

REGULAMENTO dos CAMPEONATOS NACIONAIS DE INCENTIVO AO PROFISSIONALISMO (CNIP)

Vigente a partir de 1 de Janeiro de 2015

1. DAS COMPETIÇÕES

Os Campeonatos Nacionais de Incentivo ao Profissionalismo (CNIP) são oficializados pela Confederação Brasileira de Tênis e deverão ser obrigatoriamente realizados em território nacional recebendo somente tenistas brasileiros.

Todo tenista brasileiro que participar de CNIP oficializado pela CBT, terá os pontos conquistados nessas competições sendo considerados para elaboração do seu ranking nacional de adultos. A pontuação no ranking nacional de adultos será de acordo com o estipulado no item DA PONTUAÇÃO.

Todos os torneios e competições realizados no território nacional sejam por organizadoras de eventos e/ou por qualquer outra Entidade, deverão obrigatoriamente obter a homologação da CBT, caso contrário, serão considerados irregulares. Os Atletas, Árbitros, Treinadores, Clubes, Federações e demais pessoas físicas e jurídicas filiados e vinculados de forma direta ou indireta à CBT, que participarem dos torneios e competições não homologados pela CBT, estarão infringindo o Estatuto da Entidade e o Código Brasileiro de Justiça Desportiva, o que acarretará na aplicação de sanções disciplinares e administrativas aos infratores. (Inclusão requerida e aprovada de forma unânime pelas Federações na Assembléia Geral realizada em 12.02.2012)

2. DA ELIGIBILIDADE DO JOGADOR

Para participar dos CNIPs, o tenista deverá estar filiado a Confederação Brasileira de Tênis. Deverá estar em dia com cadastro, taxas e quaisquer outras pendências junto a essa entidade. Para participar dessas competições o tenista deverá ter 14 anos completos. Tenistas estrangeiros, mesmo com endereço fixo no Brasil e/ou tenistas brasileiros com ranking ATP não poderão participar dos torneios da série CNIP.

3. DOS TENISTAS FILIADOS

Os tenistas filiados serão aqueles que pagarem a taxa anual. Esses tenistas poderão se inscrever para participar de qualquer torneio nacional e/ou internacional durante o ano, não havendo restrições quanto ao número de torneios disputados. Para se filiar, o tenista deverá fazer seu cadastro no site da Confederação Brasileira de Tênis e aguardar a liberação de seu "login e senha" para utilização dos serviços disponíveis no site. Após a verificação dos documentos (a serem enviados por fax), o tenista terá o acesso liberado ao site para gerar o boleto para quitação da Taxa de Anuidade e então fazer inscrições nos torneios nacionais através do site.

4. DA TAXA ANUAL

A taxa anual da CBT é regida por regulamento específico, disponível no site oficial da Entidade.

5. DAS PROVAS

Os torneios CNIPs serão disputados somente na categoria simples, inclusive quando dupla chance. Teremos três possíveis formatos que deverão ser definidos e divulgados nas informações do torneio:

CNIP Simples – Chave Aberta

CNIP Dupla Chance – Chave Aberta

CNIP Dupla Chance – Chave Fechada (32 jogadores) com qualifying

Patrocinadores:



6. DA PREMIAÇÃO

O campeão da chave principal do torneio CNIP receberá Wild Card (convite) para a chave principal do torneio future previamente divulgado nas informações do torneio. O Vice Campeão da chave principal receberá o Wild Card (convite) para a chave do qualifying desse mesmo torneio future.

Nos casos de CNIP Dupla Chance (com 2 chaves), o campeão da chave principal receberá Wild Card (convite) na chave principal do torneio future previamente divulgado. Já o campeão da chave da segunda chance jogará a segunda final com o vice-campeão da chave principal. O vencedor dessa partida receberá o Wild Card na chave principal do mesmo torneio future em questão e o perdedor receberá o convite na chave do qualifying.

Nos casos de CNIP Dupla Chance com chave fechada, o campeão da chave principal e o vencedor do jogo entre o campeão da segunda chance e o vice-campeão da chave principal receberão Wild Card (convite) na chave principal do torneio future. O vice-campeão da chave principal e o perdedor do jogo entre o vice-campeão da chave principal e o campeão da segunda chance receberão Wild Card (convite) no qualifying do torneio future divulgado nas informações do torneio.

Em todos os casos, os convites serão oferecidos no future previamente divulgado não havendo a possibilidade de alteração caso o tenista não possa jogar por qualquer motivo.

Importante mencionar que para participar do torneio future (mesmo tendo recebido wild card através do CNIP) será responsabilidade do tenista obter o IPIN junto a ITF (www.itftennis.com/ipin).

7. DAS INSCRIÇÕES

- a) **Prazo:** Os tenistas poderão se inscrever nas provas de simples dos CNIPs até sete dias antes da semana do torneio, levando-se em consideração a 2ª feira da semana de realização do evento. Torneios que iniciarão no meio da semana, também terão seu prazo de inscrição baseado na 2ª feira dessa semana. Todos os CNIPs terão seus prazos de inscrição agendados para 2ª feira. Somente serão aceitas inscrições através do boleto bancário gerado pelo sistema da Confederação Brasileira de Tênis, no site . **Em hipótese alguma serão aceitas inscrições fora do prazo estipulado nas informações do torneio.**
- b) **Forma de pagamento:** O pagamento do boleto bancário até o vencimento efetivará a inscrição. Boleto pagos no dia seguinte ao prazo de inscrição estipulado na ficha de informações do torneio não serão considerados. Depósitos bancários também não serão considerados como inscrição efetuada.
- c) **Registro e Senha:** Todos os jogadores devem obter seu número de registro e sua senha para gerar o boleto bancário e efetuarem suas inscrições ON-LINE junto ao site da CBT.

8. DO CANCELAMENTO DAS INSCRIÇÕES

O prazo para cancelamento da inscrição será também sete dias antes da semana do torneio, levando-se em consideração a 2ª feira da semana de realização do evento. Todo tenista que cancelar sua inscrição dentro do prazo ficará isento de qualquer penalização.

Patrocinadores:

9. DAS TAXAS DE INSCRIÇÃO

O valor das inscrições nos torneios CNIPs será definido como a seguir, sendo que esses valores são válidos para o ano de 2015:

Tenistas Filiados	R\$ 90,00	CNIP Dupla Chance	R\$130,00
-------------------	-----------	-------------------	-----------

10. DA DEVOLUÇÃO DA TAXA DE INSCRIÇÃO

O tenista somente terá direito à devolução da taxa de inscrição nos torneios CNIPs nos seguintes casos:

- Não haver o número mínimo de tenistas para realização da prova;
- Inscrição feita em duplicidade;
- Caso cancele sua inscrição dentro do prazo;
- Com a realização de dois CNIPs seguidos, caso seja impedido de participar do segundo evento por já ter se classificado no CNIP anterior.

O tenista poderá optar por utilizar o valor a ser reembolsado como crédito para futuros eventos.

11. DA PONTUAÇÃO PARA O RANKING NACIONAL DE ADULTOS

Assim como outros eventos do calendário nacional, os torneios da série CNIP terão seus resultados homologados para formação do ranking nacional de adultos, seguindo os critérios vigentes naquele regulamento. Independentemente da idade do tenista participante, os pontos somente serão considerados para o Ranking Nacional de Adultos.

12. DAS TABELAS de PONTUAÇÃO e BÔNUS

Campeão	60
Vice-Campeão	40
Semifinalista	20
Quartas de final	10
8as de final	06
16as de Final	03
32as de Final	01
Primeira rodada	0.5

CNIP DUPLA CHANCE

Chave Principal

Campeão	120
Vice-Campeão	80
Semifinalista	40
Quartas de final	20
8as de final	12
16as de Final	06
32as de Final	02
Primeira rodada	0.5

Chave Consolação (CNIP Dupla Chance)

Campeão	60
Vice-Campeão	40
Semifinalista	20
Quartas de final	10
8as de final	06
16as de Final	03
32as de Final	0.5

- Os tenistas que forem desclassificados pelo Código de Conduta, terão todos os seus resultados anulados na competição.

Patrocinadores:

- b) Os perdedores em 1ª rodada em qualquer torneio CNIP marcarão apenas 0.5 pontos. Caso o jogador tenha saído avançado na chave (Bye) e perder o seu primeiro jogo, marcará pontos de acordo com a fase;
- c) Os jogadores que entrarem na chave principal através do Qualifying (quando houver) e perderem na primeira rodada receberão os pontos correspondentes a essa fase (ver Tabela de Pontuação). Não se aplicará este item aos jogadores que participarem da chave principal como Lucky Losers;
- d) Compete única e exclusivamente a CBT a definição da graduação de toda e qualquer competição CNIP.

13. DA COMPOSIÇÃO DAS CHAVES

As chaves dos torneios CNIPs, realizados por promotoras ou federações, terão seus resultados homologados para pontuação no Ranking Nacional de Adultos da temporada.

As chaves serão abertas e sempre serão disputadas em eliminatória simples, não havendo chaves para menos de oito inscritos. Os eventos CNIPs, divulgados como “Dupla Chance” terão os tenistas perdedores de primeira rodada sendo sorteados em nova chave que também será disputada em formato de eliminatória simples.

Somente participarão tenistas inscritos até o prazo de inscrição, não havendo vagas disponíveis para indicações de Wild Card.

14. DO SORTEIO DAS CHAVES

As chaves dos CNIPs serão sorteadas sempre na 3ª feira anterior ao início do torneio, na sede da CBT. A chave estará sendo divulgada no final da tarde desse dia. As chaves de segunda chance serão elaboradas pelo árbitro geral, depois de finalizados os jogos da primeira rodada.

15. DO FORMATO DE DISPUTA

Os jogos serão disputados em melhor de três sets, todos com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.

Caberá ao Árbitro Geral alterar o formato de disputa, em casos extremos de atrasos na programação e/ou condições do tempo. O formato aprovado pelo Departamento Técnico da CBT, para esses casos, é o Set Profissional (até oito games).

Importante - Nos casos onde o torneio CNIP estiver sendo realizado na semana imediatamente anterior ao Torneio Future, a final deverá ser concluída antes das 18hr da 6ª feira do sign-in do qualifying do Future. Sempre que necessário para cumprir esse prazo o árbitro geral poderá fazer essas alterações para ter o nome do campeão do torneio, inclusive decidir pela mudança do piso.

16. DA ARBITRAGEM

A arbitragem dos eventos ficará a cargo de um Árbitro Geral, sendo assessorado por árbitros auxiliares, todos aprovados pela CBT. Esses Árbitros Gerais serão indicados pela Federação local ou organizador e aprovados pelo Departamento de Arbitragem da CBT. Os auxiliares atuarão de fora da quadra, observando os jogos e quando solicitados, darão a decisão de acordo com os procedimentos aprovados pela CBT para jogos sem juiz de cadeira.

O árbitro designado como Árbitro Geral para a sede secundária (quando houver) terá total autonomia para quaisquer decisões referentes aos jogos nessa sede.

Patrocinadores:



17. DAS REGRAS DE TÊNIS, REGULAMENTOS e CÓDIGO DE CONDUTA

As Regras de Tênis e os regulamentos para jogos sem juízes de cadeira estarão sendo aplicados para quaisquer situações não detalhadas nesse regulamento.

Será aplicado o Código de Conduta para Torneios Nacionais de Adultos vigente (Anexo 1).

18. DOS JOGOS

Os torneios da série CNIP que terão seus resultados sendo considerados para pontuação no Ranking Nacional de Adultos deverão cumprir com o estipulado a seguir:

- a) As partidas de simples serão disputadas em melhor de três sets com Tie-Break;
- b) Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário a mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral a decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas;
- c) Não serão permitidos jogos entre 24h00min e 08h00min. Em condições normais, os jogos deverão entrar em quadra até as 22h00min.
- d) Em casos extremos, caberá ao Árbitro Geral a decisão de ultrapassar esses horários;
- e) A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 2 minutos;
- f) Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida;
- g) Os jogos deverão ter acompanhamento de árbitros auxiliares, seguindo os procedimentos para jogos sem juízes de cadeira. A decisão de colocar juiz de cadeira caberá ao Árbitro Geral;
- h) As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Árbitro Geral;
- i) Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida;
- j) O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos;
- k) Cabe ao organizador garantir a quantidade de dias e quadras necessárias para a realização dos jogos;

19. DA PROGRAMAÇÃO DOS JOGOS E COMPARECIMENTO

A programação dos jogos deverá ser elaborada pelo Árbitro Geral logo após o recebimento das chaves enviadas pelo Departamento Técnico da CBT e disponibilizada no site oficial da entidade. A programação dos jogos também deverá ser disponibilizada no clube sede, sendo responsabilidade do organizador a atualização diária das programações.

De acordo com o divulgado na programação dos jogos, todos os jogos serão chamados da "Sala de Arbitragem", através de sistema de som e haverá tolerância de 15 minutos para a apresentação do tenista na quadra, a partir da chamada do jogo;

Será declarado perdedor o tenista que não se apresentar na quadra, após esse período de tolerância. Não havendo o comparecimento dos dois tenistas, ambos serão declarados perdedores por W.O.

O tenista deverá confirmar sua presença no local destinado para este fim.

Patrocinadores:



20. DO TEMPO DE DESCANSO ENTRE OS JOGOS

Os torneios CNIPs, bem como os demais torneios que terão seus resultados sendo considerados para o Ranking Nacional de Adultos, deverão seguir os tempos mínimos de descanso entre os jogos, nos casos onde o tenista tiver mais de um jogo no mesmo dia:

- Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m;
- Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver duração entre 1h00m e 1h30m;
- Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.

21. DO ATENDIMENTO EM QUADRA (FISIOTERAPEUTA)

Durante os torneios CNIPs, o atendimento em quadra, durante a partida, será feito somente por fisioterapeutas do torneio, quando houver, seguindo os procedimentos aprovados pela Federação Internacional de Tênis. O atendimento em quadra durante a partida tem como objetivo melhorar a condição apresentada pelo tenista, para que este possa terminar o jogo. Nos casos de contusões mais graves ou doença, é responsabilidade do tenista todo e qualquer custo para algum tratamento que seja necessário. A organização prestará todo o atendimento ao tenista, inclusive quanto ao encaminhamento à clínica especializada. A Confederação Brasileira de Tênis recomenda que a organização disponibilize um fisioterapeuta durante os jogos e que os tenistas inscritos nos torneios CNIPs tenham seus próprios Convênios Médicos.

22. DAS PENALIDADES ADMINISTRATIVAS POR INFRAÇÃO AO CÓDIGO DE CONDUTA

Além das penalidades previstas neste Regulamento, o tenista poderá ser penalizado administrativamente (suspensão) por qualquer infração ao Código de Conduta durante o torneio. O relatório final do Árbitro Geral será analisado para todos os casos.

Os tenistas perderão pontos no ranking conforme abaixo:

- | | |
|--|------------|
| a) Desclassificação pelo Árbitro Geral por violação ao código de conduta | 150 pontos |
| b) Conduta anti-desportiva no local do torneio, hotel, clube, transporte, restaurante, etc | 100 pontos |
| c) Perda por WO em semifinal e final | 60 pontos |
| d) Perda por WO, após sua primeira rodada | 30 pontos |
| e) Para cada penalidade na quadra (exceto advertência), por violação ao código de conduta | 15 pontos |

Caso a soma das penalidades de um jogador atinja 150 pontos ou mais no período de 12 meses, o mesmo terá suas inscrições bloqueadas para competições válidas para qualquer Ranking Nacional, por um período de tempo definido conforme tabela a seguir:

Pontos acumulados	Período de impedimento
150	01 mês
300	+ 1 mês
450	+ 1 mês
A cada 30 pontos a mais	+ 1 mês

Patrocinadores:

23. DO DIRETOR DO TORNEIO

O Diretor do Torneio é o responsável pela organização do campeonato. Sua função é a de responder por todos os itens obrigatórios necessários ao bom andamento do torneio, tais como: transporte, bolas, água, alimentação, boleiros, etc...

24. DA VALIDADE DOS JOGOS TERMINADOS

Todo jogo efetivamente terminado, independentemente de ter sido realizado de acordo com os itens descritos neste regulamento será considerado válido. É de responsabilidade dos tenistas o conhecimento das regras e nenhum jogador poderá alegar seu desconhecimento para solicitar cancelamento de qualquer partida efetivamente terminada.

25. DO CONHECIMENTO DAS REGRAS E REGULAMENTOS

Todo tenista ao fazer sua inscrição nos torneios CNIPs, declara ter total conhecimento das regras do esporte e automaticamente aceita e se submete a este regulamento e aos procedimentos oficiais da Confederação Brasileira de Tênis.

26. DOS CASOS OMISSOS

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão resolvidos pelo Árbitro Geral juntamente com o representante da CBT caso esteja presente ao evento ou em consulta ao Departamento Técnico.

São Paulo, 24 de Novembro de 2014.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

Patrocinadores:



ANEXO 1

CÓDIGO DE CONDUTA PARA TORNEIOS NACIONAIS DE ADULTOS

OBJETIVO

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

RELÁTORIOS

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

- Pontos de Penalização aplicados;
- Pontos de Suspensão recomendados;
- Desistências;
- Qualquer conduta anti-desportiva.

TÉCNICOS, ACOMPANHANTES OU PARENTES DOS JOGADORES

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

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

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

OFENSAS DOS JOGADORES NO TORNEIO

A) Geral

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

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

B) Pontualidade

As partidas serão chamadas sem atraso, de acordo com a Programação dos Jogos, previamente divulgada. O Árbitro Geral deve colocar a Programação dos Jogos em um local visível, em uma área destinada aos jogadores. A Programação dos Jogos não pode ser alterada sem a aprovação do Árbitro Geral.

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

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

C) Roupas e Equipamento

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

Patrocinadores:



1. Roupa Inaceitável
Camiseta regata, shorts de ginástica, camiseta, camisas de time de futebol, calça jeans ou outra roupa que não seja adequada, não poderá ser usada durante uma partida (incluindo o aquecimento). Se o jogador estiver em dúvida sobre o que pode vestir, ele deve consultar o Árbitro Geral que poderá orientá-lo antes do início da partida.
2. Duplas
Os parceiros (as) da dupla devem vestir roupas substancialmente similares (cores similares).
3. Identificações
Nenhuma identificação deve ser autorizada para roupas ou equipamentos de um jogador quando este estiver na quadra durante uma partida, em uma conferência de imprensa ou mesmo em uma cerimônia do torneio, exceto como o disposto a seguir:
 - a) Camisa, Blusão ou Jaqueta:
 - i. Manga - Uma identificação comercial (não do fabricante da roupa) em cada manga as quais não podem ultrapassar a medida de 19.5 cm² mais um logo do fabricante da roupa em cada manga os quais não podem ultrapassar a medida de 52 cm².
 - ii. Frente, Costas e Gola - Somente dois logos do fabricante da roupa, os quais não podem ultrapassar a medida de 13 cm² ou a opção de um logo do fabricante com 26 cm².
 - iii. Sem manga (feminino) - Se a peça de roupa não tiver mangas então duas identificações comerciais (não do fabricante da roupa) de 13 cm², poderão ser colocadas na frente desta peça de roupa.
 - b) Saias e Shorts
Somente dois logos do fabricante da roupa, os quais não podem ultrapassar a medida de 13cm². ou a opção de um logo do fabricante de 26cm². Se estiver sendo usando shorts de lycra, somente será permitido um logo de 13 cm² do fabricante na saia ou no shorts e um logo de 13 cm² do fabricante no shorts de lycra.
 - c) Shorts de Lycra
Pode ter apenas um logo do fabricante que não ultrapasse a medida de 13 cm².
 - d) Vestidos
Duas identificações comerciais (não do fabricante da roupa) mais dois logos do fabricante, os quais não devem ultrapassar a medida de 13 cm² ou a opção de um logo do fabricante com 19.5 cm². Os logos do fabricante devem ser colocados um em cada manga. Caso o vestido não tenha mangas, deve ser seguido como previsto no item (a) (III).
Qualquer logo colocado nas costas de um vestido ou em qualquer lugar da gola não será permitido.
 - e) Meias e Tênis
Um logo do fabricante em cada meia e em cada tênis. O tamanho do logo das meias para cada pé não pode ultrapassar a medida de 13 cm².
 - f) Raquete
Logo do fabricante da raquete e do fabricante do encordoamento.
 - g) Bonés, Testeiras ou Munhequeiras
Um logo do fabricante que não ultrapasse a medida de 13 cm².
 - h) Bolsas, Toalhas ou Outro Equipamento
Logo do fabricante do equipamento em cada item mais duas identificações comerciais separadas em uma bolsa, as quais não devem ultrapassar a medida de 26 cm².
 - i) Definição de Fabricante

Patrocinadores:

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

j) **Determinação da Medida do Logo**

O limite das medidas de 13 cm, 19,5 cm² ou 26cm² deve ser determinado pela medição da área a ser aplicada na roupa de um jogador (patch), independentemente da cor da mesma. A área a ser medida, dependendo da aplicação (patch) utilizada (círculo, triângulo ou retângulo) deve ser feita ao redor da mesma e a medida a ser considerada para os fins desta regra, será a medida da área de dentro da circunferência ou o perímetro do triângulo ou retângulo, conforme o caso. Quando uma aplicação (patch) for de cor sólida e igual a da roupa do jogador, a área a ser considerada, será baseada na medida do tamanho do logo.

4. **Roupa para o Aquecimento (agasalhos)**

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

5. **Troca de Roupa e Descumprimento**

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

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

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

D) Saindo da Quadra

Nenhum jogador deve sair da quadra durante a partida (incluindo o aquecimento) sem autorização do Juiz de Cadeira ou Árbitro Auxiliar. Todo jogador que infringir esta seção poderá ser desclassificado pelo Árbitro Geral.

E) Máximo Esforço

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

F) Abandonar uma Partida

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

G) Conferências de Imprensa

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

Patrocinadores:



H) Cerimônias de Premiação

Exceto por contusão e incapacidade física para comparecer, os tenistas que participarem de qualquer final de Torneios Nacionais (simples ou duplas) devem estar presentes na cerimônia de premiação, que deverá ser realizada logo após a partida.

I) Demora sem Razão

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

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

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

Demora por perda natural da condição física, contusão ou recusa em jogar se constituem em violação a esta seção. A primeira violação a esta seção será penalizada com uma advertência e cada violação subsequente será penalizada com perda de ponto (Código de Tempo).

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

J) Obscenidades Audíveis

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

Se a infração ocorrer durante uma partida, o jogador será penalizado de acordo com o Código de Conduta.

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

K) Instruções e Técnicos

Os jogadores não devem receber instruções durante uma partida.

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

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

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

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

1. Usar obscenidades audíveis dentro dos recintos do torneio;
2. Fazer quaisquer tipos de gestos obscenos dentro dos recintos do torneio;
3. Abusar verbalmente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou qualquer outra pessoa dentro dos recintos do torneio;
4. Abusar fisicamente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou qualquer outra pessoa dentro dos recintos do torneio;

Patrocinadores:

5. Dar, fazer, autorizar ou endossar qualquer declaração pública dentro dos recintos do torneio, tendo ou projetando ter, um efeito prejudicial em relação aos interesses do torneio e/ou relativos à arbitragem.

Violação a esta seção, submete o jogador a 30 Pontos de Suspensão por cada violação.

Se esta violação ocorrer durante uma partida (incluindo o aquecimento), o jogador poderá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

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

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

K) Obscenidade Visível

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

Se a violação ocorrer durante a partida, o jogador será penalizado de acordo com o Código de Conduta.

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

L) Abuso de Bolas

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

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

M) Abuso de Raquete ou Equipamento

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

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

N) Abuso Verbal

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

Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

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

Patrocinadores:

O) Abuso Físico

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

Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

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

P) Conduta Anti-desportiva

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

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

Q) Advertências

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

R) Código de Penalidades

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

Primeira violação- Advertência

Segunda violação- Perda de Ponto

Terceira violação - Perda do Game

Quarta violação - Perda do Game ou Desclassificação

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

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

S) Interrupção para Banheiro/Troca de Roupa

Masculino

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

Feminino

Em simples, uma jogadora está autorizada a duas interrupções por jogo e, em duplas, cada time está autorizado a duas interrupções. Qualquer hora que a jogadora deixar a quadra para ir ao banheiro ou trocar de roupa, deve ser considerada como uma das duas interrupções a que tem direito, independentemente se sua adversária também tenha saído da quadra. Em duplas, se as parceiras saírem da quadra juntas também

Patrocinadores:

será contado como uma das duas interrupções a que elas tem direito. As jogadoras devem deixar a quadra preferencialmente no intervalo dos sets.

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

T) Desclassificação

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

O Árbitro Geral pode desclassificar um jogador por qualquer violação a este Código e sua decisão será inapelável. Qualquer jogador que for desclassificado, segundo o previsto neste Código, será desclassificado de todos os eventos (simples, duplas, duplas mistas, etc.), se houver, exceto quando o incidente envolver violação por pontualidade ou roupa e equipamento, conforme previsto anteriormente, ou por perda da condição física.

U) Determinação das Penalidades

O Árbitro Geral deve realizar as investigações que sejam necessárias para determinar os fatos em relação a todas as infrações dos jogadores no local do torneio e, se determinar que a violação tenha ocorrido, deverá apresentar relatório sugerindo a penalização caso a situação não esteja prevista neste Código.

VIOLAÇÃO DE TEMPO

Um máximo de 20 segundos podem transcorrer desde o momento em que a bola foi posta para fora de jogo até o momento do contato com a bola para o próximo ponto, exceto quando na virada de lado, onde o tempo máximo é de 90 segundos e nas viradas de sets quando o tempo é de 120 segundos.

Não há nenhum aviso de advertência quando estiver se esgotando o tempo de 20 segundos entre os pontos. Porém, nas trocas de lados, deve ser anunciado "tempo" após 60 segundos, quando o jogador terá mais 30 segundos para iniciar a jogar. Caso um ou ambos os jogadores permanecerem sentados em suas cadeiras, sem que tenham tomado suas posições de jogo, deve-se anunciar "15 segundos" após decorridos 75 segundos.

O recebedor deve jogar dentro do tempo razoável do sacador, devendo estar pronto para receber quando o sacador estiver pronto para sacar. Ao recebedor poderá ser aplicada Violação de Tempo (mesmo antes de terminados os 20 segundos) caso suas atitudes estejam retardando o ritmo do sacador.

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

As penalidades são as seguintes:

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

Patrocinadores:

PERÍODOS DE DESCANSO

Exceto pelo clima ou outra circunstância fora de controle que cause a interrupção da programação, um jogador deve ser escalado para jogar um máximo de duas partidas (simples e/ou duplas) por dia, os quais não devem ser programados com menos de 12 horas de intervalo após o final da partida do dia anterior. Quando for necessário programar mais de uma partida em um mesmo dia para um mesmo jogador, exceto quando ele estiver nas finais de simples e duplas a serem jogadas consecutivamente, ele deve ter um período **mínimo** de descanso como segue:

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

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

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

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

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

SUSPENSÃO E ADIAMENTO DE UMA PARTIDA

O Árbitro Geral pode suspender temporariamente uma partida por falta de luz, condições da quadra ou pelo tempo e deve também tomar todas as decisões quanto ao adiamento da partida até o dia seguinte. A menos e até que a partida tenha sido adiada pelo Árbitro Geral, os jogadores, árbitros auxiliares e todas as pessoas envolvidas com a partida devem permanecer prontos para continuar.

Uma vez suspensa a partida, o árbitro auxiliar deve anotar a hora, o placar (set, game e pontos), sacador, lado em que os jogadores estavam e deve guardar as bolas que estavam em jogo.

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

O aquecimento (warm-up) antes de uma partida, deve ser de 5 minutos. Em caso de suspensão de uma partida o período de aquecimento deve ser como a seguir:

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

Patrocinadores:

ANEXO 2

QUANTIDADE E POSICIONAMENTO DOS "CABEÇAS-DE-CHAVE" NOS TORNEIOS NACIONAIS

O número de "Cabeças-de-Chave" será o seguinte (chave principal e qualifying):

Chave até 08 jogadores :	02 "Cabeças-de-Chave";
Chave de 09 a 16 jogadores:	04 "Cabeças-de-Chave";
Chave de 17 a 24 jogadores:	08 "Cabeças-de-Chave";
Chave de 25 a 32 jogadores:	08 "Cabeças-de-Chave";
Chave de 33 a 48 jogadores:	16 "Cabeças-de-Chave";
Chave de 49 a 64 jogadores:	16 "Cabeças-de-Chave";
Chave de 65 a 128 jogadores:	32 "Cabeças-de-Chave".

Posicionamento dos "Cabeças-de-Chave" na Chave Principal:

O cabeça-de-chave 01 sempre será colocado na primeira linha e o cabeça 02 na linha 08 (chave de 8 jogadores), ou na linha 16 (chave de 16 jogadores), ou na linha 32 (chaves de 24/32 jogadores), ou na linha 64 (chaves de 48/64 jogadores) ou na linha 128 (chaves de 128 jogadores).

Para determinar o posicionamento dos demais "Cabeças-de-chave", serão sorteados juntos os cabeças-de-chave 03 e 04 e em grupos de quatro, os cabeças-de-chave 05 a 08, 09 a 12 e 13 a 16. Serão posicionados preenchendo as linhas determinadas, de cima para baixo na chave, conforme a tabela a seguir:

	Chave 08	Chave 16	Chave 24/32	Chave 48/64	Chave 96/128
Cabeças 01 e 02	01 e 8	01 e 16	01 e 32	01 e 64	01 e 128
Cabeças 03 e 04		05 ou 12	09 ou 24	17 ou 48	33 ou 96
Cabeças 05/06/07/08			08,16,17 ou 25	16,32,33 ou 49	32,64,65 ou 97
Cabeças 09/10/11/12				09,25,40 ou 56	17,49,80 ou 112
Cabeças 13/14/15/16				08,24,41 ou 57	16,48,81 ou 113

Patrocinadores: