



BEACH VOLLEYBALL

DIRECTIVES 2002 FEUILLE DE MARQUE

1. AVANT LE MATCH

a. Dans la partie supérieure de la 1^e page (Pavé P1)

- P1**
- Le nom de la compétition
 - Le numéro de match
 - Le site (ville)
 - Le nom de la plage
 - Le numéro du court (1, 2, ... ou C pour le central)
 - La date (jj/mm/aa)
 - Le sexe (mettre un X dans la case)
 - Indiquez s'il s'agit du « main draw » ou des qualifications (mettre un X dans la case)
 - Le tour. Mettez un X dans la case comme suit :
Tableau des vainqueurs, à simple ou double élimination, ou match de poule : Case **Elim**
Tableau des perdants ou play-off : Case **Classif**
Demi-finale : Case **Semi-f**
Finale et match pour la 3^e place : Case **Finals**
 - **Les équipes** : Ecrire dans le même ordre que dans le programme des matchs ; laisser les cercles A, B, il seront remplis après le toss
 - Le pays : Utiliser les 3 initiales du pays, en majuscules (ex : SUI, GBR, FRA, ...)

b. Dans la section « TEAMS » sur la partie gauche au centre de la 2^e page (Pavé P2)

- P2**
- Le pays : Utiliser les 3 initiales du pays, en majuscules, à inscrire entre « TEAMS » et les cercles
 - Les noms des joueurs : Ecrire dans le même ordre que dans le programme des matchs ; laisser les cercles A, B vides. Les noms des joueurs et des arbitres doivent être en minuscules, sauf la première lettre du nom de famille et les initiales du prénom. Ex : Smith, J
 - Les numéros des joueurs, pour chaque équipe

c. Dans la section « OFFICIALS » sur la partie inférieure gauche de la 2^e page (Nom de famille, initiales) (Pavé P3)

- P3**
- 1^e arbitre (nom, pays)
 - 2^e arbitre (nom, pays)
 - Marqueur (nom, pays)
 - Juges de ligne (nom de famille et initiales, en les numérotant suivant leur position sur le terrain, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par celui à droite du 1^e arbitre)

d. Dans la section la plus basse à gauche de la 2^e page (Pavé P5)

- P5**
- Le pays de chaque équipe, à côté de « TEAMS » (utiliser les 3 initiales du pays)

2. APRÈS LE TIRAGE AU SORT

Avant de débiter le match, le marqueur doit obtenir les informations suivantes :

2.1 Immédiatement après le tirage au sort

- Signature des capitaines (dans la case « Captain pre-match signature », qui se trouve page 2 de la feuille), après qu'ils aient vérifié leurs noms et numéros dans la même section (c'est-à-dire que le numéro en face de chaque joueur soit correct, ainsi que l'orthographe des noms) **P2**
- L'indication du capitaine par un cercle autour de son numéro dans la même section **P2**

- **Enregistrer l'équipe A ou B** (voir 2.4) qui a gagné le tirage au sort, pour le **1^e** set, dans la section « REMARKS »

2.2 Du 1^e arbitre

- L'équipe qui sert la première
- Le côté du terrain où chaque équipe commence

2.3 Du 1^e ou 2^e arbitre

Le marqueur doit obtenir l'ordre au service de chaque équipe. Un astérisque (*) doit être inséré dans la section « TEAMS », à côté du numéro du 1^e serveur de chaque équipe. **Cet ordre au service ne s'applique qu'au 1^e set.**

2.4 Le marqueur inscrit soit **A**, soit **B**, dans **6** cercles (3 pour chaque équipe : **un** dans la section supérieure de la **page 1**, et **un** dans les sections « **TEAMS** » et « **RESULT** » de la page 2), ceci en fonction du côté du terrain où chaque équipe débute le 1^e set (**équipe A sur la gauche du marqueur et équipe B sur la droite** du marqueur). A et B doivent toujours être écrits en majuscules. Il ne faut pas barrer les A et B attenants aux cercles.

P2

2.5 Ensuite, le marqueur **inscrit A et B, pour le set concerné**, sous le mot « TEAM » de la section « SERVICE ORDER ». Pour les **1^e et 3^e sets, cette information est obtenue des arbitres, directement après le tirage au sort**. Pour le 2^e set, elle est obtenue des arbitres, après consultation des équipes, et peut être identique au 1^e set.

2.6 A et B (gauche et droite au début du 1^e set) restent affectés à chaque équipe au cours des sets 2 et 3, même si elles ne les débudent pas sur la gauche (pour A) ou sur la droite du marqueur (pour B).

P4 **2.7** Le marqueur inscrit l'ordre au service, en commençant par l'équipe qui sert en 1^e, le 1^e serveur sur la ligne marquée d'un I (par exemple « 2 »), puis l'autre joueur sur celle marquée d'un III (par exemple « 1 »). Il inscrit ensuite dans les cases II et IV l'ordre au service de l'autre équipe (qui reçoit en 1^e).

P4 **2.8** Dans la ligne de points (dans la section centrale de chaque set), le marqueur inscrit le code pays de chaque équipe et, si nécessaire, la couleur des équipes, par ex. : AUS – Vert (au-dessus et au-dessous de la ligne séparatrice).

3. PENDANT LE MATCH

P4 **3.1** Dans la case « START TIME », en haut de chaque set, le marqueur enregistre l'heure actuelle du premier service en heures et minutes (exemple : 14:53). Il s'agit de l'heure à laquelle le 1^e arbitre siffle le 1^e service du set.

P4 **3.2** Le marqueur vérifie que l'ordre au service correspond à l'ordre dans lequel les joueurs sont inscrits en face des chiffres romains (I, II, III, IV) sur la gauche de la section « SERVICE ORDER » de chaque set.

3.3 Le marqueur inscrit les services de chaque joueur et contrôle le résultat de chaque service en suivant l'ordre des cases numérotées de 1 à 20. Il travaille au fil des cases correspondantes au tour au service : Tour I case 1, tour II case 1, ... Il procède comme suit :

- a) Le premier service (I) est inscrit en cochant le numéro 1 de la case marquée d'un 1 du joueur au service. Une fois que l'équipe perd le service, le marqueur inscrit dans la même case, le total de points marqué par l'équipe qui servait, à ce moment du match.
- P4** b) Le marqueur passe alors dans la section II de l'autre équipe et coche le numéro 1 de la case marquée d'un 1 du joueur au service, et dans celle qui recevait un point puisque l'autre a perdu l'échange.
- c) Au milieu se trouve une ligne « TEAM POINTS » pour chaque équipe. Elle est numérotée de 1 à 35. Elle permet d'inscrire, de gauche à droite, pour chaque équipe, le nombre de points, en barrant le numéro. Quand une équipe perd le service, le dernier numéro barré dans cette ligne est reporté dans la case où le petit numéro est barré, correspondante au joueur qui avait le service.

3.4 Pendant tout le set, la marque continuera de cette manière, jusqu'à un de ces événements :

- a) Le marqueur continue de cette manière (ordre au service I, II, II, IV) successivement jusqu'à la fin du set, dont l'heure de fin est inscrite dans la case « END TIME » (côté droit du set). Il s'agit de l'heure exacte à laquelle le set s'est terminé.
- b) S'il y a une égalité à 20:20, le set continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint (22:20 par exemple).

P4

- c) Les numéros non barrés dans la ligne de points de chaque équipe sont annulés.
- d) La case (du tour au service de chaque équipe) correspondante au dernier serveur est cerclée, même si le joueur n'a pas eu besoin de servir. Si l'équipe qui recevait gagne le set, le dernier point est inscrit dans la case du tour au service du joueur qui aurait dû servir, mais sans cocher le petit numéro.
- e) Le score dans la case cerclée du tour au service doit être le même que celui de la ligne « TEAM POINTS », à la fin du set.

3.5 Le marqueur doit inscrire, dans la case « **COURT SWITCH** » le score de l'équipe A à gauche et celui de l'équipe B à droite, lorsque les équipes changent de côté au cours d'un set. L'addition de ces 2 scores doit donner un multiple de 7 (7, 14, ...). Toutes les cases non utilisées doivent être annulées par une croix, jusqu'au bas de la case « COURT SWITCH ». Si une erreur survenait (pas un multiple de 7, ou de 5 dans le 3^e set), il faudrait tout de même inscrire le score tel qu'il est, à ce moment-là.

P4

3.6 Le marqueur doit inscrire chaque Temps-mort Technique dans la case « COURT SWITCH », le score de l'équipe A à gauche et celui de l'équipe B à droite. Les Temps-morts Techniques ont lieu seulement lors des sets 1 et 2 lorsque l'addition des scores des deux équipes fait 21. La case « COURT SWITCH », dans ce cas, est indiquée spécialement.

P4

3.7 Le marqueur continue ainsi jusqu'à la fin du set. A ce moment, il écrit l'heure dans la case « END TIME », sur la droite de la feuille.

P4

3.8 Troisième (et décisif) set

Après le tirage au sort, le marqueur inscrit :

- a) dans la section de l'ordre au service « A » ou « B » attribué à chaque équipe (comme en 2.6).
- b) Qui de A ou de B (voir 2.4) a gagné le tirage au sort pour ce 3^e set, dans la section « **REMARKS** ».

Le marqueur suit ensuite la même procédure que celle des sets 1 et 2, en notant que :

- a) Le changement de côté a lieu tous les 5 points.
- b) S'il y a une égalité à 14:14, le set continue jusqu'à ce qu'une équipe obtienne une avance de 2 points sur l'autre.

3.9 Temps-morts

En-dessous de la zone d'ordre au service se trouvent des cases pour l'inscription des temps-morts.

- a) Quand une équipe demande un temps-mort, le marqueur inscrit, dans la bonne case, les points marqués par les 2 équipes à cet instant.
- b) Le 1^e score (c'est-à-dire sur la gauche) est toujours le nombre de points marqués (au moment du temps-mort), par l'équipe qui demande le temps-mort (par exemple 7:12).
- c) Un Temps-mort Technique est inscrit en suivant les instructions du paragraphe 3.6.

P4

3.10 Sanctions pour mauvaise conduite

- a) Toutes les sanctions doivent être enregistrées dans les cases « **Misconduct sanctions** » de chaque set.
- b) Le 1^e score (c'est-à-dire sur la gauche) est toujours le nombre de points marqués (au moment de la sanction, pas celui après la sanction), par l'équipe dont le membre est sanctionné (comme au paragraphe 3.9b).
- c) Le score doit être enregistré sur la bonne ligne (celle correspondante au joueur pénalisé), car les sanctions sont des sanctions individuelles.
- d) Les points marqués par une équipe suite à une sanction pour mauvaise conduite de l'adversaire, doivent être cerclés dans la ligne des points.

P4

3.11 Sanctions pour retard

- a) Toutes les sanctions pour retard doivent être inscrites dans les cases « **Delay sanctions** » de chaque set.

- P4** b) Le 1^e score est toujours le nombre de points marqués par l'équipe sanctionnée, au moment où elle l'est. Ce n'est pas le score après la sanction.
- c) **La pénalisation pour retard entraîne la perte de l'échange.** Le marqueur l'enregistre en cerclant le point dans la ligne des points (comme au paragraphe 3.10.d), après avoir complété les cases comme décrit en a) et b) au-dessus.

4. APRÈS LE MATCH

- P5** **4.1** Dans la colonne intitulée « Duration (min) », en bas de la 2^e page, le marqueur inscrit la durée de chaque set, en minutes. Un set débute au coup de sifflet de l'arbitre pour le 1^e service du set, et finit par le coup de sifflet d'un des arbitres pour le dernier point d'un set. Cette durée est obtenue par la soustraction de « START TIME » à « END TIME » pour chaque set.

- P5** **4.2** La durée totale d'un match est calculée depuis le coup de sifflet de l'arbitre pour le 1^e service du match, et finit par le coup de sifflet d'un des arbitres pour le dernier point du dernier set. Elle est enregistrée dans la case inférieure de la colonne « Duration », dans la ligne « Total ».

- P5** **4.3** S'il y avait une quelconque raison affectant la durée d'un match (exemple : retard pour mauvaise condition météo), il faut **mettre un « * » à côté de la durée du set**, et **aussi à côté de la durée totale** du match.

- P5** **4.4** Dans la colonne « POINTS » de chaque équipe, il faut inscrire, dans la case correspondante à chaque set, les points marqués par les équipes respectives. Inscrire également dans la ligne « Total », la somme des points de chaque set, pour chaque équipe.

- P5** **4.5** Dans la colonne « W/L », le marqueur inscrit un « **W** » dans la ligne correspondante à chaque set, **uniquement du côté de l'équipe qui a gagné le set**. Inscrire également dans la ligne « Total », la somme des sets gagnés (0, 1 ou 2), pour chaque équipe. **Il n'est pas demandé d'inscrire un « L » du côté de l'équipe qui a perdu le set.**

- P5** **4.6** Dans la colonne « Time-out », le marqueur inscrit, dans la ligne correspondante à chaque set, le nombre de temps-morts accordés à chaque équipe. Dans la ligne « Total », il inscrit la somme des temps-morts accordés à chaque équipe durant tout le match.

- P5** **4.7** Pour les colonnes « Duration », « Points », « W/L » (total uniquement) ou « Time-out », seul un nombre peut être écrit, pas de « - ».

- P5** **4.8** Sur la dernière ligne (« Winning team »), le marqueur inscrit :
- a) Le nom de l'équipe gagnante
 - b) Son code pays, entre les parenthèses
 - c) Le score : 2:0 ou 2:1
 - d) Le score de chaque set, en mettant pour chacun des sets, le score de l'équipe gagnante du match en 1^e (à gauche)

- 4.9** Le marqueur inscrit, ou autorise, avec la permission du 1^e arbitre, l'inscription de toute réclamation faite en vertu du protocole de réclamation. Le capitaine d'équipe dicte ou écrit la réclamation dans la section « Remarks » de la feuille de marque (se reporter au paragraphe 5, section « Remarks »).

- P3** **4.10** Finalement, dans chaque case respective, les signatures pour ratification sont recueillies, dans l'ordre suivant :
- a) Les deux capitaines (cases « Captain's post-match signature »)
 - b) Le marqueur
 - c) Le 2^e arbitre
 - d) Le 1^e arbitre

- 4.11** Si, pour une quelconque raison, la feuille de match n'était pas signée 20 minutes après la fin du match, l'arbitre ou le superviseur peut signer au nom du (des) joueur(s), mais ceci doit être précisé dans la section « Remarks ».

5. SECTION « Remarks »

- 5.1** Avant, pendant ou après le match, il est possible de demander au marqueur d'inscrire certains détails dans cette section, sur la 2^e page.
- 5.2** Dans la section « Remarks », il faut clairement indiquer la nature de la remarque.
- 5.3** Suffisamment de détails doivent être inscrits à chaque remarque (exemple : Set, score, équipe, numéro du joueur, heure, ...).
- 5.4** Cette section doit être signée par l'arbitre.
- 5.5** Le marqueur doit y inscrire le vainqueur des tirages au sort des sets 1 et 3 (2.1.c et 3.7.b).
- 5.6** Dans le cas d'une réclamation, les arbitres peuvent demander :
- d'inscrire « NOT INITIATED » dans la section des remarques si le délégué à l'arbitrage rejette au départ la réclamation, du fait de sa validité.
 - d'inscrire « REJECTED » dans la section des remarques si la réclamation est ordonnée, et par la suite, rejetée.
 - d'inscrire « ACCEPTED » dans la section des remarques si la réclamation est ordonnée, et par la suite, reçue.
 - d'inscrire « PENDING » dans la section des remarques si la réclamation ne peut être prise en charge (même après la venue de l'officiel approprié).

6. CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- 6.1** En cas de forfait et d'équipe incomplète, la feuille de match est complétée avec toutes les informations nécessaires afin de terminer le match. C'est-à-dire, au minimum :
- Les informations du chapitre « 1.AVANT LE MATCH »
 - Barrer les points requis de chaque set dans la ligne des points, et
 - Compléter la section « RESULT » de la feuille.
- 6.2** Au cas où la ligne des points ou les tours au service soient complètement remplis, le marqueur peut utiliser une 2^e feuille de match, en y reportant les informations de l'ordre au service. L'utilisation de cette 2^e feuille de match doit figurer dans la section « Remarks », et l'arbitre (les arbitres) doit la valider après le match. Ou bien, il est possible de marquer les points dans la ligne des points, en barrant les points dans la direction diagonale opposée aux rayures précédentes. Cela doit aussi figurer dans la section « Remarks ».
- 6.3** C'est seulement en cas de pénalisation pour mauvaise conduite ou pour retard, que les points ainsi marqués peuvent être cerclés.
- 6.4** Les sanctions pour mauvaise conduite et pour retard ne sont pas cumulatives en nature, et par conséquent non transférées d'un set à l'autre.
- 6.5** Dans certaines certaines circonstances, le 1^{er} arbitre peut recourir à un ordre fictif du service.