



Regulamento Específico
BADMINTON



**TORNEIO
SANTA
MARIA
MINAS
2026**



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, podendo levar um atleta suplente de cada naipe (masculino e feminino) para a competição. A primeira dupla participará do 1.º game e a segunda dupla participará do 2.º game. Havendo necessidade do 3.º game, caberá à equipe definir quais atletas irão jogá-lo, mantendo-se obrigatoriamente a configuração mista.

§ 2º - A duplas serão compostas sempre por um atleta do naipe masculino e uma atleta do naipe feminino, respeitando a proporcionalidade entre as equipes.

§ 3º - Todos os estudantes inscritos na equipe deverão atuar em pelo menos 1 (um) game completo, salvo mal-estar e/ou contusão. Quando a equipe adversária apresentar número inferior de atletas reservas, a obrigatoriedade de disputar um game completo deixa de ser exigida exclusivamente para os atletas que excederem a proporcionalidade entre as equipes.

§ 4º - 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 - Será declarada incompleta a equipe que:

- a) realizar troca irregular de atletas durante o jogo, sem a situação se encaixe no que foi descrito no Art. 2.º;
- b) se apresentar para a partida sem a composição mista (um menino e uma menina).

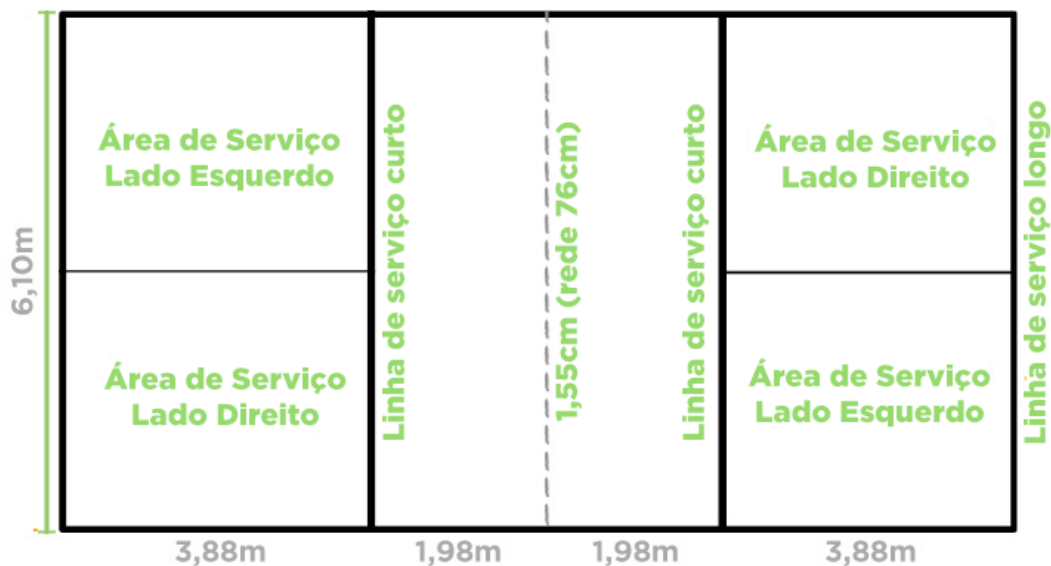
§ 2º - Será atribuído à equipe adversária o número de pontos e/ou games necessários para concluir o game ou o jogo.

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 (Regra Adaptada CSM Minas):

O serviço não precisa ser em diagonal. O saque inicia-se sempre do lado direito da quadra. O jogador que vencer o *rally* permanece servindo, devendo inverter sua posição. Se perder o *rally*, o saque passa para a dupla adversária.

§ 1º - O ganhador do *rally* marca 1 ponto e continua servindo.

§ 2º - Erros de área de serviço não são corrigidos.

§ 3º - Ocorre *let* quando houver interferência externa (como peteca de outra quadra).



Art. 7º - Faltas:

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

- a) encostar na rede com o corpo, raquete ou roupa;
- b) a peteca tocar o jogador, roupa, teto ou arredores;
- c) a peteca cair fora da quadra (a linha é parte da quadra);
- d) invadir ou golpear a peteca no lado oposto da rede;
- e) golpear a peteca duas vezes no mesmo lado;
- f) interferência, má conduta, retardamento intencional;
- g) realizar o movimento de saque sem contato com 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, 26 de março de 2026

Prof. Marcelo Aroeira Pacheco

Prof. Sólton Marino Brandão Pinto

Coordenação da Área de Educação Física

TORNEIO
**SANTA
MARIA**
MINAS
2026



Regulamento Específico
BADMINTON



COLÉGIO
Santa Maria
Minas