

1.º Torneio de Pickleball Competition Sports Club 2026

Regulamento do Torneio

Introdução

O Torneio de Pickleball está marcado para os dias 17 e 18 de outubro de 2026. As categorias masculina e feminina serão disputadas no dia 17/10/2026, e a categoria mista no dia 18/10/2026. As duplas devem ser formadas antes da inscrição no site.

O objetivo do torneio é proporcionar a participação e a experiência aos alunos de todas as unidades Competition, com realização na quadra poliesportiva da unidade Paulista. Competition Paulista - Rua Cincinato Braga, 520 – Bela Vista, São Paulo-SP, CEP 01333-010.

Colaboradores interessados no evento também podem participar, com exceção dos professores das modalidades de raquete.

O evento é exclusivo para alunos e colaboradores Competition Sports Club. Podem participar: qualquer aluna ou aluno matriculado(a) regularmente na Competition, ou portador(a) de um plano Gympass válido na Competition. No caso do Gympass, o aluno precisa ter frequentado as aulas da modalidade nos dois meses que antecedem o torneio, com frequência de no mínimo 4 presenças.

Não podem participar: ex-alunas e ex-alunos, e qualquer pessoa que não esteja matriculada regularmente na Competition ou que não seja portadora de um plano Gympass válido na Competition.

Alunos de outra unidade, que não a unidade em que estão matriculados, serão liberados na recepção; basta informar que é do torneio de Pickleball.

Acompanhantes e familiares dos jogadores poderão assistir? Sim, mas é recomendável bom senso. É importante lembrar que o ambiente pode ser desconfortável para visitantes, pois não haverá arquibancada na quadra.

Capítulo 1 – Torneios

Os torneios são divididos entre categorias feminina, masculina e mista. O torneio não será dividido por níveis (iniciante, intermediário e avançado), pois, sendo o primeiro torneio, não haveria a quantidade necessária de alunos para justificar essa ramificação.

Os grupos de todos os torneios serão montados de acordo com a quantidade de duplas inscritas. Portanto, cada torneio pode apresentar uma composição diferente dos demais. O sorteio e a divulgação das fases de grupos e das fases eliminatórias serão realizados pelos professores após o encerramento das inscrições.

A tabela com os horários dos jogos é divulgada junto com os grupos do torneio.

A data do sorteio será uma semana antes dos torneios.

No dia do evento poderão ocorrer alterações de horário e quadra.

Capítulo 1.1 – Torneios e categorias: feminino, masculino e misto

- As categorias feminina e masculina terão o limite de 12 duplas, e a categoria mista terá um limite de 16 duplas.
- As categorias feminina e masculina serão disputadas no dia 17/10/2026, e a mista no dia 18/10/2026.

A divisão dos grupos ocorre após o encerramento das inscrições, que apresentam um número limitado de vagas. No torneio não haverá divisão de cabeças de chave; portanto, todas as duplas serão sorteadas do mesmo pote, e a divulgação será feita pelos professores.

Capítulo 2 – Inscrição e valores

Os alunos devem realizar as inscrições no site da Ticket Sports.

Antes de se inscrever no torneio, o aluno deve criar um cadastro. Caso já possua cadastro, ele apenas realizará a inscrição.

Com a dupla cadastrada no site, é necessário apenas que uma pessoa realize a inscrição no torneio. O aluno deve procurar seu parceiro pelo nome na aba de pesquisa do site e selecionar o torneio desejado e o tamanho das camisetas.

Caso selecione o tamanho de camiseta incorreto, não será possível efetuar a troca no dia do torneio.

Após o processo, será gerado o valor final das inscrições e as formas de pagamento.

O aluno tem direito à devolução da sua taxa de inscrição nos casos de: não haver o número mínimo de inscrições para a realização do torneio; inscrição feita em duplicidade no mesmo torneio; ou cancelamento da inscrição dentro do prazo. Em casos mais específicos, os professores devem ser contatados.

Valor individual de cada inscrição: R\$ 80,00 (consultar formas de pagamento no site).

Capítulo 3 – Jogos das fases de grupos e eliminatórias

Nos torneios, as fases de grupos e as fases eliminatórias funcionam da mesma forma.

Os grupos serão formados de acordo com o número de inscritos em cada torneio. Portanto, cada torneio terá a sua própria formatação, podendo ter, por exemplo: 5 grupos com 3 duplas, 4 grupos com 3 duplas, 2 grupos com 4 duplas, 1 grupo com 5 duplas, etc.

Durante as fases de grupo:

- É jogado apenas um set;
- O set acaba quando uma dupla alcança 21 pontos primeiro;
- É necessário ter vantagem de no mínimo dois pontos sobre o adversário.

Critérios de desempate:

Independentemente do número de duplas empatadas (2 ou 3), os critérios seguem a mesma ordem:

1. Maior número de vitórias;

2. Confronto direto;
3. Saldo de pontos;
4. Sorteio.

Durante as fases eliminatórias, seguem-se as mesmas regras da fase de grupos:

- É jogado apenas um set;
- O set acaba quando uma dupla alcança 21 pontos primeiro;
- É necessário ter vantagem de no mínimo dois pontos sobre o adversário.

Capítulo 4 – Regras e orientações

- Utilizamos como base as regras e orientações da CBP (Confederação Brasileira de Pickleball), que se baseiam nas regras da USA Pickleball, e adaptamos algumas delas para o nosso torneio.
- Há também algumas regras e orientações específicas para o nosso torneio.
- Neste capítulo ficam evidentes as principais regras a serem consideradas.

Quadra: a quadra da Competition tem um retângulo de 12 m de comprimento, 6,10 m de largura, e ZNV (Cozinha) medindo 2,13 m. Entretanto, há uma alteração quanto ao comprimento da quadra, com uma diferença de 1,41 m em relação à medida oficial.

- **Rede:** a malha deve ser suficientemente pequena para garantir que a bola não possa passar por ela. O comprimento da rede pode variar de acordo com a metragem da quadra.
- **Bola:** bolas outdoor com 40 furos. São disponibilizadas 4 (quatro) bolas por quadra para jogar.
- **Raquete:** o aluno pode levar sua raquete de uso pessoal. Quem não possuir raquete pode utilizar as disponibilizadas pela academia.
- **Área de saque:** quando a pontuação da dupla for par, o saque deve ser feito da área de saque da direita e recebido na quadra de saque da direita do adversário. Quando a pontuação da dupla for ímpar, o saque deve ser feito da área de saque da esquerda e recebido na quadra de saque da esquerda do adversário.
- **Serviço:** o sacador pode se posicionar em qualquer lugar atrás da linha de fundo para servir, dentro dos limites da linha imaginária, das linhas laterais e da linha central, sem cometer foot fault. Caso o sacador impulsione e/ou rotacione a bola no momento do saque, o ponto será reiniciado.
- **Altura da bola:** a bola não deve estar acima da altura da cintura do sacador no momento do contato da raquete com a bola.
- **Posicionamento no saque:** o sacador deve sacar na diagonal, em direção à quadra de serviço oposta à sua posição. A bola sacada deve ultrapassar a zona de não voleio do adversário, tocando ou não a rede, e cair na quadra de serviço correta.
- **Escolha dos lados e serviço:** a escolha do lado e a escolha de ser sacador ou recebedor no primeiro game serão decididas por sorteio após o aquecimento. A

dupla vencedora do sorteio pode definir quem irá servir ou o lado da quadra que irá começar; ou pode passar a decisão aos oponentes.

- **Mudança dos lados:** as duplas devem mudar de lado quando uma delas chegar a 11 pontos.
- **A bola toca em um objeto permanente antes de quicar:** quando um jogador golpeia uma bola que entra em contato com um objeto permanente antes de quicar na quadra, isso constitui falta contra esse jogador.
- **Tempos:** quando anunciadas para a partida, as duplas têm no máximo 5 minutos para se apresentarem em quadra, podendo perder o aquecimento caso ultrapassem esse tempo. O tempo máximo de aquecimento é de 3 minutos. Na mudança de lado, os alunos podem fazer uma pausa de 90 segundos.
- **Bola em jogo:** a menos que uma falta ou let seja chamado, a bola está em jogo a partir do momento em que o sacador a golpeia, e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.
- **Regra dos 10 segundos:** após a pontuação ser anunciada pelo árbitro e/ou jogador, o sacador tem até 10 segundos para realizar o saque.
- **Regra dos dois quiques:** após o saque, o recebedor deve deixar a bola quicar antes de efetuar a primeira devolução; em seguida, a equipe que sacou também deve deixar a bola quicar antes de efetuar a devolução seguinte.
- **Zona de não voleio:** é a área da quadra que se estende por 2,13 metros (7 pés) a partir da rede, em cada extremidade da quadra, dentro da qual um jogador não pode golpear a bola no ar antes que ela quique.
- **Golpe duplo:** as bolas podem ser golpeadas mais de uma vez, mas o golpe deve ser contínuo, em uma única direção, por um jogador.
- **Let:** é chamado caso a bola seja danificada durante o ponto; se um membro da dupla recebedora não estiver preparado; se alguma bola/objeto estiver passando pela quadra durante o rali; ou em caso de dúvida. Nestes casos, o ponto é reiniciado.
- **Dupla perde ponto:** quando a bola em jogo toca em uma raquete que o jogador não está segurando, ou quando ambos os membros de uma dupla tocam a bola ao devolvê-la. A bola deve tocar somente na raquete; fora isso, a dupla perde o ponto.

Capítulo 5 – Arbitragem

Como já ocorre nas aulas e em muitos torneios, os próprios jogadores arbitram sua partida. Quem acompanha a quadra (árbitro) está lá para orientar as mudanças de lado, a contagem do tempo de aquecimento e das pausas, além de observar possíveis infrações.

Caso as duplas não entrem em acordo durante uma decisão, prevalece a decisão do árbitro, que é a autoridade final em todas as questões relativas às regras do Pickleball. A decisão do árbitro é final.

Espectadores não podem arbitrar o jogo.

Capítulo 6 – Desistências, W.O., substituições e adiamento

6.1 Desistências

Uma dupla pode desistir do torneio antes de sua realização; basta informar os professores antes da data do sorteio.

Uma dupla pode desistir de jogar antes do jogo (W.O.) ou durante o jogo.

Caso a desistência ocorra durante o jogo, serão computados os pontos faltantes para o término do jogo. Exemplo: em um jogo entre a dupla A e a dupla B, com a dupla A vencendo por 15x10 no momento em que a dupla B desiste, a contagem para efeito de desempate será registrada como 21x10 para a dupla A.

6.2 W.O.

O W.O., sigla derivada do inglês Walk-Over, aplica-se aos casos em que a dupla não comparece para jogar. A dupla que não comparecer ao jogo sofrerá automaticamente uma derrota por 21x0 para a dupla adversária.

6.3 Substituições

As substituições de duplas podem ocorrer antes do início do torneio.

Os professores devem ser informados sobre a possível desistência de um dos membros da dupla, para que ele seja substituído o quanto antes.

Um aluno que não está inscrito pode ser o substituto? Sim, desde que seja aluno da Competition. Basta avisar os professores; a dupla original e o substituto devem entrar em acordo sobre os valores de inscrição e camisetas.

Um colaborador do evento (desde que não seja um dos professores de raquete) pode ser o substituto, mas isso ocorrerá apenas em último caso.

Capítulo 7 – Aspectos disciplinares

Este capítulo é relevante tanto para quem está jogando quanto para quem está assistindo às partidas.

As duplas devem sempre prezar pelo respeito e pela boa convivência durante os jogos. Caso haja alguma questão disciplinar que atrapalhe o andamento do torneio, ou comportamento antidesportivo, os professores irão discutir e decidir a melhor ação a ser tomada em cada caso.

Para quem assiste às partidas de fora da quadra, as orientações são mais rígidas.

Quem assiste às partidas deve:

- Prezar pelo respeito;
- Torcer apenas durante as pausas de jogo ou quando o ponto for finalizado (jogo não ativo);
- Permanecer em seu devido local, reservado para o torcedor.

Quem assiste às partidas não deve:

- Influenciar no jogo;
- "Cantar" se a bola está dentro ou fora antes e depois de o ponto ser finalizado;
- Orientar as duplas durante o jogo e suas pausas;
- Torcer durante o ponto não finalizado (bola ativa), pois é um momento de concentração.

Em caso de persistência, o torcedor será convidado a se retirar; caso isso não aconteça, a dupla favorecida será desqualificada.

Capítulo 8 – Reembolso

Para todos os participantes inscritos, o reembolso só será aceito através da plataforma da Ticket Sports.

Assim que você fizer a compra dentro da plataforma da Ticket Sports, o atleta terá o prazo de 7 dias para solicitar o seu reembolso, conforme previsto no Código de Defesa do Consumidor. Passado esse prazo, não será possível o reembolso — salvo em caso de lesão comprovada.

Caso o atleta sofra alguma lesão, ao apresentar o atestado médico a plataforma pode aceitar o reembolso, mesmo após o prazo de 7 dias.

Caso ultrapasse o prazo de solicitação de reembolso, o participante deverá entrar em contato com os organizadores do evento — professores de Pickleball da Competition — e informar que não poderá participar.

Os professores tentarão encontrar outro aluno para participar do torneio no lugar do desistente, resolvendo internamente a substituição, juntamente com o pagamento ao desistente. Neste caso, se não houver substituto, não haverá reembolso, considerando a regra da Ticket Sports de reembolso somente dentro do prazo de 7 dias após a inscrição.