



Guide Speak WFTDA

par le WFTDA Announcing Development Committee
traduction par un collectif de la FFRS

Bonjour et bienvenu·e !

Ce guide a été conçu pour t'aider à évoluer et rester motivé·e, quelle que soit ton expérience de speaker·ine. Si tu n'as jamais pris le micro, si tu as un peu de pratique ou si au contraire tu es chevronné·e, nous sommes là pour t'accompagner.

Get out there and have fun announcing!

Your WFTDA Announcing Development Committee

Règles de traduction décidées par le collectif :

- désignation de la personne au speak -> speaker·ine·s
- Laisser les fautes en anglais
- Écrire joueuseuse

Par un souci de traduction fluctuant en fonction des ligues (jammereuses, jammeux, étoile, etc.), nous écrivons Jammer et Blocker.

Contents

PENSE BÊTE POUR DÉBUTER.....	2
Ton Rôle.....	3
Ta Voix, Ton Style.....	4
Expérimentation.....	6
Garder La Motivation.....	9
Règles de Match.....	12
Les Façons de Speaker.....	15
Comment S'entraîner.....	24
Comment S'inscrire à un Event.....	25
Se Préparer.....	27
Les Éléments Dont On Parle.....	29
Jour de Match.....	36
Faire des Erreurs.....	40
Modele.....	45
S'impliquer dans la communauté.....	48
MERCI !.....	49
Ressources.....	50
Crédits.....	51

PENSE BÊTE POUR DÉBUTER

Cette page peut être imprimée séparément pour l'avoir à portée de main pendant un match.

Évite un mauvais pronom !

Le moyen le plus sûr est de ne pas user de pronom, tu peux utiliser :

- Le derby name
- La couleur d'équipe ou nom + numéro (ex : Bleu 67, Globo 123)
- La couleur d'équipe ou nom + rôle (ex : Pivote Vert, Tortue Blocker)
- "iel" ne convient pas dans tous les cas
- Utilise les pronoms donnés sur les rosters (si donnés)

Évite de mal prononcer un Derby Name !

Va lire à voix haute avec chaque équipe avant le match tous les noms du rosters, écrit les corrections, clarifications ou changements.

Avant un match :

- Prépare une gourde ou bouteille d'eau et tout autre effet personnel (médicaments, papiers, etc.)
- Prend un crayon/stylo
- Prend le temps d'arriver en avance pour t'installer et lire les rosters/consignes
- Si tu n'as pas eu de brief pour l'heure d'arrivée, 30min avant le début du match est une bonne base
- Vérifie les prononciations du rosters avec les équipes
- Vérifie les prononciations des officiels avec un.e head ref

Pendant un match :

- Tu peux dire/lire :
 - Les rosters des équipes et des officiels
 - Qui part sur la ligne de Jam à chaque nouveau jam
 - Les règles avec lesquelles tu es à l'aise
 - Si tu n'es pas sûr.e de ce qu'il se passe : dans le doute, abstiens-toi
 - Les notes laissées par la ligue ou les autres speaker:ine-s
- In-House (pour le public présent sur place) : ne commenter que les choses qui sont passées (signalées par un.e official, un sifflet, etc.)
- Stream (pour le public à distance) : tu peux supposer d'une action ou parler stratégie
- Sponsors et partenaires : se coordonner avec les autres speaker:ine-s pour la répartition des annonces
- Soit impartial.e , donne la même énergie et passion pour chaque équipe
- Partage ta passion !

Si tu mégenre une personne, excuse-toi et passe à autre chose.

Si tu te trompes de personne ou te trompes dans la prononciation, excuse-toi rapidement, entre les jams si possible.

Si lae Head Ref ou Bench d'équipe te fait remonter une erreur ou un problème concernant ton speak, excuse-toi et corrige cette erreur.

Ton Rôle

Qu'est-ce qu'un·e speaker·ine ? En quoi ça consiste ?

Conseil d'expert·e. : Que représente le speak pour toi ?

“L'occasion de partager ma passion pour le sport. Je veux transmettre ce que je ressens au public”- *Hémo*

“Speaker m'a fait vivre certaines des plus belles aventures de ma vie. Je ne pensais pas que ça allait autant me sortir de ma zone de confort” - *Cakes*

Le rôle principal d'un·e speaker·ine est d'informer et d'impliquer les spectateurices.

En tant que speaker·ine, tu façonnas l'expérience de chacun·e lors d'un l'événement et tu contribues aux souvenirs qu'iels en garderont.

Le match et la pratique du patinage sont évidemment au centre de tout événement de roller derby. Mais imagine que les gens viennent aussi parce qu'iels veulent t'entendre ou parce qu'iels pensent que sans toi, ce ne serait pas pareil.

Tu peux avoir ce genre d'impact !

Ce à quoi cela ressemble concrètement dépend de toi, et nous y reviendrons plus en détail tout au long de ce guide.

Bonne lecture !

Ta Voix, Ton Style

Mets en valeur ta personnalité et ta propre façon de speaker.

Conseil d'expert·e : Quel est le principal conseil que vous donnez aux personnes débutant le speak ?

« Trouvez le bon équilibre entre l'information et la passion, racontez l'histoire et donnez-lui du caractère, mais n'oubliez pas que vous êtes lae narrateur·rice et que le match est au centre de l'attention. » - *Holly*

Bien qu'il s'agisse d'un guide sur le speak, il ne s'agit en aucun cas de te dire que tu « dois » faire les choses d'une certaine manière, ni d'essayer de te modeler à l'image de quelqu'un d'autre. L'une des plus belles choses de la communauté du roller derby est la singularité de chaque personne. L'une des priorités de ce guide est donc de t'aider à commenter à travers le prisme de ta merveilleuse personnalité. La communauté des speaker·ine·s est petite et dispersée, c'est pourquoi nous avons voulu développer un guide de ressources pour t'aider à devenir ou pour te développer en lae speaker·ine que tu as toujours voulu être.

Être Clair·e

En ce qui concerne le son, le plus important est que les spectateurices comprennent clairement ce que tu dis. Peu importe la langue utilisée ou l'endroit où se déroule le match, si le public ne comprend pas ce que tu dis, tous tes efforts seront vains. Il est donc fortement recommandé de parler clairement. Outre la clarté, nous te conseillons de parler avec le ton de voix qui te semble le plus naturel et durable pour commenter un sport très dynamique.

Quel style souhaites-tu adopter ?

Réfléchis à ce que signifie d'assister à un match que tu commentes. Quel type d'ambiance ou d'énergie veux-tu transmettre ?

Voici quelques exemples de styles :

- Certain·e·s speaker·ine·s font des blagues et utilisent l'humour.
- Certain·e·s speaker·ine·s se concentrent davantage sur les règles et stratégies.
- Certain·e·s speaker·ine·s mettent en avant le bénévolat du derby.
- Certain·e·s speaker·ine·s échangent des plaisanteries entre elleux.
- Et il existe un million d'autres façons de faire.

Si le public apprécie ton speak (et que vous tu n'influences pas le résultat du jeu), il n'y a pas de mauvaise approche. Et tu es toujours libre d'expérimenter au fur et à mesure.

Combiner Différents Styles Et Rôles

Tu es libre de mélanger et d'associer différents styles in-house ou stream, afin de voir ce qui résonne le mieux auprès du public. C'est le public qui va te guider vers le style adapté :

- Si tu speak en interne et que 95 % des spectateurices sont des joueuses, les blagues sont plus appréciées.
- S'il y a beaucoup de novices du derby, tu dois davantage expliquer le jeu.
- Si vous diffusez en streaming, tu peux parler de stratégie et de tactique, car tu ne peux pas influencer ce qu'il se passe sur le track.
- Le streaming implique des fois de lire des messages de sponsors, il est donc important de savoir comment et quand les inclure.

Expérimentation

Tester de nouvelles choses, différentes approches, apprendre des autres etc.

Conseils d'expert·e : Qu'est-ce que ça te fait d'être speaker·ine ?

« Etant une personne introvertie, anxieuse et timide, le jeune moi n'aurait jamais cru que j'aimerais me tenir face à la foule dans le but de créer de l'énergie et de l'excitation pour le spectacle » - *Bob deQuickly*

« Celà me donne confiance en moi » - *Es Terminate*

Si tu débutes ou que tu en es à tes premières expériences dans le speak, tu t'embarques dans une aventure pleine de fun. Mais même si tu es speaker·ine depuis le jour où le roller derby a été inventé, celà ne veut pas dire que ton développement est terminé. Garde bien en tête que tu es toujours libre d'essayer de nouvelles choses.

Parmi les pistes d'évolution via lesquelles tu peux développer tes compétences de speaker·ine on peut citer:

- Aller dans de nouveaux lieux
- Être speaker·ine sur différents niveaux et différentes formes de jeu
- Être co-speaker·ine avec différent.es speaker·ine·s
- Etudier les bonnes pratiques d'autres sports
- Essayer différents rôles de speaker·ine dans lesquels tu as moins d'expérience
- Continuer d'être speaker·ine sur d'autres matches !

Aller Dans De Nouveaux Lieux

Quelle que soit ton expérience, un bon moyen de rester à la page des bonnes pratiques de speak est d'aller voir des matchs en dehors de ton lieu habituel. Et à défaut de pouvoir y aller, tu peux aussi trouver en ligne des matchs disponibles en streaming qui incluent l'audio des commentaires des speaker·ine·s.

Il est fort probable que tu y entendes de nouvelles manières de décrire des actions ou des rencontres avec différents styles de personnalités. Tu pourrais en tirer de nouvelles choses que tu voudras tester la prochaine fois que tu seras speaker·ine. Si tu peux être présent·e physiquement, ça peut aussi être l'occasion de faire connaissance avec d'autres speaker·ine et faire grandir la communauté.

Être Speaker·ine Sur Différents Niveaux Et Différentes Formes De Jeu

Tu peux aussi t'essayer sur des matchs de différents niveaux. Si tes derniers matchs étaient tous des matchs de compétitions, tu peux t'inscrire pour des matchs amicaux, ou vice-versa. Tu peux aussi essayer d'officier à différents niveaux: si récemment tu as été speaker·ine sur des matchs de ta ligue ou pour ton équipe A, ou juste pour les équipes adultes/juniors, etc. essaie de trouver un autre type de match pour le prochain événement. Si possible, tu peux aussi expérimenter les différences entre les matchs officiels et sanctionnés.

Toutes ces opportunités dépendent aussi de la structure de ta ligue. Mais même si tu n'as pas accès à toutes ces options au sein de ta ligue, tu peux toujours trouver d'autres types de matchs auxquels assister ou à regarder en streaming.

Être Co-Speaker·ine Avec Différent·es· Speaker·ine·s

Si tu en as l'occasion, tu peux être co-speaker·ine avec des personnes avec qui tu n'as pas eu l'occasion jusqu'alors. De même que regarder des matchs dans d'autres lieux ou via streaming, partager la tâche du speak avec une nouvelle personne est un bon moyen non seulement de voir mais aussi d'interagir avec différents styles de speak. Tu peux être complètement transparent·e avec l'autre speaker·ine au préalable sur les choses avec lesquelles tu souhaiterais expérimenter.

Etudier Les Bonnes Pratiques D'autres Sports

Lorsque tu vas développer tes compétences de speaker·ine tu vas probablement commencer à observer les autres sports avec un regard de speaker·ine. L'écoute de commentateur·rice·s professionnel·le·s dans d'autres sports peut t'aider à comprendre comment iels décrivent le déroulement du jeu et le rôle des couleurs, ou si iels utilisent d'autres trucs, astuces et outils.

Essayer différents rôles de speaker·ine dans lesquels tu as moins d'expérience

Tout le monde a sa zone dans laquelle iel fait son meilleur travail et se sent à l'aise - c'est notre zone de confort. La plupart d'entre nous a commencé en speaker·ine en interne, ce qui nous semblait amusant et simple, ou nous faisons principalement du compte-rendu sur du streaming. Mais on ne progresse sur d'autres rôles que par la pratique, alors n'hésite pas à chercher d'autres opportunités pour améliorer tes compétences via différents rôles.

Continuer D'être Speaker·ine Sur D'autres Matches

En parallèle de toutes les possibilités mentionnées au préalable, continue d'être speaker·ine. Tu vas peut-être te rendre compte que tu évolues de manière subconsciente, il est possible que le public te dise que tu sonnais différemment de ce dont iels se rappelaient.

Garder La Motivation

Voici quelques façons de trouver de l'inspiration en continu, quel que soit ton niveau d'expérience.

Conseils d'expert·e: l'épuisement est réel - comment garder la motivation ?

« [il faut] savoir quand prendre une pause, et garder en tête que l'équipe organisatrice sait que c'est un travail très demandeur. Mange bien, hydrate-toi et dors bien. Et fais la fête quand c'est terminé ! » - *Nasty Moves*

« [il faut] arrêter de dire "OUI" à toutes les propositions de speaker·ine. Parle à des personnes qui sont "positives" pour toi entre les matchs. Et ne te prends pas trop au sérieux quand tu es speaker·ine (tout en prenant TRÈS au sérieux le speak, le Roller Derby et tout les personnes qui s'y investissent, comme iels y dédient leur temps et leur énergie) » - *Baphomatt*

Pense à ton événement sportif préféré auquel tu as assisté en personne. Pas seulement du Roller Derby mais n'importe quel sport. Qu'est-ce qui l'a rendu épique pour toi ? Était-ce les gens avec qui tu y as été ? Le grondement de la foule ? La nourriture ? La musique ? En dehors du match en lui-même, quel est ton meilleur souvenir ?

Les choses qui te stimulent le plus à ce genre d'événements sont aussi les choses que tu peux utiliser lorsque tu es speaker·ine de derby.

Est-ce que tu es animé·e lorsque la foule est en délire ?

- Fais crier la foule: ça peut être appeler les gens qui sont venus de loin à supporter leur ville, leur équipe préférée (attention à bien rester impartial·e), appelle la foule à encourager les volontaires etc.

Est-ce que tu aimes regarder des événements sportifs avec des ami·e·s ou de la famille ?

- Fais des appels aux groupes que tu aperçois dans la foule, à tes ami·e·s ou ta famille qui sont là pour te soutenir
- Si l'organisation te le permet, tu peux aussi demander à la foule si iels ont des annonces spéciales à faire passer, comme des anniversaires ou autres, que ce soit gratuitement ou sur la base de donations.

Est-ce que tu aimes manger en regardant un événement ?

- S'il y a de la nourriture à disposition, fais un appel pour les stands. Tu peux aussi faire un appel pour des éléments spécifiques du menu pour stimuler l'appétit du public.
- Si la ligue fait sa propre vente de pâtisseries ou de plats, fais un appel à propos de la vente, en particulier si les recettes vont pour une cagnotte particulière.
- S'il y a un bar, fais un appel à son sujet et s'il y a des spécialités dans ce bar. Annonce aussi la fermeture du bar lorsque l'heure approche.

Est-ce que tu aimes lorsqu'il y a de la musique ?

- N'hésite pas à ramener ta playlist ou à faire des requêtes de morceaux à passer en fond sonore. Garde en tête l'âge du public et que les paroles soient appropriées pour l'événement. Si l'organisation demande à ce que les musiques soient libres de droit, garde bien ça en tête.

Est-ce que tu aimes les belles actions, les stratégies etc. ?

- Fais des appels lorsque ces moments arrivent, partage ton enthousiasme avec la foule pour que les personnes présentes voient et apprécient ces moments.

Concrètement, si tu montres de l'enthousiasme et de l'excitation, ça sera d'autant plus simple pour animer la foule. Donc garde bien en tête ce que tu aimes le plus dans les événements sportifs pour t'aider à créer des souvenirs épiques des événements où tu es speaker·ine. Ramener cette passion auprès du public est crucial aussi pour le streaming, afin que les personnes qui regardent depuis chez elleux aient la même énergie que dans le gymnase.

Conseils d'expert·e: Qu'as-tu appris dans d'autres sports que tu peux amener dans ton speak ?

« Je regarde beaucoup de Formule 1 et les speaker·ine·s savent quand parler, quand donner de l'info et quand transmettre de l'énergie! » - *Hémo'*

« Les gens aiment les moments humains, écoute combien de fois dans un événement sportif les speaker·ine·s ont le souffle court devant une belle action ou quelque chose du genre, ça fait partie du fun. » - *Juke Special*

Voici quelque chose d'autre que tu peux essayer, peu importe depuis combien de temps tu es speaker.ine:

Regarde des clips d'événements sportifs légendaires, quel qu'en soit le sport. Ces moments qui ont marqué l'histoire, ces moments dont les gens parlent encore aujourd'hui. Étudie-les en détail. Trouve ce qui a rendu l'atmosphère électrique dans ces moments. Pense à ce que tu peux apporter pour créer une atmosphère similaire lors d'un événement où tu es speaker.ine.

Règles de Match

Voici un résumé des éléments, objectifs et du déroulé d'un match, accompagné d'une fiche récapitulative des signaux associés aux pénalités.

Résumé des Règles du Roller Derby sur Piste Plate

Le Roller Derby Flat Track se joue sur une piste plate et ovale appelée "Track". Le jeu est divisé en deux mi-temps de 30 minutes, et sur ces périodes, est subdivisé en unités de jeu appelées "Jams", qui peuvent durer jusqu'à 2 minutes. Il y a une pause de 30 secondes entre chaque Jam.

Durant un Jam, chaque équipe aligne sur le terrain jusqu'à 5 skateur.euse.s. Quatre d'entre iels sont appelé.e.s Blockers (l'ensemble des Blockers formant ce qu'on appelle le "Pack"), et la dernière personne est appelée "Jammer". Lae Jammer porte un couvre-casque avec une étoile dessus.

Les deux Jammers commencent chaque Jam derrière le Pack, et marquent un point pour chaque Blocker de l'équipe adverse qu'iels dépassent, et ce à chaque tour. Comme iels démarrent derrière le Pack, iels doivent traverser le Pack une première fois pour être éligible à marquer des points sur les Blockers adverses.

Le Roller Derby est un sport de contact, cependant les skateur.euse.s ne peuvent utiliser leurs têtes, coudes, avant-bras, mains, genoux, bas des jambes ou pieds pour impacter leurs adversaires. Les skateur.euse.s ne peuvent pas non plus impacter les têtes, dos, genoux, bas des jambes et pieds de leurs adversaires.

Toute action qui est dangereuse ou illégale peut amener un.e skateur.euse à recevoir une pénalité, qui est effectuée en étant assis.e en Penalty Box pendant 30 secondes de temps de Jam.

L'équipe qui marque le plus de points durant le match gagne.

Un Jam classique se déroule de la manière suivante:

1. Les Blockers s'alignent derrière la ligne de Pivot et devant la ligne de Jam.
2. Les Jammers s'alignent derrière la ligne de Jam.
3. Au coup de sifflet de départ de Jam, les Blockers avancent et se concurrencent pour avoir une position supérieure. Les Jammers avancent et essaient de dépasser le Pack. Chaque Blocker tente à la fois d'empêcher le passage de lae Jammer adverse tout en aidant lae Jammer de son équipe à passer.


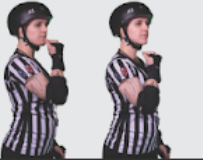


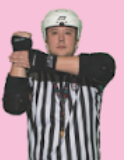

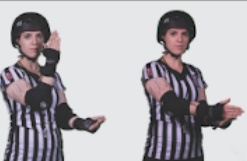

4. Un.e Jammer sort du Pack et est déclaré.e Lead Jammer, gagnant le droit de mettre fin au Jam quand iel le décide. L'ae Jammer fait ensuite le tour du track pour se mettre en position pour marquer des points.
5. L'ae même Jammer commence ensuite à traverser le Pack pour la seconde fois, et l'ae Jammer de l'équipe adverse sort du Pack pour la première fois.
6. Alors que l'ae second.e Jammer sort du Pack et se met en place pour marquer des points, l'ae premier.ère Jammer met fin au Jam.
7. L'ae premier.ère Jammer a marqué des points (jusqu'à 4) et a maintenu l'ae Jammer adverse à 0 points. En contrepartie, l'ae Jammer adverse (en s'étant mis.e en position pour marquer des points) a maintenu l'ae premier.ère Jammer à seulement ces points, alors qu'iel aurait pu marquer plus de points en faisant d'autres passages marquants.







Source: [Summary — The Rules of Flat Track Roller Derby](#)

Signaux et codes d'arbitrages de la WFTDA

Tu peux te familiariser avec les signaux standardisés, les gestes, les codes des pénalités et les différents coups de sifflets utilisés par les arbitres du roller derby, afin de pouvoir annoncer au public pourquoi un.e patineur.euse est envoyé.e en Penalty Box. Un guide détaillé est disponible ici: [WFTDA Officiating Cues, Codes and Signals](#) mais voici un référentiel des signaux de pénalités.

PENALTY QUICK REFERENCE GUIDE

RULES SECTION	VERBAL CUE(S)	CODE	HAND SIGNAL
4.1.1 Impact to an Illegal Target Zone	Back Block	B	
	High Block	A	
	Low Block	L	
4.1.2 Impact with an Illegal Blocking Zone	Head Block	H	
	Forearm	F	
	Leg Block	E	
4.1.3 Other Illegal Contact	Illegal Contact Including: Illegal Assist, Early Hit	C	
	Direction Including: Stop Block	D	

RULES SECTION	VERBAL CUE(S)	CODE	HAND SIGNAL
4.1.4 Multiplayer Blocks	Multiplayer	M	
4.2.1 Illegal Positioning	Illegal Position Including: Destruction, Skating Out of Bounds, Failure to Reform, Failure to Return, Failure to Yield	P	
4.2.2 Gaining Position	Cut Including: Illegal Re-Entry	X	
4.2.3 Interfering with the Flow of the Game	Interference Including: Delay of Game	N	
4.2.4 Other Illegal Procedures	Illegal Procedure Including: Star Pass Violation, Star Pass Interference	I	
4.3 Penalties for Unsporting Conduct	Misconduct Including: Insubordination	G	

Les Façons de Speaker

Généralement les postes de speaker·ine sont : in-house (dans la salle), stream (en ligne), producteurice et sponsors. En fonction de l'événement, tu pourras avoir à remplir un ou plusieurs rôles en même temps.

Voici la présentation de ces rôles, suivie de quelques options de co-speak.

Speaker·ine In-House

Cette speaker·ine est généralement proche du track et décrit au micro les actions de jeu et/ou donne des infos clés qui ne font pas nécessairement partie du match.

C'est le type de speaker·ine que l'on retrouve le plus souvent. Néanmoins, en fonction de l'événement et du nombre de bénévoles, il se peut que la priorité soit donnée au stream.

Conseil d'expert·e : Quel est le principal conseil que tu donnerais à une personne speakant in-house pour la première fois?

« Rends l'expérience fun et interactive avec le public. » - *Whippin' Red Siren*

Lorsque l'on speak in-house, les personnes sur le track peuvent nous entendre. Cela engendre deux éléments importants :

- Evite d'offenser les gens
- Evite de donner des indications qui pourraient influencer sur le match.

Nous nous pencherons davantage sur le sujet dans la section "De Quoi Parler".

Play-by-Play

Le Play by Play est une narration de ce qui se passe sur le track, en direct ou juste après que les choses se soient produites. Cette distinction est importante afin de ne pas spéculer, donner des conseils de stratégie (ex: ce que tu penses que l'équipe ou la joueuse devrait faire), ou donner un avantage à une des deux équipes. Il s'agit surtout d'une décomposition des actions que tu vois.

Nous étudierons cela plus en détail dans la section "De Quoi Parler".

Donner de la Couleur

Speaker en “donnant de la couleur” consiste à commenter un match en parlant d’autres choses que les actions en direct. Il peut s’agir de plaisanteries, traits d’humour, d’anecdotes, d’échanges improvisés entre les speaker·ines... Finalement n’importe quel commentaire tant que ce n’est pas offensant, n’affecte pas le match et que le public apprécie.

Une autre caractéristique du speak in-house est la possibilité d’interagir avec le public. Plein d’options d’interactions funs s’offrent à toi : encourager les gens à applaudir les équipes, les bénévoles, les arbitres ou les supporter·ices venus de loin; Célébrer les gens dont c’est l’anniversaire ou qui ont eu un événement joyeux récemment; Souligner la présence des familles et amis de joueuses; Lancer une Ola...

Speaker·ine Sur un Stream

La configuration du stream varie en fonction des ressources de la ligue qui organise. Parfois il s’agit seulement d’un flux vidéo sans commentaires, parfois ce sont les commentaires des speaker·ine·s in-house qui sont retransmis, parfois il y a une ou plusieurs personnes dédiées au stream.

Conseil d’expert·e : Quel est le principal conseil que tu donnerais à une personne speakant un stream pour la première fois?

« Personne sur le track ne peut t’entendre, tu n’es pas tenu·e aux mêmes règles qu’en in-house donc souligne chaque action stylée quand elles ont lieu. »

- *Juke Special*

« Tu peux laisser des silences. C’est normal de faire une pause pour respirer. »

- *Hémo’*

Une différence majeure avec le speak in-house réside dans le fait que les personnes sur le track ne t’entendent pas. Même si tu dois toujours éviter d’offenser qui que ce soit, ce que tu racontes n’a aucune incidence sur l’issue du match. Cela te permet de parler du match différemment : tu peux parler de stratégie, de tactiques, et décortiquer des actions dans le détail. Quoi qu’il en soit, il y a potentiellement des supporter·ices des 2 équipes qui regardent le stream, reste donc impartial·e et traite tout le monde avec le même enthousiasme et respect.

Une autre différence majeure est que tu ne vois pas ton audience. Elle peut se contenter de regarder le match sans interagir ou commenter sur le chat. Toujours est-il que comme elle n’est pas au bord du track, les motiver va forcément être différent. Tu ne pourras pas leur faire faire la Ola ou agiter des pancartes mais tu peux toujours les encourager à soutenir leur équipe ou joueuses préférée·es, notamment dans le chat.

Grâce à ta personnalité tu peux leur offrir une expérience dynamique, tout comme tu l'aurais fait en speakant in-house.

Tout le monde ne suit pas toutes les actions du match - iels peuvent vaquer à leurs occupations chez elleux, faire des tâches ménagères, scroller sur leur téléphone... - il est donc important de respecter les rôles ci-dessus : lea speaker·ine play-by-play explique le déroulement du match et lea speaker·ine en charge de donner de la couleur explique le pourquoi du comment. Sur le stream, tu dois particulièrement "garder ton poste" pour éviter de couper la parole ou parler en même temps que l'autre speaker·ine et créer le chaos sur l'audio. Garder le contact visuel et utiliser le langage corporel avec ton acolyte peut aider.

D'autres conseils pour le stream :

- Parle de ce que tu vois à l'écran et non de ce que tu vois de là où tu es, à moins que le match soit impacté par quelque-chose hors-champs qui nécessite d'être expliqué à l'audience - par exemple que le match soit retardé car les médecins interviennent sur un·e joueuse blessé·e. Ne laisse pas le public spéculer sur ce qui se passe sur place.
- Trouve un équilibre entre simple observation et stratégie et travaille le avec ton·ta partenaire. Ton·ta partenaire pourrait décrire ce qui se passe sur le track et tu pourrais en expliquer le résultat.
- Exemple de dialogue sur un stream
 - **Speaker·ine 1:** Jammer bleu 65 trouve une ouverture à l'intérieur du premier virage.
 - **Speaker·ine 2:** Et 65 bleu décroche le lead!
 - **Speaker·ine 1:** Un cut est sifflé à Jammer vert 210.
 - **Speaker·ine 2:** 210 vert se dirige vers la Penalty Box pour 30 secondes. C'est un power jam pour 65 bleu !
- Tu peux souligner le nombre de fautes, les joueuses qui se démarquent, les formations du block, les changements de rythme - autant de choses observables pendant un match. Garde cependant en tête que les gens veulent aussi regarder, tu n'as donc pas besoin de parler non-stop.

- Si il y a un chat, tu peux encourager l'audience à mentionner leur équipe et joueuses préférée-s, depuis où iels regardent le stream, des événements récents de derby qu'iels ont vu...

Producteurice

Ce rôle apparaît généralement sur les plus gros événements, tout particulièrement si c'est un rôle dédié. Généralement, lea producteurice a une tablette ou un autre outil (ou un papier et un crayon!!) pour faire des statistiques tout au long du match.

Conseil d'expert : Quel est le principal conseil que tu donnerais à un-e producteurice débutant-e ?

« Demandes aux speaker-ines ce qu'iels attendent de toi. Des stats? Un décompte d'annonces des sponsors? Des infos sur les Official Reviews? Demande leur! Sinon, ou si iels n'ont pas de préférence, sélectionne les 3 choses que tu veux fournir pendant le match. Concentre toi sur ce Top 3 que tu peux donner à tes co-speaks et construit la suite dessus. Tu seras davantage capable de faire plusieurs choses à la fois avec le temps et l'expérience donc soit indulgent-e avec toi même. » - *Cakes*

Si tu disposes d'un logiciel spécialisé pour le roller derby, les informations à donner peuvent y être évidentes. Sinon, voici quelques exemples de ce qu'un-e producteurice devrait suivre et souligner.

- Nombre de fois où un-e joueuse a été aligné-e au jam.
- Nombre de fois où une équipe a eu le lead VS l'autre équipe.
- Affrontements de 2 même jammer.
- Nombre de star pass d'une équipe
- Moyenne de points par jam de chaque équipe.
- Moyenne de points par jam de chaque jammer.
- Ratio du nombre de fois où une équipe a eu le lead par rapport à sa moyenne de points par jam.
- Lea jammer et/ou pivot lea plus aligné.e de chaque équipe.
- Le jam avec le plus de point du match.
- Nombre de fois où l'équipe en tête au score à changé
- Etc., en gros, n'importe quelle donnée susceptible d'intéresser le public.

N'oublie pas que, même si certaines des statistiques factuelles que tu cites peuvent être inégales entre les équipes, tu devras tout de même tout présenter de manière impartiale et respectueuse envers tout le monde.

Le rôle de producteurice ne se limite pas à fournir des statistiques aux speaker·ine·s du stream, mais peut également être de donner des conseils et des indications. Ici écoute le stream pour pouvoir faire des retours et donner des recommandations au fur et à mesure, tout en veillant à ce que les messages des sponsors soient bien diffusés.

Il est également de plus en plus courant que les producteurices donnent les résultats des official reviews, mettent en avant des commentaires dans le chat du live stream, etc

Speaker·ine Sponsors

Si un événement est suffisamment grand ou a beaucoup de sponsors, il peut y avoir un·e speaker·ine dédié·e à la lecture des annonces des sponsors et stands fournies par la ligue organisatrice. Même si cela ne fait pas partie du match, n'oublie pas que leur soutien contribue à rendre ces événements possibles; il est donc important que du temps de parole soit accordé à cette personne.

Voici quelques occasions de lire les annonces des sponsors:

- Avant un match, quand les spectateurs s'installent.
- Pendant les timeouts ou les official reviews.
 - Bonus : vérifie au préalable avec la ligue organisatrice s'il faut rester silencieu·ses pendant les timeouts liés à une blessure (pour que les medics puissent écouter et évaluer les blessures) ou s'il vaut mieux faire des annonces légères (pour détourner l'attention du public de la ou des personne·s blessée·s).

Il y a des avantages aux deux approches et chaque événement, ligue et/ou équipe de medics à la sienne; il est donc utile de se renseigner à l'avance.

- À la mi-temps.
- Après un match.
- Entre les jams, s'il y a vraiment beaucoup de messages de sponsors à lire.
 - Note d'Iron Lung : RollerCon avait environ quatre pages de messages de sponsors par match. Il fallait en lire deux ou trois à toute vitesse entre les jams pour tenter de venir à bout de la liste.

Si c'est important que certains messages soient lus ou si certains doivent être répétés un certain nombre de fois, utilise un stylo ou n'importe quoi d'autre pour coacher ceux que tu as déjà lus pendant un match. Cela t'aidera à suivre lesquels restent et atteindre ton quota.

Mélange des Rôles et Chevauchement

Lorsque vous vous répartissez les rôles - si cela semble approprié - tu peux discuter en amont avec taon co-speaker·ine de qui est à l'aise avec quoi. Selon la formalité de l'événement, tu peux avoir de la marge pour faire légèrement se chevaucher les rôles. Cela peut apporter un peu de variété ou aider les nouveaux·elles speaker·ine·s à prendre leurs marques.

- Exemple : Imaginons qu'un match ait 3 speaker·ines : actions de jeu, "couleur" et sponsors. (c'est courant au RollerCon). Si les speaker·ines s'accordent à l'avance, lea speaker·ine en charge de la couleur ou des sponsors peut occasionnellement commenter les actions de jeu. Lea speaker·ine des actions ou en charge des sponsors peut parfois ajouter de la couleur, etc.
- Ou chacun·e peut simplement s'en tenir à son rôle.

Notons quand même que selon l'événement, l'attribution des rôles peut être plus une indication qu'une règle stricte. Avant toute chose, il faut s'assurer que chaque rôle est rempli et travailler ensemble à ce que le match se déroule sans accroc pour que tous les participants passent un bon moment.

Rôles Supplémentaires

Selon l'événement, les speaker·ine·s peuvent animer une activité à la mi-temps ou entre les matchs. Si c'est le cas de ton événement, confirme en amont ton rôle et prépare le matériel nécessaire. Voici quelques exemples :

- Jeux : Concours de hula hoop, jeu de cornhole, course de relais, quizz, tir à l'arc avec des pistolets Nerf, lancer de t-shirts, etc. Cela peut impliquer que tu aies à annoncer le jeu et ses règles, inviter des participants dans le public, superviser le jeu en tant que tel, remettre les prix, etc.
- Messages et autres annonces : Anniversaires, remises de diplômes, étapes importantes en derby, etc. On pourrait te demander d'en faire l'annonce avec ou sans script.
- Spectacles et perfs : Danseur·euse·s, musicien·ne·s, humoristes, démonstrations sportives, etc. Tu pourrais être amené·e à présenter les artistes, puis à les remercier à la fin.

Quelle que soit l'activité, la ligue organisatrice devra te dire à quoi t'attendre en amont. Si tu ne fais pas partie de la ligue organisatrice, il se peut qu'ils préfèrent t'emprunter le micro pour s'en occuper.

Co-Speaker

Voici quelques façons courantes de co-speaker. Ce ne sont pas les seules options; discute avec tes co-speaker·ine·s en amont et sens toi libre de trouver ce qui rend votre speak plus fluide et plus divertissant pour le public.

Conseil d'expert : Quel est le principal conseil que tu donnerais à un·e co-speaker·ine débutant·e ?

« Baisse ton micro entre les moments où tu parles. C'est plus simple pour l'autre speaker·ine de voir qu'iel ne va pas te couper la parole. » - *Juke Special*

« Définis toujours la façon de fonctionner avant de démarrer. Je veux dire bien avant les 30 minutes avant le début du match. Mets toi à l'aise avec taon co-speaker·ine et discutez de ce que chacun·e attend. » - *Cakes*

Alterner Les Jams

Les speaker·ine·s se relaient au début de chaque jam. La personne en charge du jam annonce tout ce qui s'y passe.

Avantages:

- Évite de se couper la parole
- Facilite la tâche si les speaker·ine·s ne se connaissent pas.
- Parfait pour une animation bilingue avec deux speaker·ine ne maîtrisant pas les deux langues.
- Très pratique s'il y a trois speaker·ine·s ou plus.

Inconvénients:

- Peut limiter les échanges informels en comparaison avec d'autres formats

Se Répartir Les Équipes

Chaque speaker·ine commente une équipe différente.

Avantages:

- Permet aux speaker·ines· de ne pas avoir à se concentrer sur tout le monde en même temps.
- Favorise la fluidité et les échanges entre les speaker·ine·s.

Inconvénients:

- Peut créer des situations où les speaker·ine·s se coupent la parole ou, au contraire, parlent moins pour éviter de se couper la parole.
- Si les speaker·ine·s ont un niveau d'énergie sensiblement différent, on pourrait penser qu'une équipe est plus mise en avant ou "favorisée" par rapport à l'autre. Tout particulièrement si lae speaker·ine énergique à l'équipe locale et l'autre l'équipe visiteuse. Rappelle-toi que les speaker·ine·s doivent avoir l'air impartiaux.

Se Concentrer Sur Des Sujets Ou Actions

Une speaker·ine peut se concentrer sur certaines choses, tandis que l'autre s'occupe du reste.

Exemples :

- Annoncer uniquement la composition des équipes (roasters).
- Annoncer uniquement les joueuses aligné.es en départ de jam.
- Annoncer uniquement les leads.
- Annoncer uniquement les star passes.
- Annoncer uniquement la fin des jams.

L'idée est de décomposer le speak en éléments spécifiques que chaque speaker·ine peut gérer individuellement.

Avantages :

- Excellent pour permettre aux débutant·e·s de s'entraîner à faire certains types de commentaires et d'en rajouter au fur et à mesure qu'ils gagnent en expérience.
- Répartir les tâches permet à toustes les speaker·ine de ne pas avoir à tout gérer.

Inconvénients :

- Ce format peut devenir moins pertinent avec l'expérience.

Improviser

Littéralement - il n'y a aucune structure prédéfinie. Chaque speaker·ine peut intervenir sur n'importe quoi, n'importe quand.

Avantages :

- Peut créer une ambiance plus détendue entre les speaker·ine·s, particulièrement si iels ont déjà collaboré.
- Peut rendre les échanges plus spontanés.

Inconvénients :

- Peut être plus difficile à mettre en place si les speaker·ine·s n'ont pas d'alchimie, ne se connaissent pas, ou manquent d'expérience pour trouver le bon rythme.
- Peut entraîner des occasions de se couper la parole.

Comment S'entraîner

Les matchs ne sont pas les seuls moments où tu peux speaker. Voici les choses que tu peux faire avant ou pendant les événements pour gagner en confort, en expérience, ou juste offrir à ta ligue un moment de fun.

Conseil d'expert·e : qu'est-ce que tu as appris dans d'autres domaines de la vie que tu peux réutiliser dans le speak ?

« C'est le secret, n'arrête jamais d'apprendre de tout ce que tu fais » - *Pepper*

Chaque ligue est différente, mais c'est commun pour une ligue donnée d'avoir un événement par mois, ce qui inclut un match ou deux. Sur certains mois, il y a plus de matchs, et sur certains mois il n'y en aura aucun (s'il y a une intersaison). C'est pourquoi il faut être créatif·ve et trouver d'autres moyens de pratiquer pour continuer à pratiquer.

Tu peux proposer de speaker dans des événements comme :

- les scrimmages
- les semaines de stage d'équipe
- des événements non matchs (comme des skate-a-thons ou des levées de fonds)
- Ou à peu près tout ce que ta ligue fait du moment qu'il y a un système de son

Tu peux aussi pratiquer de ton côté en regardant des matchs en ligne et en speakant. Cela a comme bénéfice supplémentaire de pouvoir regarder des morceaux de la vidéo autant de fois que tu le veux. Donc tu peux expérimenter suivant ce sur quoi tu veux te concentrer, les différents moyens de dire les choses, ou même essayer d'utiliser plusieurs voix.

Conseil d'expert·e : comment tu t'entraîne à speaker ?

« Dès le début, je me suis entraîné·e en mettant des vidéos YouTube, en enlevant le son, et en speakant. Cela m'a aidé·e à prendre l'habitude de juste dire ce que je voyais. J'ai également utilisé des flashcards pour apprendre les positions de mains et les codes de pénalité. » - *Rippi Longstocking*

Comment S'inscrire à un Event

Avant de speaker, tu dois être inscrit.e en tant que speaker. Les ligues et événements ont différents procédés d'inscription; voici différents moyens de t'aider à prendre le micro !

Si l'événement est avec ta ligue ou une ligue pour laquelle tu t'es porté.e volontaire :

- Reste informé.e des annonces de la ligue sur les matchs à venir. Cela peut être sous la forme de messages slack, d'emails, de posts sur les réseaux sociaux, de bouche à oreille, etc. Si tu viens régulièrement, la ligue pourrait supposer que tu vas speaker. Assure-toi de confirmer en avance avec l'organisatrice si tu peux ou si tu ne peux pas venir à l'événement.
- S'il y a un formulaire de candidature, assure-toi de le remplir correctement. Il peut y avoir des formulaires séparés pour les joueuses, pour les officiels et pour les bénévoles. Les speaker·ine·s peuvent être dans les formulaires des officiels, des bénévoles ou dans aucun formulaire. Si tu ne vois pas d'option pour les speaker·ine·s, évite d'utiliser un formulaire quelconque pour essayer de t'inscrire. Si tu fais ça, ta candidature risque de ne pas être transmise à la bonne personne et risque d'être ignoré.e. À la place, trouve qui est chargé.e de l'inscription des speaker·ine·s et demande comment t'inscrire, et/ou coordonne directement avec cette personne.

Si l'événement est pour une ligue inconnue :

- Ton premier contact pourra être d'envoyer un message à la ligue via leur site web ou les réseaux sociaux, d'envoyer un email aux bénévoles de la ligue ou à une adresse générique, ou en informant un membre de la ligue directement que tu es intéressé.e pour speaker. Pour toutes les communications qui ne sont pas directes, essaye de demander le plus tôt possible, et rappelle toi d'être courtois.e quant au délai de réponse. La personne qui répond est un.e bénévole (tout comme toi) et ne regarde peut être pas ses messages tous les jours. Mais si tu n'as pas eu de retour au bout d'une semaine, ou si l'évènement se déroule bientôt, n'hésite pas à demander poliment un retour.
- Une fois que tu as établi un contact ou été bénévole au moins une fois pour une ligue, confirme avec elleux leur moyen préféré de se porter bénévole pour les événements futurs. À partir de là, il s'agit de se tenir au courant de l'agenda de la ligue et des annonces pour savoir quand tu peux t'inscrire.

Pour de plus gros événements :

- Pour des événements comme la RollerCon (USA), le seul moyen d'avoir une place est de s'inscrire sur leur site web. Si l'événement a un site, une candidature ou tout autre moyen spécifique d'inscription, assure-toi que tu es capable de créer un compte ou de trouver comment t'inscrire. Si tu n'arrives pas à le faire, contacte l'adresse email ou autre contact indiqué.
- Beaucoup de tournois ont des formulaires de candidature et les postent sur leur site web et/ou les partagent sur les réseaux sociaux.
- Inscris-toi sur les groupes Facebook [Roller Derby Announcers](#) et [Roller Derby Announcers\(Europe\)](#) et aussi sur les groupes nationaux et régionaux locaux.
- Prépare tes candidatures - identifie une personne qui peut attester de tes aptitudes comme speaker·ine et identifie tes meilleures interventions.
- Garde un CV des matchs, de tes rôles et d'avec qui tu as travaillé. (Voici un [modèle](#) que tu peux compléter avec tes informations !)

Généralement :

La meilleure façon de t'assurer de ta capacité à t'inscrire pour des événements futurs est d'être présent·e à l'heure et de faire de ton mieux pour amuser tout le monde. Démontrer ta fiabilité est le meilleur moyen d'avoir plus de créneaux de speaker !

Se Préparer

Voici une check-list pour t'aider à avoir l'essentiel et pouvoir te concentrer sur faire de ton mieux pendant l'événement. Plus tu pars loin de chez toi, plus tu devrais te libérer de temps pour faire cette liste.

Choses Matérielles

- Inhalateur, médicaments, oxygène, baume à lèvres, ...
- Affaires des animaux, affaires des enfants (si tu amènes un animal ou un enfant)
- Gourde d'eau
- Chargeur et câble pour téléphone
- Lunettes de soleil, crème solaire et une couche supplémentaire de vêtements (si l'événement est en extérieur)
- Bouchons d'oreilles ou casque antibruit
- Pastilles ou bonbons
- Stylos
- Analgésiques
- Un ventilateur personnel (s'il va faire chaud)
- Des lingettes nettoyantes
- Un parapluie (s'il va pleuvoir)

Suivant Où Tu Vas

- Est-ce que tu as confirmé que tu es sur le roster des bénévoles ou des speaker·ine·s?
- Est-ce que tu as confirmé le jour et l'heure des matchs où tu speak et s'il faut être présent plus tôt pour revoir des rosters, être à un briefing d'événement, faire des tests de son, etc ?
- Est-ce que tu as prévu de dormir assez ?
- Est-ce que tu as besoin d'un code d'accès, d'une clé, etc pour venir ? Si oui, est-ce que c'est bien prévu ?
- Est-ce que tu as confirmé si tu dois venir avec ton propre équipement son ? (La ligue organisatrice devrait le fournir)

Si Tu Vas En Dehors De Ta Ville Ou De Ton Département

- Est-ce que le transport est confirmé ?
- Est-ce que ta voiture est chargée ou est-ce que le plein a été fait ? (Si tu utilises ta voiture)
- Sinon, est-ce que tu as prévu du temps supplémentaire pour faire le plein ou charger sur la route ?
- Est-ce que tu as confirmé l'adresse et l'entrée spécifique dans le bâtiment (si c'est un site avec plusieurs bâtiments) ?
- Est-ce que tu as posé des questions concernant le parking ? (si tu viens en voiture)
- Est-ce que tu as un endroit pour dormir ? (Si ce n'est pas un déplacement sur la journée)
- Est-ce que tu as au moins prévenu une personne où tu vas, si quelque chose arrivait?

Si Tu Vas Dans Un Autre Pays

- Est-ce que ton congé ou RTT a été confirmé au travail ? (Si tu es concerné·e)
- Est-ce que tu as ton passeport ou tout autre document d'identité nécessaire ?
- Est-ce que ta carte d'identité est à jour et non expirée ?
- Est-ce que ton moyen de transport et ton logement ont été confirmés ?
- Si tes réservations sont en ligne, est-ce que tu as vérifié que ton email est correct ou ton application à jour ?
- Si tu as des billets physiques, est-ce que tu les as bien juste à côté des autres affaires que tu emmènes ?
- Est-ce que tu as prévu assez de jours avant ou après l'événement, pour faire du tourisme, avoir du temps avec tes ami·e·s ou ta famille, décompresser, etc ?
- Est-ce que tu as au moins prévenu une personne des dates et lieux de ton voyage, si quelque chose arrivait ?

Les Éléments Dont On Parle

Voici quelques éléments sur lesquels parler ou ne pas parler durant les matches. Même s'il est impossible d'essayer de lister littéralement tous les sujets, cela devrait te donner une bonne idée. Bien que ce soit des suggestions de ce sur quoi parler, la manière dont tu speak est propre à chaque personnalité !

Conseil d'expert·e : quel est le principal conseil que tu donnes aux nouveaux speaker·ines ?

« Connais ce dont tu parles. Si tu ne connais pas les règles, concentre-toi sur les gens. Si tu ne connais pas la stratégie, concentre-toi sur les actions immédiates. »
- *Bob deQuickly*

“Si tu as un doute, laisse tomber” - *Nasty Moves*

Pour les nouvelles speaker·ine·s

Si tu n'es pas familier·ère avec les règles du roller derby ou si tu es nerveux·se à l'idée de speaker devant la foule, c'est ok ! Tu peux te concentrer sur des éléments qui sont pré-écrits (pour ne pas avoir à penser à ce que tu dis) ou les choses qui ne nécessitent pas de connaissances poussées du derby.

Voici quelques exemples :

- Les règles de bienséance du lieu sont typiquement des éléments pré-écrits; comme ne pas fumer, l'emplacement des toilettes, les procédures d'évacuation d'urgence, etc.
- Les remerciements aux sponsors ont souvent des résumés pré-écrits. Si tu vois seulement le nom d'une entreprise sans description, sens toi libre de discuter préalablement avec le·a chef·fe d'entreprise (si il/elle est présent·e) ou de regarder leur site web sur ton téléphone pour trouver des choses intéressantes pour speaker (comme où est localisée l'entreprise, quelques produits disponibles, des anecdotes amusantes à propos de cette entreprise, etc.).
- Les rosters des matches. Tu n'as pas besoin de connaître les règles du derby pour présenter les équipes et les arbitres. Mais auparavant, connais la prononciation des noms. (Nous irons plus loin sur ce point dans la section “Jour de match”).

- D'autres annonces logistiques et concernant le lieu, comme le dernier appel pour les boissons, le dernier appel pour la nourriture, les objets perdus, une voiture garée avec les feux laissés allumés, etc.
- Et plus ! Va voir en amont les annonces imprimées et trouve des choses que tu peux lire. Si tu es en binôme avec un·e speaker·ine plus expérimenté·e, demande lui les éléments que tu peux annoncer et discutes en amont de ton niveau de confort.
- Si tu as un doute, ne dis rien. Tu n'as pas besoin de remplir chaque seconde du match avec des paroles. Laisse l'action parler d'elle-même.
- Annonce régulièrement au public le score et le temps restant. Tout le monde ne regarde pas le tableau des scores - ils sont en train de discuter avec leurs ami·e·s, regarder les joueuses, ou sur leurs téléphones.

J'ai l'impression de divaguer. Comment puis-je m'arrêter ?

Si tu réalises cela pendant que tu speake, finis ta phrase, ensuite éloigne le micro de toi ou éloigne toi du micro. Si tu ressens que tu divagues, tu as déjà fait le pas le plus important, qui est d'en prendre conscience.

Voici des choses que tu peux essayer pour être délibérément plus en phase avec ce que tu dis, et plus conscient de trouver une fin de phrase quand tu speak :

- Prends une respiration pour organiser tes pensées avant de speaker, incluant le point principal de ce que tu veux dire et la conclusion (i.e comment tu vas arrêter de parler).
- Si tu vois une nouvelle phase du jeu qui est sur le point de se produire (comme un jam qui va commencer, une entracte qui se termine, un temps mort ou un official review qui se termine, etc.), essaye de terminer ce que tu disais avant de commencer la phrase suivante.
- Regarde plus de roller derby. Cherche des exemples où les speaker·ine·s alternent entre parler et ne plus parler. Vois si tu arrives à comprendre le timing entre le moment où le·a speaker·ine commence et arrête de parler.
- Speak plus. Reste attentif sur tes habitudes et comment tu veux grandir en tant que speaker·ine. Continues à t'entraîner et tu progresseras !

J'ai l'impression que je n'ai rien à dire ou que je ne fais que de me répéter quand je speak. Qu'est-ce que je peux faire ?

Moins peut être mieux ! Si tu crois que tu n'as rien de pertinent ou d'engageant à dire à un moment particulier, tu n'es pas obligé·e de dire quelque chose. C'est ok de laisser l'action parler d'elle-même -- on n'attend pas de toi que tu parles à chaque seconde du match.

C'est aussi possible que tu sois dans ta tête et que tu penses que tu n'as plus rien de valeur à dire, alors que tu en dis.

- Exemple : si tu dis des choses hors micro à tes co-speaker·ine·s ou aux autres personnes proches, et que les gens te font remarquer que tu devrais les dire au micro, c'est un indice pour savoir que tu as des bonnes choses à dire. À partir de là, il s'agit de prendre confiance en soi. Parle de ce que tu as dans ta tête - tu peux le faire !
- Si tu n'oses pas réagir avec enthousiasme à une action du match, quelqu'un·e dans la foule a probablement la même réaction. Tant que c'est positif, non offensif, non-biaisé, et que ça n'affecte pas le gameplay, vas y. Dis-le ! Imagine si les participant·e·s pensaient, "tu lis dans mon esprit" ou "j'étais justement en train de penser à la même chose!" en réponse à ce que tu viens de dire. Tu peux aussi avoir cet effet sur les gens.

Idéalement, tu seras en binôme avec un·e speaker·ine expérimenté·e qui peut t'aider à couvrir d'autres zones. Discutes en amont des choses sur lesquelles tu peux speak, et vas-y à ton propre rythme. Ce qui compte le plus est de créer un événement fun pour tout le monde.

Mais si tu es solo, merci d'avoir eu le courage de te lancer dans le speak ! Ton attitude volontaire est une bénédiction pour ta ligue et la communauté de roller derby. Concentre-toi sur les appels et lis ce avec quoi tu es confortable - il est plus important que ce que tu dises soit précis, plutôt que de te surmener et de te pousser à faire des erreurs. Mais quand tu fais une erreur, corrige-la aussi tôt que possible. Ta ligue comprendra que tu es en train d'apprendre. Et un jour, tu seras capable de regarder en arrière et de voir à quel point tu as grandi en tant que speaker·ine.

Pour Les Speaker·ine Avec Une Certaine Expérience

Suivant ton niveau de confort, tu peux essayer le format “se concentrer sur les sujets ou les événements” (décrit plus profondément dans la section “Formats d’annonces”), pour gagner en aisance avec les différentes façons de commenter. Quand tu seras à l’aise avec tout ça, sens toi libre d’essayer aussi les autres formats. Essaie de développer des moyens standards personnels de décrire une action afin de mettre en place le moins d’efforts mental à décrire le match. Commence à développer ton identité de speaker·ine : phrase d’accroche, perspective, etc.

Tu peux aussi essayer différents rôles de speaker·ine. Suivant ce qui est disponible pour toi, tu peux essayer le stream, la production, et/ou les annonces publicitaires. N’importe quel moment est un bon moment pour essayer quelque chose de nouveau et voir comment tu te sens, et d’élargir tes horizons en comparant ce que c’est que d’être le·a leader de chaque rôle. Qui sait, tu trouveras peut être une nouvelle partie favorite de speak !

Pour Les Speaker·ine·s Occasionnel·le·s

Tu peux certainement expérimenter avec tous les éléments mentionnés ci-dessus. Aucune importance d’où tu es dans ton aventure dans le roller derby, tu n’es jamais “coincé·e”, tu peux toujours essayer de nouvelles choses pour voir.

Tu peux aussi te fixer des objectifs durant le jeu et les commentaires comme :

- L’historique de la ligue
- Comment les matchs précédents se sont passés (si c’est une revanche)
- Les enjeux du match (par exemple : est-ce que c’est le premier / dernier match de la saison ? Est-ce que cela détermine le champion local ? Est-ce que le gagnant va aux playoffs ? Est-ce que c’est un match de levée de fonds ? Etc)
- Des éventuelles rivalités entre les équipes ou individuellement entre des joueuses (par exemple : basé sur des statistiques passées, des membres d’une même famille dans les équipes opposées, etc).
- Les classements WFTDA du match (si les classements sont impliqués).

Autrement dit, si tu as des opportunités de souligner l’importance de ce match et ce que cela signifie pour les personnes impliquées. Pense à cela : si tu investis le public à l’enjeu du match, cela peut augmenter leur tension et leur excitation pour tous les moments qui vont suivre. À partir de là, ils ne sont plus juste en train de regarder des personnes sur des rollers, ils sont témoins d’un événement sportif épique.

Particulièrement pour les speaker·ine·s stream, il faut renforcer tes connaissances des tactiques et des stratégies. Travaille avec les ligues locales pour comprendre quelles

sont leurs stratégies et leurs tactiques. Regarde ce que font les meilleures équipes car cela va se répercuter sur les autres.

Ta compréhension des règles et de l'arbitrage est quelque chose qui va aussi passer tes annonces à un autre niveau. En apprenant à être Non skating Official (NSO) ou Skating Official (SO) tu vas améliorer tes connaissances concernant la manière de siffler, les pénalités et le jeu.

Tu peux aussi combiner plusieurs rôles de speaker·ine, par exemple en superposant la production et/ou le sponsoring à ce que tu fais déjà, en interne ou en streaming.

Les Types D'appels et D'annonces

Pendant un match :

- Évite de dire des choses qui peuvent être offensantes
- Commente les actions qui se sont passées au lieu de spéculer
- Évite de dire des choses qui peuvent influencer le résultat, ou des informations qui sont de la responsabilité de ceux qui sont sur le track (exemples : un·e joueuse est debout dans la box de pénalité, un·e joueuse revient sur le track, un·e jammer arrive juste derrière l'autre jammeur).

Tu peux commenter sur les éléments suivants, et d'autres :

- Qui est sur la ligne de jam
- Le·a jammer qui prend le lead.
- Comment le·a jammer passe à travers ou à côté du pack.
- Les efforts des blockers
- Les coéquipier·ère·s qui assistent leur jammer.
- Un star pass.
- Un·e arbitre qui siffle une faute et la personne qui est envoyée dans la box de pénalité.
- Le jam va durer 2 minutes.
- Il y a un changement entre les deux jammer dans la box de pénalité.

- Il y a un power jam.
- Il y a un power start.
- Il y a une nouvelle rencontre entre deux jammers lors de ce jam.
- Quelqu'un·e est jammer pour la première fois du match.
- Quelqu'un·e est recyclé·e.
- Le pack est étalé.
- Le pack est en un seul gros amas.
- Quelqu'un·e montre des compétences extraordinaires (jeu de jambes, toupie, apex, jersey whip, etc.).
- Un·e jammer marque des points.
- Le·a lead jammer demande l'arrêt du jam (ou le jam se termine pour une autre raison).
- Les points que chaque équipe marque à la fin d'un jam.

Évidemment ce n'est pas tout, et c'est différent suivant la personnalité de chaque speaker·ine, quelles sont les choses qui les passionnent, ce sur quoi iels se sentent à l'aise de speaker, etc. Indépendamment de ton expérience, cela devrait te donner plein d'options et te permettre d'expérimenter, de t'appuyer dessus ou de t'en inspirer.

Les éléments ci-dessus s'apparentent davantage à un compte-rendu détaillé. La spécificité des commentaires dépendra plus de la créativité ou de la personnalité du·de la speaker·ine, aussi longtemps que ce qu'il·elle dit évite toujours d'être offensant ou d'influencer le résultat du match.

Des annonces communes additionnelles :

- Lire les annonces des partenaires durant les moments tels que les temps morts ou les mi-temps. Ou même entre les jams pour les très gros événements avec beaucoup de sponsors.
- Si il y a un official review et que tu dis le résultat, attend que l'arbitre principal ait fini de parler avec les coaches et les capitaines (et idéalement ils te donnent le go) avant de l'annoncer.

- Si c'est applicable, annonce le dernier appel pour la nourriture/les boissons/les fournisseurs etc pendant un temps mort, un mi-temps ou entre les jams si besoin.
- Les annonces diverses tels que les objets perdus et trouvés, les voitures avec des feux allumés, peuvent aussi être annoncées pendant les temps morts, mi-temps ou entre les jams si besoin.

Jour de Match

Tu t'es préparé·e, tu es arrivé·e — c'est le jour du match ! Voici ce que tu peux faire avant, pendant et après un match.

Conseil d'expert·e : Comment te prépares-tu pour le jour du match ?

« C'est très simple. Hydrate-toi, dors bien, mange bien, prends tes suppléments et apporte ton propre thé et ton miel. Si tu amènes un sac de pastilles pour la gorge, tu es pratiquement un·e pro. Et garde toujours une gourde remplie à portée de main. » – *Cakes*

Avant le Match

- Arrive au moins une demi-heure à une heure avant le premier coup de sifflet du premier match, pour allumer la sono (si nécessaire), faire les tests micro, parcourir les notes du programme et les listes de joueuses, etc. Le temps dont tu as besoin dépend du lieu ou de l'événement.
- Astuce : si le matériel audio t'appartient (ou appartient à ta ligue), remplace les piles des micros avant chaque événement — ou chaque matin, pour les tournois de plusieurs jours. C'est un peu excessif, mais mieux que d'avoir un micro qui meurt en plein jam. (Pas besoin si ton micro est filaire ou rechargeable.)
- Identifie où se placent les speaker·ine·s, ou vois avec les organisateurices pour déterminer le meilleur endroit.
- Rassemble ton matériel d'annonce : micros, feuilles avec les infos (règles du lieu, sponsors, programme, etc.), rosters, antisèches (règles du derby, signaux de pénalité, etc.), un ou deux stylos, une planchette si besoin, et bien sûr ta gourde.
- Si tu as des notes, lis-les à l'avance et pose tes questions s'il y a des erreurs, incohérences ou fautes.
- Optionnel : demande à chaque équipe s'il y a des anniversaires, occasions spéciales ou autres choses à mentionner plus tard dans la journée.
- Fais le tour des stands, food trucks, et autres. C'est toujours plus vivant quand tu sais de quoi tu parles en les annonçant. Les vendeur·euses apprécieront que tu viennes les rencontrer, et ça rend l'ambiance du lieu plus accueillante.
- Si vous êtes plusieurs speaker·ine·s, mettez-vous d'accord sur le format avant le match (voir section "Formats d'annonce").

- Parfois, les speaker·ine·s participent à des animations avant le match, à la mi-temps ou après. Exemples : remise des prix MVP, jeux, spectacles, surprises d'anniversaire, etc. Assure-toi de savoir ce que tu dois faire et d'avoir tout ce qu'il faut.
- Bonus : demande à l'équipe médicale s'ils préfèrent que tu restes silencieux·se pendant les blessures (pour qu'ils entendent mieux), ou que tu continues avec des remerciements ou sponsors (pour détourner l'attention du public). Chaque ligue a sa préférence.
- Évite de porter des vêtements avec le logo d'une équipe qui joue : la neutralité, c'est aussi visuel.
- Échauffe ta voix. Cherche en ligne des exercices de vocalises rapides, ça fait une grande différence.
- 5 à 7 minutes avant le premier coup de sifflet, commence à :
 - accueillir le public,
 - lire les consignes de sécurité,
 - présenter les équipes,
 - annoncer les rosters de joueuses et d'officiels (si disponibles),
 - et te présenter toi-même.

Pendant le Match

- Ne dis rien qui puisse être offensant.
- Commente uniquement des actions déjà arrivées, pas des suppositions.
- Ne dis rien qui puisse influencer le jeu, ou révéler des infos que seul·e·s les arbitres ou joueuses doivent savoir (par ex. : "la Jammer se relève dans la penalty box", "la Jammer bleue rattrape la verte", powerjam, starpass, etc.).
- Consulte la section "Choses à dire" pour des idées de commentaires.
- Hydrate-toi ! Même si tu ne patines pas, tu bosses fort.
- À la fin de la première période : Fais des annonces pour la nourriture, les boissons, la boutique, etc. et rappelle à tout le monde quand revenir.

- Au début de la seconde période : Souhaite la bienvenue au public, donne le score actuel, et rappelle brièvement quelques faits marquants de la première moitié.

Après le Match

- Tu peux relire les rosters et la liste des bénévoles (comme un générique de fin — une belle façon de remercier tout le monde).
- Si le match prévoit des MVP, rappelle aux équipes de te donner leurs choix. Une fois reçu, annonce-les et distribue les trophées s'il y en a.
- Fais un petit mot de fin : Remercie le public, félicite les équipes, le crew des officials, mentionne la prochaine date de match, le lieu de l'after, etc. Cela donne une impression chaleureuse et pro, et fait que le public repart en ayant vécu un moment marquant, pas juste "un match".
- Selon le lieu : remets le matériel à sa place, range la zone d'annonce, éteins les micros, et donne un coup de main au rangement si tu peux. Les orgas adoreront ça.
- Vérifie avant de partir : téléphone, clés, portefeuille, gourde... surtout si tu n'es pas chez toi.

Entre Deux Matches (Événement Multi-Matches)

- Sors de la zone de jeu, prends l'air, repose-toi un peu.
- Étire-toi, bouge. Rester statique fatigue vite corps et cerveau.
- Si tu peux, assiste à un match en spectateur. C'est rare pour un·e speaker·ine, alors profite-en. (Vérifie d'abord si c'est permis selon l'organisation.)
- Mets des bouchons d'oreille quand tu n'annonces pas.
- Bois, mange.
- Si tu as une inquiétude, parle-en à la personne responsable des speaker·ine·s ou à la coordination bénévole.

Pronoms et Prononciation

C'est crucial : confirme les pronoms et la prononciation avant chaque match.

Les erreurs arrivent à tout le monde, même aux speaker·ine·s expérimenté·e·s. Mais la bonne nouvelle, c'est que tu peux les éviter !

Pour éviter les erreurs de prononciation :

Avant le match, va voir chaque équipe, lis à voix haute tous les noms, et note les corrections. Ça t'évitera d'improviser ou de mal prononcer un nom.

Pour éviter les erreurs de pronoms :

- Le moyen le plus sûr : n'en utilise pas. Utilise simplement : le nom de derby, le nom ou la couleur de l'équipe + le numéro ("bleu 56"), u le nom/couleur + la position ("Whoopie Cushions Blocker").
- "Elleux/lels" n'est pas une solution universelle. S'il n'y a pas de pronoms sur les feuilles, garde la formule ci-dessus. Et même s'il y en a, il peut y avoir des fautes — donc le plus sûr reste de ne pas en utiliser.
- Les recommandations récentes de la WFTDA sont de ne pas demander directement les pronoms aux joueuses. Tu peux te baser sur ceux indiqués dans les rosters (s'ils y figurent), ou simplement ne pas en utiliser.

Ta rigueur sur ce point fait une énorme différence : elle montre ton respect et contribue à une ambiance inclusive et bienveillante.

Faire des Erreurs

Nous sommes tous des humains, nous commettons toutes des erreurs. Quand cela arrive, que fais-tu ?

Conseil d'expert·e : Quelle est la plus grosse erreur que vous ayez commise ?

« Toutes les fois où j'ai mal prononcé le nom d'une joueuse, pendant tout un match. Ça me hante encore. » - *Juke Special*

« La plus grosse erreur que j'ai commise a été d'accorder plus d'importance à ce que les autres pensaient qu'à ce que je pensais de moi-même. Le simple plaisir de parler un sport que vous aimez devrait être la raison principale pour laquelle vous êtes là. Gardez cela à l'esprit lorsque vous commettez ces erreurs, car vous en ferez forcément. Mais vous êtes aussi humain et vous avez le droit de tomber aussi souvent qu'un·e joueuse. L'important, c'est que vos intentions soient bonnes et que vous souhaitez commenter le match au mieux de vos capacités, quel que soit votre niveau. » - *Cakes*

Erreurs Commises Envers des Personnes

Telles que se tromper sur le genre, l'identité ou le nom d'une personne.

Si tu te trompes sur le genre d'une personne :

- Sois respectueux lorsque tu es corrigé·e et remercie la personne de t'avoir prévenu.
- Assume ton erreur, excuse-toi et passe à autre chose. Ne défends pas ton erreur.
- Les pronoms ne sont pas une blague, ne les transforme pas en blague.

Source: [WFTDA Code of Conduct Toolkit](#)

Si tu décris quelqu'un de manière erronée :

- Que l'erreur d'identification soit due à des numéros similaires (par exemple 22 et 022, 119 et 911), à une taille ou une corpulence similaire, ou à d'autres causes, ne donne pas d'explications sur les raisons de cette erreur.
- Excuse-toi, corrige ton erreur et passe à autre chose.

Si vous décris quelqu'un à tort en fonction de la couleur de sa peau :

- Présente tes excuses directement et immédiatement (entre deux jams est okay pendant un match en cours). Ne pas reconnaître les dommages causés par des

actions même involontaires constitue une violation du code de conduite de la WFTDA. Il est important de favoriser une communauté safe et accueillante, et de réfléchir aux préjugés internes.

- Une erreur peut être transmise par la capitaine de l'équipe plutôt que par la joueuse concerné-e.
- La personne décrite à tort ne te doit aucune discussion et n'est pas obligé-e d'accepter tes excuses. La WFTDA reconnaît que le fait d'être décrit à tort peut être une expérience qui déclenche des traumatismes et n'attend pas des victimes qu'elles fournissent l'effort émotionnel nécessaire pour entendre/comprendre ceux qui ont commis l'erreur.
- N'apporte pas de raisons supplémentaires au pourquoi de ton erreur. La raison n'a aucun rapport avec le préjudice causé. Cela attire davantage l'attention sur l'innocence proclamée du préjugé que sur la responsabilité de la micro-agression.

Source: [WFTDA Officiating Clarification: How to Handle Issues Around Skater Colors and Numbers](#)

[WFTDA Announcer Inclusion Policy](#)

Erreurs Dans La Description Du Jeu

Par exemple, dire de mauvaises informations sur le scoreboard ou ce qu'il se passe sur le track.

Si tu trompes en lisant le scoreboard :

Excuse-toi, corrige ton erreur et reprends le cours du match. Pour après, prends le temps de bien lire et comprendre les informations du scoreboard avant de dire quelque chose.

Rappelle-toi que les scorekeepers sont aussi bénévoles, qu'ils dépendent des informations transmises par d'autres bénévoles sur le track. Les informations telles que le score, le nom des jammers, qui a le lead, quel est le type de time out, etc., peuvent apparaître avec des erreurs et du retard, avant d'être ajustées. Si tu vois que c'est récurrent, prends toujours le temps avant de donner des informations qui dépendent du scoreboard.

Si tu trompes en décrivant ce qu'il se passe sur le track :

Quelques exemples :

- Tu vois un·e joueuse mettre le cover étoile et tu dis qu'il y a eu un star pass, mais il n'y a pas eu de star pass, c'était lae jammer de départ qui remettait son cover après l'avoir retiré.
- Tu dis qu'un·e jammer a terminé un passage marquant, mais c'était le passage initial.
- Tu indiques de manière incorrecte le type de pénalité qui a envoyé un·e joueuse en penalty box.
- Tu dis qu'un·e joueuse est resté·e dans les limites du track, mais il/elle/iel reçoit une pénalité de cutting the track.
- Ou tout autre erreur liée à ce qu'il se passe sur le track.

Excuses-toi et corrige ton erreur. À l'avenir, prends le temps de t'assurer que tout est sifflé et annoncé par un·e official vu avant de le dire au micro. Si tu n'es pas sûr à 100 % de ce qui s'est passé, ne dis rien.

Tout le monde sur la piste est humain. Les officials font parfois des erreurs, puis s'ajustent. Cela peut t'amener à dire quelque chose que les officials ont initialement déclaré, puis à devoir le corriger. Lorsque cela se produit, évite de critiquer les officials ou la qualité ou le style de l'arbitrage ; évite d'exprimer ton désaccord avec les décisions arbitrales au micro, etc.

Autres Erreurs à Éviter

Apprends des speaker.ine.s plus expérimenté.e.s ; évite ces erreurs !

Quoi : Annoncer la fin d'un jam/d'une période/d'un match avant les arbitres.

Pourquoi : Il est possible que des modifications soient apportées au chronomètre du scoreboard ou que d'autres ajustements relancent le match . Pour les choses signalées par des coups de sifflet (exemples : la fin d'un jam, la fin d'un match), il est préférable de les annoncer après avoir entendu les coups de sifflet.

Quoi : Louer un comportement impressionnant mais dangereux ou une pénalité.

Pourquoi : Le roller derby est un sport de contact, parfois dangereux. Tu peux être tenté·e de décrire la force d'un choc ou la violence d'une chute, mais nous te conseillons de ne pas le faire. Nous n'encourageons pas les actions qui pourraient entraîner des blessures ou un mauvais comportement. Par exemple, il n'est pas « cool » de commettre une faute ou de blesser quelqu'un intentionnellement. Ce n'est pas badass, c'est juste stupide. Notre conseil est de ne pas insister là-dessus et de passer à autre chose.

Quoi : être ouvertement en désaccord avec une décision ou une stratégie.

Pourquoi : Tu peux être en désaccord, mais en tant que speaker·ine, ce n'est pas ton rôle de donner ton opinion au public, aux équipes et aux officiels. Ton travail n'est pas de coacher une équipe ou de demander un official review.

Quoi : Faire des blagues inappropriées.

Pourquoi : Comme nous l'avons déjà dit, ce n'est pas un spectacle d'humour et ton humour ne plaît pas forcément à tout le monde. Se moquer, humilier ou blâmer quelqu'un n'est pas acceptable. La plupart des événements de roller derby sont désormais fréquentés par des familles ; adapte ton langage et soit respectueux. Le roller derby est un sport amusant, familial et inclusif.

Quoi : Dire à plusieurs reprises le score si l'écart est important.

Pourquoi : Les équipes le savent, le public le sait. Lorsqu'un match n'est pas équilibré, il y a d'autres choses à dire que le score. Les joueuses sur la piste peuvent se sentir découragé·e·s si tu leur rappelle qu'iels/iels/elles ont 150 points de retard. Nous te conseillons plutôt de parler de leur esprit d'équipe, de la camaraderie sur la piste, etc.

Quoi : Annoncer le temps restant dans le jam ou la période, surtout si le score est serré.

Pourquoi : Cela peut influencer la stratégie des équipes ou leur donner un avantage tactique. N'oublie pas que tu dois éviter de dire des choses qui pourraient affecter le déroulement du match.

Quoi : Supposer la nationalité des joueuses en fonction de l'équipe dans laquelle iels/ils/elles jouent. (Exemple : « L'équipe française.»)

Pourquoi : les équipes peuvent compter des joueuses venu·e·s du monde entier qui se réunissent pour jouer ensemble.

Quoi : faire référence aux joueuses en fonction de leur couleur de peau ou d'autres caractéristiques non liées au jeu.


Pourquoi : utiliser le derby name, la couleur du maillot, le numéro de l'équipe, ou le rôle sur le track suffit pour désigner les joueuses. Cela évite les préjugés inconscients ou les déclarations à caractère raciste.

Modele

Les pages suivantes contiennent divers modèles vierges pour noter les actions de jeu en direct et ne pas avoir besoin de gribouiller sur les roasters et tes feuilles de commentaires !

N'hésitez pas à en imprimer des copies supplémentaires.

Fiche de statistiques pour les producteurices - par Bobby Narco

 [stat tracking template.pdf](#)

Plus gros jam du match jusqu'ici :

Équipe ou couleur:	Équipe ou couleur:
Points:	Points

Qui a jammé dans chaque équipe :

Equipe		
# et nom joueuse :		
# et nom joueuse :		
# et nom joueuse :		
# et nom joueuse :		
# et nom joueuse :		
# et nom joueuse :		

Résultats des Official Review :

Qui a demandé l'OR?	Qu'est ce qui a été demandé?	Qu'on répondu les SO?	L'OR a t-il été gagné ?
			Oui / Non
			Oui / Non
			Oui / Non
			Oui / Non

Autres notes :

Auto-feedback post-événement

Description de l'événement (date, nom et/ou lieu)

Mon poste de speaker·ine:

Qu'est ce qui s'est bien passé ?

Qu'est ce que je veux changer la prochaine fois ?

Description de l'événement (date, nom et/ou lieu)

Mon poste de speaker·ine:

Qu'est ce qui s'est bien passé ?

Qu'est ce que je veux changer la prochaine fois ?

Description de l'événement (date, nom et/ou lieu)

Mon poste de speaker·ine:

Qu'est ce qui s'est bien passé ?

Qu'est ce que je veux changer la prochaine fois ?

S'impliquer dans la communauté

D'autres façons de t'impliquer dans ta ligue et la communauté derby.

Conseil d'expert-e : C'est quoi speaker pour toi?

« C'est ma façon d'aider ma communauté derby! » - Pepper

En tant que speaker·ine, tu apportes déjà une incroyable contribution à la communauté. Néanmoins, peut-être que tu es tellement passionné·e par le Roller Derby que tu veux aider encore plus - trop bien!

Si tu es déjà impliqué·e dans ta ligue parce que tu y joues, arbitres ou fait du bénévolat, tu connais probablement déjà d'autres façons de contribuer.

Si tu cherches des idées de choses à faire pour aider ta ligue, voici quelques suggestions :

- N'hésite pas à demander ! Lorsque tu es sur place où si ta ligue à un outil de communication - un forum, slack, discord ou un email pour les bénévoles - contacte la et demande comment aider. Le Roller Derby a toujours besoin de bénévoles donc même un simple "Coucou, je voudrais m'impliquer davantage mais je ne sais pas comment !" peut lancer la conversation.
- Si tu joues ou comptes jouer dans la ligue, renseigne toi sur les comités existants. Identifie ceux qui te plaisent et vois comment les aider; officiellement en tant que membre potentiel ou officieusement en soutien.
- À chaque fois qu'un match arrive, il y a généralement un appel à bénévoles, un formulaire ou un autre moyen de se signaler pour les personnes qui veulent aider. Même si rien n'est annoncé, c'est le moment idéal pour proposer ton aide. On a toujours besoin de renfort les jours de match !
- Il peut aussi y avoir des demandes ponctuelles et spontanées : quelqu'un a besoin de quelqu'un pour garder son animal, d'aide pour déménager, d'un covoiturage pour l'entraînement ou un match, quelqu'un cherche du matériel d'occasion, etc. Chaque occasion d'aider quelqu'un est une chance de t'impliquer et d'égayer la journée de quelqu'un.

Quoi que tu choisisses de faire, n'oublie pas d'aussi prioriser ta vie perso, ton travail, ta famille ou n'importe quelle autre chose importante de ta vie. Le Roller Derby a toujours besoin de plus de bénévoles, mais ne le fait pas au détriment de ton bien-être !

MERCI !

Il n'y a jamais assez de bénévoles dans le roller derby, et surtout pas assez de speaker-ine-s. Tu étais présent-e sur un event et grâce à ta voix et à ta personnalité, tu as offert à tout le monde un moment amusant et mémorable. Merci de faire partie de la communauté du derby, et merci pour le speak !

Nous tenons également à remercier tous les speaker-ine-s exceptionnel-le-s qui nous ont fait part de leurs réflexions, conseils, astuces et exemples pour élaborer ce guide. Nous n'aurions pas pu le faire sans votre soutien à toustes.

Cordialement,

Votre WFTDA Announcing Development Committee :

AK 40oz

Bob deQuickly

Chelvi Bomb

Cinna-bomb Roll

Comic Drop

Diss Cussions

dorkmistress

Hémo

Iron Lung

Jumping Spider

PR Mageddon

Say-J

Shady Hawkins

Sven WilllbeFamous

TchaiKILLsky

Ressources

Voici quelques ressources pour t'aider à commencer le speak ou pour poursuivre ton apprentissage.

Guide Speaker·ine du Comité de Développement Annonceurs (ADC) de la WFTDA

La version électronique de cette brochure que vous pouvez partager, télécharger ou imprimer.

https://static.wftda.com/files/guide-speak_wftda.pdf

Exemple de modèle de CV Speak

Fais-en une copie et note les matchs que tu as speaké.

<https://resources.wftda.org/wftda-announcer-cv-template>

Guide des signaux et signes utilisés par les arbitres WFTDA (anglais)

<https://static.wftda.com/officiating/wftda-officiating-cues-codes-and-signals.pdf>

Descriptions des postes de speaker.ine.s WFTDA (anglais)

Les différents rôles en speak. À toi d'en essayer plusieurs !

<https://resources.wftda.org/wftda-announcer-job-descriptions/>

Les règles du Flat Track Roller Derby (anglais)

Oui, toutes les règles en anglais (ça fait bosser un peu!).

<https://resources.wftda.org/rules/>

WFTDA Recueil de règles (anglais)

Tu adores te plonger dans des scénarios hypothétiques ultra spécifiques ? C'est cadeau.

<https://rules.wftda.com/casebook/>

Roller Derby Streaming sur Youtube

Pour regarder plein de matchs gratuitement et s'entraîner à speaker.

https://www.youtube.com/results?search_query=roller+derby+streaming

WFTDA YouTube Channel

<https://www.youtube.com/@thewftda>

Association of Flat Track Derby Announcers "How to" Videos (anglais)

Une série de vidéos présentant les différents rôles et aspects du rôle de speaker.ine.

<https://www.youtube.com/@rollerderbyannouncersassoc1875/videos>

Crédits

Auteur principal et coordinateur : Iron Lung, @lungderby (Instagram)

Contributions par :

Diss Cussions

dorkmistress

Hémo

Loud & Queer

wonderpance

Conseils d'expert·e :

Baphomatt, Roller Derby Erfurt, @baphomatt030 (Instagram)

Bob deQuickly, Convict City Roller Derby, @bobdequickly (Instagram)

Cakes, @c8k3 (Instagram)

Es Terminate

Hémo @hemo_speaks_derby (instagram)

Holly

Juke Special, @howlieT (Instagram & Bluesky)

Nasty Moves, @natashenka007.bsky.social (Bluesky)

Pepper

Rippi Longstocking

Whippin' Red Siren, Rotterdam Roller Derby/Team Nederland Roller Derby

Traduction par :

Hémo

La Guigne

Strass de Pneu

Sabine Sabourrine

Venice Bitch

Coordination de la traduction :

Hémo