

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. Elle est également chargée de l'arbitrage.

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. 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. Elle doit être remplie avant le début de la rencontre.

Entourer le numéro du capitaine (si pas de numéro, indiquer « C »).

La liste des joueurs ne peut plus être modifiée après la signature d'avant-match des deux capitaines, sauf pour barrer des joueurs finalement absents, 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.

La liste finale des joueurs – avec les éventuels barrés – doit correspondre aux joueurs réellement présents.

Quand vous jouez à l'extérieur, vous pouvez :

- Prendre contact à l'avance avec le correspondant de l'équipe adverse pour voir s'il lui est possible d'imprimer la feuille de match avec la liste de vos joueurs
- Imprimer la liste de vos joueurs à l'avance et la coller sur la feuille de match
- Remplir la liste manuellement le jour du match de manière complète et lisible

RENFORTS

Si une équipe est en difficulté pour présenter une équipe, elle peut emprunter à titre exceptionnel des joueurs d'une autre équipe selon les conditions cumulatives suivantes :

- Proposer à l'équipe adverse, en amont de la rencontre, chaque renfort envisagé en précisant son équipe d'origine (numéro et poule)
- Obtenir l'accord de l'équipe adverse pour chaque renfort proposé. L'équipe adverse est libre d'accepter ou de refuser chaque renfort proposé
- Ne pas dépasser 2 renforts maximum
- Ne pas dépasser 7 joueurs au moyen de renforts

Aucune condition sur un nombre minimum de joueurs de chaque sexe n'a été retenue.

OBSERVATIONS

Ne jamais laisser cette partie vide : si aucune observation, inscrire "RAS".

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.

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 complet des équipes (pas de sigle) don't le numéro, celle recevant (équipe A) en premier Exemple : « Poule A / J3 / Clisson 1 vs Nantes Plaisir du Volley-Ball 1 ».

QUELQUES RAPPELS DE RÈGLEMENT [règles FIVB en bleu]

3 TOUCHES D'ÉQUIPE & CONTRE

9.1 Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre) pour renvoyer le ballon.

9.2.3.2 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.

9.2.3.1 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.

10.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches d'équipe.

14.1.3 Un contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.

14.4.1 Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à 3 touches pour renvoyer le ballon.

14.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon au contre.

La faute « filet non franchi » n'existe pas. Si un ballon envoyé dans le filet n'est pas touché par un contreur, alors l'échange se poursuit [10.3.1] jusqu'à la première faute commise par l'une des deux équipes : ballon tombé au sol (« in » / « out »), faute de filet, pénétration, 4 touches d'équipe, double touche, ... Si un ballon envoyé dans le filet est touché par un contreur, peu importe que le ballon ait franchi le filet ou non [14.1.3], l'équipe recevant le ballon a droit à 3 nouvelles touches.

REMPACEMENTS & TEMPS-MORTS

15.1 Chaque équipe a le droit de demander au maximum 2 temps-morts et 6 remplacements par set.

15.6.1 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.

15.6.2 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.

15.7 Un joueur (à l'exception du Libéro) qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure ou 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 ou maladie, à l'exception du Libéro ou de son remplaçant habituel. 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 est 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 / 25-17 / 24-16 au moment où elle est déclarée incomplète, alors l'équipe B gagne le match 25-18 / 25-17 / 24-26 / 0-25 / 0-15.

Vous pouvez cependant déroger à cette règle et continuer le match si et seulement si les deux capitaines sont d'accord et si les 2 équipes restent mixtes à chaque point jusqu'à la fin de la rencontre. Toute équipe peut refuser de déroger cette règle sans avoir à se justifier : dans certains cas une équipe jouant à 5 peut être avantagée (son meilleur attaquant attaque 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 à 5 contre 6 ou 5 contre 5, ...

MATCH INTERROMPU AVANT TERME

Si un match est interrompu avant terme, indiquer dans le RÉSULTAT FINAL le score au moment de l'arrêt de la rencontre : ne pas le compléter pour obtenir un score valide. Préciser dans les OBSERVATIONS la raison et toutes les circonstances ayant pu participer à cette interruption (équipe devenue incomplète en cours de match, inondation, coupure d'électricité, retard d'une équipe ayant entraîné un dépassement du créneau de match, ...). Soyez exhaustifs : seules les précisions inscrites sur la feuille de match seront prises en compte. Selon les circonstances, le match sera à reprendre, à rejouer ou alors une équipe sera déclarée victorieuse selon les règles définies dans le règlement.