



VIVA 60 minutos por dia
de **ACTIVIDADE FÍSICA & DESPORTO**

CASCAIS
ATIVO
é desporto na escola

Ano Lectivo 2011/12

CASCAIS MINTON – Torneio de Badminton

07.Fev.12 (**Iniciados e Juniores Mas**) – Complexo Desportivo de Alcabideche | 29.Fev.12 (**Juvenis e Juniores Fem**) – Colégio Amor de Deus

8.Mar.12 (**Infantis A e B**) – Complexo Desportivo de S.Domingos de Rana

Organização: Escola Secundária IBN Mucana | Colégio Amor de Deus | Escola Secundária 2.3 Frei Gonçalo de Azevedo

REGULAMENTO GERAL

Atividade: **Badminton**

Tipo de Atividade: Competição

Horário: 09h30m - 16h00m

Escalões: **Infantil A** (2001/02); **Infantil B** (99/00); **Iniciados** (97/98); **Juvenis** (95/96); **Juniores** (92/93/94).

Data Limite de Inscrição: **31 de Janeiro de 2012**

1. Participação

O torneio é aberto a alunos/equipas representativas das escolas do II e III ciclos dos ensinos básico e secundário, públicas e privadas do concelho de Cascais.

Cada escola apenas poderá inscrever no máximo 3 alunos por cada escalão e sexo, num total de 30 alunos, conforme quadro apresentado na Ficha de Inscrição.

Caso as escolas não possam apresentar alunos em todas as categorias consideradas, poderão contudo fazê-lo no(s) escalão(ões) e sexo(s) que entenderem.

2. Regras

As regras adoptadas no torneio *CASCAIS MINTON* serão as regras presentes no actual regulamento da Federação Portuguesa de Badminton, com pequenas adaptações explícitas no seguinte regulamento.

3. Organização do Torneio

O CASCAIS MINTON será dividido em três torneios diferentes que se desenvolvem num só dia, a saber:

Torneio de **Iniciados** (Feminino e Masculino) e **Juniores** Masculinos;

Torneio de **Juvenis** (Feminino e Masculino) e **Juniores** Femininos;

Torneio de **Infantis A e B** (Feminino e Masculino).

4. Quadros Competitivos

Os jogadores provenientes do mesmo estabelecimento de ensino, deverão estar separados nas séries iniciais, para que estes, no caso de serem apurados ao longo da competição, se encontrem o mais tardiamente possível.

Cada escalão / sexo terá o seu respectivo quadro competitivo. Os torneios deverão organizar-se em 2 fases:



1ª Fase

1. Os alunos serão agrupados em séries de quatro e eventualmente de três;
 2. O sistema competitivo é "todos contra todos";
 3. Se na mesma série existirem alunos da mesma escola, os jogos entre si, terão de ser realizados em primeiro lugar;
 4. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets;
 5. Apuram-se os 1^{os} e 2^{os} classificados de cada série para a fase seguinte;
 6. Se houver cinco ou menos participantes em determinado escalão/sexo, o quadro competitivo deverá ser organizado numa série única, em sistema de "todos contra todos", onde cada jogo será disputado à melhor de 3 sets.
- No final estabelece-se uma classificação do 1º ao último classificado.

2ª Fase

1. Elaboração de um mapa com os apurados da 1ª fase;
2. Disputa-se em sistema de eliminação directa (eliminação à 1ª derrota);
3. Na primeira eliminatória, a distribuição dos jogadores no quadro será feita de acordo com o seguinte:
 - Os 1^{os} classificados de cada série jogarão contra os 2^{os} classificados de outra série;
 - Os jogadores apurados de cada série (1º e 2º) serão colocados em lados opostos do Quadro;
 - Se possível, devem manter-se afastados os jogadores da mesma escola de forma a encontrarem-se o mais tardiamente possível.
4. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets.

5. Duração dos Jogos

Infantis A e B

1. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets.
2. Cada set será disputado em sistema de pontuação directa (cada jogada, cada ponto) até aos 7 (sete) pontos, com direito a vantagens até ao máximo de 10 (dez) pontos. Ou seja, no caso de empate aos 6 pontos, o set prolongar-se-á até que um dos jogadores consiga uma vantagem de 2 pontos ou atinja os 10 pontos.
3. Na mudança dos sets, servirá o jogador que tiver vencido o set anterior.
4. No 3º set os jogadores trocarão de campo aos 4 (quatro) pontos, continuando a servir o jogador que a ele tiver direito.

Iniciados

1. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets.
2. Cada set será disputado em sistema de pontuação directa (cada jogada, cada ponto) até aos 9 (nove) pontos, com direito a vantagens até ao máximo de 12 (doze) pontos. Ou seja, no caso de empate aos 8 pontos, o set prolongar-se-á até que um dos jogadores consiga uma vantagem de 2 pontos ou atinja os 12 pontos.



3. Na mudança dos sets, servirá o jogador que tiver vencido o set anterior.
4. No 3º set os jogadores trocarão de campo aos 5 (cinco) pontos, continuando a servir o jogador que a ele tiver direito.

Juvenis e Juniores

1. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets.
2. Cada set será disputado em sistema de pontuação directa (cada jogada, cada ponto) até aos 11 (nove) pontos, com direito a vantagens até ao máximo de 14 (quatorze) pontos. Ou seja, no caso de empate aos 10 pontos, o set prolongar-se-á até que um dos jogadores consiga uma vantagem de 2 pontos ou atinja os 14 pontos
3. Na mudança dos sets, servirá o jogador que tiver vencido o set anterior.
4. No 3º set os jogadores trocarão de campo aos 6 (cinco) pontos, continuando a servir o jogador que a ele tiver direito.

6. Classificações Individuais

Séries

As classificações serão feitas pela soma de pontos, obtidos nos jogos realizados.

A pontuação far-se-á do seguinte modo:

Vitória – 2 Pontos; **Derrota** – 1 Ponto; **Falta de Comparência** – 0 Pontos

Desempates

Se houver empates entre dois ou mais jogadores, a classificação será ordenada do seguinte modo:

- a) O que tiver maior pontuação nos jogos disputados entre si;
- b) O que tiver maior diferença entre sets ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- c) O que tiver maior diferença entre o total de pontos ganhos e o total de pontos perdidos nos jogos disputados entre si;
- d) O que tiver obtido mais pontos ganhos ao longo dos sets que disputaram entre si;
- e) O que tiver maior diferença entre sets ganhos e perdidos;
- f) O que tiver maior diferença entre o total de pontos ganhos e total de pontos perdidos;
- g) O que tiver obtido mais pontos ganhos, na totalidade dos jogos;
- h) Se ainda estiverem em igualdade, far-se-á (ão) novo (s) jogo (s) para escalonamento da classificação.

7. Pontuações para a Classificação Colectiva

Para efeitos de contagem para a classificação colectiva, serão atribuídas as seguintes pontuações:

- 1ª Fase:** - Séries de 4 jogadores: **1º Lugar** - 5 pontos; **2º Lugar** - 3 pontos; **3º Lugar** - 2 pontos; **4º Lugar** -1 ponto;
- Séries de 3 jogadores: **1º Lugar** - 5 pontos; **2º Lugar** - 3 pontos; **3º Lugar** - 1 ponto;



2ª Fase: Por cada vitória será registado um ponto a cada participante.

Aos 1^{os} e 2^{os} classificados serão ainda atribuídos, 3 pontos e 1 ponto de bónus, respectivamente.

8. Arbitragens

As arbitragens estarão a cargo das escolas organizadoras, havendo equipas de arbitragem (árbitro e secretariado de jogo) fixas por mesas de jogo.

9. Equipamento

Os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado).

10. Material

A organização fornecerá volantes para os jogos do torneio. A escola organizadora não fornecerá nem raquetas nem volantes para aquecimento, pelo que cada aluno deverá ser portador do seu próprio equipamento.

11. Júri

Haverá um júri por torneio, constituído pelo coordenador da actividade (da escola organizadora), pelo representante da Câmara Municipal de Cascais e por um professor de uma das escolas participantes no torneio, a designar no dia da competição. É competência do júri deliberar sob aspectos técnico-pedagógicos decorrentes da competição.

12. Transporte

O transporte para a actividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

13. Prémios

Serão atribuídas medalhas aos primeiros três classificados de cada escalão competitivo.

Para efeitos de classificação colectiva, só são admitidas equipas constituídas por 2 ou 3 elementos. Em caso de igualdade entre as escolas relativas ao número de vitórias individuais, contará para desempatar o número de vitórias finais e como factor final de desempate, será dada a preferência à escola que tiver maior número de jogadores participantes.

14. Casos Omissos

Caberá à organização resolver casos omissos possíveis de sucederem.