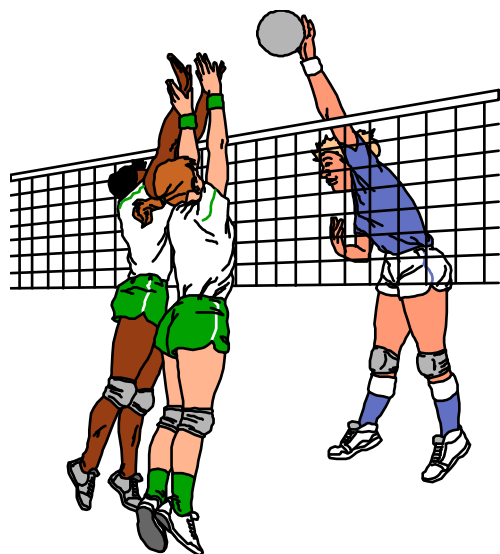




Présentation

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY BALL



FFVB

CCA

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE



Titre

FEUILLE DE MATCH

FFVB



2009 - 2012



Préambule

Le respect des prescriptions légales et réglementaires relatives au code d'arbitrage implique que soit tenue une feuille d'arbitrage, normalisée aux niveaux national et international, qui permette de présenter un match, d'en donner le résultat et tous les renseignements nécessaires aux instances de contrôle et de vérification de la FFVB



Introduction

Elle précise, en outre, si les consignes administratives et réglementaires sont bien appliquées, tant au niveau des joueurs que des conditions matérielles et arbitrales.

A contrario, elle met en évidence les anomalies qui peuvent résulter de la rencontre, les incidents divers, avec les retombées sur les instances de contrôle et de vérification, suite aux réserves formulées.

La feuille de match, seule pièce officielle qui donne le résultat d'une rencontre, permet à toute personne intéressée d'en connaître son déroulement.

La somme des informations qu'elle contient est particulièrement élevée et son importance est ressentie à tous les niveaux.

C'est la raison pour laquelle tout fait qui se produit avant, pendant et après un match, doit être inscrit sur ce document, par le "marqueur" officiel, qui a la responsabilité de remplir la feuille.



Objectifs



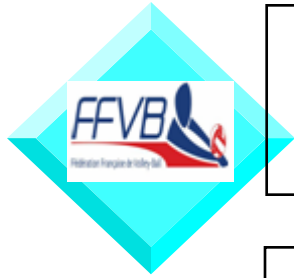
**AIDE AUX
FUTURS "MARQUEURS"
(manuel des arbitres)**

**PRISE EN COMPTE
D'UNE RENCONTRE**

**DEFINITION DES RUBRIQUES
ET DES "PAVES" ASSOCIES**

**COMMENTAIRES
EXEMPLES**



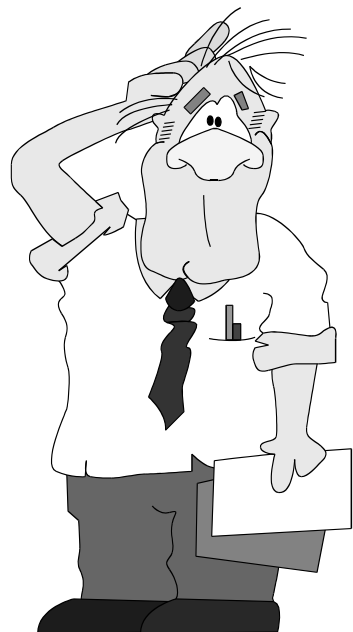








	FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY-BALL LIGUE NATIONALE DE VOLLEY FEUILLE DE MATCH	1
	08 80	08 80
S E T 1		
4		
S E T 2	08 80	08 80
S E T 3		
S E T 4		
S E T 5		
		2
SANCTIONS	REMARQUES	RESULTATS
	6	8
	3	7
	9	
	APPROBATION	

Feuille
de
Match



Fiche de position



 FIVB SET 1 LINE-UP SHEET Fiche de position R-5 TEAM Equipe IV III II VI V I COACH SIGNATURE SERVICE	 FIVB SET 2 LINE-UP SHEET Fiche de position R-5 TEAM Equipe IV III II VI V I COACH SIGNATURE SERVICE
 FIVB SET 3 LINE-UP SHEET Fiche de position R-5 TEAM Equipe IV III II VI V I COACH SIGNATURE SERVICE	 FIVB SET 4 LINE-UP SHEET Fiche de position R-5 TEAM Equipe IV III II VI V I COACH SIGNATURE SERVICE
 FIVB SET 5 LINE-UP SHEET Fiche de position R-5 TEAM Equipe IV III II VI V I COACH SIGNATURE SERVICE	 FIVB SET 5 LINE-UP SHEET Fiche de position R-5 TEAM Equipe IV III II VI V I COACH SIGNATURE SERVICE

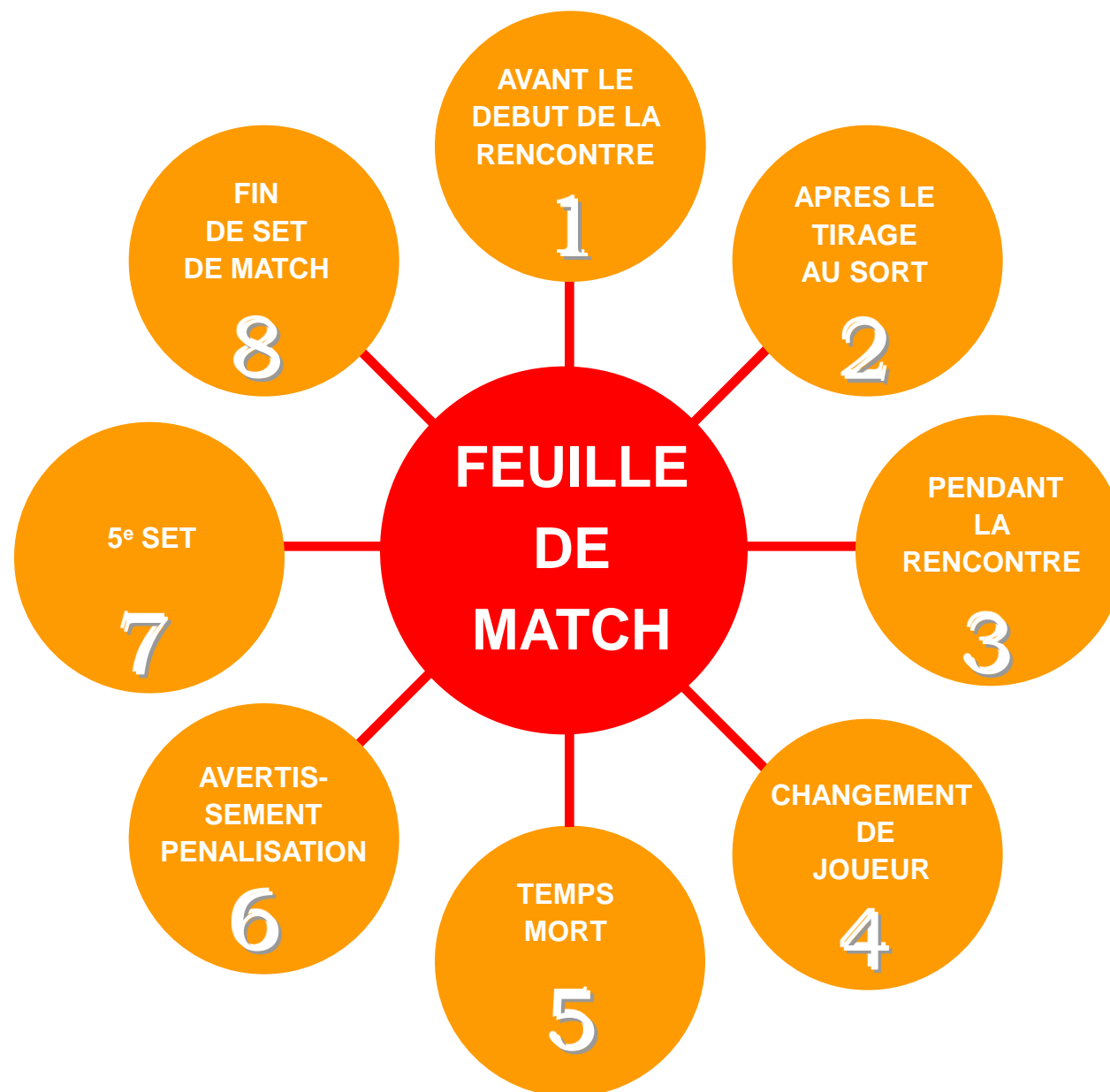
INSTRUCTIONS

Avant chaque set, le capitaine ou l'entraîneur inscrira la formation de départ avant le coup de sifflet de l'arbitre ; il signera le papillon de droite qu'il remettra au 2nd arbitre ou au marqueur et conservera le duplicata papillon de gauche.

Cette remise est obligatoire



Les points clés





PT1 - Avant le début de la rencontre :

* Compléter les lignes ou les cases numérotées de 1 à 9 de la façon suivante (en MAJUSCULES D'IMPRIMERIE) :

- ☒ N° 1 : nom de la compétition
- ☒ N° 2 : ville de la rencontre
- ☒ N° 3 : salle de la rencontre
- ☒ N° 4 : indiquer le niveau de compétition
- ☒ N° 5 : numéro du match
- ☒ N° 6 : catégorie : mettre une croix dans le carré "hommes" ou "femmes"
- ☒ N° 7 : date de la rencontre

NOTE Laisser en blanc les A ou B précédents ou suivants les noms des équipes.

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY-BALL LIGUE NATIONALE DE VOLLEY FEUILLE DE MATCH	2	3	1	5	7	8
	Nom de la Compétition : CHAMPIONNAT DE FRANCE					
	Ville PARIS	Date 19,08,07 Heure 21.00		Salle COUBERTIN	Poule 3MC	Match No 014
Division : Hommes <input checked="" type="checkbox"/> Femmes <input type="checkbox"/>			Autre Juniors		EQUIPES <input type="radio"/> A ou <input type="radio"/> B ASNIERES c CLAMART <input type="radio"/> A ou <input type="radio"/> B	

EXEMPLE

Match Championnat de France

"JUNIORS" - Hommes

ASNIERES / CLAMART

ASNIERES pas de LIBERO

CLAMART avec LIBERO

- ☒ N° 8 : heure prévue de la rencontre
- ☒ N° 9 : nom des équipes
(inscrire à gauche, l'équipe qui reçoit, ou première citée par le calendrier officiel, si terrain neutre)



PT1 - Avant le début de la rencontre : *(1b)

* Compléter les lignes ou les cases numérotées de 10 à 14 de la façon suivante :

- ✉ N° 10/11 : noms des équipes - n° de maillot (ordre numérique) noms et n° de licence des joueurs de chaque équipe.
- ✉ N° 12 : noms des arbitres, marqueur, juges de ligne.
- ✉ N° 13/14 : faire signer les capitaines avant le tirage au sort et les entraîneurs de chaque équipe après le tirage au sort.

NOTE Laisser en blanc les ○ A ou B

Après les signatures, cercler les capitaines et rayer les cases vides (sauf les cases « libero »)

12

APPROBATION				
Arbitres	Nom	Ligue	No licence	Signature
1 er	LAB Pierre	XX	XXXX	
2 e	VOSDE Pierre	XX	XXXX	
Marqueur	SCRIB Ouillard	XX	XXXX	
Marqueur Assistant				
	1	Juges de lignes	2	
	3		4	
	(A)	Capitaines	(B)	

RESULTATS											
EQUIPE					(A)	(B)	EQUIPE				
"T"	R	G	P	SET (Durée)	P	G	R	"T"			
				1 ()							
				2 ()							
				3 ()							
				4 ()							
				5 ()							
				Durée totale Set (mn)							
Heure Début Match			Heure Fin Match			Durée Totale Match					
....h mn		h mn		h mn					
VAINQUEUR						3 :					

10

11

○ A ou B		ASNIERES	EQUIPES	CLAMART	○ A ou B	
No	Nom du joueur	No licence	No	Nom du joueur	No licence	
1	DUPONT Robert	XXXX	2	CHEREAU Michel	XXXX	
2	BALS Louis	XXXX	3	SIMONE Laurent	XXXX	
3	DELILLE Jean	XXXX	4	BRAND Jean-Pierre	XXXX	
4	DURAND Louis	XXXX	5	KOSMIDER Jean	XXXX	
5	VOILLOT Henry	XXXX	6	ROBERT Michel	XXXX	
6	COURTIN Pierre	XXXX	8	BIGOGNE Albert	XXXX	
7	CAUSSE André	XXXX	10	LAURENS Michel	XXXX	
8	BERTRAN Emile	XXXX	11	LANGOU Jean	XXXX	
9	CANTIN Marius	XXXX	12	DAHURON Pierre	XXXX	
10	DUHAMEL Philippe	XXXX	13	LALANNE Guy	XXXX	
			14	LEROY Georges	XXXX	
			15	LANDAIS Michel	XXXX	
LIBERO						
OFFICIELS						
E	DUBOIS J.	XXXX	COUTURIER C.	XXXX		
EA						
S						
M						
SIGNATURES						
Capitaine DELILLE			Capitaine LANDAIS			
Entraîneur DUBOIS			Entraîneur COUTURIER			

13

14

* Certains renseignements ne sont pas inscrits. Pour compléter ces pavés, il est nécessaire de connaître la position des équipes sur le terrain, élément connu après tirage au sort.



PT2 - Après le tirage au sort : *(2)

- ✉ Dès que le marqueur est en possession des éléments suivants :
 - ✉ SERVICE : équipe CLAMART
 - ✉ POSITION SUR LE TERRAIN* : **par rapport au marqueur**
- à **GAUCHE** : équipe CLAMART (CLA) - à **DROITE** : équipe ASNIERES (ASN)

9

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY-BALL LIGUE NATIONALE DE VOLLEY FEUILLE DE MATCH	Nom de la Compétition : CHAMPIONNAT DE FRANCE	
	Ville PARIS	Date 19,08,07 Heure 21.00
	Salle COUBERTIN Poule 3.M.C Match No 014	A ou B B EQUIPES ASNIERES c CLAMART A ou B A
	Division : Hommes <input checked="" type="checkbox"/> Femmes <input type="checkbox"/>	Autre Juniors

NOTE Equipe à GAUCHE toujours Equipe "A"
 Equipe à DROITE toujours Equipe "B"

* détermine qui est l'équipe **A** et l'équipe **B**
 dans cet exemple **A** est **CLAMART** avec le service **S**
B est **ASNIERES** à la réception **R**

* les lettres **A** et **B** sont portées dans les cases N° 9, 10 et 11

* dans les pavés N° 15 et 16 inscrire le nom des équipes **A** et **B**

RESULTAT				
EQUIPE CLAMART A		EQUIPE ASNIERES B		
"T"	R	G	P	"T"
			1 ()	
			2 ()	
			3 ()	
			4 ()	
			5 ()	
		Durée totale Set (mn)		
Heure Début Match		Heure Fin Match		Durée Totale Match
....h mn	h mn	h mn
VAINQUEUR		3 :		

EQUIPES CLAMART A				
No	Nom du joueur	No licence	No	Nom d joueur
1	DUPONT Robert	XXXX	2	CHEREAU Michel
2	BALS Louis	XXXX	3	SIMONE Laurent
3	DELILLE Jean	XXXX	4	BRAND J.Pierre
4	DURAND Louis	XXXX	5	KOSMIDER Jean
5	VOILLOT Henry	XXXX	6	ROBERT Michel
6	COURTIN Pierre	XXXX	8	BIGOGNE Albert
7	CAUSSE André	XXXX	10	LAURANS Michel
8	BERTRAN Emile	XXXX	11	LANGOU Jean
9	CANTIN Marius	XXXX	12	DAHURON Pierre
10	DUHAMEL Philippe	XXXX	13	LALANNE Guy
			14	LEROY Georges
			15	LANDAIS Michel

OFFICIELS	
E DUBOIS J.	COUTURIER C.
EA	
S	
M	

SIGNATURES	
Capitaine DELILLE	Capitaine LANDAIS
Entraîneur DUBOIS	Entraîneur COUTURIER



PT2 - Après le tirage au sort :*(2)

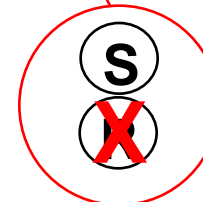
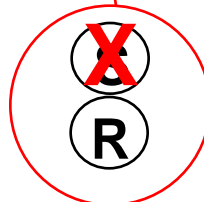
* 1er SET : compléter :

☒ EQUIPE **A** : CLAMART - Cocher la lettre **S** car cette équipe détient le service

☒ EQUIPE **B** : ASNIERES - Cocher la lettre **R** car cette équipe est en réception



		DEBUT : EQUIPE CLAMART A S R						POINTS	S R B	EQUIPE ASNIERES EQUIPE FIN :						POINTS					
Formation des équipes	Ordre de service	SET 1																			
	Formation de départ	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI								
	Joueur No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4				
Remplaçants	Score	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:								
	Joueur No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4				
Tours au service	1er 5e	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
	2e 6e	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6
	3e 7e	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
	4e 8e	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8
		" T "												" T "							
		:												:							
		:												:							



NOTE Dans un but de simplification et pour éviter les risques d'erreur, il est logique de remplir les SETS 2 et 3 en suivant bien les lettres B - A et A - B en conservant toujours le R pour l'équipe située à droite et le S pour celle située à gauche. (Pour cet exemple bien entendu.)



PT2 - Après le tirage au sort : *(2)

* Inscrire la position des joueurs dans les pavés "formation de départ" dans les cases se trouvant sous les numéros I à VI : suivant l'ordre indiqué sur les fiches de position; le N° I étant le joueur arrière droit.

➡ conformément à la Règle R 7.4.1

👉 Vérifier systématiquement que ces numéros figurent dans la composition de l'équipe.

Fiches de position
R 7.3.1

Formation des équipes		Ordre de service		DEBUT : EQUIPE CLAMART (A) (S) (R)						POINTS (S) (B) ASNIERES EQUIPE				FIN :						POINTS			
		Formation de départ		I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37	I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37
Remplaçants	Joueur No																						
	Score			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
Tours au service	1er	5e	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	
	2e	6e	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	
	3e	7e	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	
	4e	8e	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	

EQUIPE A

Inscrire le numéro du LIBERO dans la case réservée (voir diapo 14)

EQUIPE B



PT2 - Après la remise des fiches de position : *(2)

- ☒ Dès que le marqueur a fini d'inscrire les formations de départ.
- ☒ Dans les cases spécifiques « LIBERO »,
- ☒ Enregistrer le(s) libero(s) ou rayer la (les) case(s) sans libero

Si pas de libero : inciter le(les) entraîneur(s) à rayer la case LIBERO avant sa remise au marqueur (rôle du 2nd arbitre)

Inscrire le (les) N° du (des) libero et le nom + N° licence

Rayer la (les) case(s) sans Libero

A ASNIERES EQUIPES		CLAMART B	
No	Nom du joueur	No	Nom d joueur
1	DUPONT Robert	2	CHEREAU Michel
2	BALS Louis	3	SIMONE Laurent
3	DELILLE Jean	4	BRAND J.Pierre
4	DURAND Louis	5	KOSMIDER Jean
5	VOILLOT Henry	6	ROBERT Michel
6	COURTIN Pierre	8	BIGOGNE Albert
7	CAUSSE André	10	LAURANS Michel
8	BERTRAN Emile	11	LANGOU Jean
9	CANTIN Marius	12	DAHURON Pierre
10	DUHAMEL Philippe	13	LALANNE Guy
		14	LEROY Georges
		15	LANDAIS Michel
LIBERO			
		11	LANGOU Jean
OFFICIELS			
E	DUBOIS J.		COUTURIER C.
EA			
S			
M			
SIGNATURES			
Capitaine		Capitaine	
DELILLE		LANDAIS	
Entraîneur		Entraîneur	
DUBOIS		COUTURIER	



PT3 - Pendant la rencontre *(3 a)

✍ Inscrire dans la case "DEBUT", l'heure officielle de début de set (en heures et minutes).

✍ si retard, le justifier dans la case "REMARQUES"

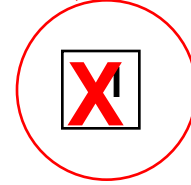
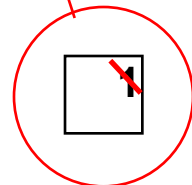
✍ Contrôler la conformité du numéro du joueur au service (CLAMART N° 10) avec celui de la case correspondante du pavé "Tours au service".

✍ Cocher d'un petit trait oblique, le numéro de cette case.

✍ en cas de faute de rotation, laisser le service s'effectuer, puis prévenir le second arbitre.

✍ Dans la case du joueur N° 4 de l'équipe **B** "ASNIERES", qui est en réception **R** porter une croix. En effet, ce joueur, au premier tour, n'effectue pas de service.

		DEBUT	EQUIPE CLAMART A ^(S) _(R)						POINTS	B ^(S) _(R) ASNIERES EQUIPE	FIN :	POINTS				
Formation des équipes	Ordre de service	21 : 00	I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37	I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37
	Formation de départ		10	12	4	5	8	6	2 14 26 38	4	3	6	1	9	7	2 14 26 38
	Remplaçants	Joueur No							3 15 27 39							3 15 27 39
	Score		:	:	:	:	:	:	4 16 28 40	:	:	:	:	:	:	4 16 28 40
			:	:	:	:	:	:	5 17 29 41	:	:	:	:	:	:	5 17 29 41
Tours au service	1er 5e		:	:	:	:	:	:	6 18 30 42	:	:	:	:	:	:	6 18 30 42
	2e 6e		:	:	:	:	:	:	7 19 31 43	:	:	:	:	:	:	7 19 31 43
	3e 7e		:	:	:	:	:	:	8 20 32 44	:	:	:	:	:	:	8 20 32 44
	4e 8e		:	:	:	:	:	:	9 21 33 45	:	:	:	:	:	:	9 21 33 45
				:	:	:	:	:	:	10 22 34 46	:	:	:	:	:	:
			:	:	:	:	:	:	11 23 35 47	:	:	:	:	:	:	11 23 35 47
			:	:	:	:	:	:	12 24 36 48	:	:	:	:	:	:	12 24 36 48
			" T "							" T "						
			:							:						
			:							:						



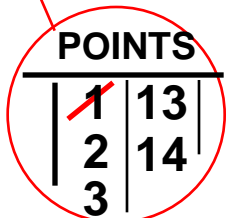
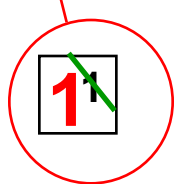


PT3 - Pendant la rencontre *(3a 4)

RAPPEL : les 4 premiers sets se jouent en marque continue en 25 pts, avec 2 pts d'écart, sans limite.

- Les points acquis sont cochés au fur et à mesure dans la colonne "POINTS".
- Au moment où le service est perdu, on porte dans la case "TOURS AU SERVICE" le nombre de points acquis par l'équipe et ainsi de suite : exemple équipe **A** "CLA".

Formation des équipes		Ordre de service		SET	EQUIPE CLAMART A						POINTS				EQUIPE ASNIERES B						POINTS			
		Formation de départ			I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37	I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37
Remplaçants	Joueur No																							
	Score			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	
					:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
					:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
Tours au service	1er 5e	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	
	2e 6e	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	
	3e 7e	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	
	4e 8e	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	



ETC ...

- Lorsque les joueurs II-III....VI sont au service, au fur et à mesure, les scores acquis par l'équipe sont portés dans la case **1**, *au moment ou ils perdent le service.*

Avec la marque continue, IL NE PEUT JAMAIS Y AVOIR DEUX FOIS DE SUITE LE MEME SCORE



Remplacement de joueur(s)

- ❖ Le marqueur doit actionner le buzzer (ou tout autre avertisseur sonore, excepté un sifflet) pour annoncer le (les) changement(s) lorsque le (les) joueur(s) remplaçant(s) se trouve(nt) dans la zone de remplacement et non pas lorsqu'il voit le (les) joueur(s) arriver pour se positionner dans la zone.
- ❖ Il doit vérifier la régularité du (des) changement(s) demandé(s).
- ❖ Il doit enregistrer le (les) changement(s) sur la feuille de match.
- ❖ En cas de demande de changement de joueur par les deux équipes au cours de la même interruption, le marqueur doit actionner le buzzer une première fois. Si les requêtes sont régulières, le second arbitre effectue le(s) changement(s) en débutant par l'équipe au service. Puis le marqueur actionne le buzzer une deuxième fois, et le second arbitre effectue le(s) changement(s) de l'autre équipe.
- ❖ Il doit informer que son travail est terminé en levant les 2 avants bras.



PT4 - Remplacement de joueur(s) *(3 d)

Equipe CLAMART
 le joueur N° 12 est
 remplacé par le N°3
 sur le score de 7:10
 en sa défaveur.

☞ Lors de la demande, vérifier systématiquement l'existence du remplaçant dans la CASE composition de l'équipe et la possibilité du changement. **R.15.6**

☞ Inscrire

- ☞ le numéro du remplaçant sous celui du remplacé,
- ☞ le score lors de cette opération (**celui de l'équipe qui a demandé, en premier**).



Formation des équipes		Ordre de service		S E T												POINTS		S E T		B ASNIERES EQUIPE												POINTS	
		Formation de départ		I II III IV V VI												13 25 37		I II III IV V VI		13 25 37													
Remplaçants	Joueur No	10 12 4 5 8 6												14 26 38		4 3 6 1 9 7		14 26 38															
	Score	: 7:10 : : : :												15 27 39		: : : : : :		15 27 39															
Tours au service	1er 5e	1 5 2 5 3 5 4 5 5 5 6 5												16 28 40		: : : : : :		16 28 40															
	2e 6e	7 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6												17 29 41		: : : : : :		17 29 41															
	3e 7e	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7												18 30 42		: : : : : :		18 30 42															
	4e 8e	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8												19 31 43		: : : : : :		19 31 43															
		" T "												20 32 44		: : : : : :		20 32 44															
		: : : : : :												21 33 45		: : : : : :		21 33 45															
		: : : : : :												22 34 46		: : : : : :		22 34 46															
		: : : : : :												23 35 47		: : : : : :		23 35 47															
		: : : : : :												24 36 48		: : : : : :		24 36 48															

	12	
	3	
	7:10	



PT4 - Remplacement de joueur(s) *(3 d)

❖ CONSEIL d'amélioration. ©

1°) Lors de la demande, vérifier systématiquement l'existence du remplaçant dans la case composition de l'équipe et la possibilité du changement.



2°) Dès le contrôle effectué, lever un avant-bras et la main : cela signifie que le remplacement est autorisé.



3°) Inscrire le numéro du remplaçant et le score de l'équipe qui a demandé.



4°) puis poser le stylo et lever les deux bras vers le deuxième arbitre : cela signifie que le jeu peut reprendre.





PT4 - Remplacement de joueur(s)*(3d)

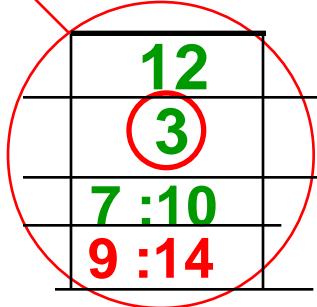
Lorsque le titulaire reprend sa place :

↳ inscrire dans la seconde case, sous la précédente, le score de l'équipe au moment où le changement est effectué, et entourer le numéro du joueur sorti.

Equipe CLAMART : le joueur N° 12 reprend sa place de titulaire sur le score de 9:14 en sa défaveur.

Formation des équipes		Ordre de service		SE T	EQUIPE CLAMART (A) (R)						POINTS	EQUIPE ASNIERES (B) (S)						POINTS									
		Formation de départ			I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV	V	VI										
Remplaçants	Joueur No				10	12	4	5	8	6	13	25	37	4	3	6	1	9	7	13	25	37					
	Score				:	7:10	:	:	:	:	14	26	38	:	:	:	:	:	:	14	26	38					
Tours au service	1er	5e	1	5	1	2	3	4	5	6	15	27	39	5	1	2	3	4	5	15	27	39					
	2e	6e	7	6	7	8	9	2	6	2	6	16	28	40	6	10	11	6	2	6	2	6	16	28	40		
	3e	7e	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	17	29	41	7	3	7	3	7	3	7	3	7	17	29	41
	4e	8e	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	18	30	42	8	4	8	4	8	4	8	4	8	18	30	42

ATTENTION : si remplacement du "LIBERO", cela ne peut être qu'un remplacement exceptionnel, donc inscrit dans la case "REMARQUES"

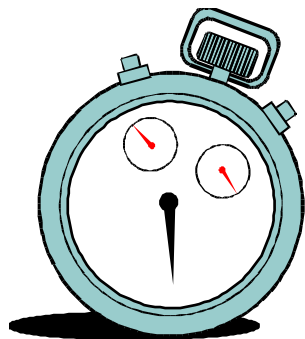




PT5 - Temps mort *(3c)

Au bas de la colonne "POINTS" de l'équipe qui a demandé, inscrire le score* au temps mort dans l'une puis dans l'autre des deux cases affectées à cet usage,

*(celui de l'équipe qui en fait la demande, en premier).



Formation des équipes		Ordre de service		EQUIPE CLAMART (A) (S) (R)						POINTS						EQUIPE ASNIERES (B) (S) (R)						FIN :		POINTS																																		
		Formation de départ		I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6																															
Remplaçants	Joueur No			10	12	4	5	8	6	13	14	25	26	37	38	4	3	6	1	9	7	13	14	25	26	37	38			13	14	25	26	37	38																							
	Score			:	7:10	:	:	:	:	15	16	27	28	39	40	:	:	:	:	:	:	15	16	27	28	39	40			15	16	27	28	39	40																							
Tours au service	1er	5e	1	5	2	5	3	5	4	5	5	5	6	5	X	5	1	5	2	5	3	5	4	5	5	5	1	5	2	5	3	5	4	5	5	5	1	5	2	5	3	5	4	5	5	5			1	5	2	5	3	5	4	5	5	5
	2e	6e	7	6	8	6	9	6	2	6	2	6	2	6	6	10	11	6	2	6	2	6	2	6	2	6	7	6	8	6	9	6	2	6	2	6	7	6	8	6	9	6	2	6	2	6			7	6	8	6	9	6	2	6	2	6
	3e	7e	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7			3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
	4e	8e	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8			4	8	4	8	4	8	4	8	4	8
				"T"						"T"								"T"																																								
				09:14						14:09								09:14																																								
				:						:								:																																								

❖ EXEMPLE :

☞ si **(A) CLAMART**, demande le temps mort, inscrire

☞ si **(B) ASNIERES**, demande le temps mort, inscrire

09 : 14

14 : 09



PT6 - Avertissement / Pénalisation *(3e)

* Utiliser le pavé "SANCTIONS" : ©

↳ pour inscrire les sanctions => mettre l'abréviation correspondante (N° pour le joueur, E pour Entraîneur, EA pour Entraîneur Assistant, S pour Soigneur, M pour Médecin ou R pour Retard de jeu) dans la colonne et indiquer l'équipe (A ou B), puis le set (1 à 5) et enfin le score au moment de la sanction.

Colonne A :
il ne peut figurer que la lettre **R**

Colonne P :
il peut figurer **R** ou N° /E/AE/S/M

Colonnes E et D :
il ne peut figurer que des N° /E/AE/S/M

SANCTIONS				DEMANDE NON FONDEE		
A	P	E	D	(A) ou (B)	Set	Score
Avertissement	Pénalisation	Expulsion	Disqualification			
R				B	1	4 : 3
	5			A	3	7 : 13
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:

Pour inscrire les sanctions : mettre l'abréviation correspondante (No pour le joueur, E=Entraîneur, EA=Entraîneur Assistant, S=Soigneur, M=Médecin) ou R pour Retard de jeu, dans la colonne et indiquer l'équipe, le set et le score au moment de la sanction.

Voir R 15.11

EXEMPLES :

1) Avertissement pour Retard de jeu à l'équipe d'ASNIERES score 4:3 au cours du 1^{er} Set (geste 25 : R 16.2.2)

2) Pénalisation pour le joueur No 5 de Clamart, score 7:13 au 3^e Set.

↳ pour une Pénalisation entourer le Point de pénalité marqué par l'équipe adverse dans la colonne "POINTS"



PT6 - Tableau des sanctions *(3.e.1/2)

❖ CONSEIL d'amélioration. ©

Attention :

1) L' Avertissement pour retard de jeu = **R** dans la 1^{ère} colonne A

- Matérialisé par l'arbitre en 1^{er} avec le geste 25 sans carton jaune Règle 16.2.2
- C'est une sanction collective donc pas de N° de joueur ni de perte de point.

2) La Pénalisation : le **P** de pénalisation doit vous faire penser à : Plus un Point à l'équipe adverse

Matérialisée par Ex : 

- Soit pour "retard de jeu ", (sanction collective) matérialisée par l'arbitre en 1^{er} avec le geste 25 et le carton jaune : Règle 16.2.3
- Soit pour un joueur (sanction individuelle) donc il faut un N° ou E/AE/S/M, matérialisée avec le geste 6 avec le carton jaune et inscrite pour les 2 cas dans la 2^e colonne. Règle 21.3.1

3) L'Expulsion (sanction individuelle) donc il faut un N° ou E/AE/S/M, matérialisée par l'arbitre en 1^{er} avec le geste 7 avec le carton rouge et inscrite dans la 3^e colonne.

Le joueur reste sous le contrôle des arbitres : Règle 21.3.2.1

4) La Disqualification (sanction individuelle) donc il faut un N° de joueur, matérialisée par l'arbitre en 1^{er} avec le geste 8 avec les cartons jaune/rouge et inscrite dans la 4^e colonne.

Le **D** de disqualification = **Définitif** = **Dehors** : donc plus sous le contrôle des arbitres.

Règles 21.3.3.1



PT7 - 5^e SET *(3b)

* Le tirage au sort effectué par le premier arbitre détermine :

☞ la position des équipes A et B sur le terrain, l'équipe avec le service.

* Dans notre Exemple :

A reste l'équipe "CLAMART", en Réception,

B reste l'équipe "ASNIERES", avec le Service.

Cette appellation ne peut être modifiée, ceci dans le seul but de présenter une récapitulation correcte du tableau "TOTAL et RESULTATS".

1) Inscrire la composition de l'équipe placée à gauche du marqueur simultanément dans les pavés gauche et droit du pavé "SET 5", l'équipe de droite dans le pavé du milieu.

2) Comme dans les sets précédents, cocher le "S" et le "R", barrer d'un X la case 1 de l'équipe qui réceptionne et noter l'heure de début.

Formation des équipes		Ordre de service		SET 5												CHANGEMENT DE COTE																						
		Formation de départ		EQUIPE CLAMART A ^S _R						POINTS						EQUIPE B ASNIERES ^R _S						POINTS																
Remplaçants	Joueur No	I II III IV V VI						POINTS	I II III IV V VI						POINTS	EQUIPE A POINTS AU CHANGEMENT						POINTS																
	Score	: : : : : :						1 2 3 4 5 6 7 8	: : : : : :						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	I II III IV V VI						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10																
Tours au service		1er	4e	5												5																						
		X	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	" T "	X	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	" T "	1	4	1	4	1	4	1	4	" T "
		2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	:	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	:	2	5	2	5	2	5	2	5	:
		3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	:	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	:	3	6	3	6	3	6	3	6	:



PT7 - 5^e SET *(3b)

- RAPPEL :** 1) se joue en 15 pts, avec 2 pts d'écart sans limite.
 2) il n'y a pas de TM "technique" au cours du 5^e set.

↳ Dès que le huitième point est marqué, il y a changement de camp, inscrire dans le rectangle "POINTS AU CHANGEMENT" le nombre de points marqués par l'équipe qui passe de gauche à droite (uniquement).

↳ Reporter les informations (temps morts et changements de joueurs) du pavé gauche au pavé droit. Ne pas reporter les points marqués. La partie droite étant la suite de la partie gauche, continuer la marque dans cette section.

Formation des équipes		Ordre de service		Formation de départ		Remplaçants		Tours au service		DEBUT 22:47	EQUIPE CLAMART (A)						POINTS	EQUIPE BASNIERES (B)	FIN :	POINTS	CHANGEMENT DE COTE						POINTS																
		1er	4e	2e	5e	3e	6e	1er	4e		2e	5e	3e	6e	1	2					3	4	5	6	1	2		3	4	5	6												
SET	5			3 2		6 10		12 15		1 2		3 4		5 6		7 8		10 8		4 1		9 6		11 12		13 14		15 16		17 18		19 20		21 22		23 24		25 26		27 28		29 30	
				X 4		1 4		2 4		1 4		1 4		1 4		1 4		1 4		0 4		1 4		2 4		1 4		1 4		1 4		1 4		1 4		1 4		1 4		1 4		1 4	
				2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		1 6		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5		2 5	
				3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		:		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6		3 6	

❖ Lors du changement de camp, mentionner le nombre de points marqués dans le pavé "POINTS AU CHANGEMENT", et dans la case du serveur (à gauche) s'il a fini de servir.



PT8 - Fin de SET *(3a 5)

- A la fin du set inscrire dans la case "FIN", l'heure de fin de set (en heures et minutes),
- cercler le score de chaque équipe dans la dernière case "TOURS AU SERVICE" utilisée, SAUF :
- Si le dernier point est marqué sur service adverse, il est inscrit et cerclé dans la case du joueur qui aurait dû prendre le service, sans cocher le numéro de cette case.
- Souligner le score de fin de set de chaque équipe dans la colonne "POINTS" et annuler les points suivants.



Formation des équipes		Ordre de service		Formation de départ		Remplaçants		Score		Tours au service																											
		1er	4e	2e	5e	3e	6e	1er	4e	2e	5e	3e	6e																								
S E T	5	DEBUT 22:47		EQUIPE CLAMART (A) (S)			POINTS			EQUIPE BASNIERES (R) (B)		FIN 23:06		POINTS																							
		I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6												
		3	2	6	10	12	15	10	8	4	1	9	6	3	2	6	10	12	15	10	8	4	1	9	6												
		:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	2:7	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:												
		:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	6:12	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:												
		:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:												
Tours au service		X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
5		2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	1	6	6	5	7	9	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	9	11	
3e		3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:

1

15



PT8 - Fin de Match *(4)

Le pavé "RESULTATS" est une récapitulation avec totalisation par équipe des éléments suivants :

- ☒ **T** : nombre de temps- morts
- ☒ **R** : nombre de remplacements
- ☒ **G** : 1 pour set gagné : 0 pour set perdu
- ☒ **P** = score de chaque set
- ☒ **Durée** : nombre de minutes

☒ **Effectuer les totaux** →

☒ **Porter les informations sur la durée du match** →

☒ **Dans la case "VAINQUEUR"** : →

- porter le nom de l'équipe gagnante,
- après le "3" inscrire le nombre de sets de l'équipe perdante.

RESULTATS									
EQUIPE CLAMART				(A)	(B)	ASNIERES EQUIPE			
T	R	G	P (Points)	SET (Durée)	P (Points)	G	R	T	
2	2	0	17	1 (25)	25	1	0	0	
1	0	1	25	2 (20)	10	0	4	2	
2	0	1	25	3 (28)	13	0	6	2	
2	0	0	08	4 (22)	25	1	1	0	
1	0	1	15	5 (18)	09	0	2	1	
8	2	3	90	Durée totale Set (113 mn)	82	2	13	5	
Heure Début Match 21..h00. mn				Heure Fin Match 23h 05 mn		Durée totale Match 2.h05. mn			
VAINQUEUR				CLAMART		3 : 2			



PT8 - Fin de Match *(4)

La feuille totalement remplie, doivent signer dans l'ordre suivant :

- ✉ le marqueur,
- ✉ les capitaines,
- ✉ le second arbitre,
- ✉ le premier arbitre, qui doit remettre un exemplaire de la feuille de match (double) à chaque entraîneur.
- ✉ l'original est remis ou conservé par l'organisateur



APPROBATION				
Arbitres	Nom	Pays	No licence	Signature
1 ^{er}	LAB Pierre		XXXX	
2 ^e	VOSDE Pierre		XXXX	
Marqueur	SCRIB Ouillard		XXXX	
Marqueur Assistant				
	1	Juges de lignes	2	
	3		4	
	(A)	Capitaines	(B)	

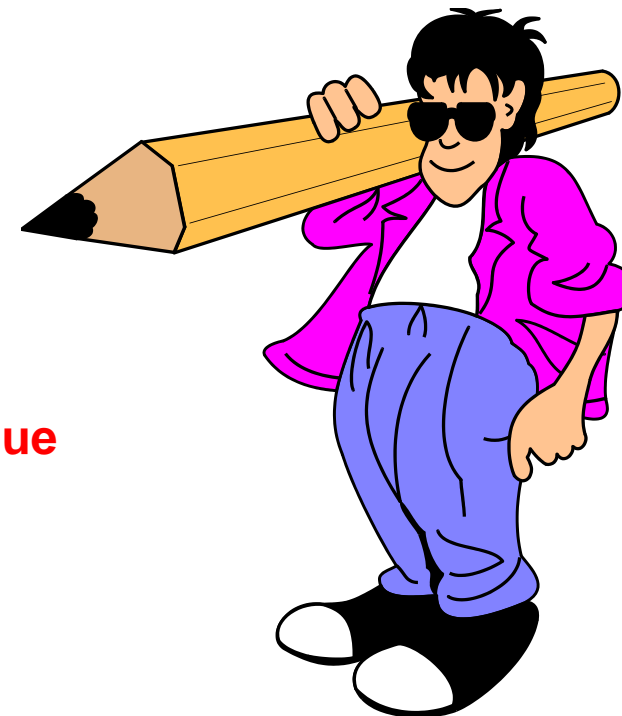
En cas de réclamation (Règle 5.1.2.1), et avec l'autorisation préalable du 1^{er} arbitre, le marqueur écrit ou permet au capitaine d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté. (Règle 25.2.3.2)



Marqueur



REGLE 25



✉ 25. 1 Emplacement

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face du premier arbitre.

✉ 25. 2 Responsabilités

Il tient la feuille de match conformément aux règles, en coopérant avec le second arbitre.

Il utilise un vibreur ou tout autre signal sonore pour donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.

✉ 25. 2. 1 Avant le match et le set, le marqueur :

25.2.1.1 inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs ;

25.2.1.2 enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position ;

S'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre.

25.2.1.3 enregistre le nom et le numéro du joueur libéro.

Les fiches de position ne sont montrées à personne, excepté aux arbitres.



Marqueur "suite et fin" **REGLE 25**

 **R 25. 2. 2 Pendant le match, le marqueur :**

25.2.2.1 enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage ;

25.2.2.2 contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe de service ;

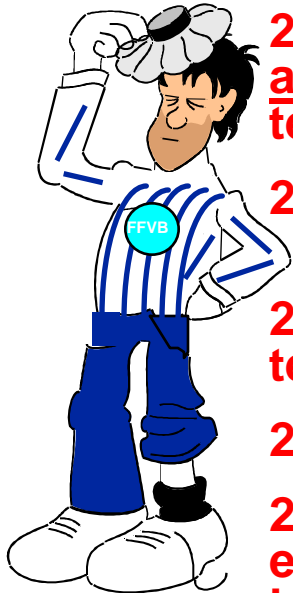
25.2.2.3 est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps morts en informant le second arbitre ;

25.2.2.4 signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée ;

25.2.2.5 annonce aux arbitres les fins de set, le début et la fin de chaque temps- mort technique et la marque du 8^e point dans le set décisif ;

25.2.2.6 enregistre les sanctions,

25.2.2.7 enregistre tout événement selon les instructions du second arbitre, ex. les remplacements exceptionnels (*Règle 15.7*), les temps de récupération (*Règle 17.1.2*), les interruptions prolongées (*Règle 17.3*), les ingérences extérieures (*Règle 17.2*), etc...



 **25. 2. 3 A la fin du match, le marqueur :**

25.2.3.1 inscrit le résultat final ;

25.2.3.2. en cas de réclamation, et avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté ;

25.2.3.3 après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres.