



# REGULAMENTO E FÓRMULA 2026

Rev.00 – 20/02/26

## CAMPEONATO GAÚCHO DE PINGUE-PONGUE CLÁSSICO 2026

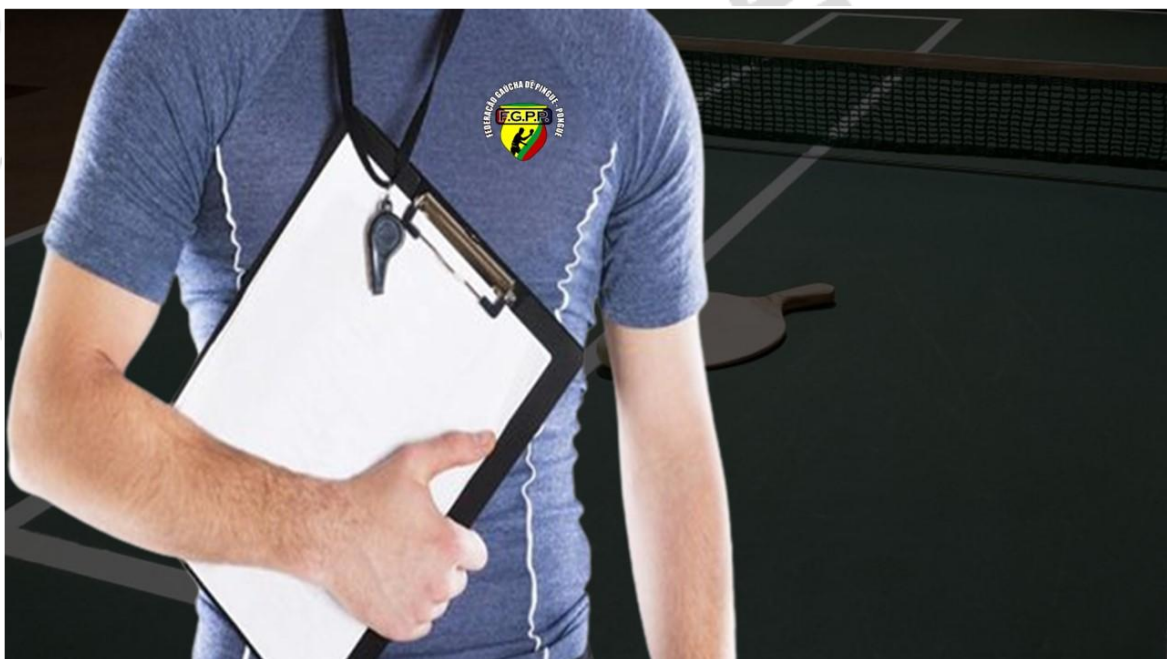
FEDERAÇÃO



FEDERAÇÃO GAÚCHA DE PINGUE PONGUE

[www.pinguepongue.com.br](http://www.pinguepongue.com.br)

# FEDERAÇÃO GAÚCHA DE PINGUE-PONGUE



## Sumário

.....	1
SOBRE INTERVALOS DE TEMPO.....	4
FORMAÇÃO DE EQUIPES (TRIOS) POR DIVISÕES .....	5
Inclusão de novos atletas nas equipes .....	5
Mudança de equipe por atletas .....	5
Mudança de divisão por atletas .....	5
PROIBIDO INTERFERÊNCIAS EXTERNAS NOS JOGOS.....	5
SOLICITAÇÃO DE TEMPO .....	5
MESAS COM “PROIBIDO BATE-BOLA” .....	6
RESPONSABILIDADES DA 1ª EQUIPE DE CADA CHAVE.....	6
DISCIPLINA: INFRAÇÕES E PENALIDADES .....	6
SOBRE ARBITRAGEM E MESÁRIO .....	6
Responsabilidades do árbitro ou mesário que também esteja atuando como juiz.....	6
Indicação de Mesário .....	7
Responsabilidades do Mesário.....	7
RANQUEAMENTO DE ATLETAS.....	8
Alteração de ranking de atleta .....	8
Reavaliação de ranking de atleta.....	8
Atletas novos (não ranqueados).....	8
DIVISÕES DO CAMPEONATO GAÚCHO.....	8
Atletas por Divisão .....	8
CRITÉRIOS DE DESEMPATE DAS EQUIPES.....	8
SISTEMA DE SORTEIO NAS FASES .....	9
PONTUAÇÕES EM CASO DE WO.....	9
PONTUAÇÃO GERAL DO ANO.....	9
SUPER PRIMEIRA DIVISÃO (SPD) .....	9
Fase de grupos da Super Primeira Divisão.....	9
Fase eliminatória da Super Primeira Divisão .....	10
Sistema de pontuação da Super Primeira Divisão .....	11
SEGUNDA DIVISÃO E DIVISÃO DE ACESSO .....	11
Fase de grupos da 2ª Divisão e Divisão de Acesso.....	11
Sistema de pontuação da 2ª Divisão e Divisão de Acesso .....	12
SOBRE A PARTIDA.....	12
Ausência de jogador na equipe .....	12
Início da partida (escolha de saque e lado) .....	12

Trocas de lado na mesa .....	13
Substituições de jogadores.....	13
Mudança na ordem dos atletas.....	13
Reivindicações durante o jogo apenas pelo capitão.....	13
Movimentação da mesa .....	13
Bolinha lançada ou devolvida pelo lado da mesa.....	13
Mão na mesa.....	13
Tocar com a raquete a bolinha quando a jogada for fora da mesa .....	13
Situações que o ponto é considerado perdido .....	13
SOBRE SAQUE E RESPOSTA .....	14
FORMA DE INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO E VALORES.....	15
Forma de pagamento .....	15
Inscrições de equipes .....	16
Valores das inscrições das equipes.....	16
Prazo e forma de pagamento das inscrições de equipes.....	16
Valores da Anuidade .....	16
SOBRE O EVENTO (ETAPAS).....	16
Dia e hora de início.....	16
Atraso de equipe no início da etapa.....	16
Jogos de apresentação .....	17
Consultas a mesa central.....	17
Sobre as premiações e entregas.....	17
Tipos de premiação .....	17
Momento da premiação.....	17
UNIFORMES.....	17
ASCENSO E DESCENSO .....	17
NÚMERO DE EQUIPES PARTICIPANTES .....	17
MODALIDADES DE JOGO .....	18
Individual.....	18
Duplas .....	18
Trios .....	18
Quintetos .....	18
DIRETORIA FGPP.....	18
COMISSÃO TÉCNICA .....	19
COMISSÃO DE DISCIPLINA.....	19
EQUIPES QUE PARTICIPARAM DO CONGRESSO TÉCNICO .....	19

USO DE RECURSOS DE VÍDEOS E FILMAGENS.....	19
EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS .....	19
Raquetes .....	19
Bola .....	19
Mesa.....	20
Rede .....	20
ANEXOS.....	20
Código Disciplinar.....	20

## SOBRE INTERVALOS DE TEMPO

**Duração de partida de jogo Individual:** Máximo de 40 minutos de disputa. se estiver no 2º game, o vencedor será o ganhador do 1º game. Se estiver no JUS, vence quem estiver na frente no JUS.

**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.

**Tempo para pegar a súmula:** A equipe mesária tem no máximo 5 minutos para pegar a súmula e começar a marcar o tempo de aquecimento de 6 minutos e na sequência autorizar o início da partida, sob pena de punição se exceder este tempo.

**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.

**Tempo de aquecimento de atleta em substituições:** O atleta que vai entrar na partida tem direito ao aquecimento de 2 minutos, com um parceiro da mesma equipe.

**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.

**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, perda de um ponto e saque que será revertido para o adversário, alterando o 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, perda de um ponto, entrando o próximo jogador 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 item " 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 item " I ".

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

## FORMAÇÃO DE EQUIPES (TRIOS) POR DIVISÕES

CRITÉRIOS DE DIVISÕES E FORMAÇÕES DE EQUIPES - CAMPEONATO GAÚCHO FGPP 2026					
NÍVEL ATLETA	DIVISÃO	CLASSE DA EQUIPE	FORMAÇÕES	NOTA SOBRE AS FORMAÇÕES	NOTA SOBRE AS CLASSES
ESP (Especial)	PRIMEIRA DIVISÃO	OURO	ESP - C - E	Qualquer formação abaixo das especificadas na coluna ao lado são livres. ATLETAS 60+ para formação de equipes vale seu ranking atual menos 1 nível (para 1ª e 2ª divisão). Exemplo: Jogador A é considerado como um B. Um D é considerado como E, etc. <b>NÃO SÃO MAIS CONSIDERADOS JOGADORES LIVRES PARA TÍTULO DE FORMAÇÃO DE EQUIPES.</b>	Equipes que possuam em sua formação algum atleta ESP, atleta A, Atleta B ou três atletas C juntos (C-C-C) são classificadas como equipes OURO. Todas as demais se enquadram como PRATA.
A		OURO	A - C - D		
B		OURO	B - B - D		
C		OURO	B - C - C		
D		OURO	B - D - D		
		OURO	C - C - C		
	PRATA	C - C - D			
	PRATA	E - E - E			
E	SEGUNDA DIVISÃO		F - F - F	Qualquer formação abaixo é livre	
F					
G	DIVISÃO DE ACESSO		G - G - G	Qualquer formação abaixo é livre. Atletas 60+ para a Divisão de Acesso vale o seu ranking original (não reduz um nível)	
H					
I					
<b>NÃO HÁ MAIS OBRIGATORIEDADE DE EQUIPE SUBIR DE DIVISÃO. VALE EXCLUSIVAMENTE O RANKING DO JOGADOR</b> TODA EQUIPE PODE DISPUTAR ETAPAS EM DIVISÕES ACIMA DA SUA CATEGORIA SEMPRE QUE DESEJAR					

### Inclusão de novos atletas nas equipes

Será permitido a inclusão de novos atletas (NOVOS ATLETAS, são jogadores, ranqueados ou não, que ainda não tenham disputado o campeonato do ano por alguma equipe) em qualquer Etapa, independente da colocação da Equipe. O critério de Formação de Equipes deve ser sempre respeitado.

### Mudança de equipe por atletas

Os atletas da Divisão de Acesso (ranqueados G, H, I) poderão trocar de equipes até 4 vezes (ou seja, equipe original +4 equipes no máximo) ao longo do campeonato. Os demais atletas (ranqueados ESP, A, B, C, D, E, F) poderão trocar de equipes até 2 vezes ao ano (equipe original +2 equipes no máximo). Cada mudança de equipe, independente do atleta já ter jogado nela, conta como uma nova mudança de equipe.

### Mudança de divisão por atletas

Desde que seu ranqueamento e formação das equipes permita, os atletas poderão jogar em mais de uma divisão ao longo do campeonato (alternar entre as divisões).

## PROIBIDO INTERFERÊNCIAS EXTERNAS NOS JOGOS

É expressamente proibido que haja interferência externa nos jogos que estiverem sendo disputados, seja por integrantes da mesma agremiação, simpatizantes, dirigentes e torcida. Nenhum indivíduo que não esteja disputando a partida pode ter atitudes como reclamar com o mesário ou o árbitro sobre alguma decisão, interagir com a equipe adversária ou tentar “apitar” a partida ou passar orientações.

## SOLICITAÇÃO DE TEMPO

Cada equipe tem direito a um tempo de 1 minuto POR PARTIDA, que poderá ou não ser utilizado a critério dos jogadores ou técnico que estiver acompanhando o jogo.

## MESAS COM “PROIBIDO BATE-BOLA”

A Federação, sempre que possível, irá disponibilizar mesas em locais específicos para aquecimento e Bate-Bola.

As mesas que estiverem com placas de “PROIBIDO BATE-BOLA” não poderão ser utilizadas enquanto estiverem interditas. Os atletas poderão utilizar somente as mesas que estiverem livres.

## RESPONSABILIDADES DA 1ª EQUIPE DE CADA CHAVE

A primeira equipe de cada chave é responsável por organizar e agilizar os jogos da chave, inclusive conferindo as súmulas se os tempos estão sendo registrados (apresentação da equipe, início e término de aquecimento e dos jogos, etc). A equipe responsável não deve entrar em atrito com as demais, mas deve ter iniciativa de informar a Organização e/ou Comissão Técnica de qualquer situação que possa prejudicar o andamento e agilidade dos jogos. A partir deste momento os integrantes da Federação devem atuar para resolver as ocorrências relatadas.

## DISCIPLINA: INFRAÇÕES E PENALIDADES

O campeonato tem um Código Disciplinar específico, que é parte integrante deste Regulamento e Fórmula do Campeonato Gaúcho de Pingue-Pongue, onde estão previstas todas as diretrizes disciplinares, infrações e respectivas penalidades.

## SOBRE ARBITRAGEM E MESÁRIO

Em partidas com arbitragem, as decisões do árbitro ou do mesário (quando não houver juiz) são soberanas, devendo serem acatadas pelas equipes sob pena de desclassificação.

Em partidas em que não houver árbitro, o mesário tem poder de juiz.

**Toda equipe tem o direito de solicitar arbitragem sempre que achar necessário ou quando estiver se sentindo prejudicada durante a partida.**

Membros da Comissão Técnica, Comissão de Disciplina, Diretoria da FGPP ou Organização da Etapa pode estabelecer que uma partida tenha árbitro sempre que achar necessário, independente da opinião das equipes (caso alguma entenda que não seria preciso).

### Responsabilidades do árbitro ou mesário que também esteja atuando como juiz

- a) Conhecer as regras do esporte.
- b) Não pertencer a nenhuma das agremiações que estiver disputando o jogo.
- c) Ser imparcial.
- d) Conferir uniforme e demais requisitos de traje esportivo dos atletas, garantir que o mesário preencha os horários e demais informações na súmula do jogo.
- e) Garantir que sejam cumpridos os intervalos máximos de tempo na partida: aquecimento, início da partida, etc.
- f) Conceder tempo de 2 minutos por jogo para cada equipe, caso seja solicitado.
- g) Não permitir que haja influências internas e/ou externas durante a partida, seja dos atletas que estejam disputando o jogo, de integrantes das agremiações ou pessoas em geral.
- h) Cumprir rigorosamente as regras disciplinares e tomar as medidas cabíveis necessárias em caso de descumprimento.

### Indicação de Mesário

Todas as equipes (trios), no momento da inscrição são obrigadas a indicarem um dos integrantes do trio para ser mesário, informando seu nome junto a inscrição da equipe pelo link disponibilizado pela federação. Esta pessoa indicada, caso se encontre no ginásio (mesmo que já esteja desclassificado), deve atuar como mesário sempre que solicitado pela equipe organizadora da etapa.

### Responsabilidades do Mesário

O mesário que se sentir apto, tem os mesmos poderes do árbitro caso a partida não tenha juiz. Se tiver árbitro a responsabilidade pela arbitragem não é sua, sendo exclusivamente do juiz. O mesário não pode atuar simultaneamente como árbitro/mesário quando uma das equipes for da sua agremiação.

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 um integrante da Comissão Técnica ou da Organização da Etapa que não seja ligado a nenhuma das equipes, que irão avaliar a situação e decidir. A equipe que não acatar a decisão será desclassificada.

- a) Buscar a súmula do jogo na mesa central em no máximo 5 minutos.
- b) Entregar a súmula, bola e caneta na mesa central ao final da partida.
- c) Informar a mesa central ou alguém da Comissão Técnica caso alguma equipe não tenha se apresentado para a partida, após comunicar, iniciar a contagem de tempo máximo de 10 minutos e aplicar WO caso a equipe adversária não tenha se apresentado. ATENÇÃO: Só pode ser iniciada a marcação do tempo para WO após o mesário ter comunicado a Organização ou integrante da Comissão Técnica. Em nenhuma hipótese o tempo limite de WO e a aplicação do WO pode ser aplicada exclusivamente pelo adversário envolvido na disputa.
- d) Caso não tenha juiz, garantir que o tempo máximo de aquecimento de 6 minutos seja cumprido e o início da partida seja efetuado. ATENÇÃO: não são 6 minutos de aquecimento para cada equipe, neste período de tempo todos os atletas devem ter aquecido, recomendando-se 2 minutos para cada dupla de atleta que estiver na mesa.
- e) Marcar os pontos da partida (individuais dos atletas e total da equipe), o horário de apresentação das equipes, início e término do aquecimento, início e término da partida.
- f) Registrar a equipe vencedora e solicitar assinatura do vencedor sempre que possível.
- g) Relatar na súmula qualquer ocorrência que houver, principalmente questões disciplinares.
- h) Apoiar no árbitro no que for solicitado ou caso ele solicite alguma opinião de jogada por exemplo.
- i) Não interferir na condução da arbitragem (a não ser que não tenha juiz e esteja atuando simultaneamente como árbitro).
- j) Manter conduta ética e responsável em relação aos jogadores.
- k) 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.

## RANQUEAMENTO DE ATLETAS

Os atletas foram avaliados pela Comissão Técnica em JANEIRO/26 e a relação com seu ranking para 2026 divulgados via os grupos de WhatsApp da FGPP e no site da FGPP.

Os atletas podem jogar divisões acima do seu ranqueamento, nunca as divisões abaixo. Atletas ESP, A, B, C, D e E só podem disputar a Primeira Divisão. Atletas F (podem disputar a 1ª ou 2ª divisão) e não podem disputar a Divisão de Acesso. Atletas G, H, I podem disputar qualquer divisão.

Os atletas que podem jogar por mais de uma divisão, seu ranqueamento permanece o mesmo, independente da divisão que jogarem.

### Alteração de ranking de atleta

Os atletas são avaliados ao final de cada ano pela Comissão Técnica que define o ranking vigente para o ano seguinte ou em casos de solicitações de reavaliações aprovadas pela Comissão Técnica ao longo do ano vigente.

### Reavaliação de ranking de atleta

As solicitações de reavaliação de ranqueamento de atleta pode ser solicitada pelo atleta ou parte interessada, devendo ser encaminhada para a Comissão Técnica que irá avaliar, julgar através de voto de seus membros e informar o resultado que passará a valer no momento em que for publicado.

### Atletas novos (não ranqueados)

Atleta que não esteja ranqueado, o Representante da Equipe deve encaminhar a solicitação para a Comissão Técnica com antecedência mínima de 72hs (03 dias) antes do prazo de inscrições para a etapa. A Comissão Técnica definirá o ranking do atleta, que deve ser cadastrado no site da FGPP com seu ranking atualizado e o atleta poderá ingressar em formação de equipe que seu ranking atual permitir.

## DIVISÕES DO CAMPEONATO GAÚCHO

O Campeonato Gaúcho possui três divisões:

- SUPER PRIMEIRA DIVISÃO: Subdividida em 1ª Div. Série Ouro e 1ª Div. Série Prata.
- SEGUNDA DIVISÃO
- DIVISÃO DE ACESSO

Todas as equipes podem disputar as divisões acima da sua sempre que desejar a cada etapa.

### Atletas por Divisão

Super Primeira Divisão: Atletas ESP, A, B, C, D e F só podem disputar a 1ª Divisão.

Segunda Divisão: Atletas F só podem disputar a 2ª ou 1ª Divisão.

Divisão de Acesso: Atletas G, H e I podem disputar a Div. de Acesso e todas as demais divisões.

## CRITÉRIOS DE DESEMPATE DAS EQUIPES

Em todas as Divisões do Campeonato, é seguida a seguinte sequência para desempate entre as equipes: 1) Vitórias. 2) N.º de games vencidos. 3) Soma total de pontos ganhos nas partidas dentro da chave. 4) Confronto direto.

## SISTEMA DE SORTEIO NAS FASES

Quando houver número ímpar de equipes nas divisões, após a fase de grupos, a definição dos confrontos será por sorteio para definir qual equipe irá para o Copo. Este sorteio será efetuado no momento de definição das chaves e antes da definição do cruzamento das equipes. Esta alteração visa agilizar o andamento dos jogos, pois até então era necessário aguardar todos os jogos terminarem, fazer os cálculos e poder definir quem vai para o Copo. Com esta ação, será evitado que os atletas fiquem aguardando por grandes intervalos de tempo para realizarem seus jogos.

Sempre que necessário, a Federação irá efetuar sorteios para definir qual equipes passam direto de fase. Estes critérios de chaveamentos e demais questões são de definição exclusiva da Comissão Técnica, que podem fazer as devidas alterações que julgarem necessárias para o bom andamento das etapas e sempre preservando o mesmo critério para todas as equipes envolvidas.

## PONTUAÇÕES EM CASO DE WO

Os pontos para o WO serão considerados da seguinte forma: 2 (dois) games a 0 (zero), e pontuação de 48 x 0 (zero).

Desempate quando a apuração envolve WO: Em caso de empate com Vitória – Game – Pontos. 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.

## PONTUAÇÃO GERAL 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.

## SUPER PRIMEIRA DIVISÃO (SPD)

A Super Primeira Divisão é formada por equipes OURO e PRATA, o que determina se uma equipe é Classe Ouro ou Classe Prata é sua formação de atletas.

Equipes que possuam algum atleta ESP, A, B ou C-C-C (três atletas C juntos) são Classe Ouro.

Equipes C-C-D ou qualquer formação abaixo desta que disputem a primeira divisão são equipes Classe Prata.

### Fase de grupos da Super Primeira Divisão

Na primeira etapa do ano, os cabeças-de-chave são definidos pelas formações das equipes, das composições teoricamente mais fortes para as mais fracas: ESP-C-E / A-C-D / B-B-D / B-C-C / B-D-D / C-C-C / C-C-D e assim sucessivamente. Após a primeira etapa, valerá o ranking obtido na etapa anterior.

- 1) As equipes são classificadas como equipes OURO ou equipes PRATA (conforme sua formação)
- 2) Na primeira fase as equipes OURO e PRATA se enfrentam (independente de serem Ouro ou Prata)
- 3) Serão definidos preferencialmente grupos de 4 equipes, eventualmente podendo ocorrer grupos de 3 conforme o número de equipes inscritas, as duas primeiras se classificam diretamente.

4) Na definição dos grupos das próximas etapas, as equipes Ouro serão distribuídas primeiro conforme sua classificação na etapa anterior, seguidas pelas equipes Prata melhores classificadas do Lado Ouro e por fim as classificações das equipes Prata no lado Prata.

## Fase eliminatória da Super Primeira Divisão e REPESCAGEM

### CLASSIFICAÇÕES DE 3º E 4º COLOCADOS E SISTEMA DE REPESCAGEM

1) NENHUMA EQUIPE OURO PODE IR PARA O LADO PRATA NOS JOGOS ELIMINATÓRIOS. AS EQUIPES PRATA, CASO SE CLASSIFIQUEM EM 1º OU 2º NA FASE DE GRUPO, DISPUTAM AS ELIMINATÓRIAS PELO LADO OURO.

1) EQUIPES PRATA: As equipes PRATA passam para o lado PRATA como 3º ou 4º colocados, ou seja, nenhuma equipe prata é eliminada na fase de grupos.

2) SISTEMA DE REPESCAGEM (VÁLIDO APENAS PARA EQUIPES OURO):

O critério de repescagem varia conforme o número total de equipes ouro que ficaram em 3º e 4º lugar.

- a) 2 equipes: jogo eliminatório entre elas, quem vencer se classifica para a fase eliminatória, quem perder é eliminado.
- b) 3 equipes: a melhor classificada entra na repescagem, as outras duas fazem um jogo eliminatório, o perdedor é desclassificado.
- c) 4 equipes: jogo eliminatório entre elas, considerando a melhor classificada x a quarta, e a segunda x a terceira. Se classificam as duas vencedores e as perdedoras são eliminadas.
- d) 5 equipes: a melhor classificada entra na repescagem, as 4 restante disputam a repescagem sendo segundo x quinto, e terceiro x quarto colocado, os vencedores se classificam e os perdedores são eliminados.
- e) 6 equipes: jogo eliminatório entre elas, considerando melhor classificado x a sexta, segunda x quinta, terceira x quarta. Se classificam as 3 vencedoras, as demais são eliminadas.
- f) 7 equipes ou mais: a partir da sétima colocada são eliminadas sem direito a repescagem, as 6 primeiras colocadas disputam a repescagem conforme o critério da letra "e".

### Sistema de pontuação da Super Primeira Divisão

As equipes Classe Ouro PONTUAM SOMENTE NA SÉRIE OURO, tanto na etapa quanto na classificação geral do ano.

As equipes Classe Prata pontuam tanto na Série Ouro quanto na Série Prata, bem como podem conquistar o título de qualquer uma das Séries (Ouro ou Prata).

SISTEMA DE PONTUAÇÃO SUPER PRIMEIRA DIVISÃO							
SÉRIE OURO		PONTOS		SÉRIE PRATA		PONTOS	
1º		120		1º		60	
2º		100		2º		50	
3º		90		3º		45	
4º		80		4º		40	
5º		75		5º		35	
6º		70		6º		30	
7º		65		7º		25	
8º		60		8º		20	
9º		55		9º		15	
10º		50		10º		12	
11º		48		11º		10	
12º		45		12º		8	
13º		42		13º		6	
14º		38		14º		3	
15º		35		15º		2	
16º		32		16º		2	
17º		30		17º		2	
18º		25		18º		2	
19º		25		19º		2	
20º		25		20º		2	

**AS EQUIPES RECEBEM 10 PONTOS DE BÔNUS POR ETAPA QUE PARTICIPAREM**

### SEGUNDA DIVISÃO E DIVISÃO DE ACESSO

A Segunda Divisão é formada por atletas com formação máxima de F-F-F, qualquer formação abaixo desta é livre.

A Divisão de Acesso é formada por atletas com formação máxima de G-G-G, qualquer formação abaixo desta é livre.

#### Fase de grupos da 2ª Divisão e Divisão de Acesso

a) A primeira etapa do Campeonato, os cabeças de chave serão definidos por sorteio. Já a partir da SEGUNDA etapa do Campeonato Estadual de Trio será adotado o critério de "CABEÇAS DE CHAVE", valendo sempre a classificação da etapa anterior.

b) Ao iniciar a primeira rodada deve ser feito o sorteio geral, constituindo assim as chaves, onde jogarão em cada chave um contra todos, classificando-se três equipes por chave, não podendo ser alterado este sistema.

c) Serão colocados em chaves diferentes as Agremiações ou Clubes que apresentarem mais de uma equipe inscrita no torneio dentro de sua categoria, caso tenha agremiação com mais equipes do que chaves na rodada, por sorteio será definido em qual chave a equipe joga, fazendo com a outra equipe da mesma agremiação o primeiro jogo da chave.

d) O sorteio das chaves é realizado de maneira virtual pelas mídias da FGPP na véspera da etapa, podendo ser acompanhado por todos ao vivo.

Sistema de pontuação da 2ª Divisão e Divisão de Acesso

SISTEMA DE PONTUAÇÃO 2ª DIVISÃO E DIVISÃO DE ACESSO			
<b>COLOCAÇÃO</b>	<b>PONTOS</b>	<b>COLOCAÇÃO</b>	<b>PONTOS</b>
1º	60	11º	10
2º	50	12º	8
3º	45	13º	6
4º	40	14º	3
5º	35	15º	2
6º	30	16º	2
7º	25	17º	2
8º	20	18º	2
9º	15	19º	2
10º	12	20º	2

**AS EQUIPES RECEBEM 10 PONTOS DE BÔNUS POR ETAPA QUE PARTICIPAREM**

## SOBRE A PARTIDA

### 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.

### Início da partida (escolha de saque e 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.

### Trocas de lado 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.

NOTA: No início da disputa do JUS, deverá ser escolhido saque ou lado novamente, devendo ser seguido o mesmo procedimento do início da partida.

### Substituições de jogadores

As substituições dos jogadores, somente poderão ser feitas no início de cada game, no caso de TRIO. **Se houver JUS, o jogador que foi substituído não poderá retornar para a partida, pois 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.**

### 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.

### 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.

### 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.

### Bolinha lançada ou devolvida pelo lado da mesa

É 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 do tampo da mesa do outro lado e subir**. Se a bolinha pegar por baixo ou do lado da mesa não vale o ponto.

### Mão na mesa

É permitido o jogador se apoiar com a mão na mesa durante a disputa do ponto.

### Tocar com a raquete a bolinha quando a jogada for fora da mesa

É permitido que o jogador toque com a raquete na bola quando o adversário a tiver devolvido fora da mesa (sem ter quicado na mesa).

### Situações que o ponto é considerado perdido

- a) Durante o jogo a bola bater em qualquer obstáculo, como suporte da rede, lâmpadas, etc.
- b) A bolinha picar na mesa do adversário e voltar sem que o mesmo a tenha tocado.
- 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.

## SOBRE 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 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.**
- 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.
- c) 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.
- d) 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).
- e) 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.
- f) O saque que pegar na rede e passar será considerado errado. Dois saques errados é ponto do adversário.

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

h) No saque a raquete não pode 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.

i) 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.

j) 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.

k) A bolinha que pica 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.

l) 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.

m) Na resposta, 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.

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

o) O saque/resposta será considerada com “efeito” ou “forçada” quando:

- A bolinha for respondida com força excessiva ou efeito que dificulte a ação do sacador ou a resposta.
- O juiz observar que a resposta está sendo dada “cortada” ou com relativa força, mesmo que esta vá em linha reta dentro da área.

## FORMA DE INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO E VALORES

Só poderão se inscrever e participar das etapas atletas e equipes que estejam em dia com suas contribuições (Os atletas com as anuidades pagas e as equipes com suas inscrições pagas).

### Forma de pagamento

Todo pagamento deve ser feito exclusivamente via PIX para a conta corrente da Federação, não são aceitos pagamentos em espécie. Nenhum integrante da diretoria ou membro da Federação está autorizado a receber pagamentos em suas contas pessoais físicas em nome da Federação.

**CHAVE PIX (CNPJ): 08.086.945/0001-80 Federação Gaúcha de Pingue-Pongue**

Os comprovantes de pagamento devem ser enviados para (51) 9 9909-8538 Cesar Fonseca.

### Inscrições de equipes

Inscrições até 17:00 do dia que antecede a Etapa pelo Representante da Equipe, com os nomes dos atletas. O representante deverá fazer a inscrição da EQUIPE até este prazo, caso ainda não esteja completa, poderá incluir ou substituir jogador até o início da etapa. Se a EQUIPE não estiver inscrita até a realização do SORTEIO DAS CHAVES, não poderá participar da etapa. As inscrições serão aceitas pelo link disponibilizado no WhatsApp no Grupo de Representantes de Equipes.

### Valores das inscrições das equipes

R\$ 120,00 por equipe para os participantes da 1ª e 2ª Divisão.

R\$ 105,00 por equipe para a Divisão de Acesso.

A cada 3 equipes da agremiação na 1ª e/ou 2ª Divisão, ganha uma vaga na Divisão de Acesso. Equipes das cidades sede da etapa, receberão desconto de 50% das inscrições da respectiva etapa.

### Prazo e forma de pagamento das inscrições de equipes

Os pagamentos deverão ser efetuados pelo REPRESENTANTE da equipe via **CHAVE PIX (CNPJ): 08.086.945/0001-80 Federação Gaúcha de Pingue-Pongue** até as 22:00 na véspera da etapa, devendo enviar comprovante e relação das equipes para (51) 9 9909-8538.

### Anuidade de atletas

Para estarem habilitados a se inscrever em uma etapa, o atleta precisa estar com a sua anuidade quitada, independente do mês que ingressar no campeonato. **NÃO SERÃO ACEITAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS QUE NÃO ESTEJAM COM SUA ANUIDADE PAGA.** Atletas inativos (que não disputar o campeonato estão dispensados de pagar anuidade).

Os pagamentos da anuidade devem ser efetuados pelo representante da equipe via pix para a Federação, devendo ser enviada a relação com nome, matrícula do atleta e comprovante de pagamento.

### Valores da Anuidade

R\$ 60,00 por atleta. Pagamentos efetuados até 10/02/26 recebe desconto de R\$ 15,00.

## SOBRE O EVENTO (ETAPAS)

### Dia e hora de início

Sempre aos sábados, o horário oficial de início dos jogos é as 14:30. Porém, ficou estabelecido que chaves com 4 equipes (preferencialmente da Super Primeira Divisão) devem iniciar 30 minutos antes, ou seja, às 14:00 e utilizarem mesas simultâneas.

Para equipes que necessitam se deslocar mais de 100km para a etapa, será concedido tempo de tolerância até as 15:00 para se apresentarem na etapa (caso seja necessário).

### Atraso de equipe no início da etapa

Na primeira partida da Etapa caso ocorra atraso para a chegada da EQUIPE (algum imprevisto), se o Representante informar no Grupo dos Representantes do Whatsapp, vai ocorrer uma alteração na sequência dos jogos e não será aplicado W.O. Caso tenha 2 atletas o jogo DEVE ser

iniciado. O 3º atleta só poderá ingressar no término do game. Se o jogo da fase já tiver terminado e a equipe ainda não tiver chegado, a equipe já estará sujeita a WO, conforme avaliação de algum representante da Comissão Técnica (que não poderá ser integrante de nenhuma agremiação da chave).

### Jogos de apresentação

Os jogos de apresentação, na abertura dos eventos, poderão ou não ocorrer conforme a federação entender conveniente.

### Consultas a mesa central

É proibido aos atletas ou representantes de equipes consultarem a mesa central durante as fases de grupos buscando informações sobre possíveis cruzamentos futuros. Nas fases eliminatórias, é autorizado informar os cruzamentos quando solicitado.

### Sobre as premiações e entregas

#### Tipos de premiação

Serão fornecidos troféus para os campeões e medalhas até o 3º lugar em todas as etapas para todas as divisões (1ª Div. Série Ouro, 1ª Div. Série Prata, 2ª Div e Divisão de Acesso). **A Federação vai procurar sempre oferecer premiações melhores para a 1ª Divisão Série Ouro.**

#### Momento da premiação

As premiações serão entregues após o jogo final de cada divisão. Com exceção da última etapa do ano, em que todos os atletas, independente da Divisão, deverão aguardar para receberem seus troféus em conjunto no momento do encerramento de todos os jogos na cerimônia de encerramento da última etapa do ano.

## UNIFORMES

**É obrigatório o uso de uniforme. No mínimo camisetas iguais (cores e formas).**

**A equipe que se apresentar sem uniforme deverá providenciar camisetas ou coletes iguais ou será desclassificada da etapa.**

**O atleta deverá estar de tênis (proibido jogar descalço, com sapatos, sapatênis, botina, etc). É Proibido o uso de calça ou bermuda jeans como parte do uniforme, calça de abrigo é permitido.**

## ASCENSO E DESCENSO

**Não há ascenso ou descenso de EQUIPES, as equipes poderão ser formadas de acordo com os rankings de atletas estabelecidos em cada ano e jogarão as Divisões em que a equipe formada se enquadrar.**

## NÚMERO DE EQUIPES PARTICIPANTES

Desde que não exceda o número máximo de capacidade de equipes (quantidades de mesas disponíveis), não há limite de participação de equipes em nenhuma Divisão. **Caso seja atingido o limite, as equipes com mais assiduidade ao longo do ano terão preferência, após este critério, caso haja vagas remanescentes, serão preenchidas por ordem de inscrição.**

## MODALIDADES DE JOGO

### Individual

Cada jogo será disputado no critério melhor de 2 games de 15 pontos, 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. 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.

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.

### Duplas

Cada jogo será disputado no critério melhor de 2 games de 20 pontos, 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. No início do JUS será escolhido saque e lado numa disputa de par ou ímpar, ou esconder a bolinha. 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. Fica estipulado o prazo máximo de 50 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.

### Trios

Cada jogo será disputado no critério melhor de 2 games de 24 pontos, 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. No início do JUS será escolhido saque e lado numa disputa de par ou ímpar, ou esconder a bolinha. 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. Fica estipulado o prazo máximo de 50 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.

### Quintetos

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). Fica estipulado o prazo máximo de 1h20 min para duração da partida, atingido este tempo a sequência de desempate será: Nº games vencidos, soma total de pontos disputados até o momento que o jogo foi interrompido, disputa de um ponto de morte súbita entre os dois capitães.

## DIRETORIA FGPP

Cesar Fonseca (Presidente), Patrício Silva (Vice-Presidente), Ademir Silva (Diretor de Eventos), Altair da Rosa (Diretor Executivo), Ernani Haab (Diretor Técnico), Isidoro Pinzon (Diretor

Esportivo), Jeferson Konradt (Diretor de Desenvolvimento Estratégico), Luiz Carlos Ebert (Diretor de Arbitragem e Disciplina), José Hining (Diretor Executivo).

## COMISSÃO TÉCNICA

A Comissão Técnica tem autonomia para decidir sobre os temas sob sua responsabilidade de forma soberana. Em caso de empate em votação pelos membros, o voto do presidente da comissão tem peso dobrado.

Presidente da Comissão Técnica: Ernani Haab

## COMISSÃO DE DISCIPLINA

A Comissão de Disciplina tem autonomia para decidir sobre os temas sob sua responsabilidade de forma soberana. Em caso de empate em votação pelos membros, o voto do presidente da comissão tem peso dobrado.

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.

Presidente da Comissão de Disciplina: Luiz Carlos Ebert

## EQUIPES QUE PARTICIPARAM DO CONGRESSO TÉCNICO

Para o ano 2026 o presente documento foi validado em caráter extraordinário pela Comissão Técnica, além do presidente eleito da FGPP.

## USO DE RECURSOS DE VÍDEOS E 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 e por isso este recurso não pode ser utilizado para questões técnicas.

## EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS

### 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.

### Bola

Os campeonatos são disputados apenas com a bola oficialmente homologada pela FGPP, com as seguintes especificações: na cor branca, marca TIBHAR 3 Estrelas, sem emenda. Caso haja algum problema de fornecimento, poderá ser usada a TIBHAR BASIC. Em caso de alteração, a nova bola deverá ser previamente aprovada pela FGPP. A FGPP fornece as bolas de jogo para os campeonatos estaduais.

### Mesa

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.

A mesa deve ser pintada com verde fosco ou preto (sem brilho), com bordas laterais pintadas preferencialmente 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.

### Rede

A rede deve ser na cor escura (preferencialmente verde, azul ou preta) 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.

## ANEXOS

### Código Disciplinar

O Código Disciplinar é parte integrante deste documento e faz parte das diretrizes obrigatórias no Regulamento e Fórmula do Campeonato Gaúcho de Pingue-Pongue.

