

CÓDIGO DE CONDUTA

2010



Traduzido pelo Conselho de Arbitragem
06/02/2010



Código de Conduta 2010

1. JURISDIÇÃO:

Este ponto é aplicável a todos os/as jogadores (as) que participem em qualquer prova oficial.

2. GERAL:

Cada jogador deverá comportar-se de uma forma profissional.

Em caso de incumprimento de qualquer dos seguintes pontos deverão cumprir-se as sanções estabelecidas pelo Código de Conduta e o Regulamento de Disciplina da Federação Portuguesa de Ténis.

3. VESTUÁRIO:

Todos os jogadores devem apresentar-se e vestir-se para jogar de um modo profissional. Devem vestir roupa limpa e própria para jogar ténis. Qualquer jogador que viole este ponto deverá ser ordenado pelo árbitro ou juiz árbitro para mudar imediatamente. Caso o jogador não aceite esta ordem ele poderá ser imediatamente desclassificado.

- a) **Vestuário Inaceitável:** Sweat-shirts, calções de ginástica, calções de banho e outros equipamentos não apropriados não devem ser utilizados durante os encontros (incluindo o aquecimento).
- b) **Vestuário durante um Torneio/Campeonato:** Os jogadores podem usar fato de treino ou Sweat-shirts durante o aquecimento, mas não durante a partida, a menos que o Juíz-Árbitro autorize devido a circunstâncias excepcionais e/ou justificadas.
- c) **Sanções:** Se o jogador se negar a mudar o seu vestuário poderá ser sancionado, conforme o estabelecido no Regulamento de Disciplina.

4. ABANDONO DO CAMPO:

Um jogador não pode abandonar o campo durante um encontro (incluindo o aquecimento) sem permissão do Árbitro ou do Juíz-Árbitro.

- a) Em competições femininas, as jogadoras poderão ir aos balneários uma vez por partida.
- b) Em competições masculinas, os jogadores poderão ir aos balneários uma vez num encontro à melhor de 3 partidas e duas vezes num encontro à melhor de 5 partidas.



Código de Conduta 2010

5. MELHORES ESFORÇOS:

Durante um encontro o jogador tem que dar o seu melhor para vencer esse encontro. Caso tal não aconteça o Árbitro e/ou Juíz-Árbitro podem sancioná-lo de acordo com o previsto no Código de Conduta.

6. ENCONTRO NÃO TERMINADO:

Um jogador tem que acabar o jogo e/ou a competição que está a disputar excepto se ele for incapaz de o fazer devido a causas justificadas (lesão).

7. CONFERÊNCIAS DE IMPRENSA:

Excepto se lesionado ou fisicamente incapaz de estar presente, todos os jogadores têm que participar nas conferências de imprensa organizadas, imediatamente ou no período de 30 minutos após a conclusão do encontro.

8. ATRASOS INJUSTIFICADOS:

Após o fim do período de aquecimento os jogadores devem começar o encontro imediatamente após à ordem do Árbitro. O jogo deve ser contínuo e o jogador não deve por nenhuma causa atrasar o encontro deliberadamente, incluindo a perda natural de condição física. Os intervalos de tempo permitidos são os seguintes:

- a) Um máximo de 20 segundos entre os pontos (desde o momento em que finaliza um ponto até ao momento em que se inicia o serviço do ponto seguinte).
- b) Um máximo de 90 segundos nas mudanças de lado (desde o momento em que finaliza o jogo até ao momento em que se inicia o primeiro serviço do jogo seguinte). Se o primeiro serviço for executado em falta o segundo serviço deve ser realizado sem atrasos. Contudo, após o primeiro jogo de cada “set” e durante um “Tie-break” o jogo será contínuo e os jogadores mudarão de lado sem um período de paragem.
- c) No final de cada “set”, independentemente do resultado, haverá uma paragem de 120 segundos (desde o momento em que finaliza o “set” até que se inicie o serviço do “set” seguinte). Se o “set” terminar com um número de jogos pares (6/0; 6/2; 6/4) não haverá mudança de



Código de Conduta 2010

lado, verificando-se essa mudança após a finalização do primeiro jogo do “set” seguinte.

- d) O recebedor deve jogar num ritmo semelhante ao servidor e deve estar preparado para receber quando o servidor estiver preparado para servir.
- e) A primeira violação desta regra será penalizada com uma advertência por Violação de Tempo e cada uma das infracções seguintes será penalizada por um ponto de penalização (Violação de Tempo).
- f) Quando as infracções a esta regra sejam resultado da perda natural de condição física, lesão ou renúncia de jogar logo após a ordem do Árbitro as penalizações serão atribuídas em conformidade com o Sistema de Penalizações do Código de Conduta.

9. PONTUALIDADE:

O jogador deve estar em campo, preparado para jogar, antes de concluídos 10 minutos após a chamada do encontro. Uma vez concluídos 15 minutos a partir da hora fixada para esse encontro, o jogador será desclassificado por Falta de Comparência, salvo por motivos de força maior devidamente justificados ao Juíz-Árbitro.

Só o Juíz-Árbitro poderá decidir a atribuição da falta de comparência.

10. OBSCENIDADE AUDÍVEL:

Não é permitido ao jogador o uso de palavras conhecidas e entendidas como obscenas, ditas suficientemente alto para serem ouvidas pelo Juíz-Árbitro, Árbitro de Cadeira, espectadores, Juízes de Linha ou apanha bolas.

11. INSTRUÇÕES (COACHING):

Não é permitido ao jogador estabelecer qualquer tipo de comunicação ou conselho por qualquer meio e com qualquer pessoa do público durante a realização do encontro, à excepção do regulamento nas competições por equipas.

12. OBSCENIDADE AUDÍVEL:

Não é permitido ao jogador fazer sinais, gestos ou movimentos conhecidos e entendidos como obscenos ou desagradáveis.



Código de Conduta 2010

13. ABUSO DE BOLAS:

Não é permitido ao jogador lançar ou bater furiosa, violenta ou perigosamente e de forma intencional uma bola para fora ou mesmo dentro do campo.

14. ABUSO DE RAQUETAS OU EQUIPAMENTO:

Não é permitido ao jogador de forma intencional lançar, golpear ou destruir a raqueta ou outra parte do seu equipamento, do equipamento do adversário ou do próprio campo.

15. ABUSO VERBAL:

Não é permitido ao jogador proferir insultos dirigidos aos Juízes, adversários, público ou a si mesmo.

16. ABUSO FÍSICO:

Não é permitido ao jogador cometer agressões (contacto físico não autorizado) dirigidas aos Juízes, adversário, público ou outros.

17. CONDUTA ANTIDESPORATIVA:

Não é permitido ao jogador assumir atitudes que constituam um claro atentado ao espírito desportivo.

18. CONDUTA DO PÚBLICO:

Em competições por equipas, se o encontro for interrompido continuamente e sem razão pelo público, sancionar-se-á a equipa cujo público esteja a ser causador das interrupções. A primeira infracção será penalizada com uma advertência e cada uma das infracções subsequentes será penalizada com a perda de um ponto.

19. SISTEMA DE PENALIZAÇÃO:

O sistema de penalização deverá ser aplicado pelo Árbitro. Caso este não o faça, ou caso não exista Árbitro essa penalização será aplicada pelo Juiz-Árbitro. O procedimento a aplicar é o seguinte:

1ª Infracção	Advertência
2ª Infracção	Ponto de penalização
3ª e subsequentes infracções	Jogo de penalização

Contudo, após a 3ª infracção, o Juiz-Árbitro pode decidir que caso haja uma nova infracção ela constituirá uma desclassificação.



Código de Conduta 2010

20. DESCLASSIFICAÇÃO:

O Juíz-Árbitro pode declarar uma desclassificação por uma única violação, caso se trate de uma violação muito grave no seu entender, ou, de acordo com o Sistema de Penalização em vigor.

Neste caso o jogador será igualmente desclassificado das restantes provas em que esteja inscrito.

A excepção a este ponto será uma desclassificação motivada por perda de condição física ou num jogo de pares, quando é o seu parceiro que comete a penalização que dá origem à desclassificação da equipa.

21. PENALIZAÇÃO EM PARES:

As penalizações e desclassificações serão aplicadas à equipa de pares, exceptuando o descrito na alínea 20. As multas serão individuais (só ao infractor).

22. APELOS:

Aplicar-se-á o estabelecido no Regulamento de Disciplina da FPT.