

CÓDIGO DE CONDUTA PARA TORNEIOS NACIONAIS

Em vigor a partir de 1º de janeiro de 2002.

OBJETIVO

O objetivo deste código é fazer com que os jogadores mantenham algumas normas de comportamento justas e razoáveis em todos os torneios nacionais que disputar.

RELÁTORIOS

Para manter um arquivo completo de todas as medidas tomadas conforme este código, o Árbitro Geral e o Comitê Organizador devem incluir em seus relatórios todos os detalhes das medidas tomadas ou recomendadas, conforme os títulos abaixo:

- Pontos de Penalização aplicados;
- Pontos de Suspensão recomendados;
- Retiradas;
- Qualquer conduta não profissional.

TÉCNICOS, ACOMPANHANTES OU PARENTES DOS JOGADORES

Nenhum técnico, acompanhante ou parente do jogador pode, em qualquer momento, principalmente durante o torneio ou um evento no qual o jogador foi aceito para jogar, ter uma conduta de maneira que reflita desfavoravelmente à CBT, ao torneio, a qualquer jogador, aos árbitros ou ao jogo de tênis.

Conduta abusiva, incluindo uma conduta direta a qualquer jogador, árbitros do torneio ou público em geral, deve ser considerado como violação a esta regra.

As violações resultarão em (1) recusa de privilégios ou exclusão da pessoa do local do torneio ou de todos os torneios do circuito; ou (2) alguma outra sanção que o Comitê de Julgamento da CBT decidir aplicar.

OFENSAS DOS JOGADORES NO TORNEIO

A) Geral

Todos os jogadores devem se comportar de maneira disciplinarmente desportiva durante todas as partidas e em todos os momentos que estiver nos recintos do torneio.

As disposições estipuladas a seguir são aplicáveis à conduta de todos os jogadores enquanto estiverem nos recintos do torneio.

B) Pontualidade

As partidas serão chamadas sucessivamente sem atraso, de acordo com a "Programação dos Jogos", previamente divulgada.

O Árbitro Geral deve colocar a "Programação dos Jogos" em um local visível, em uma área destinada aos jogadores. A "Programação dos Jogos" previamente anunciada não pode ser alterada sem a aprovação do Árbitro Geral.

O Árbitro Geral definirá um relógio como "Relógio Oficial", que deverá estar em um local bem visível a todos.

As partidas serão chamadas de acordo com a "Programação dos Jogos" utilizando-se todos os meios disponíveis e razoáveis para tal.

Todo jogador que não estiver preparado para jogar dentro de 15 (quinze) minutos após seu jogo ter sido chamado, será desclassificado, a menos que o Árbitro Geral, a seu único julgamento e depois de considerar todas as circunstâncias cabíveis, decida não desclassificá-lo.

C) Roupas e Equipamento

Todos os jogadores deverão se vestir e se apresentar para jogar de forma profissional. Devem usar roupas limpas e que normalmente são usadas para a prática do jogo de tênis.

1 - Roupas Inaceitáveis

Camiseta regata, shorts de ginástica, camiseta ou outra roupa que não seja adequada, não poderá ser usada durante uma partida (incluindo o aquecimento). Se o jogador estiver em dúvida sobre o que pode vestir, ele deve consultar o Árbitro Geral que poderá orientá-lo.

2 - Duplas

Quando possível, os parceiros da dupla devem vestir roupas substancialmente idênticas.

3 - Identificações

Nenhuma identificação deve ser autorizada para roupas ou equipamentos de um jogador quando este estiver na quadra durante uma partida, em uma conferência de imprensa ou mesmo em uma cerimônia do torneio, exceto como o disposto a seguir:

a) Camisa, Blusão ou Jaqueta:

- I. Manga - Uma identificação comercial (não do fabricante da roupa) em cada manga as quais não podem ultrapassar a medida de 19.5 cm² mais um logo do fabricante da roupa em cada manga os quais não podem ultrapassar a medida de 13.5 cm².
- II. Frente, Costas e Gola - Somente dois logos do fabricante da roupa, os quais não podem ultrapassar a medida de 13.5 cm² ou a opção de um logo do fabricante com 19.5 cm².
- III. Sem manga - Se a peça de roupa não tiver mangas então duas identificações comerciais (não do fabricante da roupa) de 13.5 cm², poderão ser colocadas na frente desta peça de roupa.

b) Saias e Shorts

Somente dois logos do fabricante da roupa, os quais não podem ultrapassar a medida de 13.5 cm². Se estiver sendo usado shorts de lycra, somente será permitido um logo de 13.5 cm² do fabricante na saia ou no shorts e um logo de 13.5 cm² do fabricante no shorts de lycra.

c) Shorts de Lycra

Pode ter apenas um logo do fabricante que não ultrapasse a medida de 13.5 cm².

d) Vestidos

- I. Duas identificações comerciais (não do fabricante da roupa) mais dois logos do fabricante, os quais não devem ultrapassar a medida de 13.5 cm² ou a opção de um logo do fabricante com 19.5 cm². Os logos do fabricante devem ser colocados um em cada manga. Caso o vestido não tenha mangas, deve ser seguido como previsto no item (a) (III).
- II. Qualquer logo colocado nas costas de um vestido ou em qualquer lugar da gola não será permitido.

e) Meias e Tênis

Um logo do fabricante em cada meia e em cada tênis. O tamanho do logo das meias para cada pé não pode ultrapassar a medida de 13.5 cm².

f) Raquete

Logo do fabricante da raquete e do fabricante do encordoamento.

g) Bonés, Testeiras ou Munhequeiras

Um logo (sem palavra) do fabricante que não ultrapasse a medida de 13.5 cm².

h) Bolsas, Toalhas ou Outro Equipamento

Logo do fabricante do equipamento em cada item mais duas identificações comerciais separadas em uma bolsa, as quais não devem ultrapassar a medida de 26 cm².

i) Definição de Fabricante

Para os fins desta regra, fabricante significa o fabricante da roupa ou equipamento em questão.

j) Determinação da Medida do Logo

O limite das medidas de 13.5 cm² ou 19.5 cm² deve ser determinado pela medição da área a ser aplicada(patch) na roupa de um jogador, independentemente da cor da mesma. A área a ser medida, dependendo da aplicação(patch) utilizada (círculo, triângulo ou retângulo) deve ser feita ao redor da mesma e a medida a ser considerada para os fins desta regra, será a medida da área de dentro da circunferência ou o perímetro do triângulo ou retângulo, conforme o caso. Quando uma aplicação(patch) for de cor sólida e igual a da roupa do jogador, a área a ser considerada, será baseada na medida do tamanho do logo.

4 - Roupa para o Aquecimento (agasalhos)

Os jogadores podem usar roupa para o aquecimento(agasalho) durante o aquecimento e durante a partida, sempre que cumpram as estipulações anteriores e com a condição de que obtenham junto ao Árbitro Geral, aprovação para usa-la durante a partida.

5 - Troca de Roupa e Descumprimento

O Juiz de Cadeira ou o Árbitro Geral podem ordenar a qualquer jogador que esteja violando esta seção, a trocar de roupa ou equipamento imediatamente.

O descumprimento desta ordem por parte de algum jogador pode gerar desclassificação imediata ou a aplicação de Pontos para Suspensão.

Em duplas, a aplicação dos Pontos para Suspensão por violação a esta seção, relacionada com as exigências para roupas e equipamentos, será imposta somente ao jogador da dupla que cometa a violação a menos que os dois a cometam.

D) Saindo da Quadra

Nenhum jogador deve sair da quadra durante a partida (incluindo o aquecimento) sem autorização do Juiz de Cadeira ou Árbitro Auxiliar.

Todo jogador que infringir esta seção poderá ser desclassificado pelo Árbitro Geral.

E) Máximo Esforço

Os jogadores devem se esforçar ao máximo para vencer as partidas. Todo jogador que, na opinião do Juiz de Cadeira e do Árbitro Geral, não se esforçar ao máximo, pode ser desclassificado.

F) Abandonar uma Partida

Um jogador deve terminar uma partida que esteja disputando a menos que esteja razoavelmente incapacitado para fazê-lo. Um jogador que violar esta seção pode ser desclassificado em seguida pelo Árbitro Geral.

G) Conferências de Imprensa

Exceto por contusão e incapacidade física para comparecer, um jogador ou equipe, tanto como ganhador ou perdedor, deve atender à conferência de imprensa, organizada imediatamente ou dentro de um tempo razoável, após a conclusão da partida.

H) Demora sem Razão

Os jogadores devem iniciar a jogar assim que o Juiz de Cadeira ordenar, após o tempo estabelecido para o aquecimento. Após isso, o jogo será contínuo e nenhum jogador poderá retardar injustificavelmente a partida por nenhum motivo, incluindo a perda natural da condição física.

Nas trocas de lado a tempo máximo é de 90 segundos, contados desde que a bola tenha sido posta fora de jogo até o momento do contato com a bola no primeiro saque do ponto seguinte. Se este saque for um "fault", o sacador deve sacar o segundo saque sem demora.

O recebedor deve jogar dentro de um tempo razoável do sacador, devendo estar preparado para receber quando o sacador estiver pronto para sacar.

Demora por perda natural da condição física, contusão ou recusa em jogar se constituem em violação a esta seção.

A primeira violação a esta seção será penalizada com uma advertência (warning) e cada violação subsequente será penalizada com perda de ponto (point penalty).

Entretanto, quando a violação for resultado da perda da condição física, recusa em jogar ou contusão, após ser ordenado pelo Juiz de Cadeira a jogar, a penalização será aplicada de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

I) Obscenidades Audíveis

Os jogadores não podem usar obscenidades audíveis dentro dos recintos do torneio.

Se a infração ocorrer durante uma partida, o jogador será penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, obscenidades audíveis se definem como o uso de palavras que normalmente se conhecem e são entendidas como profanas, quando ditas de forma clara e suficientemente altas para que possam ser ouvidas por Juiz de Cadeira e/ou Juizes de Linha e/ou público e/ou pegadores de bola.

J) Instruções e Técnicos

Os jogadores não devem receber instruções durante uma partida.

A Regra 31 das Regras de Tênis determina:

Durante uma partida de uma competição por equipes, um jogador pode receber instruções de um capitão que esteja sentado dentro da quadra, somente quando da virada de lados, mas não quando da virada de lados durante um tie-break.

Um jogador não pode receber instruções durante nenhuma partida que não seja de uma competição por equipes. O previsto nesta regra deve ser estritamente observado.

Após a devida advertência, o jogador infrator pode ser desclassificado. Quando um sistema aprovado de penalização por pontos estiver sendo praticado, o Juiz de Cadeira deve impor as penalidades de acordo com esse sistema.

Caso 1 - Deve ser dada uma advertência, ou desclassificar o jogador, se a instrução estiver sendo dada por sinais de maneira discreta?

Decisão - O árbitro deve agir tão logo tome consciência que a instrução está sendo dada verbalmente ou por sinais. Se o árbitro não estiver percebendo que a instrução está sendo dada, um jogador pode alertá-lo sobre o fato de que a instrução está sendo dada.

Caso 2 - Pode um jogador receber instrução quando a partida é interrompida e ele deixa a quadra?

Decisão - Sim. Nestas circunstâncias, quando o jogador não está na quadra, não há restrições para instruções.

Nota: A palavra "instruções" inclui qualquer aviso ou dica.

Qualquer tipo de comunicação, audível ou visível, entre um jogador e um técnico, deve ser considerado como instrução. Os jogadores devem também proibir seus técnicos, pais, parentes e acompanhantes de:

- 1 - Usar obscenidades audíveis dentro dos recintos do torneio;
- 2 - Fazer quaisquer tipos de gestos obscenos dentro dos recintos do torneio;
- 3 - Abusar verbalmente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou qualquer outra pessoa dentro dos recintos do torneio;
- 4 - Abusar fisicamente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou qualquer outra pessoa dentro dos recintos do torneio;
- 5 - Dar, fazer, autorizar ou endossar qualquer declaração pública dentro dos recintos do torneio, tendo ou projetando ter, um efeito prejudicial em relação aos interesses do torneio e/ou relativos à arbitragem.

Se esta violação ocorrer durante uma partida (incluindo o aquecimento), o jogador deve ser penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Em circunstâncias onde houver flagrante e particularmente prejuízo ao sucesso do torneio, o Árbitro Geral da CBT pode ordenar que o técnico seja retirado do local da partida ou dos recintos do torneio e caso ele se recuse em cumprir tal determinação, o Árbitro Geral pode declarar a imediata desclassificação do jogador.

Nota importante: Para os fins desta regra, a palavra “acompanhantes” significa pessoas claramente identificáveis como acompanhando um jogador no ambiente do torneio.

K) Obscenidade Visível

Os jogadores não podem fazer qualquer tipo de gestos obscenos dentro dos recintos do torneio.

Se a violação ocorrer durante a partida, o jogador será penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, obscenidades visíveis são definidas como sinais que um jogador(a) faça com as mãos e/ou raquete e/ou bolas, que normalmente tenham um sentido ou efeito obsceno segundo o entendimento normal das pessoas.

L) Abuso de Bolas

Os jogadores não podem golpear, chutar ou lançar uma bola de tênis violentamente ou com raiva dentro do recinto da quadra, exceto ao tentar razoavelmente ganhar os pontos em uma partida (incluindo o aquecimento). Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, abuso de bolas significa golpear intencionalmente a bola para fora da quadra, golpear uma bola perigosa ou imprudentemente dentro da quadra ou golpear uma bola negligentemente sem se dar conta das conseqüências.

M) Abuso de Raquete ou Equipamento

Os jogadores não podem bater, chutar ou lançar violentamente uma raquete ou outro equipamento dentro dos recintos do torneio. Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, abuso de raquete ou equipamento se define como intencionalmente e violentamente destruir ou danificar raquetes ou equipamentos, ou intencionalmente e violentamente golpear a rede, quadra, cadeira de juiz ou outra parte permanente da quadra durante a partida.

N) Abuso Verbal

Os jogadores não podem em nenhum momento abusar verbalmente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa dentro dos recintos do torneio.

Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, abuso verbal se define como uma declaração direta a um árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa, que implique em desonestidade ou seja depreciativa, insultante ou de qualquer maneira abusiva.

O) Abuso Físico

Os jogadores não podem em nenhum momento abusar fisicamente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa dentro dos recintos do torneio.

Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, abuso físico é tocar sem autorização um árbitro ou adversário ou espectador ou outra pessoa.

P) Conduta Antidesportiva

Os jogadores devem a todo momento ter uma conduta de maneira desportiva e respeitar a autoridade dos árbitros e os direitos dos adversários, espectadores ou outra pessoa. Se a infração ocorrer durante uma partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule).

Para os fins desta regra, conduta antidesportiva é definida como qualquer comportamento impróprio do jogador que seja claramente abusivo ou prejudicial ao esporte, mas que não esteja incluída em nenhuma das proibições específicas previstas nestas regras.

Q) Advertências

Qualquer jogador (a) que receber 3 (três) advertências ou mais durante um torneio será penalizado com 20 (vinte) Pontos de Suspensão para cada 3 (três) advertências acumuladas.

R) Código de Penalidades (Point Penalty Schedule)

O Código de Penalidades (Point Penalty Schedule) a ser usado em caso de violações das regras (exceto demora sem razão) é:

Primeira violação - Advertência

Segunda violação - Perda de Ponto

Terceira violação - Perda do Game

*Quarta violação em diante - Perda do Game ou Desclassificação

* É decisão do Árbitro Geral a aplicação da perda de mais um game ou imediata desclassificação.

As penalizações devem ser impostas pelo Juiz de Cadeira ou Árbitro Auxiliar. Se o Juiz de Cadeira falhar em impor uma penalização em caso de violação, então o Árbitro Geral deve ordená-lo a fazer. O jogador deve ser claramente informado sobre qualquer advertência imposta. Durante uma partida arbitrada por um competidor, nenhuma penalização deve ser imposta sem a autorização do Árbitro Geral ou seu assistente.

S) Regra de Obstrução

Qualquer atraso involuntário da partida, abuso da regra dos 20 segundos ou da regra dos 90 segundos para troca de lados, submete o jogador a uma advertência para a primeira infração e perda de ponto para todas as outras infrações que acontecerem depois. Qualquer distração contínua da partida, como por exemplo dar pequenos grunhidos, será conduzido como a seguir: na primeira infração será anunciado um let e o ponto será jogado novamente, na segunda também será anunciado um let, o ponto será jogado novamente e o Juiz de Cadeira deverá avisar o jogador que se houver a terceira ou subsequente infração, ele será penalizado com a perda de um ponto para cada nova ocorrência.

T) Interrupção para Banheiro/Troca de Roupa

Um jogador está autorizado a solicitar e receber permissão para sair da quadra por um tempo razoável para ir ao banheiro. Saídas para banheiro devem ocorrer na virada de sets e não podem ser usadas

para outro fim. Um jogador tem direito a 1 (uma) interrupção durante uma partida de melhor de 3 (três) sets e 2 (duas) interrupções em uma partida melhor de 5 (cinco) sets.

Nos jogos femininos, uma jogadora está autorizada a 2 (duas) interrupções por jogo também nas viradas de lado e, em duplas, cada time está autorizado a 2 (duas) interrupções. Saídas para troca de roupa somente serão autorizadas nos intervalos dos sets.

Qualquer hora que um(a) jogador(a) deixar a quadra para ir ao banheiro, deve ser considerada como uma das duas interrupções a que tem direito, independentemente se seu adversário(a) também tenha saído da quadra. Em duplas, se os(as) parceiros(as) saírem da quadra juntos(as) também será contado como uma das duas interrupções a que têm direito.

Em ambos os casos, o jogador (a) deve ser acompanhado pelo Árbitro Geral ou outro árbitro oficial.

Qualquer interrupção para banheiro ocorrida após o início do aquecimento deve ser considerada como uma das saídas permitidas. Saídas adicionais serão autorizadas durante a virada de lados, porém serão penalizadas pelo Código de Conduta (Point Penalty Schedule) se o jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

U) Desclassificação

O Juiz de Cadeira pode declarar a desclassificação de um jogador por uma única violação a este Código ou seguir de acordo com o Código de Penalidades (Point Penalty Schedule) citado anteriormente. Em caso de apelação do jogador o Árbitro Geral terá autoridade para confirmar ou anular uma desclassificação imediata e sua decisão sobre a apelação será definitiva.

O Árbitro Geral pode desclassificar um jogador por qualquer violação a este Código e sua decisão será inapelável.

Qualquer jogador que for desclassificado, segundo o previsto neste Código, será desclassificado de todos os eventos (simples, duplas, duplas mistas, etc.), se houver, exceto quando o incidente envolver violação por pontualidade ou roupa e equipamento, conforme previsto anteriormente, ou por perda da condição física.

V) Partidas de Duplas

As penalizações e/ou desclassificações, se ocasionadas por violações a este Código, serão impostas à dupla.

W) Determinação das Penalidades

O Árbitro Geral deve realizar as investigações que sejam necessárias para determinar os fatos em relação a todas as infrações dos jogadores no local do torneio e, se determinar que a violação tenha ocorrido, deverá especificar a penalização e esta for distinta ao estipulado no Código de Penalidades (Point Penalty Schedule) deve notificar o jogador por escrito.