



2020



Guia Prático de AirBadminton

João Pedro Bonaparte Tavares

Nathan Santos

Wendel de Oliveira Mota Ribeiro

Marcelo de Castro Haiachi

FEDERAÇÃO SERGIPANA DE BADMINTON

PRESIDENTE

Wendel de Oliveira Mota Ribeiro

VICE-PRESIDENTE

Ailton Fernando Santana de Oliveira

DIRETOR ADMINISTRATIVO

Renisson Diego Guimarães Vieira

DIRETOR FINANCEIRO

Ricardo Nascimento

DIRETORIA DE MARKETING

Felipe dos Santos Silva

João Pedro Bonaparte Tavares

DIRETORIA TÉCNICA E DE DESENVOLVIMENTO

Gladston Lisboa de Menezes

GUIA PRÁTICO DE AIRBADMINTON

Autores:

João Pedro Bonaparte Tavares

Nathan Santos

Wendel de Oliveira Mota Ribeiro

Marcelo de Castro Haiachi

ARACAJU

FEDERAÇÃO SERGIPANA DE BADMINTON

2020



CBL
Câmara
Brasileira
do Livro

CERTIFICADO DE REGISTRO DE DIREITO AUTORAL

A Câmara Brasileira do Livro certifica que a obra intelectual descrita abaixo, encontra-se registrada nos termos e normas legais da Lei nº 9.610/1998 dos Direitos Autorais do Brasil. Conforme determinação legal, a obra aqui registrada não pode ser plagiada, utilizada, reproduzida ou divulgada sem a autorização de seu(s) autor(es).

Participante(s):

João Pedro Bonaparte Tavares (Autor) | Nathan Santos (Autor) | Wendel de Oliveira Mota Ribeiro (Autor) | Marcelo de Castro Haiachi (Autor)

Título:

Guia Prático de AirBadminton

Data do Registro:

10/14/2020 9:10:50 AM

Hash da transação:

0x5171bbf70a2a1ad2579bf187580d4ad47823ad068bc44dd9a5d1447fff03ad09

Hash do documento:

84f0fc5dc4698a740ba78d60d0ce7604b58dad37a5921e591a48860c418b1e87

Compartilhe nas redes sociais



[clique para acessar
a versão online](#)

ISBN nº 978-65-992727-0-7

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Guia prático de AirBadminton [livro eletrônico] /
João Pedro Bonaparte Tavares ... [et al.]. --
1. ed. -- Aracaju, SE : Federação Sergipana de
Badminton, 2020.
PDF

Outros autores: Nathan Santos, Wendel de Oliveira
Mota Ribeiro, Marcelo de Castro Haiachi
ISBN 978-65-992727-0-7

1. AirBadminton - Esporte 2. Badminton 3. Esportes
4. Peteca 5. Peteca - Regras 6. Recreação ao ar livre
I. Tavares, João Pedro Bonaparte. II. Santos, Nathan.
III. Ribeiro, Wendel de Oliveira Mota. IV. Haiachi,
Marcelo de Castro

20-47265

CDD-796.345

Índices para catálogo sistemático:

1. AirBadminton : Esporte 796.345

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

APRESENTAÇÃO DO MANUAL

A Federação Sergipana de Badminton (FSBd) tem a oportunidade de poder contribuir para o desenvolvimento da prática do AirBadminton no Estado de Sergipe, e por que não dizer para todo o Brasil. O Guia Prático de AirBadminton surge pela necessidade de informar e orientar profissionais, praticantes, árbitros e demais interessados na modalidade, de como aplicar as regras, a estrutura necessária para prática e a dinâmica do jogo.

O AirBadminton é uma oportunidade ímpar de divulgar o badminton a partir da prática prazerosa, saudável e em espaços abertos. Isso mesmo, o AirBadminton traz uma nova possibilidade de inserção democrática da prática esportiva em espaços abertos como praças (terreno rígido), parques (terreno em grama), praias (terreno em areia). O foco pode ser ampliado não só para prática esportiva, mas também para o combate ao sedentarismo e para construção de hábitos saudáveis de vida para crianças, jovens e adultos com e sem deficiência.

A data da publicação deste manual não se deu por acaso, pois no dia 10 de outubro de 2011 a nossa entidade era finalmente fundada. Sendo assim, completamos nesse momento **NOVE** anos de muito trabalho e amor pelo esporte. Em tempos obscuros de crise mundial de saúde com a pandemia da COVID-19 a FSBd, traz uma possibilidade de prática de forma segura e prazerosa.

Convido a todos para conhecer, experimentar e vivenciar esta nova atividade promovida pela Federação Sergipana de Badminton nos mais diversos espaços do território sergipano. **PRATIQUE ESSA IDEIA!**

Wendel de Oliveira Mota Ribeiro

Presidente da Federação Sergipana de Badminton

SUMÁRIO

FEDERAÇÃO SERGIPANA DE BADMINTON	2
GUIA PRÁTICO DE AIRBADMINTON	3
APRESENTAÇÃO DO MANUAL	5
INTRODUÇÃO	7
PRINCIPAIS MUDANÇAS	8
CARACTERÍSTICAS DO JOGO	9
O JOGO	9
FORMATO	9
A QUADRA	9
O SERVIÇO	10
ZONA MORTA	12
LINHA DE SERVIÇO	12
CONDIÇÃO DO TEMPO	12
EQUIPAMENTOS	13
CALÇADOS E VESTIMENTAS	14
PROTEÇÃO E LIMPEZA DO LOCAL DE PRÁTICA	14
RAQUETE	15
PETECA, AIRSHUTTLE	15
ANEMÔMETRO	15
BIRUTA	16
CONHECENDO O JOGO	17
PRIMEIRAS IMPRESSÕES	18
RELAÇÃO RAQUETE E AIRSHUTTLE	19
PRIMEIRAS IMPRESSÕES DIGITAIS	19
QUEM PODE PRATICAR?	19
AIRBADMINTON PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA:	19
VENHA PRATICAR!	19
REFERÊNCIAS E MAIORES INFORMAÇÕES	20
ACESSE	20

INTRODUÇÃO

O nome AirBadminton surgiu em março de 2019 e foram apresentados os projetos a Federação Mundial de Badminton (BWF) em maio do mesmo ano, numa reunião de membros organizadores, na China.

AirBadminton é um conceito que dá vida a uma visão de um divertido jogo ao ar livre, novo e inclusivo para todos. Ele representa algo novo e diferente, com novas regras, novos espaços e uma nova peteca.

Segundo a BWF o importante na criação da nova modalidade foi garantir que a palavra 'badminton' não fosse comprometida de maneira alguma, de modo a criar uma marca forte e reconhecível, de acordo com as origens do esporte.

O badminton é um esporte para todos e acredita-se que esse novo jogo ao ar livre seja fundamental na visibilidade do esporte em mais países e para mais pessoas. Além disso, o AirBadminton funcionaria como um jogo de desenvolvimento, recreacional e competitivo.

O objetivo do AirBadminton é inspirar mais pessoas a praticar badminton em mais lugares. O nome conceitual do AirBadminton funciona para facilitar e promover mensagens importantes de diversão, participação e inclusão no esporte.

PRINCIPAIS MUDANÇAS

Ao compararmos com o Badminton, o AirBadminton apresenta algumas mudanças, são elas:

- ▶ AirBadminton é jogado em ambientes abertos (*outdoors*), diferente do badminton que é jogado em ambientes fechados (*indoors*).
- ▶ AirBadminton pode ser jogado em: simples masculino, simples feminino, dupla masculina, dupla feminina, dupla mista, **trio misto**.
- ▶ O objetivo do jogo é vencer seus oponentes no melhor de **cinco games**. Um game é constituído de 11 (**onze**) pontos. O placar máximo que um game pode chegar é **13 x 12**, já no badminton seria 30x29.
- ▶ As equipes trocam de lado após cada game e quando a primeira alcança 6 pontos em um game.
- ▶ **Não** há mais linha central. Isso significa que os jogadores podem sacar em qualquer lugar da quadra do oponente que seja considerado "dentro". Para a linha de serviço há um **marcador na linha lateral** para indicar onde o serviço deve ser feito.



Imagem 1: partida de AirBadminton em quadra de areia.

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O Jogo

Se você sabe jogar Badminton, saberá muito do que já precisa saber para jogar AirBadminton. Existem três formatos para reproduzir, que são:

- Simples (1 x 1)
- Duplas (2 x 2)
- Trios (3 x 3)

Simples e duplas são formatos padrão do tradicional badminton. O objetivo do jogo é vencer seus oponentes em melhor de cinco games. Um game é constituído de onze pontos. Você troca de lado durante o game após o primeiro atingir seis pontos e após cada game terminar.

Os intervalos devem durar até 120 segundos entre os games; e até 60 segundos durante todos os games quando a pontuação principal atingir seis pontos.

Com relação a pontuação, cada *rally* (início da ação até a sua finalização) gera ponto, ou seja, a partir do serviço já é possível obter um ponto em função do acerto ou do erro do adversário. Se a pontuação atingir 10-10 em um game, o próximo jogador/equipe a obter uma vantagem de dois pontos é o vencedor. Se chegar a 12-12, o próximo jogador/equipe a marcar 13 pontos será o vencedor do game.

De forma geral, as regras de pontuação são as mesmas no AirBadminton e no Badminton tradicional, apenas o número de pontos e os games são diferentes.

Formato

AirBadminton pode ser jogado em: simples masculino, simples feminino, dupla masculina, dupla feminina, dupla mista e trio misto.

A quadra

As dimensões da quadra foram definidas para incentivar serviços mais longos e manter os aspectos físicos do nosso esporte. O game começa com um serviço de qualquer lugar atrás do marcador de 3m. A AirShuttle deve ser atingido em uma direção ascendente, com os dois pés parados atrás do marcador de 3m. O servidor pode direcionar a AirShuttle para qualquer lugar na área de jogo da oposição além da linha de 2m.

- Modelo de quadra para partidas de simples:

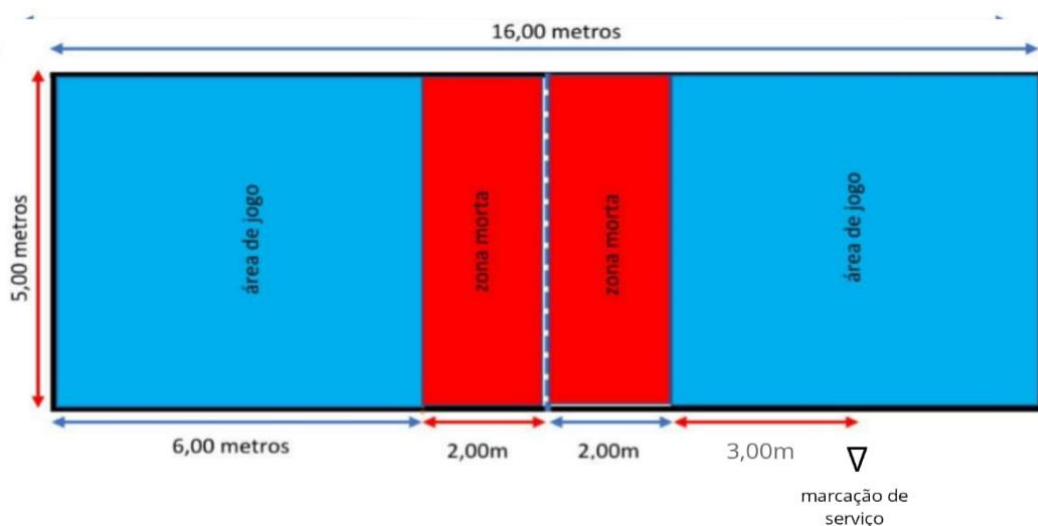


Figura 1: Dimensões quadra para partida de simples.

- Modelo de quadra para partidas de duplas e trios:

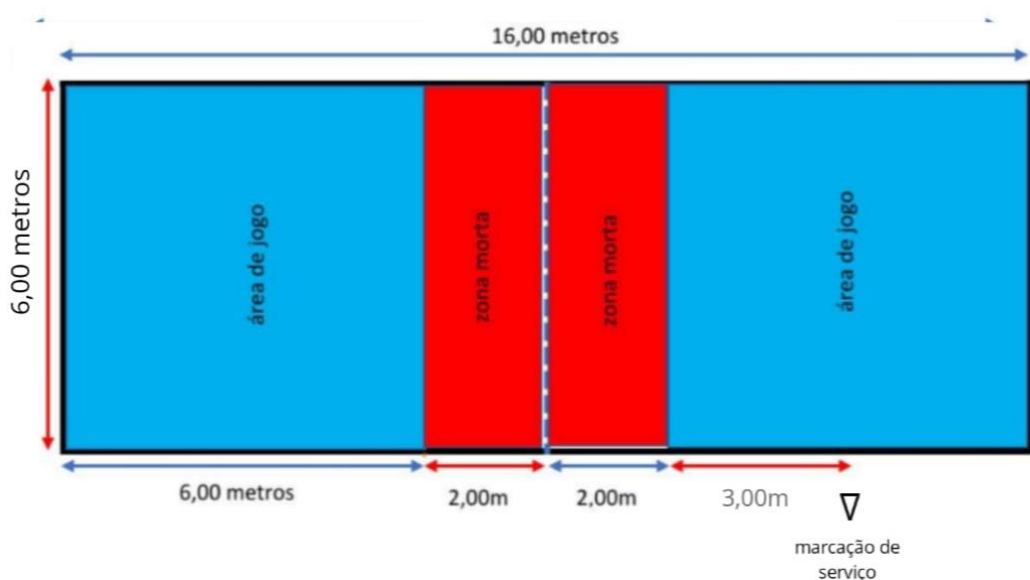


Figura 2: Dimensões quadra partidas de duplas e trios.

O Serviço

Simples e duplas seguem o mesmo estilo de jogo do badminton, levando em consideração as dimensões da quadra e os regulamentos de serviço. Em trios, os mesmos regulamentos de serviço se aplicam, mas nenhum jogador pode devolver a AirShuttle em duas ocasiões consecutivas.

Deve haver um marcador de serviço de 3m claramente visível na linha lateral. O jogador deve sacar de qualquer lugar atrás deste marcador dentro da quadra, com os dois

pés parados. Toda a AirShuttle deve estar abaixo da altura da fita superior da rede para o serviço.

O servidor deve executar o serviço de qualquer lugar dentro da zona de serviço designada, e qualquer jogador do lado receptor pode retornar o serviço de qualquer lugar dentro da área de jogo. Após o retorno do serviço, em uma jogada, a AirShuttle pode ser golpeada por qualquer jogador do lado que serve e por qualquer jogador do lado receptor alternadamente, de qualquer posição no lado desses jogadores da rede, até que a AirShuttle deixe de estar em jogo.

Em qualquer game, em um jogo de trios, o direito de sacar passará consecutivamente:

- do servidor inicial que iniciou o jogo;
- a qualquer jogador do lado recebedor;
- para um dos parceiros do servidor inicial;
- a qualquer um dos outros dois jogadores do lado recebedor;
- para o terceiro parceiro do servidor inicial;
- para o terceiro jogador do lado recebedor;
- para o servidor inicial e assim por diante.

OBS: Em trios, o recebedor não pode receber um serviço duas vezes consecutivas. O jogador deve permitir que outro membro da equipe faça a próxima devolução. Essa regra cria mais dinamismo e aumenta o elemento estratégico do jogo.

- Área de serviço numa partida de simples:

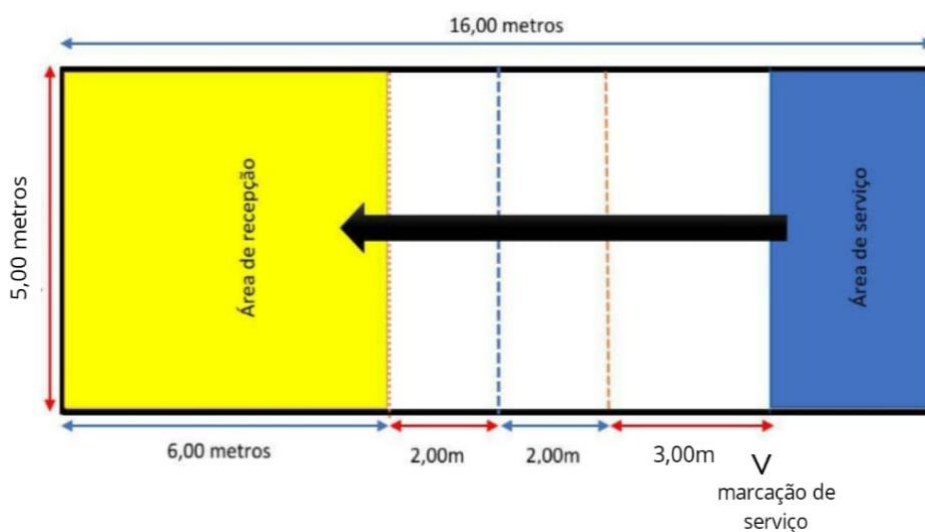


Figura 3: Área de serviço para partidas de simples.

- Área de serviço numa partida de dupla ou trios:

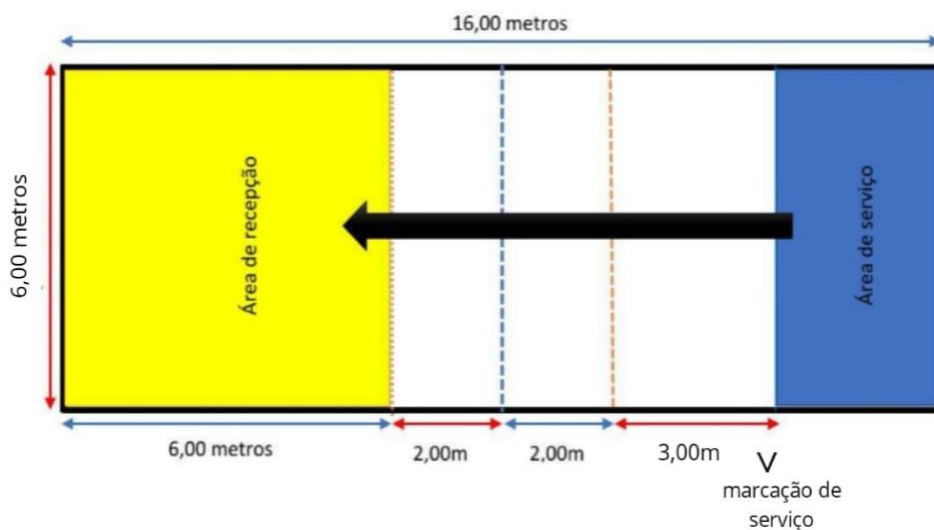


Figura 4: área de serviço para partidas de duplas e trios.

Zona Morta

Há uma zona de 2 metros marcada na frente da quadra, se a AirShuttle cair nessa zona é considerado uma falta, tanto no serviço como durante um *rally* (figura 3 e 4).

Linha de serviço

Não há mais linha central que dividia no badminton lado direito ou esquerdo. Isso significa que os jogadores podem sacar em qualquer lugar da quadra do oponente que seja considerado "dentro".

Para a linha de serviço deve haver um marcador na linha lateral para indicar onde o serviço deve ser feito, pode ser um cone ou uma pintura na fita (figura 3 e 4).

Condição do Tempo

Orienta-se que o árbitro avalie as condições do vento, usando um anemômetro, que não deve ser superior a 12km/h para permitir o game, isso possibilitará um jogo seguro e divertido.

EQUIPAMENTOS

O AirBadminton pode ser jogado em três tipos de terrenos: rígido, grama e areia. De forma geral cada terreno deve conter poucas marcações e cores que as destaquem para que não atrapalhem a dinâmica do jogo. Deve haver um espaçamento mínimo de 1 metro entre as linhas periféricas da quadra para outra quadra e qualquer corpo físico que ofereça risco aos praticantes, quando possível as quadras devem ser montadas lateralmente à direção predominante do vento, pois a AirShuttle oferece uma resistência ao vento lateralmente quando golpeada rapidamente, e no sentido norte-sul para evitar o ofuscamento do sol.

Independente do terreno, a quadra do AirBadminton tem a seguinte área e medidas:

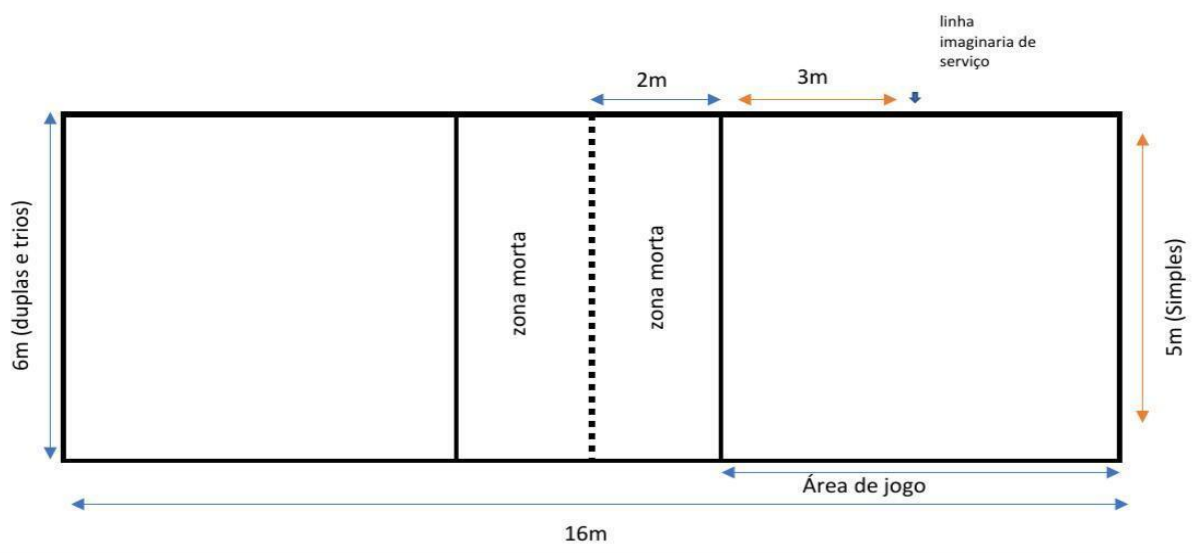


Figura 5: Áreas e medidas da quadra de AirBadminton.

OBS: em trios e duplas a largura da quadra é de 6 metros e na simples essa medida é de 5 metros.

As linhas demarcatórias na areia ou na grama podem ser feitas com um conjunto de fitas demarcatórias ou cordas, desde que sejam visíveis e fiquem ancoradas e firmes. No piso rígido as linhas podem ser feitas com fitas adesivas adequadas para o terreno ou pintadas. A linha da zona morta pode ser colocada com uma cor diferente para realçar sua posição.

A rede do AirBadminton deve ficar na vertical e a uma altura de 1,55 metros de altura em relação ao piso, porém as quadras montadas na areia os postes devem ter 1,5m de

altura e o topo da rede no centro da quadra deve ser de 1,45m a partir da superfície da quadra, as redes devem ser constituídas por uma trama que tenha abertura máxima de 20mm.

A rede pode ter uma fixação específica para cada tipo de piso, na areia ou grama a rede deve ser fixada por dois postes de 1,85m de altura cada, os quais terão 30cm da base enterrados e ficarão ancorados por duas ou mais pranchas de plástico ou grampos.

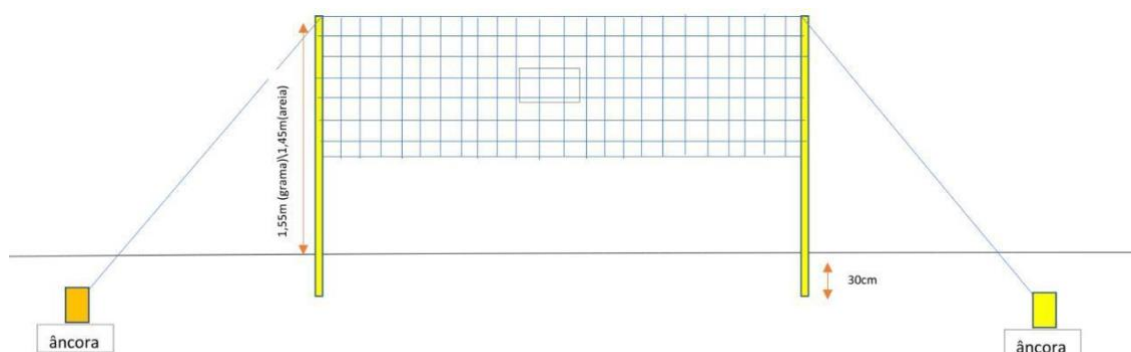


Figura 6: Estrutura da rede e suas especificações.

Já no piso rígido recomenda-se usar redes que tenham suporte de contra-peso ou tripé, o uso desse tipo de rede também é válido nos demais pisos.

Calçados e vestimentas

Todos podem jogar descalços ou usar qualquer calçado de sua escolha, para uma melhor movimentação, independente do terreno a ser praticado. Para a prática em terreno rígido indicamos um tênis com boa aderência.

Roupas largas e esportivas, como regatas, camisetas e shorts, são recomendadas para permitir a circulação de ar e ajudar a manter a calma dos jogadores.

Proteção e Limpeza do local de prática

Como o AirBadminton é praticado ao ar livre haverá ocasiões em que a incidência de raios ultravioletas estejam em um nível no qual seja danoso à pele do praticante então recomendamos a utilização de protetores solares e óculos de sol.

Outro cuidado relevante é com os detritos nos diferentes tipos de terreno como pedras, lixo, sujeira, dentre outros que possam atrapalhar o desenvolvimento da prática ou causar algum outro dano ou desconforto futuro aos praticantes. Recomendamos sempre que façam uma inspeção antes de iniciar a prática.

Raquete

A raquete tradicional de Badminton deve ser utilizada para jogar AirBadminton, porém é necessário tomar cuidado com a tensão usada no encordoamento da raquete já que a AirShuttle tem uma massa maior que a peteca tradicional o que pode ocasionar no rompimento das cordas em raquetes com alta tensão nas cordas, bem como a destruição prematura da "saia" da AirShuttle, indicamos de 17 a 20lb de tensão.



Figura 7: Raquete tradicional de badminton.

Peteca, AirShuttle

A AirShuttle é feita de material de polipropileno, e é semelhante em termos de características de voo com os lançadores de penas, mas com uma durabilidade ligeiramente maior, rigidez e resistência ao vento e a umidade. Capaz de ser usada em ventos de até 12 km/h, preferencialmente laterais.

O peso aproximado da AirShuttle é de 8,5g.



Figura 8: AirShuttle e sua estrutura.

Anemômetro

É um instrumento de monitorização meteorológica usado para medir a velocidade do vento.

O voo da AirShuttle depende diretamente da velocidade do vento no espaço no qual irá ser praticado o AirBadminton, sendo assim é importante um anemômetro para que seja feita a aferição da velocidade do vento, especialmente em competições oficiais.

Existem alguns tipos de anemômetro, mas o mais prático é o de hélice o qual existem versões portáteis que não requerem muita pesquisa para o manuseio, além de ter um custo mais acessível.



Figura 9: Modelo de Anemômetro.

Fonte: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/fisica/anemometro>

Biruta

Para a montagem das quadras para uma posição onde o vento atrapalhe o mínimo possível é indicado a utilização de uma biruta, assim posicionaram as quadras lateralmente de acordo com a direção do vento.



Figura 10: Modelo de biruta.

Fonte: <https://www.aeroanuncios.com.br/acessorios/aeroportos/biruta-de-aviacao-1325.htm>

CONHECENDO O JOGO

Para que os jovens possam ter êxito na prática do AirBadminton, é fundamental que a sua formação se inicie pela base, devendo os alunos passar por um processo de formação coerente, com uma progressão da aprendizagem distribuída por diferentes etapas, com objetivos, estratégias e conteúdos adequados às diferentes fases de desenvolvimento.

1ª etapa - relação do aluno com a raquete

Domínio da raquete e equilíbrio do corpo; Encadeamento das ações técnicas: empunhadura, batidas; desenvolvimento do serviço e da recepção;

2ª etapa - relação do aluno com a peteca

Maneira correta de segurar a peteca; onde a raquete deve bater na AirShuttle

3ª etapa - relação do aluno com o espaço de jogo

Noções de onde deve estar no ambiente (seja no terreno rígido, na grama ou na areia), aspectos táticos, mobilidade, espaço e deslocamentos

4ª etapa - relação do aluno com a raquete, com a peteca, com o(s) companheiro(s) e com os adversários

Jogar com os companheiros progredindo no terreno; criar o hábito de se deslocar e de estar constantemente em movimento para atacar e defender a peteca; princípios do ataque - penetração e cobertura ofensiva; princípios da defesa - contenção e cobertura.

Ressaltamos a importância do aspecto lúdico, familiar e saudável. O AirBadminton oferece essa oportunidade de interação, sempre primando pela prática segura.

PRIMEIRAS IMPRESSÕES

Em julho de 2020 as primeiras AirShuttle chegaram em Sergipe, através da Federação Sergipana de Badminton, que adquiriu com o representante que comercializa em Presidente Prudente/SP.

A trajetória da AirShuttle durante as primeiras práticas do AirBadminton não foram as mesmas do badminton, então não se frustrem quando o vento interferir na trajetória, especialmente em golpes mais lentos, estamos tratando aqui de um outro jogo. Para uma melhor dinâmica deixamos aqui 10 dicas que elencamos como fundamentais:

1. Utilizar golpes mais rápidos, como drives, *smash*, *drops* rápidos e *clears* ofensivos;
2. Posicionar-se no centro da quadra, ou distribuir os integrantes, no caso das duplas e trios;
3. Utilizar as técnicas de *forehand* e *backhand* para os serviços, alternando suas distâncias curtos ou longos, para obter um maior leque de possibilidades e um melhor desenvolvimento da tática aplicada ao jogo;
4. Buscar locais mais protegidos do vento, entre árvores, próximo de estruturas de parede ou pátios de escolas, podem ser espaços com mínima interferência de vento;
5. Ficar sempre de olho na velocidade do vento no município que for praticar, através dos sites de meteorologia que ajudarão a escolher os melhores horários para a prática (dica:www.pt.windfinder.com);
6. É importante mencionar que é preciso um novo processo de adaptação ao voo da peteca e a execução dos golpes. Percebemos que a velocidade da batida na AirShuttle deve ser maior para um melhor voo da mesma. A trajetória da peteca é influenciada pela cabeça da AirShuttle que é diferente da peteca de badminton, menor e mais rígida;
7. A depender do serviço, por exemplo, às vezes o vento tira a AirShuttle do eixo no momento da batida, gerando erros e danificando a mesma. Golpes acelerados permitirão que a AirShuttle gire mais, fazendo com que o vento não interfira tanto, ou seja, é importante bater rápido, utilizando principalmente drives;
8. O movimento de "chicotada" dos drives é essencial para uma boa dinâmica de jogo;
9. Nos jogos de trios a tática é um elemento muito atraente, pois todos os atletas devem golpear a peteca, servi-la e recebe-la de forma alternada, proporcionando uma maior comunicação dos atletas durante o game;

10. Os árbitros devem treinar bem novas estratégias de identificação dos rodízios de trios, seja nos serviços ou nos *rallys*, sugerimos inclusive um árbitro só de rodízio de golpes e serviços.

Relação raquete e Airshuttle

A relação será feita a partir da tensão da raquete. Com a raquete mais tensionada, é preciso de um menor esforço ao golpear a AirShuttle, já com ela menos tensionada é preciso bater mais forte, a fim de evitar também a influência do vento em sua trajetória.

Primeiras Impressões Digitais

Utilizem esse QR Code para conferir também nossas primeiras impressões sobre o AirBadminton no canal do Youtube da FSBd - BadmintonSergipe.



QUEM PODE PRATICAR?

O AirBadminton é uma modalidade inclusiva para todos. Pessoas com ou sem deficiências e de todas as idades podem praticar.

AirBadminton para pessoas com deficiência:

Levando em consideração as deficiências pode-se direcionar o melhor piso para a prática do AirBadminton. Para os praticantes com maior dificuldade de deslocamento indicamos as quadras com piso rígido, especialmente quando se tratar de usuários de cadeira de rodas.

VENHA PRATICAR!

Então, tá esperando o que? Pratique essa nova ideia conosco!

REFERÊNCIAS E MAIORES INFORMAÇÕES

Acesse

<<http://www.uaebadminton.ae/w/events/dubai-airbadminton-2019>>, acessado em 6 de maio de 2020.

<<https://development.bwfbadminton.com/airbadminton/the-game>>, acessado em 7 de maio de 2020.

<<https://development.bwfbadminton.com/airbadminton/how-to-play>>, acessado em 7 de maio de 2020.

<<https://www.portalsaofrancisco.com.br/fisica/anemometro>>, acessado em 27 de maio de 2020.

<<http://blog.instrusul.com.br/anemometro-como-funciona/>>, acessado em 01 de junho de 2020.

SOBRE OS AUTORES:

João Pedro Bonaparte Tavares



Atualmente faz parte da diretoria de Marketing da Federação Sergipana de Badminton, aluno de graduação em Educação Física na Universidade Federal de Sergipe. Possui curso de Fundamentos em Administração Esportiva pelo Comitê Olímpico Brasileiro (2020). Árbitro Nacional de Badminton, certificado pela Confederação Brasileira de Badminton (2019).

Nathan Santos



Atualmente faz parte da diretoria de Desenvolvimento Esportivo da Federação Sergipana de Badminton, aluno de graduação em Educação Física na Universidade Federal de Sergipe.

Wendel de Oliveira Mota Ribeiro



Atualmente é presidente da Federação Sergipana de Badminton, professor efetivo da Secretaria Estadual de Educação de Sergipe e da Secretaria Municipal de Aracaju. Possui curso de Técnico Nacional de Badminton nível 1 pela Confederação Brasileira de Badminton (2012) e é Tutor Shuttle Time pela Badminton World Federation. Atuou como técnico e preparador físico da Seleção Sergipana de Badminton de 2011 até a presente data; responsável pela qualificação de recursos humanos para badminton no estado de Sergipe de 2011 até a presente data.

Marcelo de Castro Haiachi



Atualmente é professor efetivo do Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe (DEF/UFS) responsável pela disciplina de esportes de raquete; membro do Núcleo de Ciências do Esporte da Confederação Brasileira de Badminton (NCE/CBBd); coordenador do Projeto Paradesportivo de Sergipe (PPdSE) e líder do Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos e Paraolímpicos (GPEOP). Possui curso de Técnico Estadual de Badminton pela Federação de Badminton do Estado do Rio de Janeiro e Professor Shuttle Time pela Badminton World Federation.

Pratique essa
ideia!



ISBN nº978-65-992727-0-7

