AirBadminton
The New Outdoor Game

Diretrizes do AirBadminton

Version 2.0 2021

Cover Photo: James Varghese

Diretrizes do AirBadminton

© Badminton World Federation
Primeira edição: setembro de 2020

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, distribuída ou transmitida sem a permissão prévia por escrito da BWF.

Badminton World Federation

Unit No.1 Level 29, Naza Tower
Platinum Park 10 Persiaran KLCC, 50088 Kuala Lumpur, Malaysia
www.airbadminton.sport
airbadminton@bwfbadminton.org

Agradecimentos

A BWF gostaria de demonstrar o seu reconhecimento e agradecimento às pessoas e às organizações seguintes pela sua contribuição significativa para o desenvolvimento do projeto AirBadminton.

Responsáveis pelo projeto e pelas diretrizes

- David Cabello
- Ian Wright
- Rodrigo Pacheco

Colaboradores do projeto

- Universidade Tecnológica de Nanyang
- Universidade de Alicante
- Universidade de Malaya
- Vizius Sports

Mais informações

Estão disponíveis informações sobre o projeto AirBadminton em vários idiomas.
As Diretrizes do AirBadminton podem ser transferidas em www.airbadminton.sport.

Índice

Parte 1 Visão geral

01. Introdução 9
02. Diretrizes do AirBadminton 10
03. Benefícios do desporto 10
04. As origens do badminton 11
05. Regulamentação do badminton em todo o mundo 11
06. Jogos Olímpicos e outros jogos globais 12
07. Visão, missão e objetivos 13

Parte 2 Como jogar AirBadminton

08. Objetivo do jogo 15
09. Superfícies de jogo 15
10. Dimensões do campo 16
11. Zona morta 17
12. Participantes 17
13. Serviço 18
14. Sistema de pontuação recomendado 20
15. Orientação do campo e segurança 21

Parte 3 Equipamento

16. O volante AirShuttle 23
17. Sistema da rede 24
18. Linhas delimitadoras 25
19. Raquetes 25

Parte 4 Atividades de AirBadminton

20. Programa Shuttle Time da BWF 27
21. Demonstrações e exibições 27
22. Competições de AirBadminton 28
23. Projetos comunitários 30

Parte 5 Processo de implementação

24. Temas do AirBadminton 33
25. Iniciativas estratégicas 34
26. Implementação nacional 35

Parte 6 Perguntas frequentes

27. Perguntas frequentes 37

Visão geral

01. Introdução 9
02. Diretrizes do AirBadminton 10
03. Benefícios do desporto 10
04. As origens do badminton 11
05. Regulamentação do badminton em todo o mundo 11
06. Jogos Olímpicos e outros jogos globais 12
07. Visão, missão e objetivos 13

Parte 1 Visão geral

01. Introdução

Em 2019, a Federação Mundial de Badminton (BWF), em colaboração com a HSBC, o seu parceiro de desenvolvimento global, lançou com sucesso um novo desporto ao ar livre, o AirBadminton, e um novo volante para o ar livre, o AirShuttle, numa cerimónia em Cantão, na China.

O AirBadminton é um novo projeto de desenvolvimento ambicioso, concebido para criar oportunidades para que pessoas de todas as idades e com qualquer capacidade possam jogar badminton numa superfície dura, na relva ou na areia, seja em parques, jardins, ruas, espaços de recreio ou praias em todo o mundo.

O badminton, como o conhecemos, é um desporto popular, divertido e inclusivo, com mais de 300 milhões de jogadores ativos em todo o mundo, incentivando a participação e o entusiasmo com inúmeros benefícios sociais e para a saúde.

Uma vez que a maioria das pessoas experimenta pela primeira vez o badminton num ambiente exterior, a BWF está agora a facilitar o acesso de todas as pessoas ao desporto com um novo jogo ao ar livre e um novo volante.

O objetivo é que seja jogado em três superfícies dinâmicas – piso duro, relva e areia –, com um projeto de participação em massa destinado a aumentar o acesso ao desporto em qualquer superfície disponível, complementado por uma versão competitiva na areia que visa aumentar o seu apelo global.

02. Diretrizes do AirBadminton

As Diretrizes do AirBadminton destinam-se a proporcionar uma melhor compreensão dos diferentes elementos envolvidos no novo jogo ao ar livre, bem como a ajudar no planeamento de atividades de AirBadminton para fazer com que as pessoas se divirtam e se tornem fisicamente ativas.

03. Benefícios do desporto

O AirBadminton foi desenvolvido para ser inclusivo e permitir que pessoas de todas as idades e géneros e com quaisquer capacidades e incapacidades desfrutem de sucesso e diversão ao participar neste novo jogo ao ar livre.

Além disso, a popularidade universal do badminton e os seus benefícios para a saúde tornam-no num instrumento ideal para promover a inclusão e o bem-estar de pessoas com incapacidades físicas e mentais.

Proporciona inúmeros benefícios para os participantes, seja em singulares, pares ou trios. O AirBadminton é um jogo divertido e emocionante para aprender se procura uma atividade para impulsionar a sua saúde física, mental e social.

Tem também um enorme potencial para melhorar o programa escolar Shuttle Time da BWF, uma vez que este tem como princípio que as crianças devem ter uma vida saudável e ativa, tanto na escola como fora dela. A visão da BWF é dar a cada criança uma oportunidade de jogar para o resto da vida.

04. As origens do badminton

Embora as origens exatas do badminton sejam incertas, jogos envolvendo um volante e uma raquete tiveram lugar na China, no Japão, na Índia, Tailândia e Grécia há mais de 2000 anos.

Entre 1856 e 1859, um jogo conhecido como "raquete e volante" começou a evoluir para se tornar no moderno jogo de badminton na "Badminton House", a propriedade rural do duque de Beaufort, em Inglaterra.

Foram feitos jogos semelhantes em Pune, na Índia, por volta dessa altura, e um código de conduta do badminton foi elaborado em 1877.

O objetivo do jogo "raquete e volante" jogado na "Badminton House" era manter o volante no ar tanto tempo quanto possível, batendo-lhe entre duas ou mais pessoas. O contrário verifica-se atualmente. O objetivo é concluir uma jogada tão depressa quanto possível ao marcar pontos contra o adversário.

Em 1893, foi formada a Associação de Badminton de Inglaterra para regulamentar o jogo internacionalmente desde Inglaterra.

05. Regulamentação do badminton em todo o mundo

A Federação Internacional de Badminton (IBF) foi criada em 1934, sendo composto por nove membros fundadores: associações de badminton do Canadá, da Dinamarca, de Inglaterra, de França, da Irlanda, dos Países Baixos, da Nova Zelândia, da Escócia e do País de Gales.

Em 2006, a IBF mudou de nome para Federação Mundial de Badminton (BWF).

A BWF é a entidade que rege o badminton em todo o mundo, sendo reconhecida pelo Comité Olímpico Internacional (COI).

A BWF tem mais de 190 membros. Os membros da BWF são, com algumas exceções, as entidades nacionais que regem o badminton. Estas estão organizadas em cinco confederações conforme o sistema do COI, com cada confederação continental a representar um dos cinco anéis olímpicos: África, Ásia, Europa, Oceânia e Pan-América.

Confederações continentais

- Badminton Africa www.badmintonafrica.com
- Badminton Asia www.badmintonasia.org
- Badminton Europe www.badmintoneurope.com
- Badminton Pan Am www.badmintonpanam.org
- Badminton Oceania www.badmintonoceania.org

06. Jogos Olímpicos e outros jogos globais

Desde 1992 que o badminton é um desporto dos Jogos Olímpicos de Verão. No total, estão disponíveis 15 medalhas no badminton olímpico – ouro, prata bronze em cada um dos cinco eventos:

- Singulares masculinos
- Singulares femininos
- Pares masculinos
- Pares femininos
- Pares mistos

Os jogadores de badminton de cada região (Ásia, África, Europa, Oceânia e Pan-América) competem nos Jogos Olímpicos.

O para badminton foi incluído pela primeira vez no programa de desportos paralímpicos nos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020.

Desde 1995 e 1985 que o badminton também é um integrante importante dos Jogos Olímpicos Especiais e dos Jogos Surdolímpicos, respetivamente.

Para obter mais informações sobre a natureza inclusiva do badminton, nestes jogos globais e como parte da estratégia geral da BWF, aceda a https://development.bwfbadminton.com/inclusivity.

07. Visão, missão e objetivos

Declaração de visão da BWF
Dar a cada criança uma oportunidade de jogar para o resto da vida.

Declaração de visão do AirBadminton
Inspirar pessoas de todas as idades e com qualquer capacidade a jogar badminton em todo o mundo a qualquer altura e em qualquer lugar.

Declaração da missão do AirBadminton
Criar um novo conceito de jogo, desenvolvido para aumentar a participação global e a divulgação do desporto, criando uma nova forma extremamente atrativa de badminton competitivo.

Objetivos do AirBadminton
O Plano estratégico 2020–2024 da BWF para o AirBadminton inclui os seguintes elementos como prioridades:

1. Implementar sistematicamente o AirBadminton em todo o mundo, com foco no desenvolvimento de campos em espaços públicos ao ar livre para facilitar a participação e aumentar a divulgação do nosso desporto.
2. Desenvolver estruturas nacionais, incluindo competições, para ajudar a promover o jogo como uma atividade saudável ao ar livre.
3. Desenvolver parcerias e redes para ajudar no crescimento e na implementação de projetos.
4. Trabalhar em conjunto com marcas e revendedores para garantir a disponibilização do volante AirShuttle e dos equipamentos associados em todo o mundo a um preço acessível.
5. Fazer com que o AirBadminton seja parte integrante da estratégia de desenvolvimento das confederações continentais.

Como jogar AirBadminton

08. Objetivo do jogo 15
09. Superfícies de jogo 15
10. Dimensões do campo 16
11. Zona morta 17
12. Participantes 17
13. Serviço 18
14. Sistema de pontuação recomendado 20
15. Orientação do campo e segurança 21

Parte 2 Como jogar AirBadminton

O AirBadminton é basicamente semelhante ao badminton tradicional. No entanto, existem várias diferenças entre os dois jogos que afetam as estratégias, as jogadas e técnicas dos jogadores.

08. Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é marcar pontos das seguintes formas:

- Fazer aterrar o volante AirShuttle no campo do adversário;
- Forçar o adversário a bater no volante AirShuttle para fora da área de jogo;
- Forçar o adversário a bater no volante AirShuttle contra a rede;
- Atingir o corpo do adversário com o volante AirShuttle.

09. Superfícies de jogo

O AirBadminton foi concebido para ser jogado numa superfície dura, na relva ou na areia, seja em parques, jardins, ruas, espaços de recreio ou praias em todo o mundo.

É importante que todas as superfícies de jogo estejam o mais niveladas e uniformes possível, sem pedras, buracos e quaisquer outras condições que possam representar um risco para os jogadores.

Também poderão ser utilizados pisos sintéticos como alternativa ao betão e ao asfalto.

10. Dimensões do campo

Após vários testes, projetos-piloto e recolha de dados, o campo de jogo proposto consiste num retângulo de 16 x 6 m para pares e trios, e de 16 x 5 m para singulares, com uma área livre de, pelo menos, 1 m em todos os lados.

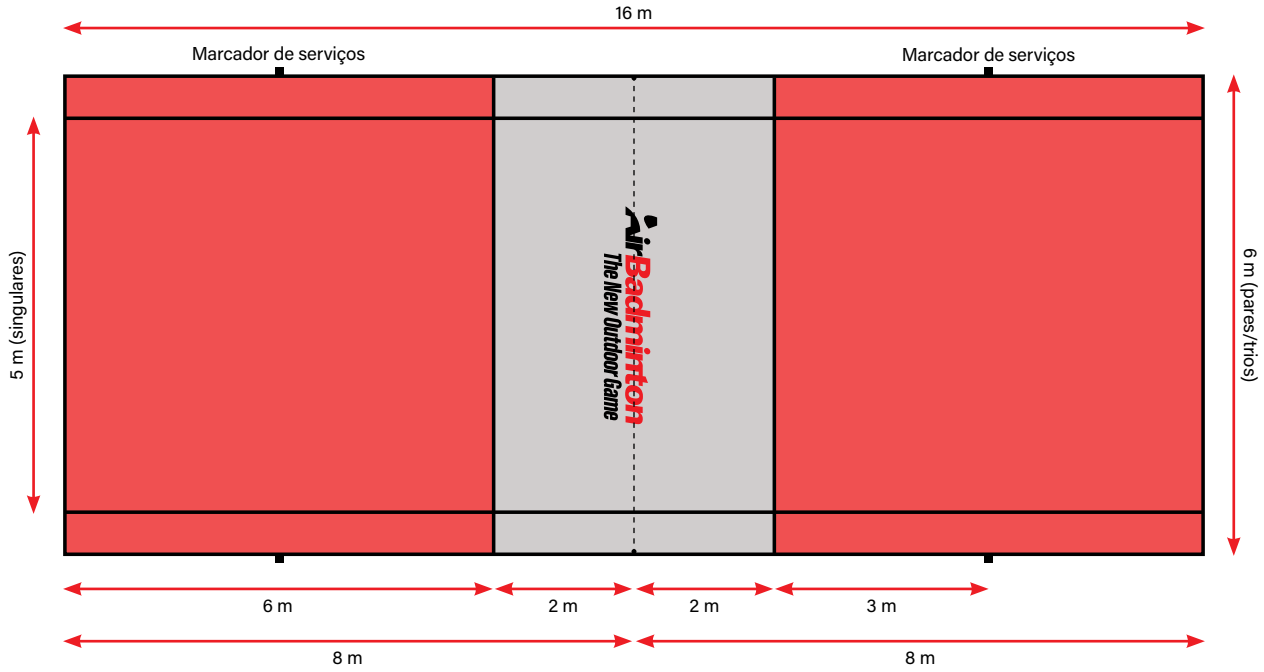
O comprimento do campo é ligeiramente superior aos 13,4 m do campo de badminton tradicional, uma vez que o campo de AirBadminton tem uma zona morta de 2 m na parte da frente para incentivar jogadas afastadas da área junto à rede, o que irá proporcionar um melhor desempenho de voo do volante AirShuttle.

As dimensões do novo campo garantem que o volante AirShuttle estará em jogo durante mais tempo e que as jogadas serão mais divertidas.

Os postes que suportam a rede devem ser colocados do lado de fora de cada linha lateral e não devem estar a mais de 1 m de cada uma.

- Ao jogar em campos de relva ou com uma superfície dura, os postes devem ter 1,55 m de altura a contar da superfície do campo.
- No caso de campos de areia, os postes devem ter 1,5 m de altura e a parte superior da rede a contar da superfície deve ter 1,45 m no centro do campo.

Estudos demonstraram que, ao reduzir a altura da rede para 1,45 m, os erros foram reduzidos e as jogadas tornaram-se mais longas.

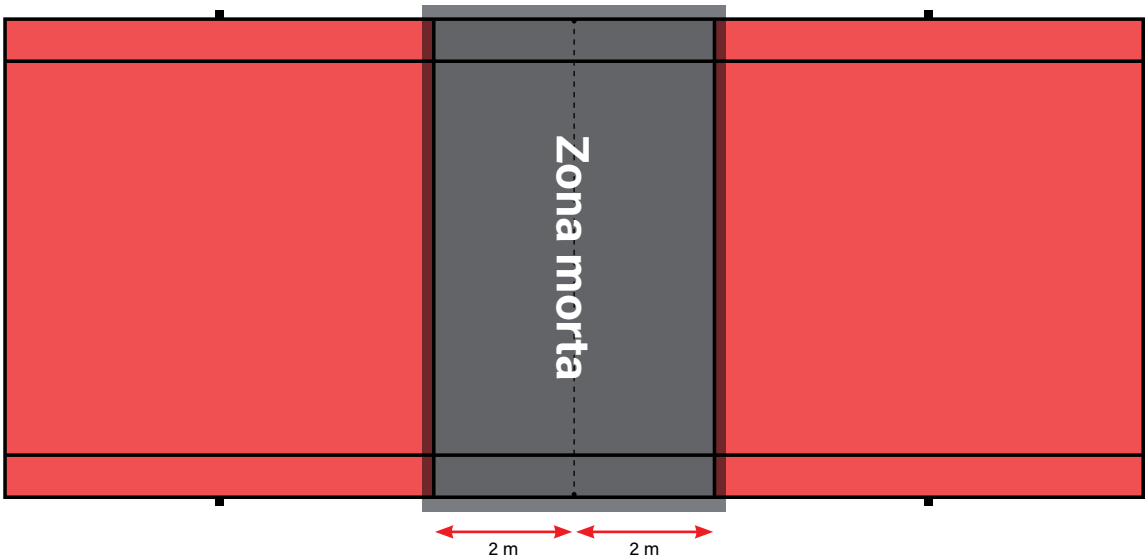


Sempre que possível, devido à aerodinâmica do volante AirShuttle, os campos devem ser dispostos lateralmente à direção do vento predominante para permitir a melhor resistência ao vento.

11. Zona morta

Testes demonstraram que as características do volante AirShuttle fazem com que batimentos próximo da rede sejam muito difíceis de controlar, pelo que a área junto à rede foi excluída pela marcação de uma zona morta de 2 m, o que irá incentivar batimentos longe da rede e facilitar as jogadas.

O jogador não deve pisar a zona morta para bater no volante AirShuttle. Após o batimento, o jogador pode pisar ou aterrar na zona morta.



12. Participantes

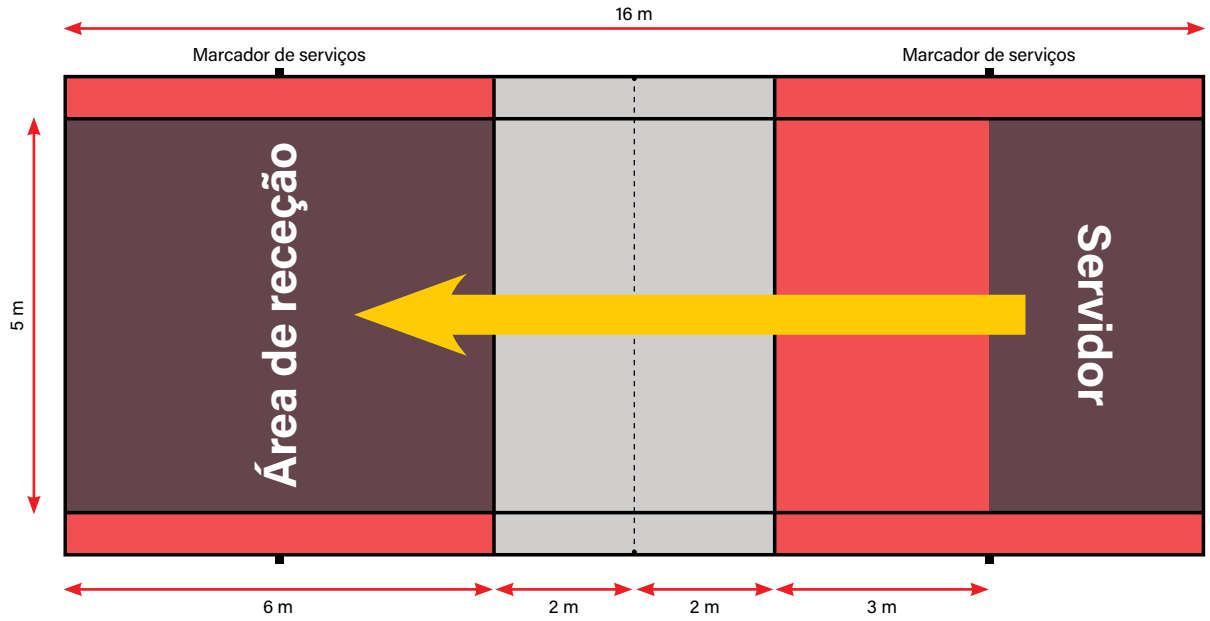
O AirBadminton pode ser jogado em singulares (um jogador de cada lado), pares (dois jogadores de cada lado) e trios (três jogadores de cada lado).

Em trios, os jogadores não podem bater no volante em duas devoluções consecutivas. O jogador deve permitir que outro membro da equipa execute a próxima devolução. Esta regra cria mais movimentação e aumenta o elemento estratégico do jogo.

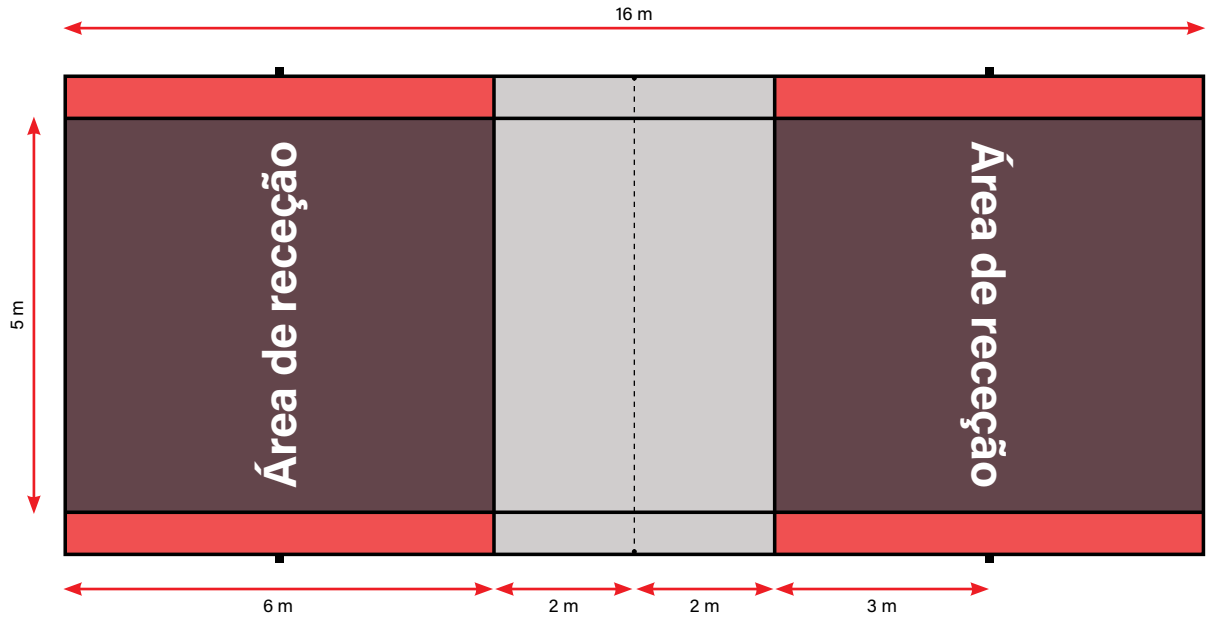
13. Serviço

Existe uma marcação de 3 m claramente visível na linha lateral. O jogador deve realizar o serviço em qualquer lugar atrás dessa marcação dentro do campo, com ambos os pés imóveis. O servidor poderá direcionar o volante AirShuttle para qualquer parte da área de jogo do adversário além da linha de 2 m. Ao contrário do badminton tradicional, não existe uma linha central a dividir o campo em áreas de serviço iguais à direita e à esquerda.

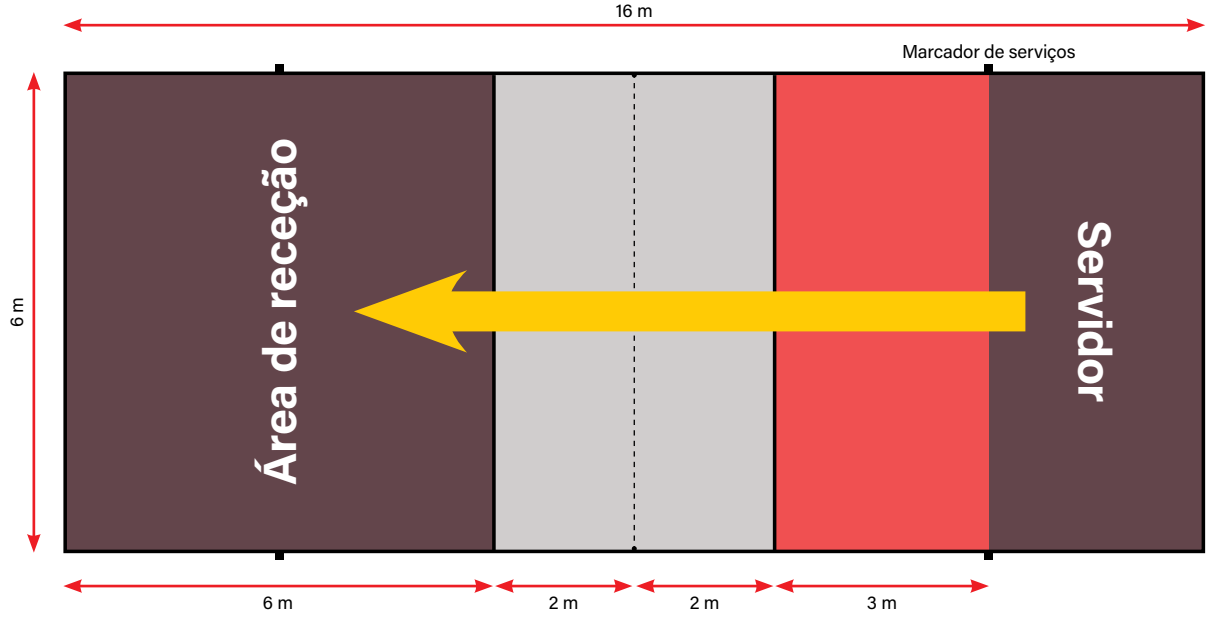
No momento do impacto, a totalidade do volante AirShuttle deve estar abaixo da altura da rede. Por conseguinte, o voo do volante AirShuttle é para cima a partir da raquete do servidor.



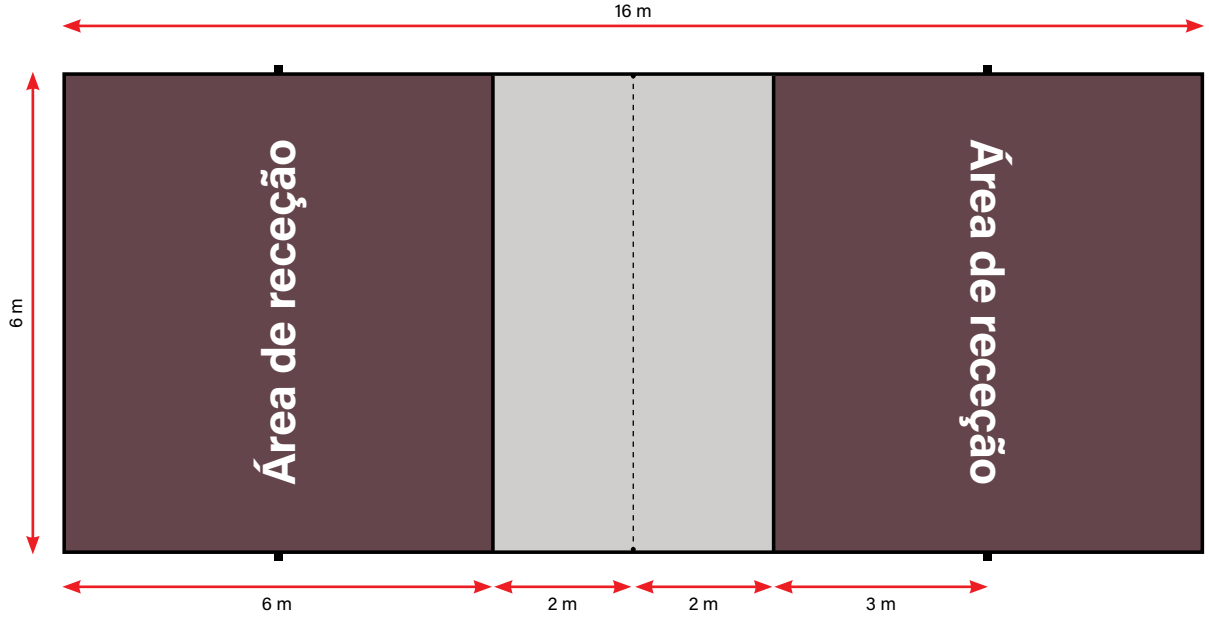
Em singulares, deve direcionar-se o serviço para qualquer parte da área de jogo do adversário além da linha de 2 m.



A área sombreada mostra a área de jogo para singulares. Um volante AirShuttle que aterrar fora desta área corresponde a um ponto ganho/perdido.



Em pares e trios, deve direcionar-se o serviço para qualquer parte da área de jogo mais alargada do adversário. Qualquer jogador no lado de receção pode devolver o serviço.



Após o serviço, as jogadas de pares são realizadas em toda a área de jogo.

14. Sistema de pontuação recomendado

Para atividades recreativas de AirBadminton, a BWF recomenda o sistema de pontuação à melhor de cinco jogos até 11 pontos. No entanto, poderão ser utilizados outros sistemas para adequação aos contextos locais.

Considerações principais:

- Se houver um empate a 10, o lado que obtiver primeiro uma vantagem de dois pontos ganha o jogo.
- Se houver um empate a 12, o lado que marcar o 13.º ponto ganha o jogo. O lado vencedor realizará o serviço primeiro no próximo jogo.
- Os jogadores devem trocar de lado durante cada jogo quando o lado com a vantagem na pontuação alcançar 6 pontos, bem como no fim de cada jogo.
- Os intervalos devem ter, no máximo, 120 segundos entre jogos e, no máximo, 60 segundos durante cada jogo quando o lado com vantagem na pontuação alcançar 6 pontos.

15. Orientação do campo e segurança

Sempre que possível, os campos devem ser dispostos lateralmente à direção do vento predominante para permitir um melhor desempenho do volante.

Recomenda-se que os campos sejam dispostos segundo a orientação norte-sul para reduzir o encandeamento pelo sol e em áreas onde o campo esteja protegido de ventos fortes.

Equipamento

16. O volante AirShuttle 23
17. Sistema da rede 24
18. Linhas delimitadoras 25
19. Raquetes 25

Parte 3 Equipamento

16. O volante AirShuttle

O desenvolvimento do volante AirShuttle foi um projeto de cinco anos em colaboração com o Institute for Sports Research (ISR) da Universidade Tecnológica de Nanyang, em Singapura.

Tudo começou com a visão de desenvolver um novo volante para o ar livre com maior resistência ao vento, para permitir que as pessoas tivessem uma experiência de badminton ao ar livre mais positiva.

As principais considerações foram manter a utilização das raquetes e que o volante apresentasse um bom desempenho de voo, resposta à rotação e durabilidade.

Em 2014, assinámos um memorando de entendimento com o ISR, com o objetivo de desenvolver critérios de desempenho e parâmetros de design. Ainda nesse ano, assinámos um segundo memorando de entendimento para iniciar o desenvolvimento de protótipos de volantes para testes.

Critérios principais

- Os volantes teriam de ter uma trajetória, uma acústica e uma sensação de jogo semelhantes às do volante tradicional para ambientes interiores.
- Propriedades de voo semelhantes, com influência limitada de variações de humidade.
- Impacto mínimo de vento lateral e axial.
- Capacidade para utilização com ventos até 12 km/h.
- Os volantes deveriam ser duradouros e económicos.

Durante o período 2015–2018, cerca de 30 protótipos foram desenvolvidos e sujeitos a testes rigorosos.

Um design foi escolhido e confirmado no início de 2018 e, em seguida, foram testados protótipos em estudos independentes realizados pela Universidade de Alicante e pela Universidade de Malaya no âmbito de um programa-piloto, ao recorrer a grupos de jogadores desde o nível de iniciados até atletas de nível olímpico.

Os resultados desses testes foram analisados e foram registadas patentes dos principais elementos do design.

Em março de 2020, a BWF lançou o volante AirShuttle no mercado mundial.

17. Sistema da rede

Uma vez que a visão para o AirBadminton é que seja jogado pelo maior número possível de pessoas e em tantos locais quanto possível, é essencial uma fácil instalação.

Postes
Os postes que suportam a rede devem ser colocados do lado de fora de cada linha lateral e não devem estar a mais de 1 m de cada uma.

- Ao jogar em campos de relva ou com uma superfície dura, os postes devem ter 1,55 m de altura a contar da superfície do campo.
- No caso de campos de areia, os postes devem ter 1,5 m de altura e a parte superior da rede a contar da superfície deve ter 1,45 m no centro do campo.

Estudos demonstraram que, ao reduzir a altura da rede para 1,45 m, os erros foram reduzidos e as jogadas tornaram-se mais longas.

Rede
A rede deve ser feita de corda grossa de cor escura e com uma malha não inferior a 1,5 cm e não superior a 2 cm.

- Deve ter entre 80 cm e 1 m de profundidade e, pelo menos, 6 m de largura.
- Recomenda-se que as partes superior e inferior da rede tenham um rebordo de fita branca de 5 cm, dobrada sobre uma corda ou um cabo que passe pela fita.
- Nas extremidades da rede, os cabos superior e inferior devem ser presos aos postes para manter as partes superior e inferior da rede esticadas.

Sistemas portáteis de rede são também muito populares e podem ser adquiridos na maioria das lojas de material desportivo.

18. Linhas delimitadoras

Existem duas linhas laterais de 16 m, duas linhas de base de 6 m e duas linhas de zona morta de 6 m. Não existe uma linha central a dividir o campo em áreas de serviço iguais à direita e à esquerda.

Para alterar a largura do campo de pares/trios para singulares, os jogadores devem deslocar cada linha lateral 0,5 m.

As linhas devem ter 4 a 5 cm de largura e contrastar intensamente com a cor da superfície. No caso de campos de areia e relva natural, as linhas delimitadoras devem ser fitas de material resistente.

- Uma corda elástica deve ser fixada a cada canto e presa a uma estaca longa ou disco de fixação enterrado.
- A corda elástica irá proporcionar a tensão necessária para manter os limites do campo no devido lugar, permitindo flexibilidade para reduzir a probabilidade de lesões caso um jogador coloque o pé sob a linha.

No caso de superfícies de betão ou asfalto, as linhas delimitadoras devem ser de fita resistente que adira firmemente ao solo ou podem ser marcadas/pintadas diretamente na superfície.

19. Raquetes

Uma vez que o jogo de AirBadminton decorre num ambiente exterior, a presença de vento e rajadas irá afetar o desempenho de voo do volante AirShuttle. Muita da potência num batimento de badminton advém do encordoamento. Por conseguinte, é importante saber como a tensão do encordoamento pode afetar o jogo de AirBadminton.

O AirBadminton foi concebido para ser jogado com as mesmas raquetes tradicionais de badminton. No entanto, com base nos elementos ao ar livre envolvidos durante o jogo, recomenda-se que os jogadores utilizem uma tensão menor (entre 8 e 9 kg) e encordoamentos mais duradouros ao jogar AirBadminton.

Atividades de AirBadminton

20. Programa Shuttle Time da BWF 27
21. Demonstrações e exibições 27
22. Competições de AirBadminton 28
23. Projetos comunitários 30

Parte 4 Atividades de AirBadminton

20. Programa Shuttle Time da BWF

O Shuttle Time é o programa de badminton nas escolas da BWF atualmente em implementação em mais de 130 países, em cinco regiões continentais. Este programa tem como objetivo tornar o badminton um dos desportos mais populares do mundo nas escolas, incentivando as crianças a jogar badminton como parte de um estilo de vida saudável e ativo, tanto na escola como fora dela.

Uma vez que, na maioria dos países do mundo, as atividades do Shuttle Time ocorrem num ambiente exterior, a BWF está agora a facilitar o acesso de todas as pessoas ao programa com o AirBadminton e a melhorar a experiência ao ar livre com a utilização do AirShuttle.

Para obter mais informações sobre o programa Shuttle Time, aceda a www.bwfshuttletime.com.

21. Demonstrações e exibições

As exibições de AirBadminton, juntamente com eventos de badminton, festivais desportivos, convenções de desporto, etc., são uma oportunidade única de apresentar o AirBadminton diretamente a potenciais praticantes de badminton, dando-lhes a oportunidade de experimentar efetivamente o que o novo jogo tem para oferecer.

As exibições de AirBadminton devem ter os seguintes objetivos:

- Maximizar a participação das pessoas.
- Assegurar atividades seguras e inclusivas.
- Garantir que as pessoas desfrutam de sucesso e diversão.
- Fornecer às pessoas uma referência visual de como é um jogo de AirBadminton.
- Fornecer às pessoas informações sobre outras oportunidades para a prática do AirBadminton.

As considerações principais ao planear e concretizar exibições de AirBadminton devem incluir as seguintes:

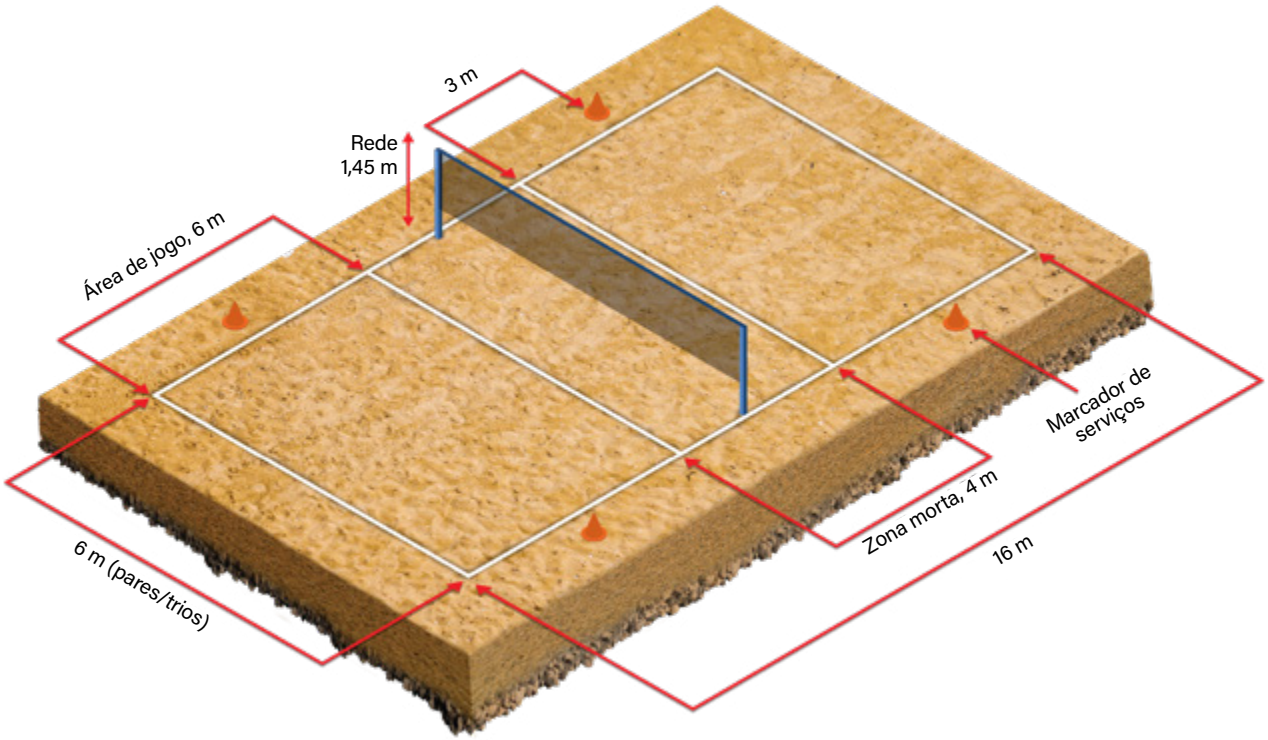
- Espaço suficiente em redor da área ao ar livre onde a atividade irá decorrer. Um campo de AirBadminton ocupa uma área de cerca de 18 x 8 m (incluindo uma área de segurança de 1 m em cada lado).
- Seleção de uma localização abrigada para melhor proteger o campo contra ventos fortes, o sol e outros elementos ao ar livre que possam perturbar o jogo.
- Em caso de utilização de campos de areia ou relva, as linhas delimitadoras devem ser fitas de material resistente.
- Em caso de utilização de superfícies de betão ou asfalto, as linhas delimitadoras devem ser de fita resistente que adira firmemente ao solo ou podem ser marcadas/pintadas diretamente na superfície.
- Também poderão ser utilizados pisos sintéticos como alternativa ao betão e ao asfalto.
- Podem ser utilizados sistemas tradicionais de rede de badminton para configurar o campo.

22. Competições de AirBadminton

Jogar na areia constitui um ótimo exercício físico, uma vez que os jogadores utilizam todo o corpo e executam todo o tipo de movimentos, proporcionando uma grande diversão que não parece exercício físico.

22.1 Especificações dos campos de areia

- O campo deverá ser um retângulo de 16 x 6 m, marcado com linhas de 5 cm de largura.
- As linhas que marcam o campo devem ser fitas de material resistente, facilmente distinguíveis e preferencialmente azuis ou brancas.
- Todas as linhas devem fazer parte da área que definem.
- A parte superior da rede a contar da superfície deve ter 1,45 m no centro do campo e 1,46 m sobre as linhas laterais para pares/trios.



Campo de competição de AirBadminton

22.2 Evento de equipas de estafetas

Para as competições de AirBadminton, a BWF recomenda um evento de equipas de estafetas com pares masculinos, pares femininos, pares mistos e trios.

O tamanho da equipa deve ter, pelo menos, dois homens e duas mulheres e, no máximo, quatro homens e quatro mulheres em cada equipa.

Cada competição será composta por cinco jogos: um par feminino, um par masculino, um par misto e dois trios.

O primeiro jogo de trios será composto por dois jogadores e uma jogadora; o segundo por duas jogadoras e um jogador.

22.3 Sistema de pontuação

O vencedor da competição será a equipa que alcançar primeiro 100 pontos.

- O primeiro jogo será disputado até uma das equipas alcançar 20 pontos (troca de lado quando o lado com vantagem na pontuação alcançar 10 pontos).
- O segundo jogo será iniciado com a pontuação do primeiro jogo e continuará a partir daí, embora de forma que a equipa perdedora do primeiro jogo tenha alcançado um mínimo de 10 pontos ou o número efetivo de pontos alcançados, consoante o que for superior.
- O segundo jogo será disputado até uma das equipas alcançar 40 pontos (troca de lado quando o lado com vantagem na pontuação alcançar 30 pontos).
- O terceiro jogo será iniciado com a pontuação do segundo jogo e continuará a partir daí, embora de forma que a equipa perdedora do segundo jogo tenha alcançado um mínimo de 20 pontos ou o número efetivo de pontos alcançados, consoante o que for superior.
- O terceiro jogo será disputado até uma das equipas alcançar 60 pontos (troca de lado quando o lado com vantagem na pontuação alcançar 50 pontos).
- O quarto jogo será iniciado com a pontuação do terceiro jogo e continuará a partir daí, embora de forma que a equipa perdedora do terceiro jogo tenha alcançado um mínimo de 30 pontos ou o número efetivo de pontos alcançados, consoante o que for superior.
- O quarto jogo será disputado até uma das equipas alcançar 80 pontos (troca de lado quando o lado com vantagem na pontuação alcançar 70 pontos).
- O quinto e último jogo será iniciado com a pontuação do quarto jogo e continuará a partir daí, embora de forma que a equipa perdedora do quarto jogo tenha alcançado um mínimo de 40 pontos ou o número efetivo de pontos alcançados, consoante o que for superior.
- O quinto jogo será disputado até uma das equipas alcançar 100 pontos, vencendo a competição (troca de lado quando o lado com vantagem na pontuação alcançar 90 pontos).

22.4 Considerações sobre trios

Os trios são um evento acelerado e entusiasmante em que uma boa estratégia e comunicação são fundamentais entre colegas de equipa.

Em qualquer jogo, o direito a servir será passado consecutivamente, do servidor inicial que começou o jogo; para qualquer jogador do lado de receção; para um dos parceiros do servidor inicial; para qualquer dos outros dois jogadores do lado de receção; para o terceiro parceiro do servidor inicial; para o terceiro jogador do lado de receção; para o servidor inicial e assim sucessivamente.

Numa jogada, após a devolução do serviço, o volante AirShuttle poderá ser batido por qualquer jogador do lado de serviço e por qualquer jogador do lado de receção alternadamente, até o AirShuttle deixar de estar em jogo.

Os jogadores de ambos os lados não podem bater no volante em duas devoluções consecutivas.

22.5 Condições meteorológicas

As condições meteorológicas não devem representar um perigo de lesões para os jogadores. A força do vento deve ser suficientemente baixa para permitir condições de jogo normais.

O árbitro deve avaliar as condições do vento com um anemómetro, que não deve indicar um vento superior a 12 km/h para permitir o jogo.

22.6 Vestuário

Recomendam-se roupas largas e desportivas, como camisolas sem mangas, t-shirts e calções, para permitir a circulação do ar e ajudar a manter os jogadores frescos.

23. Projetos comunitários

A BWF tem consciência de que muitas autoridades locais enfrentam desafios para proporcionar instalações desportivas interiores. Por conseguinte, existe a necessidade de encontrar formas eficazes, económicas e sustentáveis de proporcionar oportunidades para a prática do badminton.

Além de viabilizarem oportunidades para a atividade física que podem contribuir para a saúde e o bem-estar das pessoas, as instalações de AirBadminton ajudam também a obter resultados positivos mais amplos nas comunidades, incluindo ligações sociais, sentimento de comunidade e reuniões sociais.

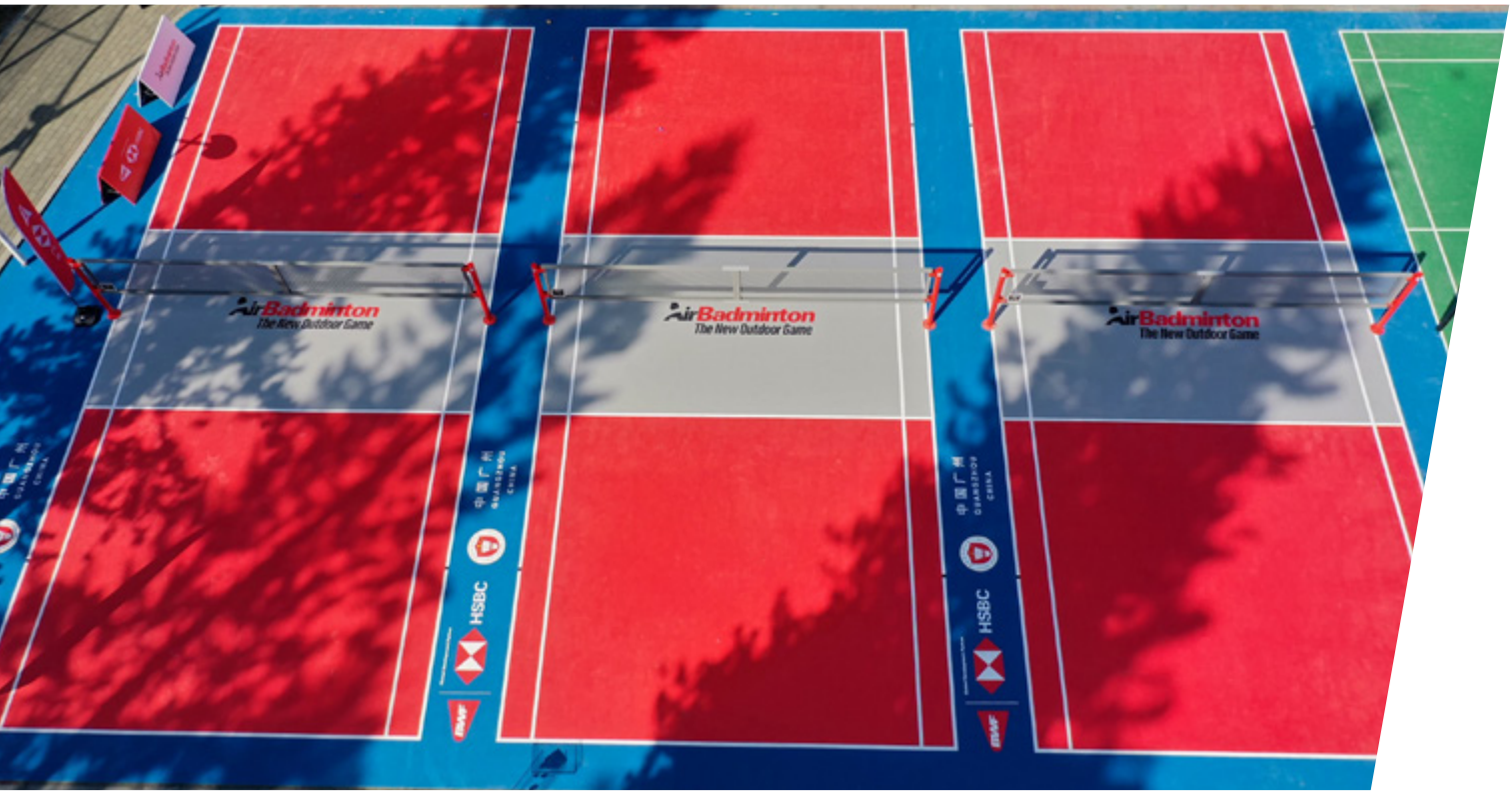
Os campos permanentes de AirBadminton permitem uma utilização comunitária mais abrangente e eventos, contribuindo para a sustentabilidade económica global das comunidades em que existem.

A abordagem dos projetos comunitários de AirBadminton tem os seguintes objetivos:

- Aumentar o acesso ao AirBadminton com a construção de campos públicos nas cidades.
- Transformar espaços subutilizados para criar oportunidades para que o público em geral jogue AirBadminton.
- Estabelecer parcerias com o Governo local para instalar campos permanentes de AirBadminton em espaços públicos disponíveis.

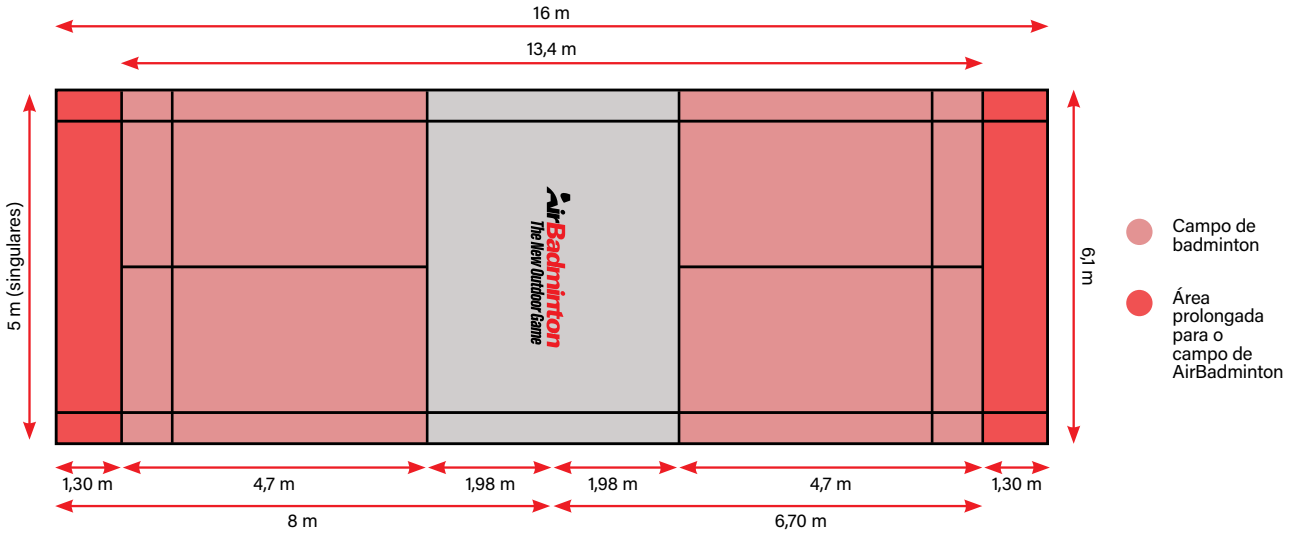
O equipamento recomendado para campos permanentes deve ser resistente às intempéries e ao vandalismo, de forma que os campos permaneçam abertos durante todo o ano.

Recomenda-se que as federações nacionais de badminton realizem estudos e planeamento adequados para identificar espaços potenciais para instalar campos permanentes de AirBadminton.



Campo de badminton combinado

O AirBadminton pode ser jogado em campos de badminton ao ar livre já existentes ao prolongar o comprimento do campo tradicional em ambas as extremidades. Este método de conversão irá envolver trabalhos de construção mínimos para a utilização do campo para ambos os jogos.

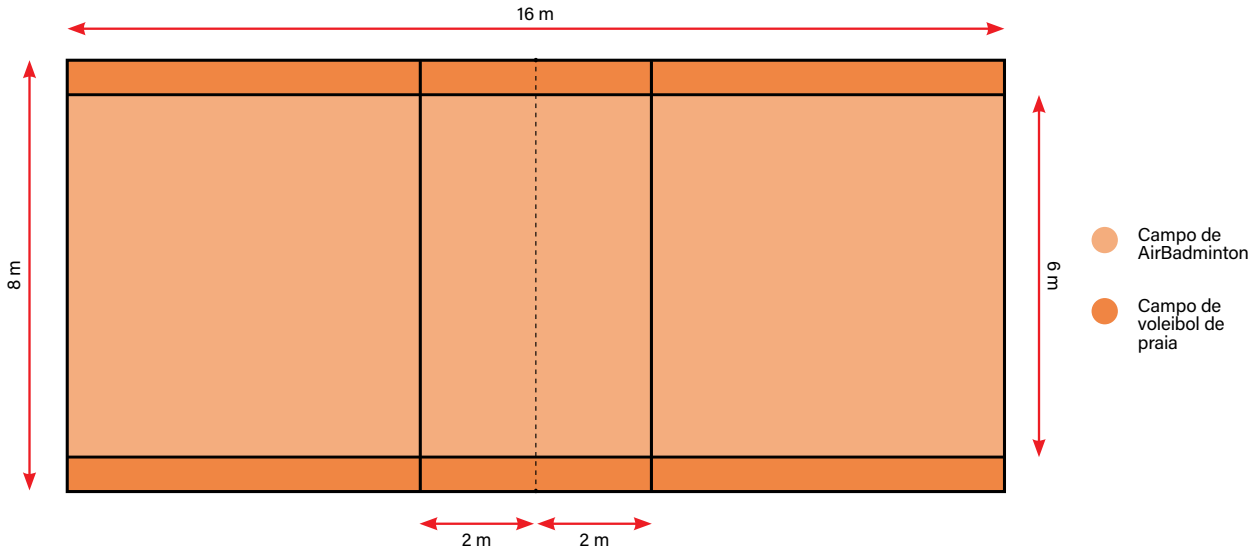


Conversão de campos de voleibol de praia em campos de AirBadminton

Muitas praias e parques públicos dispõem de campos de voleibol de praia que se encontram subutilizados e representam um investimento que não cumpre o objetivo de aumentar a participação ativa do público.

Estes campos representam uma oportunidade real de proporcionar uma nova atividade recreativa alternativa, económica e sustentável. Os campos de areia para AirBadminton podem tornar-se uma nova e entusiasmante atividade adicional em praias e parques públicos.

A dimensão do campo de voleibol de praia tradicional é de 16 x 8 m. Por conseguinte, um campo de AirBadminton pode ser facilmente configurado ao reduzir 1 m a largura do campo em cada lado e ao colocar duas linhas na parte da frente do campo para marcar a zona morta de 2 m.



Processo de implementação

24. Temas do AirBadminton 33
25. Iniciativas estratégicas 34
26. Implementação nacional 35

Parte 5 Processo de implementação

24. Temas do AirBadminton

Os nossos quatro temas de apoio estratégico propostos estão ligados à visão da BWF que pretende inspirar pessoas de todas as idades e com qualquer capacidade a jogar badminton em todo o mundo a qualquer altura e em qualquer lugar. Cada tema é apoiado por uma série de propostas de iniciativas.

Temas do AirBadminton para 2020–2024:

Participação	Promoção	Equipamento e infraestruturas	Competições
Apoiar e incentivar o desenvolvimento do AirBadminton como um *desporto para todos*.	Promover o AirBadminton como um novo jogo de badminton global e apelativo.	Garantir o acesso ao jogo ao disponibilizar o volante AirShuttle, equipamento e campos públicos.	Construir uma versão competitiva na areia com o objetivo de aumentar a atratividade global do jogo.

25. Iniciativas estratégicas

O BWF irá reforçar os quatro temas ao focar-se em iniciativas estratégicas fundamentais.

Tema um: Participação
Apoiar e incentivar o desenvolvimento do AirBadminton como um *desporto para todos.*

Iniciativas estratégicas

- Trabalhar em colaboração com câmaras municipais e federações nacionais para explorar novas oportunidades de concretizar atividades de AirBadminton específicas e aumentar a divulgação e a participação no jogo.
- Desenvolver e implementar a campanha "Movimento AirBadminton".
- Utilizar o volante AirShuttle para desenvolver ainda mais o programa Shuttle Time.
- Realizar estudos sobre os benefícios específicos para a saúde decorrentes do badminton e do AirBadminton.

Tema dois: Promoção
Promover o AirBadminton como um novo jogo de badminton global e apelativo.

Iniciativas estratégicas

- Aumentar a divulgação global e a exposição mediática do AirBadminton.
- Criar, desenvolver e implementar a marca e a cultura AirBadminton.
- Promover o Badminton e o AirBadminton como atividades saudáveis e inclusivas para pessoas de todas as idades.
- Ajudar as federações nacionais nos seus esforços de introdução e promoção do AirBadminton nos respetivos países.

Tema três: Equipamento e infraestruturas
Garantir o acesso ao jogo ao disponibilizar o volante AirShuttle, equipamento e campos públicos.

Iniciativas estratégicas

- Maximizar a utilização de áreas públicas para a prática do desporto: parques, praias, ruas.
- Conceber soluções criativas para construir campos permanentes de AirBadminton em espaços públicos.
- Assegurar a sustentabilidade e o legado dos programas associados a atividades de AirBadminton.
- Confirmar a distribuição e a disponibilidade globais do volante AirShuttle e de equipamento.

Tema quatro: Competições
Construir uma versão competitiva na areia com o objetivo de aumentar a atratividade global do jogo.

Iniciativas estratégicas

- Desenvolver uma nova competição ao ar livre estruturada com base num formato de competição de equipas de estafetas.
- Criar uma nova experiência de badminton para participantes e espetadores pela participação em competições de AirBadminton.
- Desenvolver parcerias com associações desportivas relevantes.
- Fazer parte do programa desportivo em jogos polidesportivos e de praia.

26. Implementação nacional

A implementação nacional do projeto AirBadminton irá requerer que os países identifiquem oportunidades estratégicas em que o novo jogo ao ar livre possa ser implementado. As ações devem ser selecionadas de acordo com o contexto do país e adaptadas de acordo com as necessidades de diferentes regiões no país.

Uma vez que a implementação mundial do novo jogo está para lá do âmbito de qualquer organização individual, a implementação exige parcerias. Ao trabalhar em conjunto com parceiros e apoiantes, e com uma abordagem sustentável a longo prazo, este projeto terá sucesso.

Em última instância, uma federação nacional de badminton é responsável pela implementação do AirBadminton no seu país. No entanto, a confederação continental e a BWF podem fornecer ajuda.

Federação Mundial de Badminton	Confederações continentais	Federações nacionais de badminton
▪ Desenvolver diretrizes para a implementação do AirBadminton. ▪ Disponibilizar as diretrizes em vários idiomas no site da BWF. ▪ Comercializar e promover o conceito, o produto e os benefícios do projeto. ▪ Ajudar na obtenção de equipamento associado ao AirBadminton, patrocinadores e parceiros. ▪ Organizar sessões de formação prática e fóruns sobre a implementação do AirBadminton. ▪ Ajudar na execução de projetos-piloto. ▪ Criar uma estrutura de competição internacional. ▪ Monitorizar e avaliar a implementação do programa em todo o mundo.	▪ Promover o produto junto de federações nacionais de badminton. ▪ Avaliar as necessidades de associações nacionais e identificar as que necessitam de apoio para a implementação. ▪ Elaborar um plano de implementação continental/regional. ▪ Ajudar a concretizar atividades de AirBadminton na região. ▪ Ajudar na obtenção de equipamento associado ao AirBadminton, patrocinadores e parceiros. ▪ Monitorizar e avaliar a implementação do projeto na região e fornecer informações à BWF sobre a evolução do mesmo.	▪ Identificar e instituir um contacto nacional para o AirBadminton. ▪ Conceber uma estratégia de implementação nacional. ▪ Envolver os principais interessados, como organismos de financiamento desportivo nacionais, ministérios do desporto e clubes e associações membros, para elaborar um plano de implementação e garantir o compromisso com o projeto. ▪ Garantir que o staff da federação nacional de badminton está informado sobre todos os elementos relevantes do AirBadminton. ▪ Estabelecer acordos com fornecedores de equipamento. ▪ Criar uma estrutura de competição nacional. ▪ Monitorizar e avaliar a implementação do programa no país e fornecer informações à confederação continental sobre a evolução do mesmo.

Perguntas frequentes

27. Perguntas frequentes 37

Parte 6 Perguntas frequentes

27. Perguntas frequentes

Onde posso adquirir o volante AirShuttle?
Está disponível uma lista de distribuidores do AirShuttle em www.airbadminton.sport.

Quais são as principais diferenças entre um campo de AirBadminton e um campo de badminton indoor?
A principal diferença está no design e nas dimensões do campo. O campo de AirBadminton tem uma zona morta de 2 m na parte da frente. Caso o volante AirShuttle aterre nessa área, isso é considerado falta.

Porque é que o campo de AirBadminton tem uma zona morta?
As características do volante AirShuttle fazem com que batimentos próximos da rede sejam muito difíceis de controlar, pelo que a área junto à rede foi excluída para incentivar batimentos longe da rede e facilitar as jogadas.

O jogador não deve pisar a zona morta para bater no volante AirShuttle. Após o batimento, o jogador pode pisar ou aterrar na zona morta.

Onde posso jogar AirBadminton?
O AirBadminton pode ser jogado em qualquer lugar: em parques, jardins, ruas, espaços de recreio e praias em todo o mundo. O AirBadminton pode ser jogado em qualquer superfície nivelada e segura, incluindo numa superfície dura, na relva e na areia.

Qual é o equipamento para configurar um campo de AirBadminton?
Configurar um campo de AirBadminton é bastante simples. Necessita apenas de um sistema de rede e de um conjunto de linhas delimitadoras. Pode encontrar um tutorial de vídeo para a configuração do campo em www.airbadminton.sport.

Posso jogar AirBadminton em campos de badminton tradicionais?
Claro! O AirBadminton também pode ser jogado em campos de badminton ao ar livre existentes.

Posso jogar AirBadminton com raquetes de badminton tradicionais?
Sim. O volante AirShuttle foi especificamente concebido para ser jogado com raquetes existentes. Com base no design do AirShuttle e nos elementos ao ar livre envolvidos durante o jogo, recomenda-se que os jogadores utilizem uma tensão menor (entre 8 e 9 kg) e encordoamentos mais duradouros ao jogar AirBadminton.

Posso jogar AirBadminton com volantes de badminton tradicionais?
É possível jogar AirBadminton com volantes existentes, mas o jogo e o campo foram especialmente desenvolvidos com base nas características do volante AirShuttle. Por conseguinte, recomendamos jogar com o AirShuttle sempre que possível para desfrutar ao máximo.

O AirBadminton proporciona os mesmos benefícios para a saúde do badminton tradicional?
Os dados recolhidos durante a fase de testes e desenvolvimento do jogo ao longo do projeto confirmam que o AirBadminton proporciona os mesmos benefícios para a saúde do badminton. Na verdade, o esforço físico necessário para jogar competitivamente na areia é ainda maior do que no caso do badminton.

Quais são as regras para o serviço no AirBadminton?
Existe uma marcação de 3 m claramente visível na linha lateral. O jogador deve realizar o serviço em qualquer lugar atrás dessa marcação dentro do campo, com ambos os pés imóveis. No momento do impacto, a totalidade do volante AirShuttle deve estar abaixo da altura da rede. Por conseguinte, o voo do volante AirShuttle é para cima a partir da raquete do servidor.

Qual é a altura da rede colocada 1,45 m nos campos de areia?
Os jogadores afundam-se ao jogar na areia. Estudos demonstraram que, ao reduzir a altura da rede para 1,45 m, os erros foram reduzidos e as jogadas tornaram-se mais longas.

Quais são os diferentes eventos que podem ser jogados no AirBadminton?
O AirBadminton pode ser jogado com os eventos de badminton tradicionais. No entanto, os eventos recomendados pela BWF para o AirBadminton são pares masculinos, pares femininos, pares mistos e trios.

Quem pode jogar AirBadminton?
O AirBadminton pode ser jogado por qualquer pessoa, independentemente da idade, da capacidade, do género e do nível de experiência. É um jogo inclusivo que também pode ser praticado por pessoas com incapacidades.

Como é jogado o evento de trios?
Os trios são um novo evento de jogo acelerado e entusiasmante em que uma boa estratégia e comunicação são fundamentais entre colegas de equipa. Os jogadores não podem bater no volante em duas devoluções consecutivas. O jogador deve permitir que outro membro da equipa execute a próxima devolução. Esta regra cria mais movimentação e aumenta o elemento estratégico do jogo.

Porquê jogar AirBadminton?

AirBadminton
The New Outdoor Game

Badminton World Federation
Unit No. 1, Level 29, Naza Tower, Platinum Park, No. 10, Persiaran KLCC, 50088 Kuala Lumpur, Malásia
Tel.: +603 2381 9188 **Fax:** +603 2303 9688 **E-mail:** airbadminton@bwfbadminton.org **Site:** www.airbadminton.sport