



DEVOIRS DU MARQUEUR

- 19.1 Le Marqueur doit annoncer le jeu, suivi du score, en annonçant celui du serveur en premier. Le Marqueur doit annoncer les fautes effectuées aux services et dans les renvois en utilisant les annonces reconnues de « Faute », « Faute de pied », « Out », « Changement » et « Stop » (voir Annexe 3.1) selon la situation et doit répéter les décisions de l'Arbitre.
- 19.2 Le Marqueur doit annoncer le score, dès la fin de l'échange et après que l'Arbitre ait statué sur un éventuel *appel**.
- 19.3 Lorsque le Marqueur effectue une annonce, le jeu doit cesser.
- 19.4 Le Marqueur ne doit pas effectuer d'annonce s'il a mal vu ou est dans le doute..
- 19.5 Si le jeu est interrompu sans que le Marqueur ait fait une annonce, et que ce dernier a mal vu ou est dans le doute, il devra en aviser les joueurs, puis l'Arbitre devra prendre la décision pertinente.
- 19.6 Le Marqueur doit tenir une feuille de match sur laquelle sont conservés, l'évolution du score et les côtés de carrés de service utilisés.

ANNONCES du MARQUEUR

Annonce	Raison de l'annonce	Annonce Internationale
Annonces d'après la Règle 19		
FAUTE	Service faute (4.4.3. et 4.4.4)	FAULT
FAUTE de PIED	Service faute (4.4.1)	FOOT-FAULT
DOUBLÉ	Balle ayant rebondi plus d'une fois au sol ou balle frappée incorrectement (portée par exemple)	NOT UP
FAUTE	Balle touchant le frappeur - Le serveur rate la balle	NOT UP
FAUTE	La balle touche le sol avant d'atteindre le mur frontal ou touche le Board ou le Tin.	DOWN
OUT	La balle touche une partie hors court.	OUT
CHANGEMENT	Le receveur gagne l'échange	HAND OUT
STOP	Pour arrêter le jeu	STOP
OUI LET	Répétition de la décision de l'Arbitre quand l'échange est rejoué.	YES LET...LET
STROKE à.....	Répétition de la décision de l'Arbitre quand le gain de l'échange est attribué à un joueur ou une équipe.	STROKE TO ...
NO LET	Répétition de la décision de l'Arbitre quand l'appel du joueur est refusé.	NO LET
Annonces d'après la règle 2		
4-3	Exemple de score au moment où l'échange vient de se terminer et que le futur serveur mène par 4 points à 3	4-3
EN 1 POINT	Pour indiquer que le jeu en cours se terminera en 9 points alors que le score est à 8 partout.	SET ONE
EN 2 POINTS	Pour indiquer que le jeu en cours se terminera en 10 points alors que le score est à 8 partout.	SET TWO
BALLE de JEU	Pour indiquer qu'en gagnant l'échange qui suit l'annonce, le serveur remportera le jeu.	GAME BALL
BALLE de MATCH	Pour indiquer qu'en gagnant l'échange qui suit l'annonce, le serveur remportera le match.	MATCH BALL

GUIDE 18. Aides pour Marqueur.

Le Marqueur devra annoncer les services et les renvois "Faute", dès qu'ils se produisent en utilisant les annonces appropriées et, de ce fait, stoppant l'échange.

L'ordre correct à suivre lors d'une annonce est :*

- 1- annonce de ce qui a affecté le score*
- 2- annonce du score proprement dit en donnant d'abord le score du serveur.*
- 3- annonce des commentaires sur le score.*

Exemples :

- Faute, Changement, 4-2*
- Doublé, 8 partout, en 1 point, Balle de jeu.*
- Out, 8 partout, en 2 points*
- Oui Let, 3-4.*
- No Let, Changement, 5-7.*
- Stroke à Dupont, 8-2, Balle de match.*
- Faute de pied, Changement, 0-0*
- Faute, (appel du serveur et l'Arbitre doute), Oui Let, 5-3*

Protocole d'introduction de la partie :

Dupont au service - Martin à la réception - au meilleur des 5 jeux - 0-0

Protocole d'introduction des jeux suivants :

- Dupont mène 1 jeu 0, 0-0*
- Dupont mène 2 jeux à 1, Martin au service, 0-0*
- 2 jeux partout, Martin au service, 0-0*

Exemples d'annonces de fin de jeu :

- 9-7, jeu Dupont qui mène 1 jeu 0*
- 10-9, jeu Dupont qui mène 2 jeux 0*
- 9-3, jeu Martin, Dupont mène 2 jeux à 1*
- 9-4, jeu Martin qui égalise 2 jeux partout.*
- 10-8 match Dupont, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9,, 10-8*

Exemples d'annonces relatives à des sanctions :

- Stroke à Martin, 7-2*
- 9-7, Jeu à Dupont, 2 jeux partout.*

DEVOIRS DE L' ARBITRE

- 20.1 L'Arbitre doit gérer tous les *appels**, prendre les décisions selon les Règles les concernant, et doit décider sur tous les *appels** contre les annonces du Marqueur ou l'omission d'annonce du Marqueur. La décision de l'Arbitre est irrévocable.
L'Arbitre doit annoncer toute décision aux joueurs présents sur le court et doit émettre toute annonce d'une voix suffisamment forte pour qu'elle soit entendue sur le court et dans la tribune.
- 20.2 L'Arbitre exerce son autorité :
- 20.2.1 quand l'un des joueurs fait *appel**, y compris un *appel** contre une annonce quelconque ;
 - 20.2.2 pour s'assurer que toutes les Règles concernées sont appliquées correctement ;
 - 20.2.3 quand le comportement d'un spectateur, manager ou entraîneur perturbe le jeu, ou est agressif envers les joueurs, officiels ou spectateurs. L'Arbitre devra suspendre la partie jusqu'à ce que la perturbation ait cessé et, si nécessaire, exiger que la ou les personnes perturbatrices quittent les abords du court.
- 20.3 L'Arbitre ne doit pas intervenir sur les annonces de score effectuées par le Marqueur sauf s'il décide que ce dernier l'a annoncé incorrectement. Dans ce cas l'Arbitre devra corriger le score, et le Marqueur devra répéter le score correct.
- 20.4 L'Arbitre ne doit pas intervenir sur les annonces effectuées par le Marqueur durant le jeu, sauf s'il décide que le Marqueur a fait une erreur en interrompant le jeu ou en le laissant continuer, dans ce cas il devra immédiatement appliquer la Règle adéquate.
- 20.5 L'Arbitre doit faire respecter toutes les Règles relatives au temps et au jeu continu..
- 20.6 L'Arbitre doit conserver une trace écrite du score et des côtés de carrés de service utilisés..
- 20.7 L'Arbitre a la responsabilité de s'assurer que les conditions du court sont satisfaisantes pour le jeu.
- 20.8 L'Arbitre peut attribuer la partie à un joueur dont l'adversaire n'est pas présent sur le court, prêt à jouer, dans les dix minutes après l'heure annoncée de début de la partie.

GUIDE 19. Aides pour Arbitre.

Comment s'adresser aux joueurs ? : Les officiels doivent utiliser le nom de famille, plutôt que le prénom quand ils s'adressent aux joueurs. Ceci élimine toute apparence de familiarité qui pourrait être interprétée comme du favoritisme par les joueurs et les spectateurs.

Eclaircissements : Après un appel effectué par un joueur, l'Arbitre donne normalement sa décision et le jeu continue. Toutefois, dans certaines circonstances, il peut être approprié d'expliquer cette décision aux joueurs. Lors de tels cas, l'Arbitre peut donner, après sa décision, un éclaircissement bref et concis. C'est une aide appréciable pour les joueurs si l'Arbitre utilise la terminologie de la Règle appropriée afin d'expliquer sa décision.

ANNONCES de l'ARBITRE

Annonce	Raison de l'annonce	Annonce Internationale
STOP	Pour arrêter le jeu.	STOP
TIME	Pour indiquer que la période de temps permise par le règlement est terminée.	TIME
DEUX MINUTES et DEMI	Pour indiquer aux joueurs que la première moitié du temps d'échauffement vient de s'écouler	HALF TIME
OUI LET	Quand il décide de faire rejouer l'échange après l'appel d'un joueur.	YES LET
NO LET	Quand il décide de rejeter l'appel d'un joueur.	NO LET
STROKE à,	Quand il décide d'attribuer le gain de l'échange à un joueur.	STROKE TO.....
QUINZE SECONDES	Pour indiquer aux joueurs qu'il ne reste plus que 15 secondes avant de devoir reprendre le jeu.	FIFTEEN SECONDS
LET	Pour indiquer aux joueurs, dans des circonstances où les termes "OUI LET" ne sont pas applicables, qu'il décide de faire rejouer l'échange. Peut être accompagnée d'éclaircissements.	LET
AVERTISSEMENT POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par un avertissement.	CONDUCT WARNING
STROKE POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par un STROKE attribué à son adversaire.	CONDUCT STROKE
JEU POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par un JEU attribué à son adversaire	CONDUCT GAME
MATCH POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par l'attribution du gain du MATCH à son adversaire.	CONDUCT MATCH

DEVOIRS DES JOUEURS

- 15.1 Les joueurs doivent observer toutes les Règles et l'esprit du jeu. Un manquement à ceux-ci pourrait jeter le discrédit sur le jeu et la Règle 17 pourrait être appliquée.
- 15.2 Les joueurs doivent être prêts à débiter la partie à l'heure annoncée de début de la partie.
- 15.3 Les joueurs ne sont pas autorisés à laisser sur le court, en cours de jeu, un quelconque objet, vêtement ou matériel.
- 15.4 Les joueurs ne peuvent pas quitter le court durant une partie sans autorisation de l'Arbitre. En cas de manquement à cette Règle l'Arbitre pourra appliquer la Règle 17.
- 15.5 Les joueurs ne sont pas autorisés à demander un changement d'Arbitre ou de Marqueur.
- 15.6 Un joueur ne doit pas distraire délibérément son adversaire. Si cela a lieu l'Arbitre devra appliquer la Règle 17.
- 15.7 Les joueurs doivent annoncer un *appel** en disant « LET SVP » ou « Appel SVP » selon les circonstances. Pointer du doigt ou de la raquette, froncer les sourcils ou tout autre geste ou mouvement des yeux, ne sont pas des méthodes académiques reconnues d' *appel**.
- 15.8 Les joueurs doivent obéir à tous les autres Règlements complémentaires des compétitions (par exemple les Règles relatives aux vêtements pour certains tournois), ainsi qu'à ceux contenus dans ces Règles.