

- Principe 1** Chaque joueur (ou équipe de double) a la responsabilité de l'annonce des balles fautes sur sa moitié de terrain. L'annonce " faute " doit être faite dès que la balle a touché le sol. Elle doit être parfaitement audible des adversaires et sans ambiguïté. Sur le coup ayant mis fin à l'échange, un geste peut confirmer l'annonce, mais non la remplacer dans le cas d'une faute :
- index pointé vers l'extérieur, la balle est fautive,
  - paume de la main face au sol, la balle est bonne.
- Principe 2** Dès qu'une balle est annoncée " fautive ", le jeu s'arrête.
- Principe 3** Le joueur qui sert annonce le score, avant chaque premier service, de façon audible pour le ou les adversaires.
- Principe 4** Commencer à jouer un point signifie que l'on est d'accord avec toutes les décisions prises auparavant et avec le score annoncé.
- Principe 5** Continuer à jouer un point en cours signifie que toutes les balles jouées jusque-là sont considérées comme bonnes. Toute balle difficile à juger doit être jouée, et l'éventuelle annonce " fautive " faite immédiatement après. Un retour réflexe sur une balle très difficile à juger mais jugée fautive après un instant ne sera pas considéré comme une intention de poursuivre le jeu si le joueur annonce aussitôt " fautive ". On ne doit pas continuer à jouer une balle que l'on juge fautive et annoncer, à la fin de l'échange, " La balle de tout à l'heure était fautive ".
- Principe 6** Sur terre battue uniquement, la trace d'une balle peut être vérifiée par les joueurs. Sur une balle douteuse, il est préférable de jouer la balle, d'annoncer éventuellement et immédiatement " fautive " et d'entourer la trace en question sans la toucher. Toucher une trace équivaut à donner le point à l'adversaire. Si les deux joueurs (ou équipes) sont d'accord sur la trace, mais pas sur son interprétation (balle bonne ou fautive), ils doivent appeler le juge-arbitre ou le superviseur en charge des courts, désigné par le juge-arbitre et dûment reconnaissable, qui, même s'il n'a pas vu l'action, donnera sa décision.
- Principe 7** A condition d'avoir vu l'action et d'être certain de son appréciation, le juge-arbitre, ou le superviseur, peut intervenir sur la matérialité des faits, qu'il y ait litige entre les joueurs ou non. Sa décision est sans appel.
- Principe 8** Les joueurs n'ont ni à solliciter ni à tenir compte de l'avis des spectateurs. Ils peuvent seulement leur demander d'appeler le juge-arbitre ou le superviseur en cas de litige, ou en cas de doute sur un point de règlement. Si la décision du juge-arbitre ou du superviseur doit avoir une influence immédiate sur la suite de la partie, le jeu doit être interrompu en attendant son arrivée. Sinon le jeu doit être continu.
- Principe 9** En cas d'annonce " fautive " erronée, le joueur ayant fait la mauvaise annonce perd le point. On ne rejoue pas le point.
- Principe 10** Le juge-arbitre et les superviseurs sont responsables de l'application du code de conduite. Les décisions du superviseur sur la matérialité des faits sont sans appel. Celles relatives à l'interprétation du règlement peuvent faire l'objet d'appel auprès du juge-arbitre ou de son adjoint désigné.