

Procédure de jeu lors des parties de l'ATB

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 ce cas, votre adversaire choisira le côté de terrain pour le premier jeu du match.

La période d'échauffement

- Elle dure un maximum de cinq minutes. Vous devez faire votre possible pour frapper des balles directement vers votre adversaire.

Les points

- Le serveur annonce les points, 15, 30, 40 partie
- Mésententes sur les points :
 - 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 vous tombez d'accord.
 - 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.

Le service

- Les fautes de pieds.
 - Vous devez prévenir votre adversaire que ce dernier a commis une faute de pied évidente. Le serveur doit se corriger, il n'y a pas de perte de point.
- Les appels de service du joueur qui sert.
 - Vous ne devez pas faire un appel de «faute» sur le premier service. Si votre adversaire retourne la balle, cela pourrait signifier qu'il vous accorde le bénéfice ce du doute.
 - En revanche, vous devez appeler le deuxième service «faute» si vous avez clairement vu la balle à l'extérieur.

Procédure de jeu lors des parties de l'ATB

- N'importe quel joueur peut appeler un let au service.
- Le relanceur doit être prêt. Il faut suivre le rythme imposé par le serveur si ce rythme est raisonnable.
- Dégager les balles entre le premier et deuxième services.

L'appel des balles :

- 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.
- L'appel des balles doit obligatoirement être clair et précis. Une balle touchant à 1% de la ligne est à 100% 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 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.
- Aucune reprise d'échange n'est possible, sauf lors d'un LET.
- 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.
- Avant d'appeler une balle à l'extérieur, vos yeux doivent nettement voir la balle à l'extérieur. Dans le doute, l'échange se poursuit. Dans l'impossibilité de poursuivre l'échange, vous perdez l'échange.
- 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.
- Les spectateurs ne font pas d'appels.