

LE CODE DE CONDUITE ET LE DEPASSEMENT DE TEMPS

Version mars 2022

1. Généralités

Le Code de conduite a pour objet de sanctionner le mauvais comportement d'un joueur dès son entrée sur le court, mais aussi le non-respect des règles concernant la continuité du jeu. Il convient d'ailleurs de distinguer deux procédures :

- **Le code de conduite**
- **Le dépassement de temps.**

2. Le Code de conduite

Avant d'appliquer un code de conduite, il est important d'évaluer la situation dans son ensemble : la cause de la violation, l'aspect dangereux ou non de la violation, la conduite du joueur plus tôt dans la partie, etc.

Tous ces facteurs vont vous permettre d'évaluer la meilleure façon de garder le contrôle de la partie et donc de comment appliquer le code de conduite.

NB : Dans certaines situations, il est préférable d'utiliser l'avertissement verbal (appelé aussi *soft warning*), pour rappeler à l'ordre un joueur commettant de petites infractions, et ce avant de lui donner un code de conduite. Cet avertissement verbal n'est pas comptabilisé dans le code de conduite et ne doit pas être utilisé de manière systématique. C'est juste un outil permettant à l'arbitre de garder le contrôle du match et d'un joueur sans nécessairement passer par la méthode répressive qu'est le code de conduite.

2.1. Les différentes violations du code de conduite

Jet de balle : jet intentionnel d'une balle (à la fin ou en dehors des échanges).

Jet de raquette : jet de raquette intentionnel, raquette frappée et/ou cassée contre le sol ou un autre objet.

Obscénité audible (grossièreté audible) : tout propos grossier, inconvenant ou incorrect à l'égard de soi ou de quiconque.

Obscénité visible : geste obscène.

Coaching : tout conseil reçu pendant la rencontre (hormis le coaching autorisé pendant les rencontres par équipes durant le changement de côté).

Insulte verbale : tout propos diffamatoire, grossier ou insultant directement dirigé vers quelqu'un en particulier.

Violence physique : toute agression physique envers l'adversaire, l'arbitre, les ramasseurs, le public ou toute autre personne.

Détérioration de matériel : casser un banc, une poubelle, une publicité, etc.

Retard dans le jeu : toute action ayant pour but de retarder volontairement le jeu.

Meilleurs efforts : si le joueur ne défend pas toutes ses chances.

Public partisan : uniquement en compétition par équipe.

Comportement non sportif : toute mauvaise conduite clairement abusive ou nuisible pour le tennis et ne tombant pas sous le coup d'une des violations ci-dessus.

2.2. Les étapes de sanctions

1^{re} infraction : Avertissement.

2^e infraction : Point de pénalité (un point en plus à l'adversaire).

3^e infraction : Jeu de pénalité (un jeu entamé au moment de la violation est donné à l'adversaire).

4^e infraction et infractions suivantes : soit jeu de pénalité, soit disqualification du joueur (laissé à la décision du **juge-arbitre uniquement**).

2.3. Les cas particuliers

En cas de grave infraction, l'arbitre peut proposer au juge arbitre la disqualification d'un joueur après sa première infraction. On appelle cette procédure la **disqualification immédiate**.

Cas :

1. **Violence physique** : voir plus haut.
2. **Jet de balle ou de raquette intentionnel** : si un joueur frappe une balle ou jette sa raquette intentionnellement et violemment, vers l'arbitre, un juge de ligne, une personne du public ou une autre personne et ce, qu'il la touche ou non, l'arbitre proposera sa disqualification.
3. **Jet de balle ou de raquette non intentionnel mais qui blesse** : si un joueur lance violemment sa raquette ou une balle et que celle-ci touche et blesse l'arbitre, un juge de ligne, un ramasseur de balle ou toute autre personne, l'arbitre proposera sa disqualification.
4. **Insulte verbale** : si un joueur insulte un officiel, une personne du public ou toute autre personne, de manière directe et dirigée (par exemple en le regardant droit dans les yeux ou en le pointant du doigt), celui-ci pourra être disqualifié.
5. **Comportement non sportif aggravé** : il s'agit ici de deux cas bien précis :
 - si le joueur crache sur un officiel ou toute autre personne,
 - si le joueur secoue la chaise de l'arbitre de chaise pendant ou après une discussion.

2.4. Les annonces

L'annonce d'un code de conduite se fait selon les étapes suivantes à respecter dans l'ordre. Les quatre premières sont systématiques, les deux dernières dépendent du cas.

1. « **Violation du code de conduite** » ;
2. Le type d'infraction commise (voir 2.1) ;
3. La sanction (voir 2.2) ;

4. le nom du joueur ou de la joueuse concerné(e), toujours précédé de « **Monsieur** » ou « **Madame** » ;
5. Le nouveau score (si nécessaire) ;
6. (Dans le cas où les joueurs ne reprennent pas le jeu) « **Au jeu, Messieurs/Mesdames** ».

Exemples :

- Annonce du score du point terminé « **40/30** » puis « **Violation du code de conduite, jet de raquette, avertissement, Monsieur Dupont** ».
- Annonce du score du point terminé « **15-A** » puis « **Violation du code de conduite, comportement non sportif, point de pénalité, Monsieur Dupont, 15/30** ».
- Annonce du score du point terminé « **15-A** » puis « **Violation du code de conduite, jet de balle, jeu de pénalité, Monsieur Dupont, jeu Wilkin, Wilkin mène 4 jeux à 2** ».

Pour la 4^e violation du code de conduite, l'arbitre doit appeler le juge-arbitre :

« **Violation du code de conduite, le juge-arbitre a été appelé sur le court** ».

Si le juge arbitre décide de la disqualification, il faut l'annoncer de la façon suivante :

« **Violation du code de conduite, violence physique, disqualification Monsieur Dupont, match Durant, 6/3 2/1 disqualification** ».

3. Le Dépassement de temps

La procédure de dépassement de temps est totalement indépendante de celle du code de conduite. En effet, cette procédure ne concerne qu'un joueur qui ne respecte pas les délais de jeu **de manière involontaire**.

3.1. Les cas d'application

- Le joueur prend trop de temps (par inadvertance) entre deux points, à un changement de côté ou au set break et n'a pas reçu d'instruction pour reprendre le jeu.
- Le relanceur n'est pas prêt et ne joue pas au rythme du serveur.

3.2. Les étapes de sanctions

	Tennis féminin et masculin	
	Serveur.euse	Receveur.euse
1 ^{ère} infraction	Avertissement	
2 ^{ème} infraction	Faute de service	Point de pénalité
3 ^{ème} infraction	Faute de service	Point de pénalité
4 ^{ème} infraction	Faute de service	Point de pénalité
Infractions suivantes	Faute de service	Point de pénalité

3.3. Les annonces

L'annonce d'un dépassement de temps se fait selon les étapes suivantes à respecter dans l'ordre.

1. « **Dépassement de temps** » ;
2. La sanction ;
3. le nom du joueur ou de la joueuse concerné(e), toujours précédé de « **Monsieur** » ou « **Madame** » ;
4. le cas échéant, le nouveau score ou le service à jouer.

Exemples :

- « *Dépassement de temps, avertissement, Monsieur Dupont* ».
- « *Dépassement de temps, perte du service, Monsieur Wilkin, deuxième service* ».
- « *Dépassement de temps, point de pénalité, Monsieur Dupont, 15/30* ».

4. Dépassements de temps ou code de conduite (retard dans le jeu) ? RESUME

	Code de conduite	Dépassement de temps
Cas	<ul style="list-style-type: none"> — Refus de jouer après l'annonce « au jeu » ; — Directement après un dépassement de temps ; — Après une interruption de nature médicale ; — Le joueur part sur son propre temps. 	<ul style="list-style-type: none"> — Serveur pas prêt dans les 25 secondes ; — Relanceur pas prêt dans le rythme du serveur ; — Joueur pas prêt après 90 ou 120 secondes.
Sanctions	Voir 2.2	Voir 3.2

5. Le Code de conduite à l'encontre du COACH (dans le cas de compétitions pas équipes)

En cas de comportement non sportif du coach ou du capitaine ou en cas de violation par celui-ci du règlement, les sanctions suivantes sont appliquées :

- 1^{re} infraction : avertissement
- 2^e infraction : avertissement
- 3^e infraction : disqualification (sortie du terrain du capitaine et fin de participation à l'épreuve)
- Si le coach refuse de quitter le court : disqualification du joueur.