

Instruction pour remplir la feuille de match

The image shows a complex match sheet form for a Swiss Volleyball match. At the top, it identifies the Swiss Volleyball Federation (Schweizerischer Volleyball-Verband) and the match details: VC Smash Winterthur (2) vs Steinacker (1) on 27.2.2000. The match is a 2D set match, with a total duration of 159 minutes. The form is divided into several sections:

- Match Overview:** Includes team names, set numbers, and final scores.
- Set Statistics:** Multiple tables for each set (1-5) showing points, errors, and other metrics for both teams.
- Player Statistics:** Lists individual player performance, including points, errors, and blocks.
- Referee and Officials:** Names of the referee, line judges, and other officials.
- Administrative Fields:** Includes fields for club names, dates, and signatures.



Dominik Zindel
 schreiber@gsg1.ch
 http://www.gsg1.ch

Traduit par
 Thomas G. Wand

3 octobre 2013

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	Motivation	1
1.2	Généralités	1
1.2.1	Préparation, arrivée en salle	1
1.2.2	Communication	1
1.2.3	Présentation	1
2	Avant le match	2
2.1	Partie supérieure de la feuille de match	2
2.1.1	Type de compétition	2
2.1.2	Niveau de la compétition	2
2.1.3	Sexe	2
2.1.4	Désignation de la ligue	2
2.1.5	Numéro du match	2
2.1.6	Equipes	2
2.1.7	Lieu	2
2.1.8	Salle	3
2.1.9	Date	3
2.1.10	Heure	3
2.2	Partie inférieure droite de la feuille de match	3
2.2.1	Équipes	3
2.2.2	Liste des joueurs	3
2.2.3	Officiels	4
2.2.4	Signatures	4
2.2.5	Rayer	4
2.3	Aire des confirmations	4
2.3.1	Données	4
2.3.2	Rayer	4
2.3.3	Signatures	4
3	Après le toss	5
3.1	Informations par les arbitres	5
3.1.1	Camps des équipes	5
3.1.2	Service ou réception	5
3.1.3	Préparation des sets	5
3.1.4	Positions de départ	5
3.1.5	Début du match	6
4	Durant le match	7
4.1	Ordre du service	7
4.1.1	Inscrire	7
4.1.2	Contrôle	7
4.1.3	Indiquer les positions	7
4.2	Points	7
4.2.1	Rayer	7

4.2.2	Points par pénalisation	8
4.2.3	Perte du droit de servir	8
4.3	Interruptions	8
4.3.1	Temps-mort	8
4.3.2	Remplacement	8
4.4	Sanctions	9
4.4.1	Demande non-fondée	9
4.4.2	Avertissement verbal	9
4.4.3	Avertissement : carton jaune	9
4.4.4	Pénalisation : sanction, carton rouge	9
4.4.5	Expulsion : cartons jaune et rouge joints	9
4.4.6	Disqualification : cartons rouge et jaune séparément	9
4.5	Set désisif : 5ème set	9
4.5.1	Toss	9
4.5.2	Avant le changement de camp	10
4.5.3	Changement de camp	10
4.5.4	Après le changement de camp	10
5	Après la fin du set	11
5.1	Score	11
5.2	Fin	11
5.3	Rayer	11
5.3.1	Échelle des points	11
5.3.2	Temps-mort	11
5.4	Résultat final	11
5.4.1	T : Temps-morts	11
5.4.2	S/R : Remplacements	11
5.4.3	G/V : Gagné/Perdu	12
5.4.4	Points	12
5.4.5	Set (Durée)	12
5.5	Préparer le set suivant	12
5.5.1	Début	12
5.5.2	Positions de départ	12
6	Après le match	13
6.1	Résultat final	13
6.1.1	Total	13
6.1.2	Durée	13
6.1.3	Gagnant	13
6.2	Remarques	13
6.3	Rayer	13
6.4	Signatures	13
6.5	Feuille de match	14
	Abbildungsverzeichnis	i

Chapitre 1

Introduction

1.1 Motivation

Cette instruction pour remplir la feuille de match a été créée parce que la version que Swiss Volley met à disposition avec les règles n'est plus à jour et les derniers changements ne sont pas ou pas complètement considérés.

La structure a massivement été changée pour permettre de facilement trouver des informations données. Ce document diffère donc dans de grandes parties de l'original de Swiss Volley¹. L'ordre dans ce document correspond à l'ordre des tâches durant une rencontre. Cette instruction peut être mise à disposition des participants lors d'un cours de marquage.

Dans l'intérêt d'une bonne lisibilité, toutes les personnes dans ce document apparaissent sous forme masculine. Évidemment ceci réfère aussi aux femmes qui remplissent ces fonctions.

Ce document peut être distribué à votre guise, temps que cela est fait gratuitement. La version actuelle est toujours disponible sous [www.gsg1](http://www.gsg1.ch). Qui trouve des erreurs ou des possibilités d'amélioration est prié de les signaler à schreiber@gsg1.ch.

1.2 Généralités

Le marqueur est très important pour le bon déroulement d'une partie de Volleyball. Sans le marqueur elle ne fonctionne pas ou seulement très mal. Nous donnons ici quelques conseils en général pour éviter des problèmes.

1.2.1 Préparation, arrivée en salle

Il peut être utile de réviser cette instruction avant de marquer un match. Ceci peut éviter des situations de stress in-nécessaires durant la rencontre. Il n'est pas difficile de marquer, mais il faut se concentrer. Qui n'a pas encore l'habitude d'être un marqueur est recommandé s'organiser un marqueur-

¹. les illustrations ont cependant été prises de la feuille de match modèle.

adjoint qui se charge du marquoir, ce qui réduit le nombre de tâches à accomplir.

Le marqueur devrait se trouver dans la salle au moins une demi heure avant le début de la rencontre, prêt à accomplir sa tâche². En plus de sa licence de marqueur, le marqueur doit apporter un stylo bille (pas un feutre ou crayon).

Avant de remplir la feuille de match, il faut insérer le **carton diviseur** après trois feuilles de match (avant la feuille rouge suivante)! Autrement tout le bloc pour dix matches est rempli d'un coup (copie carbon).

1.2.2 Communication

Avant et pendant la rencontre, la communication avec l'arbitre est très importante. Le marqueur doit être en contact visuel avec l'arbitre et indiquer par le signe de main quand il est de nouveau prêt (particulièrement lors de remplacements). Ceci permet à l'arbitre de prendre le marqueur en considération.

En cas de problèmes il faut de suite (ou lors de la prochaine interruption du jeu) demander à l'arbitre comment procéder. Il est une mauvaise idée d'attendre car cela ne fait qu'agrandir la confusion! Es s'il y a eu une faute de rotation (mauvais joueur au service) ceci peut causer une équipe à perdre des points.

1.2.3 Présentation

Le marqueur doit prêter attention à ce que la présentation sur la feuille de match soit claire et lisible. En cas de mauvaise qualité, l'arbitre peut exiger que toute la feuille soit re-écrite.

². Ceci correspond aux règlements de l'AR GSGL. D'autres ARs peuvent exiger que le marqueur arrive plus tôt.

Chapitre 2

Avant le match

2.1 Partie supérieure de la feuille de match

Les informations dans la partie supérieure de la feuille de match correspondent à celles du calendrier du championnat et doivent être communiquées au marqueur par l'arbitre.

2.1.1 Type de compétition

Le type de compétition doit être indiqué comme la figure 2.1 le montre.

Meisterschaft Championnat Campionato	<input checked="" type="checkbox"/>	Cup Coupe Coppa	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	<input type="checkbox"/>	Turnier Tournoi Torneo	<input type="checkbox"/>

FIGURE 2.1 – Type de compétition

2.1.2 Niveau de la compétition

National, régional ou international.

National National Nazionale	<input type="checkbox"/>	Regional Régional Regionale	<input checked="" type="checkbox"/>
International Internazionale	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

FIGURE 2.2 – Niveau de la compétition

2.1.3 Sexe

Hommes, femmes, juniors.

Männer Hommes Maschile	<input type="checkbox"/>	Jun A	<input type="checkbox"/>	Jun. C	<input type="checkbox"/>
Frauen Femmes Femminile	<input checked="" type="checkbox"/>	Jun B	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

FIGURE 2.3 – Sexe

2.1.4 Désignation de la ligue

Abréviation consistant d'au moins deux signes. P.ex. D3A signifie Femmes, 3ème ligue, groupe A.

Bezeichnung der Liga Désignation de la ligue Designazione della lega	D2
--	----

FIGURE 2.4 – Désignation de la ligue

2.1.5 Numéro du match

Numéro unique du match selon le calendrier du championnat.

Spiel Nr. Match No No dell'incontro	159
---	-----

FIGURE 2.5 – Numéro du match

2.1.6 Equipes

Les équipes doivent être inscrites telles que dans le calendrier du championnat, c.à.d. l'équipe locale avant le deux-points (:), l'équipe des visiteurs après le deux-points. Les désignations doivent être aussi précises que possible (c.à.d. nom complet du club). Après chaque équipe doit être indiqué par un + ou - entre parenthèses si l'équipe correspondante a de la publicité sur son uniforme : (+) ou (-). Voir figure 2.6.

Les cercles pour A ou B ne peuvent être remplis qu'après le tirage au sort (toss) et restent donc vides pour l'instant.

A adertubo	<input type="checkbox"/>	VCSmoah W'thur 2 (+)	:	VBC Frauenfeld 1 (-)	<input type="checkbox"/>	A adertubo
B						B

FIGURE 2.6 – Equipes

2.1.7 Lieu

Le lieu (ville, ...) où se trouve la salle.

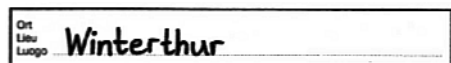


FIGURE 2.7 – Lieu

2.1.8 Salle

La désignation exacte de la salle.



FIGURE 2.8 – Salle

2.1.9 Date

Date en format jj.mm.aaaa, donc p.ex. 04.09.2006.

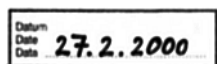


FIGURE 2.9 – Date

2.1.10 Heure

L'heure doit être indiquée telle que dans le calendrier du championnat, même en cas de début retardé.

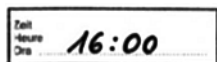


FIGURE 2.10 – Heure selon le calendrier du championnat

2.2 Partie inférieure droite de la feuille de match

Voir figure 2.11 pour toute la partie.

2.2.1 Équipes

Les équipes doivent être inscrites dans la première ligne, l'équipe locale sur la gauche et l'équipe des visiteurs sur la droite. Les cercles pour A et B doivent rester vides pour le moment, ils ne sont remplis qu'après le tirage au sort (toss).

2.2.2 Liste des joueurs

Il faut inscrire dans le tableau les numéros de licence (imprimés sur la licence, normalement un

A		B		A		B	
VC Smash		VC Frauenfeld					
License-Nr.	Speler-Nr.	Name	License-Nr.	Speler-Nr.	Name		
15447	1	Freitag K.	70349	4	Fried P.		
116776	2	Heller A.	107409	10	Böhm D.		
157643	3	Eichenberger E.	149917	5	Kindler H.		
65991	4	Kilchenmann Di.	71352	12	Urech S. (DR)		
147550	5	Schneider B.	66179	6	Mäder M.		
53217	6	Herzig E.	176410	8	Thoma U.		
	7	Eggmann M.	102471	14	Peric Z.		
187651	8	Krämer A.	157602	9	Scheu E.		
124320	9	Weitenmann E.	177008	7	Hirth G.		
100105	10	Schudel M.					
32117	11	Meier S. (DR)					
123003	18	Kilchenmann De.					
LIBERO ("L")		LIBERO ("L")					
123003	18	Kilchenmann De.					
Offizielle/Officiels/Ufficiali		Offizielle/Officiels/Ufficiali					
124573	C	Müller P.	148317	C	Kindler H.		
82071	AC	Flühmann M.		AC			
	P			P	Bickel B.		
	M			M			
Unterschrift/Signature/Firma		Unterschrift/Signature/Firma					
Kapitän Captaine Capitano		K. Freitag		Kapitän Captaine Capitano		H. Kindler	
Trainer Entraîneur Allenatore		P. Müller (A. Flühmann)		Trainer Entraîneur Allenatore			

FIGURE 2.11 – Partie inférieure droite : liste des participants et officiels

nombre à six chiffres), les numéros des joueurs (demander au capitaine/coach) et les noms (selon la licence) des joueurs. Les prénoms des joueur peuvent être raccourcis mais il faut faire attention à ce qu'ils restent uniques (p.ex. lors de frères avec des prénoms qui commencent par la même lettre).

Le numéro de joueur du capitaine est encadré (dans l'exemple ce sont le N° 1 du VC Smash et le N° 5 de Frauenfeld qui sont capitaines). D'éventuels libéros doivent être inscrits aussi bien dans la case 'Libéros' que dans la liste normale des joueurs. Si une vieille feuille de match est utilisée qui ne dispose pas encore de deux lignes spéciales pour les libéros, on inscrit et encadre 'L2' derrière le nom du libéro de réserve.

Les nouvelles feuilles de match disposent de 14 lignes pour les joueurs à cause des règles internationales¹. En Suisse un maximum de 12 joueurs (dont 2 libéros) peut être utilisé. En se servant des nouvelles feuilles de match, il faut donc toujours que deux lignes restent libres.

Pour les joueurs avec une licence double (DN/DR) il faut enregistrer ce fait sur la feuille de match si le joueur participe pour son second club. Pour les joueurs avec une licence de contingent (KN) il faut en tout cas noter ce fait. Les lettres correspondantes (DN/DR/KN) sont notées derrière le nom du joueur en question puis encadrées. D'autres informations (E pour étranger, A pour statut de volleyeur suisse et D pour soumission aux prescriptions antidopage signée) ne sont pas notées.

1. Les règles internationales permettaient jusqu'à 2012/2013 de jouer avec 14 joueurs dont 2 libéros.

2.2.3 Officiels

Les officiels doivent être inscrits dans les lignes correspondantes en-dessous de la liste des joueurs avec leur nom et numéro de licence (exception : pour le médecin et le thérapeute d'équipe le nom suffit). Les abréviations signifient coach (C), coach-adjoint (AC), thérapeute d'équipe (P), médecin (M). A partir de la saison 2013/2014, une équipe peut disposer d'un deuxième coach-adjoint. Si cela est le cas, il faut l'inscrire dans la feuille de match sous 'Remarques' comme suit : 'Équipe X : AC2 Hans Muster, N° licence 123456'. L'abréviation 'AC' présente pour le premier coach-adjoint est complétée pour lire 'AC1'.

2.2.4 Signatures

Après que le marqueur a fini de compléter les tableaux, les coaches et capitaines des deux équipes doivent vérifier les listes puis les signer. Si le capitaine est coach en même temps, il ne signe que dans la case du capitaine. Coach et capitaine doivent avoir vérifié et confirmés par leur signature la liste avant que l'arbitre finisse l'échauffement officiel au filet (2 minutes avant le début du match).

2.2.5 Rayer

Après que le coach ainsi que le capitaine aient signés, le marqueur raye les lignes libres dans la liste des joueurs ainsi que dans les champs 'Libéro' et 'Officiels' (s'il y a plusieurs lignes libres, en faisant un 'Z'). Des cases de signature libres ne sont pas rayées et restent libres.

2.3.1 Données

Dans l'aire des confirmations il faut enregistrer les noms, pays (selon la licence) et numéros de licence du premier arbitre, du deuxième arbitre, du marqueur et du marqueur-adjoint ainsi que les noms des juges de ligne. Voir figure 2.12.

2.3.2 Rayer

Des lignes vides dans l'aire des confirmations ne sont pas rayées mais restent vides.

2.3.3 Signatures

Rien n'est signé dans l'aire des signatures avant le match. Les signatures ne sont ajoutées qu'après la fin du match (en tant que dernière action).

2.3 Aire des confirmations

L'aire des confirmations se trouve en bas, légèrement à gauche du milieu. Ici sont enregistrées les données du corps arbitral (arbitres, marqueurs, juges de ligne). A la fin du match, les capitaines confirment l'exactitude de la feuille de match par leur signature.

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitre	Name Nom	Land Pays	Lizenz-Nr. Licence-No	Unterschrift Signature
1.	Hirzel St.	(SUI)	110972	
2.	Gilg A.-M.	(SUI)	58721	
Schreiber Marqueur	Müller G.	(SUI)	87.02.12	
Schreiber ass. Marqueur ass.				
Linienrichter Juges de ligne	1.		2.	
3.			4.	
Linienrichter Kapitane Signatures Capitaines		(A) (B)		

FIGURE 2.12 – Aire des confirmations

Chapitre 3

Après le toss

Les étapes suivantes doivent être effectuées après le tirage au sort (toss) mais avant le début du match.

3.1 Informations par les arbitres

Après le toss les marqueurs doivent obtenir de la part des arbitres des informations sur les camps choisis et le droit de servir. Celles-ci doivent immédiatement être inscrites dans la feuille de match.

3.1.1 Camps des équipes

Le premier arbitre doit informer le marqueur dans quel camp les équipes se trouveront. Ceci doit être noté dans les cases 'équipe' du premier set. L'équipe qui joue le premier set sur la gauche du marqueur est donc 'équipe A', celle qui joue sur sa droite 'équipe B'.

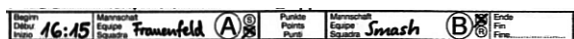


FIGURE 3.1 – Camps et service après le toss

Ces désignations A et B sont maintenant ajoutées dans les listes des joueurs (voir section 2.2.2 sur la page 3) ainsi que chez les désignations des équipes (voir section 2.1.6 sur la page 2) dans les cercles correspondants. De plus, les désignations des équipes peuvent maintenant être inscrites dans la case 'Résultat' (en bas, légèrement à droite du milieu).

3.1.2 Service ou réception

Selon l'information par l'arbitre, le marqueur doit identifier sur la feuille de match l'équipe qui commence par servir. A ce but, le 'S' (pour service) ou 'R' (pour réception) encerclé

derrière le nom des équipes (respectivement la lettre A ou B) est marqué d'une croix (x). Voir figure 3.1.

L'équipe qui commence en réception (donc celle avec la croix en 'R') il faut immédiatement mettre une croix dans la case pour le premier tour de service. Pour l'équipe qui commence au service, il faut seulement finement rayer le 1 en index.

S A T Z • S E T	Beginn Début Time		Mannschaft Equipe Squads Frauenfeld (A)						Punkte Points Points		Mannschaft Equipe Squads Smash (B)			
	I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	I	II	III	IV
							13	25	37					
							2	14	26	38				
							3	15	27	39				
							4	16	28	40				
							5	17	29	41				
							6	18	30	42				
							7	19	31	43				
							8	20	32	44				
							9	21	33	45				
							10	22	34	46				
							11	23	35	47				
							12	24	36	48				
X	5	11	5	11	5	11	5	11	5	11	5	11	5	
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	

FIGURE 3.2 – Marquer le service et la réception

3.1.3 Préparation des sets

Avant le début du match, les informations correspondantes pour les noms des équipes ainsi que service / réception peuvent et doivent être inscrites dans les sets 2 et 3. Après chaque set, les camps et le droit de servir sont changés. Ainsi les informations pour le 1er et le 3ème set sont identiques, celles du 2ème (et d'un éventuel 4ème set) sont l'inverse du 1er set.

3.1.4 Positions de départ

De la part du 2ème arbitre, le marqueur reçoit une fiche de position avec les numéros des joueurs sur leurs positions de départ. Si la rencontre est jouée sans deuxième arbitre et donc sans fiches de position, le premier arbitre dicte les positions de départ au marqueur au début de chaque set (dès que les joueurs se trouvent aux positions correctes sur le terrain).

Les positions de départ doivent être inscrites selon les fiches de positions ou les informations de l'arbitre dans la ligne prévue à cette fin. Les chiffres


S A T Z • S E	Begin Début inizio	17:05		Mannschaft Équipe Squadra	Frauenfeld (A) 	
	I	II	III	IV	V	VI
	4	10	12	5	3	14
	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:

FIGURE 3.3 – Incrire les positions de départ

romains correspondent aux positions sur le terrain ¹ et sur la fiche de position. Il faut ainsi inscrire les numéros des joueurs pour les deux équipes (voir figure 3.3).

3.1.5 Début du match

Dans la case 'Début' du premier set, on note l'heure effective de début du match (voir figure 3.4). En cas de retard, celle-ci diffère donc de l'heure en haut à droite de la feuille de match (cf. 2.1.10 sur la page 3). En cas de début de match retardé le marqueur doit noter dans la case 'Remarques' en forme brève la raison pour le retard, donc p.ex. 'début du match retardé en raison de la rencontre précédente'.

S A T	Begin Début inizio	16:15	
	I	II	

FIGURE 3.4 – Début du match

¹ la position I est la position du service, le reste est numéroté contre le sens des aiguilles d'une montre

Chapitre 4

Durant le match

4.1 Ordre du service

4.1.1 Inscrire

Le marqueur tient à tout moment protocole de l'ordre du service. Dès qu'une équipe gagne le droit au service, l'index deux cases plus loin dans l'aire 'tours de service' est rayé¹. On se sert donc d'abord de toutes les cases avec l'index 1 puis de toutes les cases avec l'index 2 (dans la ligne 2)² etc. Après le 4ème tour de service on retourne à la première ligne pour le 5ème tour de service³.

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

FIGURE 4.1 – Noter l'ordre du service

Si une équipe perd le service, le score actuel de cette équipe est inscrit dans la case commencée (c.à.d. celle dont l'index est rayé). Ensuite l'index deux cases plus loin chez l'autre équipe est rayé (ainsi qu'un point noté, voir 4.2). Ceci continue jusqu'à ce que le set soit fini.

4.1.2 Contrôle

A chaque service le marqueur doit vérifier que c'est le bon joueur qui sert. La personne au service est définie comme étant la personne dont le numéro est inscrit dans la première ou (après un remplacement) deuxième ligne dans la dernière colonne dont un index a été rayé (dans une case remplie ou non)⁴.

1. Rayer uniquement avec un tirait fin car il faut encore inscrire un nombre dans la case!

2. Important : on saute donc toujours deux cases plus loin et non pas à la case d'à côté.

3. Si le 8ème tour de service est plein et le match continue, il faut écrire dans le prochain set approprié (1er set → 3ème set, 2ème → 4ème, 3ème → 1er sur une nouvelle feuille, 4ème → 2ème sur une nouvelle feuille, 5ème → 5ème sur une nouvelle feuille).

4. Plus simplement formulé : monter verticalement, la personne dont le numéro s'y trouve doit être au service.

I	II	III	IV	V	VI				
1	3	5	10	2	11				
:	:	:	:	:	:				
:	:	:	:	:	:				
2	4	7	4	1	4	1	4	1	4
3	5	2	5	2	5	2	5	2	5
3	6	3	6	3	6	3	6	3	6

FIGURE 4.2 – Contrôle des positions

Si le marqueur remarque que le mauvais joueur sert, il attend jusqu'à ce que le service soit effectué (c.à.d. la balle frappée). Tout de suite après il informe l'arbitre en levant la main (ou de manière acoustique), pour que ce dernier interrompe le jeu. Cette faute de rotation est sanctionnée avec la perte de l'échange de jeu, c.à.d. l'équipe adverse gagne un point et le service. De plus, il faut corriger les positions.

4.1.3 Indiquer les positions

Le marqueur doit souvent indiquer les positions pour une équipe. L'arbitre demandera cela au marqueur. Aucun membre d'une équipe ne peut directement demander les positions au marqueur. Dans ce cas il lit les numéros des joueurs de gauche en droite⁵.

4.2 Points

4.2.1 Rayer

Chaque point marqué doit être noté en rayant le nombre correspondant dans l'échelle des points⁶ (à droite de l'ordre de service) (voir figure 4.3). Le dernier nombre rayé correspond donc au score actuel de l'équipe en question.

5. A la fin d'une ligne il faut commencer de lire à son début, en commençant avec le joueur sur la position 1 qui est au service.

6. Si les points ne suffisent pas : ajouter les points 49 et 50 en-dessous de l'échelle puis continuer au numéro 1 mais en rayant dans l'autre sens de façon à se que des croix résultent.



FIGURE 4.3 – Rayer les points

4.2.2 Points par pénalisation

Les points obtenus par une pénalisation (cf. 4.4 sur la page 9) doivent, en plus d'être rayés, être encadrés. Voir figure 4.4.



FIGURE 4.4 – Point pour pénalisation

4.2.3 Perte du droit de servir

Si une équipe perd le service, son score actuel doit être inscrit dans la case des tours de service dont l'index a été rayé en dernier (voir 4.1.1 sur la page 7).

4.3 Interruptions

4.3.1 Temps-mort

Les temps-morts doivent être inscrits dans la case marquée 'T' en-dessous de l'échelle des points. Une ligne doit être utilisée par temps-mort, il faut y inscrire le score du point de vue de l'équipe qui agit (c.à.d. l'équipe qui prend le temps-mort). Voir figure 4.5.

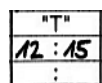


FIGURE 4.5 – Temps-mort

Pendant le temps-mort, le marqueur signale à l'arbitre le nombre de temps-morts déjà utilisés par les deux équipes.

4.3.2 Remplacement

Lors d'un remplacement d'un joueur de départ, le numéro du joueur qui entre à sa place doit être noté sous son numéro. En-dessous de cela on note le

score actuel du point de vue de l'équipe qui prend ce remplacement. Voir figure 4.6.

I	II	III	IV	V	VI
1	3	5	10	2	11
		7			
:	:	6:4	:	:	:
:	:	:	:	:	:

FIGURE 4.6 – Remplacement

Remplacement retour

Si un joueur remplacé retourne sur le terrain, le numéro du joueur qui l'avait remplacé est encadré et le score actuel du point de vue de son équipe est noté (voir figure 4.7). Le joueur qui l'avait remplacé ne peut normalement plus jouer pendant le reste du set.

I	II	III	IV	V	VI
4	10	12	5	9	14
			8		
:	:	:	5:10	:	:
:	:	:	11:18	:	:

FIGURE 4.7 – Remplacement retour

Contrôle

Lors de chaque remplacement le marqueur doit contrôler si le remplacement est possible. Ainsi un joueur remplacé ne peut retourner que pour son remplaçant. De plus, le nombre de remplacements par équipe et set est limité à 6. Si le marqueur constate une violation de règles il doit immédiatement en informer l'arbitre.

Libéro

Si le libéro monte le terrain pour un autre joueur cela n'est pas noté sur la feuille de match.

Remplacement exceptionnel

Les remplacements exceptionnels de joueurs blessés ou les re-désignations de libéros blessés doit être notés sous 'remarques'. Le marqueur doit inscrire le set, nom de l'équipe, numéro et nom du joueur/libéro blessé, le nouveau joueur/libéro ainsi que le score lors du remplacement. Les remplacements exceptionnels ne sont possibles qu'avec la permission de l'arbitre et dans des cas exceptionnels.

4.4 Sanctions

Toutes les sanctions sont inscrites dans l'aire des sanction (en bas à gauche). Pour les sanctions individuelles (c.à.d. pour un joueur) le numéro du joueur ou l'abréviation de la fonction (coach = C, coach-adjoint = AC, médecin = M, ... voir légende en-dessous de l'aire des sanctions) est inscrite ainsi que la désignation A ou B de l'équipe. De plus, le set et le score au moment de la sanction doivent être notés.

Sanktionen/Sanctions/Sanzioni						
Verwarnung Avertissement	Verbotung Prohibition	Verweisung Expulsion	Disqualifikation Disqualification	(A) oder (B) ou	Set Set	Spielstand Résultat
Ⓚ				A	1	15 : 22
	5			A	1	16 : 23
	C			B	3	10 : 8
	Ⓚ			A	3	12 : 15
		5		A	4	5 : 10
Ⓚ				B	5	7 : 5
			5	A	5	10 : 14
X				A	5	10 : 14
						:
						:

Sanktion in die betreffende Spalte eintragen (Spieler-Nr., Trainer=C, Trainerassistent=AC, Physio=P, Arzt=M, und Verletzungen=D). Mannschaft bezeichnen, Set und Spielstand im Moment der Sanktion eintragen.
Pour inscrire les sanctions: mettre l'abréviation correspondante (No pour le joueur, Entraîneur=C, Entraîneur Assistent=AC, Physio=P, Médecin=M ou D pour retard de jeu). Dans la colonne et indiquer l'équipe, le set et le score au moment de la sanction.
Per scrivere le sanzioni: mettere l'abbreviazione corrispondente (No del giocatore, C=Allenatore, AC=Auto Allenatore, P=Terapeuta, M=Medico D per ritardo inizio del gioco), nella colonna e indicare la formazione, i set, il punteggio al momento delle sanzioni.

FIGURE 4.8 – Sanctions

4.4.1 Demande non-fondée

Le premier cas d'une demande non-fondée (p.ex. trop de remplacements/temps-morts, remplacement tardif, etc.) d'une équipe est noté par un X dans l'aire des sanctions. Il est inscrit dans la colonne 'Avertissements' en indiquant l'équipe, le set et le score.

4.4.2 Avertissement verbal

Un avertissement verbal d'un joueur n'est pas inscrit.

4.4.3 Avertissement : carton jaune

A partir de la saison 2013/14 le deuxième stade d'avertissement est indiqué par un carton jaune. Un carton jaune n'est donc plus une sanction et ne donne plus un point pour l'équipe adverse. Un carton jaune est montré un un joueur (ou officiel) spécifique et inscrit pour cette personne dans la colonne 'Avertissements'. Il est cependant valable pour toute l'équipe. Il ne peut donc y avoir par

match et équipe qu'un seul carton jaune et un avertissement pour retard de jeu.

Un avertissement pour retard de jeu⁷ est également inscrit dans la colonne 'Avertissements'. Ceci est une sanction collective est est inscrite par un 'D' (au lieu du numéro du joueur).

4.4.4 Pénalisation : sanction, carton rouge

Dans la colonne 'Pénalisation' on note les cartons rouges donnés à un joueur ou une équipe (retard de jeu, même geste que pour l'avertissement pour retard de jeu mais avec le carton rouge). Ceci résulte en un point et service pour l'adversaire. En plus de le rayer, ce point doit être encerclé (voir 4.2.2 sur la page 8).

4.4.5 Expulsion : cartons jaune et rouge joints

Une expulsion, donc les cartons jaune et rouge joints dans une main, contre un joueur est notée dans la colonne 'Expulsion'. En plus, le numéro du joueur est encerclé parmi les positions de l'équipe (si il s'y trouve). Une expulsion a pour conséquence que le joueur en question ne peut plus jouer dans ce set. Elle ne cause cependant pas un point de pénalité.

Le joueur expulsé doit être remplacé en un remplacement régulier.

4.4.6 Disqualification : cartons rouge et jaune séparément

Une disqualification, donc les cartons jaune et rouge dans deux mains séparées, contre un joueur est inscrite dans la colonne 'Disqualification'. Un joueur disqualifié doit quitter la salle et ne peut plus jouer. Une disqualification n'entraîne cependant pas un point de pénalité.

Le joueur disqualifié doit être remplacé en un remplacement régulier.

4.5 Set désisif : 5ème set

4.5.1 Toss

Avant le 5ème set l'arbitre procède à un nouveau tirage au sort. Ensuite, le marqueur doit inscrire dans la section destinée au 5ème set les équipes ou plutôt leurs identificatifs A ou B (leur attribution est la même que dans les sets 1 à 4). L'équipe qui se trouve sur la gauche du marqueur est inscrite dans les parties tout à gauche et tout à droite

7. Geste de l'arbitre : carton jaune contre le poignet.

(après la colonne 'changement de camp'), celle qui se trouve sur sa droite n'est inscrite qu'au milieu. Voir figure 4.9.

FIGURE 4.9 – Toss au 5ème set

4.5.2 Avant le changement de camp

Dès qu'une équipe atteint 8 points un changement de camp prend place. Avant ce changement, le marqueur doit écrire dans la première et deuxième partie du 5ème set tout comme dans les sets précédents (points, remplacements, tours de service, temps-morts, etc.). De plus, les informations suivantes concernant l'équipe sur la gauche du marqueur doivent également être inscrites dans la troisième partie (c.à.d. après la colonne 'changement de camp') :

- Positions de départ
- Remplacements
- Temps-morts
- Points (rayures)

Les informations concernant les tours de service ne sont cependant notées que dans la première partie et non pas dans la troisième partie.

FIGURE 4.10 – 5ème set

4.5.3 Changement de camp

Au moment du changement de camp, donc dès qu'une équipe a atteint 8 points, le marqueur doit noter en haut à droite de la troisième partie (points au changement) le nombre de points de l'équipe qui se trouvait sur sa gauche (et passe donc sur sa droite). On ne note que le nombre de points de cette équipe (p.ex. 7), pas un score (donc pas 7:8). Ainsi, la première moitié de cette case reste normalement vide.

FIGURE 4.11 – 5ème set : score lors du changement de camp

4.5.4 Après le changement de camp

Après le changement de côté, le marqueur continue dans la troisième partie à la même place (contrôler !) où il avait fini dans la première partie. Ensuite, toutes les informations relatives à l'équipe qui se trouve maintenant sur la droite ne sont inscrites que dans la troisième partie, on ne travaille donc plus qu'avec les parties 2 et 3 (la première partie peut être recouverte pour éviter de la confusion). Voir figure 4.10 sur la page 10.

Chapitre 5

Après la fin du set

5.1 Score

A la fin du set, le dernier point marqué par chaque équipe est inscrit dans la case correspondante du joueur qui a servi en dernier (si cela n'est pas déjà fait) ou qui aurait servi en prochain pour l'équipe gagnante. (l'index dans la case n'est pas rayé dans ce cas). Ce dernier point inscrit est ensuite encadré.

5	8	4	9	5	2	1	30	47	3	5	4	5	7	5	10	5	11
6	2	6	1	26	45	3	16	6	16	6	12	6	24	6	25	6	25
7	3	7	4	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4
								4 : 7									
								15 : 22									

FIGURE 5.1 – Incrire le dernier point

5.2 Fin

Dans la case 'Fin' est notée l'heure de fin selon l'information de l'arbitre.

5.3 Rayer

A la fin d'un set on ne raye sur la feuille de match que ce que les règles demandent explicitement qu'on raye.

5.3.1 Échelle des points

Dans l'échelle des points le dernier point marqué est souligné et tous les points restants dans toutes les colonnes sont rayés verticalement (donne une forme de T). Voir figure 5.2. Dans le 5ème set, les points restants dans l'échelle tout à gauche ne sont pas rayés mais restent ouverts.

5.3.2 Temps-mort

Les lignes vides dans les cases pour les temps-morts ('T') restent vides.



FIGURE 5.2 – Rayer l'échelle des points

5.4 Résultat final

A la fin de chaque set il faut mettre à jour l'aire des résultats (en bas à droite). Comparez pour ceci la figure 5.3. La valeur '0' doit explicitement être inscrite, il n'y a donc pas de case qui reste vide.

Endresultat/Résultat final/Risultato finale									
Mannschaft Equipe Squadra					Mannschaft Equipe Squadra				
Frauenfeld					Smash				
T	S/R	G/V	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	G/V	S/R	T	
2	2	0	17	1. (17')	25	1	0	1	
2	1	1	27	2. (20')	25	0	1	1	
1	1	0	18	3. (24')	25	1	0	0	
1	1	1	25	4. (18')	20	0	1	2	
1	0	0	10	5. (21')	15	1	2	1	
7	5	2	97	Total (101')	110	3	4	5	

FIGURE 5.3 – Aire des résultats

5.4.1 T : Temps-morts

Dans la colonne 'T' on note pour chaque équipe le nombre de temps-morts (0, 1 ou 2).

5.4.2 S/R : Remplacements

Dans la colonne 'S/R' on inscrit pour chaque équipe le nombre (0-6) de remplacements (c.à.d. de remplacement effectifs. Si un joueur sort puis retourne au terrain, cela sont deux remplacements).

5.4.3 G/V : Gagné/Perdu

Dans la colonne G/V on note un '1' pour l'équipe qui a gagné le set. Un '0' est inscrit auprès du perdant du set.

5.4.4 Points

Le nombre de points de l'équipe en question est noté dans la colonne 'Points'.

5.4.5 Set (Durée)

Au milieu, dans la colonne 'Set (Durée)', on inscrit la durée du set (donc heure de fin - heure de début du set) en minutes.

5.5 Préparer le set suivant

Durant l'intervalle de trois minutes entre les sets il faut aussi préparer le set suivant.

5.5.1 Début

Dans la case 'Début' du set suivant on inscrit l'heure de son début. Dans la ligue régionale, celle-ci est toujours droit minutes après la fin du set précédent¹.

5.5.2 Positions de départ

Les positions de départ doivent encore être communiquées au marqueur par une fiche de position ou oralement par l'arbitre.

1. De petits retards de 1-2 minutes ne sont pas notés.

Chapitre 6

Après le match

6.1 Résultat final

6.1.1 Total

Dans la ligne 'Total' il faut calculer le total pour chaque colonne.

7	5	2	97	Total (10A')	110	3	4	5
---	---	---	----	--------------	-----	---	---	---

FIGURE 6.1 – Total au résultat final

6.1.2 Durée

Dans la ligne en-dessous du 'Total' il faut inscrire le début effectif du match ainsi que la fin du match. Dans la case 'Durée' on inscrit la différence entre ces deux heures. Comparez à ce sujet la figure 6.2.

Die Dauer im Feld 'Dauer' ist grösser als das Total in der Spalte 'Satz (Dauer)', da beim ersteren die Satzpausen miteingerechnet sind.

Beginn/Debut/Inizio	Ende/Fin/Fine	Dauer/Durée/Durata
16 h 15 min	18 h 15 min	2 h 0 min

FIGURE 6.2 – Durée du match

6.1.3 Gagnant

La désignation complète du gagnant est inscrite dans la case 'gagnant'. Après le '3 : ' on indique le nombre de sets gagnés par le perdant.

Gewinner/Vainqueur/Vincitore
VC Smash Wthur 2 3: 2

FIGURE 6.3 – Gagnant

6.2 Remarques

Le marqueur inscrit dans la case des remarques d'éventuels protêts ou permet qu'ils soient ins-

crits avec la permission de l'arbitre. Le capitaine d'équipe dicte le protêt ou l'inscrit lui-même dans la case des remarques. Des lignes non-utilisées restent vides et ne sont pas rayées.

Toutes remarques originant d'une équipe ou affectant un joueur doivent être signées par les personnes en question. Des remarques générales ainsi que toutes autres remarques doivent être signées par le premier arbitre.

A partir de la saison 2013/14 les remarques concernant la performance des arbitres ne sont plus permises. De telles informations doivent directement être envoyées à la CRA / CFA.

Bemerkungen/Remarques/Osservazioni
• 15 min Verspätung wegen vorangegangenen Spiel (Nr. 1920)
• Spielerin 78 hat Lizenz vergessen, mit ID (Nr. 097722465) ausweisen H. Groman
• "Gute Schiedsrichterleistung" VC Smash K. Hertel

FIGURE 6.4 – Case des remarques

6.3 Rayer

A la fin du match rien n'est rayé.

6.4 Signatures

Quand tous les enregistrements sont faits, il faut signer dans l'aire des confirmations aux endroits prévus et dans l'ordre suivant : (cf. figure 6.5) :

1. Marqueur-adjoint (si présent)
2. Marqueur.
3. Les deux capitaines d'équipe
4. Deuxième arbitre (si présent)
5. Premier arbitre

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitre Arbitri	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licenza-No Licenza-No	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel St.	(SUI)	110992	S. Hirzel
2.	Gilg A.-M.	(SUI)	58921	A.M. Gilg
Schreiber Marsqueur Marscatore	Müller G.	(SUI)	87.02.12	G. Müller
Schreiber Ass. Marsqueur ass. Marscatore ass.				
Linienvrichter Juges de ligne Giudici di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Linienvrichter Kapitane Signatore Capitano Firma Capitano	H. Kiehl	(A) (B)	K. Frey	

FIGURE 6.5 – Signatures dans l'aire des confirmations

6.5 Feuille de match

La feuille de match est distribuée comme suit aux partis du match :

- Rouge-rosé : Arbitre (fédération).
- Bleu : équipe des visiteurs.
- Jaune : équipe locale.

Table des figures

2.1	Type de compétition	2
2.2	Niveau de la compétition	2
2.3	Sexe	2
2.4	Désignation de la ligue	2
2.5	Numéro du match	2
2.6	Equipes	2
2.7	Lieu	3
2.8	Salle	3
2.9	Date	3
2.10	Heure selon le calendrier du championnat	3
2.11	Partie inférieure droite : liste des participants et officiels	3
2.12	Aire des confirmations	4
3.1	Camps et service après le toss	5
3.2	Marquer le service et la réception	5
3.3	Inscrire les positions de départ	6
3.4	Début du match	6
4.1	Noter l'ordre du service	7
4.2	Contrôle des positions	7
4.3	Rayer les points	8
4.4	Point pour pénalisation	8
4.5	Temps-mort	8
4.6	Remplacement	8
4.7	Remplacement retour	8
4.8	Sanctions	9
4.9	Toss au 5ème set	10
4.10	5ème set	10
4.11	5ème set : score lors du changement de camp	10
5.1	Inscrire le dernier point	11
5.2	Rayer l'échelle des points	11
5.3	Aire des résultats	11
6.1	Total au résultat final	13
6.2	Durée du match	13
6.3	Gagnant	13
6.4	Case des remarques	13
6.5	Signatures dans l'aire des confirmations	14