

Manuel d'utilisation de la Feuille de match (fdm)

Avant-propos : nouvelle procédure 2016/2017

- la fdm est à télécharger et imprimer sur le site [Volley-ball FSGT](#), rubrique « documentation »
- l'équipe recevant fournit la fdm
- l'équipe gagnante envoie la fdm
- un envoi numérique (scan, photo) à l'adresse volley@fsgt75.org ou courrier doit être effectué dans les 72h suivants le match.
- L'envoi groupé des fdm originales doit être envoyé par courrier ou main propre avant la fin des phases de chaque poules (décembre 2016).
- Si un litige ou une blessure intervient dans le match, la fdm originale sera impérativement à envoyer par courrier ou main propre dans les 72h.
- Nous conseillons aux 2 équipes de prendre une photo de la fdm pour en conserver une copie.

Pourquoi BIEN remplir les Feuilles de match ?

Parce que c'est réglementaire.

- En vous inscrivant dans une compétition, vous vous engagez à respecter les règles de cette compétition. Ceci concerne les lois du jeu bien entendu, mais aussi les obligations administratives. C'est une marque de respect envers l'organisation, les autres équipes et les personnes qui gèrent les différents championnats. Nous sommes en FSGT certes, mais ça ne veut pas dire que tout est permis et que tout doit être fait dans un joyeux désordre (cf. cartes des « valeurs » FSGT).

- La feuille de match est le **document officiel** qui fait référence en cas d'erreur de saisie informatique, de litige, ou de problème survenu pendant un match (ce que nous souhaitons pas). Sans feuille de match, il n'y a pas de match.

Ce document doit être en possession et archivé par « l'organisateur » des championnats (Comité de Paris FSGT) en cas de demandes particulières.

Parce que c'est UTILE.

Les feuilles de match contiennent des informations nous permettant de gérer au fil de l'eau les championnats, de mettre à jour les classements, de valider les résultats. Sans information précise, pas de classement à jour donc des championnats mal gérés et des équipes mécontentes.

Principes globaux

Comment remplir une feuille de match ?

IL SUFFIT DE REMPLIR LES CASES VIDES...

Remplir une feuille de match (FDM) ne doit pas être quelque chose de complexe. Chaque champ est clairement identifié, il suffit donc de les renseigner avec des informations précises et vraies.

Qui doit remplir la feuille de match ?

Se référer à vos règlements de championnat.

- L'équipe qui reçoit (pas forcément l'équipe qui joue dans son gymnase mais celle se trouvant sur la colonne de gauche sur le calendrier du championnat) doit fournir la FDM.
- La bonne tenue de celle-ci est assurée par l'équipe désignée comme « arbitre » pour les parties pour les parties 'communes' (lieu, division, score).
- Chaque équipe remplit la partie la concernant (composition de l'équipe, nom du capitaine, signatures).

Pénalités

Se référer à vos règlements de championnat.

Le principe actuel appliqué pour les pénalités a été de sanctionner l'équipe négligente sur 2 échelles de gravité.

- défaut d'informations importantes pour la bonne gestion des championnats et pour la validité du déroulement du match (score, signatures de bas de FDM) –0,5 pt
- défaut d'informations d'importance moindre (lieu, date, signature de composition d'équipe..) – 0,25 pt

Un sursis unique est accordé pour la première négligence par équipe et par saison. A noter que le sursis ne tient pas en compte de la gravité de la négligence. Par exemple, l'équipe X en sursis sur une négligence valant 0,25 pt et peut se faire sanctionner de 0,5 pt sur l'erreur suivante.

Principes détaillés

Tous les champs doivent être renseignés. Ces informations sont utiles pour gérer les championnats de manière efficace, précieuses en cas de litige, voire vitales en cas d'incident.

Date/horaire

FEUILLE DE MATCH VOLLEY BALL	
Date :	Heure :
Salle :	

L'horaire indiqué doit être celui du début effectif de la rencontre. Cette information peut être exploitée en cas de salle non disponible en temps et heure, de retard d'une équipe, de match non terminé...

Salle

FEUILLE DE MATCH VOLLEY BALL	
Date :	Heure :
Salle :	

. Cette information est très utile afin de bien identifier le lieu du match notamment en cas de report dans une autre salle par exemple.

Championnat/Division

Championnat :	<input type="checkbox"/> 6x6 mixte
	<input type="checkbox"/> 6x6 féminin
Division :

Ne pas connaître la division provoque une perte de temps dans la gestion des championnats. Cette information se trouve sur les calendriers.

Arbitrage

Nom 1 ^{er} arbitre :	N° licence :	Club :
Nom 2 nd arbitre :	N° licence :	Club :

L'arbitrage est défini par calendrier, dans un souci d'équité, afin que ce ne soit pas « *toujours les mêmes qui arbitrent* ». Cette information doit donc être renseignée.

En 6x6 il faut 1 ou 2 arbitres, officiels ou non (se référer à vos règlements de championnat), avec licence.

En 4x4 la présence d'un arbitre 'de chaise' (sur le côté) est facultative à ce jour, l'auto arbitrage est toléré. Néanmoins, il faut qu'une équipe désignée comme arbitre présente un joueur responsable du déroulement du match. C'est ce joueur qui doit être mentionné dans la case Arbitre même si 'physiquement' il n'arbitre pas le match sur le côté (en 4x4, l'idée d'un joueur qui tient le score tout en jouant est tout à fait acceptée).

IMPORTANT : Si pour des raisons amiables ou non (cas des championnats en matches Aller/Retour), l'équipe qui arbitre n'est pas celle initialement proposée dans le calendrier consigner cette information dans la case Remarques/Réclamations. Dans ce cas, ce sera à l'équipe ayant refusée à l'aller l'arbitrage de prendre le sifflet au retour (le spécifier également sur la FDM retour).

Equipe

Nom :

A EQUIPE RECEVANTE			B EQUIPE VISITEUSE	
N°	NOMS	N° LICENCE	N°	NOMS

Nom de l'équipe. L'équipe A est l'équipe qui reçoit, c'est à dire celle désignée en premier (colonne de gauche) sur le calendrier des championnats. Cette information n'a rien à voir avec le gymnase dans lequel a lieu la rencontre. Une équipe X peut donc être considérée comme équipe visiteuse dans son gymnase, notamment dans le cadre de match Aller/Retour contre des équipes ne disposant pas de gymnase.

Composition :

N°	NOMS	N° LICENCE

Nom des joueurs et numéros de licence. Tout équipe doit prendre l'initiative de vérifier que les

joueurs adverses présents sur le terrain sont bien ceux consignés sur la feuille de match. L'arbitre pourra également effectuer ce contrôle. L'absence de licence est exceptionnellement tolérée si les joueurs peuvent justifier de leur identité (passeport, CNI, permis de conduire...). La commission Volley se chargera après coup de vérifier que les joueurs inscrits sont bien en conformité avec la FSGT.

Signature :

CAPITAINE A :	CAPITAINE B :
Visa :	Visa :

Cette signature du capitaine valide la composition de son équipe.

Score

SCORES	A	B
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		
3 ^{ème} set		
4 ^{ème} set		
5 ^{ème} set		
VAINQUEUR		

Par : sets à :		

Cette information est essentielle, il faut à la fois fournir l'équipe gagnante, mais aussi le détail des sets.

Remarques/Réclamations

RECLAMATIONS / REMARQUES FAITES PAR L'EQUIPE : A <input type="checkbox"/> - B <input type="checkbox"/> Signature 1 ^{er} arbitre :

Seul champ facultatif, à ne renseigner qu'avec des informations susceptibles d'être utiles en cas de réclamations, de litiges ou pour tout incident. Si ce champ est rempli, l'équipe renseignant ce champ doit être identifiable (case à cocher) et l'arbitre doit signer cette réclamation. Si aucune réclamation n'est faite, nous vous conseillons de mettre la mention RAS.

Signatures Capitaines/Arbitre(s)

SIGNATURES ARBITRES	SIGNATURES CAPITAINES
1 ^{er} :	A :
2 nd :	B :

Elle valident le résultat du match et toutes les informations contenues sur la FdM.