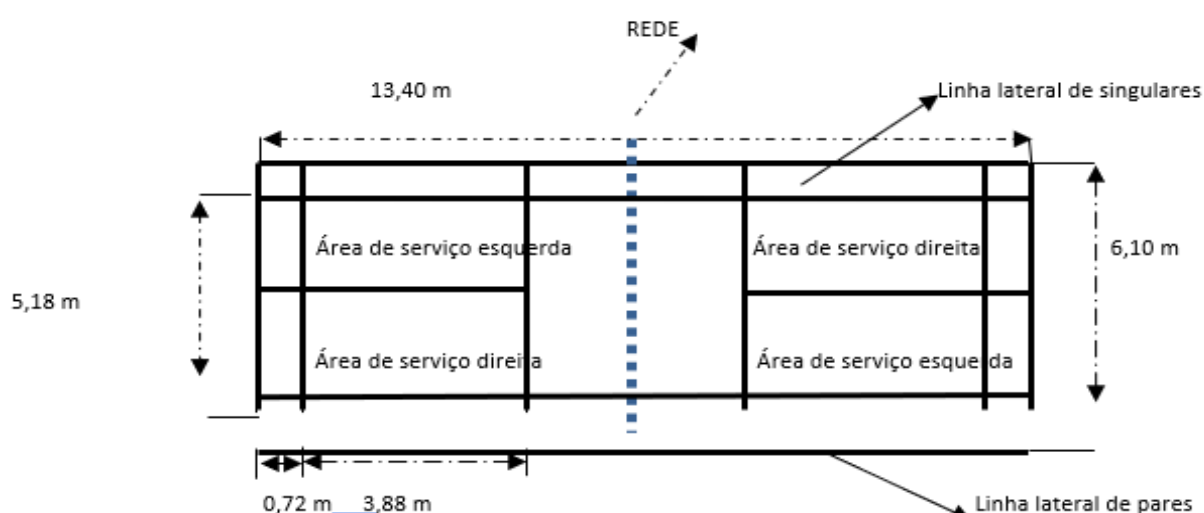
As instalações desportivas devem ser adequadas para a prática do Badminton, acautelando a boa visibilidade do volante, ausência de vento no recinto de jogos, e mantendo o espaço seguro para a competição. Neste sentido, a Organização deverá assegurar uma boa visualização do jogo no que se refere à excessiva luminosidade que possa prejudicar os praticantes.

As instalações desportivas para a realização de competições, devem permitir a marcação de pelo

menos quatro campos com as medidas oficiais e os distanciamentos previstos nas leis do jogo.

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.

6.2 - RECINTO DE JOGO



Quadro III

- 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.

7. SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

7.1 - FASE LOCAL (CLDE)

A forma de competição a privilegiar 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.

As provas devem disputar-se no sistema misto. Deverá haver inicialmente uma fase em grupos de jogadores apurando os vencedores e em alguns casos também o segundo classificado para uma fase posterior de eliminação à primeira derrota.

Sugere-se o seguinte critério em função dos atletas em cada escalão:

Nº ALUNOS	COMPOSIÇÃO DAS SÉRIES
3	1 série de 3
4	1 série de 4
5	1 série de 3 e outra de 2
6	2 séries de 3
7	1 série de 3 e outra de 4
8	2 séries de 4
9	3 séries de 3
10	2 série de 3 e 1 séries de 4
11	1 série de 3 e 2 série de 4
12	4 séries de 3
13	3 séries de 3 e 1 série de 4
14	2 séries de 3 e 2 séries de 4
15	5 séries de 3
16	4 séries de 4
17	3 séries de 3 e 2 séries de 4
18	6 séries de 3
19	5 séries de 3 e 1 série de 4
20	4 séries de 3 e 2 séries de 4
21	7 séries de 3
22	6 séries de 3 e 1 séries de 4
23	5 séries de 3 e 2 séries de 4
24	8 séries de 3
25	7 séries de 3 e 1 séries de 4
26	6 séries de 3 e 2 séries de 4
27	5 séries de 3 e 3 séries de 4
28	4 séries de 3 e 4 séries de 4
29	3 séries de 3 e 5 séries de 4
30	2 séries de 3 e 6 séries de 4
31	1 séries de 3 e 7 séries de 4
32	8 séries de 4

Quadro VI

Deverá ser elaborado um ranking em cada um dos grupos de escola, para cada uma das provas em disputa, que permita a posterior definição de apurados para a Fase Final CLDE, em

função de um regime de cotas a definir pela CLDE.

O número de concentrações a realizar nesta primeira fase será definido por cada CLDE.

No final da primeira fase, cada CLDE realizará uma competição, em regime de concentração, para apurar o vencedor de cada uma das provas (escalão / género) de permitir a definição de apurados para as Fases Regionais, nos casos em que estas se realizam.

Na Fase Local, a pontuação rege-se pelas Leis de Jogo, (jogos à melhor de 3 set's aos 21 pontos) de acordo com o regulamento vigente na FPB. No entanto, para agilizar a realização das competições e o seu término em tempo útil, as CLDE podem, em função da sua especificidade, optar por reduzir o número de pontos por set (por exemplo, 11 ou 15 pontos por set).

7.2- MODELOS DE PROVA DAS FASES REGIONAIS E NACIONAIS

7.2.1 - PROVA DE SINGULARES E PARES

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

Nota: sujeito a alterações de acordo com as quotas em vigor.

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;

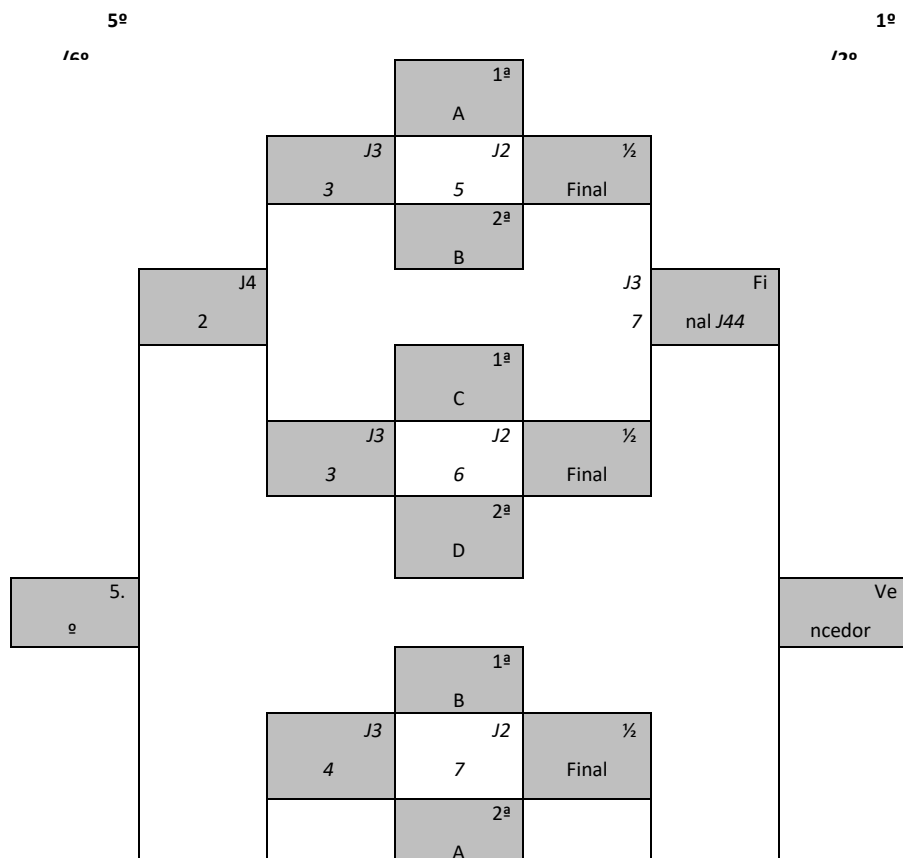
Os quartos classificados dos grupos disputam do mesmo modo o 13.º e 15.º lugares. Ver o modelo competitivo no quadro V.

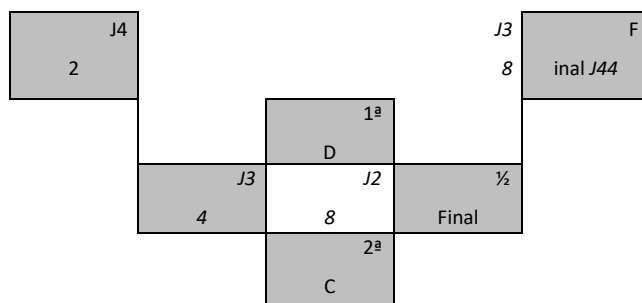
FASE DE GRUPOS

G	G	G	G
A	B	C	D
A	B	C	D
A	B	C	D
A	B	C	D

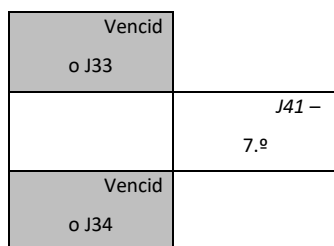
Quadro V

FASE DE PLAY-OFF

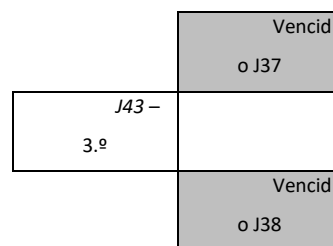




7º/8º

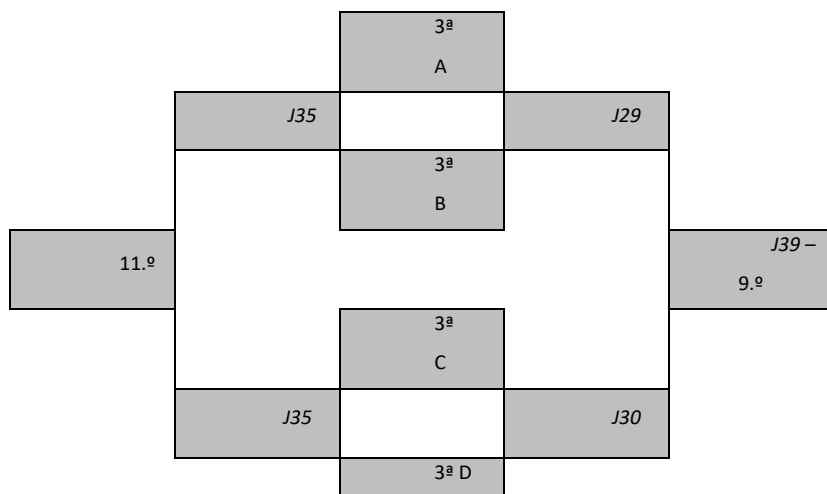


3º/4º



11º/1

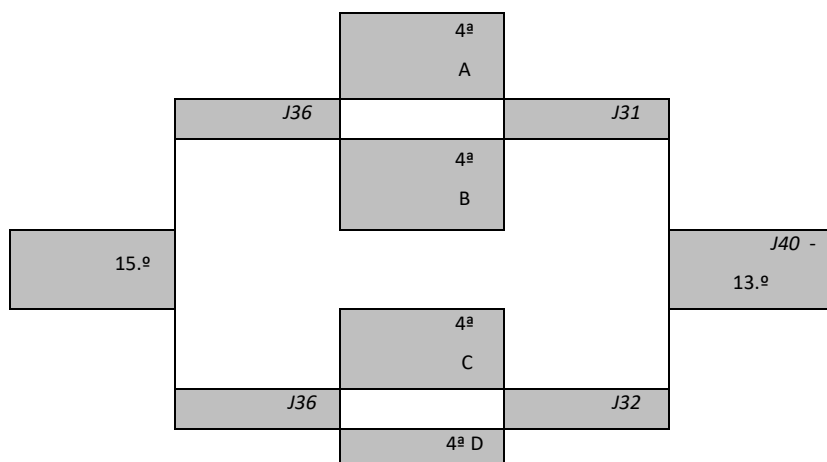
2º



9º/10º

15º/1

6º



13º/1

4º

7.2.2 - PROVA POR EQUIPAS (Regionais e Nacionais)

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

Nota: sujeito a alterações de acordo com as quotas em vigor.

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. Cada jogador pode realizar no máximo duas partidas.
- V. 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.
- VI. 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.
- VII. A equipa pode ser alterada no encontro seguinte, sendo respeitada a ordem de ranking.
- VIII. A ordem das partidas tem de respeitar a seguinte sequência:

Par N ° 1 – Melhor jogador do ranking, relativamente à equipa apresentada no início do encontro, + outro jogador

Par N ° 2 - os dois outros jogadores

Singular N.º 1

Singular N.º 2

Singular N.º 3

Nota: Estes três jogadores têm necessariamente de respeitar o ranking entre eles.

Exemplos de distribuição dos jogadores pelas partidas a efetuar.

Situação 1.

- O primeiro par tem de ser feito com o 1º jogador do ranking (equipa de 4 jogadores) com um outro

jogador da equipa.

- O segundo par será feito com os outros dois jogadores da equipa.
- Os 3 jogos de singulares podem ser feitos pelo jogador número um do ranking e depois por outros que estejam abaixo do seu ranking, todos eles respeitando a mesma regra.

Situação 2.

- O primeiro par tem de ser feito com o 1º jogador do ranking (equipa de 5 jogadores) com um outro jogador da equipa.
- O segundo par será feito com os outros dois jogadores da equipa.
- O jogador número um do ranking pode não jogar mais, e os 3 jogos de singulares podem ser feitos por outros jogadores da equipa apresentada, desde que respeitando o ranking de cada um deles.

- IX. A pontuação é a mesma que está consignada no Regulamento Específico de Badminton.
- X. 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.
- XI. 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.

FASE DE GRUPOS:

G		G	
A	1.ª ronda	B	1.ª ronda
A	2.ª ronda	B	2.ª ronda
A	3.ª ronda	B	3.ª ronda

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.

8. 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**.

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.

8.1 -PONTUAÇÃO DOS JOGOS/SETS

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

LEIS DO JOGO (RESUMO)

- 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.

Explicação	Resultado	Campo		Posição do serviço	Servidor e receptor	Vencedor da jogada
Início do jogo	Zero iguais 0 - 0	C0	D1	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
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	C0	D1	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	A0 serve para D1	C0 e D1
C0 e D1 ganham ponto e o direito a servir. Ninguém muda de posição.	1 - 1	C0	D1	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	D1 serve para A0	A0 e B1
A0 e B1 ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	2 - 1	C0	D1	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	B1 serve para C0	C0 e D1
C0 e D1 ganham ponto e o direito a servir. Ninguém muda de posição	2 - 2	C0	D1	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	C0 serve para B1	C0 e D1
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	D1	C0	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	C0 serve para A0	A0 e B1
A0 e B1 ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	3 - 3	D1	C0	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	A0 serve para C0.	A0 e B1

Quadro VI

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.

9. SISTEMA DE DESEMPATE EM PROVAS POULE**9.1 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 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.

9.2- PROVAS POR EQUIPAS (ESCALÃO DE JUVENIS)

Quadro VIII

	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.

10. 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 IX

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

11. PRÉMIOS

Nas competições finais das fases CLDE, Regionais e Nacionais serão atribuídos prémios aos 3 primeiros classificados singulares e por equipas e também aos professores e árbitros

12. ARBITRAGEM

12.1 -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 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 justifiquem;
- 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.

12.2 -ÁRBITROS

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

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

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.

13. 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.

14. FALTA ADMINISTRATIVA E FALTA DE COMPARÊNCIA

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.

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.

15. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE ESCOLA ATIVA

No âmbito do novo modelo recentemente introduzido, **DE ESCOLA ATIVA**, propõe-se que as escolas desenvolvam iniciativas de promoção e desenvolvimento da modalidade.

É importante criar tipos de competição diferentes das formais para que o estímulo e a competição vão ao encontro do interesse dos alunos, possibilitando o convívio e a confraternização ao mesmo tempo que desenvolvam e incrementem a prática desportiva regular.

O foco pedagógico deste grupo é transformar o badminton em momentos de aprendizagem ativa, inclusiva e divertida, onde a competição existe como ferramenta de socialização, cooperação e desenvolvimento integral do aluno, e não como processo seletivo ou de exclusão.

As atividades devem ser distribuídas ao longo a semana, e enquadradas por professores de Educação Física da escola.

Com base nas no Regulamento DE Escola Ativa 2025-2026, seguem algumas **indicações técnico-pedagógicas** que respeitam o espírito **formativo, inclusivo e de proximidade**.

Indicações Técnico-Pedagógicas:

15.1- Organização de momentos de convívio/competição não formal

- Estruturar **atividades intraescola** regulares (torneios internos, jogos adaptados, festivais de modalidades) de carácter **não seletivo** e inclusivo.

- Promover **encontros de proximidade** com escolas vizinhas, em formato de convívio, dando prioridade à **participação generalizada** relativamente ao aspeto competitivo.

- Valorizar tanto a **cooperação (jogar a pares, trocas de equipas, desafios coletivos)** como a **superação pessoal** (melhoria das próprias marcas, aumentar o tempo de batimentos com o volante, acertar em alvos).

15.2- O papel do professor de Educação Física

- O professor assegura o enquadramento pedagógico: garante a segurança, o respeito pelas regras simplificadas, e a equidade de participação.

- Incentiva os alunos a assumir diferentes funções (jogador, árbitro, organizador, marcador de pontos), promovendo competências sociais e de responsabilidade.

- Acompanha momentos de reflexão: após os jogos, promove pequenos momentos de feedback coletivo sobre aprendizagens, espírito desportivo e de cooperação.

15.3- Metodologia de ensino e aprendizagem

- Adotar diferentes formas jogadas: jogos reduzidos (1x1, 2x2, 3x3), adaptando regras e espaços ao nível dos alunos.

- Privilegiar a rotatividade (todos os alunos jogam com todos, evitando exclusões).

- Criar desafios cooperativos (ex.: quantos batimentos seguidos conseguem fazer entre os pares) antes de introduzir desafios competitivos.

- Simplificar a pontuação: jogos até 5 ou 7 pontos, tempo limite por jogo, ou sistemas alternativos de pontuação (pontos por cooperação, fair play, cumprimento de regras).

15.4- Integração no processo educativo

- Relacionar os momentos de convívio/competição com valores educativos transversais: respeito, responsabilidade, cooperação, perseverança.

- Utilizar a competição como meio formativo e não como fim: valorizar esforço e progressão individual/equipa mais do que o resultado final.

- Integrar a prática do badminton em projetos interdisciplinares (ex.: matemática para contagem e estatísticas, cidadania para valores desportivos, TIC para registos de torneios).

15.5-Recursos e logística

- A escola deve garantir os recursos materiais (redes, raquetes, volantes) e logísticos (espaço desportivo, horários, transporte quando necessário).

- Parcerias locais (clubes, autarquias, associações) podem complementar recursos e enriquecer o convívio.

- A comunicação à CLDE deve ser assegurada sempre que os encontros envolvam mais do que uma escola.

Sugestões de atividades que respeitam todas as características da atividade indicadas (regular, estruturada, diversificada, simplificada, formas jogadas, coletiva, lúdica e inclusiva):

1. Jogo do “Campo Dividido” (3x3 ou 4x4)

- **Descrição:** A turma divide-se em equipas equilibradas que jogam em campos reduzidos, com a rede mais baixa e regras simplificadas (apenas contar pontos quando o volante cai dentro do campo).
 - **Objetivo pedagógico:** Desenvolver noções básicas de receção, devolução e ocupação do espaço.
 - **Características:** Coletivo, simplificado, lúdico, inclusivo, fomenta o trabalho em grupo.
-

2. Circuito de Estações de Badminton

- **Descrição:** Estações com tarefas diferenciadas:
 - batimentos contra a parede,
 - jogo de alvos no chão,
 - Toques variados com troca de pares.
 - **Objetivo pedagógico:** Diversificar a prática, promovendo a repetição técnica em contextos lúdicos.
 - **Características:** Estruturada, diversificada, regular, adaptável às necessidades individuais.
-

3. “Caça ao Alvo” (equipas contra equipas)

- **Descrição:** Colocam-se cones ou arcos no campo adversário. As equipas tentam acertar no alvo com o volante para marcar pontos.
- **Objetivo pedagógico:** Desenvolver a precisão, noção de trajetória e coordenação óculo-manual.
- **Características:** Lúdica, simplificada, fomenta o espírito de equipa, fácil de adaptar a todos os níveis.

4. Torneio de “Mini-Jogos” Rotativos

- **Descrição:** em equipas de dois ou três elementos, jogam partidas rápidas (até 5 pontos) em campos adaptados, com rotatividade de equipas; Jogo da “volta à Europa”.
 - **Objetivo pedagógico:** Promover a aprendizagem das regras básicas, espírito competitivo saudável e inclusão.
 - **Características:** Regular, estruturada, simplificada, coletiva, fomentando a socialização.
-

5. “Badminton Cooperativo”

- **Descrição:** em equipas de dois ou três elementos, manter o volante no ar o maior tempo possível, somando pontos a cada troca bem-sucedida. Variações: só usar batimentos altos, só curtos, com batimentos alternados de esquerda e direita, ...
- **Objetivo pedagógico:** Estimular a cooperação, trabalho da coordenação psicomotora e cooperação em grupo.
- **Características:** Inclusiva, lúdica, fomenta valores educativos, promove a participação coletiva.

16. MODELOS DE COMPETIÇÕES INFORMAIS

EXEMPLOS DE MODELOS DE COMPETIÇÃO A IMPLEMENTAR NO DE ESCOLA ATIVA

- 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, numa dinâmica de motivação, uma vez que esse tipo de prática não se identifica com os princípios do jogo, que os alunos vão encontrar em competição formal. Deve apostar-se numa ampla animação a nível de escola (DE ESCOLA ATIVA), complementada com convívios e torneios interescolar, a nível local.

O tipo de atividades a desenvolver deve ser ajustado ao respetivo escalão.

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 X

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

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

Quadro XI

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 XII

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 XIII

1. Jogador A
2. Jogador B
3. Jogador C
4. Jogador D
5. Jogador E

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

6. Jogador F
7. Jogador G
8. Jogador H
9. Jogador I

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 XIV

17. BADMINTON ADAPTADO

O Badminton adaptado está aberto a todos os grupos-equipa (GE) de Desportos Adaptados – Badminton e aos GE de Badminton que tenham inscritos, alunos com limitações de funcionalidade que não lhes permite jogar a modalidade de forma regular e que estejam matriculados nos agrupamentos de escolas (AE) e escolas não agrupadas (ENA) do ensino público, do ensino particular e aos estabelecimentos de ensino cooperativo e profissional (EEPC). **O Regulamento Específico (em anexo)** aplica-se a todas as competições de Badminton Adaptado realizadas no âmbito do Desporto Escolar e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral do Funcionamento (RGFDE), Regulamento de Provas e Competições (RPCDE), Normas para a Organização de Provas Regionais e Nacionais e Regras Oficiais em vigor.

Nota: Este regulamento está orientado para os alunos que necessitam de adaptações para competir na modalidade. Todos os alunos que tenham uma Limitação Funcional, mas que a sua funcionalidade lhes permite participar nos GE e nas competições de Badminton regular em condições de equidade desportiva, devem fazê-lo.

Encontra-se aberta, desde o ano letivo 2024-2025, a possibilidade de se efetuar a inscrição de alunos do Badminton Adaptado, anexa ao GE de Badminton, sem quadro competitivo institucionalizado. A participação resume-se à fase local e se houver grande adesão, apenas até à fase CLDE, em regime de concentração.

Nesta primeira fase experimental, pretende-se criar momentos de participação e competição para todos. Não estão previstas divisões por classificação funcional, de forma a ser criado um “quadro competitivo” em que jogam todos contra todos independentemente da sua limitação funcional. Assim, na situação de haver um número reduzido de alunos em cada uma das classificações funcionais, aconselha-se que numa perspetiva de inclusão, sejam realizados “quadros competitivos” conjuntos em que todos os alunos jogam com todos aplicando-se uma classificação final separada.

A opção é da responsabilidade do professor do GE, devendo ser auscultados os professores de Educação Física/Educação Especial do(s) aluno(s).

A ideia principal é, no final do ano, fazer-se um levantamento de dados relativos à adesão e participação de alunos nestas categorias, assim como a adesão dos professores responsáveis pelos GE, por forma a que seja oficializada a abertura de GE específicos de Badminton Adaptado no ano seguinte.

18. 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 Coordenação Nacional do Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.

19. ANEXOS

Os anexos que serão apresentados de seguida 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: _____



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: _____

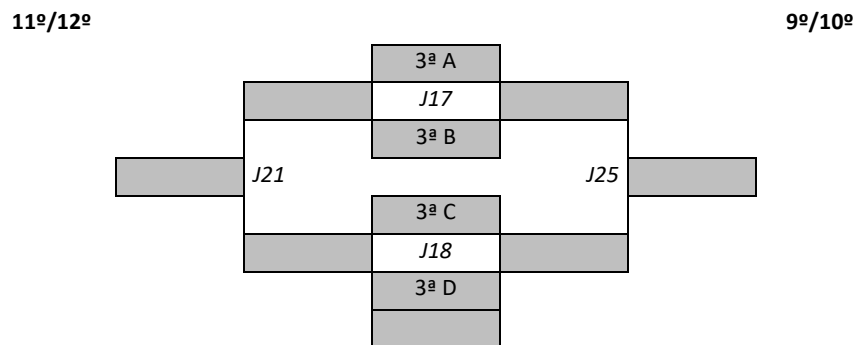
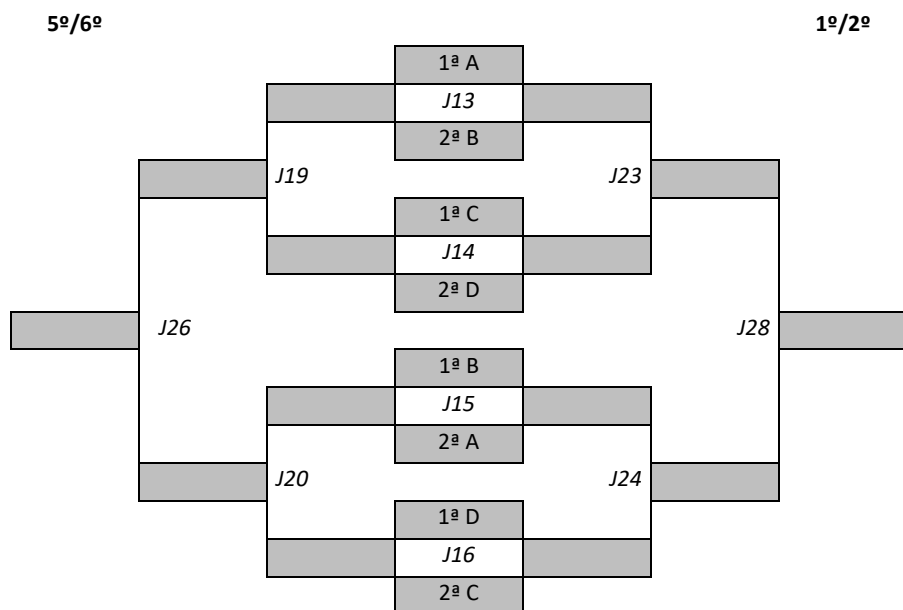
Anexo: 4 – SISTEMA DE COMPETIÇÃO PARA QUADRO DE 12



BADMINTON

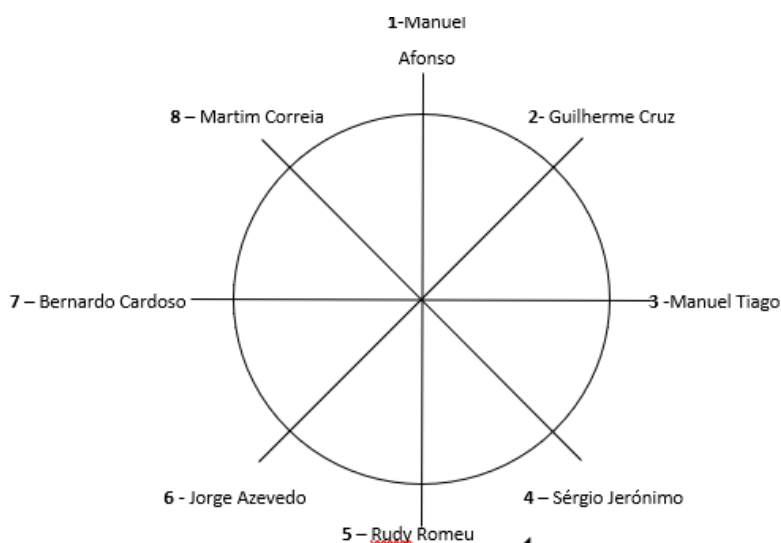


Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3



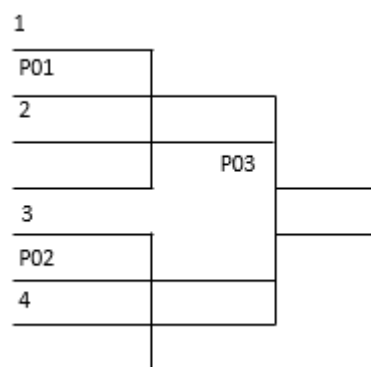
ANEXO 5 – COMPETIÇÃO INDIVIDUAL PARA INFANTIS NA FASE LOCAL

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