



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE **TÊNIS**

**DEVERES E PROCEDIMENTOS
PARA ÁRBITROS**

2020

INDICE

I	DEVERES E RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS	2
A	APLICABILIDADE	3
B	JUÍZ ÁRBITRO	3
C	CHEFE DE ÁRBITROS	6
D	ÁRBITRO DE CADEIRA	6
E	JUÍZ DE LINHA	8
II	PROCEDIMENTOS PARA ÁRBITROS	9
A	APLICABILIDADE	9
B	QUESTÕES DE REGRAS DE TÊNIS	9
C	QUESTÕES DE FACTO	9
D	INÍCIO TORNEIO/ENCONTRO	11
E	DESCANSO, PARAGENS PARA TRATAMENTO MÉDICO/IDA À CASA DE BANHO	11
F	SUSPENSÃO E ADIAMENTO	15
G	ANUNCIOS	15
H	CHAMADAS	18
I	SINAIS DE MÃOS	19
J	FOLHA DE ARBITRAGEM (INCLUINDO FOLHA CÓDIGO CONDUTA)	20
K	RESPONSABILIDADES DO ÁRBITRO	21
L	ARBITRAR COM UMA EQUIPA COMPLETA DE JUÍZES DE LINHA	21
M	ARBITRAR COM UMA EQUIPA INCOMPLETA DE JUÍZES DE LINHA	21
N	ARBITRAR SEM JUÍZES DE LINHA	21
O	PROCEDIMENTOS PARA ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA	21
P	ESTORVO	22
Q	JOGO CONTÍNUO/ATRASSO DO JOGO	22
R	MÁ CONDUTA EM CAMPO DO JOGADOR	23
S	INFRAÇÕES AO CÓDIGO NÃO OBSERVADAS PELO ÁRBITRO DE CADEIRA	23
T	DESCCLASSIFICAÇÃO IMEDIATA	23
U	CÓDIGO DE CONDUTA PARA ÁRBITROS	23
III	INTERPRETAÇÕES	24
A	APLICABILIDADE	24
B	INTERPRETAÇÕES	24
IV	ANEXOS	25
A	SITE DA FPT	25
B	FOLHA DE ARBITRAGEM	26
C	PROCEDIMENTOS DURANTE AS ASSISTÊNCIAS MÉDICAS	30
D	POSIÇÕES DOS JUÍZES DE LINHA	31
E	PROCEDIMENTOS PARA ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA	34
F	GUIA DOS JUÍZES DE LINHA	37

I - DEVERES E RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS

A – APLICABILIDADE

Este Artigo é aplicável em todos os torneios sancionados pela FPT. Essa aplicabilidade não deverá afetar o direito de qualquer torneio sancionado pela FPT de promulgar e aplicar os seus próprios regulamentos, desde que estejam de acordo com os princípios deste Artigo I.

B – JUÍZ ÁRBITRO

O Juiz Árbitro deverá:

- 1) Atuar como a autoridade final, no local, na interpretação das Regras e Regulamentos aplicáveis ao torneio, Código de Conduta, Regras de Ténis e Deveres e Procedimentos para os Árbitros, assim como em todas os assuntos que aconteçam e que requeiram uma resolução imediata no local do torneio;
- 2) Antes do início do torneio conduzir as sessões de treino e reuniões que sejam necessárias para familiarizar toda a equipa de arbitragem com as Regras e Procedimentos a aplicar;
- 3) Nomear um Chefe de Árbitros e assegurar que os seus deveres e responsabilidades são corretamente executados;
- 4) Aprovar a escolha dos Árbitros de Cadeira e Juízes de Linha para todos os encontros;
- 5) Substituir um Árbitro de Cadeira e/ou retirar, rodar ou substituir qualquer Juiz de Linha ou Juiz de Rede, sempre que no seu entender tal decisão seja necessária para melhorar a arbitragem de um encontro;
- 6) Avaliar a prestação dos Árbitros de Cadeira (no final do torneio esta avaliação deverá ser enviada para o Conselho de Arbitragem);
- 7) Certificar-se que cada campo, rede, postes da rede e sticks de singulares estão de acordo com as Regras de Ténis e que cada campo está equipado com:
 - a) Cadeira do Árbitro
 - i) Recomenda-se que a Cadeira do Árbitro tenha uma altura mínima de 1,82 metros e uma altura máxima de 2,44 metros;
 - ii) A Cadeira do Árbitro deverá estar situada na extensão da rede aproximadamente a 0,9 metros do poste da rede;
 - iii) Caso seja utilizado um microfone, ele tem que estar equipado com um interruptor “on/off”, deverá ser de ajuste fácil e não poderá ser suportado manualmente. Na cadeira de árbitro e na sua proximidade (entre as linhas de base) não devem existir microfones de transmissão pública;
 - iv) Para torneios ao ar livre a cadeira do Árbitro de Cadeira deverá estar equipada com guarda-sol.
 - b) Cadeiras dos Juízes de Linha
 - i) Cadeiras para os Juízes da Linha de Serviço e da Linha de Fundo deverão ser colocadas no enfiamento das respetivas linhas ao longo das redes laterais. Deverão estar ao nível do campo e deverão estar pelo menos a 3,66 metros da lateral do campo;
 - ii) Cadeiras para os Juízes da Linha Central de Serviço e Linhas Laterais deverão estar colocadas nos cantos no fundo do campo;
 - iii) Sempre que o sol for um fator a considerar, as cadeiras dos Juízes de Linha devem ser

- posicionadas de forma a que os Juizes de Linha não estejam contra o sol;
- iv) Sempre que o sol não for um fator a considerar, as cadeiras dos Juizes de Linha devem ser posicionadas do lado oposto ao do Árbitro de Cadeira.
 - c) Dispositivo da Rede ou Cadeira Juiz de Rede - o Dispositivo da Rede ou a cadeira para o Juiz de Rede a qual deverá ser colocada junto ao poste da rede, quando possível, no lado oposto à cadeira do Árbitro;
 - d) Cadeiras para os Jogadores - devem ser colocadas de cada lado da cadeira do Árbitro;
 - e) Serviço no Campo - águas, outras bebidas, copos, toalhas e serradura deverão estar disponíveis para os jogadores durante cada encontro;
 - f) Instrumentos de medida - uma fita métrica ou outro instrumento de medida deverá estar disponível para medir a altura da rede ao meio e a localização dos sticks de singulares;
 - g) PDA, Cronómetro, Folha de Arbitragem - um PDA ou folha de arbitragem e cronómetro devem estar disponíveis para o Árbitro de Cadeira de cada encontro;
- 8) Certificar-se que as redes do fundo, a publicidade e as paredes do fundo não contêm branco, amarelo ou outras cores claras que possam interferir com a visão dos Jogadores;
 - 9) Determinar e notificar os jogadores, antes do início do torneio, sobre as condições de jogo (marca das bolas, número de bolas e mudança das mesmas, tipo de superfície, número de sets, uso do tie-break, tie-break decisivo e outras informações que considere importantes);
 - 10) Designar o local do clube, com boa visibilidade, onde está o Quadro Oficial de Informações e notificar todos os jogadores da localização do mesmo. A Ordem de Jogos diária deverá ser colocada nesse Quadro logo que seja publicada. É da responsabilidade de cada Jogador informar-se do horário do seu jogo junto do Juiz Árbitro;
 - 11) Colocar em local bem visível, um relógio para indicação da hora oficial, devendo informar todos os Jogadores da localização do mesmo. Relógios de pulso ou de bolso não são aceitáveis, a não ser que seja determinado de forma diferente;
 - 12) Antes da realização dos sorteios, obter informação do Diretor do Torneio, sobre a atribuição dos Wild Cards. Em consonância com o Diretor do Torneio e um Representante dos Jogadores determinar:
 - i) A lista final de entradas;
 - ii) A classificação a ser utilizada para a determinação dos cabeças de série;
 - iii) Outras informações importantes para a realização dos sorteios;
 - 13) Realizar os sorteios das provas de qualificação e quadros principais;
 - 14) Afixar todas as folhas de inscrição (qualificação, quadro principal, alternativos e lucky losers) na sala do Juiz Árbitro com as informações apropriadas no Quadro Oficial de Informações;
 - 15) Preparar a ordem de jogos diária, com os jogos marcados, em campos específicos, uns a seguir aos outros sem qualquer atraso ou, quando apropriado, a ordem de jogos com a indicação de “não antes de”. Uma vez publicada a ordem de jogos, esta não deverá ser alterada.
 - a) Antes do Torneio – Informar-se relativamente aos jogadores que ainda estão a disputar os torneios da semana anterior e que possam ter dificuldades em chegar a tempo para jogar. Na medida do possível e desde que isso não prejudique a justeza da ordem de jogos e o término do torneio, o Juiz Árbitro deve marcar os jogos em que esses jogadores estejam envolvidos, de forma a que os mesmos tenham a possibilidade de participar no torneio;

- b) Qualificação - A prova de qualificação de singulares deverá terminar no dia anterior ao início do Quadro Principal, exceto se aprovado de outra forma pela FPT. Os encontros deverão ser marcados de forma a que não seja ultrapassado o limite de jogos por dia para cada jogador estabelecido no Regulamento Geral de Provas.
Quando num dia for jogada mais do que uma ronda de qualificação, a ordem de jogos deverá ser feita por secções do quadro.
- c) Quadro Principal - Os Jogadores não devem ser escalonados para jogar mais do que o estipulado no Regulamento Geral de Provas, de acordo com o Grupo da prova e o sistema de disputa de encontros. Os encontros de singulares de um jogador, marcados para um determinado dia, deverão ser escalonados antes dos encontros de pares do mesmo jogador, no mesmo dia, exceto se de outra forma for decidido pelo Juiz Árbitro;
- 16) Assegurar-se que antes do início de cada encontro disputado em campos de terra batida, o campo está devidamente passado, regado (sempre que necessário) e com as linhas limpas;
- 17) Decidir se um campo está em condições próprias para jogar;
- 18) Designar uma área específica de onde os encontros serão chamados de acordo com a Ordem de Jogos usando os meios disponíveis e razoáveis. Os Jogadores têm que estar prontos para jogar quando os seus encontros forem chamados. Em situações invulgares, o Juiz Árbitro determinará quando é que um encontro será chamado ou quando é que um encontro foi de facto chamado;
- 19) Decidir se permite uma extensão do período de aquecimento (normalmente dez (10) minutos) se os Jogadores não tiverem possibilidade de praticar antes do início do encontro devido a más condições atmosféricas;
- 20) Decidir se um encontro deverá ser mudado para outro campo.
Se as condições climáticas ou outra circunstância inevitável, causar a interrupção ou suspensão de um encontro em curso, para eliminar a possibilidade de um Jogador ter de jogar dois encontros de Singulares no mesmo dia, ou se necessário para terminar um torneio, mudar o encontro para outro campo, coberto ou descoberto, independentemente da superfície do mesmo. Em todos os outros casos, um encontro não pode ser mudado após ter oficialmente iniciado, ou seja, após o primeiro serviço do primeiro jogo ter sido batido, exceto com a concordância dos Jogadores.
Sempre que possível a mudança de campo deverá ser realizada no final de um set ou após a realização de um número de jogos par no set em curso;
- 21) Decidir quando é que um jogo deverá ser adiado devido a condições atmosféricas adversas, luz inadequada ou outras condições. Se um encontro for adiado devido à falta de luz natural, esse adiamento deverá ser realizado no final de um set ou após a realização de um número de jogos pares no set em curso;
- 22) Nos torneios em que tal seja aplicável, ser responsável pela investigação das Violações do Código de Conduta, atribuir multas e assegurar-se, sempre que possível, da entrega ao Jogador da respetiva notificação dessa violação;
- 23) Estar presente durante a realização de todos os encontros do torneio;
- 24) O Juiz Árbitro não deverá atuar como Árbitro de Cadeira nesse torneio;
- 25) O Juiz Árbitro tem de usar um dispositivo de medida para medir os campos do torneio, um computador portátil capaz de funcionar com o software disponibilizado pela FPT no local da prova e uma conta de correio eletrónico pessoal;

26) O Juiz Árbitro tem de estar familiarizado com o software de gestão de provas e com o funcionamento do “live-scoring” fornecidos pela FPT.

C – CHEFE DE ÁRBITROS

O Chefe de Árbitros deverá:

- 1) Selecionar para o torneio um número suficiente de competentes Árbitros e Juizes de Linha;
- 2) Antes do torneio conduzir as necessárias sessões de treino da equipa de arbitragem, incluindo revisão das Regras de Tênis, Regulamentos, Código de Conduta e Procedimentos de Arbitragem aplicados a esse torneio;
- 3) Preparar uma lista de toda a equipa de arbitragem a ser usada no torneio que deverá incluir e-mail, morada, telefone e certificação. Deve ser entregue uma cópia dessa lista ao juiz árbitro e, se solicitado, ao Conselho de Arbitragem;
- 4) Proceder à designação dos Árbitros para cada dia do torneio, sujeita à aprovação do Juiz Árbitro;
- 5) Conduzir reuniões com toda a equipa de arbitragem para especificar designações e procedimentos para fazer as chamadas, sinais de mão, rotações e outras responsabilidades. De acordo com o Anexo – Guia dos Juizes de Linha;
- 6) Avaliar o desempenho de toda a equipa de arbitragem em campo;
- 7) Estar presente durante a realização de todos os encontros do torneio;
- 8) O Chefe de Árbitros não deverá atuar como Árbitro de Cadeira ou Juiz de Linha nesse torneio, exceto se de outra forma for decidido pelo Juiz Árbitro devido ao mau tempo ou a causas inevitáveis;
- 9) Assistir o Juiz Árbitro na realização das suas tarefas;
- 10) O Chefe de Árbitros tem de estar familiarizado com o “live-scoring” se fornecido pela FPT.

D – ÁRBITRO DE CADEIRA

O Árbitro de Cadeira deverá:

- 1) Estar completamente familiarizado com todos os aspetos das Regras de Tênis, os Regulamentos do Torneio, Código de Conduta e Deveres e Procedimentos para Árbitros;
- 2) Vestir-se de forma idêntica aos restantes Árbitros de Cadeira de acordo com as instruções do Juiz Árbitro;
- 3) Descobrir a pronúncia correta do nome dos jogadores;
- 4) Estar no campo antes da chegada dos Jogadores;
- 5) Imediatamente antes do início do encontro reunir-se com os jogadores para:
 - a) Anunciar aos Jogadores qualquer informação relevante;
 - b) Com o auxílio de uma moeda e na presença de ambos os Jogadores (equipas) e antes do início do aquecimento realizar o sorteio para determinar quem serve e de que lado o fará. Se o jogo for suspenso antes do início do encontro, os jogadores poderão fazer novas escolhas embora se mantenha o resultado do sorteio inicial;

- c) Verificar se cada Jogador está equipado de acordo com as normas do Código de Conduta. Ações corretivas que demorem mais do que quinze (15) minutos podem resultar numa desclassificação. Um novo período de aquecimento poderá ser autorizado;
- 6) Possuir um cronómetro para controlar o tempo de aquecimento (normalmente cinco minutos), os vinte e cinco (25) segundos entre pontos, os noventa (90) segundos nas mudanças de lado e os cento e vinte (120) segundos nas pausas entre sets. Deverá igualmente ser usado para controlar outros períodos de tempo específicos previstos nas Regras ou Regulamentos;
- 7) Ser responsável por ter em campo um número de bolas suficiente para o encontro, incluindo bolas usadas para substituição. A abertura da caixa de bolas deverá ser realizada imediatamente antes do início do encontro/mudança de bolas;
- 8) Determinar todas as Questões de Facto que aconteçam durante um encontro (incluindo chamadas em linhas onde não existam Juízes de Linha);
- 9) Assegurar-se que todas as regras são observadas pelos Jogadores e pelos Juízes de Linha;
- 10) Substituir, retirar ou rodar qualquer Juiz de Linha ou Juiz de Rede sempre que o considere necessário para melhorar o nível da arbitragem do encontro;
- 11) Fazer a primeira decisão em todas as Questões de Regras que ocorram durante o encontro, sujeita ao direito que o Jogador tem de apelar para o Juiz Árbitro;
- 12) Anunciar o resultado após a conclusão de cada ponto, de acordo com os procedimentos;
- 13) Repetir as chamadas do Juiz de Linha ou Juiz de Rede apenas se elas forem feitas em voz baixa ou se houver uma chamada próxima que tenha que ser confirmada para eliminar qualquer dúvida que possa existir nos jogadores;
- 14) Preencher a folha de arbitragem do encontro, de acordo com os procedimentos aprovados. Os Árbitros de Cadeira têm de estar familiarizados com o “live-scoring” se fornecido pela FPT e fazer correto uso do mesmo;
- 15) Corrigir um Juiz de Linha somente se esse Juiz cometeu um erro claro e somente se essa correção é feita imediatamente após o erro. Todas as correções têm que ser feitas de acordo com os procedimentos aprovados. Faltas de Pé claras não chamadas pelo Juiz de Linha deverão ser feitas pelo Árbitro de Cadeira de acordo com os procedimentos para resolver erros claros;
- 16) Ser responsável por todas as inspeções de marcas de bola. Só poderá haver inspeção de marcas de bolas em campos de terra batida;
- 17) Usar o seu melhor esforço para controlar os espectadores. Sempre que os espectadores estão a perturbar o andamento de um encontro, o Árbitro de Cadeira deverá dirigir-se-lhes, de forma respeitosa, pedindo a sua cooperação;
- 18) Coordenar o funcionamento dos Apanha Bolas durante o encontro para que eles possam ajudar, mas não perturbar os Jogadores;
- 19) Ser responsável por todas as mudanças de bolas e pela determinação se uma bola está em boas condições para jogar. Assegurar-se que em jogo está o correto número de bolas. Bolas perdidas deverão ser substituídas assim que tal for possível. Se for necessário substituir uma bola, uma bola nova será usada se a substituição ocorrer durante o aquecimento ou nos dois (2) primeiros jogos (antes do início do primeiro ponto do terceiro jogo) após a mudança de bolas; caso contrário, deverá usar-se uma bola o mais semelhante possível com aquela que é

necessário substituir.

O apropriado número de caixas de bolas deverá ser aberto e inspecionado suficientemente antes de cada mudança de bolas de forma a não provocar qualquer atraso no encontro;

20) Decidir se um campo continua em boas condições para jogar. Se uma mudança das condições do campo ocorrer durante um encontro que o torne não jogável ou se as condições climatéricas obrigarem à suspensão do encontro, deverá suspender o encontro e imediatamente reportá-lo ao Juiz Árbitro. Durante a suspensão e até que o encontro seja adiado, o Árbitro de Cadeira tem que se assegurar que ele, os Juízes de Linha e Apanha Bolas estão prontos para recomeçar o encontro.

Se a suspensão de um encontro for motivada por falta de luz natural, essa suspensão deverá ser realizada no final de um set ou após a realização de um número par de jogos no set em curso.

Após a suspensão ou adiamento do encontro decidida pelo juiz árbitro, o árbitro de cadeira deverá anotar o tempo, o resultado (pontos, jogos e sets), o nome do Servidor, de que lado se encontrava cada Jogador e deverá recolher as bolas que estavam em jogo;

21) Após a conclusão do encontro, relatar ao Juiz Árbitro todas as violações ao Código de Conduta.

E – JUÍZ DE LINHA

Um Juiz de Linha deverá:

- 1) Realizar a sua função de acordo com os procedimentos aprovados. Ver Anexo – Guia de Juízes de Linha;
- 2) Vestir-se de forma semelhante aos restantes Juízes de Linha de acordo com as instruções do Juiz Árbitro. Os juízes de Linha não deverão usar roupas brancas, amarelas ou de outras cores claras que possam interferir com a visão dos Jogadores;
- 3) Estar a tempo das rotações para que está escalonado;
- 4) Ter uma posição que lhe dê a melhor visão em relação à linha designada;
- 5) Fazer todas as chamadas relativas à linha que lhe foi designada e não dar opinião sobre chamadas de outras linhas;
- 6) Chamar Faltas de Pé quando designado para a linha de fundo, linha lateral ou linha central de serviço;
- 7) Prontamente realizar um sinal de bloqueado quando não for capaz de realizar a chamada;
- 8) Corrigir imediatamente uma chamada errada;
- 9) Nunca chamar uma bola “Fora/Falta” até que esta tenha batido fora;
- 10) Manter-se silencioso se o Árbitro de Cadeira corrigir uma chamada. Direcionar para o Árbitro de Cadeira todas as questões levantadas pelos Jogadores;
- 11) Relatar imediatamente ao Árbitro de Cadeira toda e qualquer violação do Código de Conduta não testemunhada pelo Árbitro de Cadeira;
- 12) Acompanhar um Jogador numa ida à casa de banho para assegurar que o Jogador não usa essa paragem para outras finalidades. Se uma violação dos procedimentos tiver lugar, o Juiz de Linha deverá avisar o Jogador que está a cometer uma infração e reportá-la ao Árbitro de

Cadeira;

- 13) Não apanhar bolas ou segurar toalhas dos Jogadores;
- 14) Não conversar com os espectadores;
- 15) Nunca aplaudir os Jogadores;
- 16) Nunca abandonar o campo sem a permissão do Árbitro de Cadeira.

II - PROCEDIMENTOS PARA OS ÁRBITROS

A – APLICABILIDADE

Este Artigo é aplicável em todos os torneios sancionados pela FPT. Essa aplicabilidade não deverá afetar o direito de qualquer torneio sancionado pela FPT de promulgar e aplicar os seus próprios regulamentos, desde que estejam de acordo com os princípios deste Artigo II. No que diz respeito às competições entre equipas, deve ser usado o nome da equipa na implementação destes procedimentos.

B – QUESTÕES DE REGRAS DE TÊNIS

Uma questão de regras de ténis é definida como qualquer especto relacionado com a construção e aplicação de factos específicos das Regras de Ténis, Regulamentos dos Torneios e do Código de Conduta. Durante um encontro, o Árbitro de Cadeira tomará a primeira decisão em Questões de Regras. Se o Árbitro de Cadeira não estiver seguro, ou se um Jogador apelar da sua decisão, então a decisão competirá ao pelo Juiz Árbitro. Esta decisão será final e inapelável.

1) 1 Apelo do Jogador

O Jogador tem o direito de apelar contra qualquer decisão sobre Regras de Ténis de acordo com os procedimentos abaixo indicados.

Quando na opinião do Jogador a decisão do Árbitro de Cadeira numa matéria de Regras de Ténis é incorreta, ele pode apelar dessa decisão interpelando o Árbitro de Cadeira de forma profissional e não abusiva. Seguidamente, o Árbitro de Cadeira deverá parar o encontro, desligar todos os microfones na área da cadeira e chamar imediatamente o Juiz Árbitro. Após a sua chegada, o Árbitro de Cadeira deverá relatar todos os factos do incidente ficando a decisão do Juiz Árbitro limitada aos factos decididos e relatados pelo mesmo. Então o Árbitro de Cadeira relatará a sua decisão com base na Regra de Ténis aplicável e o Jogador relatará a sua posição em relação a tal decisão. O Juiz Árbitro fará uma breve revisão da Regra aplicável com o Jogador e com o Árbitro de Cadeira e de seguida confirmará ou alterará a decisão. Posteriormente, o jogo será reiniciado após o Juiz Árbitro anunciar “Vamos Jogar” devendo os Jogadores reiniciar o encontro de imediato. Deverão ser feitos todos os esforços para que este apelo seja resolvido o mais rapidamente possível e após o anúncio de “Vamos Jogar” começará a contagem dos vinte e cinco (25) segundos.

C – QUESTÕES DE FACTO

Uma “Questão de Facto” define-se como qualquer aspeto relacionado com o que aconteceu realmente durante uma situação específica. As Questões de Facto durante um encontro serão decididas pelos oficiais em campo para esse encontro e tais decisões têm de ser respeitadas pelos Jogadores e Juiz Árbitro.

Um Jogador pode solicitar ao Árbitro de Cadeira a verificação de uma chamada ou qualquer outra “decisão de facto” caso ela coincida com o final de um ponto. O pedido, verificação e resumo do encontro deverá estar concluído dentro dos vinte e cinco (25) segundos permitidos entre os pontos, exceto se o Árbitro de Cadeira determinar que é necessário um prolongamento desse tempo. Se

um prolongamento for permitido ele deverá ser concluído com o anúncio de “Vamos Jogar”.

1) Apelo do Jogador

Um Jogador nunca poderá apelar para o Juiz Árbitro de uma “Questão de Facto”.

2) Correção

O Árbitro de Cadeira somente poderá corrigir um Juiz de Linha caso este tenha cometido um erro claro e se esta correção for feita imediatamente após o erro cometido.

a) Erro Claro

É difícil definir mais precisamente um “Erro Claro”. De uma forma prática, o Árbitro de Cadeira deverá estar numa posição que lhe permita determinar, sem dúvidas, que a chamada foi errada. O Árbitro de Cadeira nunca deve corrigir a chamada de uma bola que tenha sido muito próxima da linha. Para alterar uma bola considerada “boa” pelo Juiz de Linha, o Árbitro de Cadeira tem que ser capaz de ver um espaço entre a bola e a linha. Para corrigir uma bola “fora” ou “falta” o Árbitro de Cadeira tem que ver a bola bater dentro ou sobre a linha.

Faltas de Pé evidentes não marcadas por um Juiz de Linha serão marcadas pelo Árbitro de Cadeira de acordo com os procedimentos usados para os “Erros Claros”;

b) Imediatamente

As Regras de Tênis requerem em complemento a um “Erro Claro” que o Árbitro de Cadeira tem que realizar a correção imediatamente (ex.: imediatamente após o “Erro Claro” cometido pelo Juiz de Linha). A correção tem que ser feita quase que simultaneamente com o “Erro Claro” do Juiz de Linha.

Um Árbitro de Cadeira nunca poderá fazer uma correção devido a um protesto ou apelo de um Jogador.

Um Juiz de Linha nunca poderá alterar a sua chamada devido a um protesto ou apelo de um Jogador.

3) Procedimentos de Inspeção de Marcas de Bolas

- a) A inspeção de marcas de bolas somente pode ser realizada em campos de terra batida;
- b) A inspeção de uma marca de bola, solicitada por um jogador (equipa) só deve ser permitida se o Árbitro de Cadeira, da sua cadeira, não puder determinar com segurança a chamada tanto no final de um ponto ganhante, como caso o jogador (equipa) decida interromper o ponto (são permitidas as devoluções, mas depois o jogador tem de parar imediatamente);
- c) Quando o Árbitro de Cadeira decidir realizar uma inspeção de marca de bola, ele deverá sair da sua cadeira e fazer pessoalmente a inspeção. Caso ele não tenha a certeza onde a marca se encontra (exceto após uma correção), ele/ela poderá pedir ajuda ao Juiz de Linha para localizar a marca, mas depois será o Árbitro de Cadeira a inspecioná-la;
- d) A chamada original ou correção manter-se-á caso o Juiz de Linha e o Árbitro de Cadeira não consigam determinar a localização da marca ou se a marca for ilegível;
- e) Uma vez identificada e decidida a marca da bola pelo Árbitro de Cadeira, a sua decisão é final e inapelável;
- f) Em campos de terra batida o Árbitro de Cadeira não deverá ser muito rápido a anunciar o resultado, exceto se estiver absolutamente certo da chamada. Em caso de dúvida, deverá esperar um pouco antes de anunciar o resultado pois poderá ser necessário proceder a uma inspeção de marca de bola;
- g) Em Pares, o jogador que apelar terá de o fazer de forma que o jogo pare ou que o Árbitro de Cadeira ordene a sua paragem. Se um apelo for feito para o Árbitro de Cadeira, ele/ela deverá em primeira instância verificar se o apelo foi feito de acordo com o procedimento de apelo. Se não foi feito de forma correta, ou se foi tardio, o Árbitro de Cadeira poderá determinar que a equipa adversária foi deliberadamente estorvada, caso em que a equipa que apelou perde o ponto;
- h) Se um jogador apagar propositadamente uma marca de bola antes da tomada de uma decisão final pelo Árbitro de Cadeira, ao fazê-lo ele/ela concede a chamada;
- i) Um Jogador não pode atravessar a rede para verificar uma marca de bola sem estar sujeito à penalização por “Conduta Antidesportiva” prevista no Código de Conduta.

4) Procedimentos de Inspeção Eletrónica

Nos torneios em que seja utilizado um Sistema de Inspeção Eletrónica, os procedimentos seguintes terão de ser seguidos nos campos em que seja usado:

- a) O pedido de um jogador (equipa) para a Inspeção Eletrónica de uma chamada ou de uma correção só será considerado se coincidir com o final de um ponto ou quando um jogador (equipa) parar a disputa do ponto (são permitidas as devoluções, mas depois o jogador tem de parar imediatamente);
- b) O Árbitro de Cadeira deve decidir usar o Sistema de Inspeção Eletrónica quando existir dúvida em relação à exatidão da chamada ou da correção. Contudo, o Árbitro de Cadeira pode recusar o uso do Sistema de Inspeção Eletrónica quando ele/ela acreditar que o jogador está a fazer um pedido inapropriado ou fora de tempo;
- c) Em Pares, o jogador que apelar terá de o fazer de forma que o jogo pare ou que o Árbitro de Cadeira ordene a sua paragem. Se um apelo for feito para o Árbitro de Cadeira, ele/ela deverá em primeira instância verificar se o apelo foi feito de acordo com o procedimento de apelo. Se não foi feito de forma correta, ou se foi tardio, o Árbitro de Cadeira poderá determinar que a equipa adversária foi deliberadamente estorvada, caso em que a equipa que apelou perde o ponto;
- d) A chamada original ou correção manter-se-á sempre que o Sistema de Inspeção Eletrónica não for capaz, por qualquer razão, de tomar uma decisão sobre a chamada ou correção;
- e) A decisão final do Árbitro de Cadeira será o resultado da Inspeção Eletrónica e é inapelável. Se for pedida uma revisão manual ao sistema para rever um impacto da bola, um árbitro de revisão eletrónica, aprovado pelo Juiz Árbitro, decidirá que impacto da bola será revisto;
- f) Cada jogador (equipa) tem direito a três (3) apelos sem sucesso por set, mais um (1) apelo adicional no tie-break. Para encontros com sets sem tie-break, os jogadores (equipas) começam de novo com o máximo de 3 apelos sem sucesso aos 6 jogos iguais e depois a cada 12 jogos. Para jogos com tie-break decisivo, o tie-break decisivo conta como um novo set e cada jogador (equipa) começa com direito a três (3) apelos. Os jogadores (equipas) terão direito a um número ilimitado de pedidos com sucesso.

D – INÍCIO TORNEIO/ENCONTRO

Um torneio começa oficialmente quando o primeiro serviço do primeiro encontro é batido. Um encontro começa oficialmente quando o primeiro serviço é batido.

E – DESCANSO, PARAGENS PARA ASSISTÊNCIA MÉDICA E IDA À CASA DE BANHO

1) Entre Torneios

Se o Juiz Árbitro receber informação de um Jogador do dia e da hora do seu último encontro jogado na semana anterior num torneio sancionado pela FPT, então o Juiz Árbitro sempre que possível deverá dar ao Jogador um dia completo de descanso entre esse último encontro e o primeiro encontro do quadro principal do torneio seguinte, exceto se as condições atmosféricas ou circunstâncias excecionais tenham causado alterações na programação ou se o jogador disputar uma final que tenha sido adiada.

2) Entre o Qualifying e o Quadro Principal

Exceto se por razões excecionais, nenhum Jogador deverá ter o seu primeiro jogo do quadro principal marcado menos de 12 horas após a conclusão do seu último jogo de qualificação. Se um Jogador realizar no mesmo dia dois jogos de qualificação em singulares, sempre que possível ele não deverá ser escalonado para jogar no quadro principal de singulares no dia seguinte, exceto se ele for aceite no torneio como Lucky Loser.

3) Entre Encontros

Os Jogadores apenas devem disputar o número limite de encontros previsto no Regulamento Geral de Provas (em função do Grupo e do Sistema de Disputa de Encontros) por dia, que não devem ser marcados menos de doze (12) horas após a conclusão do último encontro disputado na véspera. Sempre que seja necessário marcar mais do que um jogo no mesmo dia, a esse Jogador deverá, exceto se ele tiver que jogar as finais de singulares e de pares consecutivamente, ser dado o seguinte período mínimo de repouso:

- Se tiver jogado menos que 1 hora - ½ hora descanso
- Se tiver jogado entre 1 e 1 ½ hora - 1 hora descanso
- Se tiver jogado mais de 1 ½ hora - 1½ hora descanso

4) Médica

a. Condição Médica

Uma condição médica é uma doença ou uma lesão muscular que garante a avaliação médica e/ou o tratamento médico pelo Fisioterapeuta durante o aquecimento ou o encontro.

- Condições Médicas Tratáveis
 - Condição médica aguda: o desenvolvimento repentino de uma doença ou de uma lesão muscular durante o aquecimento ou durante um encontro que requer atenção médica imediata.
 - Condição médica não aguda: uma doença ou uma lesão muscular que se desenvolve ou que se agrava durante o aquecimento ou o encontro, que requer atenção médica na mudança de lado ou no fim de um set.
- Condições Médicas Não Tratáveis
 - Qualquer condição médica que não pode ser tratada apropriadamente, ou não pode ser melhorada pelo tratamento médico disponível dentro do tempo permitido
 - Qualquer condição médica (incluindo sintomas) que não surgiu ou que não se agravou durante o aquecimento ou encontro.
 - Fadiga geral do Jogador
 - Qualquer condição médica que requeira injeções ou infiltrações intravenosas, exceto para diabetes, para as quais previamente tenha sido obtido um certificado médico, situação em que uma injeção subcutânea de insulina poderá ser administrada.
 - Qualquer assistência médica que requeira oxigénio, exceto se existir uma autorização médica prévia da FPT. Excluindo a permissão anteriormente referida, o uso de oxigénio não é permitido em nenhuma altura, por nenhuma razão.

b. Avaliação Médica

Durante o aquecimento ou o encontro, o Jogador pode, através do Árbitro de Cadeira, pedir a presença do Fisioterapeuta para o avaliar durante a próxima mudança de lado ou pausa entre sets. Somente no caso de o Jogador desenvolver uma condição médica aguda que obrigue a uma paragem imediata do encontro, poderá, através do Árbitro de Cadeira, pedir a presença do Fisioterapeuta para o avaliar imediatamente.

Esta avaliação serve para determinar se um jogador desenvolveu uma condição médica tratável e, se for o caso, para determinar quando é que o tratamento será assegurado. Esta avaliação deverá ser feita dentro de um tempo razoável, salvaguardando a segurança do jogador por um lado e o jogo contínuo pelo outro. De acordo com o critério do Fisioterapeuta, essa avaliação poderá ser feita em conjunto com o Médico do Torneio e poderá ocorrer fora de court.

Se o fisioterapeuta determinar que o jogador tem uma condição médica não tratável, então o jogador será informado que não será permitido nenhum tratamento médico.

c. Paragem para Tratamento Médico

Uma Paragem para Tratamento Médico será permitida pelo Juiz Árbitro ou pelo Árbitro de Cadeira quando o Fisioterapeuta tiver avaliado o Jogador e tiver determinado que é necessário um tempo suplementar para tratamento médico. A Paragem para Tratamento Médico terá lugar durante uma mudança de lado ou pausa entre sets, exceto se o Fisioterapeuta determinar que o Jogador desenvolveu uma condição médica aguda que necessita de tratamento médico imediato.

A Paragem para Tratamento Médico começa quando o Fisioterapeuta estiver pronto para começar o tratamento. De acordo com o critério do Fisioterapeuta, o tratamento durante uma Paragem para Tratamento Médico poderá ser feito fora do campo e pode ser feito com a colaboração do Médico do Torneio.

A Paragem para Tratamento Médico está limitada a três (3) minutos de tratamento, no entanto o Juiz-Árbitro pode estender o tempo permitido se considerar apropriado.

A um Jogador é permitida uma Paragem para Tratamento Médico por cada condição médica tratável distinta. Todas as manifestações clínicas de insolação são consideradas como uma condição médica tratável. Todas as lesões musculares tratáveis que se manifestem como parte de uma cadeia cinética contínua deverão ser consideradas como uma condição médica tratável.

Cãibras Musculares: Um jogador apenas pode receber tratamento por cãibras musculares durante o tempo permitido para troca de lado e/ou pausa entre sets. Os jogadores não podem receber Paragem para Tratamento Médico por cãibras musculares.

Se houver dúvidas se o jogador sofre de uma condição médica aguda, condição médica não aguda incluindo cãibras musculares ou condição médica não tratável, a decisão do Fisioterapeuta, em conjunto com o Médico do Torneio, se apropriado, é final. Se o Fisioterapeuta entender que o jogador sofre de uma insolação e que as cãibras musculares são uma das manifestações da insolação, então as cãibras musculares só podem ser tratadas como parte do tratamento recomendável pelo Fisioterapeuta para a insolação.

Nota:

Um jogador que tenha parado de jogar afirmando ter uma condição médica aguda, mas o Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio determinou que tem cãibras musculares, receberá ordem do árbitro de Cadeira para recomeçar a jogar imediatamente.

Se o jogador não conseguir continuar a jogar devido a cãibras musculares severas, como determinado pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, poderá entregar os pontos/jogos necessários até chegar a uma troca de lado ou pausa entre sets para receber tratamento. Podem existir um total de dois (2) tratamentos durante mudanças de lado completas, não necessariamente consecutivas.

Se o Árbitro de Cadeira ou o Juiz Árbitro entender o Jogador está a agir de forma ardilosa, poderá penalizá-lo por Conduta Antidesportiva, de acordo com o Código de Conduta.

Um total de duas (2) Paragens para Tratamento Médico consecutivas pode ser permitido pelo Juiz Árbitro ou Árbitro de Cadeira na circunstância especial em que o Fisioterapeuta determine que o Jogador desenvolveu pelo menos duas (2) condições médicas tratáveis e agudas distintas. Isto poderá incluir: uma doença em conjugação com uma lesão muscular; duas ou mais lesões musculares agudas distintas. Nesses casos, o Fisioterapeuta realizará uma única avaliação médica para as duas ou mais condições médicas tratáveis e poderá então determinar que são necessárias duas (2) Paragens para Tratamento Médico consecutivas.

d. Tratamento Médico

Um Jogador pode receber tratamento médico no campo e/ou suprimentos ou por parte do Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio durante qualquer mudança de lado ou pausa entre sets. Como orientação, esses tratamentos médicos deverão ser limitados a duas (2) mudanças de lado ou pausas entre sets por cada condição médica tratável, antes ou depois de uma Paragem para Tratamento Médico, e não necessariamente consecutivas. Os Jogadores não podem receber tratamento médico para condições médicas não tratáveis.

e. Penalização

Após a conclusão de uma Paragem para Tratamento Médico ou tratamento médico, qualquer atraso no reinício de jogo será penalizado de acordo com o Código de Conduta por Atraso Injustificado. Qualquer abuso desta Regra Médica por um Jogador será sujeito a penalização por Conduta Antidesportiva de acordo com o Código de Conduta.

f. Sangrando

Se um Jogador estiver a sangrar o Árbitro de Cadeira tem de parar o encontro assim que possível e chamar o Fisioterapeuta ao campo para avaliação e tratamento. O Fisioterapeuta, em conjunto com o Médico do Torneio se apropriado, avaliará a origem do sangramento e então requererá uma Paragem para Tratamento Médico se necessário.

Se requerido pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, o Juiz Árbitro ou o Árbitro de Cadeira poderá permitir até um total de cinco (5) minutos para garantir o controlo do sangramento.

Se o sangue tiver caído no campo ou na sua proximidade, o encontro não pode recomeçar até que este tenha sido limpo adequadamente.

g. Vomitando

Se um Jogador vomitar, o Árbitro de Cadeira tem de parar o encontro se o vomitado cair dentro no campo, ou se o Jogador solicitar uma avaliação médica. Se o Jogador solicitar uma avaliação médica então o Fisioterapeuta determinará se o Jogador tem uma condição médica tratável, e se assim for, se esta é uma condição médica aguda ou não aguda.

Se o vómito tiver caído no campo, o encontro não pode recomeçar até que este tenha sido limpo adequadamente.

h. Incapacidade Física

Se houver alguma preocupação sobre a condição médica do Jogador (tanto física como psicológica) que o torne incapaz de competir, ou constitua um sério risco para a saúde dos jogadores, árbitros, organizadores ou staff do torneio, o Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio deve ser chamado para o assistir.

Se a questão surgir durante o encontro, o Árbitro de Cadeira deve chamar imediatamente o Médico do Torneio e/ou Fisioterapeuta para assistir o jogador.

O Médico do Torneio é responsável por garantir que o Jogador recebe a melhor atenção médica, que o seu bem-estar não é posto em risco e que a sua condição médica não constitui um risco para os outros jogadores ou para o público em geral.

Qualquer conversa entre o Médico do Torneio e o Jogador está sujeita ao sigilo previsto para a relação entre médico e paciente e, por isso, não deve ser divulgada e terceiros sem o consentimento do Jogador. Contudo, se o Médico do Torneio determinar que a condição médica do Jogador o incapacita de participar, com segurança, no torneio, o Jogador tem de permitir que o Médico do Torneio transmita ao Juiz Árbitro a sua determinação (apenas revelando a informação médica que o jogador consinta).

Após receber essa informação do Médico do Torneio o Juiz Árbitro decidirá se o Jogador deverá ser retirado do jogo em progresso ou de um jogo a realizar. O Juiz Árbitro deve ser muito criterioso antes de agir e deve basear a sua decisão no melhor interesse do ténis profissional assim como considerar o conselho médico e qualquer outra informação relevante.

Se a condição médica do Jogador melhorar suficientemente para ele poder voltar a jogar o Médico do Torneio deve, consequentemente, informar o Juiz Árbitro. De acordo com o critério do Juiz Árbitro, o Jogador poderá competir noutra evento do mesmo torneio (ex.: pares), tanto no mesmo dia, como em dia posterior.

5) Pausa para Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento

Um jogador pode pedir permissão para sair do campo por um tempo razoável para Ir à Casa de Banho, Mudança de Equipamento, ou ambos, mas por nenhuma outra razão.

A Ida à Casa de Banho deve ocorrer durante a pausa entre sets e a Mudança de Equipamento tem de ocorrer obrigatoriamente durante a pausa entre sets.

Nas provas de Singulares o Jogador tem direito a uma (1) Pausa para Ida à Casa de Banho nos encontros à melhor de três (3) sets e duas (2) pausas nos encontros à melhor de cinco (5) sets.

Em todos os encontros de Pares, cada Equipa tem direito a um total de duas (2) pausas. Se os parceiros saírem do campo juntos, somente conta como uma (1) das pausas autorizadas.

Sempre que um Jogador saia o campo para uma Ida à Casa de Banho, é considerado como uma das pausas permitidas independentemente de o seu adversário ter saído, ou não, do campo.

Qualquer Ida à Casa de Banho após o início do aquecimento é considerada como uma das pausas

permitidas.

Em todos os casos, deverá ser usada a casa de banho mais próxima. É expectável que o jogador tenha no campo todo o equipamento necessário.

Pausas adicionais serão autorizadas, mas serão penalizadas de acordo com o Código de Conduta se o Jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

Qualquer abuso desta Regra, por um Jogador, será sujeito a penalização por Conduta Antidesportiva de acordo com o Código de Conduta

F – SUSPENSÃO E ADIAMENTO

O Árbitro de Cadeira ou o Juiz Árbitro pode parar ou suspender um encontro temporariamente devido à falta de luz natural, às condições do campo, ou ao mau tempo. Esta paragem tem que ser reportada imediatamente ao Juiz Árbitro. Após suspensão do encontro e até que o Juiz Árbitro decida adiá-lo, os Jogadores, o Árbitro de Cadeira e todos os árbitros em campo têm de se manter prontos para o seu reinício. O Juiz Árbitro terá de tomar todas as decisões relativas ao adiamento do encontro para o dia seguinte.

Se o adiamento for devido à falta de luz natural deverá ocorrer no final de um set ou após a realização de um número par de jogos no set em curso.

Após a suspensão/adiamento de um encontro, o Árbitro de Cadeira deverá registar o tempo, o resultado, o nome do Servidor, o lado em que cada Jogador se encontrava e deverá recolher todas as bolas.

No caso de uma paragem, suspensão ou adiamento de um encontro, o período de reaquecimento será o seguinte:

- 0-15 Minutos de paragem - Sem reaquecimento
- 15-30 Minutos de paragem - Três (3) minutos de reaquecimento
- 30 ou mais Minutos de paragem - Cinco (5) minutos de reaquecimento

G – ANUNCIOS

O Árbitro de Cadeira deve anunciar os encontros da seguinte forma:

Em todas as competições entre equipas deverá ser usado o nome da equipa.

1a) Aquecimento

- “*Três minutos*” – três (3) minutos para terminar o aquecimento
- “*Dois minutos*” – dois (2) minutos para terminar o aquecimento
- “*Um minuto*” – um (1) minuto para terminar o aquecimento
- “*Trinta segundos*” – trinta (30) segundos para terminar o aquecimento
- “*Tempo, preparem-se para jogar*” – fim do aquecimento, as bolas devem enviadas para o lado do servidor.
- “*_____ a servir, joguem*” – imediatamente antes do Servidor se preparar para servir.

1b) Aquecimento quando se aplica a regra Início de Encontro

- “*Três minutos*” – três (3) minutos para terminar o aquecimento
- “*Dois minutos*” – dois (2) minutos para terminar o aquecimento
- “*Um minuto*” – um (1) minuto para terminar o aquecimento
- “*Trinta segundos*” – trinta (3) segundos para terminar o aquecimento
- “*Fim do aquecimento*” – fim do aquecimento, as bolas devem ser enviadas para o lado do servidor.
- “*_____ a servir, joguem*” – imediatamente antes do Servidor se preparar para servir.

2) Apresentação dos Jogadores

- a) Se a apresentação dos Jogadores for feita pelo Árbitro de Cadeira, então após o anúncio de “Dois minutos”, deve anunciar:
 - “*Este é um encontro da _____ ronda, de singulares, à melhor de três sets com tie-break. À*

esquerda da cadeira _____ e à direita da cadeira o _____. _____ ganhou o sorteio e escolheu _____”.

- “Este é um encontro da _____ ronda, de pares. Este encontro consistirá em dois sets com tie-break, sem vantagens. A um set igual será jogado um tie-break decisivo a 10 pontos para decidir o encontro.
- b) Se a apresentação dos Jogadores for feita por outra pessoa, então durante o aquecimento, anunciar:
 - “_____ ganhou o sorteio e escolheu_____”.

3) Controlo do público

O Árbitro deve dirigir-se aos espectadores respeitosamente, nos seguintes termos:

- “Silêncio por favor, obrigado”
- “Por favor sentem-se, obrigado”
- “Sentem-se rapidamente, por favor”
- “Como uma cortesia para ambos os Jogadores...”
- “Não usem o flash, por favor”

4) Pontuação

a. A pontuação do Servidor é sempre anunciada em primeiro lugar, exceto durante o tie-break.

b. A pontuação é anunciada:

- “Quinze-Zero, Zero-Quinze, Trinta-Zero, Zero-Trinta, Quarenta-Zero, Zero-Quarenta, Quinze Igual, Quinze-Trinta, Trinta-Quinze, Quinze-Quarenta, Quarenta-Quinze, Trinta Igual, Quarenta-Trinta, Trinta-Quarenta, iguais (nunca quarenta igual), vantagem, jogo.”

c. Se for usado o Sistema de Pontuação sem Vantagens, o anúncio depois de uma igualdade será:

- “Ponto decisivo, escolha do recebedor”

d. A pontuação deve ser anunciada em voz alta e claramente quando um ponto termina. O anúncio deverá ser feito rapidamente e antes de registar o resultado na Folha de Arbitragem, exceto quando, por alguma circunstância, seja mais eficaz atrasá-lo.

e. No final de um jogo ou set o Árbitro de Cadeira, para além de “Jogo” deve anunciar o resultado em jogos de acordo com os seguintes exemplos:

- “Jogo Vasconcelos, Vasconcelos vence por 4-2 no primeiro set”;
- “Jogo Rodrigues, 3 jogos iguais, primeiro set”;
- “Jogo e terceiro set Ribeiro, 7 jogos a 5, Nóbrega vence por 2 sets a 1”

Se houver um marcador visível para o público, então não será necessário anunciar o resultado em sets.

No início de cada set o Árbitro de Cadeira poderá anunciar:

- “Segundo set, Ribeiro ao Serviço”

f. Quando num set se alcança o tie-break, anuncia-se:

- “Jogo Nóbrega, 6 jogos iguais. Tie-break”

Antes do início de um tie-break decisivo anuncia-se:

- “Senhoras e Senhores será agora jogado um tie-break decisivo a dez pontos para decidir o encontro”

g. Durante o tie-break, anuncia-se primeiro a pontuação e depois o nome do Jogador que está a liderar:

- “1-0 Ribeiro”
- “1 Igual”
- “2-1 Ribeiro”

Na conclusão do tie-break, anuncia-se:

- “Jogo e 1º set Ribeiro, 7-6”

h. Na conclusão de um encontro, anuncie o vencedor:

- “Jogo, set e encontro Ribeiro, (2 sets a 1), 6-4, 1-6, 7-6”

Em cada set, anuncie primeiro o número de jogos ganhos pelo vencedor do encontro

5) Código de Conduta

a. Violações resultantes do não cumprimento do procedimento do “Início do Encontro” serão anunciadas da seguinte forma:

- *“Violação do Início do Encontro, Sr./Sra., _____”*

b. Violações do Código de Conduta deverão ser anunciadas da seguinte forma:

- *“Violação do Código de Conduta, Atraso Injustificado, Advertência, Sr./Sra. _____”*
- *“Violação do Código de Conduta, Abuso de Raquete, Ponto de Penalização, Sr./Sra. _____”*
- *“Violação do Código de Conduta, Abuso Verbal, Jogo de Penalização, Sr./Sra. _____”*

c. Violações da Regra do Público Afeto (competições entre Equipas) deverão ser anunciadas da seguinte forma:

- *Violação do Código de Conduta, Público Afeto, Advertência (Equipa)”*
- *Violação do Código de Conduta, Público Afeto, Ponto de Penalização (Equipa)”*
- *Violação do Código de Conduta, Público Afeto, Jogo de Penalização (Equipa)”*

d. Violações dos regulamentos relativos ao comportamento dos Capitães (competições entre Equipas) deverão ser anunciadas da seguinte forma:

- *“Conduta Antidesportiva, Capitão, Primeira Advertência, (Equipa)”*
- *“Conduta Antidesportiva, Capitão, Segunda Advertência, (Equipa)”*
- *“Conduta Antidesportiva, Capitão, Remoção, (Equipa)”*

e. Violações de Tempo (não são as Violações do Código Conduta por Atraso Injustificado) deverão ser anunciadas da seguinte forma:

- *“Violação de Tempo, Advertência, Sr./Sra. _____”*

Subsequentes atrasos:

- *“Violação de Tempo, Perda do Serviço Sr./Sra. _____, segundo serviço ou resultado”*

ou

- *“Violação de Tempo, Ponto Penalização, Sr./Sra. _____”*

f. Após um Ponto de Penalização ou Jogo de Penalização, anuncie o novo resultado.

g. Quando o Árbitro de Cadeira chama o Juiz Árbitro para decidir se uma Violação de Código de Conduta deverá constituir uma desclassificação, ele deve informar os Jogadores e, se necessário os espectadores:

- *“Estou a chamar o Juiz Árbitro para discutir esta Violação do Código de Conduta”*

Se o Juiz Árbitro decidir atribuir uma desclassificação, ela será anunciada da seguinte forma:

- *“Violação do Código de Conduta, Abuso Físico, Desclassificação, Sr./Sra. _____”*

h. Um Jogador não pode apelar ao Árbitro de Cadeira para anular uma Violação de Tempo ou uma Violação do Código de Conduta dada ao seu adversário.

6. Paragem para Tratamento Médico

a. Quando o Árbitro de Cadeira decide chamar o Fisioterapeuta, deverá anunciar:

- *“O Fisioterapeuta foi chamado ao campo”*

b. Quando for autorizada uma Paragem de três (3) minutos para Tratamento Médico, o Árbitro de Cadeira deverá anunciar:

- *“Sr./Sra. _____ está agora a receber uma Paragem para Tratamento Médico”*

c. Para manter o adversário e o Fisioterapeuta avisados do tempo remanescente durante a Paragem para Tratamento Médico, o Árbitro de Cadeira deverá comunicar-lhes (anúncio não público):

- *“Faltam dois (2) minutos”*
- *“Falta um (1) minuto”*
- *“Faltam trinta (30) segundos”*

- “*Tratamento completo*”

d. Quando a Paragem para Tratamento Médico termina, ao Jogador deve ser dado o tempo necessário para colocar o vestuário necessário antes de o Árbitro anunciar:

- “*Tempo*”

Se 30 segundos após o anúncio “Tempo” o jogo não tiver reiniciado, o atraso será penalizado de acordo com o Código de Conduta.

e. Se a Paragem para Tratamento Médico tiver lugar durante uma mudança de lado ou pausa entre sets, então o tempo da Paragem para Tratamento Médico será adicionado ao tempo permitido para a mudança de lado ou pausa entre sets.

f. Se um jogador decidir entregar os pontos/jogos para ser possível receber tratamento por câibras, o Árbitro deve anunciar:

- “*O Sr._____ está a pedir um tratamento médico imediato por câibras. Ele apenas tem direito a receber este tratamento médico durante uma mudança de lado ou pausa entre sets, consequentemente está a conceder todos os pontos e jogos até à próxima mudança de lado/pausa entre sets.*”

g. Os Procedimentos para os Árbitros e Fisioterapeutas relativos à Paragem para Tratamento Médico podem ser encontrados no Anexo C.

7. Sistema de Revisão Eletrónica

a. Quando o Árbitro de Cadeira considera que o apelo de revisão eletrónica foi feito adequadamente deverá anunciar:

- “*Sr./Sra._____ está a apelar da decisão da bola na linha de fundo (especificar sempre a linha), a bola foi chamada Dentro/Fora.*”

b. Dependendo do momento, o Árbitro de Cadeira deve anunciar:

- “*Sr./Sra._____ tem x apelos restantes*”. Quando há uma redução

c. Se o Sistema de Revisão Eletrónica não estiver disponível, o Árbitro de Cadeira, após informar os jogadores, deve anunciar:

- “*O Sistema de Revisão Eletrónica não está disponível, a chamada original Dentro/Fora mantém-se*”

H – CHAMADAS

As chamadas verbais dos Árbitros em campo serão feitas em voz alta e claramente como se segue:

1 “Falta”

Se o primeiro ou o segundo serviço baterem fora do quadrado de serviço. Nunca anunciar “Dupla Falta” após um segundo serviço em falta.

2 “Fora”

Se uma devolução bater no solo, num objeto permanente, ou outro objeto fora do campo.

3 “Net”

Se um serviço bater no topo de rede e passar sobre a mesma.

4 “Através”

Se a bola passar através da rede

5 “Falta de Pé”

Se um jogador violar a Regra 18 das Regras de Ténis.

6 “Let”

Se o Árbitro de Cadeira determinar que um ponto ou um serviço deve ser repetido de acordo com

as Regras 22 e 23 das Regras de Ténis.

7 “Dois toques”

Se um Jogador não conseguir devolver a bola em jogo antes do segundo ressalto (Regra 24 das Regras de Ténis)

8 “Golpe irregular”

Se o Jogador bater intencionalmente mais do que uma vez na bola ou a devolver antes de esta ter passado a rede (Regra 24 das Regras de Ténis).

9 “Toque”

Se um Jogador tocar na rede enquanto a bola está em jogo, ou uma bola em jogo tocar num Jogador, ou se um Jogador ou algo que ele use tocar no campo do adversário (Regra 24 das Regras de Ténis).

10 “Estorvo”

Se um Jogador deliberadamente ou involuntariamente cometer um ato que estorve o seu adversário durante uma jogada (Regra 26 das Regras de Ténis).

11 “Espere, por favor”

Se uma interferência tornar conveniente atrasar o início de um ponto ou do segundo serviço.

12 Correções

“Correção, a bola foi boa” para corrigir uma chamada claramente incorreta de “Fora”. “Fora” ou “Falta” para corrigir um sinal de confirmação claramente incorreto.

I – SINAIS DE MÃOS

Os sinais de mão são os seguintes:

1) “Fora” ou “Falta”

Braço completamente esticado apontando na direção na qual a bola foi “Fora” ou “Falta”, palma da mão virada para o Árbitro de Cadeira, dedos unidos e esticados.

O sinal de mão nunca deve ser usado em vez da chamada verbal. O sinal de mão é complementar e posterior à chamada verbal “Fora” ou “Falta”.

2) “Boa Bola” ou “Sinal Confirmação”

Mãos abertas e com as palmas das mãos viradas ligeiramente para baixo. Não existe chamada verbal para uma bola boa. O sinal de mão é usado em silêncio, durante uma jogada e na pancada final para confirmar que a bola foi boa (aproximadamente 1 metro dentro das linhas).

3) “Visão Obstruída”

Mãos em frente da cara, abaixo dos olhos, costas das mãos viradas para o Árbitro de Cadeira. O sinal de mão mostra que o Juiz de Linha não é capaz de fazer uma chamada em virtude da sua visão ter sido obstruída. Não existe chamada verbal, o sinal de mão é usado em silêncio.

4) “Net” ou “Através”

Braço bem esticado para cima e simultaneamente fazer a chamada verbal de “Net” ou “Através”.

5) “Falta de Pé”

Braço bem esticado para cima e simultaneamente fazer a chamada de “Falta de Pé”.

6) “Correção”

Braço bem esticado para cima e simultaneamente fazer a chamada de “Correção”.

J – FOLHA DE ARBITRAGEM

O Árbitro de Cadeira deverá preencher a folha de arbitragem de acordo com o seguinte:

1) Antes do Encontro

Antes da reunião prévia com os Jogadores, deve completar as informações requeridas tais como o nome dos jogadores, nome do torneio, sistema de pontuação, ronda, mudança de bolas, etc.

2) Sorteio

Após o sorteio deve registar quem ganhou o sorteio e as escolhas dos Jogadores.

3) Tempo/Interrupções

Regista a hora a que o jogo começa e termina em cada set. Anote o tempo e a razão de qualquer interrupção durante o encontro.

4) Lados do Serviço

Registe a inicial de cada Jogador na ordem de serviço no set, na coluna de “Lados do Serviço” correspondente à sua posição no campo.

5) Troca de Bolas

Antecipadamente registar o jogo em que se deverá realizar a troca de bolas no lado direito da folha de arbitragem.

6) Pontos

Devem ser anotados com traços diagonais nos quadrados da folha de acordo com o seguinte código:

“A” – Às

“D” – Dupla Falta

Adicionalmente, um ponto “.” no centro da linha inferior do quadrado correspondente ao Servidor indicará uma falta no primeiro serviço.

7) Jogos

Apenas o número total de jogos ganhos pelo vencedor do último jogo será anotado na coluna de “Jogos”.

8) Violação de Código de Conduta e de Tempo

Quando uma Violação do Código de Conduta ou de Tempo é dada a um Jogador marca-se um “C” ou “T” no quadrado respetivo. Quando um Ponto ou Jogo de Penalização é dado, marca-se “X” a registar cada ponto que não será jogado, no(s) quadrado(s) correspondente(s) ao Jogador que ganha esse(s) ponto(s).

Quando é dada uma penalização “*perda de serviço*” marca-se com um ponto “.” no caso de ser o primeiro serviço e com um “X” no caso de ser o segundo serviço.

As Violação do Código de Conduta ou de Tempo também se registam nas respetivas secções.

9) Relatório

Deverá ser feito um relatório de todos os factos da Violação, incluindo, nomeadamente, a citação de qualquer expressão que seja considerada obscena ou abusiva.

10) Cãibras

Quando um jogador concede pontos para poder receber tratamento, estes marcam-se com um “X” para o jogador que os recebe.

Uma Folha de Arbitragem, devidamente preenchida, pode ser encontrada no Anexo B.

K – RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS

As responsabilidades dos Árbitros serão as seguintes:

- 1) Os Juízes de Linha de fundo, laterais, central de serviço e de serviço chamam “Fora” e “Falta” nas respetivas linhas;
- 2) O Juiz de Rede chama todos os “Net” e “Através” e ajuda na medição da rede e na troca de bolas;
- 3) Os Juízes de Linha de fundo, laterais e central de serviço chamam “Falta de Pé” nas respetivas linhas;
- 4) O Árbitro de Cadeira chama “Let”, “Golpe Irregulares”, “Dois Toques” e “Estorvo”.

L – ARBITRAR COM UMA EQUIPA COMPLETA DE JUÍZES DE LINHA

Se um Árbitro de Cadeira tiver uma equipa completa de dez (10) Juízes de Linha, então as responsabilidades são as acima indicadas. Os Juízes de Linha não chamam através da rede. Os Juízes de Linha nas Laterais e Linha Central de Serviço estão em pé.

M – ARBITRAR COM UMA EQUIPA INCOMPLETA DE JUÍZES DE LINHA

Caso a equipa de Juízes de Linha não esteja completa, a sua utilização é recomendada como se segue:

- 1) Sete (7) Juízes de Linha
 - a. As linhas laterais e centrais de serviço são cobertas por quatro (4) Juízes de Linha em pé.
 - b. Todas as linhas laterais são apenas chamadas até à rede.
 - c. Os serviços são chamados do lado do recebedor e o Juiz da Linha Central de Serviço volta à linha lateral não coberta após o serviço.
 - d. Haverá movimento durante o ponto.
 - e. As responsabilidades de uma equipa de sete (7) Juízes de Linha serão as acima indicadas.
- 2) Seis (6) Juízes de Linha
 - a. As linhas laterais e centrais de serviço são cobertas por três (3) Juízes de Linha em pé.
 - b. A linha de serviço lateral é chamada através da rede do lado do servidor e a linha central de serviço é chamada do lado do recebedor.
 - c. Não haverá movimento durante o ponto.
 - d. As responsabilidades de uma equipa de seis (6) Juízes de Linha serão as acima indicadas.
- 3) Cinco (5) Juízes de Linha
 - a. As linhas laterais e centrais de serviço são cobertas por dois (2) Juízes de Linha em pé.
 - b. As responsabilidades são as mesmas do que na equipa de seis (6) Juízes de Linha, exceto que o Juiz de Linha da linha central de serviço mover-se-á para a linha lateral não coberta após o serviço.
 - c. Haverá movimento durante o ponto.
 - d. As responsabilidades de uma equipa de cinco (5) Juízes de Linha serão as acima indicadas.
- 4) Menos de Cinco (5) Juízes de Linha
 - a. O Árbitro de Cadeira distribuirá os Juízes de Linha da melhor forma possível.
 - b. O Árbitro de Cadeira chamará as linhas não cobertas.
 - c. As responsabilidades serão as acima indicadas.

Diagramas mostrando a localização e movimentos para sete (7), seis (6) e cinco (5) Juízes de Linha são apresentadas no Anexo D.

N – ARBITRAR SEM JUÍZES DE LINHA

Se um Árbitro de Cadeira for designado para arbitrar um encontro sem qualquer Juiz de Linha, então o Árbitro da Cadeira fará todas as chamadas.

O – PROCEDIMENTOS PARA ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA

Os Procedimentos para os Juízes Árbitros e a Informação para os Jogadores de encontros sem

Árbitro de Cadeira podem ser encontrados no Anexo E.

P – ESTORVO

1) Estorvo por árbitros

- a. Se a chamada for corrigida de “Fora” para “Boa”, então deve jogar-se um “Let” exceto se na opinião do Árbitro de Cadeira a pancada foi um claro “Ás” ou um claro ponto ganhante que o Jogador não conseguiria devolver. Se existir alguma possibilidade de a bola poder ter sido jogada, então tem que ser dado o benefício da dúvida ao Jogador.
- b. Se a chamada for corrigida de “Boa” para “Fora”, então o ponto está terminado e não há qualquer estorvo.
- c. Se uma Falta de Pé for chamada antes de o Servidor bater a bola, terá de se jogar um “Let”.

2) Estorvo por algo externo

Se um Jogador for estorvado por algo fora do seu controlo (uma bola ou um papel que entra no campo, etc.) durante a jogada ou durante o seu movimento de serviço, o ponto terá que ser repetido. Barulho da assistência, chamadas de “Fora” por parte dos espectadores e outras distrações similares não serão consideradas como estorvo e o ponto mantém-se como jogado.

3) Jogador estorva adversário

Se um Jogador estorvar o seu adversário essa ação poderá ser julgada como involuntária ou deliberada.

- a. Quando um Jogador originar um estorvo involuntário (bola que cai do bolso, chapéu que cai, etc.), na primeira vez o ponto será repetido e o Jogador será avisado que qualquer estorvo semelhante posterior será considerado como deliberado.
- b. Qualquer estorvo causado por um Jogador que seja julgado como deliberado resultará na perda do ponto.

Q – JOGO CONTÍNUO/ATRASO DO JOGO

Quando se aplica o procedimento do “Início de Encontro”, passarão no máximo sessenta (60) segundos desde que o último jogador chega ao seu banco até que os Jogadores estejam prontos para a reunião que antecede o encontro com o Árbitro de Cadeira. Segue-se, imediatamente, o período de aquecimento. No final do aquecimento os Jogadores têm sessenta (60) segundos para estarem prontos para jogar. Dar uma “*violação do início do encontro*” se o Jogador não estiver pronto para jogar após o final dos últimos sessenta (60) segundos.

Após o período de aquecimento o jogo será contínuo e um Jogador não provocará um atraso injustificado do encontro em caso algum.

Um máximo de vinte e cinco (25) segundos decorrerá desde que um ponto termina até ao momento em que a bola é batida para o ponto seguinte, exceto numa mudança de lado de noventa (90) segundos ou numa pausa entre sets de cento e vinte (120) segundos. Os procedimentos para impor esta regra são as seguintes:

1) Regra do tempo entre pontos

- a. Acionar o cronómetro quando ordenar que se jogue ou quando um ponto termina.
- b. Aplicar Violação de Tempo ou Violação do Código de Conduta se a bola não for batida para iniciar o próximo ponto nos vinte e cinco (25) segundos permitidos. Não existe advertência de tempo antes dos vinte e cinco (25) segundos terem terminado.

2) Mudança de Lado (Noventa (90) Segundos) e Pausa entre Sets (Cento Vinte (120) Segundos)

- a. Acionar o cronómetro quando o ponto termina.
- b. Anunciar “tempo” após os sessenta (60) /noventa (90) segundos terem terminado.
- c. Anunciar “quinze segundos” se um Jogadores se mantiver na sua cadeira e/ou não tiver iniciado a deslocação para a posição de jogo após os setenta cinco (75) /cento e cinco (105) segundos terem terminado.
- d. Aplicar Violação de Tempo ou Violação do Código de Conduta (após Paragem para Tratamento Médico ou tratamento) se a bola não for batida para iniciar o próximo ponto dentro dos noventa (90) /cento vinte (120) segundos permitidos, desde que não tenha havido

nenhuma interferência que tenha impedido o Jogador de servir dentro desse tempo.

- 3) Recebedor que não joga ao ritmo razoável do servidor
- a. Acionar o cronómetro quando um ponto terminar ou quando ordenar um Jogador a jogar.
 - b. Aplicar Violação de Tempo (também antes de terminarem os vinte e cinco (25) segundos) se a ação do recebedor estiver a atrasar o ritmo razoável do servidor.
 - c. Aplicar Violação do Código de Conduta, por “Conduta Antidesportiva”, se o recebedor estiver constantemente ou obviamente a atrasar o servidor.

R – MÁ CONDUTA EM CAMPO DO JOGADOR

O Árbitro de Cadeira é o primeiro responsável pela aplicação do Código de Conduta durante um encontro. As Violações de Código de Conduta deverão ser aplicadas imediatamente após cada infração. Uma Violação de Código deverá ser aplicada por cada violação. Após o encontro, o Árbitro de Cadeira terá de reportar os factos ao Juiz Árbitro.

S – INFRAÇÕES AO CÓDIGO DE CONDUTA NÃO OBSERVADAS PELO ÁRBITRO DE CADEIRA

Ocasionalmente existem Violações do Código de Conduta, cometidas pelos Jogadores, que apenas são observadas pelos Juizes de Linha.

O Juiz de Linha deverá dirigir-se imediatamente ao Árbitro de Cadeira e reportar os factos da violação, devendo o Árbitro de Cadeira durante este tempo desligar todos os microfones existentes na zona da cadeira.

O Árbitro de Cadeira poderá pedir ao Jogador que se pronuncie sobre os factos relatados, após o que, o Árbitro de Cadeira tomará a decisão de aplicar, ou não, o Código de Conduta. Se uma Violação do Código de Conduta for aplicada, o Árbitro de Cadeira terá de anunciá-la ao Jogador, adversário e espectadores.

Se, na opinião do Árbitro de Cadeira, houver uma violação do Código de Conduta, mas se a mesma for descoberta fora de tempo (foi disputado outro ponto) não sendo apropriado aplicar a advertência, ponto ou jogo de penalização, então ele terá que notificar o Jogador de que irá informar o Juiz Árbitro, para que este tome uma ação após a conclusão do encontro.

Se uma violação do Condigo de Conduta for suficientemente grave, que possa originar uma desclassificação imediata e for reportada até ao final da mudança de lado ou pausa entre sets seguinte, o Juiz Árbitro poderá ser chamado para decidir sobre a possível desclassificação imediata.

T – DESCLASSIFICAÇÃO IMEDIATA

O Juiz Árbitro pode declarar uma desclassificação por qualquer infração ao Código de Conduta. A opção por proceder a uma desclassificação imediata, sem seguir o sistema de pontos de penalização, é uma ação grave e não deverá ser tomada exceto para uma má conduta muito grave e flagrante.

U – CÓDIGO DE CONDUTA PARA ÁRBITROS

O Código de Conduta para os árbitros encontra-se no site da Federação Portuguesa de Tênis/Arbitragem/Documentação Útil.

III - INTERPRETAÇÕES

A – APLICABILIDADE

Este artigo é aplicável em todos os torneios sancionados pela Federação Portuguesa de Ténis, exceto se especificado em contrário.

B – INTERPRETAÇÕES

Jogar com cordas partidas

Em torneios profissionais, um Jogador não pode começar um ponto com uma raquete com cordas partidas. Se um jogador partir uma corda durante uma jogada terá de concluir esse ponto. Se o recebedor parte uma corda enquanto devolve um primeiro serviço let, ele terá de mudar de raquete imediatamente. Se o recebedor parte uma corda quando devolve um primeiro serviço em falta, ele poderá escolher entre mudar de raquete imediatamente, caso em que o servidor terá outro primeiro serviço, ou terminar o ponto com a corda partida (ou num encontro de pares, trocar rapidamente de raquete com o seu parceiro), caso em que o servidor só terá direito ao segundo serviço.

Suporte da rede / Câmaras por baixo da rede

Se um jogador tocar no suporte da rede/câmara, estes são considerados partes da rede. Se uma bola tocar no suporte da rede/câmara estes são considerados parte do piso.

Mudar Sapatos Molhados/Meias

Se pedido no início de uma mudança de lado, ao Jogador é permitido um tempo extra razoável, durante essa mudança de lado, para mudar sapatos/meias molhados, desde que os mesmos estejam preparados. Isto será permitido apenas uma vez por encontro, exceto o previsto em relação ao “Equipamento Deteriorado” (ex.: quando os sapatos/meias molhados tornam o campo impraticável). Neste caso o Árbitro de Cadeira tem a autoridade para decidir sobre a razoabilidade cada pedido.

Árbitro de Cadeira bloqueado numa Questão de Facto

Quando o Árbitro de Cadeira tem a responsabilidade de uma chamada (dois toques, toque, net/através na ausência de juiz de rede) ele terá de tomar essas decisões imediatamente. Se o Árbitro de Cadeira não tiver visto uma destas violações das regras, então nenhuma violação ocorreu e o ponto mantém-se.

Lentes de Contacto e Óculos

Se um jogador usar lentes de contacto ou óculos durante um encontro, estes são considerados como equipamento necessário e consequentemente o Jogador tem direito a um tempo razoável se as lentes ou os óculos ficarem desajustados (ex.: lentes sujas ou óculos partidos). Os jogadores podem trocar de óculos para lentes ou vice-versa, contudo não terão direito a tempo adicional para isso, a menos que o equipamento usado esteja deteriorado.

Equipamentos eletrónicos

Um Jogador não pode usar qualquer equipamento eletrónico, exceto os aprovados pela ITF, durante o encontro, a não ser que seja autorizado Juiz Árbitro.

ANEXO A

Site da Federação Portuguesa de Ténis Conselho de Arbitragem

Os seguintes documentos podem ser encontrados no site da Federação Portuguesa de Ténis:

- - Regras de Ténis;
- - Regulamento Geral de Provas;
- - Regulamento Geral de Provas de Ténis de Praia
- - Deveres e Procedimentos para Árbitros;
- - Código de Conduta;
- - Formulário de Avaliação de Árbitros de Cadeira;
- - Formulário de Avaliação de Juiz Árbitros;
- - Formulários de torneios – Relatório, avaliação, folha de arbitragem, folha de violações de código de conduta, diversas folhas de inscrição, certificados médicos, cálculo do prize money...
- - Tabela de remunerações – provas nacionais e internacionais;
- - Regulamento de Carreira de Arbitragem;
- - Regulamento de disciplina dos árbitros;
- - Regulamento disciplinar;
- - Regulamento disciplinar (provas com prize money);
- - Competências nacionais
- - Carreira do árbitro
- - Lista de árbitros
- - Lista de juiz árbitros

ANEXO B

Folha de arbitragem:

FOLHA DE ARBITRAGEM



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE TÊNIS

EVENTO

Torneio CAMP. NACIONAL	Ronda 1ª	Campo Nº 3	Data 26.09.2019
Modalidade <input checked="" type="checkbox"/> Singulares Femininos <input type="checkbox"/> Singulares Masculinos <input type="checkbox"/> Pares Femininos <input type="checkbox"/> Pares Masculinos <input type="checkbox"/> Pares Mistos	Sistema	<input checked="" type="checkbox"/> 3 Sets com Tie-Break	
	Disputa	<input type="checkbox"/> 2 Sets com Tie-Break+Tie-Break Decisivo	
	Encontros	<input type="checkbox"/> 3 Short sets com Tie-Break	
	Vantagens	<input checked="" type="checkbox"/> Com vantagens	<input type="checkbox"/> No Ad
Juiz Árbitro MÁRIO JUSTO	Troca bol (Nº) 9/11 (4)	Juizes de linha 5	Árbitro de Cadeira MARIANA BOAVISTA

ENCONTRO

Jogador(es)	Clube	Ganhou	Escolheu
MARIA SILVA	C.T.		S

SORTEIO

VS.

Jogador(es)	Clube	Ganhou	Escolheu
ANA PEREIRA	C.T.	✓	L

SORTEIO

RESULTADO

Chamada 14.20	Hora de início 14.34	Hora de fim 16.07	Duração 1.33'
Vencedor(es) MARIA SILVA		RESULTADO	6 7
		ENCONTRO	0 6
		TIE-BREAK	3

ARBITRO DE CADEIRA

Assinatura Maria Boavista	Nível 3
-------------------------------------	-------------------



2º SET

Tie-break		Lado do Servidor	JOGO	Formato <input type="checkbox"/> No Ad	Recebedores - Pares AC	Hora início 15.06	Jogos		Troca Bolas
S	P						S	P	
		S	1					1	○
1		P	2					2	○
2		S	3					1	○
3		P	4					2	○
4		S	5					3	○
5		P	6					3	○
6		S	7					4	○
7		P	8					4	○
		S	9					5	○
		P	10					5	○
		S	11					6	○
		P	12					6	○
TIE-BREAK								7	○

JOGOS PROLONGADOS

Servidor	Jogo	Pontos de vantagem adicionais									
S	3										

RESULTADO

		Set Nº		Hora Fim
		1	2	
Jogador/Equipa	MARIA SILVA	6	7	16.07
Jogador/Equipa	ANA PEREIRA	0	6	



EVENTO

Torneio	Modalidade	Ronda	Campo	Data
CAMP. NACIONAL	SF	1º	3	26.09.2019
Jogador(es)	Jogador(es)	Árbitro de Cadeira		
MARIA SILVA	vs. ANA PEREIRA	M. BOAVISTA		
				Assinatura <i>M. Boavista</i>

VIOLAÇÕES DO CÓDIGO DE CONDUTA

Jogador / Equipa						
MARIA SILVA						
Penalização	Set	Jogo	Pontos	Jogador	Código	Descrição
ADVERTÊNC			-			
PONTO			-			
JOGO			-			
JOGO			-			
JOGO			-			
DESCLAS			-			

Jogador / Equipa						
ANA PEREIRA						
Penalização	Set	Jogo	Pontos	Jogador	Código	Descrição
ADVERTÊNC			-			
PONTO	2	4	15-40	P	AB	DELIBERADAMENTE BATEU 1)
JOGO	2	10	00-40	P	OAd	APÓS PERDER O PONTO, 2)
JOGO	2	13	5-3	P	Cad	CUSPIU NA DIRECÇÃO DO 3)
JOGO			-			
DESCLAS.			-			

ABREVIATURAS

Ai	Atraso Injustificado	AB	Abuso de Bola	AF	Abuso Físico
OAd	Obscenidade Auditável	ARE	Abuso Raquete/Equipamento	IT	Instruções, Treinadores
OVs	Obscenidade Visível	AV	Abuso Verbal	ME	Melhores Esforços
				Cad	Conduta Antidesportiva

1) UMA BOLA PARA FORA DO CAMPO

2) GRITOS: "PUTA DE PERDA".

3) JUIZ DE LINHA APÓS ESTE CHAMAR BOA
UMA BOLA QUE TOCOU A LINHA.

ANEXO C

Procedimentos para os Árbitros de Cadeira e Fisioterapeutas durante uma paragem para Assistência Médica

FORA DE UMA MUDANÇA DE LADO OU FINAL DE SET	
Fisioterapeuta (Fisio)	Árbitro de Cadeira (AC)
	AC inicia contagem
	AC: "O Fisioterapeuta foi chamado ao campo"
Fisio chega ao campo	
Fisio começa avaliação	
Fisio diz ao AC: A começar a assistência	AC põe cronómetro a zero e anuncia: " Sr. ... está agora a receber uma paragem para tratamento médico "
	AC: "Faltam 2 minutos" *
	AC: "Falta 1 minuto" *
	AC: "Faltam 30 segundos" *
Fisio abandona o campo	AC: "Tratamento completo" *, " Tempo " #
	Se o jogador não estiver capaz de jogar após 30 segundos, então anunciar Violação de Código por Atraso Injustificado.

DURANTE UMA MUDANÇA DE LADO OU FINAL DE SET	
Fisioterapeuta (Fisio)	Árbitro de Cadeira (AC)
	AC inicia contagem dos 90/120 segundos
Fisio começa avaliação	
Antes dos 60/90 segundos terminarem, Fisio diz ao AC: A começar a assistência	AC anuncia: " Sr. ... está agora a receber uma paragem para tratamento médico "
	Passaram 60/90 segundos, AC põe cronómetro a zero
	AC: "Faltam 2 minutos" *
	AC: "Falta 1 minuto" *
	AC: "Faltam 30 segundos" *
Fisio abandona o campo	AC: "Tratamento completo" *, " Tempo " #
	Se o jogador não estiver capaz de jogar após 30 segundos, então anunciar Violação de Código por Atraso Injustificado.

APÓS UMA MUDANÇA DE LADO OU FINAL DE SET	
Fisioterapeuta (Fisio)	Árbitro de Cadeira (AC)
	AC inicia contagem dos 90/120 segundos
Fisio chega ao campo	
Fisio começa avaliação	
	Após 55/85 segundos, AC pergunta ao Fisio: "Passaram quase 60/90 segundos, ainda está a avaliar?"
Fisio diz ao AC: Não. Apenas mudança de lado ou final de set	AC: " Tempo "
	OU
Fisio diz ao AC: Ainda estou a avaliar	AC espera
Fisio diz ao AC: A começar a assistência	AC põe cronómetro a zero e anuncia: " Sr. ... está agora a receber uma paragem para tratamento médico "
	AC: "Faltam 2 minutos" *
	AC: "Falta 1 minuto" *
	AC: "Faltam 30 segundos" *
Fisio abandona o campo	AC: "Tratamento completo" *, " Tempo " #
	Se o jogador não estiver capaz de jogar após 30 segundos, então anunciar Violação de Código por Atraso Injustificado.

Apenas os anúncios a **negrito** serão feitos pelo Árbitro de Cadeira ao público. Todas as restantes comunicações serão feitas diretamente para o Fisioterapeuta e Jogadores.

* Se o tratamento ficar completo e o Fisioterapeuta abandonar o campo antes que os 3 minutos tenham terminado, Árbitro de Cadeira anuncia: "Tratamento completo"; "**Tempo**"

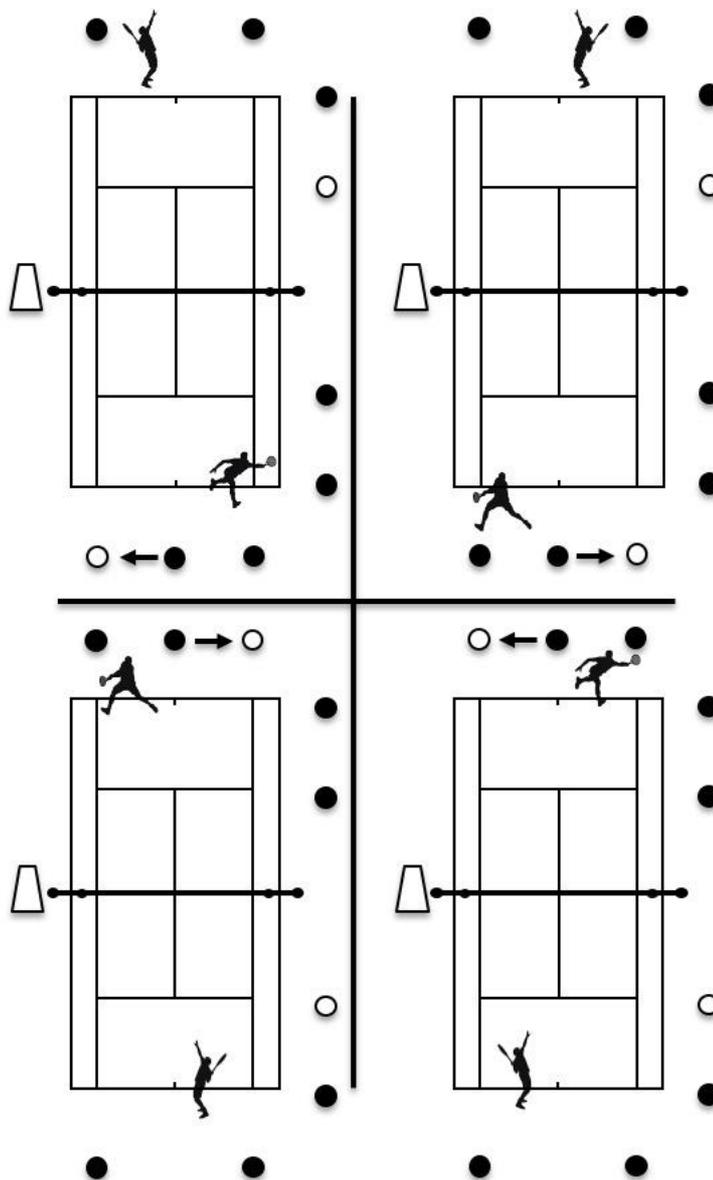
Após anunciar "Tratamento completo", se necessário, deverá ser dado o tempo que o jogador necessita para colocar o vestuário necessário antes de se anunciar "**Tempo**".

O Juiz Árbitro deve igualmente ser chamado ao campo após o Fisioterapeuta ter sido chamado devendo comunicar com o Árbitro de Cadeira e Fisioterapeuta.

ANEXO D

POSIÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA

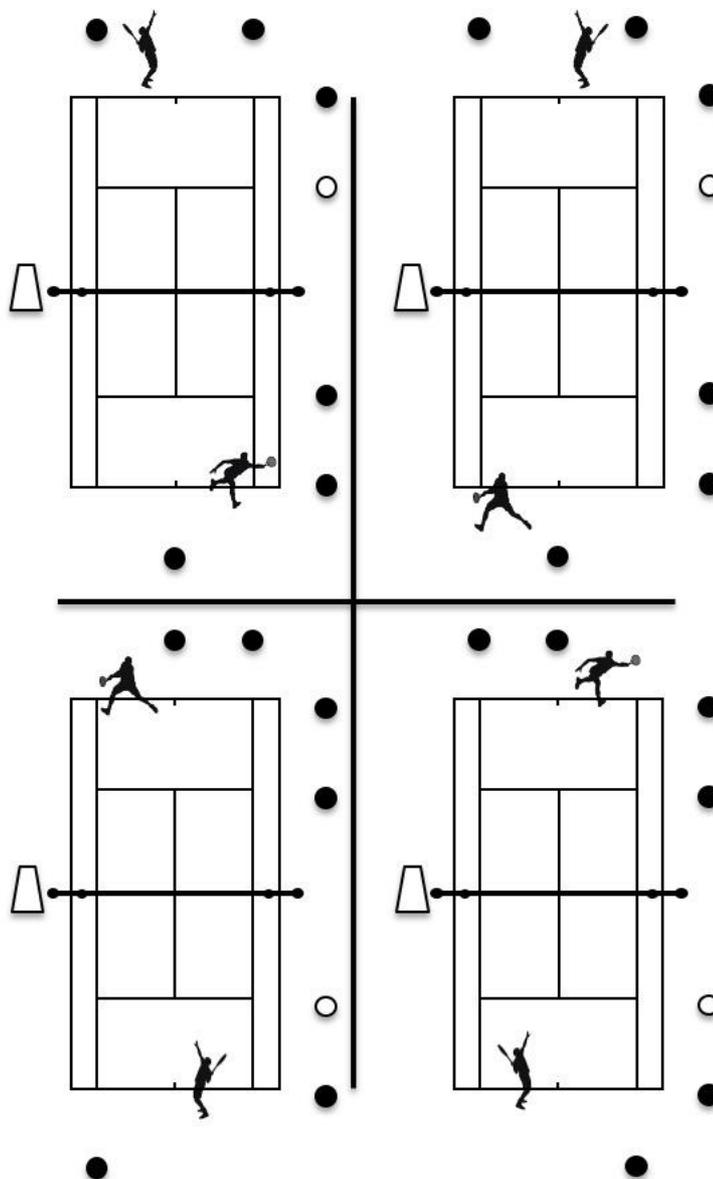
Sete Juizes de Linha



Sete (7) Juizes de Linha

- A. As Linhas Laterais e Linha Central de Serviço estão cobertas por quatro (4) Juizes de Linha.
- B. Todas as Linhas Laterais são chamadas apenas até à rede.
- C. Serviços são chamados do lado do Recebedor e o Juiz da Linha Central de Serviço após a execução do Serviço regressa à Linha Lateral não coberta.
- D. Movimento durante o ponto.

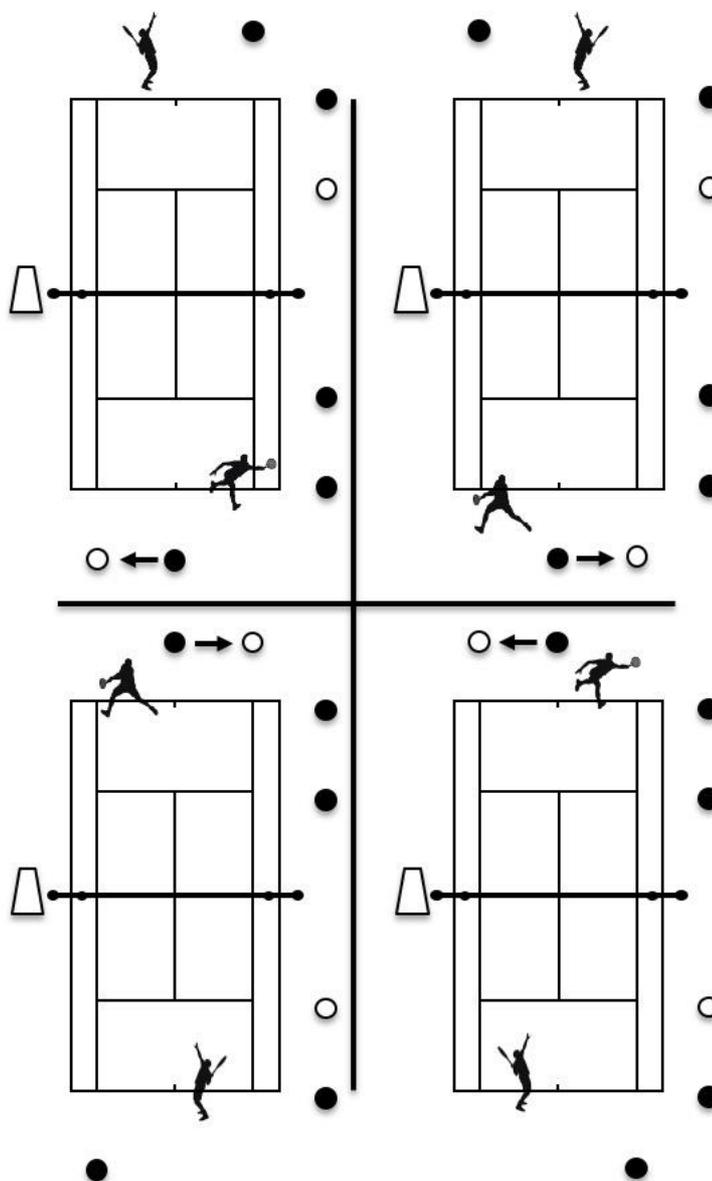
Seis Juízes de Linha



Seis (6) Juízes de Linha

- A. As Linhas Laterais e Linha Central de Serviço estão cobertas por três (3) Juízes de Linha.
- B. A Linha Lateral de Serviço é chamada através da rede do lado do Servidor e a Linha Central de Serviço é chamada do lado do Recebedor.
- C. Não existe movimento durante o ponto.

Cinco Juízes de Linha



Cinco (5) Juízes de Linha

- A. As Linhas Laterais e Linha Central de Serviço estão cobertas por dois (2) Juízes de Linha.
- B. As posições são as mesmas como para Seis (6) Juízes de Linha, exceto que o Juiz de Linha da Linha Central de Serviço tem que se deslocar para a Linha Lateral não coberta após a realização do serviço.
- C. Movimento durante o ponto.

ANEXO E

ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA

PROCEDIMENTOS PARA OS JUÍZES ÁRBITROS

A F.P.T. reconhece de que em muitos torneios não é possível ter um Árbitro de Cadeira para cada encontro. Para que haja consistência nas decisões, a I.T.F. criou estes procedimentos.

A seguir temos o documento Aviso para os Jogadores, que indica alguns procedimentos para Jogadores que participam em encontros sem Árbitro de Cadeira. O Juiz Árbitro de um torneio onde os encontros serão jogados nestas circunstâncias deve certificar-se que este Aviso é colocado no quadro de informações.

Todas as referências ao Juiz Árbitro, nestes procedimentos, incluem os juízes árbitros adjuntos e os árbitros fora do court

Obviamente, nestes encontros podem ocorrer inúmeros problemas pelo que é muito importante que o Juiz Árbitro ande pelos campos tanto quanto possível. Os Jogadores apreciam ter acesso fácil a um árbitro caso surja algum problema. Os Juízes Árbitros devem usar os seguintes procedimentos.

Disputa em chamadas dentro/fora (para encontros não jogados em terra batida)

Se o Juiz Árbitro for chamado ao campo por causa de uma disputa numa chamada e ele não estava a observar o encontro, ele deve perguntar ao Jogador que fez a chamada (no seu lado da rede) se está certo da mesma. Se o Jogador confirmar a chamada, o ponto mantém-se com essa chamada.

Se for considerado conveniente ter esse encontro arbitrado, o Juiz Árbitro deve procurar ter um Árbitro de Cadeira que assume todos os deveres e chama todas as linhas a partir da cadeira de Árbitro. Se isso não for possível (ex.: não haver disponibilidade de um Árbitro de Cadeira ou de uma cadeira de árbitro), outra opção é o Juiz Árbitro manter-se no campo para assistir ao resto do encontro. Ele deve informar os Jogadores que corrigirá qualquer erro claro nas chamadas feitas pelos Jogadores, os quais perderão esses pontos.

Disputa em chamadas dentro/fora (somente para campos terra batida)

Se o Juiz Árbitro for chamado ao campo para resolver uma disputa, ele deve perceber se os jogadores concordam qual é a marca.

Se os Jogadores concordarem qual é a marca, mas não concordarem com a leitura da mesma, o Juiz Árbitro decidirá se a marca mostra que a bola foi dentro ou fora. Se a marca não for conclusiva a chamada original do Jogador mantém-se.

Se os Jogadores discordarem qual é a marca, o Juiz Árbitro deve questioná-los relativamente ao tipo de pancada e à direção em que a bola foi batida. Esta informação pode ajudar a decidir qual é a marca correta. Se esta informação não ajudar, a chamada do Jogador que está no lado da marca mantém-se.

Se for considerado conveniente ter esse encontro arbitrado, o Juiz Árbitro deve procurar ter um Árbitro de Cadeira que assume todos os deveres e chama todas as linhas a partir da cadeira de Árbitro. Se isso não for possível (ex.: não haver disponibilidade de um Árbitro de Cadeira ou de uma cadeira de árbitro), outra opção é o Juiz Árbitro manter-se no campo para assistir ao resto do encontro. Ele deve informar os Jogadores que corrigirá qualquer erro claro nas chamadas feitas pelos Jogadores e, se tal for solicitado, fará as inspeções de marcas.

Outras Chamadas

Quando existe uma disputa relativa a lets, dois toques ou golpe irregular, o Juiz Árbitro deve tentar descobrir o que aconteceu baseado no relato dos Jogadores e decidir conforme achar apropriado.

Chamadas Incorretas Flagrantes

Se o Juiz Árbitro está fora do court a observar um encontro quando um jogador faz uma chamada incorreta flagrante, o Juiz-Árbitro pode ir ao campo e dizer ao jogador que a chamada incorreta foi um estorvo involuntário e que o ponto será repetido, a menos que tenha sido uma pancada

finalizante (ás, pancada ganhante), situação em que o ponto é atribuído ao adversário. O Juiz Árbitro também tem de dizer ao jogador que qualquer chamada incorreta flagrante futura pode ser considerada como um estorvo intencional e que o jogador perderá o ponto. Além disso, quando um jogador faz uma chamada incorreta flagrante, o Juiz-Árbitro pode atribuir uma Violação do Código de Conduta, por Conduta Antidesportiva, se estiver seguro de que o jogador o fez de propósito. O Juiz Árbitro tem que ter cuidado para não se envolver demasiado no encontro quando não é necessário nem usar a regra do Estorvo para chamadas incorretas perto da linha. Antes de usar a regra do Estorvo, o Juiz-Árbitro tem que estar seguro de que foi feita uma chamada claramente má.

Disputa no resultado

Se o Juiz Árbitro for chamado ao campo para resolver uma disputa relativa ao resultado, ele deverá falar com os Jogadores sobre os pontos ou jogos relevantes para descobrir em que pontos ou jogos estão de acordo. Todos os pontos ou jogos em que os Jogadores estão de acordo mantêm-se e somente os pontos ou jogos em disputa devem ser repetidos.

Por exemplo, um jogador reclama que o resultado é 40-30 e o seu adversário reclama que é 30-40. O Juiz-Árbitro discute os pontos com os Jogadores e descobre que eles não concordam somente em relação a quem ganhou o primeiro ponto do jogo. A decisão correta é continuar o jogo dos 30-30, uma vez que ambos os Jogadores concordam que cada um deles ganhou dois pontos nesse jogo.

Quando um jogo está em disputa, aplica-se o mesmo princípio. Por exemplo, um jogador reclama que está a ganhar 4-3, mas o seu adversário discorda, dizendo que ele é que está a ganhar 4-3. Após discutirem os jogos, o Juiz-Árbitro descobre que ambos os jogadores dizem ter ganho o primeiro jogo. A decisão correta é continuar o jogo com o resultado em 3-3, porque ambos os jogadores concordam que cada um ganhou 3 jogos. O jogador que recebeu no último jogo que jogaram irá servir no próximo jogo.

Após resolver qualquer disputa no resultado, é importante que o Juiz Árbitro enfatize o procedimento de que quem serve deverá anunciar o resultado, antes de cada primeiro serviço, suficientemente alto de forma a ser audível pelo seu adversário.

Outros Problemas

Faltas de Pé apenas podem ser chamadas pelo Juiz Árbitro e não pelo recebedor. Contudo, para chamar Faltas de Pé o Juiz Árbitro tem que estar dentro do campo do encontro. Aos árbitros que estejam fora do campo não é permitido chamar Faltas de Pé.

Instruções, assim como outras Violações do Código de Conduta ou de Tempo só podem ser decididas pelo Juiz Árbitro, pelo que é extremamente importante que existam árbitros a observar a conduta dos Jogadores e Treinadores. Quando o Juiz Árbitro aplica uma Violação do Código de Conduta ou de Tempo ele deverá entrar no campo tão rápido quanto possível após a violação e informar resumidamente os Jogadores que foi aplicada uma Violação do Código de Conduta ou de Tempo.

A decisão feita pelo Juiz Árbitro é final.

ENCONTROS JOGADOS SEM UM ÁRBITRO DE CADEIRA

AVISO PARA OS JOGADORES

Neste torneio alguns encontros serão disputados sem Árbitro de Cadeira. Todos os Jogadores devem estar a par dos seguintes princípios básicos quando jogarem um encontro nestas condições:

- Cada Jogador é responsável por todas as chamadas do seu lado do campo.
- Todas as chamadas de bolas “Fora” ou “Falta” terão de ser feitas imediatamente após a bola ter batido no solo e em voz suficientemente alta para que o adversário as oiça.
- Em caso de dúvida, o Jogador terá que dar o benefício da dúvida ao seu adversário.
- Exceto quando estão a jogar em campos de terra batida, se um Jogador incorretamente chamar uma bola “fora” e depois chegar à conclusão de que essa bola foi boa, o ponto deverá ser repetido, exceto se foi uma pancada ganhante ou se ele anteriormente, nesse encontro, já tinha feito chamadas incorretas. Nestas circunstâncias o Jogador que chamou “fora” perde o ponto.
- O Servidor deverá anunciar o resultado antes de cada primeiro serviço em voz suficientemente alta de forma a ser ouvido pelo seu adversário.
- Se um Jogador não estiver satisfeito com as ações ou decisões do seu adversário, deverá chamar o Juiz Árbitro (ou o Adjunto do Juiz Árbitro ou Árbitro fora do court).

Para os encontros jogados em campos de terra batida, existem procedimentos adicionais que os Jogadores devem seguir:

- A marca de uma bola pode ser inspecionada se se tratar da pancada que finalizou o ponto ou quando o jogo é parado (é permitida uma devolução, mas depois o Jogador tem de parar imediatamente).
- Se um Jogador não estiver seguro da chamada feita pelo seu adversário, ele poderá pedir-lhe para mostrar a marca. O jogador pode então cruzar a rede para ver a marca.
- Se um Jogador apagar a marca, ele concede a chamada.
- Se houver um desacordo sobre uma marca de uma bola, o Juiz Árbitro (ou o Adjunto do Juiz Árbitro ou Árbitro fora do court) poderá ser chamado para tomar a decisão final.
- Se um Jogador chamar uma bola “fora”, ele deverá, em condições normais, ser capaz de mostrar a marca.
- Se um jogador incorretamente chamar uma bola “fora” e depois se verificar que a bola era “boa”, o Jogador que chamou “fora” perde o ponto.

Jogadores não sigam estes procedimentos de forma justa podem ser sujeitos à Regra do Estorvo e à Conduta Antidesportiva prevista no Código de Conduta.

Qualquer questão sobre estes procedimentos deverá ser feita ao Juiz Árbitro.

ANEXO F

GUIA DOS JUIZES DE LINHA

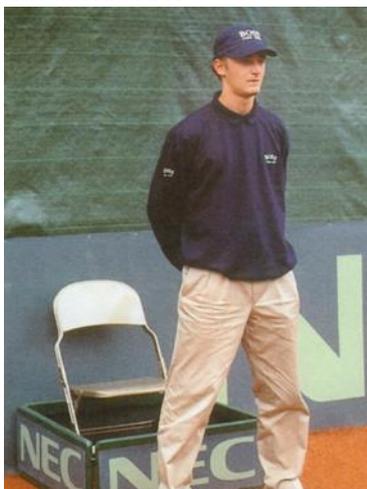
Este Guia indica a postura e os sinais de mãos que os juizes de linha e os juizes de rede devem adotar e descreve outras áreas da sua responsabilidade.

POSTURA E SINAIS

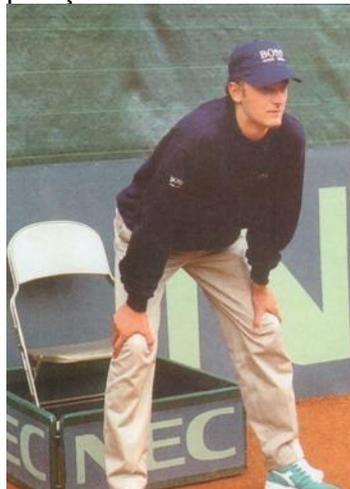
Este são exemplos da postura correta e dos sinais para os juizes de linha e para os juizes de rede. Os sinais de confirmação devem ser feitos quando a bola bate na linha ou a aproximadamente 1 metro da mesma. Quando há uma chamada “fora” ou “falta”, o sinal de mão deve ser feito após a chamada.

JUÍZES DE LINHA LATERAIS E CENTRAL DE SERVIÇO

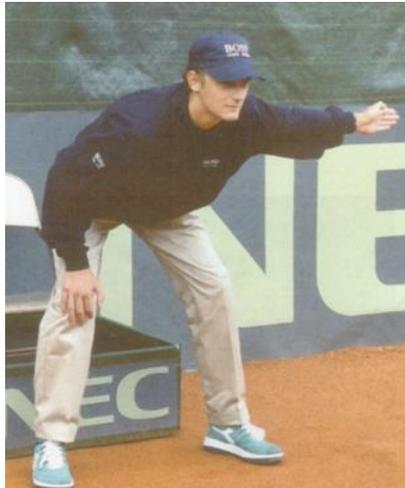
Entre pontos o juiz de linha deve adotar uma posição descontraída.



Quando o jogador se prepara para servir e durante o ponto o juiz de linha deve adotar uma posição alerta.



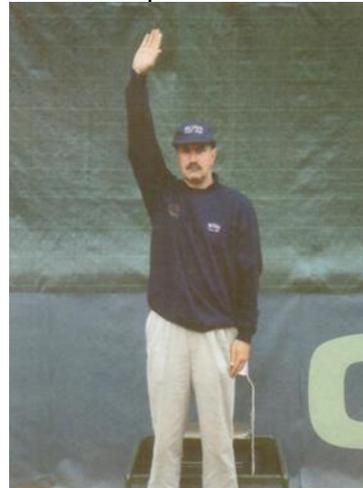
O sinal de “falta” ou “fora” deve ser feito assim, usando o braço para indicar a direção na qual a bola foi “fora” ou “falta”



O sinal de confirmação deve ser feito assim, com as costas das mãos visíveis para o árbitro de cadeira

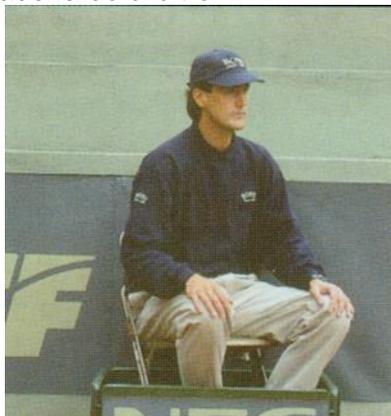


Correções e faltas de pé devem ser assinaladas com o braço totalmente estendido para cima

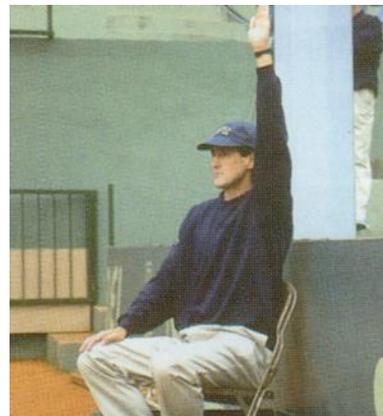


JUÍZES DE LINHA DE BASE

O juiz de linha de base deve sentar-se com as costas direitas e alerta com a cadeira virada para a cadeira do árbitro:



As faltas de pé devem ser assinaladas assim:



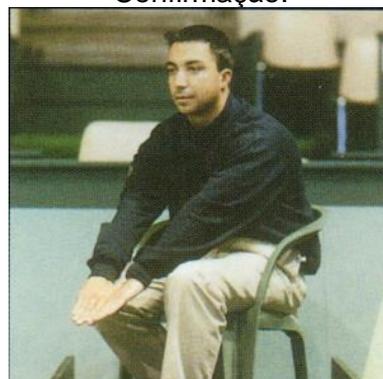
Quando faz o sinal o juiz de linha tem de ter em consideração o lado em que está o árbitro de cadeira de forma a que este consiga ver o sinal com clareza.

Quando o árbitro de cadeira está sentado no lado oposto aos juizes de linha, os sinais devem ser feitos assim:

Fora:

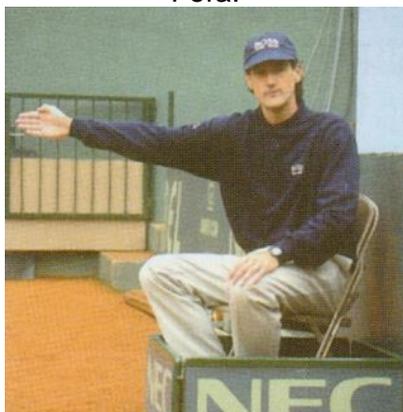


Confirmação:



Quando o árbitro de cadeira está sentado no mesmo lado dos juizes de linha, os sinais devem ser feitos assim:

Fora:

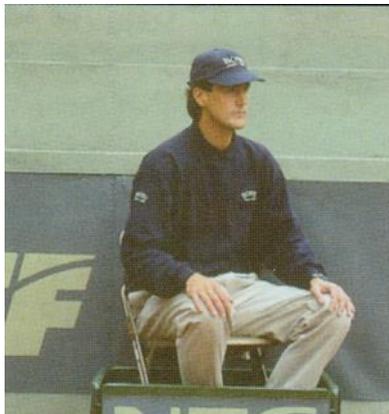


Confirmação:



JUÍZES DE LINHA DE SERVIÇO

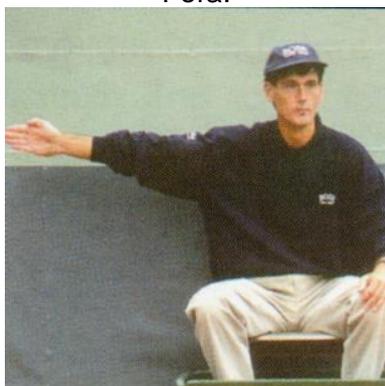
O juiz de linha de SERVIÇO deve estar alerta, concentrando-se quando o servidor inicia o movimento de serviço



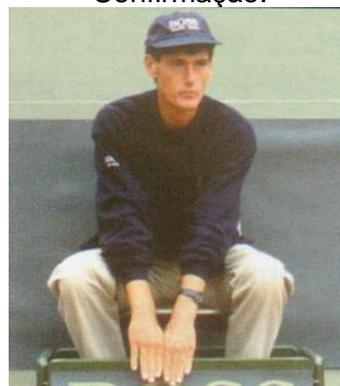
Quando faz o sinal o juiz de linha tem de ter em consideração o lado em que está o árbitro de cadeira de forma a que este consiga ver o sinal com clareza.

Quando o árbitro de cadeira está sentado no lado oposto aos juizes de linha, os sinais devem ser feitos assim:

Fora:

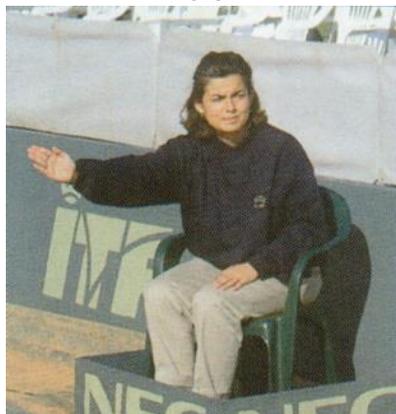


Confirmação:

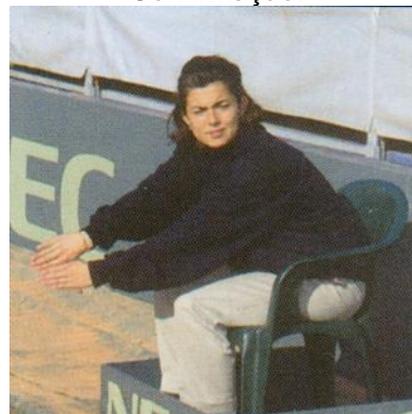


Quando o árbitro de cadeira está sentado no mesmo lado dos juizes de linha, os sinais devem ser feitos assim:

Fora:

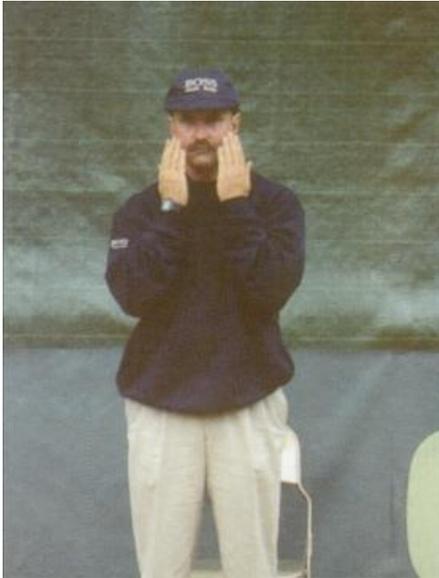


Confirmação:

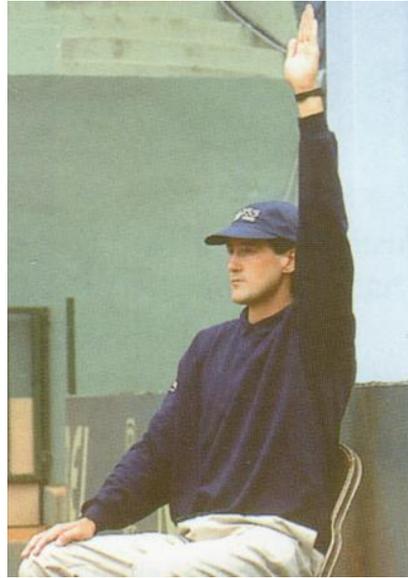


TODOS OS JUÍZES DE LINHA

Quando um juiz de linha está bloqueado deve indicá-lo imediatamente ao árbitro de cadeira com este sinal. Não tapando os olhos!

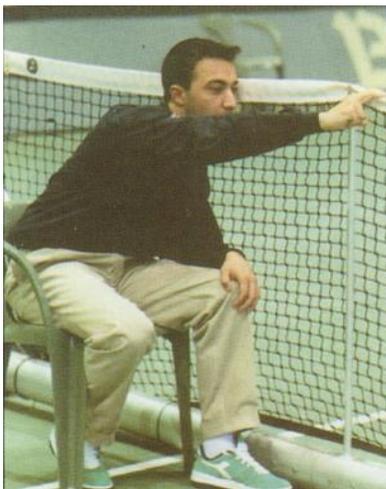


Os sinais de correção devem ser feitos assim:

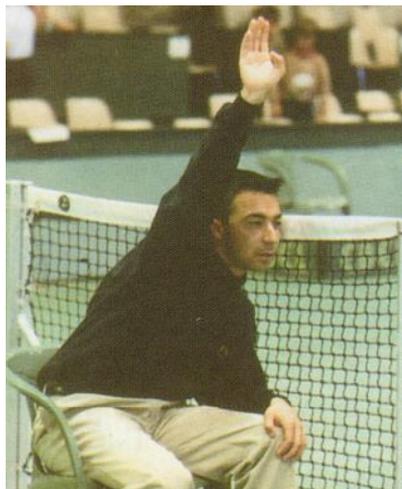


JUÍZES DE REDE

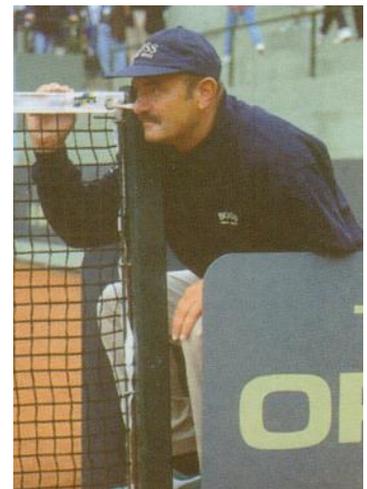
O sinal de “falta” ou “fora” deve ser feito assim, usando o braço para indicar a direção na qual a bola foi “fora” ou “falta”



O sinal de confirmação deve ser feito assim, com as costas das mãos visíveis para o árbitro de cadeira



Correções e faltas de pé devem ser assinaladas com o braço totalmente estendido para cima

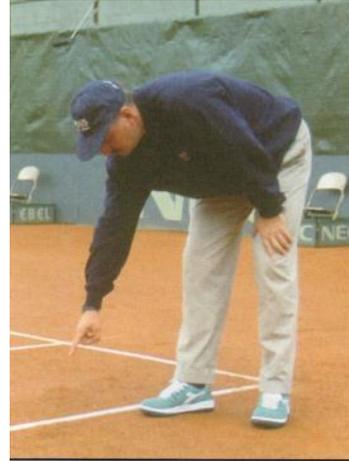


ASSISTIR O ÁRBITRO DE CADEIRA NOUTRAS RESPONSABILIDADES

A rede deve ser medida (e ajustada se necessário) antes dos jogadores e do árbitro de cadeira chegarem ao campo e após cada set



Se um árbitro de cadeira solicitar ajuda para localizar uma marca de bola, num campo de terra batida, o juiz de linha deve dirigir-se à marca e apontá-la enquanto espera que o árbitro de cadeira chegue. O juiz de linha não deve tocar na marca nem fazer a sua leitura.



As bolas devem ser analisadas durante a mudança de lado anterior à troca de bolas



Um juiz de linha deve acompanhar cada jogador que sai do campo para ir à casa de banho. Isto é para garantir que o jogador não usa este momento para qualquer outro propósito. Se o juiz de linha testemunhar uma violação dos procedimentos ele tem de dizer ao jogador que está a violar as regras e de reportá-lo ao árbitro de cadeira.