

## Les 10 principes de la rencontre sans arbitre

- 1 • Chaque joueur (ou équipe de double) a la responsabilité de l'annonce des balles fautes sur sa moitié de terrain.
- 2 • Dès qu'une balle est annoncée fautive, le jeu s'arrête.
- 3 • Le joueur qui sert annonce le score avant chaque premier service.
- 4 • Commencer à jouer le point signifie qu'on est d'accord avec les décisions et le score précédents.
- 5 • Continuer à jouer un point en cours signifie que toutes les balles jouées jusque-là sont considérées comme bonnes.
- 6 • Sur terre battue uniquement, une trace de balle peut être vérifiée par les joueurs.
- 7 • A condition d'avoir vu l'action et d'être certain de son appréciation, le juge-arbitre, le juge-arbitre adjoint ou le superviseur, peut intervenir sur la matérialité des faits, qu'il y ait litige ou non entre les joueurs, avec une décision irrévocable.
- 8 • Les joueurs n'ont ni à solliciter ni à tenir compte de l'avis des spectateurs.
- 9 • En cas d'annonce "fautive" erronée, le joueur qui a fait la mauvaise annonce perd le point.
- 10 • Le juge-arbitre et les superviseurs sont responsables de l'application du Code de conduite.