LES ANNONCES

L'arbitre utilise uniquement les annonces réglementaires. Il est important qu'il les maitrise, car autant le public que les joueurs les reconnaissent. S'il utilise d'autres annonces ou des annonces partiellement fausses, les joueurs pourraient perdre confiance en lui.

L'arbitre veille à ce que ses annonces soient toujours claires, précises, compréhensibles, et à voix suffisamment haute que pour que l'ensemble des joueurs et spectateurs puisse les entendre.

Lors d'un match, les formules « Madame, Mademoiselle, Monsieur », éventuellement suivies du nom de famille, ne sont utilisées que :

- Lors de la présentation (éventuelle) du match.
- Lors de l'application d'un dépassement de temps ou d'un code de conduite.

L'arbitre utilisera plutôt le prénom des joueurs dans les cas suivants :

- lors de la prise de contact avec les joueurs, les joueuses,
- lorsqu'il s'adresse aux joueurs, aux joueuses pendant le jeu,

sauf en catégories d'âges plus élevées, où le principe général de respect des générations prévaut.

Toutes les annonces se font avec microphone ouvert. Mais lors de discussions, d'échanges verbaux avec un joueur, le juge-arbitre, un ramasseur de balles, un juge de ligne, ou durant une interruption médicale, l'arbitre coupe le microphone.

1— Les annonces avant le match

1.1 Durant l'échauffement

- « Trois minutes » (lorsqu'il reste 3 minutes d'échauffement)
- « Deux minutes » (lorsqu'il reste 2 minutes d'échauffement)
- « Une minute » (lorsqu'il reste 1 minute d'échauffement)
- (au cours de la dernière minute d'échauffement) :

« Mesdames et Messieurs, tournoi de _____ ; *1er tour/2ème tour/¼ de finale/½ finale/finale* du *simple/double messieurs/dames* opposant à gauche de la chaise _____, à droite de la chaise _____. Cette partie se jouera au meilleur des trois manches avec tie-break dans toutes les manches. _____ a gagné le tirage au sort et a choisi de _____.

- « Time, préparez-vous à jouer » (lorsque les 5 minutes sont écoulées)

Exemples :

- « Tournoi international de Fleurus, simple Messieurs. Match du 2e tour au meilleur des trois manches avec tie-break dans chaque manche. À gauche de la chaise, Jean X (Belgique) et à droite de la chaise, Pierre Y (France). Pierre Y a gagné le tirage au sort et a choisi de servir. »

- « Tournoi de Géronsart. Simple Dames. Troisième catégorie, demi-finale. Match au meilleur des trois manches avec tie-break dans chaque manche. À gauche de la chaise, Régine X et à droite de la chaise, Nadine Y. Nadine Y a gagné le tirage au sort et a choisi de relancer. »

- « Coupe de Borman. Simple Jeunes filles “moins de 16', finale. Match au meilleur des trois manches avec tie-break dans chaque manche. À gauche de la chaise, Joëlle X et à droite de la chaise Christine Y. Christine Y a gagné le tirage au sort et a choisi le côté. Joëlle X a choisi de relancer. »

- « Tournoi de Belgrade. Match de double messieurs. Ce match consistera en deux manches avec tie-break. En cas d’égalité à une manche partout, un match tie-break avec première équipe à 10 points sera disputé. À droite de la chaise Pierre A et Julien B et à gauche de la chaise Stéphane C et Philippe D. C/D ont gagné le tirage au sort et ont choisi de servir. »

- Compétition par équipes :
  « Interclubs division 1 nationale. Demi-finale. Match au meilleur des trois manches avec tie-break dans chaque manche. À droite de la chaise, pour le RTC Liège, Steve Darcis, et à gauche de la chaise, pour Fayenbois, Andy Minguet. Fayenbois a gagné le tirage au sort et a choisi de servir. »

Si la présentation est effectuée par un speaker ou s’il n’y a pas de public présent, la présentation peut se limiter à informer qui a gagné le tirage au sort.

Exemple :

- « Pierre Y a gagné le tirage au sort et a choisi de servir. »

1.2 Au début du match

Avant le premier point, l’arbitre annonce :

- « Première manche, au service, Pierre X. »
  « Prêts ? Jouez. »

Les annonces « deuxième manche » et « dernière manche » sont aussi utilisées au début des sets suivants. De même, au début du deuxième jeu, l’arbitre annonce :

- « Au service, Loïc V. »

N. B. Set ou manche peuvent être utilisés tous les deux.

2— Les annonces de score pendant le match

Au terme de chaque point, le score est annoncé à haute voix. Le score du serveur est toujours cité en premier, à l'exception du tie-break et du match tie-break.

2.1 Les points dans le jeu

- « Quinze – zéro », « zéro – quinze », « trente – zéro », « zéro – trente », « quarante – zéro », « zéro – quarante », « quinze - A », « quinze – trente », « trente - quinze », « quinze – quarante », « quarante – quinze », « trente - A », « quarante – trente », « trente – quarante », « égalité », « avantage Dupont », « égalité », « avantage Dupont », « jeu Dupont ».

En double :

- « égalité », « avantage Dupond » (-> nom du serveur), « égalité », « avantage Wilkin » (-> nom du relanceur, donc diagonale de gauche), « jeu Jacquet/Wilkin » (-> nom de l'équipe).

En simple et en double, lors d'un match par équipe :

- « Égalité », « avantage Fayenbois », etc.

Si le point décisif est appliqué (No Ad), l'annonce en simple (ou double) faite par l'arbitre est :

- « Égalité, point décisif, choix au(x) relanceur(s) », « Jeu Jacquet (/Wilkin), premier jeu ».

2.2 Les jeux et les manches (sets) :

En général, on ne précise jamais la manche en cours (sauf après le premier jeu de chaque manche). Sinon, cela peut se faire, par exemple, s'il n'y a pas de marquoirs et uniquement aux sommes de jeux impaires. Ce sont les annonces en italiques.

En simple :

- « Jeu Dupont, premier jeu » (premier jeu du match)
- « Jeu Jacquet, 1 jeu partout »
- « Jeu Jacquet, Jacquet mène 2 jeux à 1, *première manche* »
- « Jeu Jacquet, Jacquet mène 3 jeux à 1 »
- « Jeu et première manche, Jacquet, 7 jeux à 6 »
- « Jeu Jacquet, premier jeu, deuxième manche »
- « Jeu Dupont, 2 jeux partout »
- « Jeu Jacquet, Jacquet mène 3 jeux à 2*, deuxième manche. Première manche Jacquet* ».

- « Jeu et deuxième manche Dupont, 6 jeux à 4. Une manche partout. »

- « Jeu Jacquet, premier jeu, dernière manche ».

- « Jeu Jacquet, Jacquet mène 3 jeux à 2*, dernière manche* »

En double :
- « Jeu Dupont/Wilkin, Boulanger/Spina mènent 2 jeux à 1, première manche »

2.3 Avant le tie-break

« Jeu Dupont, 6 jeux partout. Tie-break. »

2.4 Avant le match tie-break

« Un match tie–break avec première équipe à 10 points va maintenant être joué pour décider du match. »

2.5 Lors d'un tie-break ou match tie-break

L'arbitre annonce d'abord le score et ensuite le nom du joueur qui mène.

En simple :
- « 1 – 0, Dupont », « 1 – 0, Dupont », « 2 partout », « 3 – 2, Noah », etc.

En double :
- « 1 – 0, Dupond/Wilkin », « 2 – 0, Dupond/Wilkin », « 2 - 1, Dupond/Wilkin », « 2 partout », « 3 – 2, Boulanger/Spina », « 4 – 2, Boulanger/Spina », etc.

.
En simple et en double, match par équipes :
- « 1 – 0, Fayenbois », « 2 – 0, Fayenbois », « 2 partout », « 3 – 2, RTC Liège », « 4 – 2, RTC Liège », etc.

2.6 Fin du match

En simple :
- « Jeu, set et match Dupont, 2 manches à 1, 7/6, 4/6, 6/1. »

En double :
- « Jeu, set et match Dupond/Wilkin, 2 manches à 1, 6/2, 4/6, 10/6 » (dans le cas ou un match tie-break a été joué).

3— Les autres annonces en relation avec le jeu

« Faute » :

est annoncé après chaque service qui passe au-dessus du filet et ne touche pas le sol à l'intérieur du carré de service opposé en diagonale ou sur l'une des lignes qui délimitent ce carré. Ne pas annoncer « Double faute » après un second service faute mas uniquement « faute ».

« Out » :

est annoncé si la balle relancée frappe le sol, une dépendance permanente du court ou tout autre objet, en dehors des lignes limitant la surface de jeu (sauf si c'est une balle de service -> « Faute »).

« Net (ou let), premier service » ou « Net (ou let), second service » (selon le cas) :

est annoncé si la balle de service à touché et franchi le haut du filet.

« Trou » :

est annoncé si la balle passe à travers les mailles du filet.

« Faute de pied » :

est annoncé lorsque le serveur enfreint les règles en la matière.
est annoncé par l'arbitre de chaise en l'absence de juge de ligne concerné.

« Let, premier service » ou « Let, rejouez le point » :

est annoncé chaque fois que l'arbitre juge que le point (entier) doit être rejoué.
est annoncé si un joueur commet involontairement un acte qui selon l'opinion de l'arbitre, gêne l'adversaire dans l'exécution de son coup.

« Doublé » ou « Not Up » :

est annoncé si le joueur frappe la balle après qu'elle ait touché 2 fois le sol.

« Touché » :

est annoncé lorsqu'un joueur touche le filet alors que la balle est toujours en jeu.
est annoncé lorsque la balle en jeu touche un joueur ou ce qu'il porte.
est annoncé lorsqu'un joueur touche la surface de jeu de son adversaire.
est annoncé lorsque la balle est volontairement frappée 2 fois.
est annoncé lorsque la balle est frappée au-delà du plan du filet.

« Gêne » :

est annoncé si un joueur commet volontairement un acte qui selon l'opinion de l'arbitre, gêne l'adversaire dans l'exécution de son coup.

« Un moment » :

est annoncé s'il s'avère nécessaire de retarder le début du jeu.
est annoncé pour suspendre le jeu, avant un premier ou 2e service (balle sur le terrain, ramasseur en mouvement, spectateurs qui se déplacent…)

« Correction, la balle est bonne », « Out », ou « Faute » (selon le cas) :

est annoncé en cas « d'overrule » par l'arbitre d'une première annonce « faute » ou « Out » ou d'un « safe signal » par un juge de ligne.

4— Les annonces en relation avec les délais de jeu

« Time » :

Lors d'une période de repos de 90 ou 120 secondes, l'arbitre annonce « time » à l'expiration des 60 ou des 90 secondes. Cette annonce doit être entendue du public et des joueurs. Elle permet aux spectateurs de se taire et d'être attentifs. Les joueurs aussi sont mis au courant, même s'ils s'étaient déjà levés avant cette annonce.

« Quinze secondes » :

annonce obligatoirement faite, si, quinze secondes après l'annonce « Time » (c.à.d. après 75 ou 105 secondes), le joueur s'attarde sur sa chaise.

« Au jeu, Messieurs/ Mesdames » :

annonce faite pour mettre fin à une contestation, une discussion. En règle générale, on considère que l'arbitre peut expliquer sa décision de deux façons différentes au joueur. Si après cela, le joueur veut continuer la discussion, l'arbitre utilise cette annonce et déclenche son chronomètre.

5— L'annonce après une interruption

Pendant la dernière minute d'échauffement :

- « Reprise du match de demi-finale entre Jean Dupond et Alain Wilkin, le score est d'une manche partout, 3-0 Wilkin, 0-30. Au service Dupond. »

6— Les annonces en relation avec une interruption pour raison médicale

Quand l'arbitre décide d'interrompre le jeu pour appeler le soigneur ou lorsque celui-ci est en chemin vers le court au changement de côté, il annonce :

- « Le soigneur a été appelé sur le court. »

Après l'évaluation de la blessure par le soigneur, si l'interruption pour raison médicale de maximum 3 minutes est autorisée (par le soigneur et le JA), l'arbitre de chaise annonce, lorsque celle-ci commence :

- « Monsieur Wilkin bénéficie d'une interruption pour traitement médical. »

Pour tenir l'adversaire et le soigneur au courant du temps restant avant la reprise du jeu, l'arbitre de chaise leur signale (ces renseignements ne sont donnés qu'aux joueurs, elles ne sont pas destinées au public) :

- « Il reste 2 minutes. »
- « Il reste 1 minute. »
- « Il reste 30 secondes. »
- « Traitement terminé. »

Quand le temps de l'interruption est terminé, le joueur a le temps nécessaire pour remettre sa tenue correctement, ses chaussettes, relacer ses chaussures… Lorsque celui-ci est prêt, l'arbitre annonce :

« Time ».

7— Le code de conduite

L'annonce d'un code de conduite se fait selon les étapes suivantes à respecter dans l'ordre. Les quatre premières sont systématiques, les deux dernières dépendent du cas.

1. *« Violation du code de conduite » ;*
2. Le type d'infraction commise (voir 2.1) ;
3. La sanction (voir 2.2) ;
4. Le nom du joueur ou de la joueuse concerné(e), toujours précédé de *« Monsieur »* ou *« Madame » ;*
5. Le nouveau score (si nécessaire) ;
6. (Dans le cas où les joueurs ne reprennent pas le jeu) *« Au jeu, Messieurs/Mesdames ».*

Exemples :
— Annonce du score du point terminé *« 40/30 »* puis *« Violation du code de conduite, jet de raquette, avertissement, Monsieur Dupont ».*
— Annonce du score du point terminé *« 15-A »* puis *« Violation du code de conduite, comportement non sportif, point de pénalité, Monsieur Dupont, 15/30 ».*
— Annonce du score du point terminé *« 15-A » puis « Violation du code de conduite, jet de balle, jeu de pénalité, Monsieur Dupont, jeu Wilkin, Wilkin mène 4 jeux à 2 ».*

Pour la 4e violation du code de conduite, l'arbitre doit appeler le juge-arbitre :
« Violation du code de conduite, le juge-arbitre a été appelé sur le court ».
Si le juge arbitre décide de la disqualification, il faut l'annoncer de la façon suivante :
« Violation du code de conduite, violence physique, disqualification Monsieur Dupont, match Durant, 6/3 2/1 disqualification ».

8— Le dépassement de temps

L'annonce d'un dépassement de temps se fait selon les étapes suivantes à respecter dans l'ordre.

1. *« Dépassement de temps » ;*
2. La sanction ;
3. le nom du joueur ou de la joueuse concerné(e), toujours précédé de *« Monsieur »* ou *« Madame »,*
4. le cas échéant, le nouveau score ou le service à jouer,

Exemples :
— *« Dépassement de temps, avertissement, Monsieur Dupont ».*
— *« Dépassement de temps, perte du service, Monsieur Wilkin, deuxième service ».*
— *« Dépassement de temps, point de pénalité, Monsieur Dupont, 15/30 ».*

9— Annonces diverses

En cas de changement de balles, aussitôt après l'annonce du jeu, l'arbitre annonce ce changement, ensuite continue l'annonce du score.

- « Jeu Wilkin, Changement de balles. Wilkin mène 6 jeux à 5, première manche. »

Au moment de la reprise du jeu, lorsque les joueurs sont prêts, le serveur, qui sert avec des balles neuves, est censé montrer une balle neuve à son adversaire pour l'en avertir. Si le serveur oublie de le faire, l'arbitre annonce à l'attention du relanceur :

- « Balles neuves. »