

O Badminton na Escola



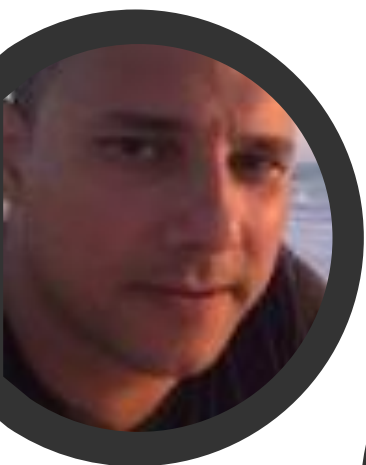
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO



Centro de Formação Associação de Escolas AltoTejo

(Registo de Acreditação CCPFC/ENT-AE-1489/23)

- João Luís Alves Oliveira Basto da Silva
- CNM de Badminton
- 2024
- jlabsilva@gmail.com



HISTÓRIA DO BADMINTON



- Foi na **Índia** que o *Badminton* provavelmente nasceu, com o nome de *Poona*. *Oficiais ingleses em serviço* neste país gostaram do jogo e levaram-no para a Europa.
- O "poona" passou a chamar-se **Badminton** quando, na década de 1870, uma nova versão da modalidade foi jogada na propriedade de *Badminton*, pertencente ao *Duque de Beaufort's*, em Gloucestershire, **Inglaterra**.
- As **regras do jogo** foram publicadas em 1877 pelo Coronel H. O. Selby, em Carachi, e em 1893 foi criada a **Associação** Inglesa de *Badminton* (Costa, J., 1999).
- Os primeiros **torneios** de carácter internacional realizaram-se em Westminster (Londres), 1899 (Costa, J., 1999).
- Em 1934 foi fundada a **Federação Internacional de Badminton (IBF)**, com nove membros: *Canadá*, Dinamarca, Escócia, França, Holanda, Inglaterra, Nova Zelândia e País de Gales. Está sediado logicamente, em Gloucestershire.
- Nos anos seguintes mais países se tornaram membros, especialmente após a estreia da modalidade como desporto olímpico nos **Jogos Olímpicos de Barcelona**, em 1992. Hoje em dia existem 130 países membros da IBF e o número tende a crescer.
- Existem, na atualidade, seis torneios principais promovidos pela IBF: **Thomas Cup** (campeonato Mundial masculino de equipas), **Uber Cup** (campeonato mundial feminino de equipas), **Sudirman Cup** (equipas mistas), **World Championship**, **World Juniors** e **World Grand Prix Finals**.
- Em 1995, o *Badminton* foi incluído nos *XII Jogos Pan-Americanos de Mar del Plata, Argentina*, e foi jogado novamente, em 1999, nos *XIII Jogos Pan-Americanos em Winnipeg, Canadá*.





BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA



OLIMPIADAS

- A primeira vez em que o **Badminton** figurou numa olimpíada foi nos **Jogos Olímpicos de 1974, em Munique**, com o estatuto de modalidade de **demonstração**. Em **Seul, 1988**, o **Badminton** foi jogado como modalidade de exibição.
- Depois do Comité Olímpico reconhecer a magnitude da modalidade, promoveu o **Badminton** a modalidade olímpica nos **Jogos Olímpicos de Barcelona, em 1992**. A popularidade da modalidade foi provada nesta ocasião, quando mais ou menos 1,1 bilhões de pessoas assistiram aos oito dias de competição na televisão.
- Como era de esperar, os países asiáticos conquistaram a maioria das medalhas em jogo. A Indonésia ganhou as medalhas de ouro, prata e bronze na categoria de singulares masculinos, de ouro na categoria de singulares femininos e de prata na categoria de pares masculinos. A Malásia levou o bronze na categoria de pares masculinos. Nos Jogos Olímpicos de Atlanta, em **1996**, a categoria de **pares mistos** foi incluída nas competições.





<https://www.youtube.com/watch?v=EMy5rbITikw>



<https://www.youtube.com/watch?v=X5NfsbST-hU>

Psicomotricidade

“Não se consegue explicar o movimento sem ter em conta o seu significado e a sua intenção, e é esta intenção que dá ao movimento um conteúdo de consciência.” (Fonseca, 2006)

TALENTO?...





- **ESCOLA**- Ed. Física (Unid. Didática, aula, torneio....)
- **Desporto Escolar** (“escolinha”, escalões, competições)

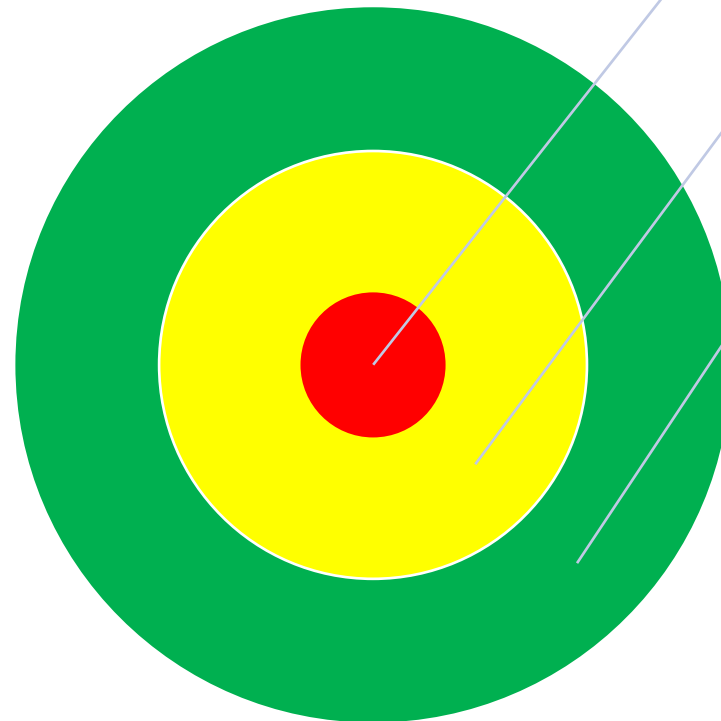
FEDERAÇÃO...
FPB

n/Sénior 9,11,13,15,17,19
Sénior- Cat C,D e Absolutos
Veteranos
Para Badminton



TÉCNICA DE BATIMENTOS

Critérios de Execução



**VELOCIDADE
DE EXECUÇÃO**

PRECISÃO

CONSISTÊNCIA



Campo de Jogo



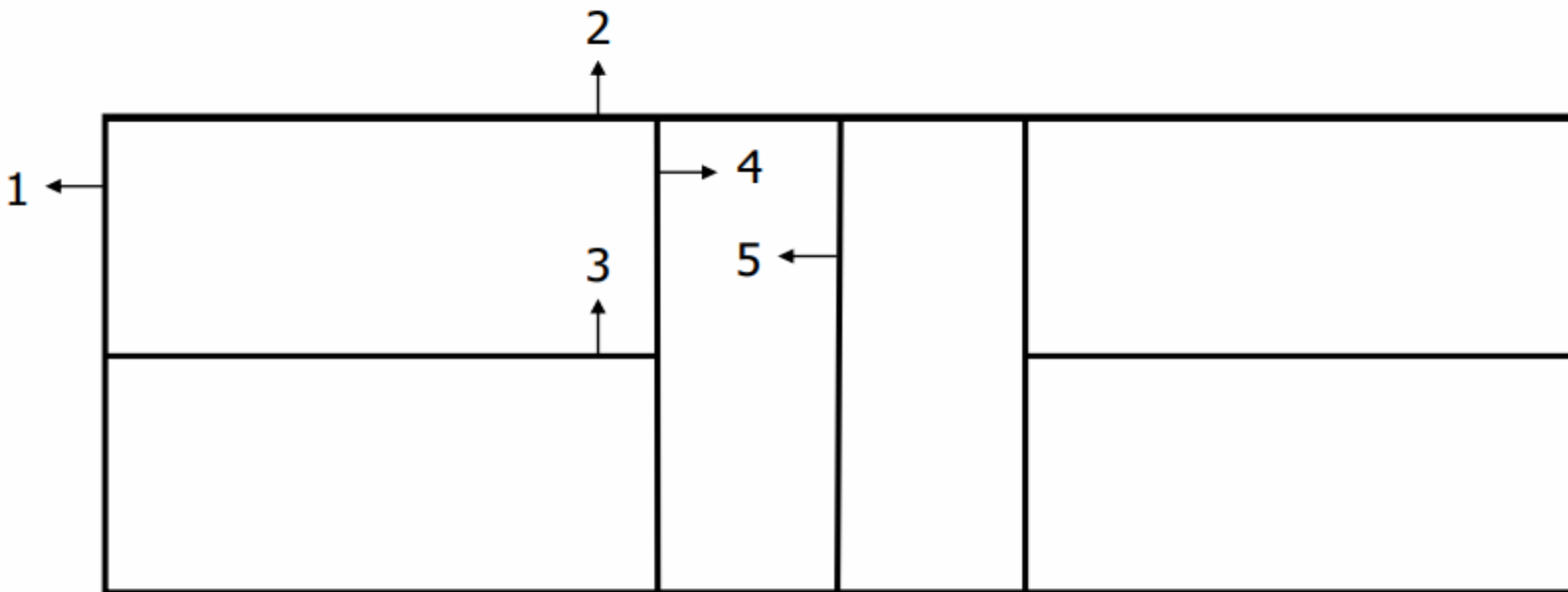
BADMINTON

REGULAMENTOS



Campo de Singulares

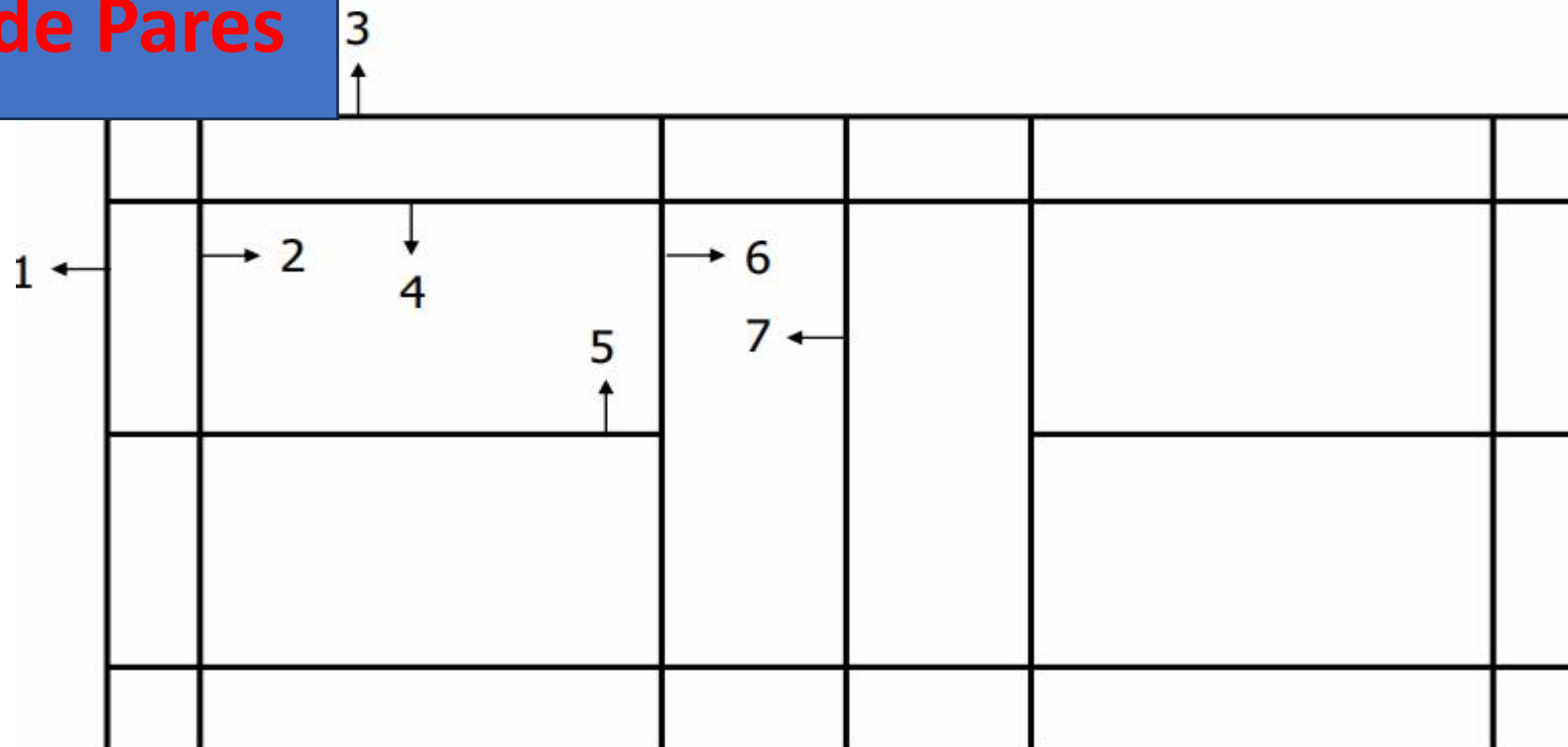
- 1 – Linha de serviço longo de singulares ou linha de fundo
- 2 – Linha lateral de singulares
- 3 – Linha central
- 4 – Linha de serviço curto
- 5 – Rede





- 1 – Linha de serviço longo de singulares ou linha de fundo
- 2 – Linha de serviço longo de pares
- 3 – Linha lateral de pares
- 4 – Linha lateral de singulares
- 5 – Linha central
- 6 – Linha de serviço curto
- 7 – Rede

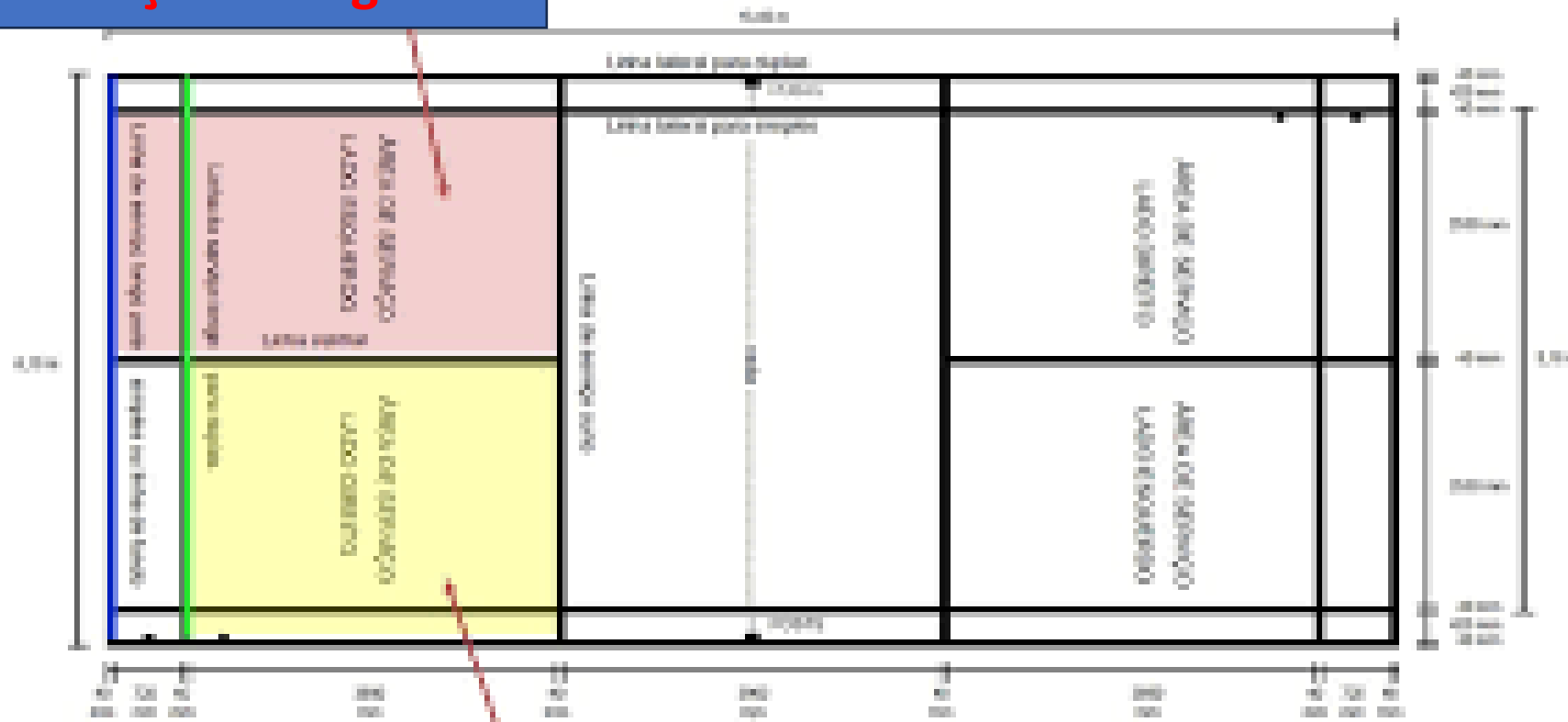
Campo de Pares





Área de Serviço válida

Zona de serviço de singulares



Zona de serviço de pares



ESTRUTURA ELEMENTAR DOS BATIMENTOS

Se quisermos analisar ou descrever um movimento particular, em primeiro lugar devemos reduzi-lo às suas principais fases e elementos.

• PRINCIPAIS FASES DE UM BATIMENTO

PREPARAÇÃO

Contendo em termos gerais, a nossa movimentação desde a posição base para o local onde vamos bater o volante e o balanço atrás da raquete.

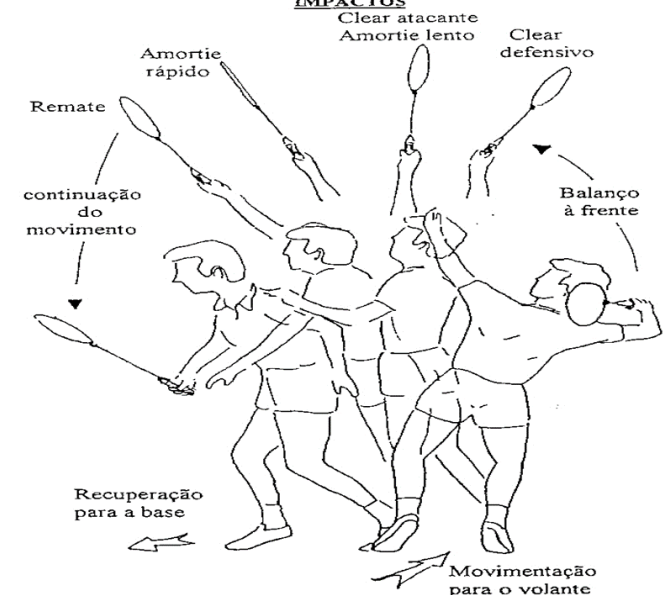
EXECUÇÃO

Contendo em termos gerais, o balanço à frente da raquete e o impacto da mesma no volante

RECUPERAÇÃO

Contendo a continuação do movimento e a recuperação para a base

FASES DO BATIMENTO

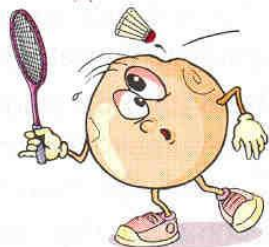


- 1 - Preparação - movimentação para o volante, balanço atrás
- 2 - Execução - balanço à frente, impacto
- 3 - Recuperação - continuação do movimento, recuperação para a base



Observação dos elementos “chave” dos batimentos

Para analisar a execução de um batimento de um jogador sem a ajuda cinematográfica, deverá concentrar a sua atenção nas posições e movimentos das principais articulações, visto que as suas ações subseqüentes durante a fase de preparação, execução e recuperação determinam tanto a velocidade como a precisão do batimento.



preparação

execução

recuperação

- Os tornozelos
- os joelhos
- as ancas
- a coluna vertebral
- os ombros
- os cotovelos



CLASSIFICAÇÃO DOS BATIMENTOS

BATIMENTOS

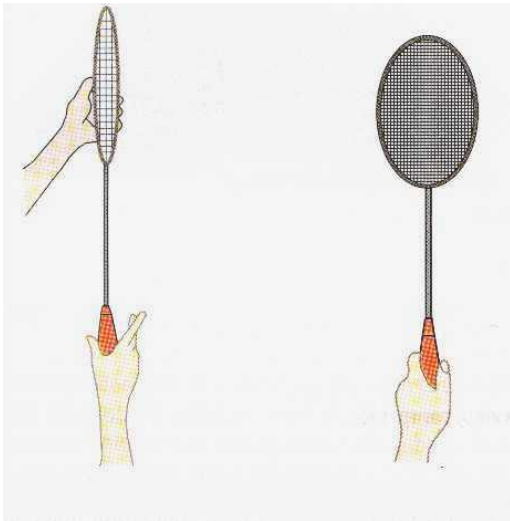
Trajectoria/ Colocação da mão

Trajectoria

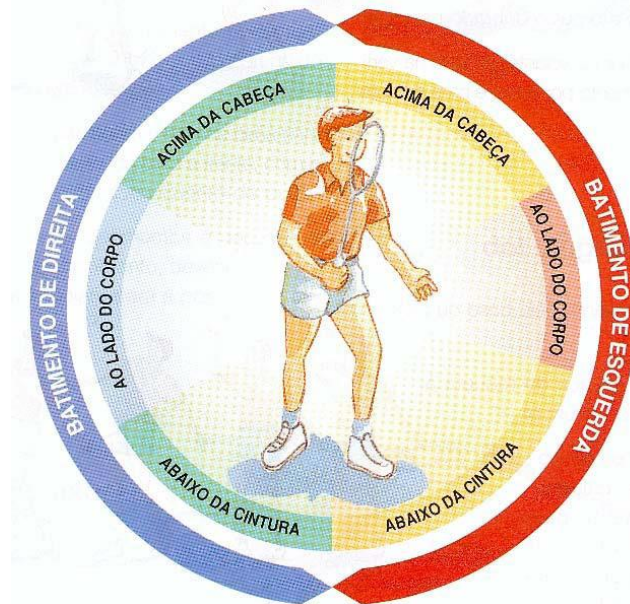
Área de Impacto



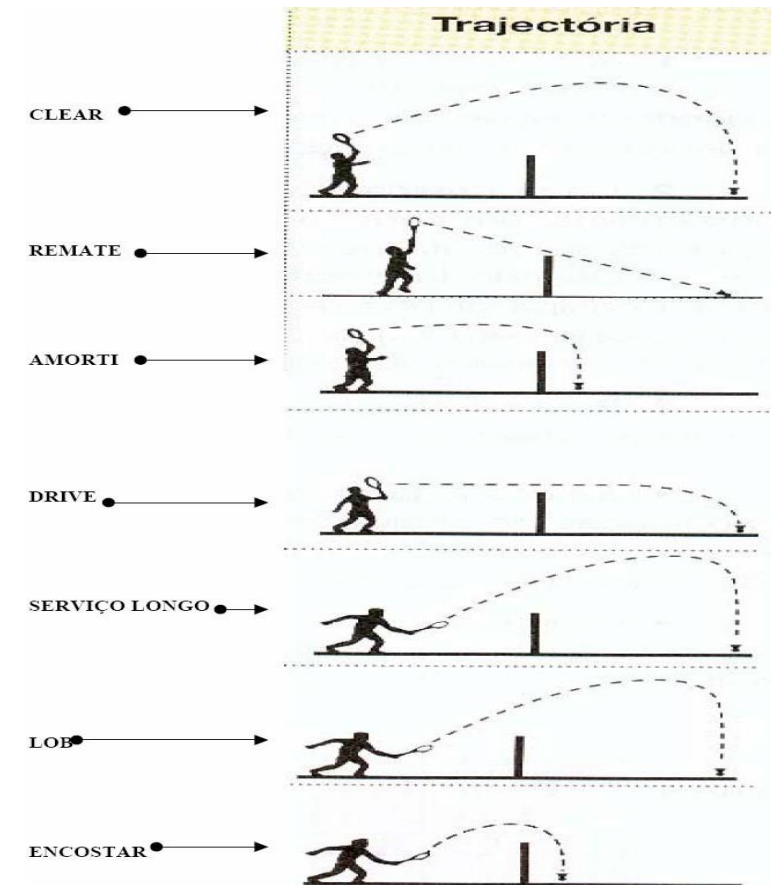
RELAÇÃO TRAJECTÓRIA / COLOCAÇÃO DA MÃO



ÁREA DE IMPACTO

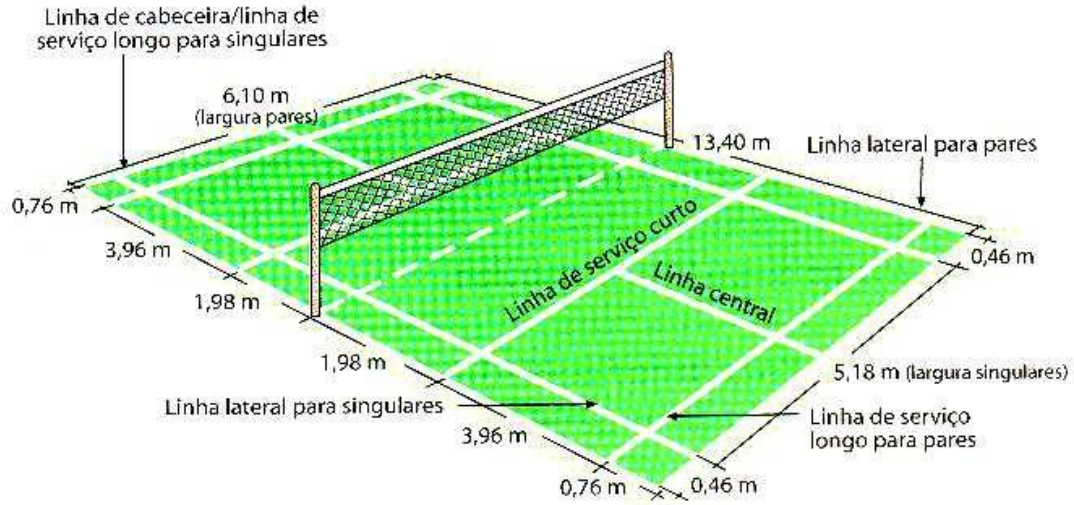


TRAJECTÓRIAS

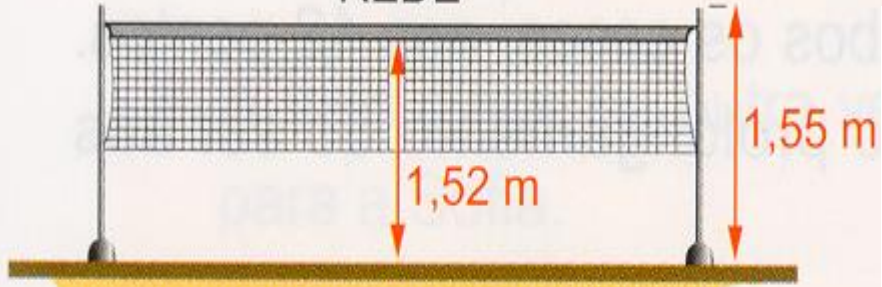




MATERIAL



REDE



DESLOCAMENTOS



Este tema tem relevante importância para a evolução dos atletas, pois se estes não automatizarem os seus deslocamentos dentro do campo dificilmente atingiram elevadas prestações. Para além disso, o domínio da técnica dos deslocamentos permite efetuar um jogo com mais eficiência, evitando esforços indevidos em articulações, ligamentos e músculos.

Assim, podemos referir que movimentação no campo, deverá ser a forma mais rápida e eventualmente mais eficiente, para nos deslocarmos dentro do campo.

Preparação do batimento

Recuperação para a posição base



O JOGO



Jogadores



O jogo pode ser disputado por dois jogadores de cada lado (pares), ou por um jogador de cada lado (singulares).



O lado a quem pertence o direito de servir deverá ser chamado “servidor” e o lado oposto deverá ser chamado “recebedor”.



Pontuação

Uma partida de Badminton é jogada à melhor de três jogos “set” (quem vence dois ganha).

Cada jogo é jogado até aos 21 pontos.

– No caso de empate aos 20 pontos, ganha quem conseguir uma diferença de dois pontos.

– Se, aos 29 pontos, o empate subsistir, ganha o jogador, ou parelha, que primeiro marcar 30 pontos.






O lado que vence uma jogada adiciona um ponto à sua pontuação.



O lado que vence um jogo começa o serviço do jogo seguinte.



Intervalo e mudança de campo






-  Quando o jogador que está a ganhar chegar aos 11 pontos, os jogadores têm um período de 60 segundos de intervalo.
-  É autorizado um intervalo de dois minutos entre cada jogo (set).
-  Caso haja um terceiro “set” há troca de campo quando um dos jogadores atingir 11 pontos.



Jogo de Singulares

-  Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado **direito**, sempre que a pontuação do servidor seja **par ou zero**.
-  Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado **esquerdo**, sempre que a pontuação do servidor seja **impar**



-  O volante é batido, alternadamente, pelo servidor e pelo recetor, até que seja cometida uma falta, ou até que o volante deixe de estar em jogo.
-  Se o servidor ganhar a jogada adiciona um ponto à sua pontuação e volta a servir do lado oposto ao que se encontrava a servir (direito \leftrightarrow esquerdo).
-  Se o recebedor ganhar uma jogada adiciona um ponto à sua pontuação e passa a ser servidor (não troca de lado no campo).



Desporto Escolar



Pontuação para Pares



BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA



Curso do jogo /Explicação	Resultado	Posição do serviço	Servidor & Recebedor	Vencedor da jogada		
	Zero Igual	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	A serve para C A e C são os servidor e recebedor iniciais	A & B	C	D
					B	A
A & B ganham um ponto. A & B mudam o lado do serviço. A volta a servir, agora do lado esquerdo. C & D mantêm os mesmos lados.	1-0	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	A serve para D	C & D	C	D
					A	B



C & D ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	01-01	Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.	D serve para A.	A & B	<table border="1"> <tr> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	C	D	A	B
C	D								
A	B								
A & B ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	02-01	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	B serve para C	C & D	<table border="1"> <tr> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	C	D	A	B
C	D								
A	B								
C & D ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.	02-02	Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.	C serve para B	C & D	<table border="1"> <tr> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	C	D	A	B
C	D								
A	B								



<p>C & D ganham um ponto. C & D mudam o lado do serviço. C serve do lado esquerdo. A & B não mudam de posição.</p>	<p>03-02</p>	<p>Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.</p>	<p>C serve para A</p>	<p>A & B</p>	
<p>A & B ganham um ponto e o direito de servir. Ninguém muda de posição.</p>	<p>03-03</p>	<p>Serviço do lado esquerdo. A pontuação do lado que serve é ímpar.</p>	<p>A serve para C</p>	<p>A & B</p>	
<p>A & B ganham um ponto. A & B mudam o lado do serviço. A volta a servir, agora do lado esquerdo. C & D mantêm os mesmos lados.</p>	<p>04-03</p>	<p>Serviço do lado direito. A pontuação do lado que serve é par.</p>	<p>A serve para D</p>	<p>C & D</p>	



Notas:



O “lado” 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.



Desporto Escolar



FORMAÇÃO



BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA



Serviço

No serviço :



Tanto o servidor como o recetor deverão encontrar-se dentro das áreas de serviço diagonalmente opostas, sem pisar as linhas limites respetivas.








Os pés dos jogadores devem permanecer em contacto com a superfície do campo, numa posição estacionária, até que o serviço seja executado.



A raqueta do servidor deverá contactar a cabeça do volante, encontrando-se toda a cabeça da raqueta posicionada abaixo da cintura do servidor e a apontar para o chão



É falta no serviço se:

-  O serviço não for correto.
-  O volante não for enviado para dentro da área de serviço.
-  O volante, no serviço, for tocado pela raquete acima do nível da cintura.
-  O servidor, na tentativa de servir, falhar o volante.
-  Depois de passar por cima da rede, o volante ficar preso na rede ou por cima dela



É falta em jogo se o volante:



Cair fora das linhas limites do campo.



Passar através ou sob a rede.



Não conseguir passar sobre a rede.



Tocar o teto ou paredes laterais.



Tocar o corpo ou o vestuário de um jogador.



O volante é apanhado ou seguro na raquete.



É batido duas vezes sucessivas.

Equipa de Arbitragem



Juiz Árbitro



Árbitro



Juiz de serviço



Juízes de linha



Pega da raquete



O primeiro procedimento técnico a dominar é a pega da raquete, que pode ser de diversas formas, tendo em conta a natureza do batimento a executar. A raquete deve ser segura de forma a que se tenha o máximo de controlo da sua cabeça, permitindo, deste modo, bater facilmente no volante de qualquer posição. Existem vários tipos de pegas. No entanto, as mais utilizadas são as seguintes:

Pega de direita



Cabeça da raquete de perfil, à frente e formando um ângulo com o antebraço. Os dedos envolvem o cabo da raqueta sobre a diagonal, com o polegar em oposição aos restantes dedos. Este tipo de pega pode ser utilizado em todos os batimentos sobre o lado direito do corpo e nos batimentos à esquerda, acima da cabeça, em basculação.



Pega de esquerda



Cabeça da raqueta de perfil, à frente e para cima. Os dedos envolvem o cabo da raqueta, ficando o polegar sobre uma das faces mais largas da raqueta.

Este tipo de pega pode ser utilizado em todos os batimentos sobre o lado esquerdo do corpo



Pega do volante



Deve-se pegar pela base ou pela parte superior.



Posição Base

A posição base permite responder da melhor forma ao ataque do adversário. Esta caracteriza-se por: Colocação no centro do campo (sensivelmente um passo atrás do T). Membros inferiores ligeiramente fletidos, com os pés afastados. Ligeira inclinação do tronco à frente. Semi-flexão dos membros superiores, com a raquete à frente do corpo e à altura da cabeça. Esta posição permite predispor o corpo para qualquer movimento repentino, inesperado e por vezes de recurso!





São ações técnico-táticas para enviar o volante para o campo adversário

Por baixo abaixo da cintura



Serviço curto

Serviço longo

Por cima da cabeça



Clear

Amorti

Remate

Drive

Batimentos à rede



Lob

Encosto

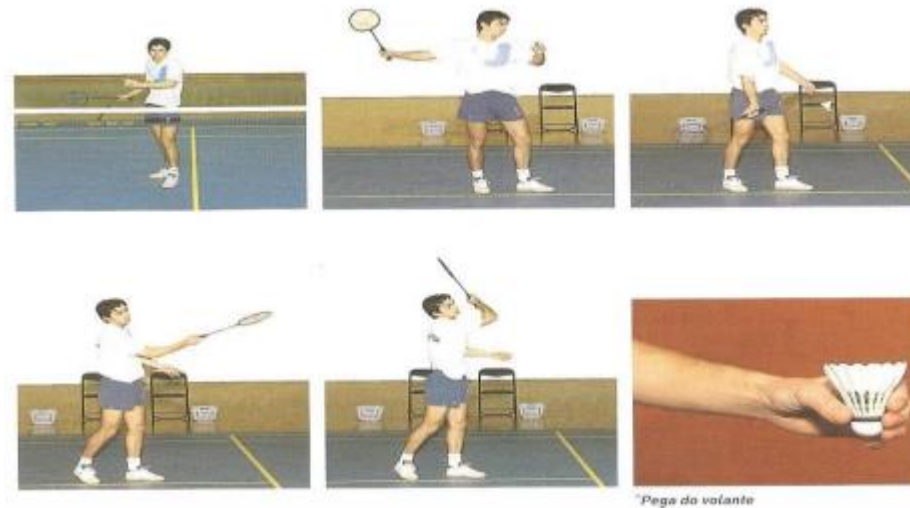
Dab





Serviço Longo

No Serviço longo deve-se imprimir uma trajetória alta e profunda de modo a que o volante caia perto da linha final do campo adversário. (sempre que cair em cima da linha é considerado válido).



Colocação dentro da área de serviço, de lado, com o ombro e o pé esquerdo voltados diagonalmente para o adversário.

Segurar o volante pela cabeça entre o indicador e o polegar, com o membro superior à altura do ombro.



Inclinar-se para trás, por forma a que o peso do corpo assente sobre o pé mais recuado, com o membro superior fletido e o pulso em extensão. Levar a raquete atrás, quase verticalmente, e à direita da coxa.

Escolher a área-alvo e, a seguir, abrir o polegar e o indicador da mão que segura o volante, de modo a que este caia na vertical, direito. Movimentar a raquete para baixo na sua direção.

Executar o batimento para cima e para a frente, transpondo o peso do corpo do membro inferior de trás para a frente, rodar o tronco e a anca para o mesmo lado do batimento e, na altura em que este se efectua, flectir ligeiramente o pulso.

Após o batimento, manter esse alinhamento e fazer um longo movimento da raqueta para a frente, acima do ombro esquerdo, o peso do corpo totalmente sobre o membro inferior esquerdo.

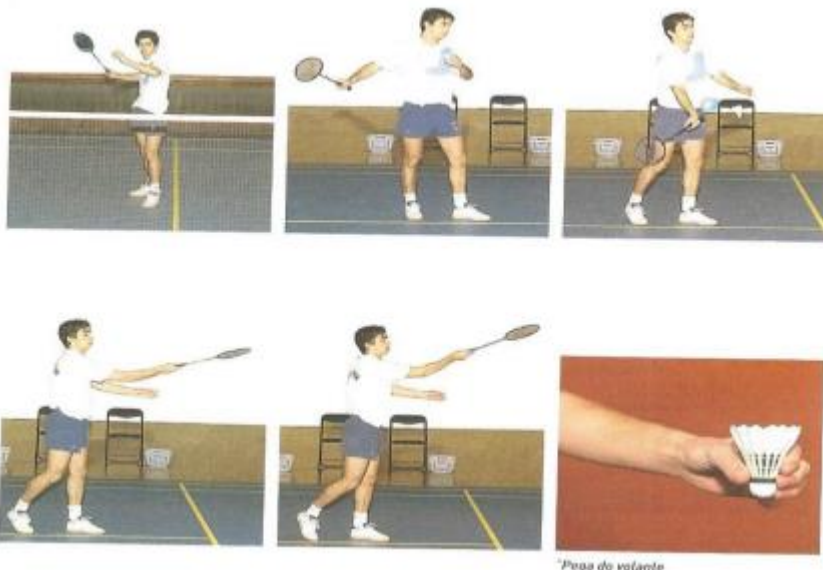
Regressar novamente à posição base.

Serviço Curto



No Serviço curto deve-se imprimir uma trajetória baixa e tensa de modo a que o volante passe junto à rede e caia perto desta no campo adversário.

Serviço curto de direita



Serviço curto de esquerda



Serviço flick de esquerda



Raquete à frente do corpo com o membro superior fletido e cruzado à frente.

Batimento do volante através da extensão completa do membro superior.



Na área de serviço, de lado, colocar-se voltado para o recebedor e com o pé esquerdo à frente.

Com o membro superior fletido, segurar o volante pela cabeça com o indicador e o polegar.

Com a mão direita, segurar a raqueta à direita e um pouco atrás do membro inferior direito.

Deixar cair o volante à direita do pé dianteiro, balançando a raquete por baixo e para a frente.

Executar o batimento mantendo o olhar no volante.

A raquete continua o movimento na direção seguida pelo volante.

Adquirir novamente a posição base.



Nova regra do serviço



<https://www.youtube.com/watch?v=GE8qjIubAbI>

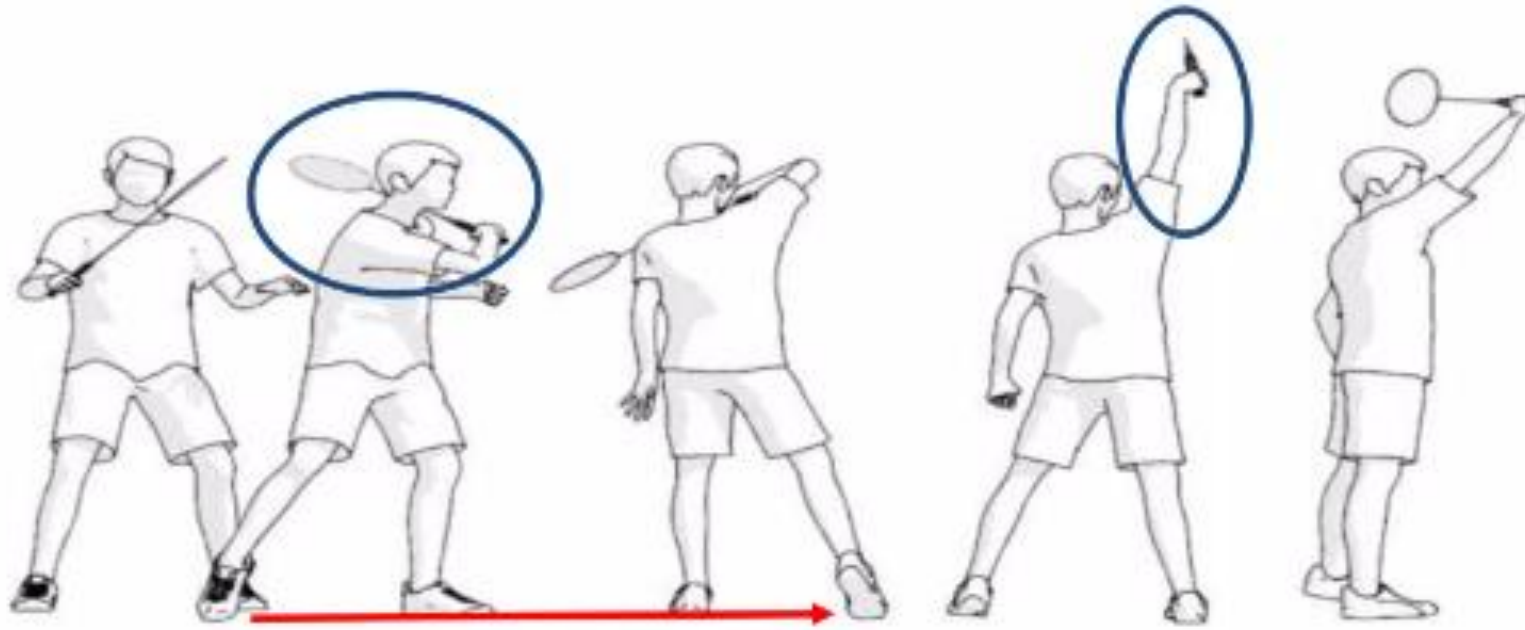


É um batimento utilizado para, do fundo do próprio campo, devolver o volante para o fundo do campo adversário numa trajetória alta.



O volante é batido num movimento contínuo, por cima da cabeça e à frente do corpo, com rotação do tronco.

Clear de esquerda



Deslocamento do corpo para a esquerda, com a raquete acima do ombro esquerdo.



Deslocação do membro inferior esquerdo e cruzamento do membro inferior direito pela frente do primeiro.



No momento do impacto, extensão completa do membro superior que realiza o batimento.

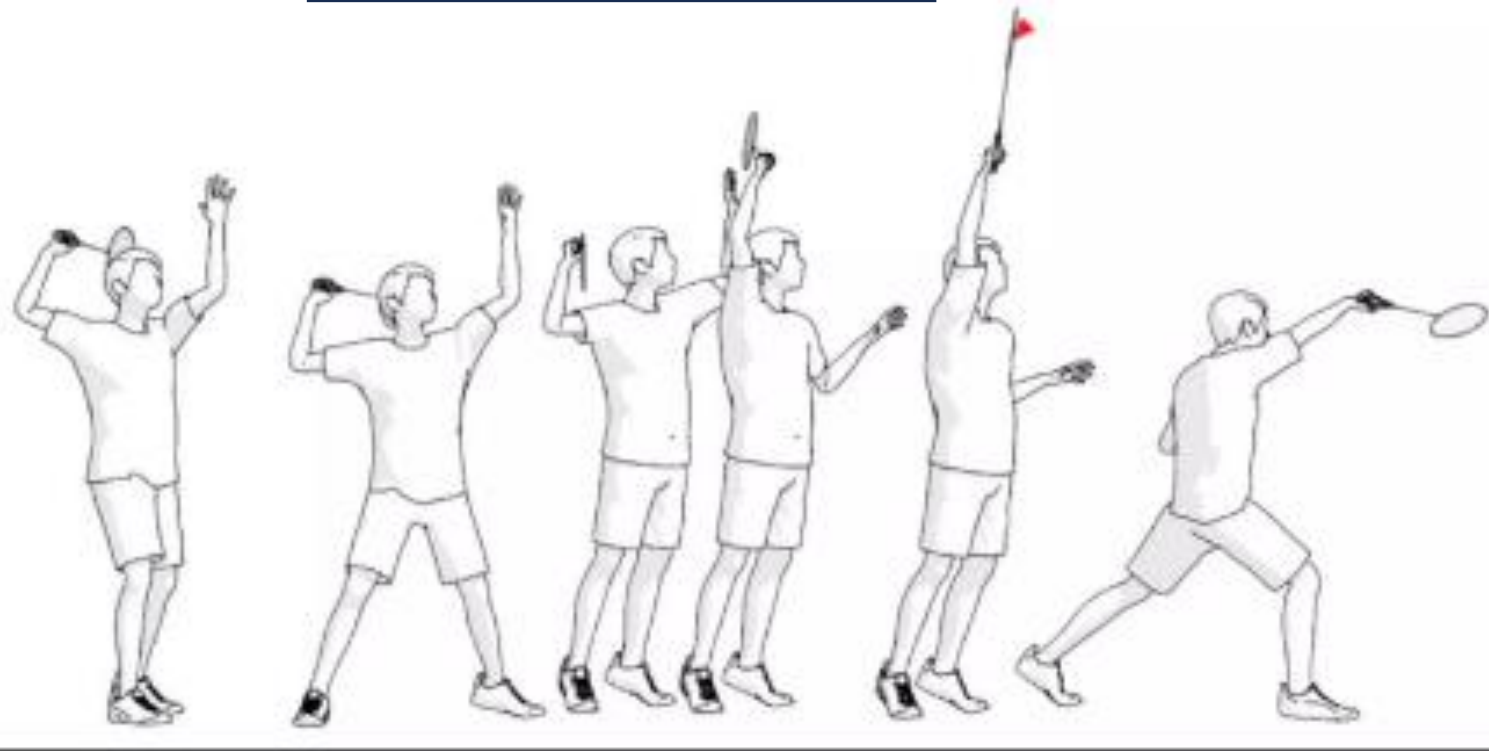


Remate/Smash



BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA



• Semelhante ao movimento de *clear*. Ponto de impacto mais à frente que no *clear* e raqueta inclinada à frente, «picando» corretamente o volante e imprimindo maior velocidade ao movimento.



Amorti/ Drop



Um batimento que pode assemelhar-se à técnica de remate ou clear.



É um batimento que serve para colocar o volante junto à rede do campo adversário, através do controle da força do batimento. Serve para quebrar o ritmo do jogo e desequilibrar o adversário junto à rede





Desporto Escolar



Drive



BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA



batimento em posicionamento lateral em relação à rede. **Peso corporal no pé de apoio** e raqueta à altura do ombro.



Rotação do pulso e **extensão total do membro** superior do batimento (à frente do pé de apoio e ao nível do ombro), imprimindo **trajetória tensa e rápida ao volante**.



Encosto/Amorti

• O objetivo deste gesto é devolver o volante num **amorti curto**, para **junto da rede**, de forma a forçar o adversário a levantá-lo.



Dab

• O gesto tem como objetivo bater o volante para o chão rapidamente, de forma determinada, fazendo o volante cair perto da rede finalizando assim a jogada.

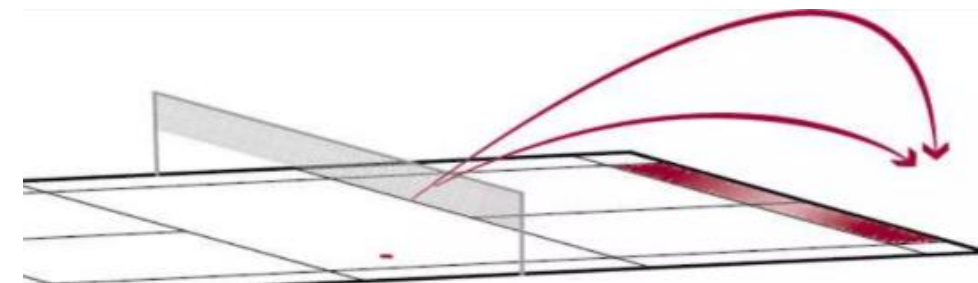


Lob



Volante batido à frente do corpo num movimento contínuo, avançando a **perna do lado da raqueta** (em afundo) e utilizando os diferentes tipos de pega de raqueta.

É um batimento utilizado para devolver o volante, da rede para o fundo do campo do adversário, numa **trajetória alta**.





Batimentos por cima

Batimentos	Técnica	Objectivos
Altos, acima da cabeça	<u>Clear</u>	<ul style="list-style-type: none"> Para colocar o volante no fundo do campo Para recuperar a posição de equilíbrio – Clear defensivo Para desequilibrar o adversário – Clear ofensivo
	<u>Smash</u>	<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar a jogada, colocando o volante no solo ou obrigar a uma devolução deficiente.
	<u>Amorti alto</u>	<ul style="list-style-type: none"> Para colocar o volante numa zona imediatamente a seguir à rede, fora do alcance do adversário.



Batimentos ao lado do corpo

Batimentos	Técnica	Objectivos
Ao lado Do corpo	<u>Drive</u>	<ul style="list-style-type: none"> Para obrigar o adversário a ter menos tempo para responder e levá-lo a executar um batimento precipitado. É um gesto técnico muito utilizado no jogo de pares.
	<u>DAB</u>	<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar a jogada, colocando o volante no solo



Batimentos abaixo da cintura

Batimentos	Técnica	Objectivos
Abaixo Da cintura	<u>Serviço</u>	<ul style="list-style-type: none"> Batimento <u>curto ou comprido</u>, devendo neste último caso ser colocado bem alto e no fundo da zona de serviço.
	<u>Lob</u>	<ul style="list-style-type: none"> Batimento destinado a colocar o volante <u>alto e no fundo do campo</u>.
	<u>Encosto</u>	<ul style="list-style-type: none"> Para colocar o volante, através de um movimento suave, numa <u>zona imediatamente a seguir à rede</u>, fora do alcance do adversário.



TÁCTICA SINGULARES

- Tendo em conta que um campo de Badminton é mais comprido que largo, o objectivo principal será tentar movimentar o adversário mais no sentido do comprimento e depois na largura do mesmo, de modo a provocar um erro (volante para fora ou para a rede), uma devolução fraca ou o aparecimento de uma zona indefesa do seu campo e assim finalizar a jogada.
- Dever-se-á também descobrir e atacar os pontos fracos do adversário e ao mesmo tempo prevenir que ele não explore os nossos. Isto pressupõe que o jogador seja capaz de dirigir o volante de qualquer parte do seu campo para qualquer ponto do campo adversário.

❓ A BASE

A base é o local onde o jogador deve regressar após cada batimento, de forma a proteger mais facilmente o seu campo. É importante que o jogador esteja equilibrado na base (posição base) pronto para se deslocar de forma a interceptar qualquer devolução do adversário o mais cedo possível. Não é um ponto exacto do campo. Situa-se geralmente **atrás da linha da área de serviço mais próxima da rede, ao meio do campo** ou um pouco mais para a direita ou para a esquerda, conforme o local onde o adversário faz o batimento.



Após cada batimento um jogador deverá ter o cuidado de não ser apanhado em contra pé, isto é, não deverá estar em movimento na altura da execução do batimento do adversário.

SERVIÇO COMPRIDO

Deve ser executado o mais alto possível e mais para o fundo do campo. Isto dá tempo ao servidor para se preparar para o batimento seguinte. O volante desce na vertical o que dificulta o batimento do adversário que se desloca para o fundo do campo.

Deve ser executado :

- Quando o receptor se encontra muito à frente na sua área de serviço
- Quando o adversário tem dificuldades na execução de clears ou amortis
- Quando o servidor tem dificuldades na execução dos serviços curtos

Devolução ao serviço comprado:

- Clear – se o servidor se mantiver no local da execução do serviço (mais próximo da rede)
- Amorti – para obrigar o servidor a deslocar-se à rede
- Remate – quando o servidor executou um mau serviço, isto é, demasiado curto



SERVIÇO CURTO

Deve ser executado quando:

- O recebedor está um pouco deslocado para trás na sua área de serviço
- Quando o adversário tem dificuldades na execução de lobs ou encostos
- Quando o servidor tem dificuldades na execução dos serviços compridos (exemplo: serviços compridos pouco profundos)

Devolução ao serviço curto:

Lob – se o servidor se mantiver no local da execução do serviço (mais próximo da rede)

Encosto – se o servidor recuar no campo após ter executado o serviço



TÁCTICA BÁSICA DO JOGO

A tática básica é obrigar o adversário a ir a todos os cantos do campo, o mais rapidamente possível, de forma a cometer um erro. Para isso o jogador deve utilizar vários tipos de batimentos, consoante a posição do adversário no terreno de jogo e as trajectórias desses diferentes batimentos. Deve ter também em consideração os seus pontos fortes e fracos assim como os do seu adversário





TÁCTICA BÁSICA DO JOGO

Jogador A Batimento	Jogador B Batimento	Jogador A Batimento	Justificação
Serviço curto	Lob	Clear	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver perto da rede Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça Se o jogador A executa bons clears e/ou maus amortis
		Amorti	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver perto da linha de fundo Se o jogador B tiver dificuldades na execução dos batimentos abaixo do nível da rede Se o jogador A executa bons amortis e/ou maus clears
		Remate	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B executar um lob pouco profundo
	Encosto	Encosto	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver longe da rede Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos abaixo do nível da rede Se o jogador A executa bons encostos e/ou maus lobs
			Lob





TÁCTICA BÁSICA DO JOGO

Jogador A	Jogador B	Jogador A	
Batimento	Batimento	Batimento	Justificação
Serviço comprido	Clear	Clear	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver perto da rede Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça Se o jogador A executa bons clears e/ou maus amortis
		Amorti	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver perto da linha de fundo Se o jogador B tiver dificuldades na execução dos batimentos abaixo do nível da rede Se o jogador A executa bons amortis e/ou maus clears
		Remate	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B executar um lob pouco profundo
	Amorti	Encosto	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver longe da rede Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos abaixo do nível da rede Se o jogador A executa bons encostos e/ou maus lobs
		Lob	<ul style="list-style-type: none"> Se o jogador B estiver perto da rede Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça Se o jogador A executa bons lobs e/ou maus encostos





TÁCTICA BÁSICA DO JOGO DE PARES



[C:\Users\Utilizador\Downloads\b8106dd2-c9d5-4f12-a20b-ba55487ff997 \(3\).MP4](#)



Desporto Escolar



ParaBadminton




BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA



Permite que o Badminton se torne, não apenas um desporto acessível para todas as faixas etárias, como também incluir na sua prática, as pessoas portadoras de deficiência física, promovendo a prática desportiva ao nível da condição física, reforço da confiança e auto-estima, aumentando a qualidade de vida e independência das pessoas com deficiência; tal como, possibilitar também o surgimento de atletas paralímpicos no nosso país.





Wheelchair 1 (WH1)

O jogador pertencente a esta classe requer cadeira de rodas para a prática da modalidade. Nesta classe, geralmente o atleta tem insuficiência motora em ambos os membros inferiores e função do tronco. Consideram-se atletas que têm hemiplegia, diplegia ou quadriplegia com um forte envolvimento dos membros inferiores e tronco.





Wheelchair 2 (WH2)

O jogador que pertence a esta classe requer cadeira de rodas para a prática da modalidade. Nesta classe, o atleta tem insuficiência motora num ou em ambos os membros inferiores e com um mínimo ou extinto comprometimento do tronco.





Standing Lower (SL3)

Nesta classe o jogador joga de pé. O atleta tem algum comprometimento num ou em ambos os membros inferiores levando a uma caminhada/corrida pobre. Consideram-se os atletas que têm uma limitação funcional baseado em espasticidade, ataxia, atetose distonia, dificuldade do apoio do calcanhar do lado afetado e diferença em comprimento dos membros inferiores ou massa muscular diferente.





Standing Lower (SL4)

Nesta classe em que o jogador joga de pé existe menos dificuldades comparativamente à classe anterior. O jogador tem uma deficiência reduzida num ou em ambos os membros inferiores levando a uma caminhada/corrída com algum comprometimento. Consideram-se atletas que têm uma limitação funcional baseado em espasticidade, ataxia, atetose distonia, diferença no comprimento das pernas (não mais do que 2 cm), dissimetria ou assinergia.





Standing Upper (SU5)

Nesta classe o atleta tem um comprometimento dos membros superiores envolvendo amputação, dismelia, gama limitada de movimento, ausência de osso, etc.





Short Stature (SH6)

O atleta desta classe tem uma estatura baixa devido a causas genéticas (Pituitário ou Acondroplasia). A altura máxima considerada é de 1,45 cm e 1,37 cm para homens e mulheres, respetivamente.



EFICIÊNCIA VS EFICÁCIA





ENSINO / APRENDIZAGEM



PROGRESSÕES PEDAGÓGICAS

Trabalho de estimulação Psicomotora (Shuttle Time)

Trabalho técnico

Deslocamentos

Trabalho tático



Desporto Escolar



Shuttle Time Badminton videos



BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA





Assiduidade



Relatório Crítico



Escolha de um gesto /batimento técnico. Fazer a caracterização/descrição, critérios de êxito, utilidade, e sugestão de exercícios para o seu desenvolvimento.



Desporto Escolar



BADMINTON

BADMINTON NA ESCOLA

