

## **PROBABILIDADE DE VITÓRIA NO BADMINTON: RELAÇÃO ENTRE PONTOS VENCEDORES E ERROS NÃO FORÇADOS**

<sup>1</sup>BARREIRA J., <sup>1</sup>CHIMINAZZO J.G.C., FERREIRA R., <sup>1</sup>FERNANDES P.T.

<sup>1</sup>Faculdade de Educação Física - UNICAMP, Campinas-SP, Brasil.

**Introdução:** Os pontos vencedores (PV) e os erros não forçados (ENF) são ações técnicas presentes nas partidas de badminton e exercem uma forte influência sobre o resultado do jogo. Sabe-se que em games com derrota, os ENF são realizados significativamente a mais do que na vitória, e a situação contrária ocorre com os PV. **Objetivo:** Calcular a probabilidade de vencer um game no badminton em função razão PV/ENF realizados. **Metodologia:** A amostra é composta por 124 games masculinos e 51 femininos, analisados aleatoriamente durante os torneios nacionais e estaduais de 2012. As variáveis mensuradas em cada game foram: resultado do jogo, quantidade de ENF e de PV realizados. Foi utilizada a análise de sobrevivência para calcular probabilidade de vitória em função da razão PV/ENF. **Resultados:** A tabela abaixo apresenta as probabilidades de vencer um game feminino e masculino em função da razão PV/ENF realizados.

<b>Probabilidade de vitória</b>	<b>Razão Masculina</b>	<b>Razão Feminina</b>
25%	0,88	0,7
50%	1,40	1,25
75%	2,25	1,66

Supondo que uma atleta já realizou 7 PV e 3 ENF durante um game, então sua razão é de 2,33 e sua probabilidade de vitória é maior que 75%. Se um jogador realizou até o momento 4 PV e 6 ENF, então sua razão é de 0,66 e sua probabilidade de vitória é menor do que 25%. A probabilidade de vitória é aumentada ou diminuída na medida em que os ENF e PV são realizados ao longo da partida. **Considerações finais:** As razões PV/ENF podem ser facilmente calculadas durante a partida de badminton e utilizadas para acompanhar probabilidades de vencer o game durante do jogo. A partir dessas informações obtidas durante o jogo, é possível readequar as estratégias de jogador com o objetivo de maximizar sua probabilidade de vitória.

**Palavras-chaves:** probabilidade, badminton, *scout* técnico, modelo de jogo, esporte.