



REGIÃO AUTÓNOMA DA MADEIRA
GOVERNO REGIONAL



Regulamento Específico Badminton

www.madeira-edu.pt/dre
Direção de Serviços do Desporto Escolar

Índice

1. Forma de Competição.....	3
1.1 Concentração	3
1.2 Torneio aberto.....	3
1.3 Regras da competição individual	3
2. Inscrições nas concentrações.....	4
3. Participação de alunos federados nas competições do desporto escolar	4
4. Ajuizamento de provas.....	5
5. Material desportivo.....	5
6. Festa do Desporto Escolar 2016	5
Anexo 1 – <i>Datas das Concentrações</i>	6
Anexo 2 – <i>Boletim de Inscrição – Concentrações Individuais</i>	9
Anexo 3 – <i>Leis de jogo</i>	11
Anexo 4 – <i>Boletim de Inscrição - Festa do Desporto Escolar</i>	20



1. Forma de Competição

1.1 Concentração

A modalidade de badminton compete em forma de concentração, utilizando o sistema alemão com eliminatória a segunda derrota. Para este ano letivo, estipulamos ao todo 6 concentrações para cada Zona (Este, Funchal e Oeste) mais a concentração final, perfazendo assim 7 momentos de competição. Deste modo, a 1ª, 3ª e 5ª concentração destinam-se aos escalões de iniciados e juvenis, enquanto que, a 2ª, 4ª e 6ª concentração aos escalões de infantis e juniores/seniores (ver anexo 1). Deste modo, a 7ª competição estará reservada para a concentração final, onde vamos reunir os alunos das três zonas (Este, Funchal e Oeste) e de todos os escalões (infantis, iniciados, juvenis e juniores).

Estas concentrações decorrerão ao sábado e os transportes são da inteira responsabilidade da Direção de Serviços do Desporto Escolar (DSDE)/Secretaria Regional da Educação (SRE), sendo de carácter obrigatório.

1.2 Torneio aberto

Sempre que não seja possível a realização das concentrações e por algum motivo a DSDE não consiga remarca-las, então agendaremos torneios abertos, realizando-se durante a semana ou ao sábado e preferencialmente entre escolas próximas.

O transporte dos alunos para estes torneios poderá ser da responsabilidade da escola ou da própria direção de serviços.

1.3 Regras da competição individual

Sempre que possível, os jogos serão disputados a melhor de 3 SET's, ou seja, 2 SET de 15 pontos e caso empate o 3º SET a 11 pontos. Contudo, no dia da competição será sempre decidido o número de SET's, pois dependerá do número de alunos a participar.

A classificação final das 3 concentrações será elaborada através de um sistema de Ranking, ou seja, a menor soma de pontos atribuídos consoante a classificação do aluno em cada concentração. O número de pontos será igual à sua classificação na prova (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 limite de entradas no mapa, mais um ponto pela falta de comparência.

O apuramento para a fase final será da seguinte forma:

- a) Após a terceira concentração, faz-se uma lista dos participantes por zona/escalão/sexo, e respetivo "ranking".
- b) Apurar-se-ão os alunos melhores classificados do ranking por zona, por escalão e por sexo, de forma a perfazer um mapa competitivo final de 16 alunos. Deste modo, os alunos serão selecionados pelas zonas que apresentarem um quadro competitivo mais alargado (por exemplo: se a zona Oeste apresentar ao todo 60 alunos, a zona Este 40 e a zona Funchal 35, isto quer dizer, que a zona Oeste terá direito a levar 7 alunos para a concentração final, a zona Este leva 5 e a zona Funchal leva os 4 alunos).
- c) Por algum motivo se algum dos alunos apurados para a fase final não poder comparecer, será substituído pelo aluno que se encontra classificado em 17º do Ranking e assim sucessivamente.

2. Inscrições nas concentrações

Cada escola poderá inscrever por escalão/sexo no máximo 8 alunos. Este boletim de inscrição deverá ser entregue até **8 dias antes da concentração** (ver anexo 2), enviando para o seguinte email: dsde.bad@gmail.com.

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

3. Participação de alunos federados nas competições do desporto escolar

Neste ano letivo e a título experimental, será permitida a participação dos federados nas competições do desporto escolar, sendo excluídos todos os alunos federados que se encontrem classificados na 1ª metade da tabela do ranking da Associação de Badminton da RAM (ABRAM) e a sua aferição terá de ser feita até a data limite da inscrição dos alunos para as concentrações, isto é, até 8 dias antes das competições (ver ponto 2), (Ex: se no escalão de infantis masculinos o ranking da ABRAM apresentar um total de 10 alunos, apenas os últimos 5 alunos poderão participar nas nossas competições, se tiver 13 alunos, apenas os 7 últimos é que poderão participar). Estes alunos federados terão de estar inscritos no núcleo e ter uma participação ativa.

O ranking da ABRAM encontra-se disponível online e será sempre atualizado após cada competição do federado, o que a DSDE e qualquer professor poderão consultar e verificar quais os alunos que reúnem as condições para a participação das nossas concentrações externas.

4. Ajuizamento de provas

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

As atribuições principais do árbitro, para além de conhecer perfeitamente as Leis do Jogo, são as seguintes:

- a) Proceder ao sorteio do serviço, ou dos lados do campo;
- b) Fazer aplicar as Leis de Jogo (ver Anexo 4);
- c) Anunciar a marcação dos pontos com voz clara.
- d) Anunciar o resultado e a pontuação aos jogadores intervenientes, no final da partida;

5. Material desportivo

Os participantes nas concentrações deverão estar munidos de raquete e equipamento desportivo apropriado.

Cada escola deverá levar pelo menos 3 volantes em cada concentração, devendo ficar 1 volante em cada campo, ou seja, quando acaba o jogo o volante fica com o aluno que perde pois será este o próximo a arbitrar.

6. Festa do Desporto Escolar 2016

Para a Festa do Desporto Escolar (F.D.E.) 2016 haverá um quadro competitivo individual para os infantis, iniciados, juvenis e juniores/seniores.

Cada escola poderá inscrever por escalão/sexo no máximo 8 alunos (anexo 5).

O quadro competitivo individual a utilizar na F.D.E., 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	Zona	Local
1ª Concentração	21-11-2015	iniciados/juvenis	Oeste Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
2ª Concentração	05-12-2015	infantis/juniores/seniores	Oeste Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
3ª Concentração	16-01-2016	iniciados/juvenis	Oeste Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
4ª Concentração	27-02-2016	infantis/juniores/seniores	Oeste Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
5ª Concentração	12-03-2016	iniciados/juvenis	Oeste Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
6ª Concentração	16-04-2016	infantis/juniores/seniores	Oeste Este	Pav. Ponta do Sol Pav. Camacha
7ª Concentração final	07-05-2016	Todos os escalões	Oeste Funchal Este	Pav. Francisco Franco
Festa do Desporto Escolar	31 de maio à 3 de junho de 2016	Todos os escalões	Oeste Funchal Este	Pav. Francisco Franco
Multiatividades desportivas	27 à 30 de junho de 2016	Para todos os alunos		Porto Santo

Calendarização zona Funchal

Concentrações	Data	Escalão	Zona	Local
1ª Concentração	21-11-2015	iniciados/juvenis	Funchal	Pav. Francisco Franco
2ª Concentração	05-12-2015	infantis/juniores/seniores	Funchal	Pav. Francisco Franco
3ª Concentração	23-01-2016	iniciados/juvenis	Funchal	Pav. Francisco Franco
4ª Concentração	20-02-2016	infantis/juniores/seniores	Funchal	Pav. Francisco Franco
5ª Concentração	05-03-2016	iniciados/juvenis	Funchal	Pav. Francisco Franco
6ª Concentração	23-04-2016	infantis/juniores/seniores	Funchal	Pav. Francisco Franco
7ª Concentração final	07-05-2016	Todos os escalões	Oeste Funchal Este	Pav. Francisco Franco
Festa do Desporto Escolar	31 de maio à 3 de junho de 2016	Todos os escalões	Oeste Funchal Este	Pav. Francisco Franco
Multiatividades desportivas	27 à 30 de junho de 2016	Para todos os alunos		Porto Santo

Anexo 2 – Boletim de Inscrição – Concentrações Individuais



BADMINTON

Boletim de Inscrição de Alunos – Competição Individual		Concentração N°
ESTABELECIMENTO DE ENSINO:		
ESCALÃO:	SEXO:	

	Nome completo do aluno	N° BI/cartão de cidadão
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Para fim de registo de alunos no D.S.D.E. é necessário inscreve-los no place 21.

_____, ____ de _____ de 20__

O Orientador de Equipa/Grupo

Anexo 3 – Leis de jogo



- 1.3 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.
- 1.4 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

- 2.1 A rede deverá ser feita de corda fina, de cor escura, de espessura constante.
- 2.2 O cimo da rede deverá ser orlado por uma tira de lona branca de 75mm de largura, dobrada sobre uma corda ou cabo que passa pelo seu interior.
- 2.3 A corda ou cabo deverá ter o comprimento e peso suficientes para poder ser firmemente atada ao topo dos postes.
- 2.4 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

- 3.1 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.
- 3.2 A raquete deve estar livre de objetos agarrados ou de protuberâncias, a não ser aquelas utilizadas única e exclusivamente para limitar, ou evitar, o gasto, o suor, a vibração, para distribuir o peso ou, para ligar a pega, através de uma fita, à mão do jogador, desde que sejam razoáveis em tamanho e colocação para tais fins.
- 3.3 A raquete deve estar livre de qualquer artifício que torne possível a um jogador modificar materialmente a forma da raquete.

4. Equipamento

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

5. Os jogadores

5.1 O jogo será jogado e no caso de singulares, por um jogador de cada lado.

5.2 O lado a quem pertencer o direito de servir deverá ser chamado de "servidor", e o lado oposto deverá ser chamado de "recebedor".

6. O sorteio

6.1 Antes de começar o jogo, os lados oponentes deverão realizar o sorteio, e o lado vencedor poderá exercer o direito de escolha.

6.2 O lado perdedor poderá então exercer o direito de escolher a opção restante.

7. Mudança de campo

7.1 Os jogadores devem mudar de campo:

7.1.1 No fim do primeiro set.

7.1.2 Antes do início do terceiro set (se houver).

7.2 Quando os jogadores não efectuarem a mudança de campo, conforme estabelecido, deverão fazê-lo imediatamente, assim que o erro for detectado, e a pontuação existente deverá manter-se.

8. O serviço

8.1 Num serviço correto:

8.1.1 Nenhum dos lados deverá causar um atraso indevido na execução do serviço.

8.1.2 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.

8.1.3 A raquete do servidor deverá contactar, inicialmente, a base do volante, enquanto todo o volante estiver posicionado abaixo da cintura do servidor.

8.1.4 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.

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

8.1.6 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.

8.2 Uma vez que os jogadores tomem as suas posições, o primeiro movimento, de trás para diante, executado pela cabeça da raquete do servidor, é considerado como início do serviço.

8.3 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.

8.4 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.

9. Jogo de singulares

9.1 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.

9.2 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.

9.3 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.

9.4 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.

9.5 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.

10. Erros na área de serviço

10.1 Um erro na área de serviço é feito quando um jogador:

10.1.1 Serviu fora da sua vez.

10.1.2 Serviu da área de serviço errada, ou

10.1.3 Posicionado na área de serviço errada, estava preparado para receber o serviço, e este, tenha sido executado.

10.2 Sempre que se verifique um erro na área de serviço, haverá o seguinte procedimento:

10.2.1 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.

10.2.2 Se o erro não for detetado antes da execução do serviço seguinte, o erro não será corrigido.

10.3 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.

10.4 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:

11.1 Se um serviço não for correto.

11.2 Se o servidor, na tentativa de servir, falhar o volante.

11.3 Se, no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante fique preso na rede ou em cima dela.

11.4 Se, quando em jogo, o volante:

11.4.1 Caia fora das linhas limites do campo;

11.4.2 Passe através ou sob a rede;

11.4.3 Não consiga passar sobre a rede;

11.4.4 Toque o telhado, o tecto ou as paredes laterais;

11.4.5 Toque o corpo ou vestuário de um jogador; ou

11.4.6 Toque qualquer outro objeto ou pessoa fora da área de jogo.

11.5 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).

11.6 Se, quando o volante está em jogo, um jogador:

- 11.6.1 Toque na rede ou nos seus sustentáculos, com a raquete, o corpo ou o equipamento;
- 11.6.2 Invada o campo do adversário com a raquete ou o corpo, de qualquer forma, exceto segundo o estabelecido; ou
- 11.6.3 Faz obstrução, isto é, impede um adversário de executar um batimento legal em que o volante é seguido por cima da rede.
- 11.7 Se, quando em jogo, um jogador deliberadamente distrai o adversário através de qualquer ação, tal como gritar ou gesticular.
- 11.8 Se, quando em jogo, o volante:
- 11.8.1 É apanhado e seguro na raquete ou então embalado durante a execução de um batimento;
 - 11.8.2 É batido sucessivamente duas vezes pelo mesmo jogador com dois batimentos; ou
 - 11.8.3 É batido por um jogador e pelo seu parceiro sucessivamente; ou
 - 11.8.4 Toca a raquete de um jogador e continua a trajetória para a parte de trás do campo do mesmo jogador; ou
- 11.9 Se um jogador for culpado de flagrantes, repetidas ou persistentes ofensas, de acordo com o estabelecido.

12. Repetições

- 12.1 Uma repetição é mandada executar pelo árbitro, para interromper o jogo.
- 12.2 Uma repetição pode ser mandada executar se acontecer algo de inesperado ou accidental.
- 12.3 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.
- 12.4 Se durante o serviço, o recebedor e o servidor forem ambos punidos, simultaneamente, com uma falta, haverá lugar a repetição.
- 12.5 Se o servidor executar o serviço antes do recebedor estar preparado, haverá lugar a repetição.
- 12.6 Se, durante a jogada, o volante se desintegrar e a base se separar completamente do resto do volante, haverá lugar a repetição

12.7 Se um Juíz-de-linha não tiver visto a jogada e o árbitro não puder tomar uma decisão, haverá lugar a repetição.

12.8 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

13.1 Um volante está fora de jogo quando:

13.1.1 Atinge a rede, ficando preso nas malhas ou suspenso no cimo da mesma;

13.1.2 Atinge a rede ou os postes e inicia uma queda em direção à superfície do campo, do lado do jogador que executou o batimento;

13.1.3 Atinge a superfície do campo; ou

13.1.4 Uma "falta" ou "repetição" é assinalada.

14. Jogo contínuo, mau comportamento, penalidades

14.1 O jogo deve ser contínuo desde o primeiro serviço até ao momento em que a partida esteja concluída.

14.2 Um intervalo não superior a 5 minutos é permitido entre o segundo e o terceiro jogo.

14.3 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.

14.4 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.

14.4.1 Exceto no fim de uma partida, nenhum jogador poderá sair de campo, sem autorização do árbitro.

14.5 O árbitro deverá ser o único juiz de qualquer interrupção de uma partida.

14.6 Um jogador não pode:

14.6.1 Provocar deliberadamente a interrupção do jogo;

14.6.2 Interferir deliberadamente na velocidade do volante;

14.6.3 Comportar-se de uma maneira ofensiva;

14.6.4 Ser culpado de mau comportamento, mesmo que ele não esteja contemplado nas Leis do Badminton

14.7 O árbitro deve sancionar qualquer violação de acordo com o seguinte:

14.7.1 Admoestando o lado prevaricador;

14.7.2 Punido com uma falta o lado prevaricador, se já o tiver admoestado.

15. Árbitro

15.1 Um Árbitro deve:

15.1.1 Respeitar e fazer respeitar as Leis do Badminton e, especialmente, assinalar uma “falta” ou “repetição” se qualquer delas ocorrer, sem atender aos protestos feitos pelos jogadores;

15.1.2 Decidir sobre qualquer reclamação respeitante a um ponto em discussão, desde que feita antes do serviço seguinte ser executado;

15.1.3 Assegurar-se de que os jogadores e os espectadores estão sendo informados do desenrolar da partida;

15.1.4 Decidir sobre qualquer interrupção de jogo.

Anexo 4 – Boletim de Inscrição - Festa do Desporto Escolar



BADMINTON**Boletim de Inscrição de Alunos – Competição Individual****FESTA DO DESPORTO ESCOLAR****ESTABELECIMENTO DE ENSINO:****ESCALÃO:****SEXO:**

	Nome completo do aluno	BI/cartão de cidadão
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Para fim de registo de alunos no D.S.D.E. é necessário inscreve-los no place 21.

_____, _____ de _____ de 20__

O Orientador de Equipa/Grupo
