Association des Arbitres
de Volley-ball
de l'Estrie

MARQUER au VOLLEYBALL !

Préparé par René Maréchal

« Mai 2002 »

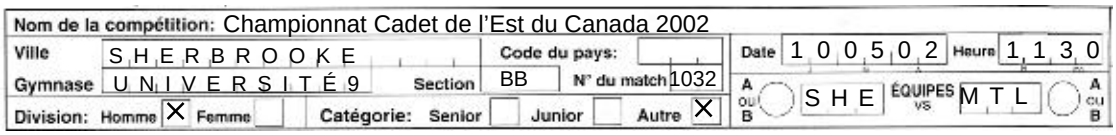
Ce stage est conforme avec VOLLEYBALL QUÉBEC

1. AVANT LE MATCH

1.1. Entête

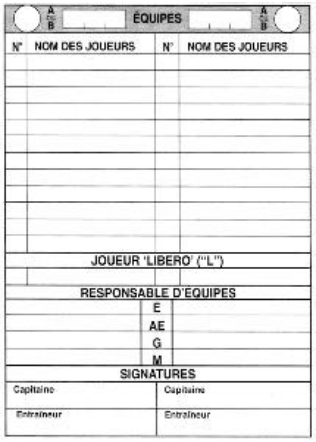
- Inscrire le nom de la compétition, la ville, le gymnase, la section et le # de match.
- Marquer d'un (**x**) la division (sexe) et la catégorie (âge).
- Inscrire la date (jj/mm/aa).
- Inscrire l'heure (hh/mm) selon l'horaire officiel.
- Inscrire le code des équipes (3 lettres et/ou chiffres).

N.B. NE RIEN INSCRIRE dans les deux cercles vides à côté des équipes (attendre le tirage au sort pour savoir qui sera A et B).


Nom de la compétition: Championnat Cadet de l'Est du Canada 2002
Ville: SHERBROOKE | Code du pays: | Date: 100502 | Heure: 1130
Gymnase: UNIVERSITÉ 9 | Section: BB | N° du match: 1032
A ou B: SHE | ÉQUIPES vs | MTL: A ou B
Division: Homme [X] Femme [ ] | Catégorie: Senior [ ] Junior [ ] Autre [X]

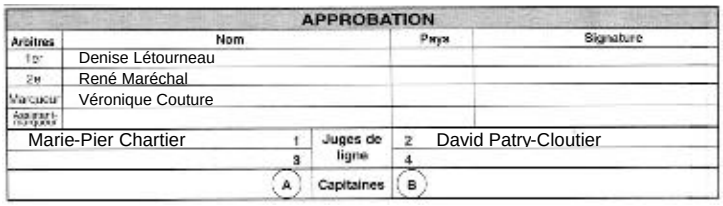
1.2. Alignement

- Inscrire le code de chacune des équipes (sans la lettre A ou B).
- Inscrire les # et les noms des joueurs.
- Encercler le # du capitaine ou le demander lors de la signature.
- Inscrire les noms des responsables d'équipe.
- Faire signer les entraîneurs et les capitaines avant le match.
- La ligne « **LIBÉRO** » sert à inscrire le Libéro indiquer sur la **« Fiche de position »** du 1er set (voir 2.2.c). Lors d'un changement dans un set ultérieur, vous indiquez ce changement dans la case « **REMARQUES** ».


ÉQUIPES
N° NOM DES JOUEURS | N° NOM DES JOUEURS
JOUEUR 'LIBERO' ("L")
RESPONSABLE D'ÉQUIPES
E
AE
G
M
SIGNATURES
Capitaine | Capitaine
Entraîneur | Entraîneur

1.3. « Approbation »

- Inscrire les noms des officiels (1erarbitre, 2earbitre, marqueur).
- Au besoin, inscrire les noms de l'assistant-marqueur et des juges de lignes.
- Les signatures se feront à la fin du match (pour le 1er, le 2e, le marqueur et l'assistant-marqueur).


APPROBATION

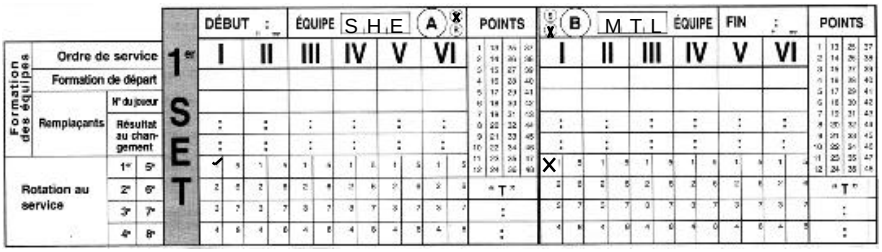
Arbitres	Nom	Pays	Signature
1er	Denise Létourneau		
2e	René Maréchal		
Marqueur	Véronique Couture		
Assistant-marqueur			

Marie-Pier Chartier 1 | Juges de ligne | 2 David Patry-Cloutier
3 | 4
A Capitaines B

2. APRÈS LE TIRAGE AU SORT

2.1. Immédiatement après, savoir...

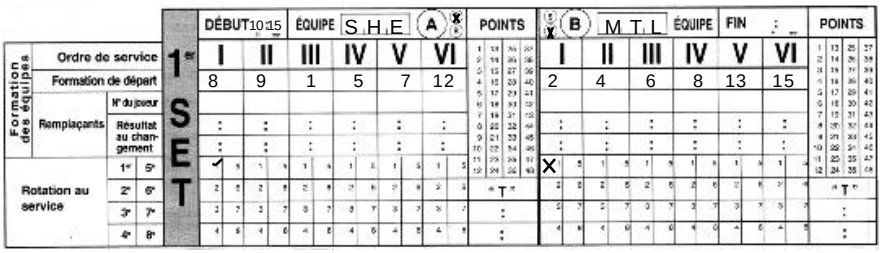
	Quoi faire
• Le côté respectif de départ des 2 équipes	• Inscrire le code des équipes selon le côté (A ou B) que le 1er arbitre vous indique. • Inscrire les « **A** » et les « **B** » dans les cercles vides correspondant (entête, résultats et alignements).
• Quelle équipe aura le 1er service	• Marquer d'un (**x**) le rond du **S** et le rond du **R**, selon qui reçoit et qui sert. • Supprimer, en marquant un (**X**), la 1ère case « Rotation au service » du premier serveur en réception. • Cocher (**v**) le premier serveur de l'équipe avec le service (petit chiffre dans le coin de la case « **Rotation au service** »).



N.B. Répéter le processus pour le 2e set en inversant les côtés (idem au 3e si un match 3 de 5).

2.2. Juste avant le début du match

- Le 2e arbitre doit vous remettre la « **Fiche de position** » des 2 équipes.
- Ensuite, vous devez :
  a) Vérifier que les # des joueurs enregistrés sur la « Fiche de position » sont bien présents sur l'alignement de l'équipe, dans le cas d'une erreur, signaler le problème au 2e arbitre.
  b) Inscrire les # des joueurs sur la ligne « Formation de départ » dans l'ordre.
  c) Inscrire le # et le nom du joueur « **Libéro** » de chaque équipe (ligne « **LIBÉRO** » dans les alignements de chacune des équipes, voir 1.2).
  d) Garder secret les formations de départ en recouvrant ces dernières avec la fiche de position.



3. Durant le Match

3.1. Responsabilités

a) Inscrire l'heure du début et de fin à chaque set.
b) Contrôle le respect de l'ordre au service et indiquer au 2e une faute après la frappe du service.
c) Contrôler l'enregistrement des points selon ce que le 1er arbitre signale (point seul ou avec changement).
d) Enregistrer les remplacements, les temps-morts et les sanctions.

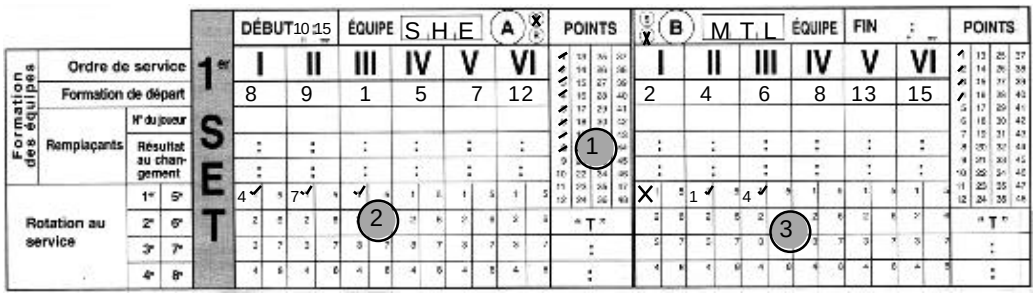
3.2. Marquer un point

3.2.a) L'équipe au service

1. Vous barrez (*/*) le point dans la colonne correspondante.
2. Vous vérifiez que c'est toujours le bon serveur.

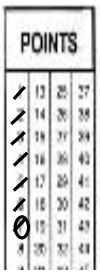
3.2.b) Changement de service

1. Vous barrez (*/*) le point à l'équipe qui gagne le service.
2. Vous cochez (**v**) le prochain serveur.
   (chiffre dans le coin supérieur droit des cases de « **Rotation de service** »)
3. Vous allez fermer la case du dernier serveur de l'équipe adverse.
   (inscrire le pointage de l'équipe à la perte du service)



3.2.c) Suite à une carte jaune

1. Vous inscrivez la sanction (voir 3.5).
2. Vous barrez (*/*) le point dans la colonne correspondante
3. Vous encerclez ce point.
4. Vous suivez la procédure qui s'applique (service ou changement de service).



3.3. Temps-mort

- Inscrire le pointage dans la case qui se trouve en bas des colonnes de points de l'équipe demandant le temps-mort.
- Ce pointage est inscrit en commençant par les points de l'équipe qui demande et en ajoutant les points de l'autre équipe.
- Indiquer au 2e arbitre le nombre de temps-mort pris pour les 2 équipes.

3.4. Remplacements

3.4.a) Un joueur réserviste qui veut entrer

- Vérifier que le # du joueur entrant est inscrit sur la liste des joueurs de l'équipe.
- Inscrire le # du joueur sur la ligne « **No du joueur** ».
- Inscrire le pointage sur la 1ère ligne en commençant par le pointage de l'équipe qui demande le changement.

Formation des équipes			1er	I	II	III	IV	V	VI
	Ordre de service			I	II	III	IV	V	VI
	Formation de départ			8	9	1	5	7	12
	Remplaçants	N° du joueur			6				
		Résultat au changement	S	:	7:1	:	:	:	:
			E	:	:	:	:	:	:

3.4.b) Un joueur de la formation de départ qui veut revenir

- Vous inscrivez le pointage sur la 2e ligne.
- Vous encerclez le # joueur remplaçant qui sort du terrain et qui revient au banc.

Formation des équipes			1er	I	II	III	IV	V	VI
	Ordre de service			I	II	III	IV	V	VI
	Formation de départ			8	9	1	5	7	12
	Remplaçants	N° du joueur			(6)				
		Résultat au changement	S	:	7:1	:	:	:	:
			E	:	9:4	:	:	:	:

N.B. Ses 2 joueurs ne sont plus éligibles pour tout autre changement au cours du même set.

3.4.c) Un changement exceptionnelle (Libéro ou joueur blessé)

Dans la case « **REMARQUES** », vous indiquez:

- le set,
- le nom de l'équipe,
- le # et le nom du joueur ou Libéro blessé et celui qui le remplace,
- le pointage au changement.

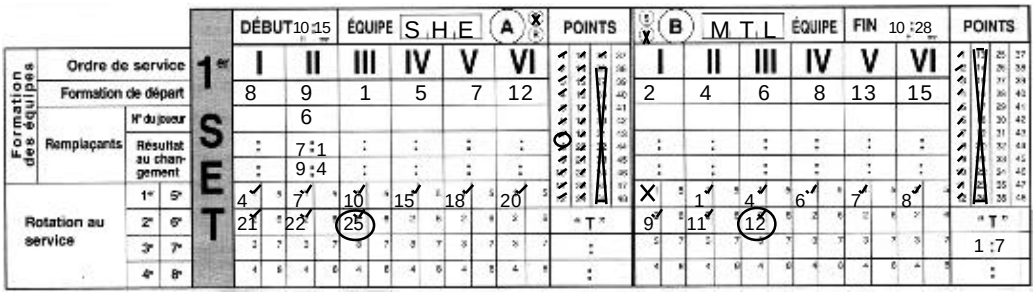
REMARQUES	Changement exceptionnelle : 1er set, SHE # 9 (Guillaume Ren?) par #6 (Jean-S?bastien Nault) ? 20-20.

3.5. Sanctions

- Un avertissement verbal à un joueur, à un entraîneur ou à une équipe, vous n'inscrivez rien sur la feuille de match.
- Un carton donné par le 1er arbitre doit être inscrit dans la colonne appropriée soit :
  « **P** » carton jaune, « **E** » carton rouge et « **D** » les 2 cartes.
- Quand l'arbitre donne pour la première fois un délai de jeu (il pointe sa montre et l'équipe fautive), il doit être inscrit dans la colonne « **A** ». Lors des fois subséquentes, vous l'inscrivez dans la colonne « **P** » et vous donnez un point à l'adversaire.
- Vous inscrivez sous la colonne correspondante, soit le # du joueur ou la lettre indiquant le membre de l'équipe fautif (voir la légende sous la case « **SANCTIONS** ».

3.6. Fin de set

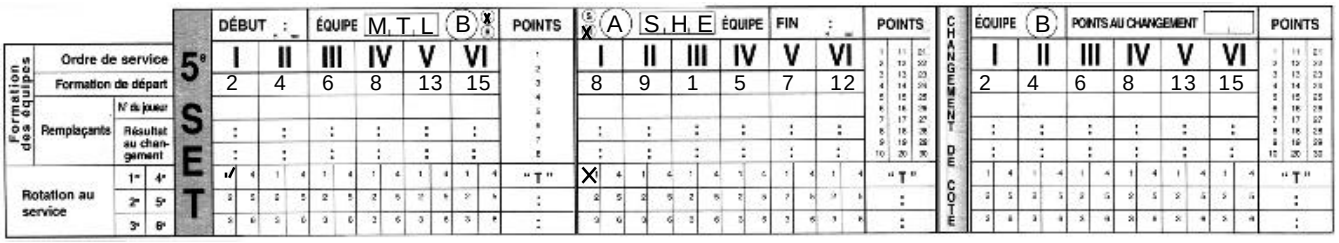
- Barrez (*/*) le dernier point après la victoire (25e point ou autre).
  - Si le dernier point est fait en gagnant le service, vous ne cochez (3) pas le prochain serveur mais vous inscrivez le pointage dans sa case « **Rotation au service** » de ce dernier.
  - Si le dernier est fait par l'équipe au service, vous inscrivez le pointage dans sa case « **Rotation au service** » de ce dernier
- Inscrire le temps à la fin du set.
- Encercler les pointages de chacune des équipes (dernier serveur).
- Tracer 1 sablier pour chaque équipe sur les points non-utilisés (seulement la colonne entamée ou la suivante).
- Remplir la case de résultat pour le set qui vient de se terminer (voir 4.1 et 4.2).



3.7. Set décisif (3e ou 5e)

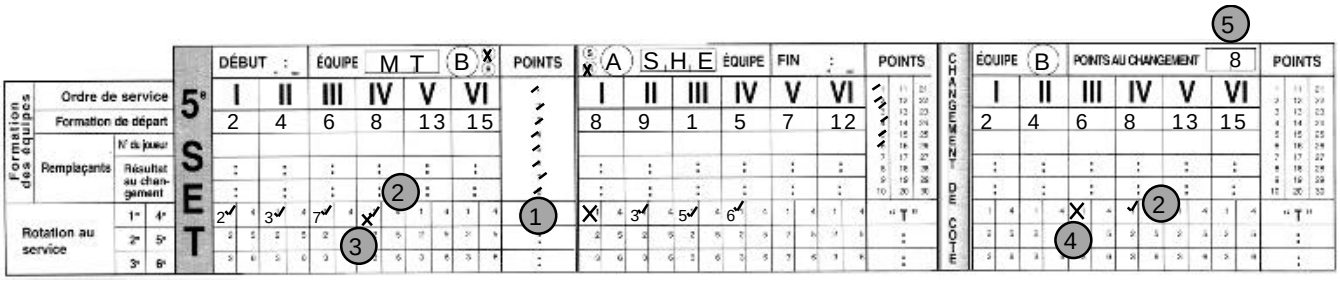
3.7.a) Début du set

- Après le tirage, inscrire dans les cercles vides qui sera A ou B ainsi que le nom des équipes.
- Reprendre les mêmes procédures qu'avant le début d'un set en utilisant les 2 sections de gauche du 5e set, en plus de copier dans la section de l'extrême droite du 5e set, l'alignement de départ de l'équipe de gauche.



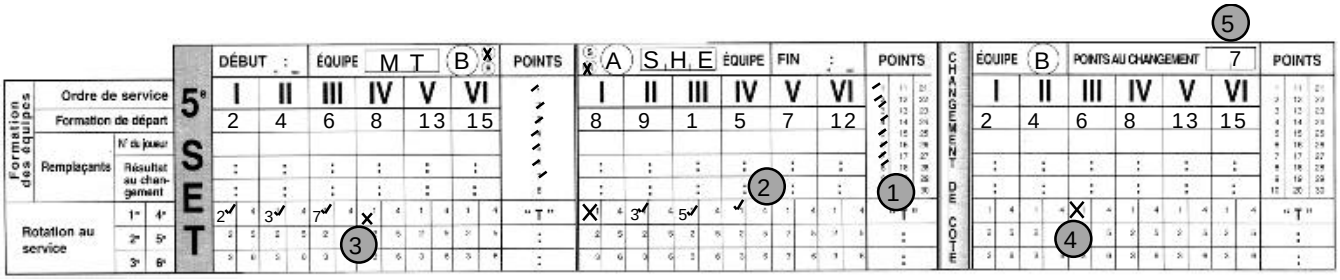
3.7.b) Changement de côté (8e point fait par l'équipe à gauche)

1. Vous barrez (*I*) le point dans la section de gauche.
2. Vous cochez (**v**) le serveur actif dans la section de l'extrême droite et/ou l'extrême droite.
3. Vous marquer un (**x**) dans la case du serveur actif de l'équipe de gauche.
4. Vous marquer un (**x**) dans la case du dernier serveur de l'équipe transférer à l'extrême droite.
5. Vous inscrivez le pointage de l'équipe de gauche dans l'espace « **POINTS AU CHANGEMENT** ». Tous les points faits après le changement doivent être barré dans la colonne de l'extrême droite.



3.7.c) Changement de côté (8e point fait par l'équipe à droite)

1. Vous barrez (*I*) le point dans la section du centre (équipe de droite).
2. Vous cochez (**v**) le prochain serveur (gain de service) ou vérifiez si c'est toujours le bon serveur.
3. Vous marquer un (**x**) dans la case du prochain serveur de l'équipe de gauche (section gauche).
4. Vous marquer un (**x**) dans la case du dernier serveur de l'équipe transférer à droite.
5. Vous inscrivez le pointage de l'équipe de gauche dans l'espace « **POINTS AU CHANGEMENT** ».



4. APRÈS LE MATCH

4.1. À chaque fin de set

Vous devriez remplir les cases de « RÉSULTATS » pour chaque colonne.

- « **T** » indiquez le nombre de temps-mort pris par l'équipe
- « **S** » indiquez le nombre de remplacement pris par l'équipe
- « **V** » écrire un « V » pour l'équipe qui a gagné et laissez la case vide pour l'autre
- « **P** » indiquez le nombre de points pour chaque équipe
- « **Durée** » calculez le nombre de minutes pour le set

4.2. À la fin du match

- Vous remplissez la ligne du dernier set.
- Vous inscrivez l'heure de départ (1er set) et de fin du match (dernier set), calculez et inscrivez la « **Durée totale du match** ».
- Vous faites le total pour chaque colonne.
- Vous inscrivez le nom de l'équipe gagnante à côté de « **VAINQUEUR** » et le nombre de set gagné et perdu par cette même équipe.
- Vous faites signer la feuille dans l'ordre suivant :
  - assistant-marqueur
  - marqueur
  - les deux (2) capitaines
  - le 2e arbitre
  - le 1er arbitre

RÉSULTATS

ÉQUIPE	S.H.E	(A)	(B)	M.T.L	ÉQUIPE

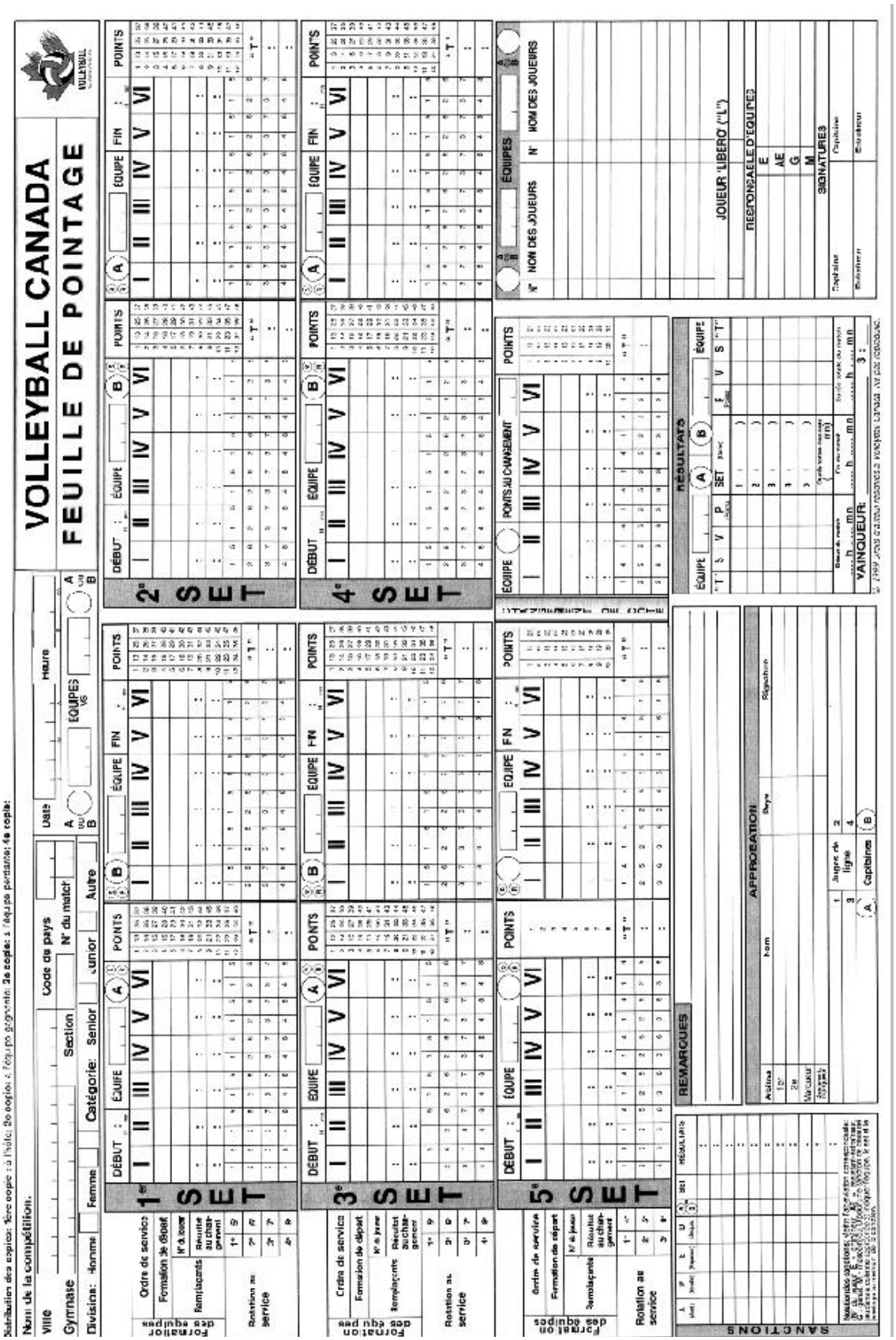
"T"	S	V	P	SET	P	V	S	"T"
0	2	V	25	1 (13 min)	12		0	1
0	0	V	25	2 (15 min)	18		3	2
				3 ( )				
				4 ( )				
				5 ( )				
0	2	2	50	Durée totale des sets (28 mn)	30	0	3	3

Début du match	Fin du match	Durée totale du match
10 h 15 mn	10 h 46 mn	00 h 31 mn

VAINQUEUR: Sherbrooke **2 : 0**

© 1999 Droits d'auteur réservés à Volleyball Canada. Ne pas reproduire.

5. FEUILLE DE MATCH



Distribution des copies: 1ère copie : à l'hôte; 2e copie : l'équipe gagnante; 3e copie : à l'équipe perdante; 4e copie:

Nom de la compétition:

Ville _____ Code du pays _____ Date _____ Heure _____

Gymnase _____ Section _____ N° du match _____ ÉQUIPES VS _____ A ou B _____

Division: Homme Femme Catégorie: Senior Junior Autre

VOLLEYBALL CANADA

FEUILLE DE POINTAGE

1er SET — DÉBUT ÉQUIPE A — FIN — POINTS

2e SET — DÉBUT ÉQUIPE B — FIN — POINTS

3e SET — DÉBUT ÉQUIPE A — FIN — POINTS

4e SET — DÉBUT ÉQUIPE B — FIN — POINTS

5e SET — DÉBUT ÉQUIPE — FIN — POINTS

Formation des équipes: Ordre de service; Formation de départ; N° de joueur; Remplaçants; Résultat au changement

Rotation au service

Formation de départ

SANCTIONS

REMARQUES

APPROBATION — Arbitres: 1er, 2e; Nom; Pays; Signature; 1 Juges de ligne; 2; 3; 4; A Capitaines; B

ÉQUIPES A B — N° NOM DES JOUEURS

POINTS AU CHANGEMENT

RÉSULTATS — ÉQUIPE A B — SET — S V P — S V S "T"

VAINQUEUR:

JOUEUR "LIBERO" ("L")

RESPONSABLE D'ÉQUIPES: E, AE, G, M

SIGNATURES: Capitaine, Entraîneur

© 1999 Volleyball Canada