



CÓDIGO DISCIPLINAR

INFRAÇÕES E PENALIDADES

REV.: 00 – 14/02/25

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE PINGUE PONGUE

Sumário

CONSIDERAÇÕES GERAIS	2
AUTONOMIA DA COMISSÃO DE DISCIPLINA.....	2
REGISTRO DAS OCORRÊNCIAS.....	2
RESPONSÁVEIS POR APLICAR AS PENALIDADES.....	2
SOLICITAÇÃO DE ARBITRAGEM	2
DIREITO DE DEFESA	2
PENALIDADES PREVISTAS E CARTÕES	3
INFRAÇÕES E PENALIDADES.....	3



CONSIDERAÇÕES GERAIS

Os atletas devem manter conduta ética e respeitosa durante as etapas do Campeonato Gaúcho, o estilo descontraído e espirituoso que envolve a identidade do Pingue Pongue Gaúcho é valorizado pela FGPP e faz parte da essência do nosso esporte, porém, os atletas não devem ultrapassar os limites do bom senso e ter ciência que condutas inadequadas afetam a imagem da instituição e são passíveis de penalidades.

AUTONOMIA DA COMISSÃO DE DISCIPLINA

A Comissão de Disciplina tem autonomia para aumentar as penas mínimas previstas neste código de ética sempre que entender necessário, principalmente em casos de reincidências cometidas por atletas.

A Comissão de Disciplina deve tratar todos os atletas e agremiações da mesma forma, independente do porte da equipe envolvida.

REGISTRO DAS OCORRÊNCIAS

O mesário e/ou árbitro da partida deve registrar na súmula todas as ocorrências que acontecerem durante a partida ou de maneira geral do evento.

RESPONSÁVEIS POR APLICAR AS PENALIDADES

Nenhuma equipe tem autonomia de aplicar penalidades sobre adversários ou outra agremiação independente do contexto envolvido.

Sempre que uma equipe estiver se sentindo prejudicada por outra deve informar uma terceira parte, que pode ser: mesário, árbitro, membros da comissão técnica, membros da comissão de disciplina ou diretoria da FGPP.

A título de exemplo: se uma equipe ver que o adversário não se apresentou para o jogo, deve solicitar que o mesário e/ou árbitro registre na súmula o horário de início da contagem de tempo para ser aplicado o WO, e o mesário e/ou o árbitro que devem tratar a situação a partir deste momento com a mesa de controle ou responsável da FGPP. Caso o mesário se negue deve chamar um responsável da FGPP. O que não será acatado é se uma equipe chegar na mesa de controle solicitando diretamente o WO para o adversário.

SOLICITAÇÃO DE ARBITRAGEM

Sempre que uma equipe estiver se sentindo prejudicada ao disputar uma partida, deve exercer seu direito de solicitar arbitragem junto à FGPP.

DIREITO DE DEFESA

Caso algum atleta ou equipe se sentir prejudicado por alguma decisão da Comissão de Disciplina, poderá exercer seu direito de defesa e apresentar seus fatos e argumentos que serão avaliados pela Comissão de Disciplina em julgamento do recurso apresentado.

PENALIDADES PREVISTAS E CARTÕES

Ficam definidas as seguintes penalidades passíveis de serem aplicadas:

PENALIDADES PREVISTAS
1º Cartão amarelo (Advertência formal)
Cartão azul (perda de um ponto)
2º Cartão azul e/ou Amarelo + Vermelho (expulsão do game)
Cartão Vermelho (expulsão da partida)
Suspensão por 1 game
Suspensão por 1 partida
Suspensão por 1 etapa
Suspensão por 2 etapas
Suspensão por 3 etapas
Suspensão por todas as etapas restantes do ano

INFRAÇÕES E PENALIDADES

TIPOS DE INFRAÇÃO	TIPOS DE INFRAÇÃO	APLICAÇÃO	PENA MÍNIMA
A equipe mesária não pode ultrapassar 5 minutos para pegar a súmula e começar a marcar o tempo de aquecimento de 6 minutos.	INTERVALOS DE TEMPO	Equipe	Cartão Amarelo
Ultrapassar o tempo de tolerância para a equipe se apresentar para a partida que é de no máximo 10 minutos (com aquecimento incluso)	INTERVALOS DE TEMPO	Equipe	WO na partida
Ultrapassar o tempo limite de 6 minutos para aquecimento	INTERVALOS DE TEMPO	Equipe	Cartão Amarelo
Ultrapassar o limite de 2 minutos quando houver solicitado tempo (1 tempo por jogo por equipe)	INTERVALOS DE TEMPO	Equipe	Cartão Amarelo
Atleta demorar mais de 15 segundos para ingressar na mesa após a definição do ponto anterior	INTERVALOS DE TEMPO	Atleta	Cartão Amarelo
Interromper o jogo por mais de 1 minuto	INTERVALOS DE TEMPO	Atleta	Cartão Amarelo
Para amarrar o cadarço do tênis, não poderá exceder a 30 segundos.	INTERVALOS DE TEMPO	Atleta	Cartão Amarelo

TIPOS DE INFRAÇÃO	TIPOS DE INFRAÇÃO	APLICAÇÃO	PENA MÍNIMA
Favorecer adversário (facilitar o jogo propositalmente)	TÉCNICA	Equipe	Desclassificação da etapa
Demonstrar postura inadequada, desrespeitosa, agressiva, constringedora ou demais atitudes do gênero, seja durante as partidas ou nas dependências do ginásio ao longo do evento.	DISCIPLINAR	Atleta	Suspensão de 1 partida
Não acatar decisão do árbitro ou do mesário (quando não houver juiz)	DISCIPLINAR	Atleta	Expulsão da partida
Interferir em partidas de outras equipes, independente que sejam da mesma agremiação que o seu trio (questionar o juiz e adversários, questionar questões técnicas da partida como saque e resposta, pressionar ou provocar o adversário, etc).	DISCIPLINAR	Atleta	Cartão Azul
Consumir bebidas alcoólicas ou fumar na área de jogos	DISCIPLINAR	Atleta	Cartão Azul
O atleta abandonar a partida (durante o game)	DISCIPLINAR	Atleta	Suspensão de 1 partida
Gestos ou palavras obscenas e provocações ao adversário no início, decorrer ou término da partida	DISCIPLINAR	Atleta	Cartão Azul
Ofensas ao adversário: palavras, atirar a bolinha ou raquete no adversário, jogar a raquete no chão de forma agressiva.	DISCIPLINAR	Atleta	Cartão Azul
Atirar a raquete no chão propositalmente de forma agressiva ou quebrá-la durante o jogo ou dentro do ginásio	DISCIPLINAR	Atleta	Suspensão de 1 game
Bater na mesa propositalmente de maneira antidesportiva, tanto para protesto ou vibração.	DISCIPLINAR	Atleta	Cartão Azul
Tentativa de agressão física	DISCIPLINAR	Atleta	Suspensão de 1 etapa
Agressão física consumada	DISCIPLINAR	Atleta	Expulsão do ano ano do campeonato vigente