

Sarcini si Proceduri pentru Arbitri 2017



CUPRINS

I SARCINI ȘI PROCEDURI PENTRU ARBITRI

- A APLICABILITATE
- B SUPERVIZOR/ARBITRU PRINCIPAL
- C ARBITRU ȘEF
- D ARBITRU DE SCAUN
- E ARBITRU PENTRU REVIZUIRE ELECTRONICĂ
- F ARBITRU DE LINIE

II PROCEDURI PENTRU ARBITRI

- A APLICABILITATE
- B CHESTIUNI DE REGULAMENT
- C CHESTIUNI DE FAPT
- D ÎNCEPEREA CONCURSULUI/MECIULUI
- E ODIHNA JUCĂTORILOR, SITUAȚII MEDICALE ȘI TRATAMENT
- F SUSPENDARE ȘI AMÂNARE
- G ANUNȚARE
- H ANUNȚURI VERBALE
- I SEMNALIZĂRI CU MÂNA
- J FOAIE DE SCOR/DISPOZITIV ITF PORTABIL DE EVIDENȚĂ A SCORULUI
- K PROCEDURI ALE ARBITRILOR
- L ARBITRAJUL CU ECHIPA ÎNTREAGĂ DE ARBITRI DE LINIE
- M ARBITRAJUL CU MAI PUȚINI ARBITRI DE LINIE
- N ARBITRAJUL FĂRĂ ARBITRI DE LINIE
- O PROCEDURI PENTRU MECIURI JUCATE FĂRĂ ARBITRU DE SCAUN
- P INCOMODARE
- Q JOC CONTINUU/ÎNTÂRZIAREA JOCULUI
- R COMPORTARE NECORESPUNZĂTOARE A JUCĂTORULUI PE TEREN
- S ÎNCĂLCĂRI ALE CODULUI DE CONDUITĂ LA CARE ARBITRUL DE SCAUN NU ESTE MARTOR
- T DESCALIFICARE IMEDIATĂ
- U COD DE CONDUITĂ PENTRU ARBITRI

III INTERPRETĂRI

IV ANEXE

- A PORTALUL ITF OFFICIATING
- B FOAIE DE SCOR TIP ITF
- C PROCEDURI PENTRU PAUZA DE TRATAMENT MEDICAL
- D POZIȚIILE ARBITRILOR DE LINIE
- E PROCEDURI PENTRU MECIURI JUCATE FĂRĂ ARBITRU DE SCAUN

I SARCINI ȘI PROCEDURI PENTRU ARBITRI

A APLICABILITATE

Acest articol este aplicabil la toate competițiile autorizate sau recunoscute de ITF.

Această aplicabilitate nu trebuie să afecteze dreptul competițiilor autorizate sau recunoscute de ITF de a promulga și aplica regulamentele lor specifice, în măsura în care ele sunt compatibile cu principiile și prevederile acestui articol I.

B SUPERVIZOR/ARBITRU PRINCIPAL

Sarcinile și responsabilitățile sunt prezentate pentru un Supervisor/Arbitru principal. În unele cazuri această poziție este îndeplinită doar de un singur oficial aprobat. În alte cazuri un Arbitru principal (local), cu sprijinul Arbitrului Șef, coordonează toată organizarea de dinaintea concursului și își asumă toate sarcinile și responsabilitățile pentru aceasta, în timp ce, Supervisorul, după sosirea sa, va conduce toate activitățile la fața locului, cu ajutorul Arbitrului principal. La Cupa Davis, Fed Cup și alte competiții pe echipe Arbitrul principal este și Supervisor.

Supervisorul/Arbitrul principal trebuie:

1. Să acționeze ca autoritate finală la fața locului pentru aplicarea regulamentelor de concurs, a Codului de Conduită, a Regulilor Tenisului și Sarcinilor și Procedurilor pentru Arbitri, în toate problemele care apar și cer o rezolvare imediată la locul concursului.
2. Să organizeze înainte de concurs, atâtea reuniuni și întâlniri de pregătire câte sunt necesare pentru familiarizarea tuturor arbitrilor cu toate Regulile și Procedurile aplicabile.
3. Să numească un Arbitru Șef și să se asigure că sarcinile și responsabilitățile lui sunt corect îndeplinite.
4. Să aprobe desemnarea la meciuri a tuturor arbitrilor de scaun și a arbitrilor de linie.
5. Să schimbe un Arbitru de scaun și/sau să schimbe, să rotească sau să înlocuiască oricare Arbitru de linie sau de fileu oricând el decide că acest lucru este necesar pentru îmbunătățirea arbitrajului unui meci.
6. Să evalueze prestația tuturor arbitrilor de scaun.
7. Să se asigure că fiecare teren, fileu, stâlpi de dublu și bețe de simplu sunt conforme cu specificațiile din Regulile tenisului și că fiecare teren este echipat după cum urmează:
 - a Scaunul Arbitrului de scaun
 - Scaunul Arbitrului de scaun se recomandă să aibă o înălțime de minimum 1.82 m și de maximum 2.44 m;
 - Scaunul Arbitrului de scaun trebuie să fie centrat pe o prelungire a fileului la aproximativ 0.9 m de stâlpul de dublu;
 - Dacă se folosește un microfon, acesta trebuie să aibă întrerupător, trebuie să fie ușor de reglat și să nu fie ținut în mână. Nu trebuie să existe microfoane de fond montate pe scaunul de Arbitru sau în apropierea sa (între cele două linii de fund);
 - Pentru concursurile în aer liber ar trebui să fie disponibil un parasolar.
 - b Scaunele arbitrilor de linie:
 - Scaunele pentru arbitrii de linie de serviciu și de fund trebuie să fie așezate pe o prelungire a respectivelor linii de-a lungul gardului lateral. Ele nu trebuie să fie ridicate peste suprafața terenului și vor fi poziționate la o distanță de minim 12 picioare (3.66) m de marginea terenului;
 - Scaunele pentru arbitrii de la linia mediană de serviciu și de la linia laterală ar trebui să fie așezate în colțurile din spatele terenului dacă nu se stabilește altfel;
 - Ori de câte ori soarele este un factor de influență, scaunele arbitrilor de linie trebuie să fie situate astfel încât arbitrii de linie să nu stea cu fața în soare;

- Când soarele nu este un factor de influență, scaunele arbitrilor de linie trebuie să fie situate pe partea opusă a terenului față de Arbitrul de scaun.

c Dispozitiv pentru Fileu sau Scaunul Arbitrului de Fileu

Un Dispozitiv pentru Fileu sau un scaun pentru Arbitrul de Fileu trebuie să fie așezat lângă stâlpul de dublu și, atunci când este posibil, pe partea opusă față de scaunul Arbitrului de scaun.

d Scaunele jucătorilor

Scaunele pentru jucători trebuie să fie așezate de o parte și de alta a Arbitrului de scaun.

e Facilități pe teren

Apă, alte băuturi, pahare, prosoape și rumeguș trebuie să fie disponibile pentru jucători în timpul fiecărui meci.

f Dispozitive de măsurat

Un băț gradat, ruletă sau alte instrumente de măsură trebuie să fie disponibile pentru măsurarea înălțimii fileului și a poziției bețelor de simplu.

g Dispozitiv portabil/PDA sau Foaie de scor, Cronometru

Un dispozitiv portabil/PDA sau Foaie de scor ITF, Cronometru și creioane trebuie să fie disponibile pentru Arbitrul de Scaun al fiecărui meci.

8. Să se asigure că gardul din spatele terenului, prelatele și pereții din spate nu sunt vopsite cu, sau că nu au culoarea albă, galbenă sau alte culori deschise care pot deranja vederea jucătorilor.

9. Să stabilească și să anunțe jucătorilor condițiile de joc (adică: marca mingii, numărul și schimbul de mingi, tipul suprafeței de joc, numărul de seturi, seturi cu tie-break/avantaj, tie-break care decide meciul în locul setului decisiv și alte informații de interes), înainte de începerea concursului.

10. Să desemneze într-un loc foarte vizibil, în zona frecventată în mod obișnuit de jucători, un Avizier Oficial, și să informeze toți jucătorii despre această desemnare și despre localizarea acestuia. Programul zilnic de desfășurare a meciurilor trebuie să fie afișat la avizierul oficial imediat ce a fost emis.

Este responsabilitatea tuturor jucătorilor să se informeze despre programul lor pentru fiecare meci al zilei de la Supervizor/Arbitrul principal.

11. Să desemneze un ceas vizibil într-o locație fixă ca ceas oficial al turneului și să informeze toți jucătorii de această desemnare și despre amplasarea lui. Ceasurile de mână sau de buzunar nu sunt acceptate, dacă nu se stabilește altfel.

12. Să obțină de la directorul de concurs/comitet, înainte de a face tragerea la sorți numele jucătorilor ce beneficiază de Wild Card. Să se consulte cu directorul de concurs/comitet și cu reprezentantul jucătorilor pentru a stabili:

- lista de înscriere finală;
- clasamentul folosit pentru stabilirea capilor de serie;
- orice altă informație relevantă pentru tragerea la sorți a tablourilor.

13. Să facă tragerea la sorți pentru tabloul de calificări și pentru tabloul principal.

14. Să afișeze toate listele de confirmări (calificări, tablou principal, alternanți și învinși norocoși) în biroul Supervizorului/Arbitrului principal, cu notele adecvate afișate la avizierul oficial.

15. Să pregătească programul de joc zilnic cu planificarea meciurilor pe terenuri precizate care să urmeze unul după altul, fără întârziere, sau, acolo unde este cazul cu meciurile planificate cu specificația clară "nu înainte" de o anumită oră. O dată ce programul a fost afișat el nu ar mai trebui schimbat.

a Înaintea concursului

Înainte de programarea meciurilor din prima zi de joc, contactează Supervizori/arbitrii principali de la concursurile săptămânii precedente pentru a afla în ce măsură jucătorii aflați încă în concurs acolo, pot avea dificultăți cu sosirea în timp pentru joc. În limita posibilităților și cu condiția ca aceasta să nu pericliteze corectitudinea programării și terminarea

concursului, Supervizorul/Arbitrul principal ar trebui să programeze meciurile astfel încât jucătorii cu probleme rezonabile să poată fi ajutați în mod rezonabil.

b Calificări

Competiția de calificare de simplu ar trebui programată pentru a se termina în ziua dinaintea începerii meciurilor de pe tabloul principal. Meciurile ar trebui programate astfel încât unui jucător să nu i se ceară să joace mai mult de două meciuri de calificare de simplu în aceeași zi, cu excepția cazului în care vremea sau situații inevitabile produc perturbarea programului. Ori de câte ori trebuie să se joace într-o zi mai mult de un tur de calificări programul de joc trebuie să corespundă cu secțiunile de pe tablou.

c Tablourile principale

Jucătorii nu vor fi programați pentru mai mult de un meci de simplu și un meci de dublu pe zi, excepție făcând cazul în care vremea sau alte situații inevitabile au cauzat perturbări ale programării. Un meci de simplu al unui jucător din oricare zi trebuie să fie programat înaintea meciului său de dublu, cu excepția cazului în care Supervizorul/Arbitrul principal ITF decide altfel.

16. Să se asigure că terenurile de zgură sau alte suprafețe nesolide sunt măturate și au liniile curățate înaintea începerii tuturor meciurilor.

17. Să decidă dacă un teren este bun pentru joc.

18. Să desemneze un loc anume de unde meciurile vor fi anunțate în conformitate cu programul de joc, folosind toate mijloacele disponibile și rezonabile. Jucătorii trebuie să fie gata de joc atunci când meciul lor este anunțat. În cazuri neobișnuite Supervizorul/Arbitrul principal trebuie să stabilească când un meci va fi anunțat sau când un meci a fost de fapt anunțat.

19. Să decidă prelungirea perioadei de încălzire (în mod normal la 10 minute), dacă jucătorii nu au avut posibilitatea de a se antrena înainte de începerea meciurilor, din cauza vremii nefavorabile.

20. Să decidă dacă un meci trebuie să fie mutat pe un alt teren. Dacă vremea nefavorabilă, sau alte situații inevitabile cauzează întreruperea sau suspendarea unui meci în desfășurare, atunci, pentru a elimina posibilitatea ca un jucător să joace două meciuri de simplu în aceeași zi sau, pentru a încheia turneul va muta meciul pe alt teren, acoperit sau în aer liber, indiferent de suprafața de joc.

În toate celelalte cazuri, un meci nu trebuie mutat după ce a început în mod oficial, adică a fost executat primul serviciu al primului punct, exceptând cazul în care există acordul ambilor jucători.

Ori de câte ori este posibil, schimbarea terenului trebuie făcută la sfârșitul unui set sau după un număr par de jocuri în setul în desfășurare.

21. Să decidă când jocul trebuie amânat din cauza condițiilor meteo, lumină insuficientă, sau alte condiții. Dacă jocul este amânat din cauza întinericului, această amânare ar trebui făcută la sfârșitul unui set sau după un număr par de jocuri în setul în desfășurare.

22. La concursurile unde este cazul, să răspundă de investigarea încălcărilor Codului de Conduită, aplicând amenzi și, ori de câte ori este posibil, asigurând înmânarea unei copii a formularului de Cod de conduită relevant fiecărui jucător citat pentru o abatere la fața locului.

23. Să fie prezent la fața locului pe toată durata de desfășurare a meciurilor din acel concurs.

24. Supervizorul/Arbitrul principal nu trebuie să fie Arbitru de scaun la acea competiție.

25. Toți Supervizorii/Arbtrii principali ITF care oficiază la Cupa Davis, Cupa Federației și turnee din circuitul ITF PRO, trebuie să folosească o ruletă metalică pentru măsurarea terenului, un computer personal la locul de desfășurare a turneului capabil să utilizeze software-ul ITF și să aibă o adresă de e-mail validă.

26. Toți Supervizorii/Arbtrii principali ITF care lucrează la concursurile ITF Pro Circuit trebuie să cunoască în detaliu dispozitivele portabile pentru evidența scorului și live-scoring și folosirea lor corectă.

C ARBITRU ȘEF

Arbitrul Șef trebuie:

1. Să recruteze un număr suficient de arbitri competenți pentru concurs.
2. Să organizeze, înaintea începerii turneului, întâlniri de pregătire cu oficialii în care se vor trece în revistă Regulile Tenisului, Regulamentele de concurs corespunzătoare și Codul de Conduită și Sarcinile și Procedurile pentru Arbitri.
3. Să întocmească o listă cu oficialii turneului, care să includă adresele poștale și dacă există, certificările naționale/ITF ale acestora. O copie a acestei liste trebuie să fie dată Supervizorului/Arbitrului principal și la cerere, departamentului pentru oficiali din cadrul ITF.
4. Să programeze desemnarea în teren a arbitrilor pentru fiecare zi de concurs supunând-o aprobării Supervizorului/Arbitrului principal.
5. Să organizeze întâlniri cu toți arbitrii pentru a preciza desemnările în teren, procedurile ce trebuie folosite pentru a face anunțurile, semnalizările cu mâna, rotațiile și alte responsabilități. Pentru detalii suplimentare despre responsabilitățile arbitrilor de linie vă rugăm să consultați Ghidul ITF pentru arbitrii de linie.
6. Să evalueze prestația tuturor arbitrilor din teren
7. Să fie prezent la fața locului pe toată durata desfășurării meciurilor.
8. Arbitrul Șef nu trebuie să fie Arbitru de scaun sau Arbitru de linie la acea competiție decât cu aprobarea Supervizorului/Arbitrului principal.
9. Să asiste Supervizorul/Arbitrul principal în îndeplinirea sarcinilor sale.
10. Toți Arbitrii Șefi care lucrează la concursurile ITF Pro Circuit trebuie să cunoască în detaliu dispozitivele portabile pentru evidența scorului și live-scoring și folosirea lor corectă.

D ARBITRU DE SCAUN

Arbitrul de scaun trebuie:

1. Să fie în întregime familiarizat cu toate aspectele legate de Regulile Tenisului, Regulamentele de concurs corespunzătoare, Codul de Conduită și Sarcinile și Procedurile pentru Arbitri. Sarcinile sale trebuie să fie îndeplinite în concordanță cu procedurile ITF.
2. Să se îmbrace la fel ca ceilalți arbitrii de scaun, conform indicațiilor Supervizorului/Arbitrului principal ITF.
3. Să afle pronunția corectă a numelor jucătorilor.
4. Să ajungă pe teren înaintea sosirii jucătorilor.
5. Imediat înaintea începerii meciului să se întâlnească cu jucătorii ca:
 - a să expună orice informație relevantă jucătorilor;
 - b să tragă la sorți cu o monedă în prezența ambilor jucători sau echipe la începutul meciului, înainte de încălzire, pentru a stabili alegerea servantului și a părții de teren. Dacă meciul este suspendat înainte de a începe, jucătorii pot alege din nou, rezultatul tragerii la sorți rămânând același.
 - c să stabilească dacă fiecare jucător este îmbrăcat în conformitate cu prevederile Codului de conduită referitoare la echipament. Dacă un jucător depășește timpul de 15 minute pentru a-și corecta ținuta, el poate fi descalificat. Se poate autoriza o reîncălzire corespunzătoare.
6. Să aibă un cronometru care trebuie utilizat la cronometrarea încălzirii (în mod normal 5 minute), a celor douăzeci (20) de secunde dintre puncte, a celor nouăzeci (90) de secunde în timpul schimbării terenului și a celor o sută douăzeci (120) de secunde permise în timpul pauzei de set. De asemenea, acesta se va utiliza pentru cronometrarea tuturor celorlalte perioade de timp specificate prin prevederile oricărei reguli sau regulament.
7. Să fie răspunzător în a avea numărul corespunzător de mingi pe teren pentru meci, incluzând mingi uzate pentru înlocuiri. Cutiile de mingi noi ar trebui deschise chiar înaintea începerii meciului sau înaintea schimbului de mingi.

8. Să hotărască asupra tuturor chestiunilor de fapt care apar în timpul meciului (inclusiv anunțurile la liniile unde nu există arbitrii de linie).
9. Să se asigure că regulile sunt respectate de jucători și de toți oficialii din teren.
10. Să schimbe, să rotească sau să înlocuiască orice Arbitru de linie sau Arbitru de fileu ori de câte ori decide că aceasta va îmbunătăți arbitrajul meciului.
11. Să hotărască în primă instanță toate chestiunile de regulament care apar în timpul meciului, jucătorul având dreptul de a face apel la Supervizor/Arbitru principal ITF.
12. Să anunțe scorul după fiecare punct conform procedurilor ITF.
13. Să repete anunțul unui Arbitru de linie sau Arbitru de fileu, numai dacă acesta este făcut prea încet sau dacă este o minge aproape de linie, care trebuie confirmată pentru a înlătura orice dubiu din mintea jucătorilor.
14. Să completeze o foaie de scor ITF în timpul meciului în conformitate cu procedurile aprobate de ITF (vezi pag.18 și Anexa B). Toți Arbitrii de scaun care lucrează la concursurile ITF Pro Circuit trebuie să cunoască în detaliu dispozitivele portabile pentru evidența scorului și live-scoring și folosirea lor corectă.
15. Să corecteze decizia unui Arbitru de linie numai în cazul unei greșeli evidente a Arbitrului de linie și numai dacă corecția este făcută prompt, imediat ce greșeala a fost comisă. Toate corecțiile trebuie să fie făcute în concordanță cu procedurile aprobate de ITF (vezi pag. 8). Greșelile de picior evidente, neanunțate de Arbitrul de linie, trebuie să fie anunțate de Arbitrul de scaun în concordanță cu procedurile de rezolvare a greșelilor evidente.
16. Să răspundă pentru orice verificare a urmei de minge. Verificarea urmei de minge se va face numai pe terenurile de zgură (vezi procedura de verificare a urmei de minge, pag. 8).
17. Să depună toate eforturile pentru a controla publicul. Ori de câte ori spectatorii perturbă desfășurarea unui meci, Arbitrul de scaun ar trebui să li se adreseze respectuos, solicitându-le cooperarea.
18. Să răspundă de îndrumarea copiilor de mingi în timpul meciului, astfel încât ei să ajute, nu să deranjeze jucătorii.
19. Să răspundă de toate schimburile de mingi și să decidă dacă o minge este bună de joc. Să se asigure că jocul se desfășoară cu numărul corect de mingi. Mingile pierdute ar trebui înlocuite de îndată ce acest lucru este posibil. Dacă este necesară înlocuirea unei mingi, pentru înlocuire trebuie utilizată o minge nouă în timpul perioadei de încălzire sau în primele două (2) game-uri (înainte ca primul punct din al treilea game să înceapă) după o schimbare a mingilor; altfel, trebuie utilizată o minge jucată având aceeași uzură. Numărul corespunzător de cutii de mingi trebuie deschise și verificate cu suficient timp înaintea fiecărui schimb de mingi, astfel încât să se evite orice întârziere în timpul meciului.
20. Să decidă dacă un teren continuă să fie bun de joc. Dacă, în timpul unui meci, are loc o schimbare a condițiilor, pe care Arbitrul de scaun le consideră suficiente să facă terenul impropriu de joc sau dacă vremea sau alte circumstanțe impun suspendarea jocului, el/ea trebuie să întrerupă jocul și să comunice aceasta Supervizorului/Arbitrului principal ITF. În timpul întreruperii și până la amânarea meciului, Arbitrul de scaun trebuie să se asigure că atât el/ea cât și toți ceilalți oficiali din teren sunt gata să-și reia îndatoririle. Dacă suspendarea se datorează întunericului, jocul trebuie întrerupt fie la sfârșitul unui set, fie după un număr par de game-uri din setul în desfășurare. După întreruperea sau orice amânare a jocului de către Supervizorul/Arbitrul principal ITF, Arbitrul de scaun trebuie să noteze timpul și scorul la puncte, game-uri și seturi, numele servantului, partea în care fiecare jucător era situat și trebuie să adune toate mingile utilizate la acel meci.
21. La terminarea unui meci să facă un raport complet Supervizorului/Arbitrului principal ITF care să conțină toate măsurile luate în timpul meciului și prevăzute de Codul de Conduită.

E ARBITRU PENTRU REVIZUIRE ELECTRONICĂ

Arbitrul pentru revizuire electronică trebuie:

1. Să fie în întregime familiarizat cu toate aspectele legate de Regulile Tenisului, în special cu procedurile referitoare la revizuirea electronică, Regulamentele de concurs corespunzătoare, Codul de Conduită și Sarcinile și Procedurile pentru Arbitri. Sarcinile sale trebuie să fie îndeplinite în concordanță cu procedurile ITF.
2. Să se îmbrace la fel ca ceilalți arbitri de scaun, conform indicațiilor Supervizorului/Arbitrului principal ITF.
3. Să fie în cabina de revizuire electronică cu cel puțin 30 de minute înainte de începutul primului meci al zilei sau sesiunii de pe terenul pe care a fost desemnat și cu 10 minute înainte de începerea celorlalte meciuri ale zilei.
4. Să verifice toate mijloacele de comunicare disponibile cu Arbitrul de Scaun, Supervizorul/Arbitrul Principal ITF, operatorul de ecran și TV
5. Să confirme cu Operatorul de Realitate Virtuală că sistemul este setat pentru meciul corespunzător eg simplu sau dublu, sistemul de scor folosit, etc
6. În timpul încălzirii să vizioneze cel puțin o (1) testare a revizuirii, care nu va fi arătată pe ecran sau la TV.
7. Să confirme cu Operatorul Sistem și de Realitate Virtuală că toate sistemele sunt funcționale înainte de începutul meciului.
8. Să fie responsabil pentru identificarea tuturor impacturilor mingii ce sunt potențiale subiecte de revizuire.
9. Să decidă dacă impactul cerut al mingii este disponibil pentru revizuire.
10. Să managerieze procesul de redare și transmitere către TV.
11. Să fie responsabil pentru monitorizarea stării sistemului.
12. În caz de funcționare defectuoasă a sistemului să anunțe imediat Arbitrul de Scaun și Supervizorul/Arbitrul Principal și, când sistemul funcționează din nou, să-i anunțe imediat pe aceștia.
13. Să notifice Arbitrului de Scaun că anunțul original va ramane valabil dacă nu poate găsi datele pentru revizuirea anunțului.
14. În eventualitatea în care impactul mingii afișat pe ecran nu corespunde cu textul afișat pe ecran, să informeze Arbitrul de Scaun asupra rezultatului corect al revizuirii și dacă este posibil să afișeze impactul sau textul corectat pe ecran.
15. Să informeze imediat Arbitrul de Scaun dacă monitorul Arbitrului pentru Revizuire Electronică funcționează normal dar toate monitoarele disponibile în arenă funcționează defectuos.
16. Să țină evidența tuturor încercărilor reușite sau nereușite pentru fiecare jucător/echipă și să poată comunica în orice moment Arbitrului de Scaun, Supervizorului/Arbitrului Principal sau Operatorului de Ecran.
17. Să acționeze ca autoritate finală în privința numărului de încercări nereușite rămase pentru fiecare jucător/echipă. Să se verifice cu Arbitrul de Scaun când jucătorul/echipa mai are o încercare nereușită și nicio încercare nereușită rămasă.
18. Înainte de orice set sau match tie-break să se asigure că numărul de încercări este setat la 3 (trei).

F ARBITRU DE LINIE

Un Arbitru de linie trebuie:

1. Să-și îndeplinească sarcinile în conformitate cu procedurile aprobate de ITF. Pentru detalii suplimentare se recomandă ghidul ITF al Arbitrului de linie.
2. Să se îmbrace la fel ca ceilalți arbitri de linie, conform recomandărilor Supervizorului/Arbitrului principal ITF. Arbitrii de linie nu trebuie să poarte îmbrăcăminte de culoare albă, galbenă, sau alte culori deschise care pot deranja vederea jucătorilor.
3. Să fie punctual la toate desemnările.
4. Să se așeze într-o poziție care îi asigură cea mai bună vizibilitate a liniei la care a fost desemnat.

5. Să anunțe toate mingile numai pentru linia unde a fost desemnat și să nu-și exprime părerea asupra deciziilor de la alte linii.
6. Să anunțe greșelile de picior când este desemnat la o linie de fund, laterală sau mediană de serviciu.
7. Să semnalizeze imediat că a fost "blocat" dacă nu poate să facă un anunț.
8. Să corecteze imediat un anunț greșit.
9. Să nu anunțe o minge "out"/ "fault" până când aceasta nu a aterizat efectiv în afara terenului.
10. Să nu comenteze dacă Arbitrul de scaun corectează un anunț. Să direcționeze toate întrebările jucătorilor către Arbitrul de scaun.
11. Să raporteze imediat Arbitrului de scaun dacă este martor la o încălcare a Codului de conduită pe care acesta nu a sesizat-o.
12. Să meargă cu un jucător care ia pauză de toaletă sau pentru schimbarea ținutei pentru a se asigura că jucătorul nu utilizează pauza pentru vreun alt scop. Dacă are loc o încălcare a procedurii, Arbitrul de linie trebuie să îi comunice jucătorului că el/ea încalcă regulile și să raporteze acest lucru Arbitrului de scaun.
13. Să nu prindă mingile sau să țină prosopul jucătorilor.
14. Să nu discute cu spectatorii.
15. Să nu aplaude niciodată jucătorii.
16. Să nu părăsească terenul fără aprobarea Arbitrului de scaun.

II PROCEDURI ITF PENTRU ARBITRI

A APLICABILITATE

Acest articol este aplicabil tuturor competițiilor desfășurate sub egida sau recunoscute de ITF.

Această aplicabilitate nu trebuie să afecteze dreptul competițiilor desfășurate sub egida sau recunoscute de ITF de a promulga și aplica regulamentele lor specifice, în măsura în care ele sunt compatibile cu principiile și prevederile acestui Articol II. Referitor la toate competițiile pe echipe, la aplicarea acestor proceduri trebuie să fie folosit numele țării.

B CHESTIUNI DE REGULAMENT

O chestiune de regulament este definită ca un litigiu referitor la înțelegerea și aplicarea unor fapte specifice din Regulile tenisului, Regulamentele de concurs și Codul de Conduită. În timpul unui meci o chestiune de regulament trebuie să fie judecată mai întâi de Arbitrul de scaun. Dacă Arbitrul de scaun nu este sigur, sau dacă jucătorul contestă decizia sa, atunci decizia trebuie să fie luată de Supervizorul/Arbitrul principal ITF. Această decizie va fi definitivă și fără drept de apel.

1 Recurs al unui jucător.

Jucătorii au dreptul să facă recurs împotriva oricărei decizii legate de regulament conform procedurilor expuse în cele ce urmează :

Când un jucător este de părere că decizia dată de către Arbitrul de scaun într-o problemă de regulament este incorectă, el poate face recurs împotriva acelei hotărâri prin înștiințarea Arbitrului de scaun într-un mod profesionist și neabuziv.

După aceasta, Arbitrul de scaun trebuie să oprească jocul, să închidă toate microfoanele din zona scaunului și să cheme imediat Supervizorul/Arbitrul principal ITF. La sosirea acestuia, Arbitrul de scaun trebuie să prezinte toate detaliile incidentului, iar Supervizorul/Arbitrul principal ITF va fi obligat să se limiteze la faptele astfel stabilite și prezentate. Apoi Arbitrul de scaun trebuie să prezinte hotărârea sa asupra reglementării respective, iar jucătorul trebuie să prezinte poziția sa referitoare la acea hotărâre. Apoi, Supervizorul/Arbitrul principal ITF trebuie să examineze pe scurt regula respectivă împreună cu jucătorul și Arbitrul de scaun și, fie va confirma, fie va revoca decizia. În continuare jocul trebuie să fie reluat prin anunțul Supervizorului/Arbitrului principal ITF "Jucați" (let's play) iar jucătorii trebuie să reînceapă

jocul. Trebuie depuse toate eforturile pentru a rezolva acest recurs cât se poate de repede și după anunțul "Jucați" (let's play) trebuie să înceapă cronometrarea celor douăzeci (20) de secunde dintre puncte.

C CHESTIUNI DE FAPT

O chestiune de fapt este definită ca un litigiu referitor la ceea ce s-a întâmplat efectiv în timpul unei anumite situații. Chestiunile de fapt care apar în timpul unui meci trebuie să fie hotărâte de oficialii din teren pentru acel meci, iar astfel de hotărâri sunt obligatorii pentru jucători și inapelabile Supervizorului/Arbitrului principal ITF.

Un jucător poate cere o verificare de către Arbitrul de scaun a unui anunț sau altă hotărâre de fapt la anunțul făcut de un Arbitru de pe teren la un punct decisiv.

Cererea, verificarea și reluarea jocului trebuie să se încadreze în cele douăzeci (20) de secunde permise între puncte cu excepția cazului în care Arbitrul de scaun hotărăște că este necesară o prelungire. Dacă se acordă o astfel de prelungire ea trebuie să se termine cu anunțul "Jucați" (let's play).

1. Recurs al unui jucător

Un jucător nu poate face niciodată recurs la o hotărâre într-o chestiune de fapt către Supervizor/Arbitru principal ITF.

2. Corecție

Arbitrul de scaun poate corecta un Arbitru de linie numai în cazul unei greșeli evidente a Arbitrului de linie și numai dacă această corecție este făcută prompt după ce greșeala a fost comisă.

a Greșeală evidentă

Este dificil să definești o greșeală evidentă mai clar. Practic Arbitrul de scaun trebuie să fie în postura de a decide că a fost făcut un anunț greșit dincolo de orice dubiu rezonabil. Arbitrii de scaun nu ar trebui să facă vreodată o corecție asupra unei mingi care este foarte aproape de linie. Pentru a corecta o minge dată "bună" de un Arbitru de linie, Arbitrul de scaun trebuie să fi fost capabil să vadă spațiu între minge și linie. Pentru a corecta un anunț "out" ori "fault" făcut de un Arbitru de linie, Arbitrul de scaun trebuie să fi văzut mingea aterizând pe sau în interiorul liniei.

Greșelile de picior evidente nesemnificate de un Arbitru de linie, trebuie să fie anunțate de Arbitrul de scaun, în concordanță cu procedurile de rezolvare a greșelilor evidente.

b Cu promptitudine

Regulile tenisului cer, în plus față de o greșeală evidentă, ca Arbitrul de scaun să corecteze cu promptitudine (adică imediat după ce Arbitrul de linie a făcut greșeala evidentă). Corecția trebuie să fie făcută aproape simultan cu greșeala evidentă a Arbitrului de linie.

Un Arbitru de scaun nu poate face niciodată o corecție în urma protestului sau recursului unui jucător.

Un Arbitru de linie nu poate niciodată schimba un anunț în urma protestului sau recursului unui jucător.

3. Proceduri de verificare a urmei de minge

a Verificările urmei de minge pot fi făcute numai pe terenurile de zgură.

b O verificare a urmei de minge cerută de un jucător, sau echipă, va fi permisă numai dacă Arbitrul de scaun nu poate decide cu certitudine din scaunul său, fie în cazul unei lovituri decisive, fie când un jucător (echipă) oprește jocul în timpul unui schimb de mingi (sunt permise returnările din reflex, dar după aceasta jucătorul trebuie să se oprească imediat).

c Când Arbitrul de scaun a hotărât să facă o verificare a urmei de minge, el/ea trebuie să coboare din scaun și să facă el însuși verificarea. Dacă nu știe unde se află urma, el/ea poate cere Arbitrului de linie ajutorul pentru localizarea urmei, dar apoi Arbitrul de scaun trebuie să o verifice.

d Anunțul inițial sau corecția Arbitrului de scaun vor rămâne întotdeauna valabile dacă Arbitrul de linie și Arbitrul de scaun nu pot găsi urma de minge sau dacă urma nu poate fi citită.

e Odată ce Arbitrul de scaun a identificat și a dat o decizie asupra unei urme de minge, această decizie este finală și neapelabilă.

f La jocul pe teren de zgură, Arbitrul de scaun nu trebuie să se grăbească să anunțe scorul decât dacă este absolut sigur de decizie. Dacă nu este sigur, așteaptă înaintea anunțării scorului pentru a vedea dacă este necesară verificarea urmei de minge.

g La dublu, jucătorul apelant trebuie să facă recursul într-un așa fel încât fie jocul se oprește, fie Arbitrul de scaun oprește jocul. Dacă se face recurs către Arbitrul de scaun, atunci el/ea trebuie să hotărască în primul rând dacă a fost urmată procedura corectă de recurs. Dacă aceasta nu a fost corectă, sau a fost făcută târziu, atunci Arbitrul de scaun poate decide că echipa adversă a fost incomodată deliberat.

h Dacă un jucător șterge urma de minge înainte ca Arbitrul de scaun să dea o decizie definitivă, el/ea este de acord că anunțul a fost eronat.

i Un jucător nu poate trece dincolo de fileu pentru a verifica o urmă de minge fără a fi supus sancțiunilor prevăzute de Codul de Conduită la capitolul "Comportament nesportiv".

4. Proceduri pentru verificarea electronică a urmei de minge

La turneele la care se folosește sistemul de verificare electronică a urmei de minge, următoarele proceduri trebuie aplicate la meciurile care se dispută pe terenuri ce sunt dotate cu un astfel de sistem:

a Solicitarea unei verificări electronice a urmei de minge în cazul unui anunț al Arbitrului de linie sau a corecției Arbitrului de scaun va fi permisă doar în cazul unei lovituri decisive sau în cazul în care un jucător (echipă) oprește jocul în timpul punctului (sunt permise returnările din reflex dar după acesta jucătorul trebuie să se oprească imediat).

b Arbitrul de scaun trebuie să decidă să folosească verificarea electronică a urmei de minge când există dubii în privința acurateții unui anunț al unui Arbitru de linie sau a unei corecții a Arbitrului de scaun. Totuși, Arbitrul de scaun poate refuza verificarea electronică a urmei de minge dacă el/ea este de părere că cererea jucătorului este nefondată sau că aceasta a fost făcută cu întârziere.

c La dublu, jucătorul apelant trebuie să facă recursul într-un așa fel încât fie jocul se oprește, fie Arbitrul de scaun oprește jocul. Dacă se face recurs către Arbitrul de scaun, atunci el/ea trebuie să hotărască în primul rând dacă a fost urmată procedura corectă de recurs. Dacă aceasta nu a fost corectă, sau a fost făcută târziu, atunci Arbitrul de scaun poate decide că echipa adversă a fost incomodată deliberat, caz în care echipa apelantă pierde punctul.

d Anunțul inițial sau corecția Arbitrului de scaun vor rămâne întotdeauna valabile dacă sistemul de verificare electronică a urmei de minge este incapabil, din orice motiv, să dea o decizie asupra acelui anunț sau corecție.

e Decizia finală a Arbitrului de scaun va fi decizia dată de sistemul de verificare electronică a urmei de minge și este inapelabilă. Dacă reluarea unui anumit impact al mingii trebuie făcută manual, atunci un oficial aprobat de Supervizorul/Arbitrul principal ITF va decide care impact al mingii va fi revăzut.

D ÎNCEPEREA CONCURSULUI/MECIULUI

Un concurs începe în mod oficial atunci când se execută primul serviciu al primului meci. Un meci începe oficial când se execută primul serviciu al primului punct.

E ODIHNA JUCĂTORILOR, SITUAȚII MEDICALE ȘI PAUZA DE TOALETĂ

1. Între concursuri

Dacă Supervizorul/Arbitrul principal ITF este înștiințat de un jucător asupra datei și orei ultimului său meci jucat într-o competiție organizată sub egida sau recunoscută de ITF în săptămâna precedentă, atunci Supervizorul/Arbitrul principal ITF trebuie, ori de câte ori este posibil, să acorde jucătorului o zi întreagă de odihnă între acel meci și primul meci al jucătorului din concursul care urmează, mai puțin dacă vremea sau situații inevitabile au

produs perturbarea programului sau dacă jucătorul a fost finalist într-o finală jucată luni sau altă finală amânată.

2. Între calificări și tabloul principal

În afara unor circumstanțe excepționale, nu trebuie să se ceară nici unui jucător să joace primul tur pe tabloul principal de simplu, la mai puțin de douăsprezece (12) ore de la terminarea meciului său din turul calificativ. Dacă un jucător joacă două tururi de calificare la simplu într-o zi, el/ea nu ar trebui să fie programat să joace meciul său din primul tur al tabloului principal de simplu în ziua următoare, cu excepția cazului în care acel jucător este acceptat în concurs ca « Învins norocos ».

3. Între meciuri

Excepțând cazul în care vremea sau situații inevitabile produc perturbarea programului, jucătorii vor fi programați pentru cel mult un meci de simplu și un meci de dublu pe zi, care nu ar trebui să fie programate la mai puțin de douăsprezece (12) ore de la terminarea ultimului meci al unui jucător din ziua sau turul precedent. Ori de câte ori este necesar să i se programeze mai mult de un meci în aceeași zi, unui astfel de jucător trebuie să i se acorde următoarele perioade minime de odihnă, cu excepția cazului în care acesta dispută finalele de simplu și dublu care trebuiesc jucate consecutiv:

- dacă a jucat mai puțin de 1 oră - 1/2 oră odihnă;
- dacă a jucat între 1 și 1 1/2 ore - 1 oră odihnă;
- dacă a jucat mai mult de 1 1/2 ore - 1 1/2 ore odihnă.

4. Situații Medicale

a. Condiție Medicală

O condiție medicală este definită ca o afecțiune medicală sau o accidentare musculo-scheletică care permite un consult și/sau tratament medical acordat de către fizioterapist (sau PHCP) în timpul încălzirii sau în timpul meciului.

- Condiții medicale tratabile

- Condiții medicale acute: apariția bruscă a unei afecțiuni medicale sau a unei accidentări musculo-scheletice în timpul încălzirii sau în timpul meciului care solicită intervenția imediată a fizioterapistului.
- Condiții medicale non-acute: o afecțiune medicală sau o accidentare musculo-scheletică apărută sau agravată în timpul încălzirii sau în timpul meciului și care solicită intervenția fizioterapistului la schimbul de terenuri sau la pauza de set.

- Condiții medicale netratabile

- Orice condiție medicală care nu poate fi tratată corespunzător, sau care nu va fi ameliorată prin tratamentul medical disponibil în timpul permis.
- Orice condiție medicală care nu a apărut sau care nu a fost agravată în timpul încălzirii sau în timpul meciului.
- Oboseala generală a jucătorului.
- Orice condiție medicală care necesită pentru tratare injecții, perfuzii intravenoase sau oxigen, excepție făcând diabeticii, care își atesta boala cu un certificat medical eliberat anterior, cărora li se pot administra injecții subcutanate cu insulină.

b. Evaluarea medicală

În timpul încălzirii sau în timpul meciului jucătorul poate solicita fizioterapistului, prin intermediul Arbitrului de scaun, să îl evalueze la următorul schimb de terenuri sau la pauza de set. Numai în cazul apariției unei condiții medicale acute care necesită oprirea imediată a jocului, jucătorul poate cere, prin intermediul Arbitrului de scaun, evaluarea imediată a

fizioterapistului.

Scopul acestei evaluări este să se determine dacă jucătorul suferă de o condiție medicală tratabilă și dacă da, să se determine momentul în care tratamentul va fi acordat. Durata evaluării trebuie să fie rezonabilă, ținând cont pe de o parte de siguranța jucătorului și pe de altă parte de regula care spune că jocul trebuie să fie continuu. La discreția fizioterapistului această evaluare poate fi făcută împreună cu doctorul turneului și poate avea loc în afara terenului.

Dacă fizioterapistul hotărăște că jucătorul suferă de o condiție medicală netratabilă atunci jucătorului i se va comunica faptul că tratamentul medical nu va fi permis.

c. Pauza de tratament medical

Pauza de tratament medical este permisă de către Arbitrul Principal (Supervizor) sau de către Arbitrul de Scaun după ce fizioterapistul a evaluat jucătorul și a decis că este nevoie de timp suplimentar pentru tratament medical. Pauza medicală va fi luată în timpul unui schimb de terenuri sau al unei pauze de set excepție făcând cazul în care fizioterapistul decide că jucătorul suferă de o condiție medicală acută și că aceasta solicită tratament medical imediat.

Pauza pentru tratament medical începe în momentul în care fizioterapistul este gata să înceapă tratamentul. La discreția fizioterapistului, tratamentul acordat în timpul pauzei pentru tratament medical poate avea loc în afara terenului și poate fi făcut în colaborare cu doctorul turneului. *

Durata tratamentului în timpul unei pauze de tratament medical este limitată la 3 minute. Totuși, la turneele profesionale care oferă premii de 25.000\$ sau mai puțin, Supervizorul poate extinde timpul permis de tratament dacă acesta consideră că este necesar.

Unui jucător îi este permisă o singură pauză de tratament medical pentru fiecare accidentare tratabilă distinctă. Toate condițiile clinice având drept cauză caldura vor fi considerate drept o singură condiție medicală tratabilă. Toate accidentările musculo-scheletice care fac parte dintr-un lanț kinetic continuu vor fi considerate drept o singură condiție medicală tratabilă.

Crampe musculare: Un jucător poate primi tratament pentru crampe musculare doar în timpul alocat pentru schimbul de teren și/sau pauze de set. Jucătorii nu pot primi o pauză de tratament medical pentru crampe musculare.

În cazuri în care există dubii dacă jucătorul suferă de o condiție medicală acută, non-acută incluzând crampele musculare sau netratabilă, decizia fizioterapistului, luată în colaborare cu doctorul turneului, dacă este necesar, este definitivă. Dacă fizioterapistul consideră că jucătorul are insolație și crampele musculare sunt o parte a manifestărilor acestei insolații atunci crampele musculare pot fi tratate doar ca parte a tratamentului recomandat de fizioterapist pentru insolație.

Notă:

Unui jucător care oprește jocul pretinzând că are o condiție medicală acută, dar fizioterapistul și/sau doctorul turneului consideră că suferă de crampe musculare i se va cere de către Arbitrul de Scaun să reînceapă jocul imediat.

Dacă jucătorul nu poate continua jocul datorită severelor crampe musculare, determinate de fizioterapist și/sau de doctorul turneului, el/ea poate ceda punctele/game-urile necesare pentru a ajunge la o pauză de schimb de teren sau pauză de set pentru a beneficia de o evaluare imediată și tratament dacă timpul permite. Sunt permise două (2) tratamente adiționale la pauza de schimb de teren pentru crampe musculare în timpul unui meci, nu neapărat consecutive. Dacă se consideră de către Arbitrul de scaun sau Supervisor/Arbitru principal că sunt implicații nesportive poate fi emisă o încălcare a codului de conduită pentru comportament nesportiv.

Un total de două pauze de tratament medical consecutive pot fi permise de către Supervisor sau Arbitru de Scaun pentru cazul special în care fizioterapistul decide că un jucător suferă de cel puțin două condiții medicale tratabile, acute și distincte. Acestea pot include: o afecțiune medicală și o accidentare musculo-scheletică; două sau mai multe accidentări musculo-scheletice acute și distincte. În aceste cazuri fizioterapistul va evalua cele două sau mai multe condiții medicale tratabile într-o singură evaluare, după care poate decide că două pauze de tratament medical consecutive sunt necesare.

d. Tratament medical

Un jucător poate primi tratament medical pe teren și/sau provizii medicale de la fizioterapist și/sau de la doctorul turneului în timpul oricărei pauze de schimb de terenuri sau pauză de set. Ca o recomandare, acest tratament medical ar trebui limitat la două pauze de schimb de terenuri/pauze de set pentru fiecare condiție medicală tratabilă, înainte sau după pauza de tratament medical. Aceste două pauze nu trebuie să fie consecutive. Jucătorii nu pot primi tratament medical pentru condițiile medicale netrababile.

e. Penalizări

După încheierea unei pauze de tratament medical sau a unui tratament orice întârziere din partea jucătorului în a relua jocul va fi sancționată cu încălcări ale Codului de Conduită pentru Întârzierea Jocului. Orice jucător care abuzează de această regulă medicală va fi sancționat conform Codului de Conduită pentru Comportament Nesportiv.

f. Sângerare

Dacă un jucător sângerează, Arbitrul de Scaun ar trebui să oprească jocul cât mai curând posibil și trebuie să cheme fizioterapistul pe teren pentru a evalua și a acorda tratament. Fizioterapistul și, dacă este cazul, doctorul turneului vor evalua sursa sângerării și vor cere o pauză medicală dacă aceasta este necesară.

Dacă fizioterapistul și/sau doctorul turneului solicită, Supervisorul/Arbitrul principal sau Arbitrul de Scaun pot autoriza o pauză de maxim 5 minute pentru oprirea sângerării.

Dacă pe teren sau în imediata apropiere a acestuia există sânge jocul nu trebuie reluat până când petele de sânge nu au fost curățate corespunzător.

g. Vărsături

Dacă un jucător vomită, Arbitrul de Scaun trebuie să oprească jocul dacă există vomă pe teren sau dacă jucătorul cere să fie evaluat de către fizioterapist. Dacă jucătorul solicită o evaluare medicală atunci fizioterapistul trebuie să determine dacă acesta suferă de o condiție medicală tratabilă și dacă aceasta este acută sau nu.

Dacă există vomă pe teren jocul nu ar trebui reluat până când terenul nu a fost curățat corespunzător.

h. Incapacitate fizică

În timpul unui meci dacă un jucător suferă o condiție medicală urgentă și dacă acesta nu poate solicita intervenția fizioterapistului atunci Arbitrul de Scaun va chema imediat

fizioterapistul și doctorul turneului pentru a ajuta jucătorul.

Fie înainte de începerea meciului sau în timpul acestuia dacă se consideră că un jucător nu poate concura din motive fizice, fizioterapistul și/sau doctorul turneului ar trebui să informeze Supervizorul și să-i recomande acestuia că jucătorul a fost diagnosticat ca inapt de a juca în meciul ce urmează să înceapă sau să fie retras din meciul aflat în desfășurare.

Supervizorul ar trebui să dea dovadă de o maximă discreție în luarea acestei decizii iar această decizie ar trebui luată în conformitate cu interesele tenisului profesionist și bazată atât pe sfaturile de specialitate cât și pe alte informații relevante.

Jucătorul poate concura într-o altă probă a aceluiași turneu fie în aceeași zi sau în ziua următoare dacă doctorul turneului decide că starea de sănătate a jucătorului s-a îmbunătățit în așa măsură încât acesta poate concura în siguranță la un nivel corespunzător, chiar în aceeași zi sau într-o zi ulterioară.

* Este recunoscut faptul că legile naționale sau guvernamentale sau alte regulamente impuse turneului de către autorități pot solicita o prezență sporită a doctorului turneului atât în evaluările și tratamentele diferitelor condiții medicale cât și în luarea deciziilor privitoare la acestea.

5. Pauza de toaletă/schimbarea ținutei

Unui jucător îi este permis să ceară voie să părăsească terenul o perioadă rezonabilă de timp pentru o pauză de toaletă/schimbarea ținutei (competiții feminine).

Pauzele de toaletă ar trebui luate la sfârșitul unui set și nu pot fi folosite pentru nici un alt scop.

Pauzele pentru schimbarea ținutei (competiții feminine) trebuie luate la sfârșitul unui set.

În competițiile feminine de simplu o jucătoare are dreptul la două (2) pauze în timpul unui meci.

În competițiile masculine de simplu un jucător are dreptul la o (1) pauză de toaletă în timpul unui meci de cel mai bun din trei (3) seturi, și două (2) pauze de toaletă, în timpul unui meci de cel mai bun din cinci (5) seturi.

La toate meciurile de dublu, fiecare echipă are dreptul la un total de două (2) pauze. Dacă partenerii părăsesc împreună terenul, se consideră ca fiind una (1) din pauzele autorizate ale echipei.

Oricând un jucător părăsește terenul pentru o pauză de toaletă aceasta contează ca fiind una din pauzele permise indiferent dacă adversarul său a părăsit sau nu terenul.

Orice pauză de toaletă luată după începerea încălzirii este considerată una din pauzele permise.

Pauze suplimentare vor fi permise, dar vor fi sancționate în concordanță cu prevederile Codului de Conduită (Întârziere la joc) dacă jucătorul nu este gata în intervalul de timp permis.

Dacă un jucător abuzează de această regulă poate fi sancționat în concordanță cu prevederile Codului de Conduită pentru comportament nesportiv.

F SUSPENDARE ȘI AMÂNARE

Arbitrul de scaun sau Supervizorul/Arbitrul principal ITF pot opri sau suspenda un meci din cauza întinericului sau a stării terenului sau vremii. Aceasta trebuie să fie imediat comunicată Supervizorului/Arbitrului principal ITF. O dată ce meciul este suspendat și până când acesta este amânat de către Supervizorul/Arbitrul principal ITF, jucătorii, Arbitrul de scaun și toți arbitrii din teren trebuie să fie gata să reia jocul. Supervizorul/Arbitrul principal ITF trebuie să ia toate deciziile referitoare la amânarea unui meci pentru o zi ulterioară.

Dacă amânarea se datorează întinericului, ea trebuie făcută la sfârșitul unui set sau după un număr par de game-uri din setul în desfășurare.

După suspendarea/amânarea unui meci, Arbitrul de scaun trebuie să noteze timpul și scorul la puncte, game-uri și seturi, numele servantului, partea de teren în care fiecare jucător era situat și trebuie să adune toate mingile utilizate la acel meci.

În cazul unui meci oprit, suspendat sau amânat, timpul pentru reîncălzire trebuie să fie după cum urmează:

0 - 15 minute întârziere - fără reîncălzire

15 - 30 minute întârziere - trei (3) minute reîncălzire

30 sau mai multe minute întârziere - cinci (5) minute reîncălzire

G ANUNȚURI

Arbitrii de scaun trebuie să anunțe meciurile în limba engleză și/sau în limba locală.

La toate concursurile pe echipe trebuie să se folosească numele țării sau echipei.

1. Încălzirea

- "Trei minute" "Three minutes" - trei (3) minute până la terminarea încălzirii

- "Două minute" "Two minutes" - două (2) minute până la terminarea încălzirii

- "Un minut" "One minute" - un (1) minut până la terminarea încălzirii

- "Timpul, pregătiți-vă de joc" "Time, prepare to play" - terminarea încălzirii, se direcționează mingile spre partea de teren a servantului

- "Servește _____, jucați" "_____ to serve, play" - imediat înainte ca servantul să execute serviciul.

2. Prezentarea jucătorilor

a Dacă prezentarea jucătorilor este făcută de către Arbitrul de scaun, atunci, după anunțul "Un minut", spune:

- "Urmează meciul din turul _____ dintre _____, în partea stângă a scaunului de arbitraj, și _____ în partea dreaptă a scaunului de arbitraj. Se joacă după sistemul cel mai bun din trei/cinci seturi (cu tie-break). _____ a câștigat tragerea la sorți și a ales _____".

b Dacă prezentarea jucătorilor se face de către crainicul arenei, atunci, în timpul încălzirii, spune:

- "_____ a câștigat tragerea la sorți și a ales _____".

3. Controlul publicului

Comunicarea cu spectatorii ar trebui să fie făcută într-un mod respectuos, cu formule (de preferat în limba locală) similare cu următoarele:

- "Liniște vă rog, mulțumesc!"

- "Luați loc vă rog, mulțumesc!"

- "Vă rog luați loc cât mai repede!"

- "Din respect pentru cei doi jucători_....."

- "Vă rog nu folosiți blițul!"

4. Scorul

a Scorul servantului este anunțat întotdeauna primul, excepție făcând tie-break-ul.

b Scorul se anunță:

- "Cincisprezece-zero (fifteen-love), zero-cincisprezece (love-fifteen), treizeci-zero (thirty-love), zero-treizeci (love-thirty), patruzeci-zero (forty-love), zero-patruzeci (love-forty), cincisprezece egal (fifteen-all), cincisprezece-treizeci (fifteen-thirty), treizeci-cincisprezece (thirty-fifteen), cincisprezece-patruzeci (fifteen-forty), patruzeci-cincisprezece (forty-fifteen),

treizeci egal (thirty-all), patruzeci-treizeci (forty-thirty), treizeci-patruzeci (thirty-forty), egalitate (deuce)-(niciodată patruzeci egal), avantaj (advantage)_____, game (game)_____".

c Dacă se utilizează sistemul de scor no-ad anunțul după egalitate este:
"punct decisiv, primitorul alege" ("deciding point, receiver's choice").

d Scorul va fi anunțat cu voce tare și clar atunci când punctul s-a încheiat. Anunțul va fi făcut repede și înainte de a scrie scorul pe foaia de scor, mai puțin dacă circumstanțele sunt de așa natură încât un anunț întârziat ar fi mai eficient.

e La sfârșitul unui game sau set, Arbitrul de scaun, în plus față de "Game" trebuie să anunțe scorul la game-uri în conformitate cu următoarele exemple:

- "Game Ionescu, el (sau Popescu) conduce cu 4-2, primul set" ("Game Ionescu, he or Popescu leads 4-2, first set") sau
- "Game Ionescu, 3 game-uri egal, primul set" ("Game Ionescu, 3 games all, first set") sau
- "Game și al treilea set Ionescu, 7 jocuri la 5. Popescu conduce cu 2 seturi la 1" ("Game and third set Ionescu, 7 games to 5. Popescu leads 2 sets to 1")

Dacă există o tabelă de scor vizibilă pentru spectatori, atunci nu este necesar să fie anunțat scorul la seturi. La începutul fiecărui set Arbitrul de scaun poate anunța:

- "Al doilea set, la serviciu Ionescu" (Second set, Ionescu to serve)

f Când un set ajunge la tie-break, se anunță:

- "Game Ionescu, 6 game-uri egal. Tie-break" ("Game Ionescu, 6 games all. Tie-break).

La începutul unui Match tie-break se anunță:

- "Doamnelor și Domnilor un match tie-break până la 10 va fi jucat pentru a decide câștigătorul meciului"

g În tie-break se anunță mai întâi scorul și apoi numele jucătorului care conduce:

- "1-0 Ionescu" sau "1-0 Ionescu/ Popescu" ("1-0 Ionescu" or "1-0 Ionescu/Popescu")
- "1- egal" ("1- All")
- "2-1 Ionescu" ("2-1 Ionescu")

În timpul tie-break-ului se utilizează "zero" în loc de "love". La terminarea tie-break-ului, se anunță:

- "Game și _____ set _____ 7 - 6". ("Game and _____ set _____ 7 - 6").

h La terminarea meciului, se anunță câștigătorul:

"Game, set și meci Popescu (3 seturi la 2) 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2". ("Game, set and match Popescu, (3 sets to 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2").

La seturi se anunță mai întâi numărul de game-uri câștigate de învingător.

5. Codul de conduită

a Încălcările Codului de conduită trebuie anunțate în concordanță cu următoarele exemple:

- "Încălcarea Codului de conduită, Întârziere la joc, avertisment DI./Dna. _____". ("Code Violation, Delay of Game, Warning, Mr/Mrs _____").
- "Încălcarea Codului de conduită, abuz de rachetă, punct de penalizare DI./Dna. _____". ("Code Violation, Racquet Abuse, Point Penalty, Mr/Mrs _____").
- "Încălcarea Codului de conduită, abuz verbal, game de penalizare DI./Dna. _____". ("Code Violation, Verbal Abuse, Game Penalty, Mr/Mrs _____").

b Încălcările regulii publicului partizan (competiții pe echipe) trebuie să fie anunțate în conformitate cu următoarele:

- "Încălcarea Codului de conduită, public partizan, avertisment. _____(țara)" ("Code Violation, Partisan Crowd, Warning. _____(Nation)").
- "Încălcarea Codului de conduită, public partizan, punct penalizare _____(țara)" ("Code Violation, Partisan Crowd, Point Penalty. _____(Nation)").

c Încălcările regulamentelor privind comportarea căpitanilor (competiții pe echipe) trebuie să fie anunțate în conformitate cu următoarele:

- "Comportament nesportiv al căpitanului, primul avertisment _____(țara)"; "Unsportsmanlike Conduct, Captain, First Warning, _____(Nation)".

- "Comportament nesportiv al căpitanului, al doilea avertisment ____ (țara); "Unsportsmanlike Conduct, Captain, Second Warning, ____ (Nation)".

- "Comportament nesportiv al căpitanului, eliminare ____ (țara); "Unsportsmanlike Conduct, Captain, Removal, ____ (Nation)".

d Depășirea timpului (Încălcarea prevederii "Întârzierea jocului" din Codul de conduită), trebuie să fie anunțate în conformitate cu următoarele:

- "Depășirea timpului, avertisment DI/Dna. ____ " ("Time Violation, Warning, Mr/Ms ____").

Următoarele încălcări ale acestei reguli:

- "Depășirea timpului, pierderea serviciului DI/Dna. ____ ", al doilea serviciu sau scorul ("Time Violation, Loss of serve, Mr/Ms ____", Second serve or Score) sau

- "Depășirea timpului, punct penalizare DI/Dna. ____ " ("Time Violation, Point Penalty, Mr/Ms ____").

e După un punct de penalizare sau game de penalizare se anunță noul scor.

f Când Arbitrul de scaun cheamă Supervizorul/Arbitrul principal ITF să decidă dacă o Încălcare a Codului de conduită constituie o eliminare, el/ea trebuie să anunțe jucătorii și spectatorii:

- "Chem Supervizorul/Arbitrul principal ITF pentru a discuta această încălcare a Codului de conduită" ("I am calling the ITF Supervisor/Referee to discuss this Code Violation").

Dacă Supervizorul/Arbitrul principal ITF decide să aplice o eliminare, ea trebuie anunțată în conformitate cu următorul exemplu:

- "Încălcarea Codului de conduită, abuz fizic, eliminare DI/Dna ____ ". ("Code Violation, Physical Abuse, Default, Mr/Ms ____").

g Un jucător nu poate să facă recurs către Arbitrul de scaun pentru a retrage o penalizare de depășire a timpului sau încălcare a Codului de conduită dată adversarului său.

h Depășirea timpului și încălcările Codului de conduită trebuie anunțate în limba engleză (limba locală este opțională).

6. Pauza medicală

a Când Arbitrul de scaun hotărăște chemarea asistentului de medicină sportivă, el/ea trebuie să anunțe:

- "Fizioterapistul a fost chemat pe teren" ("The trainer has been called to the court").

b Când este permisă o pauză medicală de trei (3) minute, Arbitrul de scaun trebuie să anunțe:

- "DI./Dna. ____ primește acum o pauză medicală" ("Mr/Ms ____ is now receiving a medical time-out").

c Pentru a informa adversarul și fizioterapistul de timpul rămas din pauza medicală, Arbitrul de scaun trebuie să anunțe (nu către public):

"Au rămas două minute" ("Two minutes remaining")

"A rămas un minut" ("One minute remaining")

"Au rămas 30 de secunde" ("Thirty seconds remaining")

"Tratamentul s-a terminat" ("Treatment complete")

d Atunci când pauza medicală s-a terminat, jucătorului trebuie să i se acorde timpul necesar să-și pună șosetele și pantofii înainte ca Arbitrul de scaun să anunțe

- "Timpul" ("Time").

Dacă jocul nu se reia în treizeci (30) de secunde după ce s-a anunțat "Timpul" ("Time"), întârzierea este penalizată în conformitate cu prevederile Codului de conduită.

e Dacă pauza este luată la un schimb de teren sau la încheierea unui set, atunci aceasta se adaugă timpului permis pentru schimbarea de teren sau pauza de set.

f Dacă un jucător decide să cedeze puncte/game-uri pentru a putea primi tratament pentru crampe Arbitrul de scaun va anunța:

- DI./Dna cere tratament imediat pentru crampe. El/ea poate primi acest tratament doar la pauza de schimb de teren/pauza de set și deci cedează toate punctele și game-urile până la următoarea pauză de schimb de teren/pauză de set.

g Procedurile de pauză medicală pentru Arbitrii de Scaun și Fizioterapiști pot fi găsite în Anexa C.

7. Sisteme de revizuire electronică

a. Când Arbitrul de Scaun consideră că o cerere de revizuire electronică a fost făcută corespunzător, va anunța:

- "DI/Dna contestă anunțul făcut la linia de fund (se indică linia specifică), mingea a fost anunțată Înăuntru/Afară"

b. În funcție de moment va încerca să anunțe și:

- "DI/Dna ma are X încercări rămase" atunci când există o reducere

c. Dacă reluarea nu este disponibilă va anunța (după ce va informa jucătorii):

- "Revizuirea electronică nu este disponibilă, anunțul inițial rămâne valabil.

H ANUNȚURI VERBALE

Anunțurile verbale ale arbitrilor din teren trebuie să fie făcute cu voce tare și clar după cum urmează:

1. "Fault"

Dacă fie primul, fie al doilea serviciu aterizează în afara careului de serviciu. Nu se anunță "Dublă greșeală" ("Double fault") după un al doilea serviciu greșit.

2. "Out"

Dacă un retur lovește terenul, o anexă permanentă, sau un alt obiect în afara suprafeței de joc. Nu anunțați "afară", "peste" sau ceva asemănător.

3. "Net"

Dacă un serviciu atinge banda fileului și trece dincolo de fileu.

4. "Prin" ("Through")

Dacă mingea trece prin fileu.

5. "Greșeală de picior" ("Foot Fault")

Dacă jucătorul încalcă regula 18 din Regulile Tenisului.

6. "Let"

Dacă Arbitrul de scaun hotărăște că un punct sau un serviciu trebuie rejucate conform regulilor 22 și 23 din Regulile Tenisului.

7. "Nu" ("Not Up")

Dacă un jucător nu reușește să lovească mingea în joc după prima săritură.

8. "Lovitură incorectă" sau "Atins" ("Foul Shot" sau "Touch")

Dacă o minge este lovită intenționat de două ori, sau este lovită înainte ca ea să treacă fileul, sau un jucător atinge fileul în timp ce mingea este în joc, sau o minge în joc atinge un jucător, sau orice lucru pe care îl poartă sau îl ține, cade în terenul adversarului (Regula 24 din Regulile Tenisului).

9. "Incomodare" ("Hindrane")

Dacă un jucător comite deliberat sau involuntar un act care deranjează adversarul în executarea unei lovituri (Regula 26 din Regulile Tenisului).

10. "Așteaptă, te rog!" ("Wait, please")

Dacă o perturbare sau o întrerupere face oportună întârzierea începerii unui punct sau a serviciului al doilea.

11. Corectări

"Corecție, mingea a fost bună" ("Correction, the ball was good") pentru a corecta un anunț "Out" evident greșit.

"Out" sau "Fault" pentru a corecta o semnalizare de siguranță evident greșită.

I SEMNALIZĂRI CU MÂNA

Semnalizările cu mâna sunt următoarele:

1. "Out" sau "Fault"

Brațul complet întins într-o parte indicând direcția în care mingea a fost “out” sau “fault”, palma orientată spre Arbitrul de scaun, degetele întinse și alăturate. Semnalul cu mâna nu trebuie niciodată să fie utilizat în locul anunțului verbal. Semnalul cu mâna este în completare și secundar anunțului verbal “out” sau “fault”.

2. “Minge bună” sau “Semnal de siguranță”

Se deschid discret mâinile cu palma în jos. Nu există anunț verbal pentru o minge bună. Semnalul cu mâna este utilizat în liniște, în timpul unui schimb de mingi, cât și a unei lovituri decisive pentru a confirma că o minge a fost bună (aproximativ 1 metru în interiorul liniei).

3. “Nevăzută” (“Unsighted”)

Mâinile în fața feței sub nivelul ochilor, spatele mâinilor către Arbitrul de scaun. Semnalul cu mâna arată că Arbitrul de linie nu poate să facă un anunț datorită faptului că, din anumite motive vederea i-a fost perturbată. Nu există un anunț verbal, semnalul cu mâna este utilizat în liniște.

4. “Net” sau “Prin” (“Net sau Through”)

Brațul complet întins în sus, simultan cu anunțul verbal “net” sau “prin”.

5. “Greșeală de picior” (“Foot Fault”)

Brațul complet întins în sus, simultan cu anunțul verbal “greșeală de picior”.

6. “Corecție” (“Correction”)

Brațul complet întins în sus, simultan cu anunțul verbal “corecție”.

J FOAIA DE SCOR ITF / DISPOZITIV ITF PORTABIL DE EVIDENȚĂ A SCORULUI

a. FOAIA DE SCOR ITF

Arbitrul de scaun va completa foaia de scor ITF în conformitate cu următoarele:

1. Înainte de meci

Înainte de întâlnirea cu jucătorii dinaintea meciului, completează informațiile cerute de foaia de scor precum: numele concursului, turul, schimbul de mingi, numele jucătorilor, etc.

2. Tragere la sorți

După tragerea la sorți, notează cine a câștigat tragerea la sorți și alegerile jucătorilor.

3. Timpul/Întreruperi

Notează timpul la care începe și se termină fiecare set. Notează timpul și motivele oricărei întreruperi în timpul meciului.

4. Părțile servanților

Notează inițialele fiecărui jucător în ordinea în care servesc în set la rubrica “Server Side” corespunzător părților lor de teren corecte.

5. Schimbul de mingi

Se notează din timp game-ul în care se vor schimba mingile, în partea dreaptă a foii de scor.

6. Puncte

Punctele se vor marca prin semne înclinate în căsuțele din foaia de scor, sau prin următoarele:

“A” - As

“D” - Dublă greșeală

În plus un punct “.” trebuie să fie pus în mijlocul liniei de jos a căsuței servanțului, pentru a indica un prim serviciu greșit.

7. Game-uri

Totalul cumulat al game-urilor câștigate numai de câștigătorul ultimului game se pune în coloana “games”.

8. Încălcări ale Codului de conduită și depășiri ale timpului

Când un jucător este penalizat cu încălcarea Codului de conduită sau depășirea timpului, acestea trebuie notate cu “C” sau “T” în căsuța corespunzătoare celui jucător din Foaia de scor. Când un jucător este penalizat cu punct sau game de penalizare aceasta trebuie notat cu “X” în căsuța jucătorului care primește aceste puncte sau game-uri. Când un jucător este penalizat cu “Pierderea serviciului”, se va marca cu un punct “.” În cazul primului serviciu și

cu un X în cazul celui de-al doilea serviciu. Încălcarea Codului de conduită și depășirile timpului trebuie marcate, deasemenea fiecare la rubrica respectivă.

9. Relatare

O relatare trebuie făcută despre toate faptele încălcării a codului, citând exact orice afirmații făcute, considerate a fi obscene sau abuzive.

10. Crampe

Când un jucător cedează puncte pentru a putea primi tratament, acestea vor fi notate cu un "X" pentru jucătorul care primește aceste puncte.

Un model de foaie de scor completată corespunzător poate fi găsită în anexa B.

b. DISPOZITIV ITF PORTABIL DE EVIDENȚĂ A SCORULUI

Arbitrul de scaun va introduce toate datele în dispozitivul său portabil în concordanță cu următoarele:

1. Înaintea meciului

Înainte de întâlnirea dinaintea meciului cu jucătorii să verifice dacă toate datele referitoare la meci sunt introduse corect în dispozitivul portabil. Datele meciului includ numele jucătorilor, formatul scorului, schimbul de mingi etc.

2. Tragerea la sorți

După tragerea la sorți să introducă câștigătorul și alegerile jucătorilor.

3. Timp/întreruperi/suspendări

Să introducă prompt și corect orice întrerupere a meciului, cum ar fi pauzele de toaletă/schimbarea ținutei, pauza de 10 minute, suspendări ale jocului și întârzieri din cauza ploii.

4. Puncte

Punctele vor fi introduse la timp și corect.

5. Încălcări ale Codului de Conduită și Depășiri ale Timpului

Când un jucător este penalizat pentru o încălcare a Codului de Conduită sau o Depășire a Timpului penalizarea trebuie introdusă prompt în dispozitivul portabil. Mai departe o informare completă trebuie scrisă, incluzând dar fără a fi limitată la toate faptele ce au determinat penalizarea și citând orice declarație ce poate fi considerată ca obscenă sau abuzivă

Instrucțiuni vor fi disponibile pentru descărcare pe Portalul ITF Officiating și vor fi furnizate și la turneele ITF Pro Circuit.

K PROCEDURI ALE ARBITRILOR

Arbitrii au următoarele responsabilități:

1. Arbitrii pentru liniile de fund, laterale, mediană și linia de serviciu anunță "Out" sau "Fault" pentru linia lor.

2. Arbitrul de fileu anunță "Net" sau "Prin" ("Through") și ajută la măsurarea fileului și la schimbul de mingi.

3. Arbitrii pentru liniile de fund, laterale și mediană vor anunța "greșeală de picior" (Foot fault) pentru linia lor, chiar dacă asta înseamnă să strige prin fileu.

4. Arbitrul de scaun anunță rejucare ("Let"), lovitură incorectă ("Foul Shot"), atins ("Touch"), nu ("Not up"), incomodare ("Hindrance").

L ARBITRAJUL CU ECHIPA ÎNTREAGĂ DE ARBITRI DE LINIE

Dacă Arbitrul de scaun are o echipă completă de zece (10) arbitri de linie atunci desemnarea și responsabilitățile trebuie făcute conform celor menționate mai sus. Arbitrii de linie nu au voie să dea decizii prin fileu. Arbitrii de la liniile laterale și linia mediană vor sta în picioare.

M ARBITRAJUL CU O ECHIPĂ INCOMPLETĂ DE ARBITRI DE LINIE

Dacă echipa de arbitri de linie este incompletă atunci utilizarea arbitrilor de linie se recomandă a fi următoarea:

1. Șapte (7) arbitri de linie

a Liniile laterale și linia mediană de serviciu sunt acoperite de patru (4) arbitri de linie.

b Toate liniile laterale sunt anunțate până la fileu.

c Serviciile sunt anunțate din partea de teren a primitorului, iar Arbitrul de la linia mediană de serviciu se întoarce la linia laterală neacoperită după ce mingea este pusă în joc.

d Arbitrii de linie se mișcă în timpul punctului.

e Responsabilitățile celor șapte (7) arbitri de linie sunt cele stabilite anterior;

2. Șase (6) arbitri de linie

a Liniile laterale și linia mediană de serviciu sunt acoperite de trei (3) arbitri de linie.

b Liniile laterale de serviciu, de o parte și de alta a fileului sunt anunțate din partea de teren a serventului prin fileu și linia mediană de serviciu este anunțată din partea de teren a primitorului.

c Arbitrii de linie nu se mișcă în timpul punctului.

d Responsabilitățile celor șase (6) arbitri de linie sunt cele stabilite anterior.

3. Cinci (5) arbitri de linie

a Liniile laterale și linia mediană de serviciu sunt acoperite de doi (2) arbitri de linie.

b Atribuțiile sunt aceleași ca la șase (6) arbitri de linie cu excepția că Arbitrul de la linia mediană de serviciu se va deplasa la linia laterală neacoperită, după serviciu.

c Arbitrii de linie se mișcă în timpul punctului.

d Responsabilitățile celor cinci (5) arbitri de linie sunt cele stabilite anterior.

4. Mai puțin de cinci (5) arbitri de linie

a Arbitrul de scaun va așeza arbitri de linie în pozițiile cele mai avantajoase;

b Arbitrul de scaun va da deciziile pentru liniile neacoperite;

c Responsabilitățile arbitrilor de linie sunt cele stabilite anterior.

Diagrama care arată deplasările și poziționările pentru cei șapte (7), șase (6), cinci (5) arbitri de linie este cea de la Anexa D.

N ARBITRAJUL FĂRĂ ARBITRI DE LINIE

Dacă Arbitrului de scaun i se cere să arbitreze fără arbitri de linie, atunci el va da deciziile pentru toate liniile.

O PROCEDURILE PENTRU MECIURILE DESFĂȘURATE FĂRĂ ARBITRUL DE SCAUN

Procedurile pentru arbitrii principali și o notă informativă pentru jucători pot fi găsite în Anexa E.

P INCOMODARE

1. Incomodarea cauzată de oficiali

a Dacă anunțul este corectat din “out” în “bună”, atunci trebuie anunțată “o rejucare” (“let”), cu excepția situației în care Arbitrul de scaun, după părerea sa, consideră că a fost clar un serviciu “as”, sau o lovitură câștigătoare, pe care jucătorul nu o putea returna. Dacă există cea mai mică posibilitate ca o astfel de minge să fi putut fi jucată, atunci jucătorul trebuie să beneficieze de credibilitate;

b Dacă anunțul este corectat din “bună” în “out” atunci punctul este încheiat și nu există nici o incomodare.

c Dacă un anunț “greșeală de picior” este făcut înainte ca serventul să lovească mingea, trebuie anunțată “o rejucare” (let).

2. Incomodare din exterior

Dacă un jucător este incomodat de orice lucru ce nu este sub controlul său (o minge rostogolindu-se pe teren, o hârtie zburând pe teren, etc.) în timpul jocului sau în timpul mișcării sale de serviciu, punctul trebuie rejucat.

Zgomotul făcut de public, “out-ul” strigat de spectatori și alte distrageri ale atenției similare, nu sunt considerate o incomodare și punctul trebuie să rămână așa cum a fost jucat.

3. Jucătorul își incomodează adversarul

Dacă un jucător își incomodează adversarul, aceasta poate fi decisă ca involuntară sau deliberată.

a Când un jucător și-a incomodat involuntar adversarul (minge ce cade din buzunar, șapcă ce cade, etc.), prima dată punctul trebuie rejucat și jucătorul trebuie informat că orice următoare astfel de incomodare va fi decisă ca deliberată.

b Orice incomodare cauzată de un jucător care este decisă ca deliberată va avea ca rezultat pierderea punctului.

Q JOCUL CONTINUU/ÎNTÂRZIEREA JOCULUI

Cel mult douăzeci (20) de secunde, trebuie să treacă din momentul în care mingea iese din joc până în momentul în care mingea este lovită pentru următorul punct, exceptând schimbarea terenurilor de nouăzeci (90) de secunde sau pauza de set de o sută douăzeci (120) de secunde.

Procedurile de aplicare a acestei reguli sunt următoarele:

1. Regula celor douăzeci (20) de secunde

a Pornește cronometrul când jucătorului i se dă dispoziția să joace sau când mingea iese din joc;

b Aplică depășirea timpului sau încălcarea Codului de conduită, dacă punctul următor nu este început în intervalul permis de douăzeci (20) de secunde. Nu există un avertisment anterior expirării celor douăzeci (20) de secunde.

2. Schimbarea părții de teren (nouăzeci (90) de secunde) și pauza de set (osutădouăzeci (120) de secunde).

a Pornește cronometrul în momentul în care mingea iese din joc;

b Anunță “Timpul” (“Time”) după expirarea a șaizeci (60) / nouăzeci (90) secunde;

c Anunță “15 secunde”, dacă unul, sau ambii jucători sunt încă la scaunele lor și/sau nu au plecat către pozițiile lor de joc după expirarea a șaptezecișicinci (75) / o sută cinci (105) secunde;

d Aplică depășirea timpului sau încălcarea Codului de conduită (după pauză medicală sau tratament), dacă mingea nu este pusă în joc pentru următorul punct în intervalul permis de nouăzeci (90) de secunde/o sută douăzeci (120) de secunde, cu condiția să nu fi existat o interferență care să nu fi permis servanului să servească în această perioadă de timp.

3. Primitorul nu joacă în ritmul rezonabil al Servanului

a Pornește cronometrul în momentul când mingea iese din joc sau când jucătorului i se cere să joace;

b Aplică depășirea timpului (chiar înainte de expirarea celor douăzeci (20) secunde dacă acțiunile primitorului întârzie ritmul rezonabil al servanului;

c Aplică încălcarea Codului de Conduită dacă primitorul întârzie în mod constant sau evident servanul, având astfel un “Comportament nesportiv”.

R COMPORTAREA NECORESPUNZĂTOARE A JUCĂTORULUI PE TEREN

Arbitrul de scaun este cel care aplică în primă instanță Codul de conduită în timpul unui meci. Sancțiunile de încălcare a Codului de conduită trebuie aplicate imediat când un jucător încalcă Codul de conduită. O sancționare a încălcării Codului de conduită trebuie aplicată pentru fiecare încălcare în parte.

După terminarea meciului, Arbitrul de scaun trebuie să aplice în continuare Codul de conduită raportând toate incidentele Supervizorului/Arbitrului principal ITF.

S ÎNCĂLCĂRI ALE CODULUI DE CONDUITĂ LA CARE ARBITRUL DE SCAUN NU ESTE MARTOR

Există uneori încălcări ale Codului de conduită făcute de jucători la care sunt martori numai arbitrii de linie. Imediat Arbitrul de linie trebuie să se apropie de Arbitrul de scaun și să raporteze faptele încălcării, moment în care Arbitrul de scaun trebuie să închidă toate microfoanele din zona scaunului.

Arbitrul de scaun poate cere jucătorului să răspundă la acest raport, după care Arbitrul de scaun trebuie să dea o decizie, fie să nu ia în seamă raportul fie să sancționeze încălcarea Codului de conduită. Dacă este aplicată o sancțiune de Cod de conduită, atunci Arbitrul de scaun trebuie să anunțe această încălcare jucătorului, adversarului și spectatorilor.

Dacă după părerea Arbitrului de scaun a existat o încălcare a Codului de conduită, dar din cauza momentului descoperirii sau din alte motive ar fi nepotrivită sancționarea acestei încălcări a Codului de Conduită cu Avertisment, Punct sau Game de penalizare atunci el/ea trebuie să înștiințeze jucătorul că va raporta problema Supervizorului/Arbitrului principal ITF pentru a lua măsuri după încheierea meciului.

Dacă o încălcare gravă a Codului de Conduită, care poate impune o Descalificare Imediată, are loc și este raportată nu mai tarziu de sfârșitul următoarei pauze de schimb de teren, Supervizorul/Arbitrul principal poate fi chemat pe teren pentru a decide dacă se impune o Descalificare imediată.

T DESCALIFICARE IMEDIATĂ

Supervizorul/Arbitrul principal ITF poate decide descalificarea unui jucător pentru orice încălcare a Codului de conduită referitoare la comportamentul necorespunzător. Faptul de a apela la o descalificare imediată, fără a trece prin ordinea punctelor de penalizare, este o acțiune severă și nu trebuie aplicată decât pentru comportament necorespunzător grav și flagrant.

U CODUL DE CONDUITĂ PENTRU ARBITRI

ATP, Comitetul Grand Slam-urilor, ITF și WTA, ca membri ai Programului Unitar de Certificare a Arbitrilor cer un standard ridicat de profesionalism de la toți Arbitrii Certificați (Verde, Alb, Bronz, Argint și Aur) și de la toți ceilalți arbitri care lucrează la turneele ATP, Grand Slam, ITF și WTA. Toți oficialii sunt automat obligați și trebuie să se conformeze cu acest Cod de Conduită pentru Oficiali (Cod). ITF, ATP, Comitetul Grand Slamurilor și WTA ar trebui să continue să aibă autoritate asupra unui Oficial retras din punct de vedere al Codului, cu privire la acțiuni petrecute înaintea retragerii lui/ei.

A) Standarde cerute:

1. Arbitrii trebuie să fie în bună condiție fizică.
2. Arbitrii trebuie să aibă vederea normală sau corectată 20 / 20 și auzul normal. În plus arbitrii de scaun internaționali trebuie să trimită anual la ITF Officiating un test de vedere și toți arbitrii certificați trebuie să trimită acest test din trei în trei ani.
3. Arbitrii trebuie să fie la timp la toate meciurile la care au fost desemnați.
4. Arbitrii trebuie să înțeleagă, și să stăpânească Regulile tenisului, aceste Sarcini și Proceduri pentru arbitrii, și toate regulamentele de concurs ATP, Grand Slam, ITF și WTA și Codurile de conduită ale competițiilor la care oficiază.
5. Arbitrii trebuie să aibă un comportament respectuos față de ceilalți Arbitri, staff-ul turneului, spectatori și față de orice persoană asociată oricărui turneu/eveniment.
6. Arbitrii trebuie să-și mențină tot timpul un nivel ridicat de igiena personală și o înfățișare

profesionistă.

7. Arbitrii nu trebuie să bea alcool cu cel puțin 12 ore înaintea oricărui meci pe care-l au de oficiat sau oricând sunt la clubul (locația) unde se desfășoară turneul și încă sunt meciuri de jucat sau când sunt îmbrăcați în uniformă.

8. Arbitrii trebuie să dea dovadă tot timpul de imparțialitate în relațiile cu toți jucătorii și trebuie să evite sau să perceapă orice conflict real de interese. Mai precis Arbitrii nu trebuie să:

i) arbitreze în niciun meci în care ei au sau percep un conflict real de interese.

ii) să socializeze sau să devină intimi cu jucătorii sau să aibă vreo relație sau să se comporte în așa fel încât să arunce dubii asupra imparțialității lor ca Oficial. Pentru a evita dubiile și în ciuda celor scrise mai sus, Arbitrii pot lua parte la evenimentele sociale unde jucătorii sunt prezenți și pot sta în aceleași hoteluri cu jucătorii, dar nu pot împărți o cameră de hotel cu niciun jucător, indiferent de vârstă. Arbitrii trebuie să declare toate conflictele de interese la ITF Officiating, care administrează Programul "Joint Certification" în numele tuturor membrilor Programului "Joint Certification".

Nota: Exemple de conflicte de interese includ, dar nu sunt limitate la a fi: un jucător de tenis profesionist sau un prieten, rudă sau un membru al echipei care încurajează jucătorul profesionist de tenis; un antrenor național de tenis; un căpitan de echipă națională; un Director de turneu/Organizator; sau un angajat, consultant sau un contractant al unei companii care are un interes comercial în tenis.

9. Arbitrii nu trebuie să discute deciziile altor arbitri cu nimeni în afară de arbitrii implicați direct, Supervizorul/ Arbitrul principal ITF sau cu persoanele responsabile de arbitraj ale ATP, Grand Slam, ITF și WTA.

10. Arbitrii trebuie să se conformeze cu toate legile criminale în vigoare din toate jurisdicțiile. Pentru eliminarea dubiilor și fără a limita ce urmează, această obligație este încălcată dacă un arbitru este condamnat sau se recunoaște vinovat sau nu contestă o acuzație criminală sau un rechizitoriu pentru orice faptă din orice jurisdicție.

11. Arbitrii sunt obligați de și trebuie să se conformeze tuturor specificațiilor Din Programul Uniform Anti-corupție și este responsabilitatea lor să fie familiarizați cu toate regulile programului, (disponibile pe <http://www.tennisintegrityunit.com/>) și să participe la Programul on-line Tennis Integrity Protection, incluzând cerința de a raporta orice abordare cu potențial de a corupe către Centrul de Integritate în Tenis (confidential@tennisintegrityunit.com).

12. Arbitrii nu trebuie să vorbească sau să facă conversație cu spectatorii când oficiază un meci, cu excepția situației obișnuite de a ține sub control un meci.

13. Arbitrii nu trebuie să participe la niciun interviu sau întâlniri de presă cu jurnaliști atunci când afirmațiile sale referitoare la arbitrajul de tenis pot fi tipărite sau difuzate fără aprobarea Supervizorului/Arbitrului principal ITF.

14. Arbitrii nu trebuie să fie implicați într-o conduită injustă, neprofesionistă criminală sau imorală, incluzând tentativa de a accidenta sau lovi alți arbitri, jucători, organizatori sau public. Toți arbitrii trebuie de asemenea să constituie un bun exemplu prin conduita lor pentru alți arbitri.

15. Arbitrii nu trebuie să abuzeze de poziția lor de autoritate sau control și nu trebuie să compromită buna stare psihologică, fizică sau emoțională a altor arbitri, jucători sau organizatori.

16. Arbitrii nu trebuie să se implice în activități de hărțuire sexuală sau abuz sexual al altor arbitri, jucători sau organizatori.

17. Arbitrii trebuie să înainteze cererile legate de turneu Supervizorului/Arbitrului principal ITF sau Arbitrului Șef.

18. Arbitrii trebuie să fie la dispoziția unei competiții unde lucrează până când sunt

eliberați de sarcini de către Supervizor/Arbitru principal ITF. Dacă un oficial a acceptat să fie desemnat la un eveniment, el/ea nu se va retrage de la acea desemnare anterioară doar de la Supervizor/ Arbitru Principal, fără aprobarea persoanelor responsabile de arbitraj ale ATP, Grand Slam, ITF și WTA, după caz.

19. Toți Arbitrii au datoria continuă de a dezvălui Programului Joint Certification orice încălcare actuală, suspectă sau pretinsă a Codului de care ei sunt conștienți. Lipsa unei astfel de informări constituie o încălcare a Codului.

B) Investigarea unor presupuse încălcări

1. Încălcările presupuse ale acestui Cod care se produc la locul desfășurării unui turneu trebuie raportate imediat reprezentantului pentru arbitraj ATP, Grand Slam, ITF sau WTA, după caz. Supervizorul/Arbitrul Principal este responsabil să decidă dacă să suspende sau să destituie de la acel eveniment arbitrul (ii) care are legătură cu presupusa încălcare. În cazul unor presupuse încălcări care au loc în alte momente acestea trebuie raportate în scris la ITF Officiating

2. Din moment ce reprezentantul pentru arbitraj devine conștient de o posibilă încălcare a Codului, el/ea va revizui prompt situația și va decide dacă este necesară o investigație ulterioară a presupusei încălcări. Dacă decide așa, reprezentantul pentru arbitraj va investiga încălcarea presupusă, care include o mențiune în scris Arbitrului respectiv investigat pentru încălcare, și îi va acorda 10 zile pentru a prezenta informații sau dovezi, așa cum sunt cerute de Reprezentantul pentru arbitraj. Dacă nu, atunci Oficialul pentru arbitraj va proceda în concordanță cu secțiunea B)5.

3. Reprezentanții pentru Arbitraj au dreptul, după propria lor alegere, să împartă informații despre investigație cu Tennis Integrity Unit, alte organizații de tenis relevante și agenții de aplicare a legii. Investigațiile sub acest Cod pot aștepta până la finalizarea investigației de către Tennis Unit Integrity, alte organizații de tenis sau agenții externe de aplicare a legii

4. Toți Arbitrii au obligația de a pune la dispoziție documente și informații cerute de reprezentantul pentru Arbitraj în timpul investigării pentru o presupusă încălcare a Codului și să apară ca martori la cererea Comisiei de Disciplină sau a Comisia de Apel la orice audiere avută în concordanță cu acest Cod

5. La finalizarea investigației (dacă este cazul), Reprezentantul pentru Arbitraj va determina dacă Oficialul respectiv are un punct de vedere. Dacă Reprezentantul pentru Arbitraj decide ca există un punct de vedere, atunci acesta va trimite un răspuns scris Arbitrului, cu o copie a Comisiei de Disciplină stabilind:

a) încălcarea presupusă a fi fost comisă și un sumar al faptelor pentru care este învinovățit;
b) dovezile pe care Reprezentantul pentru Arbitraj s-ar baza la audiere înaintea Comisiei de Disciplină

c) potențialele sancțiuni aplicabile

d) dreptul Arbitrului de a răspunde acuzațiilor în termen de 10 zile de la primirea notificării folosind următoarele căi:

i. să recunoască vina (vinele) și să accepte sancțiunile specificate în notificare;

ii. să recunoască vina (vinele), dar să conteste sau să încerce să diminueze sancțiunile specificate în notificare și să permită Comisiei de Disciplină să stabilească sancțiunile la o audiere;

iii. să respingă acuzația (iile) și să permită Comisiei de Disciplină să stabilească sancțiunea și (dacă sancțiunea este admisă) orice alte sancțiuni, la audiere. Dacă Reprezentantul pentru Arbitraj decide că nu există un motiv pentru a răspunde, nu se va lua nicio măsură împotriva Arbitrului implicat, care va fi notificat întocmai.

6. În cazul în care niciun răspuns nu este primit până la termenul limită, Arbitrul va fi considerat vinovat și va fi sancționat conform celor specificate în notificare

7. La turneul la care Arbitrul dorește să-și exercite dreptul lui/ei la o audiere înaintea Comisiei de Disciplină, Arbitrul trebuie totodată să-și exprime răspunsul la notificare și să explice (într-un mod sumar) pe ce se bazează răspunzând astfel

8. Reprezentantul pentru Arbitraj poate suspenda temporar certificarea unui Arbitru în orice moment de la primirea unei presupuse încălcări a Codului până la completarea sau închiderea cazului, unde el/ea consideră că gravitatea încălcării și/sau dovezile adunate în legătură cu aceeași încălcare merită o astfel de sancțiune. Reprezentantul pentru Arbitraj va notifica Arbitrul în cauză și Comisia de Disciplină despre această suspendare provizorie. În termen de 10 zile de la primirea unei notificări scrise a unei suspendări provizorii, Arbitrul poate trimite o aplicație scrisă Comisiei de Disciplină pentru a-i fi anulată suspendarea, precizând motivele acțiunii sale. Decizia Comisiei de Disciplină cu privire la aplicație (dacă există una) va fi finală și irevocabilă. Toate părțile renunță irevocabil la orice formă de apel, de revizuire sau recurs, de către sau în orice instanță a autorității judiciare din respect pentru o astfel de decizie. Dacă o suspendare temporară nu este atacată de Arbitru sau confirmată de Comisia de Disciplină, va fi comunicată de către Reprezentantul pentru Arbitraj acelor membrii ai Asociațiilor Naționale și/sau altor organizații de tenis care sunt considerate necesare în vederea scopului executării suspendării.

C) Audierile Comisiei de Disciplină

1. Comisia de Disciplină va avea toate puterile necesare pentru a-și îndeplini funcția în mod eficient și eficace. În mod particular :

- a) va emite astfel de indicații suplimentare câte sunt necesare pentru desfășurarea eficientă a procedurii
- b) va lua decizii legale și/sau altele profesionale când consideră necesar
- c) va desemna o persoană pe care o consideră potrivită să acționeze în calitate de secretar în cadrul procedurii
- d) nu va fi obligată de nicio normă oficială care să influențeze credibilitatea probelor
- e) se va asigura că Arbitrul are parte de un proces echitabil

2. Reprezentantul pentru Arbitraj va furniza Comisiei de Disciplină o copie a dovezilor și observațiilor făcute de el/ea și Arbitrul cercetat pentru a fi folosite în cadrul audierilor.

3. Comisia de Disciplină va determina dacă o încălcare a acestui Cod a avut loc ținând cont de toate probele aduse. Comisia de Disciplină va judeca cazul în urma documentelor primite, excepție făcând solicitarea Arbitrului de a fi audiat personal. Această audiere poate fi făcută printr-o conferință telefonică sau conferință video la latitudinea Comisiei de Disciplină.

4. În cazul în care un Arbitru recunoaște învinuirea (irile) dar contestă sancțiunile specificate în adresă sau Comisia de Disciplină decide că a avut loc o încălcare, Comisia de Disciplină va determina sancțiunea (ile) potrivite ce urmează a fi impuse Arbitrului. Pentru a determina sancțiunea (ile) potrivite, Comisia de Disciplină ar putea avea în vedere toți factorii relevanți, incluzând dar nu a se limita la a) observații în numele organizației de tenis la evenimentul la care s-a petrecut presupusa încălcare; b) gravitatea încălcării; c) efectul asupra integrității sportului; d) orice observații și dovezi depuse în procesul de micșorare sau procesul de agravare a situației; și e) perioada de suspendare provizorie ispășită.

5. Duritatea sancțiunilor care pot fi impuse sunt doar la discreția Reprezentantului Arbitrilor și Comisiei de Disciplină și pot include, dar nu sunt limitate la:

- a) muștrare și avertizare cu privire la comportamentul viitor;
- b) suspendarea certificării pentru o perioadă limitată de timp;

- c) suspendare permanentă a certificării; și, în plus,
 - d) retragerea accesului la sau acreditarea oricărui eveniment de tenis organizat, autorizat sau sancționat de ATP, Grand Slam, ITF și WTA sau de către Asociația Națională
6. Comisia de Disciplină va emite prompt decizia sa, invocând motive, Arbitrului, Reprezentantului Arbitrajului, Asociației Naționale de Tenis, la Tennis Integrity Unit și oricăror altor organizații pe care le consideră necesare.
7. Orice decizie a Comisiei de Disciplină impuse pe baza unei condamnări a, sau o pledare de vinovăție sau fără contestație, o acuzație penală sau o punere sub acuzare pentru orice ofensă în orice jurisdicție așa cum este prevăzut în clauza A) a acestui Cod va fi finală și obligatorie și care nu face obiectul unui recurs.

D) Căile de atac

1. Referitor la articolul C)7 de mai sus, o decizie că o încălcare a Codului de Conduită a fost comisă poate fi apelată Comisiei de Apel în termen de 21 de zile de la data notificării deciziei Comisiei de Disciplină
2. Motivele de recurs disponibile unui Arbitru vor fi limitate pentru a reclama Comisiei de Disciplină că:
 - a) nu a reușit să-i dea Arbitrului un proces echitabil
 - b) a interpretat greșit sau nu a aplicat în mod corect acest Cod; sau
 - c) a ajuns la o decizie pe care niciun organism rezonabil, informat corect ar fi putut ajunge
3. Notificarea recursului, o copie care trebuie trimisă Comisiei de Disciplină și Reprezentantului Arbitrilor, trebuie să includă motivele de recurs și să explice baza pentru apel
4. Comisia de Disciplină va furniza prompt întreg dosarul Comisiei de Apel la primirea unei informări de apel. Reprezentantul Arbitrajului va da un răspuns la apel în termen de 14 zile de la primirea adresei
5. Comisia de Apel va avea câte puteri sunt necesare pentru a-și desfășura activitatea într-un mod eficient și eficace. În mod particular:
 - a) va emite atâtea directive suplimentare câte sunt necesare pentru o desfășurare eficientă a procedurilor
 - b) va primi sfaturi legale și sau altele profesionale când consideră necesar
 - c) va nominaliza persoana pe care o consideră potrivită pentru a fi secretar în timpul procedurilor
 - d) nu va fi constrânsă de reguli formale pentru a da credibilitate probelor și
 - e) se va asigura că va avea loc un proces echitabil
6. Comisia de Apel va acționa conform documentelor salvate în care Arbitrul solicită în adresa lui o audiere. O astfel de audiere poate fi o conferință telefonică sau o conferință video la latitudinea Comisie de Apel. La noi ordine, Comisia de Apel va anunța decizia sa cât mai repede cu putință ulterior audierii
7. Comisia de Apel poate afirma, întoarce sau modifica (prin impunerea unei (or) sancțiuni mai mici sau mai severe) decizia subiectului apelului. Comisia de Apel va emite prompt o notificare scrisă în urma constatărilor și oricăror sancțiuni impuse părților. Pentru a evita orice dubiu, nimic din această cauză nu va împiedica ATP, Grand Slam, ITF sau WTA (după caz) să publice decizia când consideră necesar.
8. Decizia Comisiei de Apel va fi finală și obligatorie și nu va face obiectul unui alt apel. Toate părțile renunță irevocabil la orice drept sub orice formă de apel, de revizuire sau recurs la sau în orice autoritate judiciară în legătură cu o astfel de decizie.

E) Diverse

1. Orice sancțiune impusă sub acest Cod va fi recunoscută automat și executată de toate Asociațiile Naționale și de alte organizații de tenis

2. În scopul acestui Cod:

a) pentru cazuri care implică Arbitri cu insignă: Naționali, Green și White, Reprezentantul Arbitrajului va fi Președintele Comitetului Arbitrilor ITF, Comisia de Disciplină va fi compusă din Comisia ITF Intern Adjudication și Comisia de Apel va fi compusă din Tribunalul Independent ITF. Regulile acestor comisii și tribunalului sunt încorporate aici prin referință și pot fi descărcate de pe site-ul www.itftennis.com În cazul oricărui conflict dintre acele reguli și acest Cod de Conduită, regulile Comisiei ITF Intern Adjudication și a Tribunalului Independent ITF primează peste acest Cod de Conduită.

b) pentru cazuri care implică Arbitri cu insignă Bronz, Argint și Aur, Reprezentantul Arbitrajului potrivit va fi nominalizat de ATP, Grand Slam, ITF sau WTA depinzând de evenimentul unde s-a produs presupusa încălcare sau dacă s-a produs în afara unui eveniment la care Reprezentantul Arbitrajului este ales de către o majoritate din Reprezentanții Arbitrajului. Comisia de Disciplină va fi compusă din Reprezentanți ai Arbitrajului de la ATP, Grand Slam, ITF și WTA sau de către părți nominalizate din cadrul evenimentului pentru a elimina un conflict de interese, sau alt impediment pentru independența și imparțialitatea părților. Comisia de Apel va fi compusă din persoane, nominalizate de fiecare din ATP, Grand Slam, ITF și WTA la începutul fiecărui an care nu vor lua parte la investigații sau proceduri înaintea Comisiei de Disciplină.

III INTERPRETĂRI A APLICABILITATE

Acest articol se aplică la toate competițiile organizate sub egida sau recunoscute de ITF, dacă nu se specifică altfel.

B INTERPRETĂRI

Jocul cu corzile rupte

În tenisul profesionist, un jucător nu poate începe un punct cu o rachetă cu o coardă (corzi) rupte. Dacă un jucător își rupe o coardă (corzi) în timpul jocului, el/ea trebuie să termine acel punct. Dacă primitorul își rupe o coardă (corzi) când returnează un prim serviciu care se repetă el/ea trebuie să schimbe imediat racheta. Dacă primitorul își rupe o coardă (corzi) când returnează un prim serviciu greșit, el/ea poate alege fie să schimbe imediat racheta, caz în care servantul are dreptul la un alt prim serviciu, fie să termine punctul cu coarda (corzile) rupte, caz în care servantul are dreptul numai la al doilea serviciu.

Tubul metalic/camerele foto de sub fileu

Dacă un jucător atinge tubul metalic/camera foto, acesta este considerat a fi parte a fileului. Dacă o minge atinge tubul metalic/camera foto, acesta este considerat a fi parte a terenului.

Schimbarea pantofilor de tenis/șosetelor ude

Dacă este solicitată, la începutul unui schimb de terenuri, unui jucător i se permite un timp suplimentar rezonabil în perioada schimbării terenului pentru a-și schimba pantofii/șosetele ude, cu condiția ca pantofii/șosetele noi să fie pregătite.

Această pauză va fi acordată o singură dată într-un meci în afara cazului în care prevederile din "echipament devenit necorespunzător" au precedent (când pantofii/șosetele ude fac terenul impropriu jocului). În acest caz Arbitrul de scaun are autoritatea de a decide fiecare solicitare după propria apreciere.

Arbitrul de scaun blocat la o chestiune de fapt

Când Arbitrul de scaun are răspunderea de bază pentru o decizie (nu, atins, neț/prin, atunci când nu există Arbitru de fileu), el trebuie să dea decizia imediat. Dacă Arbitrul de scaun nu vede una dintre aceste încălcări ale regulilor, atunci nu a avut loc vreo încălcare a regulii și punctul trebuie să rămână jucat.

Lentile de contact și ochelari

Dacă un jucător poartă lentile de contact sau ochelari la începutul unui meci, acestea sunt considerate echipament necesar și prin urmare jucătorul are dreptul la un timp rezonabil dacă lentilele sau ochelarii devin improprie (de ex.: lentile murdare sau ochelari spărți). Jucătorilor le este permis să-și schimbe ochelarii cu lentilele de contact sau invers, însă nu vor beneficia de un timp rezonabil pentru asta decât dacă echipamentul folosit este necorespunzător.

Dispozitive electronice

Jucătorilor nu le este permis să folosească orice dispozitiv electronic în timpul meciurilor, altele decât Tehnologia pentru Analizarea Jucătorului aprobată, în afara cazului în care Arbitrul principal aprobă folosirea lor.

ANEXA A

PORTALUL ITF OFFICIATING

Următoarele documente pot fi găsite pe portalul ITF Officiating
<https://officiating.itftennis.com>:

- Lista arbitrilor certificați
- Cerințe pentru certificare
- Îndrumări pentru arbitraj
- Regulamente și îndrumări
- Programe și îndrumări pentru evaluări
- Informații despre școli
- Desemnări (Circuitul Pro, Cupa Davis, Fed Cup, Turnee de Grand Slam)
- Fișa de testare a vederii
- Testul anual “Open Book”
- Anunțurile arbitrului de scaun (versiuni în mai multe limbi)
- Instrucțiuni pentru software-ul TP (Pro, Junior și Senior)
- Programe electronice pentru
 - o ITF Pro Circuit
 - o ITF Junior Circuit
 - o ITF Wheelchair Circuit
 - o Cupa Davis by BNP Parisbas
 - o Fed Cup by BNP Parisbas

ANEXA B

FOAIE DE SCOR TIP ITF

SET No.3

Tie-break		Server Side	GAMES	Format Tie-break	Doubles receivers		Time started		Games		Ball change
									A	B	
		A	1	A					1		
		B	2	C					2		
		A	3	T					3		
		B	4	C					4		
				D X X X							
		A	5								
		B	6								

TIME VIOLATION

Team/Player(s) I. IONESCU							Team/Player(s) P. POPESCU						
Step	Set	Games	Points	Player	20s	90s	Step	Set	Games	Points	Player	20s	90s
1	3	2-0	30-15				1		-	-			
2		-	-				2		-	-			
3		-	-				3		-	-			
4		-	-				4		-	-			

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

Team/Player(s) I. IONESCU						
Step	Set	Games	Points	Player	Cods	Description
1		-	-			
2		-	-			
3		-	-			

Team/Player(s) P. POPESCU						
Step	Set	Games	Points	Player	Cods	Description
1	3	1-0	0-0		RA	DUPA CE A PIERDUT JOCUL SI A RUPT RACHETA IN DOUA.
2	3	1-0	0-30		BA	A TRIMIS DELIBERAT MINGEA IN AFARA STADIONULUI
3	3	3-0	0-15		UmC	A SCUIPAT IN DIRECTIA UNUI ARBITRU DE LINIE DUPA ANUNTUL GRESEALA DE PICIOR.

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching coaches
Aob	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UmC	Unsportsmanlike conduct
VoB	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		
		PhA	Physical abuse		

ANEXA C

PROCEDURILE LA PAUZA DE TRATAMENT MEDICAL PENTRU ARBITRII DE SCAUN ȘI FIZIOTERAPIȘTI

NU LA SCHIMBUL DE TEREN SAU PAUZĂ DE SET	
FIZIOTERAPIST	ARBITRU DE SCAUN
	AS: pornește cronometrul.
Fizioterapistul sosește.	AS: "Fizioterapistul a fost a chemat pe teren"
Fizioterapistul începe evaluarea.	
Fizioterapistul spune AS: Încep pauza medicală.	AS pune cronometrul la zero și spune: "DI/Dna, primește o pauză de tratament medical "
	AS: au rămas 2 minute
	AS: a rămas 1 minut
	AS: au rămas 30 secunde
Fizioterapistul pleacă de pe teren.	AS: Tratamentul s-a terminat*; Timpul#
	Dacă jucătorul nu poate să joace după 30 secunde, atunci AS anunță: CODE VIOLATION - Întârzierea jocului

ÎN TIMPUL SCHIMBULUI DE TEREN SAU PAUZĂ DE SET	
FIZIOTERAPIST	ARBITRU DE SCAUN
	AS: pornește cronometrul de 90/120 secunde
Fizioterapistul începe evaluarea.	
Înainte de expirarea a 60/90 de secunde, Fizioterapistul spune AS: Încep pauza medicală	AS: " DI/Dna, primește acum o pauză medicală "
	La expirarea celor 60/90 secunde, AS pune cronometrul la zero
	AS: au rămas 2 minute
	AS: a rămas 1 minut
	AS: au rămas 30 secunde
Fizioterapistul pleacă de pe teren	AS: Tratamentul s-a terminat*; Timpul#
	Dacă jucătorul nu poate să joace după 30 secunde, atunci AS anunță: CODE VIOLATION - Întârzierea jocului

Fizioterapistul spune AS: Încep pauza medicală.

DUPĂ SCHIMBUL DE TEREN SAU PAUZĂ DE SET	
FIZIOTERAPIST	ARBITRU DE SCAUN
	AS: pornește cronometrul de 90/120 secunde
Fizioterapistul sosește.	
Fizioterapistul începe evaluarea.	
	După 55/85 secunde, AS întreabă Fizioterapistul: "Au trecut aproape 60/90 de secunde, încă evaluezi? "
Fizioterapistul spune AS: "Nu. Doar tratament la schimbarea terenului"	AS: Timpul
Fizioterapistul spune AS: " Încă evaluez"	SAU AS așteaptă
Fizioterapistul spune AS: Încep pauza medicală.	AS pune cronometrul la zero și spune: "DI/Dna, primește o pauză de tratament medical "
	AS: au rămas 2 minute
	AS: a rămas 1 minut
	AS: au rămas 30 secunde
Fizioterapistul pleacă de pe teren	AS: Tratamentul s-a terminat*; Timpul#
	Dacă jucătorul nu poate să joace după 30 secunde, atunci AS anunță: CODE VIOLATION - Întârzierea jocului

Numai anunțurile arbitrilor de scaun scrise **îngroșat** trebuie făcute publicului. Toate celelalte comunicări trebuie făcute direct jucătorilor și fizioterapistului.

* Dacă tratamentul s-a terminat și fizioterapistul părăsește terenul înainte de terminarea celor 3 minute, AS anunță: "Tratamentul s-a terminat"; **"Timpul"**

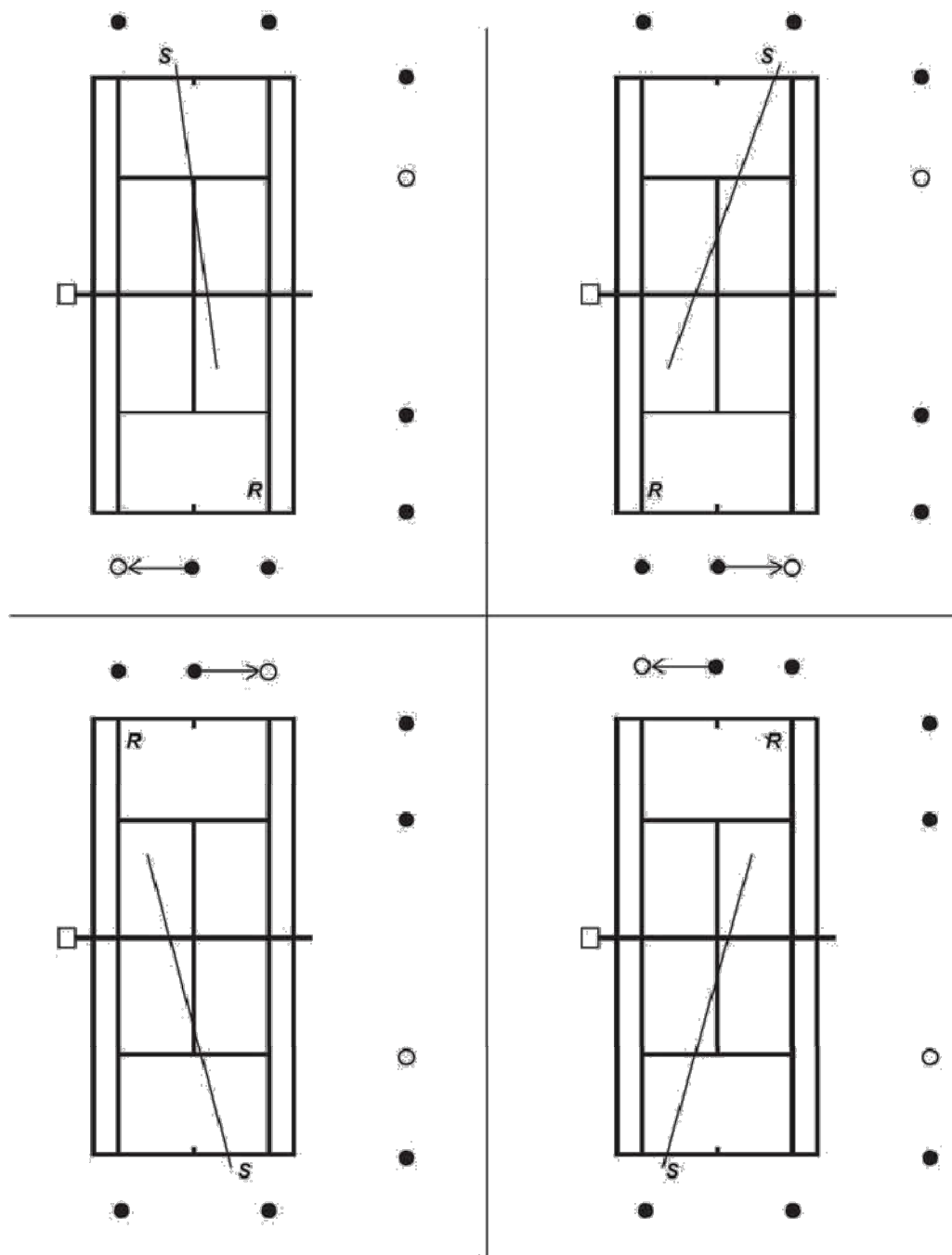
* După anunțul " Tratamentul s-a terminat", dacă este necesar, jucătorului trebuie să i se acorde timpul necesar să-și pună șosetele și pantofii înainte să se anunțe **"Timpul"**

Supervizorul/Arbitrul Principal trebuie de asemenea chemat după chemarea fizioterapistului și el/ea trebuie să comunice cu fizioterapistul și cu Arbitrul de Scaun după cum este necesar.

ANEXA D

POZIȚIILE ARBITRILOR DE LINIE

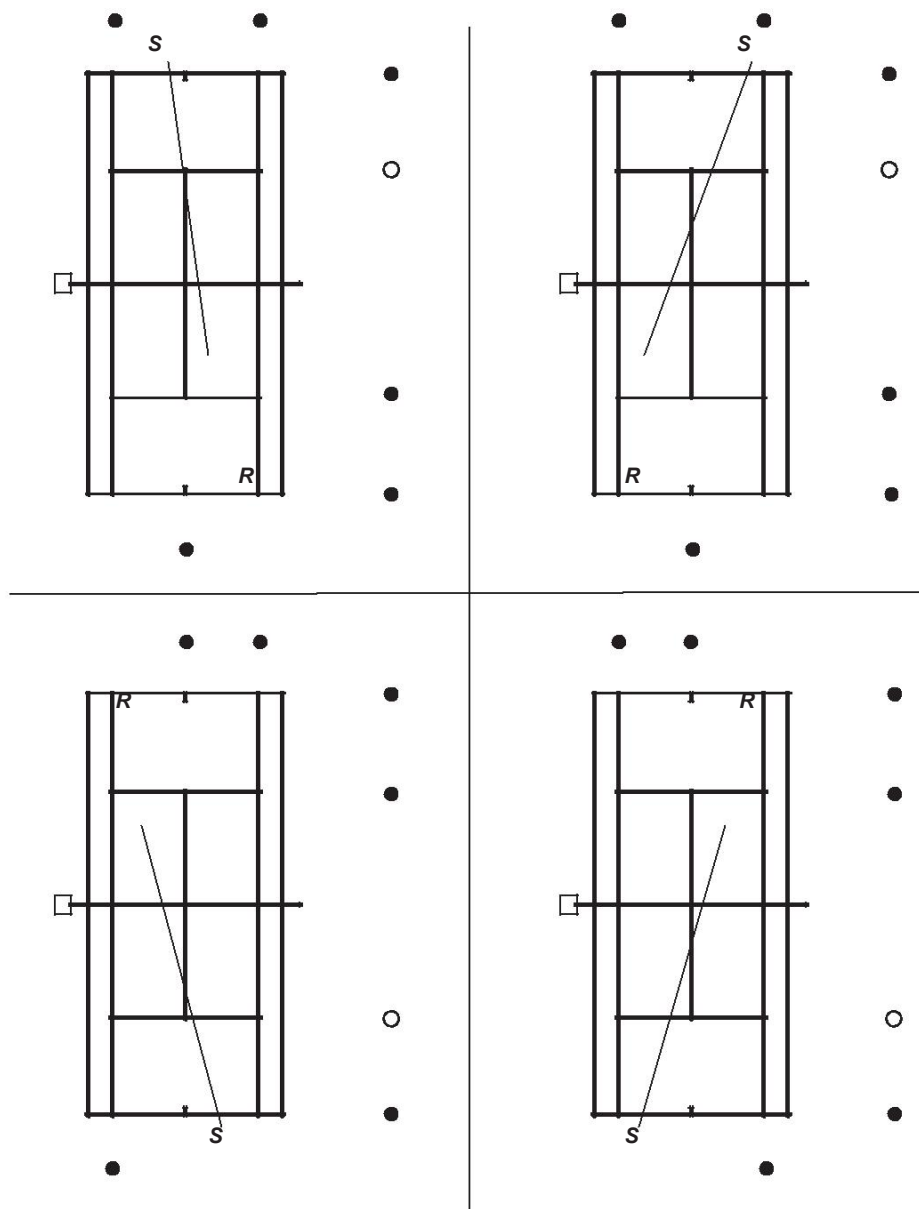
Șapte arbitri de linie



Șapte (7) arbitri de linie

- A. Liniile laterale și linia mediană de serviciu sunt acoperite de patru arbitri de linie.
- B. Toate liniile laterale sunt anunțate până la fileu.
- C. Serviciile sunt anunțate din partea de teren a primitorului, iar arbitrul de la linia mediană de serviciu se întoarce la linia laterală neacoperită după ce mingea servită este pusă în joc.
- D. Deplasare în timpul punctului.

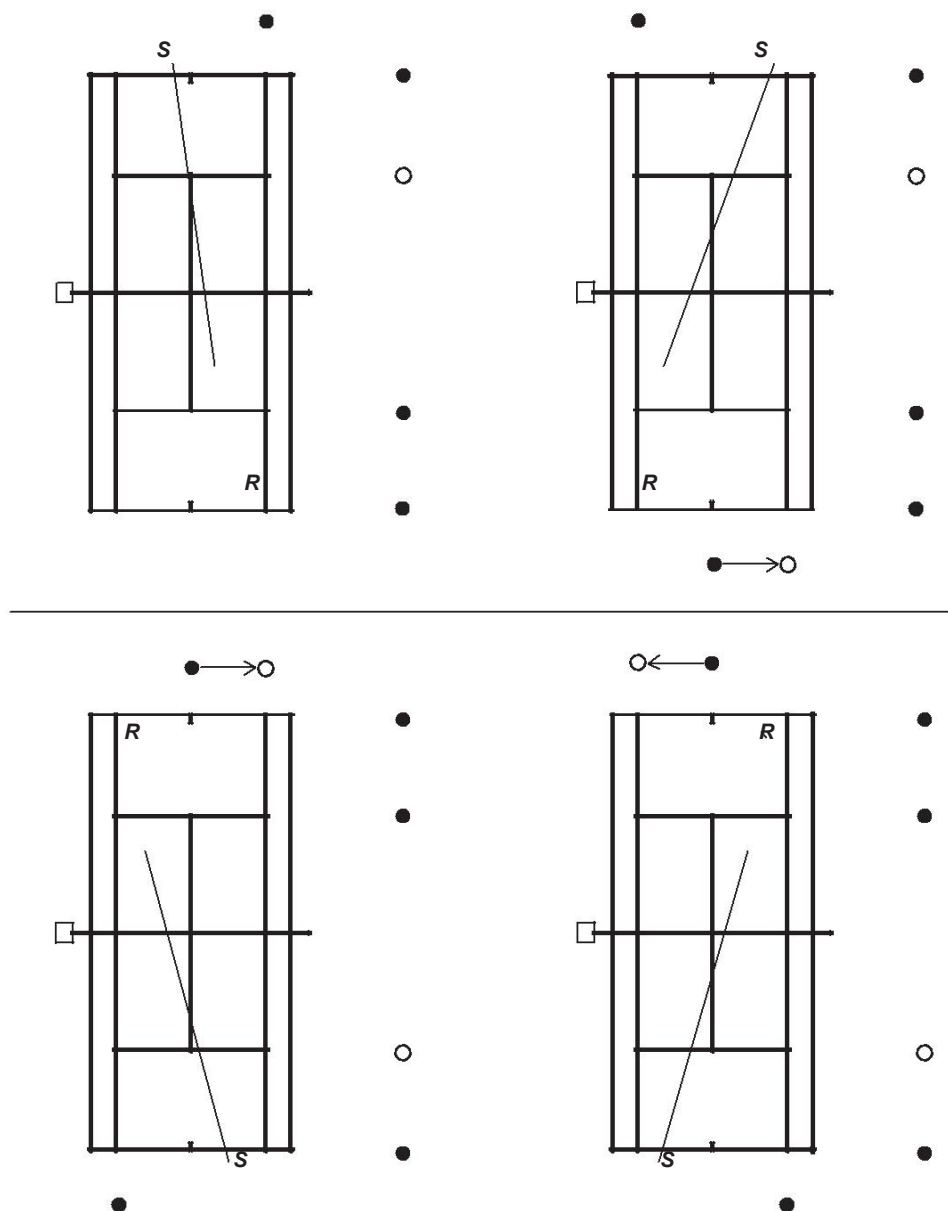
Şase arbitri de linie



Şase (6) arbitri de linie

- A. Liniile laterale şi linia mediană de serviciu sunt acoperite de trei arbitri de linie.
- B. Linia laterală de serviciu, de o parte şi de alta a fileului, este anunţată din partea de teren a servantului şi linia mediană de serviciu este anunţată din partea de teren a primitorului.
- C. Nu există deplasare în timpul punctului.

Cinci arbitri de linie



Cinci (5) arbitri de linie

- Liniile laterale și linia mediană de serviciu sunt acoperite de doi arbitri de linie.
- Desemnările sunt aceleași ca la șase (6) arbitri de linie cu excepția că arbitrul de la linia mediană de serviciu se va deplasa la linia laterală neacoperită, după serviciu
- Deplasare în timpul punctului.

ANEXA E

PROCEDURI PENTRU ARBITRII PRINCIPALI

MECIURI JUCATE FĂRĂ ARBITRU DE SCAUN

ITF recunoaște că este posibil ca unele concursuri să nu aibă arbitri de scaun la toate meciurile. Pentru a avea o abordare consecventă, aceste proceduri au fost create astfel încât meciurile desfășurate fără arbitru de scaun să fie tratate într-un mod similar în toată lumea.

Anexat există "informațiile pentru jucători", care prezintă unele proceduri pe care jucătorii care iau parte la un meci fără arbitru de scaun ar trebui să le urmeze. Dacă sunteți supervisor/arbitru principal la un turneu la care meciurile se vor juca în aceste condiții, vă rugăm să vă asigurați ca acest anunț este afișat la locul de desfășurare al concursului.

Toate referirile la Arbitrul Principal din aceste proceduri includ și Asistenții Arbitrului Principal/Arbtrii de tronson.

În mod evident, numeroase probleme pot apărea la aceste meciuri așa că este foarte important ca arbitrul principal (și asistenții) să se deplaseze în jurul terenurilor cât mai mult posibil. Jucătorii apreciază accesul facil la un arbitru în cazul oricăror probleme. Arbitrii principali (sau asistenții) ar trebui să folosească următoarele proceduri pentru rezolvarea diferitelor situații.

Dispute asupra anunțurilor la linie - meciuri care nu se desfășoară pe terenuri de zgură

Dacă arbitrul principal (sau asistentul) este chemat pe teren pentru o neînțelegere asupra unui anunț la linie și dacă acesta nu a urmărit meciul, trebuie să întrebe jucătorul care a făcut anunțul (din propria sa parte de fileu) dacă este sigur de acesta. Dacă jucătorul confirmă anunțul, punctul rămâne valabil pentru jucătorul care a făcut anunțul.

Dacă se pare că este mai bine ca un anumit meci să fie arbitrat, încearcă să găsești un arbitru de scaun care să preia toate sarcinile și care să facă toate anunțurile din scaun. Dacă acest lucru nu este posibil (de ex.: nu există un arbitru de scaun cu experiență disponibil, nu sunt scaune pentru arbitru) există opțiunea ca arbitrul principal (sau asistentul) să stea pe teren și să urmărească restul meciului. El/ea trebuie atunci să le spună jucătorilor că va corecta orice anunț la linie clar incorect făcut de jucători.

Dispute asupra urmei de minge – meciuri care se desfășoară doar pe terenuri de zgură

Dacă arbitrul principal (sau asistentul) este chemat la teren pentru a rezolva o neînțelegere el/ea trebuie să afle dacă jucătorii sunt de acord asupra urmei de minge. Dacă urma de minge nu este concludentă, anunțul original rămâne valabil.

Dacă jucătorii sunt de acord asupra urmei dar nu se înțeleg asupra citirii ei, arbitrul principal (sau asistentul) trebuie să decidă dacă urma arată că mingea a fost bună sau afară.

Dacă jucătorii nu sunt de acord asupra urmei de minge, arbitrul principal (sau asistentul) trebuie să afle de la jucători ce fel de lovitură a provocat respectiva urmă și direcția în care mingea a fost lovită. Aceasta poate ajuta să se decidă care urmă este corectă. Dacă această informație nu ajută, rămâne valabil anunțul jucătorului în partea căruia se află urma.

Dacă se pare că este mai bine ca un anumit meci să fie arbitrat, încearcă să găsești un arbitru de scaun care să preia toate sarcinile și care să facă toate anunțurile din scaun. Dacă acest lucru nu este posibil (de ex.: nu există un arbitru de scaun cu experiență disponibil, nu sunt scaune pentru arbitru) există opțiunea ca arbitrul principal (sau asistentul) să stea pe teren și să urmărească restul meciului. El/ea trebuie atunci să le spună jucătorilor că va corecta orice anunț la linie clar incorect făcut de jucători

Alte anunțuri

Când există dispute privitoare la rejucare (let), not-up și lovituri incorecte (foul shot), arbitrul principal (sau asistentul) trebuie să încerce să afle de la jucători ce s-a întâmplat și fie să confirme anunțul care a fost făcut fie să rejece punctul după cum consideră că este potrivit.

Anunțuri incorecte făcute în mod flagrant

Dacă arbitrul principal (sau asistentul) este în afara terenului și se întâmplă să urmărească un meci în care un jucător face un anunț flagrant incorect, el/ea poate merge pe teren și să spună jucătorului că anunțul incorect a fost o incomodare neintenționată a oponentului său și că punctul va fi rejucat, decât dacă a fost o lovitură câștigătoare și astfel punctul va fi acordat adversarului. De asemenea, arbitrul principal (sau asistentul) trebuie să spună jucătorului că în continuare, orice anunț clar incorect poate fi considerat ca o incomodare deliberată și că jucătorul va pierde punctul. În plus, jucătorul poate fi penalizat cu Încălcarea Codului de conduită pentru « Comportament Nesportiv » dacă arbitrul principal (asistentul) este sigur că jucătorul anunță intenționat incorect.

Arbitrii principali (și asistenții) trebuie să aibă grijă să nu devină prea implicați în meciuri atunci când nu este cazul sau să facă abuz de regula Incomodării pentru anunțuri la limită care sunt anunțate incorect. Ca o chestiune de practică, înaintea utilizării regulii de incomodare, arbitrul (sau asistentul) trebuie să fie foarte sigur că a fost făcut un anunț total greșit.

Dispute asupra scorului.

Dacă arbitrul principal (sau asistentul) este chemat la teren pentru a rezolva o neînțelegere asupra scorului, el/ea trebuie să discute cu jucătorii punctele sau game-urile relevante pentru a afla punctele sau game-urile cu care jucătorii sunt de acord. Toate punctele sau game-urile asupra cărora jucătorii sunt de acord vor rămâne valabile și numai cele în litigiu trebuie să fie rejucate.

De exemplu, un jucător afirmă că scorul este 40-30 iar adversarul său afirmă că scorul este 30-40. Se discută punctele cu jucătorii și se constată că singurul dezacord este legat de cine a câștigat primul punct în joc. Decizia corectă este de a continua jocul de la 30-30, deoarece ambii jucători sunt de acord că fiecare din ei a câștigat două puncte în acel game.

Când litigiul este legat de un game, se aplică același principiu. De exemplu, un jucător afirmă că el conduce cu 6-5, dar adversarul său nu este de acord, afirmând că el conduce cu 5-6. După discutarea game-urilor se descoperă faptul că ambii jucători afirmă că au câștigat primul game. Decizia corectă este de a continua meciul de la scorul de 5-5, deoarece ambii jucători sunt de acord că fiecare din ei a câștigat cinci game-uri. Jucătorul care a fost primitor în ultimul game va deveni servitor în game-ul următor.

După rezolvarea unei dispute de scor, este important ca arbitrul principal (sau asistentul) să sublinieze procedura conform căreia servitorul trebuie să anunțe scorul înaintea fiecărui prim serviciu, suficient de tare ca adversarul său să audă.

Alte situații.

Sunt un număr de alte situații care sunt dificil de rezolvat atunci când nu este un arbitru de scaun..

Greșelile de picior pot fi anunțate numai de arbitrul principal (sau asistentul) și nu de primitor. Totuși, pentru a anunța o greșeală de picior arbitrul trebuie să fie pe teren pentru acel meci. Arbitrii care stau în afara terenului nu au voie să facă anunțurile de greșeală de picior.

Îndrumările, ca și alte încălcări ale Codului de Conduită și Depășirea Timpului pot fi rezolvate numai de arbitrul principal (sau asistentul), așa încât este foarte important să existe arbitri care să observe comportamentul jucătorilor și al antrenorilor. Când acordă o încălcare a Codului sau o Depășire a Timpului, arbitrul principal (sau asistentul) trebuie să meargă pe teren cât se poate de repede după ce încălcarea a avut loc și să informeze jucătorii că a fost acordată o încălcare a Codului sau o Depășire a Timpului.

Decizia luată de arbitrul principal (sau asistent) este finală.

Jucătorii care nu respectă aceste proceduri pot fi penalizați conform articolului “Comportament Nesportiv” din Codul de Conduită, dar acesta trebuie să fie utilizat numai în situații clare.

Dacă aveți întrebări legate de aceste proceduri, vă rugăm contactați Comisia de arbitri a FRT.

INFORMAȚII PENTRU JUCĂTORI

MECIURI JUCATE FĂRĂ ARBITRU DE SCAUN

La acest concurs, unele meciuri se vor juca fără arbitru de scaun. Toți jucătorii trebuie să ia la cunoștință următoarele principii de bază atunci când joacă un meci în aceste condiții:

- Fiecare jucător este responsabil pentru toate anunțurile din partea sa de teren
- Toate anunțurile "out" sau "fault" trebuie să fie făcute imediat după ce mingea atinge terenul și suficient de tare pentru ca adversarul să poată auzi
- Dacă sunt dubii, jucătorul trebuie să acorde prezumția de nevinovăție adversarului său
- Cu excepția jocului pe zgură, dacă un jucător anunță incorect o minge "out" și după aceasta își dă seama că mingea a fost bună, punctul trebuie să fie rejucat, cu excepția cazului în care a fost o lovitură decisivă sau dacă acel jucător a mai făcut în acel meci un anunț incorect "out". În aceste condiții, jucătorul care a anunțat "out" pierde punctul
- Servantul trebuie să anunțe scorul înainte de fiecare prim serviciu, suficient de tare ca adversarul său să audă
- Dacă un jucător nu este mulțumit cu acțiunile sau deciziile oponentului său, el/ea ar trebui să cheme Arbitrul Principal (sau Asistenții Arbitrului Principal/Arbitrii de tronson)

Pentru meciurile jucate pe terenurile de zgură există câteva proceduri suplimentare pe care trebuie să le urmeze toți jucătorii:

- O urmă de minge poate fi verificată după o lovitură care termină punctul sau atunci când jocul este oprit (returnările din reflex sunt permise, dar după aceea jucătorul trebuie să se oprească imediat).
- Dacă un jucător nu este sigur de anunțul adversarului său, el/ea poate cere acestuia să arate urma. Jucătorul poate trece apoi fileul să se uita la urmă
- Dacă un jucător șterge urma el cedează punctul
- Dacă există un dezacord asupra unei urme de minge, arbitrul principal (sau asistentul) poate fi chemat pentru a da o decizie finală
- Dacă un jucător anunță o minge "out", el/ea ar trebui în mod normal să fie capabil să arate urma
- Dacă un jucător anunță incorect o minge "out" și după aceasta își dă seama că mingea a fost bună, jucătorul care a anunțat "out" pierde punctul

Jucătorii care nu respectă aceste proceduri pot fi sancționați prin regula de Incomodare și prin articolul "Comportament Nesportiv" din Codul de conduită ITF

Orice întrebare legată de aceste proceduri trebuie să fie adresată supervisorului/arbitrul principal.