



CODE DE CONDUITE

Les dispositions de ce code ne remplacent ni ne modifient les règlements généraux de Tennis Québec. Le code de conduite s'applique en général à tous les joueurs qui participent à des compétitions et à des épreuves accréditées ou qui nécessitent une accréditation de Tennis Québec. Le code de conduite s'applique aussi aux membres de l'entourage d'un joueur (entraîneur et/ou membre de la famille, invité ou autre type d'associé). En plus de s'appliquer sur le terrain durant un match, le code de conduite s'applique également à tout moment et en tout lieu pendant le tournoi, (par exemple, le vestiaire, le restaurant, etc.), pas uniquement sur le court. Les joueurs ont la responsabilité d'encourager et de maintenir le plus haut niveau d'esprit sportif, de courtoisie et de franchise, et ils ont le devoir d'éviter tout geste antisportif et toute pratique déloyale qui pourraient nuire au prestige du sport.

1. INFRACTIONS AU CODE DE CONDUITE

Les infractions au code de conduite comprennent, mais ne se limite pas, à:

a. Utilisation abusive des balles

Tout joueur ne peut pas frapper ou lancer une balle de tennis d'une façon violente, dangereuse ou colérique sur les lieux du tournoi, sauf dans l'exécution normale d'un coup pendant un match (y compris la période d'échauffement). On entend par utilisation abusive des balles le fait de frapper délibérément la balle à l'extérieur du terrain, de la frapper dangereusement ou violemment dans le terrain, ou de la frapper sans égard aux conséquences.

b. Utilisation abusive des raquettes ou de l'équipement

Les joueurs ne peuvent pas frapper, donner des coups de pieds ou lancer une raquette ou une autre pièce d'équipement d'une façon violente ou colérique sur les lieux du tournoi. On entend par utilisation abusive des raquettes ou de l'équipement le fait d'endommager ou de briser délibérément et violemment des raquettes ou des pièces d'équipement, ou le fait de frapper le filet, le terrain, la chaise d'arbitre ou quelque autre

dépendance permanente au cours d'un match, sous le coup de la colère ou de la frustration.

c. Agression physique

Les joueurs ne peuvent, à aucun moment, agresser physiquement un officiel, un adversaire, un spectateur ou quelque autre personne sur les lieux du tournoi. On entend par agression physique le fait de toucher sans autorisation un officiel, un adversaire, un spectateur ou quelque autre personne.

d. Excès de langage

Les joueurs ne peuvent, à aucun moment, utiliser un langage excessif à l'égard d'un officiel, d'un adversaire, d'un spectateur ou de toute autre personne sur les lieux du tournoi. On entend par excès de langage le fait de prononcer des paroles désobligeantes, insultantes ou grossières à l'égard d'un officiel, d'un adversaire, d'un spectateur ou de toute autre personne, ou le fait de les injurier.

e. Langage obscène

Un joueur ne peut pas utiliser un langage obscène sur les lieux du tournoi. On entend par langage obscène toute utilisation de mots usuellement connus et associés à des grossièretés et qui sont prononcés de telle façon qu'on puisse les entendre.

f. Geste obscène

Les joueurs ne peuvent pas poser des gestes obscènes sur les lieux du tournoi. On entend par geste obscène les mouvements de mains, de la raquette ou des balles qui offensent le commun des mortels par leur connotation obscène.

g. Délai déraisonnable

Un joueur qui ne respecte pas les limites de temps entre les points (25 secondes), lors des changements de côté (90 secondes) ou entre les manches (120 secondes), ou un relanceur qui ne joue pas au rythme raisonnable du serveur risque une infraction au règlement concernant les délais indus. Les délais indus se caractérisent par leur propre échelle de points de pénalité, laquelle n'interfère pas avec l'échelle de points de pénalité du code de conduite. Toutefois, certaines situations qui retardent le jeu sont couvertes par le paragraphe actuel du code de conduite portant sur le délai déraisonnable. Ces situations sont donc pénalisées selon l'échelle de points de pénalité du code de conduite. Ces situations comprennent :

1. Un officiel juge que le relanceur emploie un comportement antisportif pour retarder le rythme raisonnable du serveur.
2. Après avoir reçu une infraction pour des délais indus, le joueur n'est pas encore prêt à jouer après une période de 25 secondes additionnelles. Autrement dit, sauf

dans le cas des délais à reprendre le jeu après une période de repos autorisée ou dans le cas d'une pause-toilette d'urgence pendant un jeu ou avant le service de l'adversaire, on ne donne pas deux infractions consécutives pour délais indus; la deuxième infraction sera traitée selon le paragraphe actuel de délai déraisonnable du code de conduite.

3. Après avoir reçu les instructions d'un officiel de reprendre le jeu immédiatement, le joueur n'est pas prêt dans les prochaines 25 secondes.

4. Un délai à reprendre le jeu après un traitement médical.

5. Un joueur qui a reçu la permission de quitter le terrain pour une pause-toilette supplémentaire n'est pas prêt à reprendre le jeu à l'intérieur des limites normales (par exemple, 90 secondes lors d'un changement de côté).

6. Un joueur qui a reçu la permission de quitter le terrain pour trouver une autre raquette n'est pas prêt à reprendre le jeu à l'intérieur des limites normales (par exemple, 120 secondes entre les manches).

h. Fournir des efforts

Le joueur doit fournir les meilleurs efforts possibles au cours d'un match quand il participe à un tournoi.

i. Entraîneurs et parents

1. Les joueurs ne peuvent pas recevoir de conseils au cours d'une rencontre. Les conseils de tout ordre, visibles ou audibles, entre le joueur et l'entraîneur, constituent des infractions. Dans l'enceinte du tournoi les entraîneurs et les parents ne peuvent pas :

a. utiliser un langage ou des gestes obscènes de quelque nature que ce soit;

b. agresser verbalement ou physiquement un officiel, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne;

c. se comporter d'une façon préjudiciable aux intérêts du tennis ou à l'intégrité du jeu.

2. Dans des circonstances particulièrement flagrantes ou préjudiciables au succès du tournoi, le juge-arbitre a le pouvoir de faire déplacer l'entraîneur s'il a des raisons de croire que celui-ci prodigue des conseils. L'arbitre peut exiger que l'entraîneur ou le parent soit expulsé du match ou du tournoi. En cas de refus, il disqualifie immédiatement le joueur.

j. Conduite antisportive

Les joueurs doivent, en tout temps, faire preuve d'esprit sportif et respecter l'autorité des officiels et les droits des adversaires, des spectateurs et de toute autre personne. On

entend par comportement antisportif toute action excessive ou préjudiciable aux intérêts du tournoi ou du sport. De plus, la conduite antisportive comprend, mais n'est pas limitée, au fait de donner, de faire, de publier, d'autoriser ou d'approuver toute déclaration publique qui a un effet, ou pourrait avoir un effet, préjudiciable aux intérêts du tournoi ou des officiels.

La conduite antisportive comprend, sans que cela soit limitatif, le fait de : narguer l'adversaire avec des gestes (par exemple, menacer du poing) ou verbalement (par exemple, des cris forts dirigés vers l'adversaire après avoir gagné un point); faire des mauvais appels intentionnellement; questionner continuellement les appels de l'adversaire avec l'intention d'intimider ce dernier; refuser d'annoncer le pointage avant les points ou de faire des appels « out » ou « faute » à haute voix.

k. Vêtements inappropriés

Chaque joueur doit se présenter sur le terrain dans la tenue vestimentaire prescrite par le comité organisateur du tournoi ou par les règlements du club-hôte. Un joueur qui contrevient à ce règlement se voit ordonner par l'arbitre ou le juge-arbitre de changer de vêtements ou d'équipement immédiatement. S'il refuse de le faire, il est disqualifié.

La liste suivante constitue aussi des infractions au code de conduite :

1. S'inscrire à une compétition, mais ne pas s'y présenter à moins d'avoir des raisons valables et de prévenir l'organisation.
2. S'inscrire aux deux tournois qui se déroulent de façon simultanée, sans avoir préalablement obtenu la permission des juges-arbitres des deux tournois.
3. Déclarer forfait d'un match ou d'un tournoi, sauf en cas de blessures ou de raisons valables.
4. Être associé à des parieurs professionnels.
5. Parier ou recevoir des paris sur les rencontres.
6. Accepter de l'argent ou d'autres avantages pour perdre une rencontre ou pour la gagner par une marge spécifique.
7. Être impliqué avec quiconque offre de l'argent ou d'autres avantages à un tiers pour qu'il perde un match ou le gagne par une marge spécifique.

Veuillez vous référer au [permis de conduite](#) afin d'obtenir tous les détails concernant la liste d'infractions ainsi que les points d'inconduites en découlant.