



## CONSIGNES POUR REMPLIR ET ENVOYER LA FEUILLE DE MATCH

L'équipe hôte (A) est responsable du remplissage et de l'envoi de la feuille de match.

### OUBLI DE LA FEUILLE DE MATCH

Si vous avez oublié d'apporter la feuille de match le jour de la rencontre, merci de la remplir le lendemain en ayant pris les informations nécessaires auprès de l'équipe adverse (liste des joueurs avec licence, observations éventuelles). Le capitaine adverse ne pouvant signer la feuille de match dans ce cas précis, merci de le mettre en copie de l'envoi de la feuille de match. Dans ce cas précis, la validation du contenu de la feuille de match sera demandée au capitaine adverse.

### LISTE DES JOUEURS

La liste des joueurs Prénom, NOM, numéro de licence est obligatoire, y compris pour les éventuels renforts. Entourer le numéro du capitaine (si pas de numéro, indiquer "C").

La liste des joueurs ne peut pas être modifiée, sauf pour barrer des joueurs absents, après la signature d'avant-match des deux capitaines et seuls les joueurs inscrits sont autorisés à participer à la rencontre.

Il est autorisé d'inscrire un joueur et de le barrer ensuite, même après match, s'il n'est finalement pas venu. Vous pouvez ainsi remplir la liste des joueurs avec tous les joueurs de votre équipe et barrer ensuite les absents.

Quand vous jouez à l'extérieur, vous pouvez :

- prendre contact à l'avance avec le capitaine de l'équipe adverse pour voir s'il lui est possible d'imprimer la feuille de match avec la liste de vos joueurs
- ou imprimer la liste de vos joueurs à l'avance et la coller sur la feuille de match
- ou bien entendu remplir la liste manuellement le jour du match

### RENFORTS

L'accord de l'équipe adverse est nécessaire pour qu'un renfort d'une autre équipe soit autorisé à participer à la rencontre. Prenez contact avec le capitaine adverse à l'avance pour ne pas vous trouver confrontés à un refus de dernière minute. De plus, l'accord donné à l'avance par l'équipe adverse ne vaut que si la situation décrite est celle constatée le jour du match. Si vous affirmez prendre un renfort car vous n'êtes que 5 joueurs et que le jour du match vous présentez 8 joueurs, l'équipe adverse pourra refuser la participation du renfort.

L'utilisation d'un renfort et l'accord de l'équipe adverse doivent être signalés dans la case OBSERVATIONS avant le début du match.

### OBSERVATIONS

Ne jamais laisser cette partie vide :

Si aucune observation, inscrire "RAS" dans la case OBSERVATIONS.

Un remplacement exceptionnel, une équipe incomplète en cours de match ou un match interrompu avant terme (voir ci-contre) doivent être signalés dans la case OBSERVATIONS en précisant le score au moment de l'événement.

### ENVOI DE LA FEUILLE DE MATCH

La feuille de match doit être envoyée **sous 48h** à [volleyball.ufolep44@gmail.com](mailto:volleyball.ufolep44@gmail.com). Ce délai est amplement suffisant pour vérifier qu'elle est complètement remplie ou la compléter avant envoi si besoin.

**L'objet** du courriel doit indiquer la poule, la journée de championnat et le nom des équipes (celle recevant en premier) sans oublier le numéro des équipes. Exemple : "Poule A / J1 / Clisson 1 vs Sautron 1".

## QUELQUES RAPPELS DE RÈGLEMENT

### RÈGLE DES 3 TOUCHES D'ÉQUIPE

Chaque équipe dispose de 3 touches pour envoyer le ballon vers le terrain adverse.

À la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

La faute "filet non franchi" n'existe pas au volleyball :

- Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des 3 touches d'équipe.
- Si une équipe touche le ballon au contre, alors l'équipe adverse dispose à nouveau de 3 touches. Par exemple, si l'équipe A attaque et qu'un joueur de l'équipe B au contre touche le ballon, même si celui-ci rebondit d'abord sur le filet, revient dans le camp de l'équipe A et est seulement ensuite touché par le contreur de l'équipe B, alors l'équipe A dispose à nouveau de 3 touches.

Le ballon touché lors d'un contre n'est pas décompté des 3 touches de son équipe. Au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

### REPLACEMENTS

Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ. Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ. Il n'est donc pas permis de profiter du remplacement d'un joueur pour modifier le positionnement d'un autre joueur en jeu.

Un joueur qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie doit être remplacé régulièrement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnel par tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie. Le joueur remplacé par un remplacement exceptionnel n'est plus autorisé à revenir dans le match. Si le remplacement exceptionnel n'est pas possible non plus, l'équipe doit être déclarée incomplète.

### ÉQUIPE INCOMPLÈTE EN COURS DE MATCH

Une équipe est déclarée incomplète si elle ne peut présenter 6 joueurs sur le terrain dont au moins une femme et un homme (cette obligation est valable pour chaque point du match).

Si en cours de match une équipe est déclarée incomplète, le match s'arrête et tous les points manquants pour gagner sont attribués à l'équipe adverse. Par exemple si l'équipe A mène 25-18 / 25-19 / 22-16 au moment où elle est déclarée incomplète, alors l'équipe B gagne le match 25-18 / 25-19 / 22-25 / 0-25 / 0-15.

Vous pouvez cependant déroger à cette règle si et seulement si les deux capitaines sont d'accord. Toute équipe peut refuser de déroger cette règle sans avoir à se justifier (dans certains cas une équipe jouant à 5 peut être avatagée : son meilleur attaquant attaque plus souvent, son meilleur serveur sert plus souvent, ...).

Dans tous les cas indiquer dans la case OBSERVATIONS le score au moment où une équipe est déclarée incomplète en précisant la raison (blessure, départ pour urgence personnelle, ...).

En cas de dérogation à la règle, préciser la solution qui a été choisie (continuer en 5x6 ou 5x5, ...).

### MATCH INTERROMPU AVANT TERME

Si un match est interrompu avant son terme, indiquer dans la case OBSERVATIONS le score au moment de l'arrêt de la rencontre ainsi que le nombre de temps morts pris par chaque équipe lors du set en cours. Préciser la raison ainsi que toutes circonstances ayant pu participer à cette interruption (inondation, retard d'une équipe ayant entraîné un dépassement du créneau du club hôte, ...).

Selon les circonstances, le match sera à reprendre, à rejouer ou alors une équipe sera déclarée victorieuse. Seules les précisions inscrites sur la feuille de match seront prises en compte.