

## **CADERNO DE ENCARGOS E PRINCIPAIS PROCEDIMENTOS ADOTADOS PELA ARBITRAGEM EM TORNEIOS DA LIGA CAPIXABA DE TÊNIS**

O Árbitro Geral e o Diretor do Torneio são responsáveis por todo o torneio. Como responsáveis por campeonatos abertos, devem se orientar pelos seguintes procedimentos:

01) O Árbitro Geral deverá estar presente durante a realização dos jogos e completamente à disposição do torneio, não podendo exercer nenhuma outra atividade que não lhe permita o acompanhamento dos jogos quando solicitado (ex: aulas de tênis). Na sua falta, responderá o árbitro-auxiliar. A falta de árbitros autorizados pela LCT acarretará paralisação do torneio;

02) Observar que, em hipótese alguma o diretor do torneio poderá exercer as funções de arbitragem. Em caso de infração a esta norma, a organização será imediatamente advertida e o diretor do torneio estará automaticamente excluído do cargo;

03) O Promotor que solicitar um torneio e não realizar por qualquer motivo, mesmo de natureza financeira, perde o direito de realização no próximo ano, mesmo comunicando oficialmente a LIGA.

04) Devem providenciar boleiros para atuarem durante todo o torneio, preferencialmente, na proporção de 2 por quadra.

05) No primeiro dia útil ao final de cada rodada, devem enviar os resultados das chaves, devidamente conferidos, mesmo as que não estejam terminadas, para que os resultados possam ser lançados na página do torneio na internet, além de relatório de aplicações de advertências, perdas de ponto, de game ou desclassificações;

06) O diretor do torneio, o árbitro geral e seus auxiliares são os representantes, junto à LIGA dos torneios onde estejam atuando. É de competência da LCT, a avaliação dos diretores e árbitros que irão atuar em torneios, podendo não aprovar, substituir e até excluir definitivamente do seu quadro, as pessoas que tenham dificuldade em seguir as normas estabelecidas;

### **FUNÇÕES DOS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM**

07) O árbitro geral deverá zelar, para que todas as quadras estejam em boas condições de jogo, medindo a altura da rede, verificando se as linhas estão limpas, se os paus-de-simples estão no local correto e se a quadra tem placar e água;

08) O árbitro geral é soberano a todas as questões de direito (interpretação da regra) e a sua decisão é final.

09) Em encontros onde está designado um árbitro de cadeira, e este é a autoridade final em todas as questões de fato (de acordo com o que na realidade aconteceu durante o incidente específico) durante o encontro.

10) Quando existir juiz dentro da quadra, solicitado pelos jogadores ou colocado espontaneamente pela organização do torneio, este deverá atuar em sua plenitude, aplicando regras, contagem e código de conduta. Nenhum juiz poderá permanecer dentro da quadra somente para intervenção em eventuais dúvidas;

11) Os jogadores têm o direito de chamarem o árbitro geral a quadra se estiverem em desacordo com a interpretação das regras de tênis feita pelo árbitro de cadeira.

12) O árbitro geral, poderá colocar juiz de cadeira em qualquer quadra, a qualquer momento, independente da solicitação ou não dos jogadores. Neste caso, o árbitro deve informar sua decisão aos atletas. O árbitro deverá usar de bom senso, para não deixar que jogos que estão seguidamente sendo interrompidos por dúvidas e discussões entre os jogadores, continuem o seu andamento sem que seja providenciado um juiz de cadeira;

13) Em encontros onde são designados juizes de linha e juizes de rede, estes fazem todas as chamadas (inclusive a chamada da falta de pé) relativas a essas linhas ou rede. O árbitro de cadeira tem o direito de corrigir um juiz de linha ou um juiz de rede se estiver certo que um erro claro foi cometido.

14) Um juiz de linha que não possa fazer uma chamada deverá assinalá-lo imediatamente ao árbitro de cadeira que deverá tomar a decisão. Se o juiz de linha não puder fazer uma chamada ou se não houver juiz de linha, e o árbitro de cadeira não puder tomar uma decisão numa questão de fato, o ponto deve ser repetido.

15) O jogo pode ser parado ou interrompido em qualquer momento que o árbitro decida que é necessário ou apropriado. O árbitro geral também pode parar ou suspender o encontro em caso de falta de luz, condições climáticas ou más condições da quadra. Quando o encontro é suspenso por falta de luz natural, isto deve ser feito no final do set ou após um número par de games ter sido jogado no set em disputa. Após a suspensão do encontro, a pontuação e posição dos jogadores na quadra mantem-se quando o encontro recomear.

16) O árbitro geral ou o juiz de cadeira deverá decidir de acordo com as regras do jogo contínuo e instruções, de acordo com o Código de Conduta aprovado e em vigência.

Caso 1: O árbitro de cadeira concede o 1.º serviço ao sacador após uma correção, mas o recebedor argumenta que deveria ser 2.º serviço uma vez que o servidor já tinha feito uma falta. Deverá o árbitro geral ser chamado a quadra para tomar uma decisão?

Decisão: Sim. O árbitro toma a 1.ª decisão sobre uma questão de direito (age de acordo com a aplicação aos fatos específicos). No entanto, se o jogador apelar relativamente à decisão do árbitro de cadeira então o juiz árbitro deverá ser chamado para tomar a decisão final.

Caso 2: A bola foi chamada fora, mas o jogador reclama que a bola foi boa. Poderá o árbitro geral ser chamado a quadra para tomar uma decisão?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira é a autoridade final em questões de fato (age de acordo com o que na realidade aconteceu durante o incidente específico).

Caso 3: Um árbitro de cadeira poderá corrigir um juiz de linha no final do ponto se na sua opinião tiver sido cometido um erro claro durante o ponto?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira só pode corrigir o juiz de linha imediatamente após o erro claro ter sido cometido.

Caso 4: Um juiz de linha chama a bola fora e depois o jogador reclama que a bola foi boa. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira nunca poderá corrigir por apelo de um jogador.

Caso 5: Um juiz de linha chama a bola fora. O árbitro de cadeira não consegue ver claramente, mas pensa que a bola foi dentro. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?

Decisão: Não. O árbitro só pode corrigir quando tem a certeza que o juiz de linha cometeu um erro claro.

Caso 6: Poderá um juiz de linha alterar a sua chamada depois de o árbitro de cadeira ter anunciado o resultado?

Decisão: Sim. Se um juiz de linha perceber que cometeu um erro, a correção deverá ser feita o mais cedo possível desde que não resulte do protesto de um jogador.

Caso 7: Se um árbitro de cadeira ou juiz de linha chamar a bola fora e depois corrigir a chamada para boa, qual é a decisão correta?

Decisão: O árbitro de cadeira tem de decidir se a chamada original “fora” foi uma obstrução (Hindrance) para algum dos jogadores. Se tiver sido uma obstrução o ponto será repetido. Se não tiver sido uma obstrução o jogador que bateu a bola ganha o ponto.

Caso 8: A bola salta de volta sobre a rede e o jogador corretamente chega sobre a rede para tentar jogar a bola. O adversário obstrui o jogador. Qual é a decisão correta?

Decisão: O árbitro tem de decidir se a obstrução foi deliberada ou não intencional e conceder o ponto ao jogador obstruído ou ordenar a repetição do ponto.

Caso 9: O árbitro é chamado à quadra e informado por um dos jogadores que só continuará a partida se for providenciado um juiz exclusivo.

Procedimento: se a arbitragem não tiver condições de providenciar juiz, o jogo deverá prosseguir sem paralisação e o jogador que se recusar a continuar a partida poderá ser desclassificado.

Caso 10: O jogador chama uma bola fora e o árbitro, mesmo fora da quadra, viu que foi boa.

Procedimento: os árbitros e seus auxiliares, quando estiverem convictos de que a bola foi chamada erradamente, devem entrar na quadra, mostrar a marca onde realmente foi a bola, dar o ponto ao adversário e informar ao tenista que, em caso de nova ocorrência, será aplicado o Código de Conduta por atitude anti-desportiva.

## RELAÇÃO DE INSCRITOS

17) As inscrições por telefone deverão ser feitas obrigatoriamente pelos próprios tenistas ou pelos pais ou responsáveis, no caso de menores de idade. Os organizadores ao aceitar inscrições por telefone, deverão recolher os seguintes dados dos tenistas: nome completo, telefone e e-mail.

18) A relação dos tenistas inscritos deverá ser enviada a Liga, até as 12:00 do dia seguinte (terça-feira) da data de encerramento das inscrições. Esta relação deverá ser digitada em computador. Observar que em caso de falta de quaisquer das informações de algum tenista relacionado, a inscrição poderá ser cancelada;

## SORTEIO E CONFECÇÃO DAS CHAVES

19) O ranking a ser utilizado para as etapas classificatórias, no tocante ao preenchimento das vagas e definição dos cabeças-de-chave será sempre e obrigatoriamente o que a LIGA dispuser no dia do encerramento das inscrições.

20) De posse da Lista de Inscritos, com os nomes devidamente numerados e ordenados de acordo com o ranking, o árbitro, juntamente com um diretor da Liga, verifica qual o tamanho da chave e quantos serão os cabeças de chave.

21) O número de cabeças de chave será o seguinte:

- a) Chave de 08 jogadores - 02 cabeças de chave;
- b) Chave de 09 a 16 jogadores - 04 cabeças de chave;
- c) Chave de 17 a 32 jogadores - 08 cabeças de chave;
- d) Chave de 33 a 64 jogadores - 16 cabeças de chave;

22) Do total de atletas possíveis na chave subtrai-se o total de inscritos para aquela categoria para determinar o total de jogadores que saem avançados (Bye's).

Exemplo: Para um total de 25 inscritos usaremos a chave de 32 jogadores, sendo que 7 tenistas sairão avançados na 1ª rodada ( $32-25=7$ ).

23) O cabeça 1 será sempre colocado na primeira linha da chave e o cabeça 2 na última linha.

24) Para determinar o posicionamento dos demais cabeças de chave, serão sorteados juntos os cabeças 3 e 4 e em grupos de quatro, os cabeças 5 a 8, 9 a 12 e 13 a 16. Serão posicionados preenchendo as linhas determinadas, de cima para baixo na chave, conforme a tabela a seguir:

	Chave 16	Chave 24/32	chave 48/64	chave 96/128
Cabeças 3 / 4	5 ou 12	09 ou 24	17 ou 48	33 ou 96
Cabeças 5/6/7/8		8 ou 16 ou 17 ou 25	16 ou 32 ou 33 ou 49	32 ou 64 ou 65 ou 97
Cabeças 9/10/11/12			9 ou 25 ou 40 ou 56	17 ou 49 ou 80 ou 112
Cabeças 13/14/15/16			8 ou 24 ou 41 ou 57	16 ou 48 ou 81 ou 113

### PROGRAMAÇÃO DE JOGOS

25) Não poderá haver mudança no cronograma do torneio, na programação de jogos, locais e datas que fazem parte do calendário do torneio, exceto em caso de força maior com conhecimento prévio aprovado pela LCT;

26) Zelar para que as informações sobre chamadas, fornecidas pelos números de telefone que constam no calendário, sejam precisas e que as pessoas responsáveis sejam orientadas a ter o máximo cuidado, evitando que sejam passadas informações com erro;

27) O árbitro geral é o responsável pela confecção da programação dos jogos. Estas informações deverão estar disponíveis na página da Liga na internet 48 horas antes do início das provas;

28) Deverão expor em quadro próprio, em local de fácil visualização, cópias das chaves em disputa no torneio com resultados completos e atualizados e cópias dos horários dos jogos;

### MATERIAL DE ARBITRAGEM

29) É indispensável que o árbitro geral tenha sempre consigo, uma trena para medir a altura da rede, localização dos paus-de-simples ou para qualquer outra necessidade.

30) Também deverá ter um cronômetro para marcar o tempo de paralisação entre um ponto e outro ou de virada de lado quando necessário, entre outras coisas;

31) É importante que no local designado para a arbitragem do torneio exista sempre uma caixa de primeiros socorros. Em certas situações, o árbitro pode resolver um problema de contusão;

32) A sala de arbitragem deverá ser provida de um sistema de sonorização para chamadas, instruções e comunicados da arbitragem.

33) Todos os torneios deverão ter na sala de arbitragem o RELÓGIO OFICIAL afixado em local de fácil visualização. Os horários determinados pela organização do campeonato serão seguidos com base neste.

34) Outros materiais importantes:

- Caneta / lápis / borracha;
- Moeda para o sorteio;
- Regulamentos da ITF/CBT/LCT;
- Fichas numeradas para sorteio.

### INFRA-ESTRUTURA DA(S) SEDE(S) DO TORNEIO

35) A sede oficial do torneio, bem como a sub-sede deverão ter instalações condizentes para uma competição regional e o bom atendimento dos participantes, conforme disposto abaixo:

- a) Apresentar as instalações mínimas necessárias ao conforto dos jogadores e público, tais como banheiros masculino e feminino, cadeiras, serviço de lanchonete funcionando durante o torneio, etc;
- b) Disponibilizar a quantidade de quadras necessárias para a realização do torneio solicitado;
- c) Colocar em todas as quadras de jogo cadeiras e mesas com guarda-sol para atletas e placares.
- d) Fornecer gratuitamente e em quantidade suficiente, a hidratação da prova aos jogadores dentro das quadras de jogo, em todos os jogos da competição.
- e) Painel para afixação de programação de jogos, chaves, programa de horário de transporte, outros avisos e material informativo de interesse do evento em local bem visível.

Atenção: Após o evento, caso a LIGA constate a deficiência de infra-estrutura dos locais de jogos, ficará a critério da LIGA, o cancelamento ou não do torneio para a próxima temporada, cabendo propor novas alternativas, para a solução dos problemas.

### HOSPEDAGEM E ALIMENTAÇÃO

36) O Promotor do torneio deverá se empenhar para obter descontos ou preços especiais de hospedagem / alimentação para todos os participantes, buscando convênios com estabelecimentos da cidade sede, visando facilitar ao máximo a presença dos atletas ao evento. Os hotéis e restaurantes conveniados deverão ser comunicados a LIGA com antecedência mínima de 7 dias.

### TROFÉUS E PREMIAÇÕES

37) O Promotor do torneio deve se empenhar para oferecer troféus de granito, vidro ou metal visando manter um bom nível na qualidade do troféu oferecido nos torneios da LIGA.

38) O(s) valor(es) da premiação dos torneios de classes devem ser divulgados até 48 horas antes do início das provas.

39) Será obrigatória a presença dos campeões e vices na cerimônia de premiação ao final de cada evento realizado pela Liga Capixaba de Tênis, sob pena de perder todos os pontos e prêmios conquistados no torneio.

## CHAMADAS DE JOGOS

40) O árbitro deverá observar rigorosamente a tolerância para caracterização de W.O. (quinze minutos para tenistas de qualquer localidade). Logo após terminado o prazo regulamentar, deverá chamar o tenista presente e após comunicá-lo de sua vitória, deverá dispensá-lo;

41) Mesmo que o tenista presente queira esperar pela realização da partida o árbitro DEVE aplicar o W.O., visando o andamento da programação de jogos.

Obs.: Quando o atleta perde por W.O., em simples, ele é desclassificado do torneio de duplas também, se houver.

42) O árbitro deve efetuar a chamada dos atletas para confirmação de presença alguns minutos antes do horário previsto para início do jogo e solicitar o pagamento de boleiro.

43) O árbitro ou auxiliares devem sempre acompanhar os jogadores até a quadra de jogo, verificando se está tudo em ordem, procedendo ao sorteio de escolha de serviço ou lado, informando aos jogadores que em caso de dúvidas de bola, deverão chamá-lo imediatamente. Deverão também ser informados que devem observar rigorosamente o tempo de aquecimento (5 minutos), bem como dos tempos regulamentares para descanso e início de bola em jogo. A troca de lado não poderá ultrapassar o tempo de 1 minuto e 20 segundos exceto ao término de cada set, quando o tempo será de 2 minutos;

44) Devem orientar os jogadores de bola para que nunca deixem nenhuma bola na quadra de jogo, que sejam rápidos no seu trabalho; não façam barulho e JAMAIS se manifestem (mesmo quando chamados) em dúvidas de bolas ou contagem do jogo;

45) O árbitro deverá informar que nenhum jogador deve sair da quadra durante a partida (incluindo o aquecimento) sem autorização. Todo jogador que infringir esta seção poderá ser desclassificado pelo Árbitro Geral.

46) Para evitar contato dos jogadores com técnicos, platéia etc, o árbitro geral deverá posicionar as cadeiras de descanso dos jogadores sempre nas laterais das quadras, de preferência do lado oposto ao público. Nos casos onde não haja separação por alambrados entre duas quadras ou mais, as cadeiras deverão ficar no centro entre as quadras. Estas cadeiras só poderão mudar de localização com autorização do árbitro;

## IDAS AO BANHEIRO

47) Os jogadores terão direito a uma ida ao banheiro por necessidade fisiológica em um jogo disputado em melhor de 3 sets, após autorizado pelo árbitro. O árbitro deve acompanhar o atleta.

48) O árbitro poderá autorizar que um atleta vá ao banheiro trocar de roupa ao final de um set se julgar que, por excesso de transpiração, isto seja adequado para a continuidade da partida.

49) Deve-se coibir que o atleta tenha contato com acompanhantes, técnicos, platéia, etc, neste momento.

## PROCEDIMENTOS DE INSPEÇÃO DE MARCAS

### 50) Procedimentos ITF para partidas sem Árbitro de Cadeira:

- \* Cada tenista é responsável pelas marcas em seu lado da quadra.
- \* A dúvida é favorável ao oponente.
- \* Toda bola marcada deve ser imediata e com voz alta.
- \* Se um jogador canta “out” e logo se dá conta que foi boa deve-se repetir o ponto, salvo que tenha sido uma bola ganhadora (winner).
- \* Se um jogador não está seguro da chamada de seu oponente pode pedir-lhe que lhe mostre a marca, e pode cruzar a rede para verificá-la. Se não se encontra uma marca deve prevalecer a primeira chamada.

Quadra Rápida - Prevalece a chamada do jogador que está sofrendo a ação. Não há marcas, e a única coisa que o árbitro pode fazer é passar a acompanhar melhor um jogo que está tendo problemas, ou pedir para que um auxiliar o faça.

Quadra Lenta - O árbitro deve entrar na quadra e ouvir o que os dois jogadores têm a dizer sobre a bola. Após ouvi-los, deve seguir o seguinte procedimento:

- a) - se forem duas marcas diferentes deve prevalecer a de quem está sofrendo a ação, ou seja, o jogador que está chamando a bola;
- b) - se nenhum dos jogadores indicar uma marca (coerente), ou o árbitro não tiver condições de identificá-la, também deve prevalecer o lado;
- c) - se o jogador que chamou a bola fora não tem a marca ou claramente está em dúvida, e o outro jogador tem a marca, o árbitro deve chamar um Let e a volta do ponto (neste caso, o jogador que sofreu ação deve ser informado que em caso de reincidência, poderá ser advertido por atitude anti-desportiva).

### 51) Procedimentos ITF para partidas com Árbitro de Cadeira:

- a) A inspeção de marcas só pode ser feita em quadras de saibro.
- b) Uma inspeção de marca requerida por um jogador/dupla será concedida apenas se o árbitro de cadeira não conseguir determinar com certeza a partir da sua cadeira, quer quando se trata de um ponto ganhador, quer quando um jogador/dupla pára de jogar durante o ponto (a devolução é permitida mas depois o jogador tem de parar imediatamente).
- c) Quando um árbitro de cadeira decidiu realizar uma inspeção de marca, deverá descer da cadeira e fazer ele próprio a inspeção. Se não souber onde está a marca, poderá pedir a ajuda ao juiz de linha relativamente à localização da marca, mas depois o árbitro deverá analisá-la.
- d) A chamada original ou a correção permanecerão sempre que o juiz de linha e o árbitro de cadeira não conseguirem determinar a localização da marca ou esta não for legível.
- e) A partir do momento que o árbitro de cadeira tem identificado e decidido relativamente a uma marca esta decisão é final e inapelável.
- f) Numa quadra de saibro o árbitro de cadeira não deverá ser demasiado rápido a anunciar o resultado a não ser que esteja absolutamente certo da chamada. Em caso de dúvida, espera antes de chamar o resultado para determinar se é necessário proceder à inspeção da marca.
- g) Em duplas o jogador que apela tem de fazer o seu apelo de forma que ambos parem ou o árbitro de cadeira pare a jogada. Se um apelo é feito para o árbitro de cadeira então este tem de determinar se foi seguido o procedimento correto para fazer esse apelo. Se não foi correto, ou foi tardio, então o árbitro de cadeira pode determinar que a equipe adversária foi deliberadamente obstruída.
- h) Um jogador não pode atravessar a rede para analisar uma marca sem ser penalizado por “conduta anti-desportiva” prevista no Código de Conduta.
- i) O “foot fault” somente poderá ser marcado por um fiscal de linha, nunca por um jogador. O árbitro de cadeira deve estar dentro da quadra para chamar um “foot fault”.

## DISCIPLINA – APLICAÇÃO DE REGRAS E CÓDIGO DE CONDUTA

52) Em casos de indisciplina ou irregularidades constatadas em algum jogo, o árbitro deve aplicar serenamente as regras de tênis, anotando na súmula as penalidades aplicadas em casos de violação de código de conduta. Em casos mais graves, onde haja a interrupção da partida por desclassificação de jogadores ou outro motivo bastante grave, deve elaborar relatório detalhado, inclusive com nome de testemunhas e enviar imediatamente à LCT;

53) Em casos de abandono de quadra, fica a critério do árbitro julgar se os motivos são justos ou injustificáveis (a diretoria da LCT, recomenda um cuidadoso estudo da situação, evitando atos precipitados, pois tais casos são de difícil julgamento);

## ANÚNCIOS

54) As penalidades do Código de Conduta e do Código de Tempo devem ser anunciadas da seguinte maneira:

a) Procedimentos para partidas com Árbitro de Cadeira:

1- Para a 1ª infração: advertir o jogador conforme exemplo abaixo em voz clara e audível ao adversário e espectadores.

Exemplo: - Violação ao Código de Conduta, Abuso de Bolas, Advertência

Sr. ....(Informar ao jogador que a próxima atitude será penalizada com a perda de ponto).

2- Para a 2ª infração, deve-se proceder da mesma forma, trocando a advertência por Perda do Ponto, certificando-se antes, a contagem anterior e qual a atual depois da perda do ponto (Informar ao jogador que a próxima atitude será penalizada com a perda de game).

3- Para a 3ª infração (ou posteriores), deve-se proceder da mesma forma, trocando a perda de ponto por perda de game (Informar ao jogador que a próxima atitude será penalizada com a perda de game ou até desclassificação).

b) Procedimentos para partidas sem Árbitro de Cadeira:

1- O árbitro deverá adentrar à quadra e em voz clara e audível na presença do adversário, deverá fazer os anúncios.

2- O árbitro não deve em hipótese alguma, anunciar infrações ao código de conduta de fora da quadra ou somente para o infrator. O adversário deve ouvir claramente o anúncio da penalidade (isto se faz necessário para que em caso de dúvida na aplicação, o adversário seja testemunha do fato).

## ATENDIMENTO MÉDICO

55) Jogador se contunde ou sofre câimbras e solicita atendimento médico.

Procedimento: se não houver possibilidade de atendimento médico, o próprio árbitro poderá prestar o primeiro atendimento, ou indicar alguém que possa fazê-lo, devendo respeitar o tempo regulamentar (3 minutos) e estar presente durante todo esse tempo.

56) Para o caso de nova ocorrência de câimbras o atleta não terá mais direito ao tempo de 3 minutos.

57) Durante a partida (em qualquer momento) um jogador pode solicitar e receber um tempo para atendimento médico, se o torneio oferecer este serviço.

58) Tendo feito a solicitação para ver o médico ou fisioterapeuta do torneio, o jogador tem as seguintes opções (caso o torneio ofereça este serviço):

- Continuar jogando até o médico ou fisioterapeuta do torneio chegar;
- Parar de jogar até a chegada do médico ou fisioterapeuta do torneio; ou
- Continuar jogando até a próxima virada de lados e então receber o tempo de atendimento médico.

Obs.: Se um jogador escolher parar de jogar e esperar o médico ou fisioterapeuta do torneio chegar, a partida estará oficialmente suspensa e o tempo de atendimento médico deve começar quando o médico ou fisioterapeuta do torneio terminar sua avaliação e efetivamente iniciar o tratamento.

59) O Juiz de Cadeira pode anunciar uma suspensão médica da partida e esperar pela chegada do Árbitro Geral ou médico ou fisioterapeuta do torneio, se em circunstâncias extremas, em sua opinião, a continuação da partida sem consulta ou tratamento médico, possa ser fisicamente prejudicial ou possa por em risco a vida do jogador.

60) Se após a avaliação ficar determinado pelo médico ou fisioterapeuta do torneio que a continuação da partida irá colocar a saúde do jogador em extremo risco, o Árbitro Geral, em consulta com o médico ou fisioterapeuta do torneio pode retirar o jogador da partida.

Solicitamos especial atenção no cumprimento deste manual a fim de evitarmos transtornos e realmente conseguirmos aperfeiçoar a organização dos eventos da Liga Capixaba de Tênis.

Este Regulamento de Procedimentos de Arbitragem foi aprovado pela Assembléia Geral Extraordinária realizada no dia 28/06/2008.

LIGA CAPIXABA DE TÊNIS