

L'ÉTHIQUE AU TENNIS

En collaboration avec le ministère de L'Éducation, du Loisir et du Sport et le programme canadien Sport Pur, Tennis Québec entend faire la promotion de l'éthique dans le loisir et le sport. Voici le deuxième d'une série d'articles qui porteront sur la notion d'éthique au tennis.

PAR FRÉDÉRIC LEDOUX

ADVERSAIRES... ET MÉDIATEURS ! Connaissez-vous « Le Code » ?

Rares sont les sports dans lesquels les matchs sont auto-arbitrés... En tennis, sauf dans les hauts niveaux des circuits professionnels, les compétiteurs doivent constamment conjuguer les moyens de vaincre l'adversaire AVEC le devoir de probité et le respect de l'adversaire.

Cette réalité « d'auto-arbitrage » peut certes paraître risquée et la courtoisie requise entre belligérants peut sembler un vœu pieux, mais cela constitue surtout une formidable occasion de développer un esprit sportif, une vertu qui s'applique à bien d'autres domaines et qui surpasse en importance l'issue d'un match de tennis.

En compétition, cet « esprit d'honneur », en plus d'exiger un bon contrôle de soi-même dans le feu de l'action, requiert d'abord que les joueurs connaissent bien « le code » qui régit le jeu.

L'objectif d'entente mutuelle est à ce point souhaitable et imprégné dans les mœurs de notre sport qu'un « Guide des joueurs pour les rencontres (sans arbitre) » fait partie intégrante du livre *Les règles du jeu*, tant au niveau amateur qu'au niveau professionnel.

Admettons qu'aucun système de règlements ne suffit pour résoudre tous les problèmes qui peuvent survenir. Mais, si les joueurs agissent de bonne foi et qu'ils suivent les principes du Code, ils en arriveront presque toujours à un accord afin de rendre le jeu plus amusant et plus enrichissant.

Voici un résumé des 42 règles et principes essentiels que contient *Le Code de Jeu sans arbitre*:

- L'échauffement n'est pas un entraînement. Les joueurs doivent s'accorder un échauffement de cinq minutes.
- Le joueur fait les appels de balles qui tombent ou se dirigent de son côté du filet.
- Le joueur doit donner le bénéfice du doute à l'adversaire quand il n'est pas convaincu de son appel.
- Une balle qui effleure la ligne est bonne. Donc, une balle qui est à 99 % à l'extérieur

est à 100 % bonne. Ou encore : une balle qu'on ne peut appeler « out » est bonne.

- Les joueurs doivent considérer chaque point indépendamment de leur importance lorsqu'il est question d'appels de balles.
- Si un joueur réalise qu'une balle est bonne, après l'avoir appelée « out », on rejoue le point, à moins qu'il ne s'agisse d'un point gagnant. Cette règle, cependant, ne s'applique que lors d'une 1^{re} erreur d'appel; les fois subséquentes, le joueur ayant fait le mauvais appel perdra le point.
- Peu importe la situation, les joueurs doivent faire l'appel « out » avec force et clarté et l'accompagner du geste approprié.
- Le 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 et la discussion cesse immédiatement.
- Les spectateurs ne font pas d'appels de balles. Le joueur ne doit jamais demander l'aide d'un spectateur pour faire un appel. Les spectateurs ne sont pas impliqués dans le match.
- 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 le coup suivant.
- Quand une balle 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).
- Sur 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.
- Un joueur doit prévenir son adversaire que ce dernier a commis une faute de pied évidente. Si les fautes de pied perdurent, le joueur peut tenter de localiser un officiel. Le respect de ce règlement fait partie du code d'honneur du joueur. Les joueurs

qui commettent souvent des fautes de pied intentionnellement ou par négligence trichent autant que ceux qui font de mauvais appels de lignes.

- Le serveur doit annoncer la marque dans la manche avant le premier point de chaque jeu et il annonce la marque dans le jeu avant chaque point subséquent.
- Les mésententes concernant le pointage doivent être résolues par les méthodes suivantes qui sont classées par ordre de préférence:
 - Compter tous les points et les jeux sur lesquels les joueurs s'accordent et ne rejouer que les points et les jeux contestés;
 - Jouer à partir du pointage agréé par les deux joueurs;
 - Faire pivoter la raquette ou tirer à pile ou face.
- Un joueur ne doit jamais parler quand la balle se dirige vers le territoire de l'adversaire. S'il le fait et que cela ait pu gêner l'adversaire dans l'exécution du coup, il perd le point (obstruction). Tout mouvement ou bruit fait dans le seul dessein de distraire l'adversaire est prohibé.
- 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.
- 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 de l'adversaire ; fautes de pied à répétition ; demande de délai médical ou de pause-toilette ; mésentente sur la marque ; mauvais appels de balles à répétition.

(Extrait du livre de règlements de Tennis Canada « Les règles du jeu 2008 » ; la version intégrale de ce document est disponible à www.tenniscanada.com à la section « Le Code : Guide des joueurs pour les rencontres ».)