

LE CODE : GUIDE DES JOUEURS POUR LES RENCONTRES SANS ARBITRE

PRÉAMBULE

Quand la balle que vous venez de servir atteint votre partenaire situé au filet, est-ce un let, une faute ou la perte du point ? Que se passe-t-il si votre balle de service, avant de toucher le sol, frappe l'adversaire qui se tient *derrière* la ligne de fond ? Les réponses à ces questions peuvent paraître évidentes pour ceux qui connaissent les principes du jeu, mais vous seriez surpris de constater que ces derniers échappent à plusieurs. Les joueurs ont le devoir de connaître les règles et les coutumes du tennis. De plus, il est insultant pour l'adversaire de se voir contester une décision qui respecte en tous points les règlements, par des commentaires du genre : «Je n'ai jamais entendu parler de ce règlement auparavant». L'ignorance des règlements a souvent des effets néfastes sur un match qui, autrement, aurait pu être captivant.

Ce que vous trouverez dans les pages suivantes condense les points essentiels du *Code* : c'est un résumé des procédures et des règles non écrites qui constituent les us et coutumes que les joueurs devraient respecter. Aucun système de règlements ne suffit pour résoudre tous les problèmes qui peuvent survenir. Cependant, si les joueurs agissent de bonne foi et suivent les principes du *Code*, ils en arriveront toujours à un accord afin de rendre le jeu plus amusant et plus enrichissant. Les principes édictés par le *Code* s'appliquent aux cas que ne couvrent pas spécifiquement les Règlements de tennis et les Règlements de Tennis Canada.

Peut-être vous demandez-vous pourquoi il faut un *Code* quand nous publions un livre qui contient toutes les règles du tennis ? Il faut savoir qu'il y a de nombreux cas qui échappent aux règlements et qui dépendent des coutumes et des traditions du tennis. Par exemple, sur un appel serré, il faut donner le point à l'adversaire quand on est dans le doute. Pouvez-vous trouver une telle interprétation dans les règlements ? De plus, les us et coutumes donnent des moyens d'arriver à un consensus sur les décisions à prendre. C'est pourquoi un *Code* est tout à fait essentiel.

PRINCIPES

1. **La courtoisie.** Le tennis est un jeu qui requiert la collaboration et la courtoisie de la part de tous les participants. On peut rendre le tennis amusant et agréable en félicitant l'adversaire pour ses bons coups et non pas :
 - en se perdant en doléances après les points;
 - en se plaignant des amortis ou des lobs de l'adversaire;
 - en se moquant d'un adversaire plus faible par un comportement trop provocateur ou condescendant;
 - en perdant le contrôle de soi par un langage grossier ou en lançant sa raquette ou les balles avec colère;
 - en boudant après une défaite.
2. **Compter les points joués de bonne foi.** Tous les points joués de bonne foi doivent compter. Par exemple, si le joueur découvre, après le point, que le filet est trop haut de quatre pouces, le point demeure. Si on a servi du mauvais côté, le point demeure aussi. Si, durant le point, le joueur se rend compte qu'une erreur a été commise (comme le fait d'avoir servi du mauvais côté), il doit poursuivre le jeu. Les mesures correctives ne sont prises qu'après le point.

L'ÉCHAUFFEMENT

3. **L'échauffement n'est pas un entraînement.** Le joueur doit accorder à l'adversaire un échauffement de cinq minutes (10 minutes s'il n'y a pas de chasseurs de balles). Si le joueur refuse d'échauffer l'adversaire, il brime ses droits. Certains joueurs confondent échauffement et entraînement. Le joueur doit faire son possible, au cours de l'échauffement, pour frapper des balles vers l'adversaire. (En double, si des partenaires désirent s'échauffer l'un l'autre pendant que leurs adversaires en font autant, ils peuvent le faire.)
4. **Les services d'échauffement.** Faites tous vos services d'échauffement avant le premier service du match. La courtoisie exige que vous ne pratiquiez pas vos retours pendant que l'adversaire sert. Quand le joueur a complété ses services d'échauffement, il doit retourner les balles à son adversaire.

LES APPELS

5. **Le joueur fait les appels de son côté du filet.** Un joueur fait

tous les appels sur les balles qui tombent ou se dirigent de son côté du filet.

6. **L'adversaire a le bénéfice du doute.** Dans un match sans arbitre, les joueurs sont responsables des appels, particulièrement des appels de lignes. Il existe une différence entre la façon de prendre des décisions avec ou sans arbitre. Tandis qu'un arbitre prend des décisions impartiales sur les balles qui tombent près des lignes, le joueur, lui, doit donner le bénéfice du doute à l'adversaire quand il n'est pas convaincu de son appel. Un joueur honnête retournera parfois des balles tombées légèrement à l'extérieur même s'il se rend compte plus tard que celles-ci étaient à l'extérieur. Il ne peut revenir sur sa décision après coup.
7. **Une balle qui effleure la ligne est bonne.** Si une toute petite partie de la balle effleure la ligne, elle est bonne. Bref, une balle qui est à 99% à l'extérieur est à 100% bonne.
8. **Une balle qu'on ne peut appeler «out» est bonne.** Toute balle qu'on ne peut appeler «out» est bonne. Le joueur ne peut demander un let sous prétexte qu'il a été incapable de voir tomber la balle. Il n'y a rien de plus frustrant, au tennis, que d'entendre son adversaire dire : « Je ne sais pas si la balle était bonne ou à l'extérieur ; jouons un let » après un long échange complété par un placement parfait. N'oubliez pas que le joueur a la responsabilité de faire les appels de son côté du filet. S'il ne peut pas appeler une balle «out», alors elle est bonne. Si vous êtes convaincu que la balle était à l'extérieur et que vous offrez à votre adversaire de rejouer le point, vous vous contredisez car, pour le faire, il faut que vous ayez un doute.
9. **Les appels des lignes éloignées.** Un joueur peut plus facilement appeler les balles qui tombent sur les lignes qui sont vis à vis de lui que sur celles qui sont éloignées ou qu'il voit latéralement. Il faut voir clairement un espace entre la balle et la ligne pour se permettre d'appeler la balle «out». Il est très difficile pour un joueur qui se tient à sa propre ligne de fond de douter d'un appel concernant l'autre ligne de fond.
10. **Considérer chaque point indépendamment de leur importance.** Tous les points doivent être traités de la même façon. Il n'y a aucune raison d'accorder un traitement de faveur à la balle de match plutôt au premier point de la rencontre.

11. **Demander l'aide de l'adversaire.** Quand on demande l'opinion de l'adversaire et qu'il est certain de son coup, on doit alors accepter sa décision. Si aucun joueur n'a d'opinion, la balle est bonne. On ne peut demander l'opinion de l'adversaire que sur une balle qui met fin au point.
12. **Corriger les appels erronés.** Si, par erreur, un joueur appelle la balle «out» et qu'il se rend compte ensuite qu'elle était bonne, la première fois que ça arrive, le point devrait être rejoué, à moins qu'il ne s'agisse d'un point gagnant; les fois subséquentes, le joueur ayant fait le mauvais appel perd le point. Si l'appel erroné survient sur le deuxième service, la première fois que ça arrive, l'adversaire a le droit de reprendre ses deux services; les fois subséquentes, le joueur ayant fait le mauvais appel perd le point.
13. **Les appels contre soi-même.** À l'exception du premier service, le joueur doit appeler «out» ses propres coups s'il a clairement vu la balle tomber à l'extérieur, même si son adversaire ne lui demande pas de le faire. L'objectif du jeu est de faire des appels justes et équitables. Les joueurs doivent collaborer pour atteindre cet objectif.
14. **Un désaccord entre partenaires.** Si le joueur et son partenaire ne s'entendent pas pour déterminer si la balle des adversaires était bonne ou non, ils doivent l'appeler bonne. Il est plus important d'accorder à ses adversaires le bénéfice du doute que d'essayer de ne pas frustrer son partenaire. La façon la plus subtile de procéder et de dire discrètement à son partenaire qu'il a commis une erreur et de le laisser corriger son appel lui-même. Si l'appel concerne une balle «out» qui était bonne, on rejoue le point uniquement si la balle a été retournée en jeu.
15. **Des appels clairs.** Peu importe le degré de frustration qu'un joueur peut éprouver de savoir que son coup est «out», l'adversaire doit faire l'appel «out» avec force et l'accompagner du geste approprié.
16. **Mettre en doute un appel de l'adversaire.** Un joueur peut demander à l'adversaire s'il est convaincu de sa décision. Si ce dernier n'est pas certain de son appel, il doit concéder le point. Dans le cas contraire, sa décision est maintenue. La discussion cesse immédiatement.

- 17. Les spectateurs ne font pas d'appels.** Le joueur ne doit jamais demander l'aide d'un spectateur pour faire un appel. Les spectateurs ne sont pas impliqués dans le match.
- 18. Les appels rapides éliminent l'option de la « deuxième chance ».** Dès que la balle touche le terrain, le joueur doit faire l'appel. Cet appel doit se faire avant que la balle ne retransverse le filet et que l'adversaire ait pu faire un autre coup. Les appels rapides éliminent l'option de la « deuxième chance de faire le point » que plusieurs joueurs ont l'habitude d'utiliser. Voici un exemple d'une telle situation. Le joueur s'approche du filet pour tenter un coup facile et aperçoit une balle qui roule sur le terrain, en provenance d'un court voisin. Il attend de frapper son coup et envoie sa volée à l'extérieur de la ligne de fond. Il réclame alors un let. Cette demande n'est pas justifiée puisqu'il a renoncé à son droit de réclamer un let en frappant la balle. Il a pris la chance de gagner ou de perdre... et il a perdu. Il n'a pas droit à une deuxième chance.
- 19. Un let quand une balle roule sur le terrain.** Quand une balle en provenance d'un court voisin roule sur le terrain, le joueur doit appeler un let dès qu'il voit cette balle. Le joueur perd son droit de réclamer un let s'il tarde à faire l'appel.
- 20. Toucher, frapper la balle avant qu'elle traverse le filet, pénétrer sur le terrain de l'adversaire, faire des doubles touches ou des doubles bonds.** Le joueur doit immédiatement faire un appel contre lui-même si :
- la balle le touche;
 - il touche le filet;
 - il touche au terrain de son adversaire;
 - il frappe la balle avant qu'elle ne traverse le filet;
 - il fait une double touche délibérée ou transporte la balle délibérément;
 - la balle fait plus d'un bond dans son terrain.
- 21. Une balle qui passe au-travers du filet ou qui bondit au sol avant de traverser le filet.** Le joueur doit faire les appels sur les balles de l'adversaire qui passent au-travers des mailles du filet ou qui bondissent au sol avant de passer au-dessus du filet.
- 22. Les appels sur terre battue.** Sur un terrain de terre battue, si une infime partie de la marque laissée au sol touche le galon, la balle est bonne. Si vous ne voyez qu'une partie de la marque,

c'est que l'autre partie est sur la ligne ou le galon. Le joueur doit regarder la marque laissée au sol sur le dernier coup de l'échange avec prudence. Parfois, une balle bondit sur le galon puis laisse une marque à l'extérieur. Si le joueur entend le son de la balle sur le galon et qu'il voit une marque sur le galon à côté de celle qui se trouve à l'extérieur, il doit donner le point à l'adversaire.

LE SERVICE

23. **Trois balles.** Quand un serveur réclame trois balles pour se préparer à servir, le relanceur doit s'assurer que cette troisième balle est disponible. Les balles éloignées doivent être récupérées à la fin d'un jeu.
24. **Les fautes de pieds.** Un joueur doit prévenir son adversaire que ce dernier a commis une faute de pied évidente. S'il persiste à commettre des fautes de pieds, le joueur peut tenter de localiser un officiel. Si aucun officiel n'est disponible, le joueur peut appeler les fautes de pieds évidentes de l'adversaire. Le respect de ce règlement fait partie du code d'honneur du joueur. L'argument selon lequel le joueur ne fait que toucher à la ligne et ne se précipite pas au filet n'a aucune valeur. Les joueurs qui commettent souvent des fautes de pieds intentionnellement ou par négligence trichent autant que ceux qui font de mauvais appels de lignes.
25. **Les appels de service en double.** En double, le partenaire du relanceur fait les appels sur la ligne de service et le relanceur appelle la ligne de côté et la ligne médiane. En toutes circonstances, les joueurs n'appellent que les balles qu'ils ont clairement vues.
26. **Les appels de service de l'équipe qui sert.** En aucun cas, le serveur ou son partenaire ne doivent appeler un premier service «out», même s'ils sont certains d'avoir vu la balle à l'extérieur. Si le relanceur retourne la balle, cela pourrait signifier qu'il leur accorde le bénéfice du doute. En revanche, le serveur et son partenaire devraient appeler le deuxième service «out» s'ils ont clairement vu la balle à l'extérieur.
27. **Les lets au service.** N'importe quel joueur peut appeler un let au service. L'appel doit se faire avant que la balle ne retransverse le filet ou soit frappée par le serveur ou son partenaire. Si le

service est un as évident, on doit appeler le let immédiatement.

- 28. Fautes évidentes.** Un joueur ne doit pas remettre en jeu ou renvoyer par-dessus le filet une balle fautive évidente. Contrevenir à ce principe constitue un manque de savoir-vivre et même une conduite antisportive. D'un autre côté, si le joueur estime que le service de son adversaire est bon ou qu'il lui donne le bénéfice du doute, le serveur ne peut rejouer le point.
- 29. Le relanceur doit être prêt.** Le relanceur doit suivre le rythme imposé par le serveur si ce rythme est raisonnable. En revanche, le relanceur peut ne pas retourner la balle s'il n'était pas prêt pour le service (s'il était dérangé par un élément incontrôlable, une mouche, par exemple). Si le joueur tente de retourner le service (même si c'est un service effectué rapidement), on considère qu'il (ou son équipe) était prêt.
- 30. Les délais pendant le service.** Si la motion du serveur pour un deuxième service est interrompue par une balle qui arrive sur le terrain, il a droit à deux services. S'il y a un délai entre les deux services, alors :
- le serveur a droit à un service s'il est la cause de ce délai;
 - le serveur a droit à deux services si le relanceur est la cause du délai ou si le délai est causé par une situation indépendante de sa volonté.
- Le temps normal qu'il faut pour enlever une balle qui arrive sur le terrain entre les deux services n'est pas suffisant pour que le serveur réclame deux services, à moins que le délai soit si long qu'il constitue une interruption du jeu. Le relanceur décide si le délai a été suffisamment long pour justifier que le serveur bénéficie de deux services.

LA MARQUE

- 31. Le serveur annonce la marque.** Le serveur annonce la marque dans la manche avant le premier point de chaque jeu et il annonce la marque dans le jeu avant chaque point subséquent.
- 32. Les mésententes sur la marque.** Les mésententes concernant la marque doivent être résolues par les méthodes suivantes classées par ordre de préférence :
- Compter tous les points et les jeux sur lesquels les joueurs

sont d'accord et ne rejouer que les points et les jeux contestés;

- Jouer à partir d'une marque sur laquelle les joueurs sont tombés d'accord;
- Faire pivoter la raquette ou tirer à pile ou face.

LES CAUSES D'OBSTRUCTION

- 33. Parler durant un point.** Un joueur ne doit jamais parler quand la balle se dirige vers le territoire de l'adversaire. Si le fait et que cela ait pu gêner l'adversaire dans l'exécution du coup, il perd le point. Par exemple, si un joueur exécute un faible lob et crie à son partenaire de reculer, il perd le point si le cri est assez fort pour gêner l'adversaire dans l'exécution de son coup. Si l'adversaire choisit de retourner la balle, il ne peut réclamer le point car il perd alors le droit d'évoquer une obstruction.
- 34. Faire des feintes avec son corps.** Un joueur peut balancer son corps en faisant des feintes quand la balle est en jeu. Il peut changer de position en tout temps, y compris quand la balle de service est lancée. Cependant, tout mouvement ou bruit fait dans le seul dessein de distraire l'adversaire, y compris, mais non limité à, agiter les bras ou la raquette ou taper des pieds, est prohibé.
- 35. Les lets causés par l'obstruction.** Un let n'est pas automatiquement accordé en raison d'une obstruction. On ne l'accorde que si l'obstruction a empêché le joueur d'effectuer un coup. On n'accorde pas de let si l'obstruction est causée par une situation que le joueur pouvait contrôler. Par exemple, il n'y a pas de let si le joueur trébuche sur sa propre casquette.
- 36. Grogner.** Le joueur doit éviter d'émettre des grognements ou d'autres sons bruyants. Grogner ou émettre des sons bruyants peut non seulement gêner les adversaires, mais également les joueurs sur les terrains voisins. Dans les cas extrêmes, les adversaires ou les joueurs des terrains voisins peuvent demander au juge-arbitre ou à un arbitre itinérant d'intervenir. Le juge-arbitre ou l'arbitre itinérant doit considérer les grognements et les autres sons bruyants comme de l'obstruction. Selon les circonstances, une telle situation entraîne un let ou la perte du point.
- 37. Les blessures causées par un joueur.** Quand un joueur blesse

accidentellement un adversaire, il ne peut en être tenu responsable. Par exemple, si la raquette du serveur frappe le relanceur, le blesse et l'empêche de poursuivre le match, ce dernier perd la rencontre. Même si le serveur a causé la blessure, il remporte le match par abandon. D'autre part, si le joueur blesse volontairement son adversaire et réduit ses capacités de jouer, il est disqualifié. Frapper la balle ou lancer sa raquette dans un geste de colère est considéré comme un acte délibéré.

QUAND S'ADRESSER À UN OFFICIEL

38. Se retirer du match ou du tournoi. Un joueur ne peut s'inscrire à un tournoi et se retirer parce qu'il se rend compte que des joueurs de fort calibre y sont inscrits. Il ne peut se retirer qu'en raison de blessures, de maladies, d'urgences personnelles ou d'autres raisons valables. Si un joueur n'est pas en mesure de jouer un match, il doit en avertir le juge-arbitre le plus tôt possible pour épargner un déplacement à son adversaire. Le joueur qui se retire d'un tournoi ne peut réclamer le remboursement de ses frais d'inscription à moins qu'il le fasse avant le tirage au sort.

39. Retarder le jeu. Les comportements suivants constituent des infractions :

- faire un échauffement plus long que le temps permis;
- jouer en-dessous du rythme habituel de son jeu (approximativement le tiers de son rythme normal);
- prendre plus de 90 secondes aux changements de côté;
- prendre un repos à la fin d'une manche quand le total des jeux est pair;
- prendre plus de 10 minutes quand une période de repos est permise entre les manches;
- entreprendre une discussion ou argumenter afin de reprendre son souffle;
- enlever une balle après un premier service raté quand il n'est pas nécessaire de le faire;
- faire bondir la balle 10 fois avant chaque service.

Adressez-vous à un officiel si vous faites face à ce genre de comportement. Le fait de retarder de jeu constitue une infraction punie selon l'échelle des points de pénalité.

40. Demander la présence d'un officiel. Bien qu'un joueur ne soit pas autorisé à quitter le terrain, il peut aller chercher le juge-arbitre ou un arbitre itinérant pour les raisons suivantes :

- délais indus;
- fautes de pieds répétées;
- délai médical;
- mésentente sur la marque;
- plusieurs mauvais appels.

Les joueurs peuvent refuser de jouer tant qu'un officiel n'a pas répondu à leur requête.

LES BALLEES

41. Récupérer les balles égarées. Chaque joueur est responsable de l'enlèvement des balles égarées et d'autres objets qui jonchent son côté du terrain. Un joueur ne peut ni aller sur un terrain voisin pour récupérer une balle, ni demander qu'on la lui retourne avant que le point ne soit complété sur le terrain voisin. Quand un joueur renvoie une balle qui provient d'un terrain voisin, il doit attendre que le jeu soit complété sur ce terrain et la retourner directement à un joueur, de préférence le serveur.

42. Attraper la balle. À moins d'avoir créé un règlement local, un joueur ne peut attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol. S'il le fait, il perd le point, peu importe où il se trouve sur ou en dehors du terrain.

43. Balles neuves pour la troisième manche. Quand les règlements du tournoi l'exigent, on doit utiliser des balles neuves pour la troisième manche, à moins que tous les joueurs s'entendent pour ne pas le faire.

DIVERS

44. Les problèmes d'équipement et de vêtements. Si des vêtements ou des pièces d'équipement autres que la raquette deviennent inutilisables dans des circonstances qui échappent au contrôle du joueur, on doit suspendre le jeu pour un délai raisonnable. Le joueur peut quitter le terrain après le point pour corriger le problème. Si la raquette ou le tamis se brise, le joueur peut quitter le terrain pour effectuer le remplacement, mais on applique le Code de conduite et l'échelle des points de pénalité.

- 45. Où placer les serviettes ?** Il faut placer les serviettes à l'extérieur des poteaux ou près de la clôture arrière. Les vêtements et les serviettes ne doivent pas être placés sur le filet.