

# GUIDE DES JOUEURS POUR LES RENCONTRES SANS ARBITRE



# GUIDE DES JOUEURS POUR LES RENCONTRES SANS ARBITRE

## PRÉAMBULE

Les directives suivantes s'appliqueront aux rencontres qui se jouent sans la présence d'officiels sur le terrain.

Les joueurs sont encouragés à utiliser ce guide pendant les tournois et les matchs récréatifs ainsi que dans le contexte des ligues de pair avec toute information ou procédure supplémentaire fournie par les organisateurs de l'événement.

Ce document fournit un résumé des procédures et des règles non écrites que la coutume et la tradition imposent aux joueurs de suivre. Bien qu'aucun système de règles ne couvre chaque problème ou situation spécifique pouvant survenir, tous les joueurs ont la responsabilité de se familiariser avec les règles et les coutumes de base de tennis.

Les principes de ce guide s'appliquent aux cas que ne couvrent pas spécifiquement les Règlements de tennis et les Règlements de Tennis Canada.

## LE DÉBUT DU MATCH ET L'ÉCHAUFFEMENT

**1. Le tirage au sort.** Avant le début du match, vous et votre adversaire devez faire un tirage au sort pour décider le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu. Si vous gagnez le tirage au sort vous pouvez choisir :

- De servir ou de recevoir dans le premier jeu du match; dans ce cas, votre adversaire choisira son côté de terrain pour le premier jeu du match; ou
- Votre côté de terrain pour le premier jeu du match, auquel cas, votre adversaire choisira de servir ou de recevoir pour le premier jeu du match; ou
- D'obliger votre adversaire à faire un des choix ci-dessus.

**2. L'échauffement.** La période d'échauffement avant le match dure un maximum de cinq minutes. Elle comporte des coups de fond, des volées, des smashes et puis des services. Si vous refusez d'échauffer votre adversaire, vous perdez votre droit à un échauffement. Vous devez faire votre possible pour frapper des balles directement vers votre adversaire. En double, si vous et votre partenaire voulez vous échauffer pendant que vos adversaires en font autant, vous pouvez le faire.

**3. Les services et les retours de service pendant l'échauffement.** Vous devez échauffer les services d'abord depuis le côté d'égalité, puis depuis le côté d'avantage. Faites tous vos services d'échauffement avant le premier service du match. Si vous renvoyez les services d'échauffement de votre adversaire, faites-le de manière coopérative à une vitesse qui ne dérange pas votre adversaire.

## LA MARQUE

**4. Le serveur annonce la marque.** En tant que serveur, c'est votre responsabilité d'annoncer la marque dans la manche avant le premier point de chaque jeu et d'annoncer la marque dans le jeu avant chaque point subséquent.

**5. Compter les points joués de bonne foi.** Tous les points joués de bonne foi doivent compter. Par exemple, si vous découvrez, 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, vous réalisez qu'une erreur a été commise (comme le fait d'avoir servi du mauvais côté), vous devez poursuivre le jeu. Les mesures correctives ne sont prises qu'après le point. (Voir le Règlement 27 des Règlements de Tennis pour les méthodes de corriger les erreurs.)

**6. Les mésententes sur la marque.** Si vous et votre adversaire êtes en désaccord sur le pointage vous devez utiliser une des méthodes suivantes classées par ordre de priorité :

- Compter tous les points et les jeux sur lesquels vous êtes 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.
- Si vous n'êtes pas d'accord concernant le côté du court où le point a commencé, faites un tirage pour décider.
- Si vous n'êtes pas d'accord au sujet de celui qui a servi un point dans un bris d'égalité, faites un tirage pour décider.
- Si vous n'êtes pas d'accord au sujet de celui qui a servi un jeu disputé, faites un tirage pour décider.

Ne passez pas trop de temps à débattre de chaque point ou de savoir qui a raison. Vous devez suivre les procédures décrites dans ce guide pour faire des appels ou appeler le pointage. Dès qu'il a été établi que vous et votre adversaire n'êtes pas d'accord et qu'aucun de vous n'est susceptible de changer d'avis, cela devient un point contesté à rejouer. Rejouer un point parce que vous avez oublié le pointage ou n'êtes pas d'accord concernant ce dernier ne doit pas être confondu avec un différend qui survient concernant un appel sur une ligne. (Voir le paragraphe «Faire des appels sur une ligne – appels de l'adversaire remis en question».)

À noter : les désaccords pendant les matchs ne doivent pas perturber le jeu sur d'autres courts ou obliger les autres joueurs à arrêter leurs matchs afin de résoudre le différend. Les joueurs doivent suivre les procédures présentées dans ce guide et continuer le match. Des comportements problématiques d'un joueur lors d'un match sans officiel sur le terrain doivent être adressés aux personnes appropriées (par exemple, un officiel hors-terrain ou un directeur de tournoi, si présent.)

## LE SERVICE

**7. Le serveur demande trois balles.** Si votre adversaire réclame trois balles pour se préparer à servir, vous devez vous assurer que cette troisième balle est disponible. Les balles éloignées doivent être récupérées à la fin d'un jeu.

**8. Les fautes de pieds.** Vous devez prévenir votre adversaire que ce dernier a commis une faute de pied évidente (dans la mesure où elle soit clairement visible de votre côté du terrain). Si vous êtes au service et que votre adversaire vous informe que vous faites des fautes de pieds, vous devez prendre des mesures pour corriger votre comportement une fois informé. Vous ne pouvez pas vous attendre à être excusé de votre faute de pieds parce que c'est votre habitude ou parce que vous avez juste frôlé la ligne et que vous n'avez pas créé d'avantage dans le point.

**9. Les appels de service de l'équipe qui sert.** Si vous êtes au service, ni vous ni votre partenaire ne devez faire un appel de «faute» sur le premier service même si vous avez vu que la balle est à l'extérieur. Si votre adversaire retourne la balle, cela pourrait signifier qu'il vous accorde le bénéfice du doute. En revanche, vous ou votre partenaire devez appeler le deuxième service «faute» si vous avez clairement vu la balle à l'extérieur.

**10. Les lets au service.** N'importe quel joueur peut appeler un let au service. Vous devez faire l'appel avant que le retour de service ne retransverse le filet ou que la balle soit frappée par le serveur ou son partenaire. Si le service est un as évident, on doit appeler le let immédiatement. À noter : dans certains cas (par exemple, le tennis junior) on n'utilise plus le règlement concernant le let au service.

**11. Fautes évidentes.** En tant que relanceur, vous ne devez pas remettre en jeu ou renvoyer par-dessus le filet une balle faute évidente. Contrevenir à ce principe constitue un manque de savoir-vivre et même une conduite antisportive. Cependant, si votre adversaire estime que votre service est bon ou qu'il vous donne le bénéfice du doute, vous n'avez pas le droit de rejouer le point.

**12. Le relanceur doit être prêt.** En tant que relanceur vous devez suivre le rythme imposé par le serveur si ce rythme est raisonnable. Vous ne devez faire aucun effort pour retourner un service lorsque vous n'êtes pas prêt. Si vous tentez de retourner le service (même si c'est un service effectué rapidement), on considère que vous (ou votre partenaire) étiez prêt.

**13. Les délais pendant le service.** Si votre motion pour un deuxième service est interrompue par une balle qui arrive sur le terrain, vous avez droit à deux services. S'il y a un délai significatif entre les deux services, alors :

- vous avez droit à un service si vous êtes la cause de ce délai;
- vous avez droit à deux services si le relanceur est la cause du délai ou si le délai est causé par une situation externe.

**14. Dégager les balles entre le premier et deuxième services.** 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. Il n'est normalement pas considéré comme nécessaire de dégager des balles au filet entre un premier et un deuxième service.

**15. Récupérer les balles égarées.** Chaque joueur est responsable de l'enlèvement des balles égarées et d'autres objets qui jonchent son côté du terrain. Quand la balle n'est pas en jeu, vous devez accéder à la demande de votre adversaire et enlever une balle du terrain ou d'une zone à l'extérieur du terrain mais près des lignes. Vous ne devez 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 vous renvoyez une balle qui provient d'un terrain voisin, vous devez attendre que le jeu soit complété sur ce terrain et la retourner directement à un joueur, de préférence le serveur.

## LES APPELS DE LIGNE

**16. L'adversaire a le bénéfice du doute.** Dans un match sans arbitre, les joueurs sont responsables des appels, particulièrement des appels de ligne. Vous devez être guidé par la règle non écrite selon laquelle, si vous avez le moindre doute, la décision doit être résolue en faveur de votre adversaire. Cela signifie que vous pourriez vous retrouver à garder une balle en jeu qui est tombée légèrement à l'extérieur même si vous découvrez plus tard que celle-ci était à l'extérieur.

**17. Le joueur fait les appels de ligne de son côté du filet.** Vous êtes responsable de faire tous les appels de ligne sur les balles qui tombent ou se dirigent de votre côté du filet.

**18. 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 99% à l'extérieur est 100% bonne. Vous ne devez pas appeler une balle à l'extérieur sauf si vous pouvez voir un espace entre l'endroit où la balle tombe et la ligne. Vous ne devez jamais annoncer qu'une balle est à l'extérieur avant qu'elle n'ait atterri en dehors des limites du terrain.

**19. Une balle qu'on ne peut appeler «out» est bonne.** Toute balle qu'on ne peut appeler «out» est bonne. Si vous ne pouvez pas appeler une balle «out» avec certitude, vous devez l'appeler «bonne». Vous ne pouvez pas demander un let sous prétexte que vous avez été incapable de voir tomber la balle, ou que vous n'êtes pas certain si la balle était à l'extérieur ou 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.

**20. 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 qu'au premier point de la rencontre.

**21. Des appels clairs.** Peu importe à quel point il est évident pour vous que la balle de votre adversaire est à l'extérieur, votre adversaire a droit à un appel audible et/ou visible «out».

**22. Les appels contre soi-même.** À l'exception du premier service, vous devez appeler «out» vos propres coups si vous avez clairement vu la balle tomber à l'extérieur, même si votre adversaire ne vous 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.

**23. Corriger les appels erronés.** Si, par erreur, vous appelez la balle «out» et que vous vous rendez 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 (dans ce dernier cas, votre adversaire gagne le point). Les fois subséquentes, si vous faites un mauvais appel, vous perdez le point. Si l'appel erroné survient au deuxième service, le serveur a le droit de reprendre ses deux services.

**24. Demander l'aide de l'adversaire.** Quand vous demandez l'opinion de votre adversaire et qu'il est certain de son coup, vous devez 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.

**25. Les appels de service en double.** En double, le partenaire du relanceur doit faire les appels sur la ligne de service et le relanceur appelle la ligne de côté et la ligne médiane. En toutes circonstances, l'un ou l'autre des partenaires peut appeler une balle qu'il a clairement vue.

**26. En double, chaque partenaire peut faire un appel.** Même si chaque partenaire peut faire un appel, un joueur peut plus facilement appeler les balles qui tombent sur les lignes qui sont vis-à-vis de lui que celles qui sont éloignées ou qu'il voit latéralement. Lorsque vous regardez à travers une ligne, n'appellez pas la balle «out» à moins que vous puissiez clairement voir un espace entre l'endroit où la balle a atterri et la ligne.

**27. Un désaccord entre partenaires.** Si vous et votre partenaire ne vous entendez pas pour déterminer si la balle des adversaires était bonne ou non, vous devez l'appeler bonne. Il est plus important d'accorder à vos adversaires le bénéfice du doute que de risquer d'heurter les sentiments de votre partenaire. Si l'appel concerne une balle «out» qui était bonne, les principes du paragraphe 23 ci-dessus s'appliquent.

**28. Mettre en doute un appel de l'adversaire.** Avant de questionner un appel que votre adversaire a fait, demandez-vous si vous avez clairement vu la balle atterrir dans le court. 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. Vous pouvez demander à votre 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.

**29. Les appels rapides éliminent l'option de la «deuxième chance».** Dès que la balle touche le terrain, vous devez faire l'appel. Faites votre appel 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. Vous vous approchez du filet pour tenter un coup facile et vous apercevez une balle qui roule sur le terrain, en provenance d'un court voisin. Vous attendez de frapper votre coup et envoyez votre volée à l'extérieur de la ligne de fond. Vous réclamez alors un let. Cette demande n'est pas justifiée puisque vous avez renoncé à votre droit de réclamer un let en frappant la balle. Vous avez pris votre chance de gagner ou de perdre, et vous avez perdu. Vous n'avez pas droit à une deuxième chance.

## LES APPELS DE LIGNE SUR LA TERRE BATTUE

**30. 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. Vous devez regarder la marque laissée au sol par le dernier coup de l'échange avec prudence. Parfois, une balle rebondit sur le galon puis laisse une marque à l'extérieur. Vous devez écouter le son de la balle sur le galon et chercher une marque sur le galon à côté de celle qui se trouve à l'extérieur. Dans ces cas, vous devez donner le point à l'adversaire.

**31.** Bien qu'il soit acceptable de vérifier les traces sur les courts en terre battue, les appels doivent être effectués rapidement.

Si votre adversaire fait un appel vous pouvez lui demander de vous montrer la trace et puis, si nécessaire, vous pouvez traverser le filet pour vérifier la trace. De même, vous devez montrer la même courtoisie à votre adversaire pour les traces de votre côté du filet. Vous ne pouvez pas utiliser les traces laissées sur les terrains durs pour déterminer le résultat d'un coup.

## LES AUTRES APPELS

**32. Un let quand une balle roule sur le terrain.** Quand une balle en provenance d'un court voisin roule sur le terrain, vous devez appeler un let dès que vous voyez cette balle. Vous ne devez pas attendre le résultat du prochain coup avant de faire l'appel. Si vous retardez l'appel, vous perdez votre droit de réclamer un let.

**33. 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.** Il est de votre responsabilité de faire un appel immédiatement contre vous-même si :

- la balle vous touche ou touche vos vêtements;
- vous ou vos vêtements touchez le filet;
- vous touchez le terrain de votre adversaire;
- vous frappez la balle avant qu'elle ne traverse le filet;
- vous faites une double touche délibérée ou transportez la balle délibérément;
- la balle fait plus d'un bond.

Vous devez faire ces appels contre vous-même. Vous ne pouvez pas faire ces appels contre l'adversaire ou lui contre vous.

**34. Une balle qui passe au-travers du filet ou qui bondit au sol avant de traverser le filet.** Vous devez immédiatement faire les appels sur les balles frappées par votre adversaire qui passent au-travers des mailles du filet ou qui rebondissent au sol avant de passer au-dessus du filet.



**35. Attraper la balle.** Si vous attrapez une balle en jeu avant qu'elle ne rebondisse, vous perdez le point quel que soit l'endroit où vous vous trouvez sur le terrain.

## LES CAUSES D'OBSTRUCTION

**36. Signaler une obstruction.** Si vous voulez signaler une obstruction vous devez arrêter le jeu immédiatement. Un let n'est pas autorisé pour une obstruction causée par quelque chose sous le contrôle d'un joueur. Vous ne pouvez pas vous gêner. Par conséquent, si une balle tombe de votre poche, ou si vous trébuchez sur votre propre casquette, vous ne pouvez pas réclamer ceci comme une obstruction.

**37. Parler durant un point.** Vous ne devez jamais parler quand la balle se dirige vers le territoire de votre adversaire. Si vous le faites et que cela ait pu gêner votre adversaire dans l'exécution du coup, il s'agit d'obstruction et vous perdez le point. Les partenaires en double peuvent se parler quand la balle se dirige vers leur côté; par contre, cela n'est pas permis lorsque la balle se dirige vers le côté de leurs adversaires.

Par exemple, si vous frappez un faible lob et criez à votre partenaire de reculer, vous perdez le point si le cri est assez fort pour gêner votre adversaire, qui est sur le point de frapper la balle, dans l'exécution de son coup. Si l'adversaire choisit de retourner la balle et manque son coup, il ne peut réclamer le point car il perd alors le droit d'évoquer une obstruction.

Si un joueur crie à cause d'une blessure subite ou le fait d'être piqué par une abeille, il s'agit d'une obstruction involontaire qui mérite un let.

**38. Faire des feintes avec son corps.** Vous pouvez balancer votre corps en faisant des feintes quand la balle est en jeu. Vous pouvez 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.

**39. Les lets causés par obstruction involontaire.** Si vous êtes gêné par un acte involontaire de votre adversaire ou par quelque chose hors de votre contrôle vous pouvez réclamer un let seulement si, sans obstruction, vous aviez une réelle possibilité d'effectuer un coup. À noter que les appels ou les bruits des spectateurs ne constituent pas une obstruction.

**40. Grogner.** Vous devez éviter d'émettre des grognements ou d'autres sons bruyants. Grogner ou émettre des sons bruyants peut non seulement gêner vos adversaires, mais également les joueurs sur les terrains voisins. Si on vous dit que vous dérangez d'autres joueurs vous devez faire tous les efforts possibles pour réduire la quantité de bruit que vous faites.

## DIVERS

**41. Retarder le jeu.** Les actions suivantes retardent le jeu et constituent un comportement antisportif. Vous devez faire tous les efforts pour les éviter :

- faire un échauffement plus long que le temps permis;
- jouer en-dessous du rythme habituel de votre jeu (approximativement le tiers de son rythme normal);
- prendre plus de 90 secondes aux changements de côté, ou plus de deux minutes entre deux manches;
- entreprendre une discussion ou argumenter afin de reprendre votre souffle;
- enlever une balle après un premier service raté quand il n'est pas nécessaire de le faire;
- faire rebondir la balle excessivement avant un service.

**42. Les problèmes d'équipement et de vêtements.** Si vos vêtements ou des pièces d'équipement autres que la raquette deviennent inutilisables dans des circonstances qui échappent à votre contrôle, on doit suspendre le jeu pour un délai raisonnable. Vous pouvez quitter le terrain après le point pour corriger le problème.

**43. Placement des serviettes.** Vous devez placer votre serviette sur le sol à l'extérieur des poteaux ou au fond du terrain. N'accrochez pas votre serviette sur la clôture à l'arrière du terrain dans les limites du terrain. Les vêtements et les serviettes ne doivent pas être placés sur le filet.

**44. Les spectateurs ne font pas d'appels.** Les spectateurs ne sont jamais impliqués dans un match. Vous ne devez jamais demander l'aide d'un spectateur pour faire un appel ou pour résoudre un différend. Les bruits des spectateurs, même si distrayants, ne sont pas des motifs valables pour un let.

**45. Les blessures causées par un joueur.** Si vous blessez accidentellement votre adversaire, c'est l'adversaire qui en subit les conséquences. Par exemple, si lors de votre service vous relâchez accidentellement votre raquette et qu'elle frappe le relanceur, le blessant et l'empêchant de poursuivre le match dans le temps permis, ce dernier perd la rencontre. Même si vous avez causé la blessure, vous remportez le match par abandon de votre adversaire. Par contre, si vous blessez volontairement votre adversaire et réduisez ses capacités de jouer, vous êtes disqualifié. Frapper la balle ou lancer sa raquette dans un geste de colère est considéré comme un acte délibéré.

**46. Les pauses toilette.** Les pauses toilette doivent être utilisées à cette fin seulement et pour aucune autre raison. Il n'est pas acceptable que vous preniez une pause toilette simplement pour vous reposer ou vous reprendre après avoir perdu une manche ou pour perturber l'élan de votre adversaire. Vous ne devez pas communiquer avec d'autres personnes ou recevoir des conseils pendant votre pause toilette.

**47. Les problèmes médicaux et les crampes.** Vous pouvez réclamer une pause médicale de trois minutes pour soigner une blessure survenue pendant le jeu s'il existe une forme de traitement disponible pour vous permettre de continuer à jouer. Le repos ne constitue pas un traitement. La pause médicale doit être prise lors d'un changement de côté ou d'un repos de fin de manche sauf si la blessure est aiguë (par exemple, une cheville tordue ou un saignement dû à une chute). Jusqu'à cinq minutes peuvent être autorisées pour traiter les saignements afin qu'ils soient complètement sous contrôle. Les pauses médicales ne sont pas autorisées pour les conditions non traitables.

Une pause médicale n'est pas permise pour les crampes musculaires, lesquelles ne sont pas considérées comme des blessures. Vous pouvez vous traiter pour les crampes pendant un changement de côté ou une pause de fin de manche, mais ces périodes ne peuvent pas être prolongées afin que vous puissiez continuer le traitement. Vous ne pouvez pas arrêter le jeu pendant un point ou un jeu pour recevoir un traitement pour les crampes. Si vous ne parvenez pas à jouer au moment requis, vous devez vous retirer du match.

## ÉTIQUETTE DE TOURNOI

**48. S'inscrire à un tournoi.** Vous ne devez pas vous inscrire à un tournoi à moins d'être en mesure de vous engager à jouer tout l'événement. Quand vous vous inscrivez en ligne, il est recommandé de lire tous les règlements affichés afin de connaître les conditions sous lesquelles vous vous êtes inscrit. C'est aussi une bonne idée de vous assurer que toutes vos coordonnées sont à jour afin que les organisateurs puissent vous contacter si nécessaire.

**49. Les tableaux et l'horaire.** D'habitude, les tableaux et l'horaire sont affichés en ligne. Vous devez consulter régulièrement le site web du tournoi une fois les inscriptions fermées pour vous assurer que vous disposez des informations les plus récentes. Il est également judicieux de vérifier régulièrement vos courriels, car il est parfois nécessaire d'apporter des modifications à l'horaire diffusé.

**50. Préparation et arrivée avant-match.** Vous devez arriver suffisamment tôt pour effectuer toutes les préparations d'avant-match nécessaires. Au minimum, vous devez viser à vous présenter à la table de contrôle quinze minutes avant l'heure affichée de votre match. Une fois que vous vous êtes enregistré à la table de contrôle, votre match peut être appelé à tout moment. Par conséquent, vous devez être changé, avoir tout votre équipement prêt et avoir visité la salle de toilette.

**51. Retard.** Si vous risquez d'être en retard pour votre match, il est conseillé de contacter les organisateurs du tournoi ou le juge-arbitre dès que possible et de les informer de votre situation. Ils peuvent être en mesure de proposer des solutions qui ne seraient plus possibles si vous arrivez en retard sans contacter le tournoi.

**52. 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.

**53. Fin du match.** À la fin d'un match, il est d'usage que le gagnant récupère les balles et les retourne à la table de contrôle. Si vous avez gagné le match vous devez aussi rapporter le résultat et vérifier si votre prochain match a été programmé. Si le tournoi est doté d'un tableau de consolation, quand vous perdez un match il est également conseillé que vous vous rendiez à la table de contrôle pour déterminer si vous avez un autre match à jouer.

**54. Se retirer du match ou du tournoi.** Vous ne devez pas vous inscrire à un tournoi et vous retirer parce que vous vous rendez compte que des joueurs de fort calibre y sont inscrits ou parce que vous n'aimez pas votre position dans le tableau. Vous ne pouvez vous retirer qu'en raison de blessures, de maladies, d'urgences personnelles ou d'autres raisons valables. Si vous n'êtes pas en mesure de jouer un match, vous devez en avertir le juge-arbitre le plus tôt possible pour épargner un déplacement à votre adversaire. Si vous vous retirez d'un tournoi, vous ne pouvez pas réclamer le remboursement de vos frais d'inscription à moins que vous le fassiez avant le tirage au sort.

**55. Demander la présence d'un officiel.** Bien que les joueurs ne soient pas autorisés à quitter le terrain pendant un match, vous pouvez aller chercher le juge-arbitre ou un arbitre itinérant, si ces derniers sont présents, pour les raisons suivantes :

- fautes de pieds répétées;
- pause médicale;
- mésentente sur la marque;
- plusieurs mauvais appels;
- une clarification des règles.