SUMÁRIO

1. **MODALIDADES** **02**
2. **EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS** **04**
3. **SOBRE UNIFORMES** **05**
4. **ARBITRAGEM** **05**
5. **RESPONSABILIDADES DO MESÁRIO** **07**
6. **SAQUE E RESPOSTA** **08**
   - 6.1 Área de saque e resposta **08**
   - 6.2 Saque **09**
   - 6.3 Resposta **10**
7. **SOBRE A PARTIDA** **11**
   - 7.1 Sobre intervalos de tempo **13**
   - 7.2 Sobre o que é permitido aos jogadores **14**
   - 7.3 Ponto considerado perdido **15**
8. **TIPOS DE INFRAÇÕES** **16**
   - 8.1 Infrações referentes a atletas **16**
   - 8.2 Infrações referentes a equipes **16**
   - 8.3 Penalizações das infrações **17**
9. **COMISSÕES ANO 2022** **19**
10. **LOCAIS PARA JOGOS (SEDES)** **19**
11. **CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO** **20**
    - 11.1 Por etapa – Primeira Fase **20**
    - 11.2 Por etapa – A partir da Segunda Fase **20**
    - 11.3 Geral – Acumulado do ano **20**
12. **FILIAÇÕES E SISTEMA DE CONTRIBUIÇÃO** **20**
    - 12.1 Anuidade de filiação **21**
    - 12.2 Mensalidade esportiva **21**
13. **USO DE RECURSOS DE VÍDEO/FILMAGENS** **21**
14. **COMPOSIÇÃO DIRETORIA FGPP ANO 2022** **22**
14. **REPRESENTANTES CONGRESSO TÉCNICO 2022** **23**

REGULAMENTO GERAL CAMPEONATO ESTADUAL DE PINGUE PONGUE RIO GRANDE DO SUL

1. SOBRE AS MODALIDADES

1.1 Individual

a) Pontuação por games e critérios de disputa: Cada jogo será disputado no critério melhor de ***2 games de 15 pontos,*** ou seja, o atleta que ganhar os 2 primeiros games vence a partida. Se cada um vencer um game o jogo será decidido no sistema de JUS, onde cada um terá de fazer a pontuação que lhe faltou no game que perdeu. No início do JUS será escolhido saque e lado numa disputa de par ou ímpar, ou esconder a bolinha, como já está na regra atual. Vence quem zerar seus pontos do JUS. Não será permitido alterar a pontuação do JUS, o atleta que atingir seus 30 pontos primeiro nas somas, vence a partida. Se ficar no 1x1 é decisão seca.

b) Tempo de duração do jogo: Fica estipulado o prazo ***máximo de 40 minutos para duração de uma partida,*** atingido este tempo, se estiver no 2º game, o vencedor será o ganhador do 1º game. Se estiver no JUS, vence quem estiver na frente no JUS.

c) Jogadores da mesma cidade: Jogadores de mesma cidade serão divididos no sorteio de chaves para não se encontrarem na 1ª fase.

1.2 Duplas

Pontuação por games e critérios de disputa: Cada jogo será disputado no critério melhor de ***2 games de 20 pontos,*** ou seja, a equipe que ganhar os 2 primeiros games vence a partida. Se cada um vencer um game o jogo será decidido no sistema de JUS, onde cada um terá de fazer a pontuação que lhe faltou no game que perdeu. No início do JUS será escolhido saque e lado numa

disputa de par ou ímpar, ou esconder a bolinha, como já está na regra atual. Vence quem zerar seus pontos do JUS. Não será permitido alterar a pontuação do JUS, a equipe que atingir seus 40 pontos primeiro nas somas, vence a partida. Se ficar no 1x1 é decisão seca. ***No JUS podem alterar a ordem de entrada na mesa, mas não será permitido alteração de jogadores.***

1.3 Trios

Pontuação por games e critérios de disputa: Cada jogo será disputado no critério melhor de ***2 games de 24 pontos*****,** ou seja, a equipe que ganhar os 2 primeiros games vence a partida. Se cada um vencer um game o jogo será decidido no sistema de JUS, onde cada um terá de fazer a pontuação que lhe faltou no game que perdeu. **No início do JUS será escolhido saque e lado numa disputa de par ou ímpar, ou esconder a bolinha, como já está na regra atual.** Vence quem zerar seus pontos do JUS. Não será permitido alterar a pontuação do JUS, a equipe que atingir seus 48 pontos primeiro nas somas, vence a partida. **Se ficar no 1x1 é decisão seca. No JUS podem alterar a ordem de entrada na mesa, mas não será permitido alteração de jogadores.**

1.4 Quintetos

Pontuação por games e critérios de disputa: Cada jogo será disputado no critério melhor de ***5 games de 50 pontos,*** ou seja, a equipe que ganhar 3 games vence a partida não havendo necessidade de um quarto ou quinto game. ***Quando for necessária a disputa de um quarto ou quinto game, o mesmo só termina com diferença de 2 pontos. Por exemplo: (50 x 48) - (51 x 49) - (52 x 50) ...***

2. SOBRE OS EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS

2.1 Raquetes

As raquetes devem ser de madeira. Não é permitido o uso de raquetes listradas (exceção algum risco de caneta), pintadas com tinta, giz, nem revestidas de borracha ou resíduo saliente que possa ser retirado com uma simples raspagem com uma régua plástica.

2.2 A bola

a) Os campeonatos são disputados apenas com a bola oficialmente homologada pela FGPP, com as seguintes especificações: na cor branca, DHS 40 de 1 estrela feita de Celuloide, sem emenda. Em caso de alteração, a nova bola deverá ser previamente aprovada pela FGPP.

b) A FGPP fornece as bolas de jogo para os campeonatos estaduais.

2.3 Mesa de jogo

a) As dimensões da mesa de pingue pongue são: 3 m (três metros) de comprimento, 1,5 m (um metro e meio) de largura e 0,90 m (noventa centímetros) de altura.

b) Cores e marcações na mesa: A mesa deve ser pintada com verde fosco (sem brilho), com bordas laterais pintadas na cor branca (sem brilho) com 1,5cm de largura e um retângulo central de 30 cm de largura, tendo um espaço de 30 cm até o fim de cada fundo da mesa, que será considerada área de saque e resposta.

2.4 Rede

a) A rede deve ser na cor escura (preferencialmente verde) e a faixa superior branca, possuindo 1,8m (um metro e oitenta centímetros) de largura e 0,18m (dezoito centímetros) de altura. Podendo ter 1,7m de comprimento e 0,15m de largura.

3. SOBRE UNIFORMES

a) É obrigatório o uso de uniforme. Em caso de equipes, no mínimo camisetas iguais (cores e formas).

b) A equipe que se apresentar sem uniforme será desclassificada da etapa.

c) Proibido o uso de calça ou bermuda jeans como parte do uniforme, calça de abrigo é permitido.

d) É obrigatório o uso de tênis.

e) O jogador deverá ter anotado no cabo de sua raquete seu número de inscrição na FGPP, conforme está cadastrado no site.

4. SOBRE ARBITRAGEM

a) Em partidas com arbitragem, as decisões do árbitro são soberanas, devendo serem acatadas pelas equipes sob pena de desclassificação.

b) Deve lembrar do uniforme.

c) Deve conferir se os atletas estão inscritos com seu número de inscrição na Federação.

d) Deve fazer a anotação individual dos pontos na súmula de jogo.

e) Deve anotar o horário do início e término da partida.

f) O tempo de intervalo entre as partidas (com aquecimento) é de no máximo 10 min. Sem tolerância. A equipe que não comparecer neste intervalo de tempo perde a partida por WO.

g) Durante a 1ª fase (classificatória) não é necessário arbitragem, a não ser que alguma das equipes solicite. Após a fase classificatória, em todas as partidas eliminatórias é OBRIGATÓRIO ter arbitragem.

h) Durante a 1ª fase (classificatória), cada equipe dentro da sua chave deverá apresentar um atleta, conhecedor das regras para fazer arbitragem caso uma das equipes solicite.

i) Na primeira partida de cada chave, as equipes que não estiverem jogando devem entrar em comum acordo quanto a quem faz a arbitragem (quando solicitado por alguma equipe) e quem fica como mesário.

j) *A partir da 2ª partida a equipe perdedora, faz a arbitragem (quando solicitado por alguma das equipes) e a vencedora faz a mesa. Este critério somente poderá ser modificado em caso de comum acordo entre as equipes.*

j) Quando uma equipe vencedora ou perdedora tiver um jogo na sequência, a arbitragem fica por conta da última equipe perdedora das partidas anteriores.

k) Na 2ª fase a arbitragem e mesa ficam por conta da equipe classificada em 1º lugar da chave na sua mesa.

l) **A equipe que descumprir estas normas receberá cartão azul, podendo receber 2 cartões azul e no terceiro ser desclassificada da competição.**

m) A partir dos jogos eliminatórios a arbitragem será convocada pela Federação.

Antes do início do jogo, o juiz fará os capitães combinarem a fiel observância do presente regulamento.

5. SOBRE AS RESPONSABILIDADES DO MESÁRIO

a) Buscar a súmula do jogo na mesa central em no máximo 5 minutos.

b) Marcar os pontos da partida, a pontuação individual dos jogadores, horário de início e término da partida.

c) Garantir que o tempo para aquecimento de 10 minutos seja cumprido, as equipes não podem exceder este tempo sob pena de punição.

d) Relatar na súmula qualquer ocorrência que houver, principalmente questões disciplinares.

e) Apoiar o árbitro no que for solicitado.

f) Não interferir na condução da arbitragem, a não ser que seja solicitada alguma informação ou opinião por parte do arbitro.

g) Manter conduta ética e responsável em relação aos jogadores.

h) Entregar a súmula e a bola do jogo na mesa central assim que terminar a partida.

i) Caso o mesário perceba que a partida está tendo muitas incidências de discussões entre atletas por questões técnicas ou de disciplina, deve suspender temporariamente a partida e chamar um dos integrantes da respectiva comissão para acompanhar o restante da partida sob supervisão, visando prevenir ocorrências.

j) Cada equipe (trio) deve indicar no mínimo um atleta que esteja capacitado e fazer as marcações de forma correta. Caso alguma equipe não tenha ninguém apto, deve indicar alguém que será treinado, acompanhando um marcador experiente nas partidas, que servirá de instrutor na capacitação do colega.

NOTA: ***Quando a partida não tiver árbitro, havendo divergência entre os atletas, o mesário deve decidir caso tenha visto o lance, a equipe que não acatar a decisão será desclassificada. Em situações que o mesário não se sentir em condições de opinar e os jogadores não entrem rapidamente em consenso havendo interrupção da partida, deve chamar 3 integrantes da***

comissão técnica que não sejam ligados a nenhuma das equipes, que irão avaliar a situação e votar. A decisão será conforme o voto da maioria, a equipe que não acatar a decisão será desclassificada. Caso não seja possível localizar 3 integrantes da Comissão Técnica, a decisão poderá ser tomada por um único integrante da comissão.

6. SOBRE SAQUE E RESPOSTA

6.1 Área de saque e resposta

a) No terço central a 30cm da extremidade da mesa (fundo) deverá ser pintada uma listra de no mínimo 1,0 cm de largura na cor branca (sem brilho), e 30 cm de largura que delimitará a área de saque. Todo saque e resposta deve ser dado dentro da área especificada (sobre as linhas é considerado válido). **Se a bolinha ultrapassar esta área, tanto no saque quanto na resposta, será considerada bola fora, devendo ser repetido independente do adversário ter ido na bola, nesta situação a jogada deve parar no momento em que ocorrer.** Caso ambos os atletas deem prosseguimento na jogada normalmente, não cabe reclamação de quem perder a disputa do ponto quando o enfrentamento tiver sido concluído.

Se o saque ou resposta <u>for dentro da área</u> e o adversário considerar que foi forçado ou com efeito, não deve ir na bola ou jogar a bola para o lado. Caso tente dar continuidade na jogada e erre, não cabe reclamação, sendo o ponto computado para o adversário.

b) A área de saque/resposta deve ser mantida "livre", o atleta que for "receber" a bola não pode estar posicionado antecipadamente com a raquete dentro da área, pois é direito usar bolas "longas" tanto no saque quanto na resposta. Após o início da jogada o atleta pode se posicionar livremente.

6.2 Saque

a) Não será permitido, em hipótese nenhuma, sacar de cima da mesa, tem de ser de trás da mesa e nunca partido de altura inferior a altura da mesa.

b) A área de saque que tinha 50 cm de largura, passa a ter apenas 30 cm de largura, mantendo as demais medidas.

c) Se a bolinha ultrapassar esta área no saque será considerado fora. Em cima da linha do retângulo dos 30cm é dentro. O saque ou resposta dentro da área são válidos, não sendo necessário que a direção da bola seja em linha reta (em direção ao fundo da mesa).

d) Quando por duas (2) vezes consecutivas a bolinha for arremessada fora do terço central da mesa, da área de saque ou a jogada for considerada forçada, o ponto estará perdido.

e) O saque que pegar na rede e passar será considerado errado. Dois saques errados é ponto do adversário.

f) Quando o jogador SACAR na rede e não passar para o outro lado ou fora da mesa este perde o ponto.

g) Não pode a raquete ultrapassar a altura da mesa, e a bolinha uma altura máxima de 30 cm acima da rede, ficando a critério do juiz a análise do mesmo.

h) Se o saque ou a resposta for fora da área, a jogada deve ser repetida, independente do adversário ter ido ou não na bola, mas a jogada deve parar no momento em que ocorrer, se os atletas derem continuidade não cabe reclamação quando houver a conclusão do ponto ao final da disputa.

i) Se o saque ou resposta for dentro da área e o adversário considerar que foi forçado ou com efeito, não deve ir na bola ou jogar a bola para o lado. Caso tente dar continuidade na jogada e erre, não cabe reclamação, sendo o ponto computado para o adversário.

j) A bolinha que picar em cima da linha da área de saque vale, tanto no saque ou resposta, independente de análise de dizer que foi atravessada ou não. Se o saque partiu de trás da área de saque, e picou dentro da linha, sem força excessiva ou efeito será considerado válido.

k) O saque ou resposta será considerado com "efeito" ou "forçado" quando:

- ✓ O saque ou resposta não pode ter nenhum efeito que atrapalhe a recepção do adversário.
- ✓ For aplicada relativa força, mesmo que este vá em linha reta dentro da área de saque.

6.3 Resposta

a) A resposta deverá ser dada no retângulo central da mesa, dentro da área de saque.

b) Se a bolinha ultrapassar esta área na resposta será considerado fora. Em cima da linha dos 30cm é dentro.

c) Quando por duas (2) vezes consecutivas a bolinha for arremessada fora do terço central da mesa, da área de resposta ou a jogada for considerada forçada, o ponto estará perdido.

d) A resposta que pegar na rede e passar, será considerada errada. Dois erros é ponto do adversário.

e) Se o saque ou a resposta for fora da área, a jogada deve ser repetida, independente do adversário ter ido ou não na bola, mas a jogada deve parar no momento em que ocorrer, se os atletas derem continuidade não cabe reclamação quando houver a conclusão do ponto ao final da disputa.

f) Se o saque ou resposta for dentro da área e o adversário considerar que foi forçado ou com efeito, não deve ir na bola ou jogar a bola para o lado. Caso tente dar continuidade na jogada e erre, não cabe reclamação, sendo o ponto computado para o adversário.

g) A resposta será considerada com "efeito" ou "forçada" quando:

- ✓ A bolinha for respondida com força excessiva ou efeito que dificulte a ação do sacador.

- ✓ O juiz observar que a resposta está sendo dada “cortada” ou com relativa força, mesmo que esta vá em linha reta dentro da área.

7. SOBRE A PARTIDA

a) Ausência de jogador na equipe: A equipe, Trio ou Quinteto, poderá disputar a partida com 1 (um) jogador a menos, sendo que quando o último atleta perder o seu ponto serão computados 2 (dois) pontos a cada giro na contagem. O atleta que estiver faltando só poderá entrar na partida no intervalo de game.

b) Início da partida (Escolha de saque ou lado): Antes de iniciar a partida, será feito par ou ímpar ou esconder a bolinha. O ganhador escolhe sair sacando ou ficar no seu lado de preferência da mesa. O perdedor tem o direito de escolher a segunda opção. Exemplo: se o ganhador escolheu o saque, o perdedor pode escolher o lado da mesa ou vice-versa. Após este procedimento o jogo já inicia automaticamente com disputa de ponto válido.

c) Trocas de lados na mesa: Ao final de cada game as equipes trocarão de lado na mesa. O saque não muda de lado no decorrer da partida, ou seja, será alternado entre as equipes a cada vez que elas mudarem de lado. ***No início da disputa do JUS, deverá ser escolhido saque ou lado novamente, devendo ser seguido o mesmo procedimento descrito no item “b” (acima) que descreve detalhadamente como proceder para escolher saque ou lado.***

d) Substituições de jogadores: As substituições dos jogadores, somente poderão ser feitas no início de cada game, no caso de TRIO. O jogador substituído poderá retornar na partida. Não serão permitidas substituição de atletas para entrarem no JUS. O JUS deverá acontecer com os atletas que jogaram no 2º. Game. A ordem de entrada da mesa no JUS poderá ser alterada no início do mesmo.

e) Mudança na ordem dos atletas: Quando da mudança na ordem de entrada dos atletas nos intervalos de game, o juiz e o mesário devem ser comunicados.

f) Penalização por "favorecimento" ao adversário: Quando a comissão organizadora da etapa entender que uma equipe está "facilitando" a partida para outra, prejudicando uma terceira ou favorecendo o adversário, as equipes que estão disputando a mesma, serão desclassificadas da etapa.

g) Reivindicações durante o jogo apenas pelo capitão: Qualquer reclamação durante o jogo deverá ser feita por intermédio do respectivo capitão (duplas, trios e quintetos), sem o que não será considerada. A reclamação deverá ser feita ao juiz e não ao mesário.

h) Movimentação da mesa: Se a mesa mexer em movimento natural (em que o atleta esteja tentando alcançar a bola) e o adversário não se sinta prejudicado é considerado jogada válida. Caso o adversário se sinta prejudicado, deve parar a jogada no momento em que o lance ocorrer e o ponto deve ser repetido. Se a disputa de ponto continuar entre os jogadores, é considerado que houve continuidade no enfrentamento, não cabendo reclamação posterior quando a disputa for concluída.

i) WO – Critérios e pontuação: A equipe inscrita que não estiver presente no início de sua primeira partida na etapa, com 10 minutos de tolerância, perderá a partida por WO, sem ser prejudicada para as próximas partidas em sua chave, mas caso seja a segunda partida ou subsequente de uma equipe e ela não se apresentar para o jogo 10 minutos após o término da partida anterior esta então será desclassificada da etapa. Os pontos para o WO serão considerados da seguinte forma: 2 (dois) games a 0 (zero), e pontos nos jogos de trio exemplo: trio que são partidas em no máximo 2 games: 48 a 0 (zero).

j) Desempate quando envolve WO: Em caso de empate com Vit. – Gam – Pto. Com outra equipe da mesma chave com WO, exclui-se o WO e a melhor vitória da outra equipe e compara-se os outros resultados.

k) Reclamações sobre dúvidas ou indisciplina durante a partida: As dúvidas ou indisciplinas verificadas durante o jogo serão esclarecidas pelo juiz da partida, se não houver árbitro, é direito

de qualquer uma das equipes que estiver se sentindo prejudicada solicitar arbitragem para continuidade da partida. Caso uma equipe se sentir prejudicada, deverá fazer constar em súmula, para julgamento da comissão disciplinar e/ou organizadora imediatamente após o término da partida sempre que possível, eventuais situações que não possam ser definidas no momento do evento, devem ser julgadas em no máximo uma semana após a ocorrência, nestes casos o atleta tem o direito de apresentar sua defesa previamente através do representante da sua equipe, caso não haja manifestação, não cabe argumentação que não teve o direito de apresentar defesa.

l) Disciplina durante a partida: Durante a disputa dos jogos, os atletas deverão observar rigorosa disciplina, sendo proibido praticar atos que menosprezem o adversário, assim como também não poderão falar durante a disputa do ponto.

m) Filiação dos atletas para participarem do campeonato: Todos os atletas deverão estar filiados a FGPP para poder participar do Campeonato Estadual.

n) Ranqueamento do atleta ao participar: O atleta que participar de uma etapa estará automaticamente ranqueado na FGPP.

o) Bolinha lançada ou devolvida pelo lado da mesa: Passa a ser válido se a bolinha passar pelo lado externo dos 1,80 de rede, mesmo que seja de altura inferior a rede, mas a bolinha tem de pegar na parte superior da chapa do outro lado. Se a bolinha pegar por baixo ou do lado da mesa não vale.

7.1 Sobre intervalos de tempo

a) Tempo para pegar a súmula: A equipe responsável de ser mesária terá 3 minutos pra pegar a súmula na mesa e começar a partida seguinte com o sorteio do saque, caso ultrapasse este tempo, será punida com cartão azul.

b) O tempo de intervalo entre as partidas (com aquecimento): é de no máximo 10 min. Sem tolerância. A equipe que não comparecer neste intervalo de tempo perde a partida por WO.

c) Tempo de reinício do jogo entre games: Ao final do game quanto ocorrer a troca de lado da mesa, e não tiver substituições nas equipes, o reinício do game deve ser imediato. Salvo se tiver alguma solicitação de tempo pelo capitão da equipe. No máximo 3 minutos – 1 tempo por equipe.

d) Tempo de aquecimento de atleta em substituições: O atleta que vai entrar na partida tem direito ao aquecimento de 3 minutos, com um parceiro da mesma equipe.

e) Tempo para sacar após autorização do juiz: Após a ordem de saque do juiz, passando-se 5 (cinco) segundos, se o jogador não sacar imediatamente, o ponto será considerado perdido.

f) Tempo entre comemoração do ponto e novo saque: 15 segundos.

I - Caso o atleta que tenha a posse do saque, não retorne a mesa no tempo estimado, entra no âmbito das punições, no caso de trios, que serão revertidos para o adversário, assim como o saque, permanecendo o mesmo atleta na mesa.

II - Caso o atleta que deverá dar a resposta não vir para a mesa no tempo estimado, a equipe entra no âmbito das punições, no caso de trios, que serão revertidos para o adversário, permanecendo os mesmos atletas na mesa sem alterar a quem deve sacar.

III - Este tempo somente poderá ser excedido com autorização prévia do juiz, quando for solicitado pelas equipes, caso contrário vale regra especificada no ítem " I ".

IV - Não será permitido que o jogo pare por mais de 1 minuto a contar do encerramento do ponto, salvo: por necessidades de um atleta ou por lesão, caso contrário vale regra especificada no ítem " I ".

V - Para amarrar o cadarço do tênis, não poderá exceder a 30 segundos, caso contrário vale regra especificada no ítem " I ".

7.2 Sobre o que é permitido aos jogadores

a) Apoiarem-se com a mão na mesa durante a disputa do ponto.

b) Tocarem com a raquete na bola quando a mesma for fora da mesa.

7.3 O ponto é considerado perdido quando:

a) Durante o jogo a bola bater em qualquer obstáculo, como suporte da rede, antena, lâmpadas, etc.

b) A bolinha picar na mesa do adversário e voltar sem que o mesmo a tenha tocado, este perde o ponto.

c) O jogador bater ou passar com a raquete sobre a rede ao bater ou atirar a bola.

d) O jogador deixar a bola bater na mão durante a disputa do ponto.

e) Sem autorização do juiz, o jogador segurar a bola.

f) Após a ordem de saque do juiz, passando-se 5 (cinco) segundos, o jogador não sacar imediatamente.

g) Por duas vezes consecutivas (NA RESPOSTA) a bolinha for arremessada fora da área de saque, na área de resposta ou considerada forçada.

h) O saque ou resposta tocarem por 2 vezes consecutivas na rede.

i) O jogador SACAR na rede e não passar a bolinha para o outro lado ou fora da mesa.

j) O sacador rebater a resposta e esta for para fora da mesa, neste caso, não há discussão sobre a qualidade da resposta.

k) Por duas (2) vezes consecutivas (NO SAQUE) a bolinha for arremessada fora do terço central da mesa, na área de saque ou considerado forçado.

l) O atleta que está na mesa ou os outros membros da equipe que estiverem jogando, falarem ou vibrarem durante a definição do ponto e a bolinha tocar na sua mesa perde o ponto, se cair fora da mesa ganha o ponto mesmo tendo vibrado ou falado.

m) O atleta deslocar a mesa intencionalmente ou não.

n) Se a bolinha pegar na lateral da mesa.

o) O atleta ou equipe incorrerem em atos de indisciplina no decorrer da disputa.

8. TIPOS DE INFRAÇÕES

8.1 Infrações referentes a atletas

a) Gestos ou palavras obscenas e provocações ao adversário no início, decorrer ou término da partida.

b) Ofensas ao adversário: palavras, atirar a bolinha ou raquete no adversário, jogar a raquete no chão de forma agressiva.

c) Bater na mesa propositalmente de maneira antidesportiva, tanto para protesto ou vibração.

d) No caso de perda de ponto o próximo jogador perde a vez e é computado ponto ao adversário.

e) Aos atletas que estiverem jogando as partidas não será permitido beber bebidas alcoólicas ou fumar no decorrer da partida.

f) Atleta que estiver suspenso não poderá comparecer nos campeonatos enquanto estiver vigente o período de punição, não será permitido a entrada no ginásio em que estiver ocorrendo o evento.

8.2 Infrações referentes a equipes

a) Quando a comissão organizadora da etapa entender que uma equipe está facilitando a partida para outra, prejudicando uma terceira ou favorecendo o adversário, as equipes que estão disputando a mesma, serão desclassificadas da etapa.

b) Abandono da etapa por equipe – A equipe poderá ser suspensa da próxima etapa.

c) Abandono da partida por atleta (durante o game):

- ✓ O atleta será punido com uma etapa e eliminado da etapa que está sendo disputada.
- ✓ Se a equipe se retirar do jogo, a equipe poderá receber punição de uma etapa.

- ✓ Em caso de reincidência, a equipe poderá ser eliminada do campeonato.
- ✓ A equipe responsável de ser mesária terá 3 minutos pra pegar a súmula na mesa e começar a partida seguinte com o sorteio do saque, caso ultrapasse este tempo, será punida com cartão azul. A comissão de disciplina pode decidir dar o cartão azul para partidas de 2ª ou 3ª Fase se acharem que o atleta infrator merece isto.

8.3 Penalizações das infrações

a) OFENSAS VERBAIS, DISCUSSÕES, RECLAMAÇÕES ASSINTOSAS E ATITUDES DO GÊNERO

- ✓ Será aplicada advertência verbal aos envolvidos;
- ✓ Na reincidência do mesmo atleta, cartão amarelo e perda de UM ponto subsequente;
- ✓ Caso outro atleta da mesma equipe venha a praticar a mesma infração, cartão amarelo direto e perda de mais UM ponto subsequente;
- ✓ Na mesma partida em caso de uma terceira advertência com cartão amarelo, a EQUIPE leva um CARTÃO AZUL, com a perda de 03 pontos em cada game da partida seguinte. Caso seja partida eliminatória, se a equipe seguir na etapa, a punição deve ocorrer no jogo seguinte, caso a equipe tenha sido eliminada no jogo que recebeu a punição, a mesma deverá ser cumprida na primeira partida da próxima etapa.
- ✓ Se a equipe se retirar do jogo, a equipe poderá receber punição de uma etapa.

b) CONSUMIR BEBIDA ALCÓLICA OU FUMAR EM ÁREA DE JOGO

- ✓ Mesmas penalidades previstas em "8.3 item a".

c) ATIRAR A RAQUETE NO CHÃO OU BATER COM ELA NA MESA

- ✓ Se o árbitro constatar que a atitude foi violenta ou desproporcional, o capitão da equipe será notificado que o atleta que cometeu o ato está recebendo uma advertência verbal.
- ✓ Em caso de reincidência, valem as mesmas regras descritas em "8.3 item a".

d) TENTATIVA DE AGRESSÃO FÍSICA

- ✓ É considerado infração GRAVE situações em que o atleta não tenha chegado a agredir fisicamente, mas tenha demonstrado intenção clara de efetuar o ato, esta situação fica caracterizada caso o atleta precise ser contido/imobilizado por terceiros. Caso o atleta esteja "discutindo ou ofendendo verbalmente", mas sem demonstrar intenção de violência física o ato se enquadra como "ofensas verbais" (8.3 item a).

e) AGRESSÃO FÍSICA

- ✓ É considerado infração GRAVÍSSIMA situações de agressões físicas (vias de fato) em que o(s) atleta(s) cometam qualquer tipo de agressão como chute, tapa, soco, empurrar, atirar objetos em direção a outra pessoa, etc. Para estes tipos de casos, os responsáveis receberão PENA MÍNIMA de 03 etapas de suspensão. Dependendo do nível de gravidade avaliado, pode gerar até mesmo a exclusão do atleta do campeonato vigente do ano.

9. COMISSÕES ANO 2022

9.1 Comissão de Disciplina

a) Responsável pela comissão: Jalsonir (Nenê);

b) Membros da comissão: Jalsonir (Nenê), Patrício, Gleydson, Jocelito (Zico), Altair, Isidoro, Peixoto, Thiago Silva, Zezão, Damien, Carlos Prestes, Cesar Fonseca. Esta equipe poderá nomear outros membros da comissão;

c) Casos de ocorrência disciplinar devem ser julgados imediatamente ao término da partida das equipes envolvidas sempre que possível, eventuais situações que não possam ser definidas no momento do evento, devem ser julgadas em no máximo uma semana após a ocorrência, nestes casos o atleta tem o direito de apresentar sua defesa previamente através do representante da sua equipe, caso não haja manifestação, não cabe argumentação que não teve o direito de apresentar defesa.

d) O Presidente da FGPP não se envolverá mais em questões disciplinares, as comissões são soberanas.

9.2 Comissão Técnica

a) Responsável pela comissão: Jocelito (Zico);

b) Membros da comissão: Jocelito (Zico), Patrício, Jeferson, Néquinha, Peixoto, Altair, Isidoro, Thiago Silva, Zezão, Cesar Fonseca. Esta equipe poderá nomear outros membros da comissão.

10. LOCAIS PARA JOGOS (SEDES)

Os locais para jogos oficiais devem ter, no mínimo, o espaço de 9 m X 4,5m, livres para a mesa e equipes. O piso não poderá ser polido ou encerado, sendo também obrigatória uma boa iluminação.

11. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

11.1 Por ETAPA – Primeira Fase

Vitória | games vencidos | saldo de pontos obtidos | confronto direto | flair play (se a equipe levou alguma punição na competição) | sorteio.

11.2 Por ETAPA – a partir da Segunda Fase

a) Conforme tabelas de acordo com a quantidade de equipes participantes na etapa;

b) Será sorteada a fórmula a ser usada na etapa (1ª DIVISÃO) no decorrer na 1ª fase, (quando começar o último jogo de todas as chaves). Caso a 2ª DIVISÃO tenha o mesmo nº de chaves da 1ª, será adotada a mesma fórmula na etapa.

11.3 Geral – acumulado do ano

a) Soma de pontos do campeonato;

b) Etapas vencidas em caso de empate em pontos;

c) Mais classificações em segundo lugar, e assim por diante em caso de empate em pontos e etapas vencidas.

12. FILIAÇÕES E SISTEMA DE CONTRIBUIÇÃO

Para terem direito a participar dos campeonatos realizados pela FGPP, os participantes devem estar filiados e estarem em dia com suas contribuições financeiras junto à FGPP.

A partir de jan/22 o sistema de inscrições será substituído pelo sistema de Anuidade de Filiação e Mensalidade Esportiva. Os pagamentos devem ser preferencialmente recolhidos junto aos atletas pelo representante das equipes ou responsáveis pelos trios, que devem efetuar o pagamento para

a FGPP no momento da inscrição da equipe para a respectiva etapa do campeonato. Atletas que não estiverem com suas contribuições em dia (Mensalidade Esportiva do mês e Anuidade de Filiação do Semestre), não poderão participar da respectiva etapa.

12.1 Anuidade de filiação

Para ter direito a disputar o campeonato, o atleta deverá estar em dia com o pagamento do respectivo semestre que irá disputar uma etapa, podendo optar por pagar em duas parcelas semestrais ou em parcela única anual com desconto.

Valores: R$ 40,00 (sendo R$ 20,00 para cada semestre do ano) ou parcela única anual de R$ 30,00 (com desconto para pagamento único anual caso seja efetuado até o mês de março).

12.2 Mensalidade Esportiva

As inscrições para as etapas serão substituídas por mensalidades que devem ser pagas quando os atletas forem disputar o campeonato. O atleta que não for disputar etapa em determinado mês, fica liberado do pagamento (paga somente nos meses que jogar).

Valor: R$ 90,00 por equipe.

13. USO DE RECURSOS DE VÍDEO/FILMAGENS

O uso de imagens de transmissões ao vivo ou filmagens de qualquer natureza podem ser utilizadas para avaliação de questões disciplinares, caso a Comissão de Disciplina considere pertinente.

Questões de natureza técnica devem ser decididas durante o jogo e não é autorizado este recurso para reclamações de arbitragens, divergências ocorridas entre equipes ou demais situações do gênero. É preciso manter o mesmo critério técnico para todos os jogos, como nem todas as

partidas são registradas e muitas que são feitas as filmagens, normalmente não se tem os ângulos que seriam necessários para dirimir eventuais dúvidas.

14. COMPOSIÇÃO DA DIRETORIA FGPP ANO 2022

Para o ano de 2022 mantém-se os membros originais da diretoria e a partir de 01/01/22, ingressaram na diretoria da FGPP os senhores: Isidoro Pinzon, José Carlos (Zezão) e Tiago Silva.

Presidente – Leandro M. Mattos

Vice Presidente – Patrício A. da Silva

Diretor Financeiro – Cesar R. Fonseca

1º Secretário – Thiago D. Fortes

2º Secretário – Airton Bittencourt

2º Tesoureiro – Carlos B. Frank

Diretor Técnico – Francisco B. Peixoto

Diretor de Marketing – Gleydson R. Rosa

Diretor de Disciplina – Jalsonir de Souza Alves

Diretor Executivo – Isidoro Pinzon

Diretor Institucional – José Carlos (Zezão)

Diretor de Tecnologia da Informação – Thiago Silva

15. REPRESENTANTES CONGRESSO TÉCNICO 2022

O presente documento foi validado no Congresso Técnico em 08/01/22, participaram como representantes da diretoria da FGPP os senhores Leandro Mattos e Patrício, como representante da Comissão Técnica participou o Sr. Jocelito (Zico) e como representantes de equipes com direito a voto participaram os senhores: Peixoto (Parthenon), Panga (Nofêmenos), José Carlos (Café Colonial Fam. Ketermann), Carlos (Ômega), Altair (Infopress Camisetas), Isidoro (Expressinho), Thiago Fortes (Villa Mattos/Diotto Sports), Jeferson (Dimenores), Tiago Silva (Acaprene) e Cesar (Sacwim).

****

NOTA: Acompanha este regulamento a fórmula de disputa do campeonato no ano.