

CÓDIGO DE CONDUCTA

CIRCUITO DE TENIS DE ADULTOS DEL ESTADO LARA (CITAEEL)

El propósito y alcance del Código de Conducta como norma o documento, es destacar la importancia para mantener la integridad y el respeto en el tenis de adultos en todos los eventos organizados o patrocinados por CITAEEL. Se enfatiza la base en las normativas internacionales y la adaptación al contexto local.

Índice

Introducción

1. Capítulo 1: Definiciones
2. Capítulo 2: Normas de Conducta
3. Capítulo 3: Expectativas de Comportamiento de los Jugadores(as)
4. Capítulo 4: Responsabilidades de los Árbitros
5. Capítulo 5: Jerarquía de los Árbitros
6. Capítulo 6: Límites y Funciones de los Árbitros
7. Capítulo 7: Sanciones a los Jugadores(as) Adultos
8. Capítulo 8: Categorización Detallada de Sanciones
9. Capítulo 9: Sanciones con Consecuencias Adicionales
10. Capítulo 10: Sanciones Específicas por Modalidad de Juego
11. Capítulo 11: Derechos y Deberes de Jugadores(as), Árbitros y Patrocinadores
12. Capítulo 12: Comportamientos Sancionables Detallados
13. Recomendaciones Finales
14. Apéndice: Faltas, Infracciones y warnings ITF

Introducción

El presente Código de Conducta tiene como objetivo establecer un marco claro y consistente para el comportamiento de todos los participantes en los torneos de tenis de adultos organizados por CITAEEL (Circuito de Tenis de Adultos del Estado Lara). Este código se basa en las normativas de la Federación Internacional de Tenis (ITF), la Federación Venezolana de Tenis (FVT) y la Asociación de Tenis de los Estados Unidos (USTA), adaptándolas al contexto del tenis de Adultos de Venezuela. Su propósito es promover un ambiente de respeto, deportividad y juego limpio, garantizando la integridad del deporte y el bienestar de todos los involucrados.

Todas las situaciones consideradas como faltas o irregulares son de competencia directa del juez principal, el tribunal disciplinario y la directiva de CITAEEL, al igual que todo aquello que no esté considerado en este documento, a fin de garantizar el propósito y correcto desenvolvimiento de los torneos organizados o apoyados por CITAEEL.

Capítulo 1: Definiciones

Este capítulo proporciona definiciones claras y precisas de los términos clave utilizados a lo largo del documento, asegurando que todos los participantes tengan una comprensión común del lenguaje utilizado.

- **Tenis:** Deporte de raqueta jugado individualmente o en parejas.
- **Jugador o Jugadora:** Persona que participa en un partido de tenis.
- **Árbitro Principal:** Persona designada para hacer cumplir las reglas durante un partido, organización, programación y logística de los juegos del torneo.
- **Arbitro Itinerante:** Persona(s) designadas para apoyar o suplir al árbitro principal en sus funciones.
- **Juez de Silla:** Árbitro principal en un partido.
- **Juez de Línea:** Árbitro que asiste al juez de silla en la determinación de las bolas dentro o fuera.
- **CITAEEL:** Circuito de Tenis de Adulto del Estado Lara
- **FVT:** Federación Venezolana de Tenis.
- **ITF:** Federación Internacional de Tenis.
- **USTA:** Asociación de Tenis de los Estados Unidos.

Capítulo 2: Normas de Conducta

Este capítulo establece las normas fundamentales de comportamiento que se esperan de todos los participantes en los torneos de tenis. Estas normas promueven el respeto, la deportividad y el juego limpio.

- Todos los jugadores(as) deben mostrar respeto por sus oponentes, árbitros y espectadores.
- Se espera que los jugadores(as) mantengan una actitud deportiva en todo momento.
- El lenguaje obsceno, el abuso verbal o físico y la conducta antideportiva están prohibidos.
- Los jugadores(as) deben respetar las decisiones de los árbitros.
- Se espera que los jugadores(as) se adhieran a las reglas del juego.

Capítulo 3: Expectativas de Comportamiento de los Jugadores(as)

Las expectativas específicas de comportamiento que se esperan de los jugadores(as) dentro y fuera de la cancha son:

- Los jugadores(as) deben llegar a tiempo para sus partidos.
- Los jugadores(as) deben vestirse de manera apropiada.
- Los jugadores(as) deben tratar a los demás con cortesía y respeto.
- Los jugadores(as) deben evitar cualquier comportamiento que pueda distraer o molestar a otros.
- Los jugadores(as) deben reconocer las buenas jugadas del contrincante.

Capítulo 4: Responsabilidades de los Árbitros

Las responsabilidades clave de los árbitros en la aplicación de las reglas del juego y el mantenimiento del orden en la cancha están enmarcadas en lo siguiente:

- Los árbitros son responsables de hacer cumplir las reglas del juego.
- Los árbitros deben mantener la imparcialidad en todo momento.
- Los árbitros deben tomar decisiones justas y objetivas.
- Los árbitros deben mantener el control del partido.

Capítulo 5: Jerarquía de los Árbitros

La jerarquía de los árbitros en un torneo, estableciendo la autoridad y las responsabilidades de cada nivel.

- El juez de silla es el árbitro principal en un partido.
- Los jueces árbitros itinerantes apoyan las funciones del árbitro principal, pudiendo suplirlo en su ausencia.
- Los jueces de línea asisten al juez de silla.
- El juez árbitro es el que tiene la mayor autoridad en un torneo.

Capítulo 6: Límites y Funciones de los Árbitros

Los límites y las funciones específicas de los árbitros en la toma de decisiones y la aplicación de sanciones, asegurando que actúen dentro de su autoridad se pueden mencionar lo siguiente:

- Los árbitros tienen la autoridad para tomar decisiones sobre las reglas del juego según los reglamentos de CITAEL, FVT e ITF, inclusive también como referencias de ser necesarios el reglamento de USTA.
- Los árbitros pueden penalizar a los jugadores(as) por violaciones del código de conducta.
- Los árbitros pueden descalificar a los jugadores(as) por violaciones graves.
- El juez arbitro es el único que puede cambiar una decisión de un juez de silla.
- El juez principal debe informar de las irregularidades y faltas de los jugadores(as), al igual que las sanciones aplicadas o por aplicar en el informe final del torneo. En el caso de faltas graves debe informar de forma inmediata tanto al comité del torneo, a la directiva de CITAEL y esta a su vez al tribunal disciplinario.

Capítulo 7: Sanciones a los Jugadores(as) Adultos

Las siguientes sanciones se aplicarán a los jugadores(as) que violen el código de conducta:

- **Advertencia:** Se emite una advertencia por una infracción menor.
- **Pérdida de punto:** Se pierde un punto por una infracción más grave.
- **Pérdida de juego:** Se pierde un juego por una infracción grave.
- **Descalificación:** El jugador(a) es descalificado del partido por una infracción muy grave.
- **Suspensión:** El jugador(a) puede ser suspendido de CITAEL por una infracción extremadamente grave.

Capítulo 8: Categorización Detallada de Sanciones

En este capítulo se categorizan las infracciones, se detalla algunos ejemplos y sanciones correspondientes para cada nivel de gravedad, desde infracciones menores hasta extremadamente graves.

8.1. Infracciones Menores:

- Definición: Comportamientos que, aunque inapropiados, tienen un impacto limitado en el juego y no perturban significativamente a los demás.
- Ejemplos:
 - Lenguaje obsceno leve (por ejemplo, decir groserías o injurias en voz baja).
 - Conducta antideportiva menor (ejemplo, no darle la mano al contrincante, mal canto de pelotas, entre otras, Retraso del juego innecesario y leve.
 - Violaciones al Código.
 - No respetar el silencio del contrincante al momento del saque, pero de forma leve.
- **Sanción:** Advertencia verbal del árbitro.

8.2. Infracciones Graves:

- Definición: Comportamientos que perturban el juego o a los demás, o que muestran una falta de respeto significativa.
- Ejemplos:
 - Abuso verbal (por ejemplo, insultar al oponente o al árbitro).
 - Conducta antideportiva grave (por ejemplo, golpear la raqueta contra la red con fuerza).
 - Daño intencional a la cancha o al equipo (por ejemplo, patear la red).
 - Retrasos continuos del juego.
 - Faltas de respeto a los jueces de línea.
- **Sanción:** Pérdida de un punto.

8.3. Infracciones Muy Graves:

- Definición: Comportamientos que amenazan la integridad del juego o la seguridad de los demás.
- Ejemplos:
 - Abuso físico (por ejemplo, empujar o golpear a un oponente).
 - Amenazas a árbitros u oponentes.
 - Hacer trampa (por ejemplo, marcar intencionalmente una bola fuera cuando estaba dentro).
 - Insultos directos al juez de silla.
- **Sanción:** Pérdida de un juego o descalificación del partido.

8.3. Infracciones Extremadamente Graves:

- Definición: Comportamientos que dañan gravemente la reputación del tenis o que constituyen delitos graves.
- Ejemplos:
 - Agresión física grave.
 - Manipulación de partidos
 - Dopaje.
 - Agresiones verbales discriminatorias.
- **Sanción:** Descalificación inmediata del torneo y posible suspensión de CITAEL o de los torneos organizados por este, estos últimos revisados por la Directiva de CITAEL y el Tribunal Disciplinario.

8.4. Secuencia en la aplicación de las sanciones:

- **Primera infracción:** Advertencia o warning.
- **Segunda infracción:** Pérdida de un punto.
- **Tercera y siguientes infracciones:** Pérdida de un juego.
- **Casos extremos:** Descalificación, suspensión temporal o suspensión permanente.

Capítulo 9: Sanciones con Consecuencias Adicionales

Además de las sanciones individuales por infracciones, ciertas conductas pueden llevar a consecuencias más graves:

- **Expulsión del juego:** Se aplica en casos de infracciones muy graves o extremadamente graves.
- **Pérdida de puntaje:** Se aplicará en casos donde la falta afecte directamente el desarrollo del juego.
- **Suspensión temporal o indefinida de CITAEL y sus eventos organizados:** Se aplica en casos de infracciones extremadamente graves que dañan la reputación del tenis o que constituyen delitos

graves. La duración de la suspensión será determinada por un tribunal disciplinario.

- Cualquier falta que sea reiterativa, puede aumentar la gravedad de la sanción.

Capítulo 10: Sanciones Específicas por Modalidad de Juego

Este capítulo detalla cómo se aplican las sanciones en juegos individuales (singles), dobles y por equipos, considerando las particularidades de cada modalidad.

10.1. Juegos Individuales (Single):

- Las sanciones se aplican directamente al jugador(a) infractor, siguiendo la progresión establecida en el Capítulo 8 (advertencia, pérdida de punto, pérdida de juego, descalificación).
- En caso de descalificación, el jugador(a) pierde el partido y cualquier punto o premio asociado.
- Las suspensiones temporales de CITAEEL y sus torneos se aplican individualmente al jugador(a) infractor.

10.2. Juegos de Dobles:

- **Infracciones Menores y Graves:**
 - La sanción (advertencia o pérdida de punto) se aplica a la pareja en su conjunto.
 - Los miembros de la pareja son responsables solidarios de la conducta de cada uno.
- **Infracciones Muy Graves y Extremadamente Graves:**
 - La descalificación se aplica a la pareja en su conjunto.
 - El juez arbitro puede decidir si la sanción es individual, o grupal.

- En casos de suspensiones, estas pueden aplicarse a ambos miembros de la pareja o individualmente, dependiendo de la naturaleza de la infracción y la participación de cada jugador.
- Cuando la falta es extremadamente grave, y afecta a la reputación del torneo, CITAEL, del club sede o al patrocinante, la sanción puede afectar a ambos jugadores(as), y a la pareja.

10.3. Juegos por Equipos:

○ Infracciones Individuales:

- Las sanciones por infracciones individuales de un jugador(a) afectan el marcador del partido individual correspondiente.
- Las descalificaciones individuales pueden resultar en la pérdida del partido individual para el equipo.

○ Infracciones del Equipo:

- El capitán del equipo es responsable de la conducta general del equipo.
- Las infracciones graves del equipo (por ejemplo, conducta antideportiva colectiva) pueden resultar en la pérdida de puntos o juegos para el equipo en su conjunto.
- En casos de infracciones extremadamente graves del equipo, el equipo puede ser descalificado de la competencia.
- En caso de suspensiones, estas pueden afectar a jugadores(as) individuales, al capitán del equipo, o al equipo completo, dependiendo de la naturaleza de la infracción.
- Cuando la falta es extremadamente grave, y afecta la reputación del torneo, CITAEL, el club sede o al patrocinante, la sanción puede afectar a todos los jugadores(as) del equipo.

Capítulo 11: Derechos y Deberes de Jugadores(as), Árbitros y Patrocinadores

11.1. Jugadores(as):

○ **Derechos:**

- A un juego justo y equitativo, con reglas claras y aplicadas consistentemente.
- A un trato respetuoso por parte de árbitros, oponentes y espectadores.
- A condiciones de juego seguras y adecuadas.
- A recibir información clara y oportuna sobre el calendario, las reglas y cualquier cambio relevante del torneo.
- A poder presentar apelaciones de forma correcta y respetuosa ante el juez arbitro sobre las decisiones arbitrales.

○ **Deberes:**

- Conocer y cumplir con las reglas del juego y el código de conducta.
- Mostrar respeto por los oponentes, árbitros y espectadores.
- Competir con deportividad y honestidad.
- Llegar a tiempo a sus partidos y cumplir con el calendario del torneo.
- Vestir la indumentaria apropiada según las normas del torneo.
- Respetar las instalaciones donde se lleva a cabo el torneo.

11.2. Árbitros:

○ **Derechos:**

- A ejercer su autoridad de manera imparcial y sin interferencias indebidas.
- A recibir respeto y cooperación de los jugadores(as) y espectadores.
- A condiciones de trabajo seguras y adecuadas.

- A recibir una remuneración justa por sus servicios acordadas con los organizadores o comisión del torneo.
- A que se le respete sus decisiones tomadas dentro del margen de las reglas del juego.
- **Deberes:**
 - Aplicar las reglas del juego de manera justa y consistente.
 - Mantener la imparcialidad y la objetividad en todas sus decisiones.
 - Manejar los partidos con profesionalismo y calma.
 - Publicar al menos con 48 horas de antelación las programaciones de los juegos por las vías de comunicación y redes establecidas por los organizadores del torneo, a fin de garantizar el derecho de los jugadores(as) a estar informados de fechas, horarios y categorías programadas, estos tiempos están sujetos a la dinámica del torneo ya sea por cambios imprevistos en los partidos, problemas en las instalaciones o condiciones climáticas que afecten.
 - Comunicar con tiempo las programaciones y cambios de horarios, así como las reprogramaciones de juegos por los diferentes motivos.
 - Comunicar claramente sus decisiones a los jugadores(as).
 - Garantizar la seguridad y el bienestar de los jugadores(as) durante el partido.
 - Mantener un registro preciso de los resultados y cualquier incidente relevante.

11.3. Patrocinadores:

- **Derechos:**
 - A recibir el reconocimiento y la visibilidad acordados en los acuerdos de patrocinio.
 - A asociar su marca con un evento deportivo y de alta calidad.

- A utilizar los derechos de marketing y publicidad durante todo el torneo y los previos al inicio de este.
- **Deberes:**
 - Cumplir con los compromisos financieros y logísticos acordados.
 - Respetar la integridad del deporte y las normas del torneo.
 - Evitar cualquier actividad que pueda dañar la reputación del torneo o del tenis.
 - No interferir en las decisiones arbitrales, o en el desarrollo del juego.

Capítulo 12: Comportamientos Sancionables Detallados

Este capítulo especifica los comportamientos que pueden resultar en sanciones, categorizándolos según su gravedad para una aplicación consistente del código de conducta.

12.1. Infracciones Menores:

- **Lenguaje Inapropiado Leve:**
 - Expresiones de frustración de bajo nivel, como "maldecir" o similares con groserías o impropiedades, que no se dirigen a nadie específicamente.
 - Comentarios audibles de autocrítica que no son ofensivos.
- **Conducta Antideportiva Menor:**
 - Golpear ligeramente la raqueta contra el suelo o la red en frustración.
 - Retraso leve del juego, como tomarse un tiempo excesivo entre puntos sin justificación, llegar tarde o retrasar el juego sin justificación.
 - No respetar el silencio para el contrincante al momento del saque de forma leve.
 - Hablar o distraer al contrario cuando la pelota está en juego.

- **Violaciones de Etiqueta Menores:**
 - Interrumpir accidentalmente a un oponente o árbitro.
 - No devolver las pelotas al oponente de manera oportuna.

12.2. Infracciones Graves:

- **Abuso Verbal:**
 - Insultos o comentarios despectivos dirigidos a un oponente, árbitro o espectador.
 - Lenguaje obsceno o profano utilizado de manera agresiva.
 - Faltas de respeto directas a los jueces de línea.
- **Conducta Antideportiva Grave:**
 - Golpear la raqueta contra la cancha o la red con fuerza.
 - Lanzar pelotas o equipos de manera peligrosa o irresponsable.
 - Retraso excesivo del juego de manera intencional.
- **Violaciones de Reglas:**
 - Discutir persistentemente las decisiones del árbitro.
 - Violar las reglas del juego de manera intencional para obtener una ventaja.
- **Deterioro de la cancha:**
 - Patear o dañar de forma intencional la red o cualquier parte de la cancha.

12.3. Infracciones Muy Graves:

- **Abuso Físico:**
 - Empujar, golpear o cualquier forma de contacto físico agresivo hacia un oponente, árbitro o espectador.
 - Amenazas de violencia física.
- **Trampas:**
 - Marcar intencionalmente una bola fuera cuando estaba dentro.

- Manipular el marcador o el resultado del partido.
- Insultos directos al juez de silla.
- **Conducta Agresiva:**
 - Lanzar la raqueta de manera peligrosa, que ponga en riesgo la integridad de los jugadores(as), árbitros o espectadores.

12.4. Infracciones Extremadamente Graves:

- **Agresión Física Grave:**
 - Lesionar intencionalmente a un oponente, árbitro o espectador.
 - Agresión física premeditada.
- **Manipulación de Partidos:**
 - Participar en apuestas ilegales o arreglar partidos.
 - Aceptar sobornos para influir en el resultado de un partido.
- **Dopaje:**
 - Uso de sustancias prohibidas para mejorar el rendimiento.
- **Alcohol:**
 - Jugar en estado de ebriedad o consumir bebidas alcohólicas durante el partido.
- **Conducta Discriminatoria:**
 - Agresiones verbales o físicas motivadas por discriminación de raza, sexo, religión, orientación sexual, etc.

Recomendaciones Finales

1. **Difusión y Educación:** Es crucial que este código de conducta sea ampliamente difundido entre todos los jugadores(as), árbitros y patrocinadores. Se recomienda realizar talleres y sesiones informativas para asegurar su comprensión y aplicación.
2. **Aplicación Consistente:** CITAEL debe garantizar la aplicación consistente de este código en todos los torneos. La imparcialidad y la objetividad son fundamentales para mantener la confianza en el sistema.

3. **Revisión Periódica:** Este código debe ser revisado y actualizado periódicamente para reflejar los cambios en las normativas del tenis y las mejores prácticas en la gestión de eventos deportivos.
4. **Canales de Comunicación:** Se deben establecer canales claros y accesibles para que los jugadores(as), árbitros y patrocinadores puedan presentar quejas, sugerencias o inquietudes relacionadas con el código de conducta.
5. **Promoción de la Deportividad:** Además de las sanciones, se debe promover activamente la deportividad y el respeto a través de campañas de concientización y reconocimiento a los jugadores(as) y equipos que demuestren un comportamiento ejemplar.
6. **Capacitación Continua:** Se debe ofrecer capacitación continua a los árbitros para asegurar que estén actualizados sobre las reglas y procedimientos, y que puedan manejar situaciones difíciles con profesionalismo y calma.
7. **Transparencia:** Todas las sanciones y decisiones arbitrales deben ser documentadas y comunicadas de manera transparente, respetando la privacidad de los involucrados.

Este Código de Conducta, junto con estas recomendaciones, busca fortalecer la integridad del tenis en nuestro circuito y promover un ambiente deportivo ejemplar para todos los participantes en todos aquellos eventos y torneos organizados por **CITAEL**.

APENDICE

Faltas, Infracciones y warnings ITF

Este apéndice detalla las faltas e infracciones que pueden ocurrir durante un partido de tenis de campo, así como el sistema de advertencias (*warnings*) y penalizaciones progresivas por violaciones del código de conducta, tal como lo establecen las regulaciones de la Federación Internacional de Tenis (ITF) y los códigos de conducta de los torneos.

I. Faltas e Infracciones de Juego:

Durante el desarrollo del juego, las siguientes acciones se consideran faltas o infracciones:

- **Falta de Saque (Foot Fault):** Incumplimiento de la correcta posición de los pies al ejecutar el saque, incluyendo pisar o sobrepasar la línea de fondo antes del impacto con la pelota.
- **Tocar la Red:** Contacto del jugador o su indumentaria con la red, los postes de la red o la superficie de la pista del oponente mientras la pelota está en juego.
- **Doble Toque:** Golpear la pelota más de una vez consecutiva durante la ejecución de un golpe.
- **Pelota Fuera:** Golpear la pelota de manera que bote fuera de las líneas de demarcación válidas de la pista.
- **Invasión de la Pista del Oponente:** Cruzar la red hacia el lado del oponente antes de haber golpeado la pelota.
- **Obstrucción:** Cualquier acción intencional de un jugador que impida o dificulte el juego de su oponente.

II. Violaciones del Código de Conducta y Sistema de Warnings:

El código de conducta busca asegurar un ambiente de respeto, deportividad y orden en el tenis de campo. Las infracciones a este código son sancionadas progresivamente por el juez de silla mediante un sistema de *warnings*:

- **A. Infracciones Leves y Advertencia Verbal (Warning):**
 - Corresponden a conductas inapropiadas menores que no afectan significativamente el juego o al oponente en la primera instancia.

- El juez de silla emitirá una advertencia verbal al jugador, indicando que su comportamiento no es aceptable. En este nivel, no se aplica una penalización de puntos.
- **Ejemplos:** Una reacción audible de frustración no dirigida a nadie en particular, una demora leve entre puntos.
- **B. Infracciones Graves y Violación del Código - Penalización de Punto (Code Violation - Point Penalty):**
 - Infracciones más serias que pueden afectar el ritmo del juego o considerarse una falta de respeto.
 - Tras una advertencia previa por una infracción similar o por una infracción grave inicial, el jugador será penalizado con la pérdida de un punto.
 - **Ejemplos:** Lanzar la raqueta de forma peligrosa sin golpear a nadie, utilizar lenguaje obsceno audible, demoras repetidas y significativas entre puntos después de una advertencia previa.
- **C. Infracciones Muy Graves y Violación del Código - Penalización de Juego (Code Violation - Game Penalty):**
 - Infracciones que implican una conducta significativamente antideportiva o potencialmente dañina.
 - Por una infracción muy grave o la acumulación de varias infracciones graves previas, el jugador será penalizado con la pérdida de un juego.
 - **Ejemplos:** Abuso verbal directo y grave hacia un oficial o el oponente, contacto físico con un oficial, conducta repetidamente antideportiva después de múltiples advertencias y penalizaciones de punto.
- **D. Infracciones Extremadamente Graves y Violación del Código - Default (Code Violation - Default):**
 - Las infracciones más severas que resultan en la descalificación inmediata del jugador del partido.
 - **Razones para un Default:**
 - Un acto flagrante de mala conducta, como agresión física.
 - Conducta antideportiva extremadamente grave.

- La acumulación de un número determinado de penalizaciones previas (generalmente cuatro).
- No presentarse a jugar sin justificación válida.
- Retirarse del partido sin una razón médica legítima.
- La descalificación por *default* implica la pérdida automática del partido y puede acarrear sanciones adicionales según el reglamento del torneo.

Nota: La interpretación de la gravedad de una infracción y la consiguiente sanción quedan a la discreción del juez de silla, quien evaluará el contexto y la intencionalidad del jugador. Los reglamentos específicos de cada torneo pueden complementar o modificar ligeramente este sistema general de código de conducta.