

ANEXO IV
Federação Portuguesa de Padel

CÓDIGO DE CONDUTA

I – JURISDIÇÃO

Este código é aplicável a todos os jogadores que participem em qualquer prova oficial.

II – GERAL

Cada jogador deverá comportar-se de forma profissional e educada durante todo o tempo que permaneça no âmbito da competição, como participante ou não, e respeitar qualquer pessoa que se encontre na mesma.

Em caso de incumprimento de qualquer dos seguintes pontos, deverão cumprir-se as sanções estabelecidas pelo presente Código de Conduta, assim como, pela Federação Portuguesa de Padel.

III – PONTUALIDADE

Todos os jogos terão início no horário estipulado. A ordem de jogos será publicada antecipadamente, sendo obrigação do jogador informar-se da mesma. A ordem de jogos não poderá ser alterada sem a autorização do juiz árbitro do torneio.

O jogador deve comparecer em campo, preparado para jogar, 10 minutos antes da chamada para o encontro. Quando concluídos 10 minutos após a hora fixada para o encontro, sem a comparência do jogador, este será desclassificado por Falta de Comparência, salvo por motivos de força maior devidamente justificados ao juiz árbitro. Sendo atribuída a vitória ao adversário.

Só o juiz árbitro poderá atribuir a Falta de Comparência

IV – VESTUÁRIO

Os jogadores devem apresentar-se com o equipamento limpo e apresentável, próprio para jogar Padel. Em caso de incumprimento, será sinalizada falta. Caso o jogador não faça a substituição por um equipamento regulamentado, será imediatamente desclassificado por ordem do juiz árbitro.

a) **Vestuário inaceitável:** t-shirts manga cava (Masculinos), Tops (tipo soutien), calções de banho, t-shirts e pólos de clubes de futebol e outros equipamentos não apropriados não devem ser utilizados durante os encontros (incluindo no aquecimento).

b) **Vestuário Aceitável:** os jogadores estão autorizados a utilizar ténis, vestuário e raquetes que desejem desde que sejam regulamentadas.

V – IDENTIDADE

Todos os jogadores devem apresentar documento de identificação, quando solicitado pelo juiz árbitro ou em qualquer outra circunstância relacionada directamente com a competição. É da responsabilidade do jogador fazer-se acompanhar sempre do seu documento de identificação pessoal.

VI – CONDUCTA E DISCIPLINA

Todos os jogadores devem comportar-se de maneira cordial e educada em todos os momentos que permanecem no âmbito de qualquer prova, mesmo que não esteja a participar nela, devem respeitar todas as pessoas que aí se encontram. Os técnicos, tal como os jogadores devem comportar-se adequadamente, tendo em conta que as sanções que os árbitros possam aplicar-lhes num encontro podem ser acumuladas às que recebam os jogadores.

VII – ABANDONO DO CAMPO

Todos os jogadores não poderão deixar a área de jogo durante cada partida, incluindo o aquecimento, sem autorização do árbitro. Nesta situação estão excluídas as trocas de lado e idas aos balneários para serem assistidos ou por necessidades fisiológicas.

VIII – INSTRUÇÕES (COACHING)

Cada par pode receber conselhos e instruções durante um jogo de um técnico devidamente credenciado, tanto nas competições em pares como nas de equipas e sempre durante os períodos de descanso. Não é permitido ao jogador receber conselhos e instruções ou qualquer tipo de comunicação por qualquer meio e com qualquer pessoa do público durante a realização do encontro.

IX – ENTREGA DE PRÉMIOS

Os jogadores deverão participar da entrega de prémios que se realizará no final da prova, a menos que não possam permanecer por lesão ou indisposição comprovadas, ou impossibilidades razoáveis.

X – ATRASOS INJUSTIFICADOS

Após o fim do período de aquecimento os jogadores devem começar o encontro imediatamente após a ordem do árbitro. O jogo deve ser contínuo e o jogador não deve por nenhuma causa atrasar o encontro deliberadamente, incluindo a perda natural de condição física. Os intervalos de tempo permitidos são os seguintes:

- a) Máximo de 20 segundos entre ponto a ponto (desde o momento em que se finaliza o ponto até ao momento que se inicia o serviço do ponto seguinte);
- b) Máximo de 120 segundos quando há descanso para troca de lado ou conclusão de um set (desde o momento em que se finalizada o jogo até ao momento que se inicia o primeiro serviço do jogo seguinte), e apenas 90 segundos quando não há;
- c) O tempo estabelecido para o aquecimento prévio a cada jogo será de 5 minutos.
- d) Em caso de lesão, serão concedidos 3 minutos para a atenção e recuperação do jogador. Se a lesão acontece durante a troca de lado, o jogador poderá receber assistência médica dentro deste intervalo e dos restantes intervalos realizados durante o encontro, respeitando os 90 segundos em cada troca. Caso se comprove que o jogador não está em condições para continuar a jogar, o jogo é dado como terminado.

XI – OBSCENIDADE AUDÍVEL E VISÍVEL

São definidas como obscenidades audíveis o uso de palavras conhecidas e entendidas como obscenas e que sejam ditas claramente e suficientemente alto para serem ouvidas pelos árbitros, organizadores ou público. Da mesma forma não é permitido ao jogador fazer sinais, gestos ou movimentos conhecidos e entendidos como obscenos ou desagradáveis ou ofensivos.

XII – ABUSO DE BOLAS

Não é permitido ao jogador lançar ou bater de forma violenta, perigosa, agressiva e de forma intencional uma bola para fora ou mesmo dentro da área de jogo.

XIII – ABUSO DE RAQUETAS E EQUIPAMENTO

Não é permitido ao jogador em momento algum, lançar, golpear ou destruir a raquete ou outra parte do seu equipamento, do equipamento do adversário ou do próprio campo, de forma intencional.

XIV – ABUSO VERBAL

Não é permitido ao jogador proferir insultos dirigidos aos Juizes, adversários, público ou a si mesmo.

XV – ABUSO FÍSICO

Não é permitido ao jogador cometer agressões (contacto físico não autorizado) dirigidas aos Juizes, adversário, público ou outros.

Qualquer abuso ocorrido durante o encontro será registado pelo Juiz Árbitro em acta para uma consideração posterior da Federação Portuguesa de Padel.

XVI - CONDUTA ANTI DESPORTIVA

Não é permitido ao jogador atitudes que constituam um claro atentado ao espírito desportivo e todo o ambiente do encontro.

Todos os jogadores devem fazer o máximo para ganhar o jogo em disputa.

XVII - PENALIDADES

A infracção durante um encontro de qualquer uma das matérias referidas deve ser punida pelo Juiz Árbitro da competição, em conformidade com a Tabela de penalidades previstas abaixo. Não obstante o exposto, a Comissão Disciplinar pode corrigir o facto através da imposição de sanções disciplinares adequadas ao abrigo dos regulamentos disciplinares da FPP.

Tabela de Penalidades:

Primeira violação: Advertência

Segunda violação: advertência com perda de ponto.

Terceira violação: advertência com Desqualificação.

As infracções dos dois elementos do par e até mesmo do técnico credenciado dos mesmos, são cumulativas.

DESQUALIFICAÇÃO DIRECTA

Em caso de infracção muito grave (abuso físico ou verbal muito sério), o juiz árbitro poderá determinar a desqualificação imediata do jogador ou do técnico que cometeu o delito. Se a desclassificação for imposta a um jogador que está jogando um encontro, este perde o jogo e o jogador desqualificado deve abandonar a prova. Se for imposta a um jogador, capitão ou técnico credenciados ou inscritos na prova que está sendo realizada são desqualificados e têm de abandoná-la.

XVIII – CONDUTA DO PÚBLICO

Caso durante um encontro, este mesmo for interrompido continuamente e sem razão aparente pelo público, a equipa cujo público esteja a ser causador das perturbações será alvo de sanções. A primeira infracção será penalizada com uma advertência e cada uma das subsequentes será penalizada com a perda de um ponto.