

FEUILLE DE SCORE

Format : 1 en 11 / 1 en 15 / 1 en 21 / 2 sur 3 en 11



EVENEMENT : _____

TERRAIN# : _____

ARBITRE : _____

JOUEUR(S) : _____ / _____

RESULTATS DES VAINQUEURS : Jeu 1 _____ / _____ Jeu 2 _____ / _____ Jeu 3 _____ / _____

Paraphe : _____

Serveur	Score	Temps Mort
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	1 2 3*
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	1 2 3*
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	1 2 3*

Jeu en 11, changement de côté à 6 si jeu décisif. Jeu en 15, changement à 8. Jeu en 21, changement à 11. TM 3* seulement pour jeu en 21

Temps Mort	Score	Serveur
1 2 3*	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	S
1 2 3*	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	S
1 2 3*	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	S

RESULTATS DES VAINQUEURS : Jeu 1 _____ / _____ Jeu 2 _____ / _____ Jeu 3 _____ / _____ Paraphe : _____

JOUEUR(S) : _____ / _____

FEUILLE DE SCORE

Format : 1 en 11 / 1 en 15 / 1 en 21 / 2 sur 3 en 11



EVENEMENT : _____

TERRAIN# : _____

ARBITRE : _____

JOUEUR(S) : _____ / _____

RESULTATS DES VAINQUEURS : Jeu 1 _____ / _____ Jeu 2 _____ / _____ Jeu 3 _____ / _____

Paraphe : _____

Serveur	Score	Temps Mort
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	1 2 3*
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	1 2 3*
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	1 2 3*

Jeu en 11, changement de côté à 6 si jeu décisif. Jeu en 15, changement à 8. Jeu en 21, changement à 11. TM 3* seulement pour jeu en 21

Temps Mort	Score	Serveur
1 2 3*	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	S
1 2 3*	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	S
1 2 3*	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	S

RESULTATS DES VAINQUEURS : Jeu 1 _____ / _____ Jeu 2 _____ / _____ Jeu 3 _____ / _____ Paraphe : _____

JOUEUR(S) : _____ / _____

AIDE A L'ARBITRAGE :

Avant le début du match :

- La durée de l'échauffement est prévue en début de tournoi par le directeur du tournoi.
- Il explique aux joueurs le type de jeu (nombre de points, changement de côtés, etc...), et brièvement son rôle.
- Il fait choisir le serveur initial et le côté du terrain où les équipes débiteront.
- Il s'assure de savoir qui sera le premier serveur de chaque équipe

Pendant le match :

- Il s'assure du positionnement des joueurs à chaque début d'échange, en cas d'erreur, l'équipe en faute perdra le service ou le point suivant la situation.
- Il annonce le score en s'assurant que le réceptionneur soit prêt.
- Il vérifie la bonne exécution du service (fautes de pied du serveur, frappe de la balle sous la taille, balle hors des limites du terrain, balle "let").
- Il arrête le jeu lorsque qu'il voit un "objet" qui pourrait perturber le bon déroulement de l'échange.
- Il vérifie les fautes aux abords de la ligne de non volée (fautes de pied, filet, etc...).
- Il peut repositionner les joueurs avant le début de l'échange si une demande est émise de la part des joueurs.
- Il peut donner son avis sur une balle litigieuse (hors des limites, touchée par un joueur, etc...) si une des deux équipes le lui demande. Son avis sera celui pris en compte pour la décision finale.
- Il fait changer les équipes de côté à mi-jeu, sauf pour les matchs en 2 sur 3 de 11 (où ce changement s'effectuera au 3ème jeu).
- Deux temps morts peuvent être demandés par jeu et par équipe, ceux-ci ne durent qu'une minute chacun. Pour un match en 21 points (3 temps morts par équipe sont possibles).

Après le match :

- Il s'assure de faire signer la feuille de score par un joueur de l'équipe vainqueur.
- Il apporte la feuille de score à la table de marque.

AIDE A L'ARBITRAGE :

Avant le début du match :

- La durée de l'échauffement est prévue en début de tournoi par le directeur du tournoi.
- Il explique aux joueurs le type de jeu (nombre de points, changement de côtés, etc...), et brièvement son rôle.
- Il fait choisir le serveur initial et le côté du terrain où les équipes débiteront.
- Il s'assure de savoir qui sera le premier serveur de chaque équipe

Pendant le match :

- Il s'assure du positionnement des joueurs à chaque début d'échange, en cas d'erreur, l'équipe en faute perdra le service ou le point suivant la situation.
- Il annonce le score en s'assurant que le réceptionneur soit prêt.
- Il vérifie la bonne exécution du service (fautes de pied du serveur, frappe de la balle sous la taille, balle hors des limites du terrain, balle "let").
- Il arrête le jeu lorsque qu'il voit un "objet" qui pourrait perturber le bon déroulement de l'échange.
- Il vérifie les fautes aux abords de la ligne de non volée (fautes de pied, filet, etc...).
- Il peut repositionner les joueurs avant le début de l'échange si une demande est émise de la part des joueurs.
- Il peut donner son avis sur une balle litigieuse (hors des limites, touchée par un joueur, etc...) si une des deux équipes le lui demande. Son avis sera celui pris en compte pour la décision finale.
- Il fait changer les équipes de côté à mi-jeu, sauf pour les matchs en 2 sur 3 de 11 (où ce changement s'effectuera au 3ème jeu).
- Deux temps morts peuvent être demandés par jeu et par équipe, ceux-ci ne durent qu'une minute chacun. Pour un match en 21 points (3 temps morts par équipe sont possibles).

Après le match :

- Il s'assure de faire signer la feuille de score par un joueur de l'équipe vainqueur.
- Il apporte la feuille de score à la table de marque.