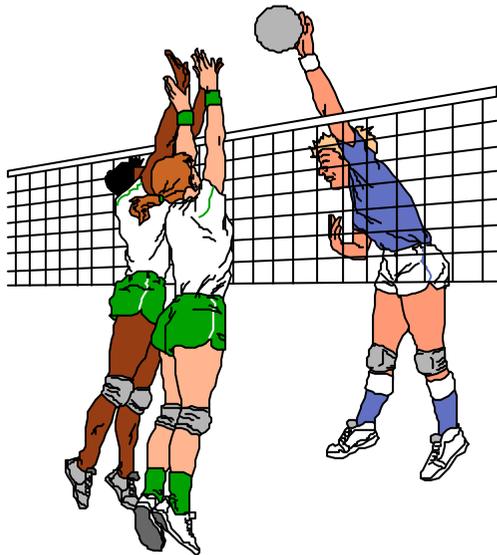


Présentation

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY BALL



FFVB

CCA

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE



Titre
Titre

FEUILLE DE MATCH

FFVB



2001 - 2004



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 d'arbitrage, 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



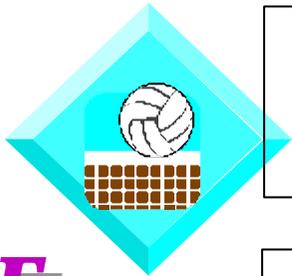
**AIDE AUX
FUTURS "MARQUEURS"**

**PRISE EN COMPTE
D'UNE RENCONTRE**

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

**COMMENTAIRES
EXEMPLES**





Feuille
Feuille

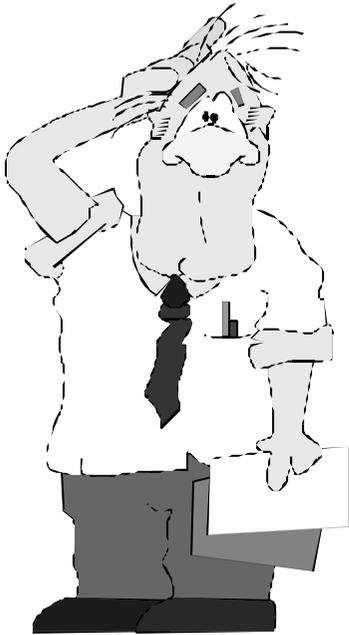
De
De

Match
Match

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY - BALL						1			
LIGUE NATIONALE DE VOLLEY									
FEUILLE DE MATCH									
		SET 1				SET 2			
		4							
		SET 3				SET 4			
		5							
						2			
SANCTIONS		REMARQUES				RESULTATS			
6		8				7			
		APPROBATION							
		3		9					



Fiche de position

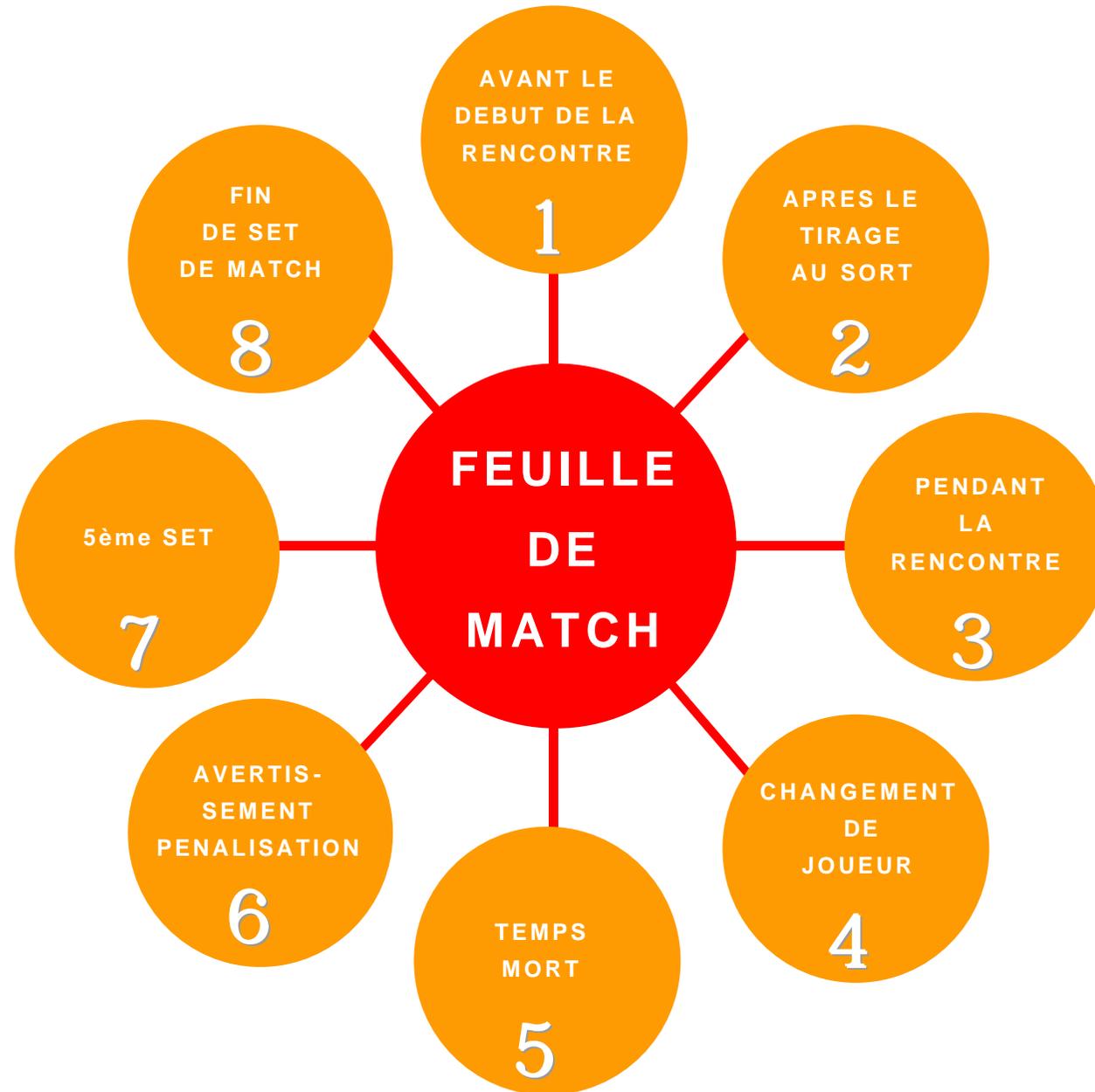


<p>RENCONTRE</p> <p>EQUIPE</p> <p>V Set</p> <p>EQUIPE</p>	<p>RENCONTRE</p> <p>EQUIPE</p> <p>V Set</p> <p>EQUIPE</p> <p>Signature Entraîneur</p>
<p>IV Set</p> <p>EQUIPE</p>	<p>IV Set</p> <p>EQUIPE</p> <p>Signature Entraîneur</p>
<p>III Set</p> <p>EQUIPE</p>	<p>III Set</p> <p>EQUIPE</p> <p>Signature Entraîneur</p>
<p>II Set</p> <p>EQUIPE</p>	<p>II Set</p> <p>EQUIPE</p> <p>Signature Entraîneur</p>
<p>LIBERO No.</p> <p>I Set</p> <p>EQUIPE</p>	<p>LIBERO No.</p> <p>I Set</p> <p>EQUIPE</p> <p>Signature Entraîneur</p>

<h2>INSTRUCTIONS</h2>	
<p>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 marqueur et conservera le duplicata papillon de gauche.</p>	
<p><i>Cette remise est obligatoire</i></p>	



Les points clés





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

((1a) = point de la directive pour remplir la feuille de match du BFI)

* Compléter les lignes ou les cases numérotées de 1 à 9 de la façon suivante :

- * 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	Nom de la Compétition : CHAMPIONNAT DE FRANCE	
	Ville PARIS	Date 19 08 2001 Heure 21 00
	Salle COUBERTIN Poule N 3 A Match No 014	A ou B <input type="radio"/> EQUIPES <input type="radio"/> A ou B
Division : Hommes <input checked="" type="checkbox"/> Femmes <input type="checkbox"/> Autre Juniors		ASNIERES c CLAMART

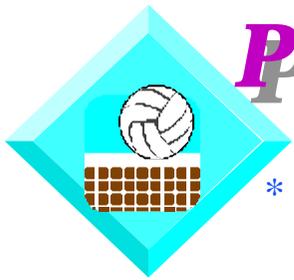
EXEMPLE
Match Championnat de France
"JUNIORS" - Hommes
ASNIERES / CLAMART

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.
- Si "LIBERO" le réinscrire dans la case spéciale.
- le numéro du capitaine est cerclé
- * N° 12 : noms des arbitres, marqueur, juges de ligne.
- * N° 13/14 : faire signer les capitaines et les entraîneurs de chaque équipe dès que l'arbitre les appellent pour le tirage au sort. (R. 5.1.1)

NOTE Laisser en blanc les A ou B

Après les signatures rayer les cases vides

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	2	
	3	de lignes	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		ASNIERES		EQUIPES		CLAMART		A	
ou B								ou B	
No	Nom du joueur	No licence	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 J.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	LAURANS 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.				COUTURIER C.				
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**

9

- à GAUCHE : équipe CLAMART (CLA) - à DROITE : équipe ASNIERES (ASN)

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY-BALL LIGUE NATIONALE DE VOLLEY FEUILLE DE MATCH	Nom de la Compétition : CHAMPIONNAT DE FRANCE	
	Ville PARIS	Date 19 08 2001 Heure 21 00
	Salle COUBERTIN	Poule CLA Match No 14
	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"

* il détermine qui est l'équipe A et l'équipe B

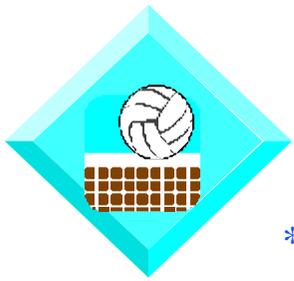
dans cet exemple **A** est CLAMART avec le service **S**
B est ASNIERES à la réception **R**

* 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

EQUIPE CLAMART A		EQUIPE ASNIERES 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 J.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	LAURANS 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
11	MANGIN Guy	XXXX	14	LEROY Georges	XXXX
12	ANDRE René	XXXX	15	LANDAIS Michel	XXXX
LIBERO					
		11		LANGOU Jean	
OFFICIELS					
E	DUBOIS J.		COUTURIER C.		
EA					
S					
M					
SIGNATURES					
Capitaine DELILLE			Capitaine LANDAIS		
Entraîneur DUBOIS			Entraîneur COUTURIER		

RESULTAT									
EQUIPE CLAMART A					EQUIPE ASNIERES B				
"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 :				
19/08/2001									



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 7.4.1

* Vérifier Systématiquement que ces numéros figurent dans la composition de l'équipe.

Fiches de position
Règle 7.3.1

Formation des équipes		Ordre de service		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			10	12	4	5	8	6	3	15	27	39	4	3	6	1	9	7	3	15	27	39
	Score			:	:	:	:	:	:	4	16	28	40	:	:	:	:	:	:	4	16	28	40
Tours au service	1er	5e	1	5	1	5	1	5	1	5	5	17	29	41	5	17	29	41	5	17	29	41	
	2e	6e	2	6	2	6	2	6	2	6	6	18	30	42	6	18	30	42	6	18	30	42	
	3e	7e	3	7	3	7	3	7	3	7	7	19	31	43	7	19	31	43	7	19	31	43	
	4e	8e	4	8	4	8	4	8	4	8	8	20	32	44	8	20	32	44	8	20	32	44	
					" T "								" T "										
					:								:										
					:								:										
					:								:										

EQUIPE A

RENCONTRE :
EQUIPE : **CLAMART**

LIBERO	No. 11
--------	---------------

I Set

5	4	12
8	6	10

Signature Entraîneur

inscrire le No. du "LIBERO" dans la case réservée spéciale

RENCONTRE :
EQUIPE :

ASNIERES

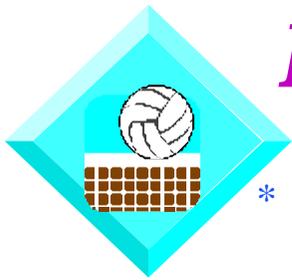
LIBERO	No. X
--------	------------------

I Set

1	6	3
9	7	4

Signature Entraîneur

EQUIPE B



PT3 - Pendant la rencontre (3 a)

* Inscrire dans la case "DEBUT", l'heure de début de Set (en heures et minutes).

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

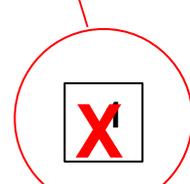
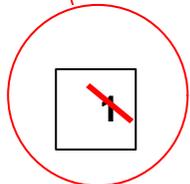
* Contrôler la conformité du numéro du joueur au service (CLAMART N° 10) avec celui de la case correspondante du pavé "Tours au service".

* Cocher (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.

Formation des équipes		Ordre de service		DEBUT 21 : 00	EQUIPE CLAMART A						POINTS	EQUIPE B ASNIERES						FIN :	POINTS
		Formation de départ			I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV	V	VI		
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
	2e	6e		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
	4e	8e		4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8





PT3 - Pendant la rencontre (3a 4)

RAPPEL : les 4 premiers Sets se joue 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 ou 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		Formation de départ		Remplaçants		Joueur No		Score		1er		5e		2e		6e		3e		7e		4e		8e		TOURS AU SERVICE			
		S	E	T	I	II	III	IV	V	VI	POINTS	S	E	T	I	II	III	IV	V	VI	POINTS	S	E	T	I	II	III	IV	V	VI	POINTS
		DEBUT 21 : 00		EQUIPE CLAMART A																											



PT4 - Changement de joueur (3 d)

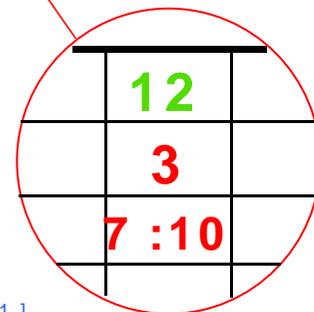
Equipe CLAMART

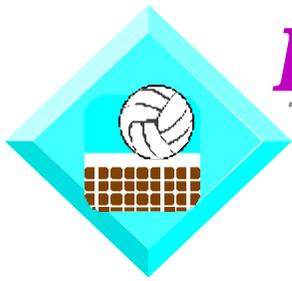
le joueur N° 12 est remplacé par le N°7 sur le score de 7 /10 en sa défaveur.

- * Lors de la demande, vérifier systématiquement l'existence du remplaçant dans la CASE composition de l'équipe et la possibilité du changement.
- * Inscrire le numéro du remplaçant sous celui du remplacé,
- * le score lors de cette opération (**celui de l'équipe demandeuse en premier**).



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





PT4 - Changement de joueur (3d)

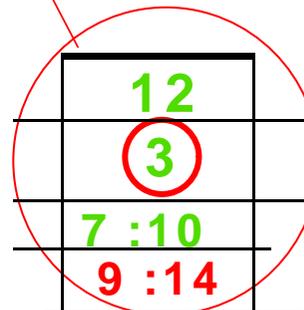
* Lorsque le titulaire reprend sa place :

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

* 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.

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

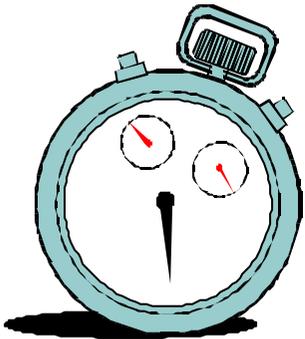
ATTENTION : si remplacement du "LIBERO", cela ne peut être qu'un remplacement exceptionnel, donc inscrit dans la case "REMARQUES."





PT5 - Temps mort (3c)

* Au bas de la colonne "**POINTS**" de l'équipe demandeuse, dans l'une puis l'autre des deux cases affectées à cet usage, inscrire le score au temps mort, celui de l'équipe demandeuse en premier.



Formation des équipes		Ordre de service		EQUIPE CLAMART (A)						EQUIPE ASNIERES (B)						POINTS												
		Formation de départ		I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI	POINTS												
Remplaçants	Joueur No																											
	Score																											
Tours au service	1er	5e	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2	1	X	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1				
	2e	6e	7	6	5	4	3	2	1	6	5	4	3	2	1	6	5	4	3	2	1	6	5	4	3	2	1	
	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
	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
				10 12 4 5 8 6						4 3 6 1 9 7						9 : 14												
				7 10						7 14						14 : 9												
				7 14						7 14						14 : 9												
				1 2 3 4 5 6						X 5 1 2 3 4 5						T												

* EXEMPLE :

* si **A** CLAMART, demande le temps mort, inscrire

9 : 14 :

* si **B** ASNIERES, demande le temps mort, inscrire

14 : 9



PT6 - Avertissement / Pénalisation (3e)

* Utiliser le pavé "SANCTIONS" :

* pour inscrire les sanctions : mettre l'abréviation correspondante, No 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, le set et le score au moment de la sanction.

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



SANCTIONS						
A Avertissement	P Pénalisation	E Expulsion	D Disqualification	(A) ou (B)	SET	SCORE
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.

EXEMPLES :

* Avertissement pour Retard de jeu à l'équipe de ASNIERES score 4/3 au cours du 1er Set (geste 25 : R 17.2.2)

* Pénalisation pour le joueur No.5 Clamart, score 7/13 au 3ème Set.

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



PT7 - 5ème 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

- * 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.
- * 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 A CLAMART						EQUIPE B ASNIERES						EQUIPE A									
Remplaçants	Joueur No	POINTS						POINTS						POINTS AU CHANGEMENT		POINTS									
	Score	I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI
		03	02	06	10	12	15							10	08	04	01	09	06	03	02	06	10	12	15
		:	:	:	:	:	:							:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:	:							:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
Tours au service	1er	X	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4
	2e	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	
	3e	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		" T "						" T "						" T "		" T "									
		:						:						:		:									
		:						:						:		:									



PT7 - 5ème SET (3b)

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

* Au changement de camp, dès que le huitième point est marqué, inscrire dans le rectangle "POINTS AU CHANGEMENT" le score, équipe passant à gauche en premier.

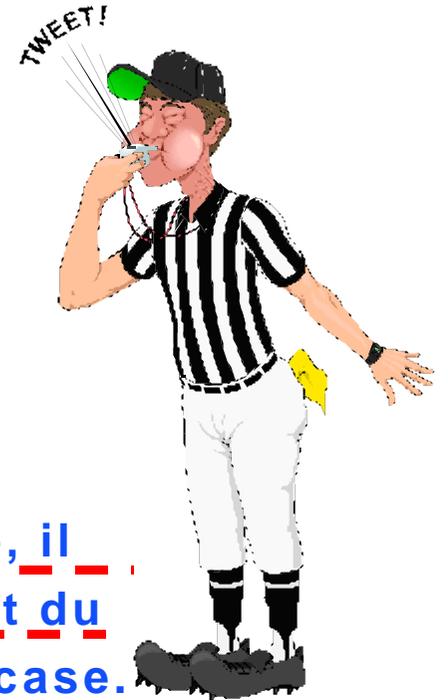
* Reporter les informations (temps morts et changements de joueurs) du pavé gauche au pavé droit. Ne pas reporter les points marqués. La partie droite étant la suite de la partie gauche, continuer la marque dans cette section.

Formation des équipes		Ordre de service		Formation de départ		Remplaçants		Tours au service		DEBUT 22: 47		EQUIPE CLAMART A		POINTS	EQUIPE BASNIERES B		POINTS	POINTS AU CHANGEMENT		POINTS																
		1er	4e	2e	5e	3e	6e	1er	4e	2e	5e	3e	6e	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10													
S E T			I	II	III	IV	V	VI	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		
			3	2	6	10	12	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	8	4	1	9	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	
			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:		
			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	
			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	
		5	X	1	2	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	0	1	2	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	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

* Lors du changement de camp, mentionner le score acquis dans le pavé "POINTS AU CHANGEMENT", et dans la case du serveur (à gauche).



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 du 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		Joueur No		Score															
		1er	4e	2e	5e	3e	6e	1er	4e	2e	5e	3e	6e												
S E T	5	DEBUT 22:47		EQUIPE CLAMART (A) (S) (X)						POINTS		EQUIPE (R) (B) ASNIERES		FIN 23:05		POINTS									
		I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8		
		3	2	6	10	12	15	10	8	4	1	9	6	2	6	12	9	11	3	2	6	10	12	15	
		X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
		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
		" T "						0	1	2	3	4	5	4	" T "										
		1:6						6	7	8	9	10	11	12	9 11										
		:						:	:	:	:	:	:	:	:										

2
15



PT8 - Fin de Match (4)

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

* **T** : nombre de Temps mort

* **R** : nombre de Remplacements

* **G** : 1 par set gagné : 0 par set perdu

* **Durée** : durée en minutes

* **POINTS** = score de chaque Set

* Effectuer les totaux

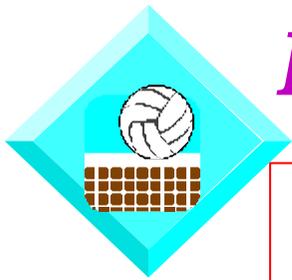
* Porter les informations sur la durée du match

* 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	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	8	4 (22)	25	1	1	0	
1	0	1	15	5 (18)	9	0	2	1	
8	2	3	90	Durée totale Set (113 mn)	82	2	13	5	
Heure Début Match				Heure Fin Match		Durée totale Match			
21...h 00 mn				23...h 05 mn		2...h 05 mn			
VAINQUEUR				CLAMART		3 : 2			

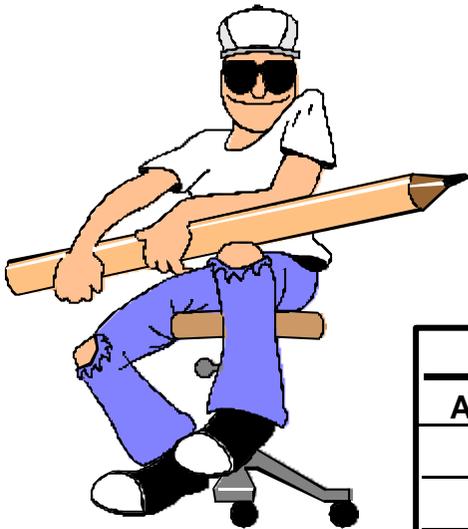


PT8 - Fin de Match (4)

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

:

- * le marqueur,
- * les capitaines,
- * le deuxième 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 1er arbitre, le marqueur écrit ou permet au capitaine d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté. (Règle 26.2.3.2)



Marqueur

* REGLE 26



* 26. 1 Emplacement

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

* 26. 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.

* 26. 2. 1 Avant le match et le set, le marqueur :

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

26.2.1.2 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.

26.2.1.3 enregistre le nom et le numéro du joueur Libéro.

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



Marqueur “suite”

* REGLE 26

* 26. 2. 2 Pendant le match, le marqueur :

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

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

26.2.2.3 enregistre les temps-morts et les remplacements, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre;

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

26.2.2.5 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;

26.2.2.6 enregistre les sanctions,

26.2.2.7 enregistre tout événement selon les instructions du second arbitre, ex. les remplacements exceptionnels (*Règle 8.2*), les temps de récupération (*Règle 18.1.2*), les interruptions prolongées (*Règle 18.3*), les ingérences extérieures (*Règle 18.2*), etc...



* 26. 2. 3 A la fin du match, le marqueur :

26.2.3.1 inscrit le résultat final;

26.2.3.2. 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;

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