



PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ TOURNOI À LA RONDE INDIVIDUEL

(extrait de *Les règles du jeu*)

22. TOURNOI À LA RONDE

Quand un tournoi à la ronde est autorisé, chaque joueur/équipe dans le groupe du tournoi à la ronde doit jouer contre tous les autres joueurs/équipes du groupe.

Le joueur/équipe qui gagne un match reçoit un (1) point. Le classement dans le tournoi à la ronde est déterminé selon le nombre de points accumulés par chaque joueur/équipe.

Les égalités dans les tournois à la ronde doivent être brisées comme suit :

- a. Si deux (2) joueurs/équipes sont à égalité avec le même nombre de points après le tournoi à la ronde, l'égalité est rompue comme suit : le vainqueur du match entre les deux joueurs/équipes est le gagnant.
- b. Si trois (3) joueurs/équipes sont à égalité avec le même nombre de points après le tournoi à la ronde, l'égalité est rompue comme suit :
 - i. Le joueur/équipe avec le plus haut pourcentage de manches gagnées contre tous les joueurs/équipes du groupe (le total de manches gagnées divisé par le total de manches jouées).
 - ii. Si, après ce calcul, seulement deux joueurs/équipes sont à égalité, le résultat du match joué entre les deux (2) joueurs/équipes brisera l'égalité.
 - iii. Le joueur/équipe avec le plus haut pourcentage de parties gagnées contre tous les autres joueurs/équipes du groupe (le total de parties gagnées divisé par le total de parties jouées).
 - iv. Si, après ce calcul, seulement deux joueurs/équipes sont à égalité, le résultat du match joué entre les deux (2) joueurs/équipes brisera l'égalité.
 - v. Toute autre égalité sera décidée par tirage au sort.
- c. En appliquant les procédures de bris d'égalité ci-dessus, les résultats de matchs impliquant un défaut ou un retrait doivent être utilisés pour calculer le pourcentage des manches et des parties gagnées. Quand un joueur/équipe se retire ou est disqualifié d'un match pour une infraction impliquant la tenue vestimentaire ou la ponctualité, le pointage d'un match complété sera utilisé. Par exemple, si le joueur A mène 6-1, 2-0 quand le joueur B abandonne le match, la victoire du joueur A sera inscrite comme 6-1, 6-0. Un forfait ou une disqualification pour la tenue vestimentaire ou la ponctualité compte comme deux manches gagnées ou perdues pour les joueurs/équipes impliqués dans le match (6-0 6-0).

Si un joueur se retire du tournoi ou ne se présente pas au tournoi, ou si un joueur est disqualifié du tournoi, tous les résultats de ses matchs joués sont annulés et ne seront pas pris en compte. Tout joueur/équipe disqualifié par le Code de conduite pendant le tournoi à la ronde (sauf pour les cas impliquant l'habillement et la ponctualité) doit être disqualifié de tous les autres matchs du tournoi à la ronde, et ne peut pas être déclaré le gagnant du tournoi à la ronde; tous les résultats de ses matchs joués sont annulés et ne seront pas pris en compte.

Un joueur/équipe qui abandonne un match peut continuer la compétition si le physiothérapeute ou le médecin du tournoi décide que le joueur/équipe peut continuer à jouer avec sa pleine capacité.



TIE BREAKING PROCEDURE ROUND ROBIN “INDIVIDUAL” COMPETITION

(excerpt from Rules of the Court)

22. ROUND ROBIN COMPETITION

When a Round Robin format is authorized, each player/team in the Round Robin group shall play every other player/team in the group.

Players/doubles teams are awarded one (1) point for winning a match. The standings in the Round Robin group are determined by the highest number of points.

Ties in the results of a Round Robin competition shall be broken as follows:

- c. If two (2) players/doubles teams are tied with the same number of points, the tie is broken as follows:
The head-to-head result of the two (2) players/doubles teams.
- d. If three (3) players/doubles teams are tied with the same number of points, the tie is broken as follows:
 - vi. The percentage of sets won of sets played against all other players/doubles teams in the group (i.e. total sets won divided by total sets played).
 - vii. If, after this calculation, only two players/doubles teams remain tied, the result of the head-to-head match played between the two (2) players/doubles teams will be used to break the tie.
 - viii. The percentage of games won of games played against all players/doubles teams in the group (i.e., total games won divided by total games played).
 - ix. If, after this calculation, only two players/doubles teams remain tied, the result of the head-to-head match played between the two (2) players/doubles teams will be used to break the tie.
 - x. If, after this, there are still players/doubles teams that remain tied, then the order will be drawn by lot.
- d. In applying the tie-break procedures above, the results of matches involving a match default or a retirement shall be used in determining the percentage of sets and games won. When a player/team retires or is defaulted from a match for a violation involving dress or punctuality, the full score shall be recorded. Example: Player A leads by 6-1 2-0 when Player B must retire. Player A's victory shall be recorded as 6-1 6-0. A walkover or a default for dress or punctuality counts as a straight set win or loss for the players/teams involved in the match (6-0 6-0).

If a player withdraws or is a no-show for the entire tournament, the player is defaulted from the Round Robin event and all of his/her results from matches played are void and not to be considered. Similarly, any player/team defaulted pursuant to the Code of Conduct during the Round Robin event (except in the case of violations involving dress or punctuality) shall be defaulted from all other matches in the Round Robin, and may not be declared the winner of the Round Robin; all of his/her results from matches played are void and not to be considered.

A retiring player/team may still continue in the competition if it is determined by the trainer or tournament doctor that such player/team is able to compete at full capacity.