



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE **TÊNIS**

ÍNDICE

I	DEVERES E RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS	4
A	APLICABILIDADE	4
B	JUIZ ÁRBITRO	4
C	CHEFE DE ÁRBITROS	8
D	ÁRBITRO DE CADEIRA	9
E	JUIZ DE REVISÃO	11
F	JUIZ DE LINHA	13
G	ÁRBITRO ASSISTENTE	14
II	PROCEDIMENTOS PARA ÁRBITROS	16
A	APLICABILIDADE	16
B	QUESTÕES DE REGRAS DE TÉNIS	16
C	QUESTÕES DE FACTO	17
D	INÍCIO DO TORNEIO/ENCONTRO	20
E	DESCANSO, PARAGENS PARA TRATAMENTO MÉDICO/IDA À CASA DE BANHO	20
F	SUSPENSÃO E ADIAMENTO	26
G	ANÚNCIOS	27
H	CHAMADAS	32
I	SINAIS DE MÃOS	33
J	FOLHA DE ARBITRAGEM (INCLUINDO FOLHA CÓDIGO CONDUTA)	33
K	RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS	34
L	ARBITRAR COM UMA EQUIPA COMPLETA DE JUÍZES DE LINHA	35
M	ARBITRAR COM UMA EQUIPA INCOMPLETA DE JUÍZES DE LINHA	35
N	ARBITRAR SEM JUÍZES DE LINHA	36
O	PROCEDIMENTOS PARA ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA	36
P	ESTORVO	36
Q	JOGO CONTÍNUO/ATRASSO DE JOGO	37
R	MÁ CONDUTA EM CAMPO DO JOGADOR	38

S	INFRAÇÕES AO CÓDIGO NÃO OBSERVADAS PELO ÁRBITRO DE CADEIRA	38
T	DESCCLASSIFICAÇÃO IMEDIATA	39
U	CÓDIGO DE CONDUTA PARA ÁRBITROS	39
III	INTERPRETAÇÕES	40
IV	ANEXOS	44
A	SITE DA FPT	44
B	FOLHA DE ARBITRAGEM	45
C	PROCEDIMENTOS DURANTE AS ASSISTÊNCIAS MÉDICAS	49
D	POSIÇÕES DOS JUÍZES DE LINHA	51
E	PROCEDIMENTOS PARA ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA	54
F	PROTOCOLOS DO ÁRBITRO ASSISTENTE	60
G	GUIA DOS JUÍZES DE LINHA	71

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 – JUIZ 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 de todos os Árbitros de Cadeira e Juizes de Linha para os encontros;
5. Substituir um Árbitro de Cadeira e/ou retirar, rodar ou substituir qualquer Juiz de Linha, 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:
 - Recomenda-se que a Cadeira do Árbitro tenha uma altura mínima de 1,82 metro e uma altura máxima de 2,44 metros;
 - A Cadeira do Árbitro deverá estar situada na extensão da rede aproximadamente a 0,91 metro do poste da rede;

- Caso seja utilizado um microfone, este deverá estar equipado com um interruptor “on-off”, ser de ajuste fácil e ter suporte. Na cadeira do árbitro e na sua proximidade (entre as linhas de base) não devem existir microfones de transmissão pública;
- Para torneios ao ar livre, a cadeira do árbitro deverá estar equipada com guarda-sol.

b. Cadeiras dos Juízes de Linha:

- Cadeiras para os Juízes da Linha de Serviço e da Linha de Base deverão ser colocadas no enfiamento das respetivas linhas ao longo das vedações laterais. Deverão estar ao nível do campo e deverão estar pelo menos a 3,66 metros da lateral do campo;
- Cadeiras para os Juízes da Linha Central de Serviço e Linhas Laterais deverão estar colocadas nos cantos no fundo do campo, salvo indicação em contrário;
- Sempre que o sol for um fator a considerar, as cadeiras dos Juízes de Linha devem ser posicionadas de forma que os Juízes de Linha não estejam contra o sol;
- Sempre que o sol não for um fator a considerar, as cadeiras dos Juízes de Linha devem ser posicionadas do lado oposto ao do Árbitro de Cadeira.

c. Dispositivo da Rede - Certificar que, quando um Dispositivo de Rede é utilizado, este está corretamente posicionado na rede.

d. Cadeiras para os Jogadores - Devem ser colocadas de cada lado da cadeira do Árbitro cadeiras para os jogadores.

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 vedações 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 importantes);

10. Designar no 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, salvo indicação em contrário;
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:
 - a lista final de entradas;
 - a classificação a ser utilizada para a determinação dos cabeças de série;
 - outras informações importantes para a realização dos sorteios.
13. Realizar os sorteios das provas de qualificação e quadros principais. Informar o Conselho de Arbitragem imediatamente no caso de um quadro ter de ser refeito, indicando as razões para tal.
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, com a indicação de “não antes de” um determinado tempo. 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 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 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 de 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 oito (8) ou dez (10) minutos) se os jogadores não tiveram 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 climatéricas 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 par de jogos 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 par de jogos no set em curso;

22. Nos torneios em que tal seja aplicável, ser responsável pela investigação das Violações do Código de Conduta, atribuir multas ou pontos de suspensão 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 se fornecidos pela FPT.

C – CHEFE DE ÁRBITROS

O Chefe de Árbitros deverá:

1. Selecionar para o torneio um número suficiente de Árbitros e Juizes de Linha competentes;
2. Antes do torneio, conduzir as necessárias sessões de treino da equipa de arbitragem, incluindo revisão das Regras de Ténis, Regulamentos, Código de Conduta e Deveres 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, caso haja. 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. Para mais detalhes sobre as responsabilidades dos Juizes de Linha, conferir o Guia dos Juizes de Linha (anexo G);
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 aprovado pelo Juiz Árbitro;
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 Ténis, os Regulamentos do Torneio, Código de Conduta e Deveres e Procedimentos para Árbitros. Os seus deveres deverão ser levados a cabo de acordo com os procedimentos da FPT;
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, na presença de ambos os jogadores (equipas), antes do início do aquecimento, realizar um 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, 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 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 surjam durante um encontro (incluindo chamadas em linhas onde não existam Juizes de Linha);
9. Assegurar-se que todas as Regras são observadas pelos jogadores e pelos árbitros em campo;
10. Substituir, retirar ou rodar qualquer Juiz de Linha 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 surjam 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 apenas se elas forem feitas em voz baixa ou se houver uma chamada próxima que tenha de 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 (ver anexo B). 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 de 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 (cf. Procedimentos de Inspeção de Marcas de Bola);
17. Usar o seu melhor esforço para controlar os espectadores. Sempre que os espectadores estiverem 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 número apropriado 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 de se assegurar que ele, os Juizes 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 REVISÃO

A Sistema Eletrónico de Arbitragem (SEA) evoluiu para dois tipos de sistemas:

1. SEA de Revisão - em que os Juizes de Linha estão presentes no campo e os jogadores têm três apelos incorretos por set (exceto em terra batida, onde não há Inspeções de Marca de Bola, é permitido aos jogadores um número ilimitado de apelos incorretos e os jogadores que apagarem a marca antes da imagem ser mostrada estão a conceder o ponto independentemente do resultado da imagem mostrada);
2. SEA em Direto - em que não há Juizes de Linha presentes no campo e o sistema faz todas as chamadas automaticamente.

Um Juiz de Revisão deverá:

1. Estar completamente familiarizado com todos os aspetos das Regras de Ténis, particularmente com os Procedimentos de Revisão Eletrónica, as Regras e Regulamentos do Torneio apropriados e os Deveres e Procedimentos para Árbitros. Os seus deveres deverão ser levados a cabo de acordo com os procedimentos.
2. Vestir-se de forma idêntica aos demais Juizes de Revisão como indicado pelo Juiz Árbitro.
3. Estar na Cabine de Revisão Eletrónica de acordo com o sistema de rotação determinado pelo Coordenador dos Juizes de Revisão ou pelo menos 30 (trinta) minutos antes do início do jogo do primeiro encontro do dia ou sessão no campo para o qual foi designado, e 10 minutos antes do início dos restantes encontros.
4. Abster-se de usar aparelhos eletrónicos na Cabine durante qualquer encontro em curso salvo

aprovado pelo torneio. Isto inclui smart phones pessoais, smart watches, tablets/computadores pessoais e qualquer aparelho móvel/eletrónico. O JR está proibido de enviar e-mails, mensagens ou SMS sob qualquer forma enquanto está em serviço na estação durante o encontro em curso. É proibido o uso da internet durante o curso dos encontros na cabine.

5. Comunicar durante a troca entre JR, certificando-se que o JR que o vai substituir é claramente informado e atualizado de qualquer incidente (ex. faltas de pé) ou outros problemas que tenham ocorrido durante o encontro e o seu estado, tal como incidentes que possam ainda não estar resolvidos, p.e. a câmara da falta de pé.
6. Verificar os meios de comunicação existentes com o Árbitro de Cadeira, o Juiz Árbitro, o Operador de Ecrã e Televisão. O método de comunicação com o Árbitro de Cadeira preferível é uma Talkbox direta com um botão push to talk. Em alternativa, um rádio bidirecional dedicado.
7. Confirmar com o Operador de Realidade Virtual que o sistema está pronto para o evento apropriado, isto é, singulares ou pares, o sistema de pontuação em uso, etc.
8. Durante o aquecimento, observar pelo menos uma Revisão de Teste que não será mostrada nem na Televisão nem no ecrã. Realizar também um teste do rádio com o Árbitro de Cadeira para certificar que o rádio deste está ligado e saber quem servirá primeiro.
9. Confirmar com o Sistema e os Operadores de Realidade Virtual que todos os sistemas estão completamente operacionais antes do início do encontro.
10. Estar responsável por identificar cada impacto de bola com potencial para revisão. Alertar os operadores do sistema para um possível apelo anunciando “STANDBY”. Confirmar que um apelo foi pedido ou antecipar um eventual apelo. Se nenhum apelo foi pedido, “Release to television” é o anúncio que confirma que a imagem pode ser divulgada para a televisão caso queiram mostrá-la e que nenhum apelo está a ser processado.
11. Determinar se um impacto de bola pedido está disponível para revisão.
12. Gerir o processo de transmissão da revisão ou divulgação para a Televisão.
13. Ser responsável por acompanhar o estado do sistema.
14. Em caso de uma avaria no sistema, notificar imediatamente o Árbitro de Cadeira (para que os jogadores possam ser informados que NÃO está disponível a revisão até indicação em contrário) e o Juiz Árbitro e, assim que o sistema voltar a funcionar e tiver sido testado, informá-los imediatamente.
15. Notificar o Árbitro de Cadeira que a chamada original se mantém quando o Juiz de Revisão não

consegue recuperar os dados para rever a chamada.

16. No caso de a tela de vídeo mostrar a marca FORA e o gráfico de texto "DENTRO/FORA" mostrar "DENTRO" ou a tela de vídeo mostrar a marca DENTRO e o gráfico de texto "DENTRO/FORA" mostrar "FORA", o procedimento é o seguinte:

- O Árbitro de Cadeira contacta o Oficial de Revisão imediatamente.
- O Oficial de Revisão confirma o resultado com o operador e estabelece a distância da imagem.
- A distância será utilizada para determinar o resultado da chamada.
- A imagem e o texto corrigidos devem ser mostrados no placar. Se não for possível mostrar, o Oficial de Revisão deve comunicar via rádio o resultado final da chamada ao Árbitro de Cadeira.

Informar imediatamente o Árbitro de Cadeira se o monitor do Juiz de Revisão está a funcionar corretamente mesmo que todos os ecrãs do estádio estejam com problemas.

17. Registrar o número de apelos corretos e incorretos para cada jogador/equipa e ser capaz de confirmar o número de apelos incorretos restantes ao Árbitro de Cadeira, ao Juiz Árbitro ou ao Operador de Ecrã a qualquer momento. Como os apelos disponíveis serão apresentados no marcador, o JR é responsável por corrigir o número de apelos a ser mostrado incluindo os apelos adicionais num tie-break ou por repô-lo depois da pausa entre sets.
18. Atuar como autoridade final no número de apelos incorretos restantes para cada jogador/equipa. Verificar com o Árbitro de Cadeira quando um jogador/equipa tem um ou nenhum apelo restante.
19. Antes de cada set e match tie-break, assegurar-se que o número de apelos é reposto a três (3).
20. Se houver uma avaria com o Sistema Eletrónico de Arbitragem em Direto e não estiver a funcionar, o encontro deve ser parado. O JR deve contactar imediatamente o AC e informá-lo que o sistema não está operacional. O Juiz Árbitro também deve ser contactado:
- O JR deve manter-se em contacto pelo rádio com o AC e Juiz Árbitro e informá-los sobre quanto tempo se esperará até que o sistema esteja de novo operacional;
 - O Juiz Árbitro decidirá nessa altura como, quando e onde se retomará o encontro.
 - Se se verificar que o sistema não estará operacional num curto período razoável, o Juiz Árbitro decidirá outra opção. Isto pode incluir suspender o encontro, mudar o encontro para outro campo, usar Juizes de Linha (se disponíveis), adiar o encontro ou continuar o encontro sem o

sistema tendo o Árbitro de Cadeira a chamar todas as linhas.

21. Procedimento ELC ao vivo quando uma chamada "Stop-Stop" é feita a partir da cabine:

- A chamada "Stop-Stop" no meio de um rally para uma chamada de linha feita anteriormente no rally será válida se o Oficial de Revisão confirmar que o sistema estava a funcionar corretamente e a chamada "Fora" for confirmada antes do início do próximo ponto (Quando o servidor começar o movimento).
- Um jogador pode parar um rally e pedir uma revisão de uma chamada. O jogador deve parar imediatamente.
- Um jogador só pode solicitar uma revisão de uma jogada que termine o ponto e não uma chamada anterior durante um ponto após o ponto ter terminado.
- Se for descoberto durante um rally que um serviço deveria ter sido chamado fora e o botão "Stop-Stop" for ativado pelo Oficial de Revisão:
 - O segundo serviço confirmado como "Fora" resultará na perda do ponto pelo servidor.
 - O primeiro serviço confirmado como "Fora" será repetido se houver um atraso em estabelecer a chamada "Fora". (Semelhante ao procedimento do Clay Court com o tempo do BMI).

22. Assistir e seguir as instruções do Árbitro de Cadeira, Juiz Árbitro, Chefe de Árbitros e/ou Coordenador dos Juizes de Revisão

F – JUÍZ DE LINHA

Um Juiz de Linha deverá:

1. Realizar a sua função de acordo com os procedimentos aprovados. Ver Anexo G – Guia de Juizes de Linha;
2. Vestir-se de forma semelhante aos restantes Juizes de Linha de acordo com as instruções do Juiz Árbitro. Os Juizes 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 base, 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, pedir-lhe para parar 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.

G – ÁRBITRO ASSISTENTE

Os Árbitros Assistentes (AA) são necessários quando é utilizada o Sistema Eletrónico de Arbitragem em Direto (SEAD) num evento em lugar de Juízes de Linha.

O AA auxilia o Árbitro de Cadeira em todas as questões que possam surgir no decorrer de um encontro dentro ou fora de campo e segue as instruções do Árbitro de Cadeira, Juiz Árbitro e/ou Chefe de Árbitros.

O Chefe de Árbitros é o principal contacto e está responsável por todas as questões relacionadas com os AAs.

Uma versão pormenorizada dos protocolos pode ser encontrada em anexo.

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 aspeto 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 Juiz Árbitro. Esta decisão será final e inapelável.

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 árbitros 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 ao Juiz Árbitro 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. Os Árbitros de Cadeira nunca devem 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 de ser capaz de ver um espaço entre a bola e a linha. Para corrigir uma bola “fora” ou “falta”, o Árbitro de Cadeira tem de 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 Ténis requerem em complemento a um “Erro Claro” que o Árbitro de Cadeira tem que realizar a correção imediatamente (ou seja, imediatamente após o “Erro Claro” cometido pelo Juiz de Linha). A correção tem de 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 tiver decidido realizar uma inspeção de marca de bola, ele deverá

descer da sua cadeira e fazer pessoalmente a inspeção. Caso não tenha a certeza onde a marca se encontra (exceto após uma correção), 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. No ténis 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, este 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, 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 Revisão Eletrónica

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

- a. O pedido de um jogador (equipa) para a Revisão 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 Revisão 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 Revisão Eletrónica quando 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 Revisão Eletrónica não for capaz, por qualquer razão, de tomar uma decisão sobre a chamada ou correção. Sempre que houver uma discrepância entre a marca e o texto (dentro/fora), a marca deverá tomar precedência, mas deverá haver comunicação entre o Árbitro de Cadeira e o Juiz de Revisão para confirmá-lo;
- e. A decisão final do Árbitro de Cadeira será o resultado da Revisão Eletrónica e é inapelável. Se for pedida uma revisão manual ao sistema para rever um impacto da bola, um juiz de revisão, 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 encontros 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 a Qualificação 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 de jogar as finais de singulares e de pares consecutivamente, ser dado o seguinte período mínimo de repouso:

- | | | |
|--------------------------------------|---|----------------------|
| • Se tiver jogado menos de 1 hora | - | ½ hora de descanso |
| • Se tiver jogado entre 1 e 1 ½ hora | - | 1 hora de descanso |
| • Se tiver jogado mais de 1 ½ hora | - | 1 ½ hora de descanso |

Além disso, em torneios ITF Juniors World Tennis Tour e ITF Wheelchair Tour:

- | | | |
|-----------------------------------|---|---------------------|
| • Se tiver jogado mais de 2 horas | - | 2 horas de descanso |
|-----------------------------------|---|---------------------|

O Torneio/Regulamentos das Provas relevantes e/ou o Juiz Árbitro podem dar mais tempo que o mínimo indicado acima.

4. Assistência 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 e/ou agravamento 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.
- 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 campo. *

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, em todos os torneios não profissionais, o Juiz-Árbitro pode estender o tempo permitido se considerar apropriado.

A um jogador é permitida uma (1) Paragem para Tratamento Médico por cada condição médica tratável distinta. Todas as manifestações clínicas de insolação são consideradas como uma (1) condição médica tratável. Todas as lesões musculares tratáveis que se manifestem como parte de uma cadeia cinética contínua deverão ser consideradas como uma (1) 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 que 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. Sangramento - 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. Vómito - Se um jogador vomitar, o Árbitro de Cadeira tem de parar o encontro se o vomitado cair para o 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. Diabetes - Qualquer jogador pode autoadministrar insulina dentro ou fora de campo. O Médico ou o Fisioterapeuta devem ser informados imediatamente para que possam acompanhar a situação, observar o jogador para qualquer sinal clínico de hipoglicemia e agir se necessário.

Se um jogador precisar de tempo adicional ao tempo disponível na mudança de lado ou final de set, para verificar os níveis de açúcar no sangue e administrar a insulina, o Árbitro de Cadeira e/ou o Juiz Árbitro podem autorizar uma Paragem para Tratamento Médico.

Não é necessário que o Fisioterapeuta (e o Médico, se houver no local) entre no campo e avalie o jogador antes deste administrar a insulina, a não ser que o jogador não se esteja a sentir bem.

Os jogadores podem decidir notificar o Juiz Árbitro e o Fisioterapeuta que são diabéticos e de que tipo/categoria, mas não são obrigados a fazê-lo ou a prová-lo.

i. 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 pessoal 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 (se aplicável). 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 noutro evento do mesmo torneio (ex.: singulares/pares), tanto no mesmo dia, como em dia posterior.

Reconhece-se que leis nacionais ou governamentais ou outro tipo de regulamentos vinculativos impostos sobre o evento por autoridades fora do seu controle podem requerer uma participação mais obrigatória do Médico do Torneio em todas as decisões relativas a diagnóstico e tratamento. Igualmente, sempre que o Médico do Torneio estiver presente, o Juiz Árbitro pode decidir envolvê-lo em qualquer etapa do processo médico.

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 encontros de Pares masculinos, cada equipa tem direito a um total de uma (1) pausa. Em encontros de Pares Femininos e Mistos, 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 sai do 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 designada 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 por Atraso Injustificado 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.

Nota: Um sumário com as diferentes regras aplicadas a todos os Circuitos Internacionais pode ser encontrado no Portal de Arbitragem da ITF.

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 de 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 – ANÚNCIOS

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

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

1. a 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” – fim do aquecimento, as bolas devem enviadas para o lado do servidor.
- “ ____ a servir, joguem” – imediatamente antes do servidor se preparar para servir.

1. b Aquecimento quando se aplica a regra Inicio 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/pares, à melhor de três sets com tie-break. À esquerda da cadeira ____ e à direita da cadeira _____. ____ 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. Controle 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”

23. 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 dos 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, anuncia-se o vencedor:

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

Em cada set, anuncia-se primeiro o número de jogos ganhos pelo vencedor do encontro.

4. 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, anuncia-se 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.
- i. Violações de Tempo e Violações do Código de Conduta serão anunciadas em português.

24. Paragem para Tratamento Médico

- a. Quando o Árbitro de Cadeira decide chamar o Fisioterapeuta e há um atraso, deverá anunciar:
- “O Fisioterapeuta foi chamado ao campo”
- b. Quando for autorizada uma Paragem para Tratamento Médico de três (3) minutos, 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 restante 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 de Cadeira 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 de Cadeira 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 de Cadeira e Fisioterapeutas relativos à Paragem para Tratamento Médico podem ser encontrados no Anexo C.

5. 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 base (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”

d. Anuncia-se os apelos adicionais no início de um tie-break:

- “6 jogos iguais, tie-break. Cada jogador/equipa recebe um apelo adicional”

e. Quando se joga um set sem tie-break, quando o resultado atinge 6-6 e 12-12, anuncia-se:

- “6 (12) jogos iguais. Os apelos de cada jogador/equipas retornam a 3”

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 retângulo de serviço. Nunca anunciar “Dupla Falta” após um segundo serviço em falta.
 25. “Fora” - Se uma devolução bater no solo, num objeto permanente ou outro objeto fora do campo. Não chamar “Não”.
2. “Net” - Se um serviço bater no topo de rede e passar sobre a mesma.
 26. “Através” - Se a bola passar através da rede.
 27. “Falta de Pé” - Se um jogador violar a Regra 18 das Regras de Ténis.
 28. “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.
 29. “Dois toques” - Se um jogador não conseguir devolver a bola em jogo antes do segundo ressalto (Regra 24 das Regras de Ténis).
 30. “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).
 31. “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 ou transporte tocar no campo do adversário (Regra 24 das Regras de Ténis).
32. “Estorvo” - Se um jogador deliberadamente ou involuntariamente cometer um ato que estorve o seu adversário durante uma jogada (Regra 26 das Regras de Ténis).
33. “Espere, por favor” - Se uma interferência tornar conveniente atrasar o início de um ponto ou do segundo serviço.
34. 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 com as palmas das mãos viradas discretamente 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.
35. Sorteio - Após o sorteio deve registar quem ganhou o sorteio e as escolhas dos jogadores.
36. Tempo/Interrupções - Regista a hora a que o jogo começa e termina em cada set. Anota o tempo e a razão de qualquer interrupção durante o encontro.
37. 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.
38. Troca de Bolas - Antecipadamente registar o jogo em que se deverá realizar a troca de bolas no lado direito da folha de arbitragem.
39. Pontos - Devem ser anotados com traços diagonais nos quadrados da folha de acordo com

o seguinte código:

“A” – Ás

“D” – Dupla Falta. Adicionalmente, um ponto “.” no centro da linha inferior do quadrado correspondente ao servidor indicará uma falta no primeiro serviço.

2. Jogos - Apenas o número total de jogos ganhos pelo vencedor do último jogo será anotado na coluna de “Jogos”.
3. 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.
4. 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.
5. 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 base, laterais, central de serviço e de serviço chamam “Fora” e “Falta” nas respetivas linhas;
 40. Os Juízes de Linha de base, laterais e central de serviço chamam “Falta de Pé” nas respetivas linhas, mesmo que isso signifique chamar através da rede;
 41. O Árbitro de Cadeira chama “Let”, “Golpe Irregular”, “Toque”, “Dois Toques” e “Estorvo”.

L – ARBITRAR COM UMA EQUIPA COMPLETA DE JUIZES DE LINHA

Se um Árbitro de Cadeira tiver uma equipa completa de 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.

42. 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.

43. 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.

44. 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 nunca conseguiria devolver. Se existir alguma possibilidade de a bola poder ter sido jogada, então tem de 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”.

45. Estorvo por algo externo - Se um jogador for estorvado por algo fora do seu controle (uma bola ou um papel que entra no campo, etc.) durante a jogada ou durante o seu movimento de serviço, o ponto terá de 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.

46. 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. A própria raquete cair ou o sapato (ou semelhante) ser deixado é considerado uma vantagem para o adversário e por isso, como princípio geral, não deve ser considerado estorvo.

- b. Qualquer estorvo causado por um jogador que seja julgado como deliberado resultará na perda do ponto.

Q – JOGO CONTÍNUO/ATRASSO 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. Iniciar 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 e vinte (120) segundos)

- a. Iniciar o cronómetro quando o ponto termina.
- b. Anunciar “Tempo” após os sessenta (60) /noventa (90) segundos terem terminado.
- c. Anunciar “15 segundos” se um ou ambos os jogadores se mantiverem na sua cadeira e/ou não tiverem 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.

47. Recebedor que não joga ao ritmo razoável do servidor

- a. Iniciar 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 continuar a aplicar o Código e 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; depois, 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 de notificar o jogador de que irá informar o Juiz Árbitro, para que este tome uma ação após a conclusão do encontro. Salvo decidido em contrário, nenhuma Advertência, Ponto de Penalização ou Jogo de Penalização por Violação do Código de Conduta será atribuída depois disto.

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 Ténis/Arbitragem/Documentação Útil.

III - INTERPRETAÇÕES

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

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, terá de mudar de raquete imediatamente. Se o recebedor parte uma corda quando devolve um primeiro serviço em falta, 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, Outros Apêndices à 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. Antes do início da competição, o Juiz Árbitro decidirá se outros apêndices à rede constituem parte da rede.

Câmaras de Sistema Eletrónico de Arbitragem

- Se uma bola toca na câmara que está dentro das linhas do campo correto, será considerada como parte do campo e como tendo tocado “Dentro”;
- Se uma bola toca na câmara que está fora das linhas do campo correto, a bola é “Fora”;
- Se um jogador toca na câmara sob a rede, será considerada parte da rede. Se isto acontece enquanto a bola está em jogo, é um “Toque” e o jogador perde o ponto;
- Contudo, uma câmara posicionada sob a rede entre os sticks de singulares e o poste da rede é um objeto permanente.

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) 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 pelo Juiz Árbitro.

O Departamento Técnico da ITF aprova os vários equipamentos que podem ser usados. A lista de todos os aparelhos aprovados pode ser encontrada no site da ITF.

É importante notar que, embora estes equipamentos estejam aprovados pelo Departamento Técnico da ITF, cabe a cada Circuito escolher se quer autorizar estes aparelhos durante os encontros. No caso de eventos ITF, estes equipamentos podem ser usados, desde que não tenham um ecrã que possa receber dados (semelhante a um smart watch) e que os jogadores não tentem ter acesso a dados durante as mudanças de lado.

O equipamento Whoop está permitido em todos os eventos ITF, desde que cumpra as condições de não ter um ecrã para receber dados.

Eventos da Taça Billie Jean King – apenas equipamentos Microsoft com a aplicação Billie Jean King

Cup Match Insights estão permitidos, devido a uma parceria com a Microsoft.

Eventos da Taça Davis – os procedimentos, como indicados no documento Miscellaneous, mantêm-se. O equipamento Whoop será apenas permitido no início da temporada da Taça Davis de 2024.

Toalhas de Merchandising de Grand Slam (Toalhas de Jogador)

Embora consideradas como “Outro Evento”, estas serão permitidas nos eventos ITF (exceto Taça Davis e Taça Billie Jean King) onde não sejam fornecidas toalhas pelo torneio para os jogadores em campo.

Nos casos em que o nome de um patrocinador apareça na toalha, isto continua permitido, desde que não haja conflito com nenhum patrocinador local do torneio.

Logotipos de Universidades em eventos ITF

Logotipos de Universidades serão considerados logotipos Comerciais e deverão obedecer às respetivas dimensões e posição na roupa.

Levantamento - Ténis em Cadeira de Rodas

Durante encontros com Árbitro de Cadeira, se a visão do Árbitro de Cadeira está impedia, o Árbitro de Cadeira pode pedir ou aceitar a assistência de um Juiz de Linha, Árbitro Fora do Campo ou Juiz Árbitro (onde não haja Juízes de Linha) para ajudar a determinar se os jogadores cometem um “levantamento”, mais especificamente se violam a condição de se manterem em contacto com o assento durante a jogada de um ponto, de acordo com o Anexo A, secção d) iii) e e) vi). Os Árbitros de Cadeira devem informar os jogadores quando tal assistência é utilizada antes de usufruir dessa assistência para chamar “levantamento”.

Zona Proibida no Ténis de Praia - Clarificação da Regra

Além da alteração à Zona Proibida no que diz respeito ao parceiro do servidor em encontros masculinos - regra dos 6 m - por favor considere as seguintes interpretações chave relativamente à Zona Proibida:

Equipa Recebedora: “O(s) recebedor(es) não pode(m) alterar significativamente a(s) sua(s) posição(ões) relativamente um ao outro e ao servidor assim que este tenha escolhido a sua posição até que a bola seja posta em jogo”.

Isto significa que, embora algum movimento seja permitido, a equipa recebedora não pode:

1. Estorvar o servidor fazendo movimentos exagerados que possam distrair o servidor;
2. Atravessar a linha imaginária da zona proibida ou mover-se para a zona proibida até que o servidor tenha batido na bola;
3. Ambos os pés devem estar atrás da linha imaginária (mesmo princípio que a Falta de Pé);

Parceiro do Servidor: O mesmo princípio que se aplica à equipa recebedora deve ser aplicado ao parceiro do servidor no que diz respeito ao posicionamento dos pés e ao atravessar da extensão imaginária da zona proibida ou mover-se para a zona proibida até que o servidor tenha batido na bola.

Para que não haja dúvida, o parceiro do servidor pode na mesma obstruir o servidor da equipa recebedor.

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, 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

ANEXO B

Folha de arbitragem:

FOLHA DE ARBITRAGEM



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE TÊNIS

EVENTO

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

ENCONTRO

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

SORTEIO

VS.

Jogador(es) ANA PEREIRA	Clube C.T.	Ganhou ✓	Escolheu 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	JOGADOR	Formato	Recebedores - Pares	Hora início	Jogos	Troca Bolas
SP			No Ad	AC	15.06	SP	
	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	
		13	TIE-BREAK				7

JOGOS PROLONGADOS

Servidor	Jogos	Pontos de vantagem adicionais
S	3	A

RESULTADO

Set N° 1 2

Jogador/Equipa	MARIA SILVA	6	7	Hora Fim 16.07
Jogador/Equipa	ANA PEREIRA	0	6	



EVENTO

Torneio	Modalidade	Ronda	Campo	Data
CAMP. NACIONAL	SF	10	3	26.09.2019
Jogador(es)	Jogador(es)	Árbitro do Cadeira		
MARIA SILVA	vs. ANA PEREIRA	M. BOAVISTA		
Assinatura				<i>[Assinatura]</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	OA	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 BOLA
UMA BOLA QUE TOCOU A LINHA.

INTERRUPÇÕES / IDAS À CASA DE BANHO

S E T	J O G O	Pontos	De (Hora)	Até (Hora)	Jogador	Motivo
2	1	00-00	15.02	15.06	S	TRATAMENTO MÉDICO (ONCO DIREITO)
		-				
		-				
		-				
		-				

VIOLAÇÕES DE TEMPO

VIOLAÇÕES DE TEMPO		PENALIZ.	A	P	P	P
Jogador/Equipa	Set	2				
MARIA SILVA	Jogos	2	-	-	-	
Observações	Pontos	30 - 00	-	-	-	
	Jog / 25, 50s	✓				
Jogador/Equipa	Set					
ANA PEREIRA	Jogos	-	-	-	-	
Observações	Pontos	-	-	-	-	
	Jog / 25, 50s					

JOGOS PROLONGADOS

S	J	Servidor	Pontos de Vantagem adicionais
E	O		
T	G		
	O		

TIE-BREAKS PROLONGADOS

[illegible]

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 O TEMPO DE 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”

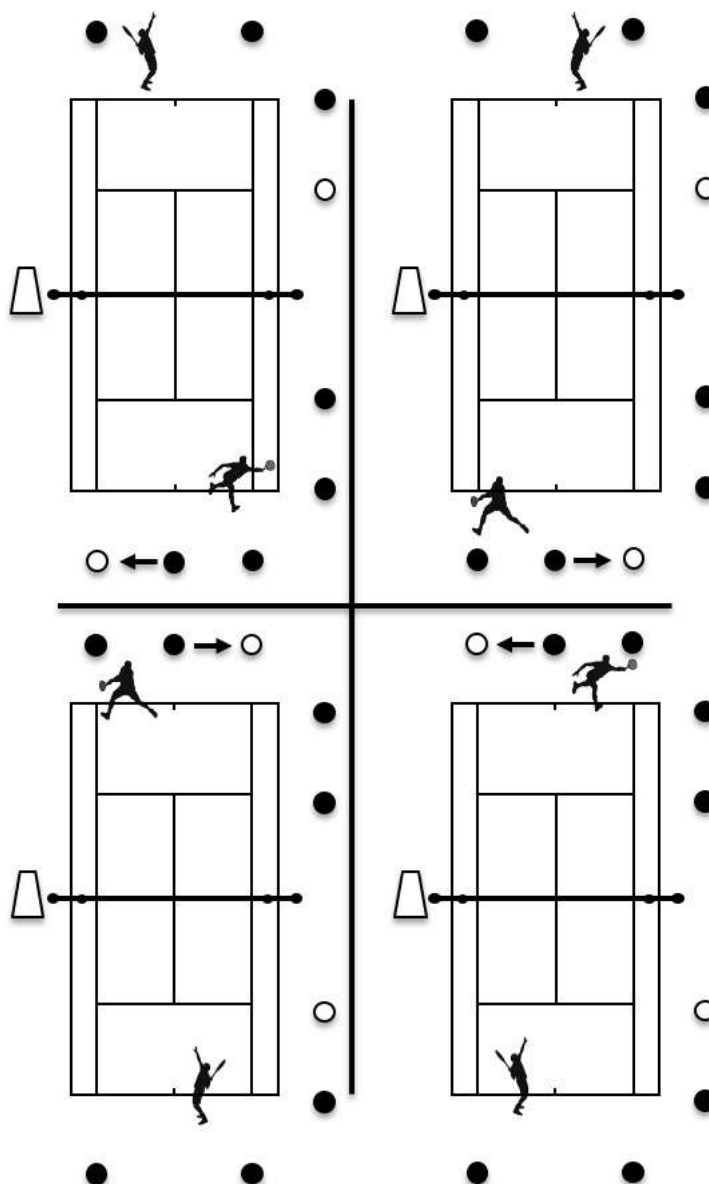
Após anunciar “Tratamento completo”, se necessário, deverá ser dado o tempo que o jogador necessita para colocar o vestuário necessário antes de se anunciar “Tempo”.

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 JUIZES DE LINHA

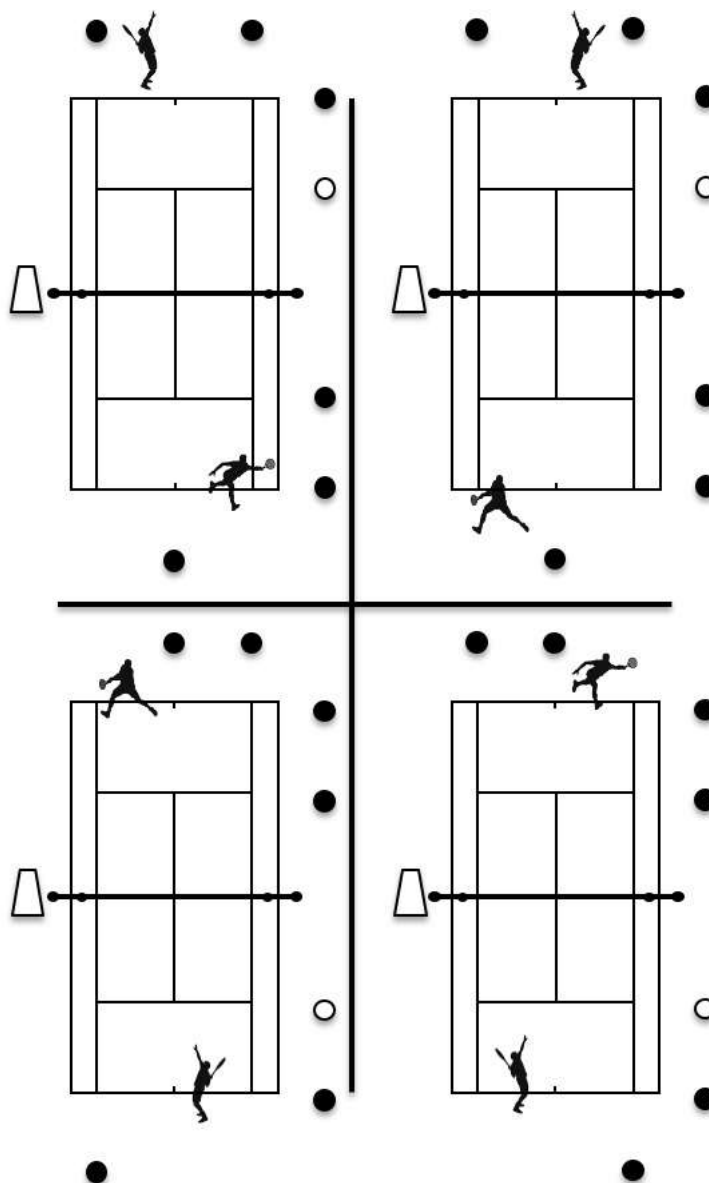
Sete Juízes de Linha



Sete (7) Juízes de Linha

- A. As Linhas Laterais e Linha Central de Serviço estão cobertas por quatro (4) Juízes 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.

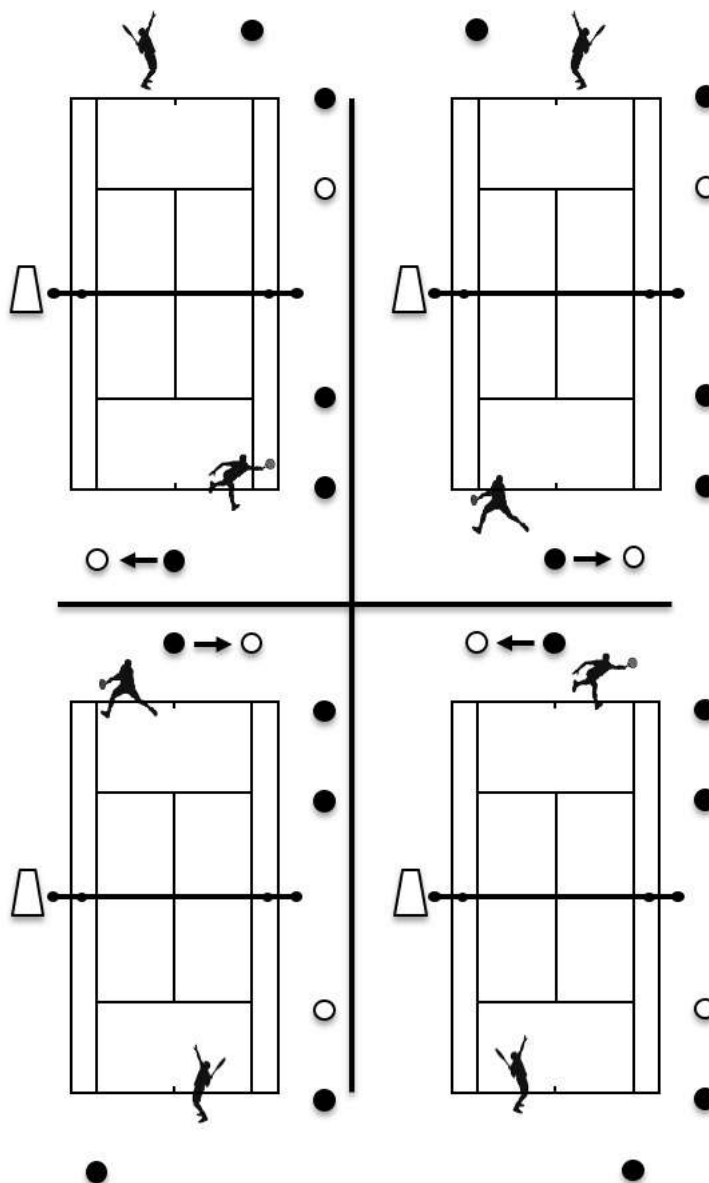
Seis Juízes de Linha



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 de se deslocar para a Linha Lateral não coberta após a realização do serviço.
- C. Movimento durante o ponto.

ANEXO E

PROCEDIMENTOS PARA OS JUIZES ÁRBITROS

ENCONTROS JOGADOS SEM ÁRBITRO DE CADEIRA

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 Campo.

Uma questão de regras decidida por um Árbitro Fora do Campo em primeira instância pode ser apelada ao Juiz Árbitro.

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, que posição tinha e como a viu. 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. O Árbitro deve lembrar o jogador que, em circunstâncias normais, este deve ser capaz de mostrar a marca quando chama a bola “fora”.

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 golpes irregulares, o Juiz Árbitro deve tentar descobrir o que aconteceu baseado no relato dos jogadores e decidir conforme achar apropriado. O benefício da dúvida deve ser deixar o ponto continuar, pelo que um jogador não deverá chamar um let, por exemplo, a não ser que esteja 100 % seguro.

Chamadas Incorretas Flagrantes

Se o Juiz Árbitro está fora do campo 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 conclusiva (ás, pancada ganhante) ou a chamada não teve interferência, 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 de ter cuidado para não se envolver demasiado no encontro quando não é necessário nem usar esta regra para chamadas incorretas perto da linha. Antes de usar a regra do Estorvo, o Juiz-Árbitro tem de estar seguro de que foi feita uma chamada claramente má.

Disputa no resultado

Se o Juiz Árbitro for chamado ao campo e estava a ver o encontro e sabe o resultado correto, então o Juiz Árbitro deverá ir ao campo e dizer aos jogadores qual é o resultado correto.

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 deverá estar dentro do campo do encontro. Para chamar uma

falta de pé de fora do campo, o Juiz Árbitro tem de estar numa posição apropriada para ver claramente a falta de pé flagrante ocorrer e sempre que possível deve ter informado o jogador.

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.

Levantamento - Ténis em Cadeira de Rodas

Sempre que um “levantamento” for observado, o Juiz Árbitro deverá informar o jogador durante a próxima mudança de lado que o observou e que se for observado um “levantamento” de novo de fora do campo, será chamado “levantamento”.

Em todos os casos de “levantamento”, o árbitro tem de estar na melhor posição possível para fazer a chamada.

Em caso de alguma questão relacionada com estes procedimentos, por favor contacte o Conselho de Arbitragem.

AVISO PARA OS JOGADORES

ENCONTROS JOGADOS SEM UM ÁRBITRO DE CADEIRA

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 ouça.
- Em caso de dúvida, o jogador terá de 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 Campo).

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, poderá pedir-lhe para mostrar a marca. O jogador pode então cruzar a rede para ver a marca.
- Se um jogador apagar a marca, 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 Campo) 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.

Os jogadores que 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

PROTOCOLOS PARA OS ÁRBITROS ASSISTENTES

RESPONSABILIDADES CHAVE EMBORA NÃO LIMITADAS A:

- Auxiliar o Árbitro de Cadeira na preparação necessária do campo antes do encontro.
- Acompanhar os jogadores numa ida à Casa de Banho, Mudança de Equipamento e/ou Pausa por Calor.
 - Os AAs devem conhecer a localização das casas de banho ou balneários mais próximos, bem como as localizações de reserva.
 - Guiar o(s) jogador(es) à casa de banho ou instalação designada.
 - Usar o palavreado correto e técnica de uso de um rádio ao comunicar com o Árbitro de Cadeira quando acompanha um jogador.
- Se não estiver a acompanhar um jogador - pode-lhe ser pedido para:
 - Levar a cabo as mudanças de bola.
 - Medir a rede no final de cada set ou quando instruído pelo Árbitro de Cadeira.
- Adiamento por chuva:
 - Auxiliar em juntar as bolas do encontro rapidamente. Mantê-las separadas e identificadas (etiquetas estão disponíveis na sala do Chefe de Árbitros) com a informação do encontro (número do campo, nomes dos jogadores, em que lado estão, quem serve, resultado no encontro) como pedido pelo Árbitro de Cadeira.
 - Confirmar com o Árbitro de Cadeira se este guarda as bolas durante o adiamento por chuva.
- Bola(s) perdida(s) ou adiamento por chuva:
 - Obter bola(s) de desgaste parecido, mas apenas substituí-la(s) se instruído pelo Árbitro de Cadeira.
- O AA que começa o encontro deve passar informação do encontro ao AA que o substitui antes de sair do campo/calha.
- Chamada de Linhas: Estar preparado para chamar linhas (estando no campo ou num intervalo) de repente se o sistema eletrónico de arbitragem não funcionar, seguindo as instruções do Chefe de Árbitros, Árbitros de Cadeira ou Juiz Árbitro.

- Estar familiarizado com as regras e procedimentos da ATP/GS/ITF/WTB e específicas do evento.

NB: É prioridade do AA acompanhar um jogador que sai do campo. Se necessário, o Árbitro de Cadeira tomará conta de mudanças de bola/medição da rede.

REQUISITOS FÍSICOS PARA O PAPEL DE ÁRBITRO ASSISTENTE:

Segue-se uma descrição dos requisitos físicos, movimentos e funções essenciais requeridas para árbitros no papel de AA. Os Árbitros devem ser capazes de levar a cabo estas funções numa variedade de condições ambientais e num período de maneira que as operações do jogo e/ou do torneio não sejam constrangidas, atrasadas ou interrompidas.

- Mover-se rapidamente para o campo de e para a área dos Árbitros.
- Ser ágil para se mover no campo rapidamente numa mudança de lado/final de set.
- Acompanhar jogadores num Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento, Pausa por Calor ou Pausa para Tratamento Médico fora do campo ao ritmo do jogador.
- Durante o encontro – ter capacidade de se sentar e/ou estar de pé por longos períodos em condições climatéricas extremas (calor/frio; com ou sem sombra), e ao longo de muitos dias.

AS HABILIDADES NECESSÁRIAS PARA SE SER UM ÁRBITRO ASSISTENTE INCLUEM, MAS NÃO SÃO LIMITADAS A:

- Compreender e implementar as regras de ténis.
- Ser capaz de estar sujeito a regras e procedimentos específicos e seguir as instruções indicadas pelo Chefe de Árbitros.
- Compreender e ser capaz de seguir procedimentos tais como medir a rede, troca de bolas, substituição de bolas e saber quais os seus deveres quando acompanha um jogador numa Ida à Casa de Banho, Mudança de Equipamento, Pausa por Calor e/ou Pausa para Tratamento Médico.
- Comunicar firmemente e com confiança, ser capaz de comunicar claramente em inglês entre o Árbitro de Cadeira e o(s) Jogador(es).
- Ter a capacidade de estar concentrado por longos períodos.
- Ter a capacidade de trabalhar por longas horas.
- Ter a capacidade de estar atento e adaptar-se a mudanças repentinamente.

- Ser capaz de levar a cabo e implementar instruções que lhe são dadas.
- Estar aberto a feedback construtivo.
- Ser capaz de trabalhar eficazmente em ambiente de equipa.
- Ter a capacidade de funcionar com tecnologia incluindo rádios bidirecionais.
- Ser profissional e estar sujeito ao Código de Conduta para Árbitros.

TRABALHO DE EQUIPA E COMUNICAÇÃO SÃO ESSENCIAIS:

- Os AAs devem sempre trabalhar em equipa com o Árbitro de Cadeira.
- Comunicar com o Árbitro de Cadeira é crucial.
- Seguir as instruções do Árbitro de Cadeira. Ao terminar um encontro, verificar com o próximo Árbitro de Cadeira as suas instruções.
- As necessidades de um encontro são da sua responsabilidade.
- Pelo menos um AA estará sempre designado para cada campo, enquanto o campo estiver a ser usado.
- Se forem precisos dois (2) AAs (ex. acompanhar ambos os jogadores em diferentes direções para uma Ida à Casa de Banho, Mudança de Equipamento ou Pausa por Calor) e não houver um segundo árbitro, outro árbitro auxiliará, ex. Juiz Árbitro, Chefe de Árbitros, outro AA.

Mesmo se estiver longe do campo, todos os AAs devem estar atentos e prontos a ajudar se for preciso um AA adicional de repente ou se o sistema falhar e forem precisos árbitros para tomar os deveres de Juiz de Linha.

EQUIPAMENTO:

O AA deve estar sempre equipado com os seguintes itens:

- Fita métrica
- Cronómetro (no caso de se perder a comunicação por rádio com o Árbitro de Cadeira e for preciso medir o tempo do(s) jogador(es) numa Ida à Casa de Banho, Mudança de Equipamento e ou Pausa por Calor).
- Rádio bidirecional providenciado pelo torneio e conhecimento do(s) canal(is) correto(s). O rádio bidirecional pode ser guardados numa caixa no campo - por favor, verificar.

- Caneta.
- * Etiquetas ou tiras de Identificação para escrever informações para as latas de bolas como descrito acima no caso de adiamentos por chuva ou suspensões e para informação de encordoação.
- * Elásticos para segurar as latas de bolas durante um adiamento por chuva ou para anexar informações para a encordoação da raquete - isto pode ser providenciado por alguns eventos se determinado pelo organismo governamental que é necessário e acordado com o torneio. Não é para ser visto como equipamento obrigatório para cada evento.

Nota: * Não obrigatório, mas dependente do evento, como procedimento preferido pela direção do Circuito e Torneio.

PROFISSIONALISMO

- Não leva telemóvel ou smart watches enquanto está numa rotação na calha/campo.
- Postura calma e confiante em todas as ações e interações.
- Fala clara e concisamente com o Árbitro de Cadeira.
- Se comunica com o Árbitro de Cadeira sobre um problema, fala baixo para evitar ser ouvido pelos microfones do campo e/ou câmaras de televisão.
- Quando acompanha jogadores:
 - não inicia conversa, mas responde cortesmente a uma pergunta do jogador.
 - responde a mensagens de rádio (sempre que necessário)
 - mantém uma distância apropriada entre si e o jogador.
 - NÃO CONVERSA com espectadores.
- NÃO publica nas redes sociais antes ou durante o período do torneio.
- Deve-se reportar sempre a tempo ao Chefe de Árbitros.
- NÃO ABANDONA o local sem permissão do Chefe de Árbitros.
- Quando termina o seu campo, confirma com o Chefe de Árbitros uma possível recolocação.
- É considerado uma pessoa sob o Código de Conduta para Árbitros e a ITIA.

LOCALIZAÇÃO JUNTO AO CAMPO

Para facilitar a comunicação com o Árbitro de Cadeira, será designado um lugar ao AA baseado na melhor posição com uma vista desimpedida para o Árbitro de Cadeira e acesso direto ao campo.

A localização do lugar designado para o AA pode variar consoante o campo.

- Levanta-se e olha para o Árbitro de Cadeira nas mudanças de lado/finais de set.
 - Observa ambos os jogadores numa mudança de lado/final de set.
 - Responde rapidamente quando necessário.

HORAS DE TRABALHO DIÁRIAS:

- Os AAs trabalharão desde a hora de apresentação até que sejam dispensados. O Chefe de Árbitros dispensará os árbitros consoante indicação do Juiz Árbitro ou Controle do Torneio (dependendo do procedimento do evento) sobre o estado dos jogos para esse dia.
- Haverá um número mínimo necessário de AAs no local sempre que haja jogos em progresso para ajudar com cobertura de Juizes de Linha caso o sistema falhe.
- Se houver alguma questão, verificar com o Chefe de Árbitros ou Juiz Árbitro.

PROCEDIMENTO PARA MUDANÇA DE BOLAS

- Antes do início do aquecimento, pergunte ao Árbitro de Cadeira se quer assistência ou não para Mudança de Bola. Se SIM, siga os seguintes procedimentos:
- Abra e verifique as bolas 2 jogos antes da mudança (verifique a pressão, agite para garantir que não há ruído, garanta que não há defeitos ou borbotos no feltro);
- Se for preciso acompanhar um jogador que está prestes a sair do campo, não faça a mudança de bolas. A sua prioridade é os jogadores! O Árbitro de Cadeira fará a Mudança de Bolas.
- ESPERE que o árbitro anuncie a mudança. NÃO SE APRESSE para o campo a não ser que indicado pelo Árbitro de Cadeira.
- Pouse as bolas no campo em linha, no corredor de pares do lado donde se vai servir. Se não sabe qual o lado, pergunte ao Árbitro de Cadeira.
- Se a Mudança de Bolas NÃO ocorre numa mudança de lado, pouse as bolas ao lado da cadeira para que o Árbitro de Cadeira as possa ver e completar a mudança de bolas o mais rapidamente possível.

- Segure nas latas de bolas vazias para que os apanha-bolas ponham as bolas usadas lá dentro. Não deixe que os apanha-bolas toquem nas bolas novas até que todas as bolas usadas estejam nas latas. Garanta que comunica claramente com os apanha-bolas sobre que direção devem ir.
- Certifique-se que há latas de bolas novas suficientes para as próximas mudanças; se não, informe o Árbitro de Cadeira o mais rapidamente possível.

Dica - No final do set, se um jogador faz uma pausa para Ir à Casa de Banho e/ou Mudança de Equipamento, o adversário pode querer treinar serviços. Esteja atento e pronto a ajudar o Árbitro de Cadeira a pedir aos Apanha-Bolas para trazer as bolas do encontro. Entregue bolas de desgaste semelhante ou bolas novas ao jogador para treinar de acordo com as instruções do Árbitro de Cadeira.

PROCEDIMENTOS PARA SUBSTITUIÇÃO DE BOLAS

- Pergunte ao Árbitro de Cadeira no início do encontro como quer que se faça a substituição de uma bola perdida ou rebentada:
 - Se quer que seja o AA a trazer a bola de substituição; ou
 - Se quer ser ele a tomar conta do assunto.
- Não ponha uma bola de substituição em jogo antes de fazer contacto visual ou verbal com o Árbitro de Cadeira.
- Se estiver a rodar com um AA depois de o encontro ter começado, o AA que está a substituir deve informá-lo sobre a preferência do Árbitro de Cadeira.

VERIFICAÇÃO DO FORNECIMENTO DE BOLAS:

- Confirme que as bolas corretas são utilizadas para cada encontro.
- Os AAs devem prestar atenção o fornecimento de bolas pois os eventos podem variar (Eventos Combinados/Grand Slams).
- Esteja atento aos diferentes tipos de bolas usadas para os diferentes eventos, ex. Regular Duty para encontros femininos; Extra Duty para masculinos.

IDAS À CASA DE BANHO/MUDANÇA DE EQUIPAMENTO:

Confira os respetivos regulamentos a respeito do evento onde está a trabalhar para se familiarizar com o procedimento da Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento aplicável. Além disso, existe uma tabela-resumo destes procedimentos no Portal ITF Officiating Education para ser usado como guia.

Se um jogador não usa a casa de banho, de acordo com a regra da Ida à Casa de Banho, reporte isto ao Árbitro de Cadeira ao regressar ao campo. Nota: uma jogadora do sexo feminino não tem necessariamente de usar a casa de banho numa Mudança de Equipamento.

- Esteja atento a qualquer conversa que os jogadores tenham quando se aproximarem dos seus bancos na mudança de lado ou final de set.
- Assim que um jogador se levanta para sair do campo, esteja preparado para entrar em ação. É melhor guiar o jogador do que segui-lo.
- Assegure-se que tem o seu rádio bidirecional consigo e ligado no canal correto.
- Esteja atento ao público. Afaste-se das multidões quando possível.
- Acompanhe o jogador à casa de banho/balneário mais próximo.
- Se um jogador usa uma casa de banho individual, espere à porta. Se o jogador entra numa casa de banho com vários cubículos, deve esperar na casa de banho junto ao cubículo onde o jogador entrou.
- Os jogadores não podem levar as suas malas para dentro do cubículo.
- É permitido a jogadoras do sexo feminino levar uma mala pequena de necessaire para o cubículo ou casa de banho.
- Lavar as mãos, ajustar o cabelo/chapéu/fita está incluído no tempo.
- A Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento está completa quando o jogador sair das instalações.
- Esteja atento e pronto para relembrar o jogador que não são permitidos aparelhos eletrónicos. Reporte qualquer uso de aparelhos eletrónicos ao Árbitro de Cadeira.
- Reporte imediatamente quaisquer violações e problemas ao Árbitro de Cadeira. (Por favor, veja os exemplos em PROBLEMAS QUE POSSA ENCONTRAR AO ACOMPANHAR NUMA IDA À CASA DE BANHO/MUDANÇA DE EQUIPAMENTO E O QUE FAZER abaixo.)

PROBLEMAS QUE POSSA ENCONTRAR AO ACOMPANHAR NUMA IDA À CASA DE BANHO/MUDANÇA DE EQUIPAMENTO E O QUE FAZER:

- Durante uma Ida à Casa de Banho e/ou Mudança de Equipamento, os jogadores NÃO podem:
 - Tomar uma pausa estendida
 - Não usar a casa de banho numa Ida à Casa de Banho
 - Receber instruções
 - Falar com um espectador
 - Tomar um duche durante uma Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento
 - Usar equipamentos eletrónicos
 - Levar um saco para o cubículo (a não ser um nécessaire pequeno para mulheres como especificado acima)
 - Receber um tratamento médico não autorizado sem o conhecimento do Árbitro de Cadeira/Juiz Árbitro.
- Se um jogador fizer algum dos itens acima, “relembre-lhe” cortesmente que o jogador está proibido e que está a violar as regras, usando o seguinte palavrado:
 - “Não é permitido tomar duche.”
 - “Não é permitido o telemóvel/smart watch.”
 - “Não é permitido receber instruções.”
 - “Não pode levar o saco para dentro do cubículo.”
- Se ele continuar, informe o jogador: “Terei de reportar isto ao Árbitro de Cadeira.”
- Acompanhe-o de regresso ao campo e vá direto ao Árbitro de Cadeira para reportar exatamente o que aconteceu.

SITUAÇÕES NÃO COMUNS:

- Se a casa de banho/balneário não estiver disponível ou estiver ocupada e o jogador tiver de ir a outro local, avise o Árbitro de Cadeira imediatamente.
- Se o jogador quiser mudar de roupa, terá de ter as roupas para mudar consigo. Se não, avise o Árbitro de Cadeira imediatamente.

- No caso de uma falha de comunicação com o Árbitro de Cadeira por rádio, tome nota do tempo quando o jogador entrou no cubículo ou balneário. Use o seu relógio ou cronómetro para contar o tempo, fazendo os mesmos anúncios ao jogador que faria caso estivesse em comunicação com o Árbitro de Cadeira. Anuncie o tempo restante (isto é, faltam 2 minutos, falta 1 minuto, 30 segundos, tempo ou 4/3/2/1/30 segundos para uma Pausa por Calor).
- Se uma jogadora tem o seu período durante uma pausa para Ida à Casa de Banho e precisa que produtos femininos ou roupas novas lhe sejam trazidas, avise imediatamente o Árbitro de Cadeira. Neste caso, será aplicada a Regra do Equipamento Deteriorado e a contagem do tempo da Ida à Casa de Banho é interrompida.

PAUSA POR CALOR - INFORMAÇÃO ÚTIL

Se acompanhar um jogador numa Pausa por Calor, por favor repare que há algumas diferenças a estar atento comparadas com uma Pausa para Ida à Casa de Banho normal.

Numa Pausa por Calor, um jogador pode:

- Tomar duche, descansar, receber conselhos e/ou ajustes médicos (re-taping).
- Instruções fora de campo são apenas permitidas no final da Pausa por Calor (90 segundos).

Numa Pausa por Calor, um jogador NÃO pode:

- Receber Tratamento Médico ou procurar um fisioterapeuta sem o conhecimento do Árbitro de Cadeira/Juiz Árbitro;
- Usar equipamentos eletrónicos, ex. telemóvel/smart watch;

O jogador precisa de estar de volta ao campo e pronto para retomar o jogo aos 9 minutos e 30 segundos, quando o Árbitro de Cadeira anuncia “Tempo” (isto é significativamente diferente de uma Pausa para Ida à Casa de Banho).

COMUNICAÇÃO DE RÁDIO COM O ÁRBITRO DE CADEIRA:

Exemplo de palavrado:

Se um jogador perguntar quanto tempo falta, o AA deve informar o jogador “Faltam {X} minutos até que tenha de estar no campo pronto para jogar.

Ida à Casa de Banho:

O que dizer:

Quando o dizer:

“Radio check Campo (nome ou número)”	Ao sair do campo.
“(Nome do jogador) entrou na casa de banho.”	Quando o jogador entra no cubículo.
“Confirmo que faltam 2 min / 1 min / 30 s.”	Quando o Árbitro de Cadeira anuncia.
“(Nome do jogador) saiu da casa de banho.”	Quando o jogador sai da casa de banho.

Mudança de Equipamento:

O que dizer:

Quando o dizer:

“Radio check Campo (nome ou número)”	Ao sair do campo.
“Não é permitido levar o saco para a casa de banho.”	Se um jogador tentar levar o saco para dentro da casa de banho.
“Por favor, leve as roupas consigo e deixe o saco de fora.”	
“Terei de reportar isto ao Árbitro de Cadeira.”	Se um jogador recusar deixar o saco de fora.
“(Nome do jogador) entrou na casa de banho.”	Quando o jogador entra no cubículo.
“Confirmo que faltam 4 min / 3 min / 2 min / 1 min / 30 s.”	Quando o Árbitro de Cadeira anuncia.
“(Nome do jogador) saiu da casa de banho.”	Quando o jogador sai da casa de banho.

Pausa por Calor:

O que dizer:

Quando o dizer:

“Radio check Campo (nome ou número)”	Ao sair do campo.
“Faltam (X) minutos para que esteja no campo pronto para jogar.”	Se um jogador perguntar quanto tempo falta.
“(Nome do jogador) saiu da casa de banho.”	Quando o jogador sai da casa de banho.

Dicas para utilização do rádio:

- Certifique-se que o rádio está no canal correto e sempre LIGADO.
- Certifique-se que o volume do rádio é silenciado quando está em campo.

- Certifique-se que o volume do rádio é alto para que possa ouvir todas as mensagens do Árbitro de Cadeira assim como o jogador ao acompanhá-lo fora do campo.
- PRESSIONAR e SEGURAR para falar para o rádio. Alguns rádios podem precisar de ser pressionados por um segundo antes de falar. (Pressionar, segurar, pausar, falar).

ANEXO F

GUIA DOS JUIZES DE LINHA

Este documento é para ser usado em torneios e cursos de arbitragem para servir de orientação. Explica a postura e sinais aprovados pela ITF para quem trabalha como Juiz de Linha ou Juiz de Rede, bem como outras áreas de responsabilidade.

O Código de Conduta para Árbitros diz ser necessário um alto padrão de profissionalismo por parte de todos os Árbitros, incluindo, mas não limitado a os Árbitros terem uma visão natural ou corrigida de 20-20, audição normal e estar em condição física satisfatória.

Ao entrar e sair do campo, deve caminhar de maneira profissional.

Se possível, quando estiver a trabalhar nas linhas perpendiculares, deve posicionar a cadeira de forma a não estar a olhar na direção do sol. Isto pode significar mudar o lado das cadeiras ao longo do dia à medida que o sol se move. Isto deve ser feito em cooperação com o Árbitro de Cadeira e preferencialmente entre encontros.

Deve estar concentrado sempre que estiver em campo. Tem de vender a suas chamadas, parecer alerta e manter a calma sob pressão, especialmente durante os primeiros e últimos cinco minutos da sua rotação.

Mantenha-se em contacto visual com o Árbitro de Cadeira nas mudanças de lado e após uma chamada próxima. Quando trabalhar num campo de terra batida, deve manter os olhos na marca até não existirem dúvidas quanto à decisão sobre a mesma.

POSTURA E SINAIS DE MÃOS

Este são exemplos da postura correta, posição e dos sinais para as diferentes linhas.

Se alguma parte da bola toca na linha, então a bola é “dentro”. Um sinal de “confirmação” deverá ser apresentado quando a bola toca aproximadamente um metro dentro da linha.

Quando há uma chamada no campo (“fora” / “falta”, “falta de pé” ou “correção”), a chamada com voz será feita primeiro, depois deve fazer uma pausa antes de fazer o sinal de mão.

Quando o Árbitro de Cadeira está do lado oposto, o sinal de “fora” deve ser feito com o braço estendido para o lado do corpo na direção em que a bola foi fora.

Quando o Árbitro de Cadeira está do mesmo lado, o sinal de “fora” de ser feito com o braço estendido em frente do corpo do mesmo lado em que a bola foi fora e com a palma da mão virada para o Árbitro de Cadeira.

JUIZES DE LINHA LATERAIS E CENTRAL DE SERVIÇO

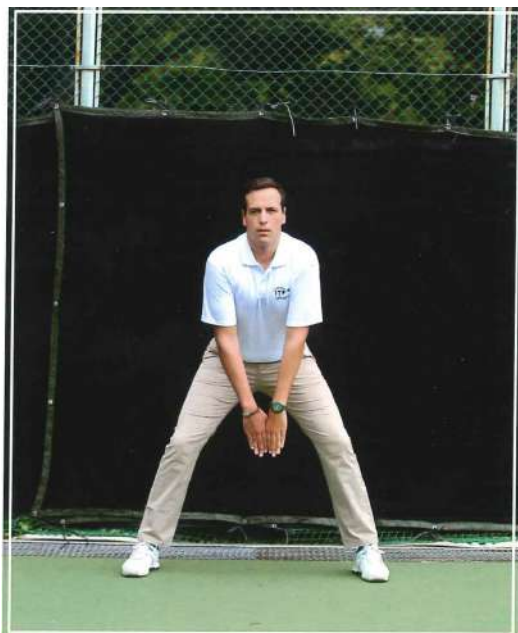
Entre pontos o juiz de linha deve adotar uma posição descontraída:



Quando o jogador se prepara para servir e durante o ponto, deve adotar uma posição alerta:



O sinal de confirmação deve ser feito assim, com as costas das mãos visíveis para o Árbitro de Cadeira:



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



Ao mover da Linha Central de Serviço para a Linha Lateral, deve mover-se rápida, mas discretamente. Se necessário, deve fazer o sinal de “confirmação” com uma mão:



Faltas de pé também devem ser sinalizada com o braço estendido para cima usando o braço oposto à direção da chamada de “fora/falta”:



Quando fizer uma “correção”, deve estender o braço para cima. O braço usado para a “correção” é o braço que usaria para fazer a chamada “fora/falta”.

Se precisar de corrigir uma chamada de “fora” para “dentro”, deve gritar “correção” e depois estender o braço para cima antes de fazer o sinal de confirmação. Quando corrige uma chamada de “dentro” para “fora”, deve simplesmente fazer a chamada “fora” o mais rapidamente possível, mostrando o sinal correto.



JUIZES DE LINHA DE BASE

Quando trabalha como Juiz de Linha de Base, deve sentar-se direito com ambos os pés assentes no chão. A sua cadeira deve estar ligeiramente inclinada para a interseção da Linha de Serviço com a Linha Lateral Afastada. Abaixo encontra-se uma fotografia de um Juiz de Linha de Base na posição descontraída:



Quando o jogador se prepara para servir e durante o ponto, deve adotar uma posição alerta:



Quando se senta no lado oposto ao Árbitro de Cadeira, os seus sinais deverão ser os seguintes:

Chamar a bola “dentro”:



Chamar a bola “fora”:



Quando se senta do mesmo lado que o Árbitro de Cadeira, os seus sinais deverão ser como em baixo:

Chamar a bola “dentro”



Chamar a bola “fora”



Faltas de pé devem ser feitas usando o braço de dentro, o braço deve estar estendido:



Quando fizer uma “correção”, deve estender o braço para cima. O braço usado para a “correção” é o braço que usaria para fazer a chamada “fora”.

Quando corrige uma chamada de “dentro” para “fora”, deve simplesmente fazer a chamada “fora” o mais rapidamente possível, mostrando o sinal correto. Se precisar de corrigir uma chamada de “fora” para “dentro”, deve gritar “correção” e depois estender o braço para cima antes de fazer o sinal de confirmação.



JUIZES DE LINHA DE SERVIÇO

Quando trabalha como Juiz de Linha de Serviço, deve ver o jogador começar o movimento de serviço e depois mover rapidamente os olhos e concentrar-se na Linha de Serviço:



Quando está sentado do lado oposto ao Árbitro de Cadeira, os seus sinais devem ser como em baixo:

Chamar a bola “dentro”



Chamar a bola “fora”



Quando está sentado do mesmo lado do Árbitro de Cadeira, os seus sinais devem ser como em baixo:

Chamar a bola “dentro”



Chamar a bola “fora”



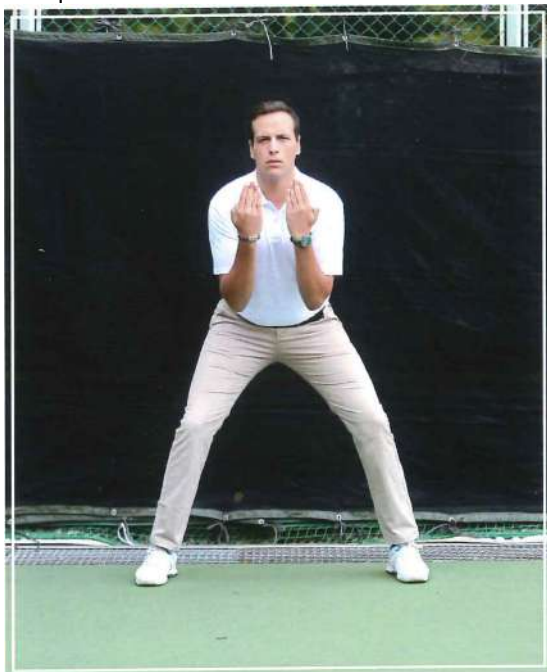
Nos pares, deve adotar uma posição que lhe permita não ficar “bloqueado” pelo jogador, que pode significar mover-se para fora da cadeira e agachar-se junto dela. Se adotar esta posição, não deverá regressar ao lugar até que o ponto tenha terminado:



EXEMPLOS DE SINAIS DE BLOQUEIO

Se um jogador o “bloquear” e não viu a bola, deve indicar isto imediatamente ao Árbitro de Cadeira com o sinal mostrado abaixo. Observe que este sinal não deve cobrir os olhos!

“Bloqueado” numa linha lateral:



“Bloqueado” na linha de base/serviço:



EXEMPLOS DE MAUS SINAIS

Abaixo encontram-se os exemplos mais comuns de más técnicas de Juiz de Linha.

Braços fletidos:



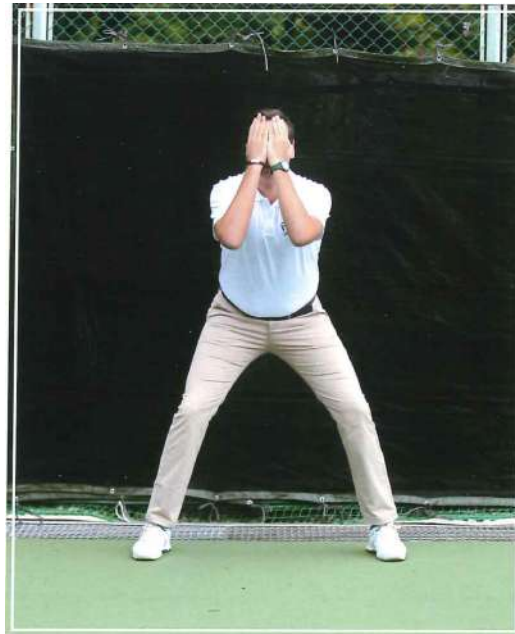
Braço demasiado alto, dedos abertos:



Posição demasiado baixa:



Sinal a cobrir os olhos:



JUIZES DE REDE

Na maioria dos eventos atualmente não precisa de Juízes de Rede por causa dos aparelhos de rede, visto que o Árbitro de Cadeira está a chamar a rede da cadeira. No entanto, poderá haver casos em que é necessário um Juiz de Rede.

Se for designado como Juiz de Rede, deve usar três técnicas ao chamar a rede. “Tato” (se a bola tocar na rede), “audição” (se bola faça um barulho ao tocar o topo da rede) e “visão” (ver a bola tocar a rede ao passar).

Quando se usa uma rede de pares com sticks de singulares, deve usar o braço mais afastado da rede e colocar dois dedos no topo da rede dentro do stick de singulares, a sua cabeça deve estar junto à rede e a olhar ao longo desta.

Para assinalar uma chamada de “net” ou “através”, o seu braço que estava a tocar na rede deve ser estendido para cima depois de chamar “net”:

Quando não são usados sticks de singulares (para um encontro de pares), deve posicionar o poste entre as pernas, os seus dedos no topo da rede e a cabeça no lado do servidor.



OUTRAS RESPONSABILIDADES DO JUIZ DE LINHA

Quando trabalha num campo de terra batida, o Árbitro de Cadeira pode pedir-lhe para localizar a marca (I). Se isso acontecer, deverá aproximar-se da marca e apontá-la (II). Se necessário, espere que o Árbitro de Cadeira se aproxime da marca. Não deverá tocar ou ler a marca. Depois, o Árbitro de Cadeira apontará para a marca e tomará uma decisão (III, IV).

I



II



III



IV



Quando trabalha como Juiz de Linha de Serviço (ou Juiz de Rede, se for caso disso), está responsável por medir (e se necessário ajustar) a rede antes de os jogadores e o Árbitro de Cadeira cheguem ao campo. Deve também medir a rede no final de cada set:



As bolas devem ser abertas e verificadas na mudança de lado antes de cada troca de bolas:



Quando um jogador toma uma Pausa para Ida à Casa de Banho, o Juiz de Linha deve estar atento caso o Árbitro de Cadeira lhe peça para acompanhar o jogador, isto é para certificar que o jogador não usa a Pausa para Ida à Casa de Banho para nenhum outro propósito. Se vir que o jogador violou este procedimento, tem de dizer ao jogador que está a quebrar as regras e pedir-lhe imediatamente para parar. Deve reportar exatamente o que aconteceu ao Árbitro de Cadeira imediatamente ao regressar ao campo.

Quando trabalha em seja em que linha for, deve reportar tudo o que seja fora do comum bem como violações do Código de Conduta exercidas por um jogador que não foram testemunhadas pelo Árbitro de Cadeira. Isto implica todas as situações que aparecem no Código de Conduta. Deve reportar isto imediatamente o Árbitro de Cadeira, mesmo que entre pontos. Quando reporta uma violação, deve caminhar rapidamente em direção ao Árbitro de Cadeira e explicar-lhe claramente o que aconteceu.