

CÓDIGO DE CONDUTA PARA TORNEIOS NACIONAIS INFANTOJUVENIS EM 2023

OBJETIVO

O objetivo deste código é fazer com que os jogadores mantenham algumas normas de comportamento justas e razoáveis em todos os torneios nacionais infantojuvenis 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;
- Desistências;
- Qualquer conduta antidesportiva.

TÉCNICOS, ACOMPANHANTES OU PARENTES DOS JOGADORES

Nenhum técnico, acompanhante ou parente do jogador pode, 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 STJD 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 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 não pode ser alterada sem a aprovação do Árbitro Geral.

As partidas serão chamadas de acordo com a "Programação dos Jogos" utilizando-se sistema de som (microfone).

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 o desclassificar.

C) Roupas e Equipamento

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

1- Roupas Inaceitáveis

Camiseta regata, shorts de ginástica, camiseta promocional, camisas de time de futebol, calça jeans 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 antes do início da partida.

2- 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 26 cm² mais um logo do fabricante da roupa em cada manga os quais não podem ultrapassar a medida de 52 cm².
- II. Frente, Costas e Gola - Somente dois logos do fabricante da roupa, os quais não podem ultrapassar a medida de 13 cm² ou a opção de um logo do fabricante com 26 cm².
- III. Sem manga - Se a camisa não tiver mangas então duas identificações comerciais (não do fabricante da roupa) de 26 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 13cm² ou a opção de um logo do fabricante de 26cm². Se estiver sendo usado shorts de lycra, somente será permitido um logo de 13 cm² do

fabricante na saia ou no shorts e um logo de 13 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 cm².

d) Vestidos

Duas identificações comerciais (não do fabricante da roupa) mais dois logos do fabricante, os quais não devem ultrapassar a medida de 13 cm² ou a opção de um logo do fabricante com 26 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). 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 cm².

f) Raquete

Logo do fabricante da raquete e do fabricante do encordoamento.

g) Bonés, testeiras ou Munhequeiras

Um logo do fabricante que não ultrapasse a medida de 13 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 cm², 19.5 cm², 26cm² ou 52cm² deve ser determinado pela medição da área a ser aplicada na roupa de um jogador (patch), 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 à da roupa do jogador, a área a ser considerada, será baseada na medida do tamanho do logo.

3- Roupas 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 usá-la durante a partida.

4- Troca de Roupa e Descumprimento

O Árbitro Auxiliar 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) Cerimônias de Premiação

Exceto por contusão e incapacidade física para comparecer, os tenistas que participarem de qualquer final de Torneios Nacionais (simples ou duplas) devem estar presentes na cerimônia de premiação, que deverá ser realizada logo após a partida. Em particular, durante as etapas do Circuito Nacional CBT, os finalistas que não participarem da cerimônia oficial de encerramento, estão automaticamente penalizados com a perda dos pontos conquistados na etapa.

I) 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 o 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 e cada violação subsequente será penalizada com perda de ponto (Código de Tempo).

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 Conduta.

J) 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 Conduta. 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 Juízes de Linha e/ou público e/ou pegadores de bola.

K) Instruções e Técnicos

Os jogadores não devem receber instruções durante uma partida. 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 ou intervalos dos sets, 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.

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

Qualquer tipo de comunicação, audível ou visível, entre um jogador e um técnico, durante a partida deve ser considerada 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.

Violação a esta seção, submete o jogador a 30 Pontos de Suspensão por cada violação. Se esta violação ocorrer durante uma partida (incluindo o aquecimento), o jogador poderá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

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 Conduta. 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 Conduta. 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 consequências.

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 Conduta. 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 Conduta. 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 Conduta. 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 Conduta.

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 dez Pontos de Suspensão para cada 3(três) advertências acumuladas.

R) Código de Penalidades

O Código de Penalidades 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 - Perda do Game ou Desclassificação

A partir da terceira violação, o Árbitro Geral irá decidir pela aplicação nova perda de game ou desclassificação.

As penalizações devem ser impostas pelo Juiz de Cadeira. 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 e as subsequentes penalizações. Durante uma partida arbitrada por um competidor, nenhuma penalização deve ser imposta sem a autorização do Árbitro Geral ou seu assistente.

S) Interrupção para Banheiro/Troca de Roupa

Masculino

Um jogador está autorizado a solicitar e receber, somente no intervalo dos sets, permissão para sair da quadra e ir ao banheiro e nunca para outro fim. Um jogador tem direito a uma interrupção durante uma partida de melhor de três sets e duas interrupções em uma partida melhor de cinco sets. O Árbitro Auxiliar deve notificar o Árbitro Geral quando a interrupção for autorizada.

Feminino

Em simples, uma jogadora está autorizada a duas interrupções por jogo e, em duplas, cada time está autorizado a duas interrupções. Qualquer hora que a jogadora deixar a quadra para ir ao banheiro ou trocar de roupa, deve ser considerada como uma das duas interrupções a que tem direito, independentemente se sua adversária também tenha saído da quadra. Em duplas, se as parceiras saírem da quadra juntas também será contado como uma das duas interrupções a que elas têm direito. As jogadoras devem deixar a quadra preferencialmente no intervalo dos sets.

Em ambos os casos, o jogador (a) deve ser acompanhado pelo Árbitro Geral ou outro árbitro oficial e a interrupção deve durar um tempo razoável para que o tenista possa usar o banheiro e retornar a quadra. Saídas adicionais serão autorizadas somente nas viradas de lados ou intervalo de sets. Violações do tempo ou abuso do disposto nesta regra devem ser penalizados com o Código de Conduta.

T) Desclassificação

O Juiz de Cadeira ou Árbitro Auxiliar pode declarar a desclassificação de um jogador por uma única violação a este Código ou seguir de acordo com o Código de Penalidades 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.

U) Partidas de Duplas

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

V) 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 apresentar relatório sugerindo a penalização caso a situação não esteja prevista neste Código.

VIOLAÇÃO DE TEMPO

Um máximo de 20 segundos podem transcorrer desde o momento em que a bola foi posta para fora de jogo até o momento do contato com a bola para o próximo ponto, exceto quando na virada de lado, onde o tempo máximo é de 90 segundos e nas viradas de sets quando o tempo é de 120 segundos. Não há nenhum aviso de advertência quando estiver se esgotando o tempo de 20 segundos entre os pontos. Porém, nas trocas de lados, deve ser anunciado “tempo” após 60 segundos, quando o jogador terá mais 30 segundos para iniciar a jogar. Caso um ou ambos os jogadores permanecerem sentados em suas cadeiras, sem que tenham tomado suas posições de jogo, deve-se anunciar “15 segundos” após decorridos 75 segundos. O recebedor deve jogar dentro do tempo razoável do sacador, devendo estar pronto para receber quando o sacador estiver pronto para sacar. Ao recebedor poderá ser aplicada Violação de Tempo (mesmo antes de terminados os 20 segundos) caso suas atitudes estejam retardando o ritmo do sacador.

Um jogador não deve receber duas Violações de Tempo seguidas porque atrasos consecutivos devem ser penalizados como Retardamento de Jogo, exceto quando ocorrer uma troca de lados.

As penalidades são as seguintes:

- 1ª infração: Advertência
- 2ª infração: Perda do Ponto
- Demais Infrações: Perda do Ponto

PERÍODOS DE DESCANSO

Exceto pelo clima ou outra circunstância fora de controle que cause a interrupção da programação, um jogador deve ser escalado para jogar um máximo de duas partidas (simples e/ou duplas) por dia, os quais não devem ser programados com menos de 12 horas de intervalo após o final da partida do dia anterior.

Quando for necessário programar mais de uma partida em um mesmo dia para um

mesmo jogador, exceto quando ele estiver nas finais de simples e duplas a serem jogadas consecutivamente, ele deve ter um período mínimo de descanso como segue:

- Se a partida tiver duração inferior a uma hora, o descanso mínimo será de trinta minutos.
- Se a partida tiver duração de uma hora a uma hora e meia o descanso mínimo será de uma hora.
- Se a partida tiver duração maior que uma hora e meia, o descanso mínimo será de uma hora e meia.

Se a partida for interrompida por trinta minutos ou mais, devido à chuva ou outro fator que cause a interrupção, a duração da partida será contada a partir do momento que a partida recomeçar.

Se a partida for interrompida por menos de trinta minutos, o tempo de duração da partida deve ser contado continuamente desde o momento em que a primeira bola foi colocada em jogo.

Nenhum descanso está autorizado após o terceiro set em uma partida de cinco sets ou após o segundo set em uma partida de três sets.

Nota: Em casos extremos, cabe ao Árbitro Geral juntamente com os organizadores do torneio, julgar e aplicar a programação de um máximo de três partidas para um mesmo jogador.

Ex.: Duas simples e uma dupla, respeitando-se os períodos de descanso.

SUSPENSÃO E ADIAMENTO DE UMA PARTIDA.

O Árbitro Geral pode suspender temporariamente uma partida por falta de luz, condições da quadra ou pelo tempo e deve também tomar todas as decisões quanto ao adiamento da partida até o dia seguinte. A menos e até que a partida tenha sido adiada pelo Árbitro Geral, os jogadores, árbitros auxiliares e todas as pessoas envolvidas com a partida devem permanecer prontos para continuar. Uma vez suspensa a partida, o árbitro auxiliar deve anotar a hora, o placar (set, game e pontos), sacador, lado em que os jogadores estavam e deve guardar as bolas que estavam em jogo.

Se a suspensão for por falta de luz, deve ser feita após ter sido jogado um número par de games no set disputado ou ao final de um set.

O aquecimento antes de uma partida deve ser de 5 minutos. Em caso de suspensão de uma partida o período de aquecimento deve ser como a seguir:

- Se a partida tiver interrupção de 0 a 15 minutos, não existe reaquecimento.
- Se a partida tiver interrupção de 15 a 30 minutos, o reaquecimento será de 3 minutos.
- Se a partida tiver interrupção mais de 30 minutos, o reaquecimento será de 5 minutos.