



Regulamento Específico  
***BADMINTON***

TORNEIO  
**SANTA  
MARIA  
MINAS**



COLÉGIO  
**Santa Maria  
Minas**

**Art. 1º** - Os jogos de Badminton serão regidos pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Badminton e pelas disposições deste Regulamento.

**Art. 2º** - Sobre a composição das equipes:

**§ 1º** - A equipe será composta por duas duplas mistas. A primeira dupla mista participará do primeiro *game*, enquanto a segunda dupla participará do segundo *game*. Caso haja o terceiro game, ficará à cargo da equipe a decisão dos jogadores que irão competir. A única exigência é que a dupla deverá permanecer mista.

**§ 2º** - Os estudantes inscritos na equipe deverão jogar, pelo menos, um *game* completo (salvo necessidade de saída devido a mal-estar e/ou contusão).

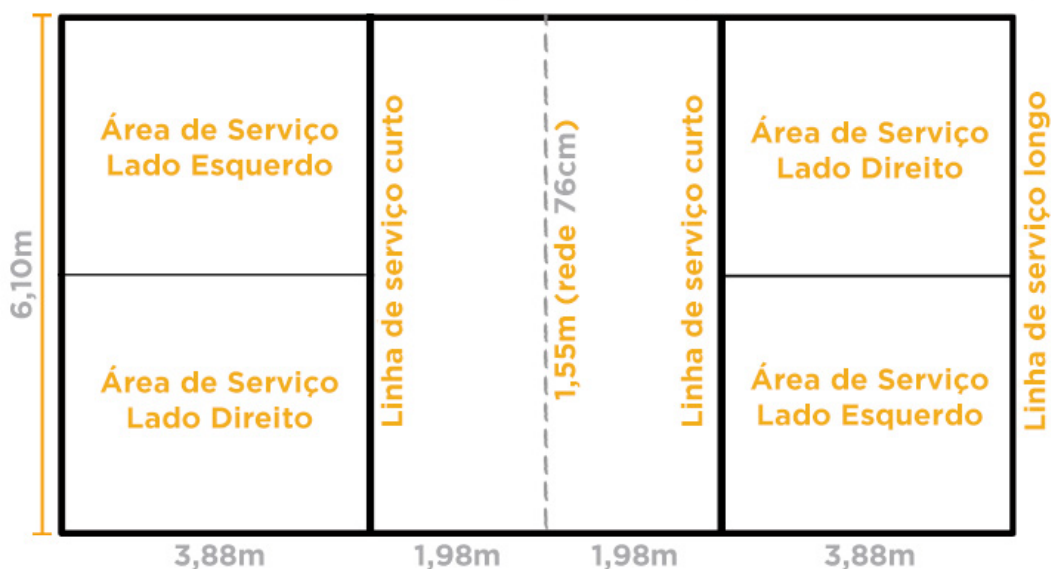
**§ 3º** - Cada Unidade Escolar classificará duas equipes para a fase externa.

**Art. 3º** - Se uma equipe se recusar a jogar após ser convocada, é declarada desistente e perde o direito de jogar, com o resultado final de 2 x 0 (dois x zero ) para o jogo e 12 - 0 para cada *game*.

**§ 1º** - A equipe que for declarada incompleta (menos de quatro jogadores ou o não cumprimento do art. 2.º) para um *game* ou um jogo, perde o *game* ou o jogo. São atribuídos pontos à equipe adversária, ou os pontos e os *games* necessários para vencer o *game* ou o jogo. A equipe incompleta permanece com os seus pontos e o *game* que conquistou.

**Art. 4º** - Sobre as medidas da quadra e altura da rede:

**Quadra de Badminton - dupla mista (Torneio CSM Minas)**



**Art. 5º** - Para começar o jogo:

Disputa de par ou ímpar. O vencedor tem a opção de servir (sacar), receber ou optar por um dos lados da quadra. Os atletas têm direito a um aquecimento de dois minutos antes do início do jogo.

**§ 1º** - Posição na quadra no começo de um *game* (de quem serve):

A pessoa que serve deve ficar dentro da área de serviço, no lado direito da quadra. O parceiro pode ficar em qualquer lugar da quadra desde que não bloqueie a visão do recebedor.

**§ 2º** - Posição de quem serve ao longo da partida:

Se o placar de quem serve for par, o serviço deve ser feito do lado direito da quadra. Se o placar for ímpar, do lado esquerdo da quadra. O servidor permanece servindo sempre que ele ou sua dupla ganhar o *rally*.

**Art. 6º** - Serviço:

Os saques no Badminton do CSM Minas **NÃO precisam** acontecer na diagonal. O serviço, inicia-se pelo lado direito da quadra de quem serve, vencendo o ponto, o mesmo jogador continua servindo, devendo inverter a sua posição na quadra. Havendo perda do ponto, o serviço passa para o lado adversário. O recebedor não deve se mexer até que quem serve golpeie a peteca.

**§ 1º** - Durante o jogo:

Se o jogador ganhar a disputa da jogada (*rally*), ele marca um ponto, mudando o lado do serviço e continuando a servir. Se ele perde o *rally*, seu oponente marca um ponto e passa a servir.

**§ 2º** - Servindo ou recebendo do lado errado:

Se um erro de área de serviço for cometido, o erro não será corrigido e o jogo continuará sem mudança na área de serviço dos jogadores.

**§ 3º** - O *let* ocorre quando:

Ocorre uma interferência de fora do jogo como, por exemplo, uma peteca de outra quadra que cai na sua quadra. Neste caso, quem estava servindo, repete o serviço sem marcar ponto para nenhuma equipe, voltando assim a jogada.

**Art. 7º** - Faltas:

Será considerado falta, portanto, ponto para a equipe adversária:

- a.** se o atleta (raquete ou inclusive roupa) encostar na rede enquanto a peteca está em jogo;
- b.** se a peteca acertar o jogador, sua roupa, teto ou arredores da quadra;
- c.** se a peteca cair fora das linhas da quadra (a linha é considerada parte da quadra);
- d.** se o jogador invade ou acerta a peteca no lado oposto da rede (não vale 'carregar' a peteca);
- e.** se a peteca for golpeada duas vezes do mesmo lado da quadra;
- f.** se houver interferência com a peteca, mau comportamento ou 'cera', o jogador perde o serviço;
- g.** se o servidor faz o movimento e erra a peteca.

**Art. 8º - Pontuação:**

Os jogos são disputados num total de três *games*. O vencedor é o que ganhar dois *games* primeiro. O *game* é ganho pela equipe que primeiro atingir 12 pontos, com uma vantagem mínima de dois pontos em relação à equipe adversária. Em caso de empate em 14 pontos, a equipe vencedora será aquela que fizer 15 pontos.

No caso de ocorrer um empate em *games* (1 x 1), o *game* decisivo (3.º *game*) será jogado nas mesmas condições dos dois primeiros *sets*. No game de desempate, deve-se efetuar a inversão de lado de quadra no início do *game*, bem como no 7.º ponto, assim como se faz entre o 1.º e 2.º *sets*.

**§ 1º -** A equipe que não comparecer ao local da competição será considerada perdedora por W.O, e o placar será considerado 2 x 0 (12 x 0 e 12 x 0).

**§ 2º -** Cada equipe poderá solicitar um tempo (60 segundos) em cada game da partida.

**§ 3º -** Nos intervalos do 1º para o 2º *game* e do 2º para o 3º *game* (se houver) um intervalo de dois minutos é concedido.

**Art. 9º -** Os casos que não estão previstos neste regulamento serão avaliados pela Comissão Organizadora do Torneio.

**Belo Horizonte, 06 de março de 2025**

**Prof.ª Aracelle Moura Rabelo  
Prof.ª Fabiana Fernandes Lima**

**Coordenação da Área de Linguagens/Educação Física e Corpo,  
Movimento e Cultura**



COLÉGIO  
**Santa Maria**  
**Minas**