

ORIENTAÇÕES PARA JOGOS DISPUTADOS SEM JUIZ DE CADEIRA

A ITF e a CBT reconhecem que em alguns torneios não é possível ter Juiz de Cadeira para todos os jogos. Com o intuito de conseguir consistência nos procedimentos, estas orientações criadas pela ITF, passam a ser aplicadas para que esses jogos sejam conduzidos de maneira similar em todo o mundo.

Obviamente, poderão ocorrer problemas em alguns desses jogos, então é muito importante que o Árbitro Geral e os auxiliares estejam observando as quadras o tanto quanto seja possível. Os jogadores se sentirão seguros em ter um fácil contato com um árbitro em caso de algum problema na quadra. Árbitros Gerais e auxiliares devem usar estas orientações para conduzir as diferentes situações.

Disputas de Chamadas (para jogos **não** disputados em quadras de saibro)

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) é chamado à quadra por uma dúvida de chamada e ele não estava assistindo o jogo, ele deve perguntar ao jogador que fez a chamada (em seu próprio lado da rede) se ele/ela tem certeza da chamada. Se o jogador confirmar a chamada, o ponto permanece conforme esta chamada.

Se após isso, parecer benéfico ter o jogo arbitrado, tente colocar um Juiz de Cadeira o qual irá assumir todas as responsabilidades e chamadas em todas as linhas. Se isto não for possível (Ex.: nenhum juiz experiente, sem cadeira para juiz), a outra opção para o Árbitro Geral (ou auxiliar) é ficar na quadra para assistir o resto do jogo. Deve informar aos jogadores que irá corrigir quaisquer chamadas claramente erradas feitas pelos jogadores.

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) estiver fora da quadra e acontecer de estar assistindo um jogo quando um jogador fizer descaradamente uma chamada errada, ele pode entrar na quadra e dizer ao jogador que a chamada errada foi uma “obstrução involuntária” para o adversário e o ponto será repetido. O Árbitro Geral (ou assistente) deve também dizer ao jogador que outras chamadas claramente erradas poderão ser consideradas como “obstrução deliberada” e resultará em perda do ponto. Além disso, uma Violação de Código por Conduta Anti-desportiva pode ser dada se o Árbitro Geral (ou auxiliar) estiver certo que o jogador está descaradamente fazendo chamadas erradas.

Árbitros Gerais (e auxiliares) devem ter o cuidado de não se envolverem demais em jogos onde não sejam solicitados ou necessários, ou em usar a Regra da Obstrução para chamadas muito próximas que estiverem sendo chamadas incorretamente. Por experiência prática, antes de usar a Regra da Obstrução, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve estar muito certo de que uma chamada claramente errada foi feita.

Disputas de Marcas (somente em quadras de saibro)

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) é chamado para a quadra para solucionar uma dúvida, ele deve descobrir se os jogadores concordam sobre qual é a marca.

Se os jogadores concordam com a marca, mas discordam com relação à leitura da marca, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve decidir se a marca mostra que a bola é dentro ou fora.

Se os jogadores discordam sobre qual é a marca, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve descobrir através dos jogadores que tipo de golpe foi utilizado e para qual direção a bola foi golpeada. Este procedimento deve ajudar em decidir qual é a marca correta. Se essa informação não ajudar, a chamada feita pelo jogador que está do lado onde está a marca permanece.

Patrocinadores:

Disputas de Placar

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) é chamado para a quadra para resolver uma dúvida de placar, ele deve discutir os referentes pontos ou games com os jogadores para descobrir em quais pontos eles estão de acordo. Todos os pontos ou games os quais os jogadores concordam permanecem e somente aqueles onde houver discordância devem ser repetidos.

Por exemplo, um jogador reclama que o placar é 40-30 e seu oponente diz que está 30-40. Você discute os pontos com os jogadores e descobre que eles discordam somente em quem venceu o primeiro ponto no game. A decisão correta é continuar o game a partir 30-30, sendo que os dois jogadores concordam que cada um deles venceu dois pontos naquele game.

Quando a dúvida for um game, o mesmo princípio deve ser aplicado. Por exemplo, um jogador reclama que está ganhando por 6-5, mas seu oponente discorda, dizendo que ele está vencendo por 6-5. Após discutir os games com eles você descobre que ambos reclamam que ganharam o primeiro game. A decisão correta é continuar o jogo com o placar em 5-5, uma vez que os dois jogadores concordam que venceram cinco games cada um. O jogador que recebeu no último game disputado será o sacador no próximo game.

Após solucionar qualquer dúvida referente ao placar, é muito importante o Árbitro Geral (ou auxiliar) enfatizar o procedimento que o sacador deve anunciar o placar antes de cada 1º serviço, de forma clara o suficiente para que seu oponente possa ouvir.

Outros Temas

Existem vários outros temas que são difíceis de conduzir quando não há Juiz de Cadeira. Quando a dúvida envolver “lets”, “not-ups” e golpes “estranhos”, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve tentar descobrir dos jogadores o que aconteceu e confirmar a chamada que foi feita por um ou outro jogador, ou repetir o ponto se julgar apropriado.

“Foot Faults” somente podem ser chamados pelo Árbitro Geral (ou auxiliar) e não pelo recebedor. Entretanto, para chamar “foot faults” o árbitro deve estar dentro da quadra do jogo. Árbitros estando fora da quadra não estão autorizados a chamar “foot faults”.

Instruções, bem como outras violações de Código e Tempo somente podem ser impostas pelo Árbitro Geral (ou auxiliar), sendo de extrema importância a presença de árbitros observando a conduta de jogadores e técnicos. Quando aplicado uma violação de Código ou Tempo, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve entrar na quadra o mais rápido possível após a violação e com poucas palavras informar o jogador que uma violação de Código ou Tempo foi aplicada.

Jogadores que não seguirem honestamente estes procedimentos estão sujeitos a Conduta Anti-desportiva, conforme previsto no Código de Conduta, mas só poderá ser aplicado em situações muito claras.

Patrocinadores:

