

# Initiation à l'Arbitrage

## La Feuille de Match



# L'En-tête



Les parties grisées sont à compléter avant le début du match. Deux cas possibles concernant ces parties :

- Si le Juge-Arbitre imprime les feuilles de match en cours de compétition, ces informations seront pré-remplies numériquement sur la feuille de match
- Si le Juge-Arbitre imprime les feuilles de match à l'avance, ces informations ne seront pré-remplies que partiellement ou pas du tout, auquel cas, c'est le rôle de l'arbitre de remplir toutes ces informations

FEDERATION FRANÇAISE										FEUILLE DE MATCH											
TOURNOI :					TOUR :																
Date	Horaire		Court n°		Vainqueur		Score des jeux														
Joueur A			CLT																		
Joueur B			CLT		/																
Arbitre			Marqueur			Durée															
Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn											
A	1 <sup>er</sup> Jeu	B	A	2 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	3 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	4 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> Jeu	B							
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom							

FEDERATION FRANÇAISE										FEUILLE DE MATCH											
TOURNOI :					TOUR :																
Date	Horaire		Court n°		Vainqueur		Score des Jeux														
Joueur A			CLT																		
Joueur B			CLT		/																
Arbitre			Marqueur			Durée															
Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn											
B	A	2 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	3 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	4 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> Jeu							
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom							

**Remarque :** Dans tous les cas, les parties non grisées sont à remplir par l'arbitre à la fin de match :

- Nom du vainqueur
- Score en jeu du match
- Score de chaque jeu
- Durée du match

# L'En-tête



*Exemple de remplissage d'une en-tête de feuille de match*

SQUASH FÉDÉRATION FRANÇAISE										FEUILLE DE MATCH (Exemple Remplissage)										PARIS 2024 JOUEURS OLYMPIQUES			
TOURNOI : JEUX OLYMPIQUES 2024					TOUR : FINALE																		
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Court n°	Vitré	Vainqueur				Score des Jeux													
Joueur A	CROUIN Victor				CLT	111	CROUIN				11	11	11										
Joueur B	AUBERT Benjamin				CLT	112	3/0				8	6	7										
Arbitre	BONGUARDO Yann				Marqueur	SAUNDERS Simon				Durée				48'									
Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin												
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48																		
A 1 <sup>er</sup> jeu		B		A 2 <sup>ème</sup> jeu		B		A 3 <sup>ème</sup> jeu		B		A 4 <sup>ème</sup> jeu		B									
Nom	CROUIN	Nom	AUBERT	Nom	CROUIN	Nom	AUBERT	Nom	CROUIN	Nom	AUBERT	Nom	CROUIN	Nom	AUBERT								
D0			D0			D0			D0														
G1			G1																				
D2			D2																				
G3																							

SQUASH FÉDÉRATION FRANÇAISE										FEUILLE DE MATCH (Exemple Remplissage)										PARIS 2024 JOUEURS OLYMPIQUES			
TOURNOI : JEUX OLYMPIQUES 2024					TOUR : FINALE																		
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Court n°	Vitré	Vainqueur				Score des Jeux													
Joueur A	CROUIN Victor				CLT	111	CROUIN				11	11	11										
Joueur B	AUBERT Benjamin				CLT	112	3/0				8	6	7										
Arbitre	BONGUARDO Yann				Marqueur	SAUNDERS Simon				Durée				48'									
Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin												
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48																		
A 1 <sup>er</sup> jeu		B		A 2 <sup>ème</sup> jeu		B		A 3 <sup>ème</sup> jeu		B		A 4 <sup>ème</sup> jeu		B									
Nom	CROUIN	Nom	AUBERT	Nom	CROUIN	Nom	AUBERT	Nom	CROUIN	Nom	AUBERT	Nom	CROUIN	Nom	AUBERT								
D0																							





# L'En-tête



SQUASH FÉDÉRATION FRANÇAISE														
FEUILLE DE MATCH														
TOURNOI :					TOUR :									
Date	Horaire	Court n°		Vainqueur		Score des jeux								
Joueur A		CLT												
Joueur B		CLT												
Arbitre		Marqueur												
Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn					
A	1 <sup>er</sup> jeu	B	A	2 <sup>ème</sup> jeu	B	A	3 <sup>ème</sup> jeu	B	A	4 <sup>ème</sup> jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> jeu	B
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom

Deux éléments à reporter en dessous de l'en-tête en début et en fin de jeux :

- Les horaires de début et de fin de chaque jeu
- Les noms des joueurs A et B pour chaque jeu

Centre		CLT		Marqueur		Durée								
Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn	Début	Rn							
A	1 <sup>er</sup> jeu	B	A	2 <sup>ème</sup> jeu	B	A	3 <sup>ème</sup> jeu	B	A	4 <sup>ème</sup> jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> jeu	B
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom



# L'En-tête



SQUASH		FEUILLE DE MATCH				PARIS 2024					
FÉDÉRATION FRANÇAISE		(Exemple Remplissage)				COMITÉ OLYMPIQUE FRANÇAIS					
TOURNOI : JEUX OLYMPIQUES 2024					TOUR : FINALE						
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Court n°	Vitré	Vainqueur		Score des Jeux			
Joueur A	CROUIN Victor			CLT	111	CROUIN		11	11		
Joueur B	AUBERT Benjamin			CLT	112	3/0		8	6		
Arbitre	BONGUARDO Yann			Marqueur	SAUNDERS Simon			Duree			
Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin		
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48						
A	1 <sup>er</sup> Jeu	B	A	2 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	3 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> Jeu	B
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	
CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT
D0		G1		D1							
G1		D2		PP		4					
D2		G3		G2							
G3		D4		D3							
	1D	G5 A									
	2G										
	3D		1D								
	4G		2G								
	5D										
	6C										

Exemple de remplissage d'une en-tête de feuille de match

BONGUARDO Yann				Marqueur		SAUNDERS Simon		Duree			
Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin		
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48						
A	1 <sup>er</sup> Jeu	B	A	2 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	3 <sup>ème</sup> Jeu	B	A	5 <sup>ème</sup> Jeu	B
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom		
CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT		
		D0		D0							





# La Saisie des Scores

SQUASH		FEUILLE DE SCORE		Fin	
FEDERATION FRANCAISE		(Exemple R)			
TOURNOI : JEUX OLYMPIQUES 2024		13H00		13H15	
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Co	
Joueur A	CROUIN Victor		A 1 <sup>er</sup> Jeu B		
Joueur B	AUBERT Benjamin				
Arbitre	BONGUARDO Y				
Nom		Nom			
CROUIN		AUBERT			
D 0					
G 1					
				G 1	
				D 2	
				G 3	
				« 3 - 1 ! »	

Pour remplir les scores sur la feuille :

1. Ne saisir que le score du serveur avant chaque échange
2. Saisir la lettre correspondant au côté d'où le serveur sert
3. Saisir le score du serveur à l'issue de l'échange précédent
4. Procéder de même après chaque échange
5. Le score à annoncer par l'arbitre correspond aux derniers scores renseignés dans chaque colonne en commençant par le dernier saisi
6. Reporter le score final du jeu en bas de chaque colonne

# La Feuille de Match

		<b>FEUILLE DE MATCH</b> (Exemple Remplissage)							
TOURNOI : JEUX OLYMPIQUES 2024				TOUR : FINALE					
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Court n°	Vitré	Vainqueur		Score des jeux	
Joueur A	CROUIN Victor		CLT	111	CROUIN		11	11	11
Joueur B	AUBERT Benjamin		CLT	112	3/0		8	6	6
Arbitre	BONGUARDO Yann		Marqueur	SAUNDERS Simon		Durée		48'	
Debut	Fin	Debut	Fin	Debut	Fin	Debut	Fin	Debut	Fin
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48				
A 1 <sup>er</sup> jeu B		A 2 <sup>ème</sup> jeu B		A 3 <sup>ème</sup> jeu B		A 4 <sup>ème</sup> jeu B		A 5 <sup>ème</sup> jeu B	
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom
CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT
D0		D0		D0					
G1		G1			1G				
D2		D2			2D				
G3		G3			3G				
	1D	D4		D1					
	2G	G5		G2					
	3D		1D	D3					
	4G		2G		4G				
	5D		3D		5D				
	6G	D6		D4					
D4			4D	G5					
G5			5G	D6					
D6		D7			6D				
	7G	G8		G7					
	8D		6D	D8					
D7		D9		G9					
G8		G10		D10					
D9		11		11					
G10									
11									
11/8		11/6		11/6		/		/	

*Exemple de remplissage d'une feuille de match complète*



# La Feuille de Match

**FEUILLE DE MATCH**  
(Exemple Remplissage)

**JUEUX OLYMPIQUES 2024**

**TOURNOI : FINALE**

Date: 10/05/2024 Lieu: Paris 2024

Joueur A: CROUZIN Yohan

Joueur B: ALBERT Benjamin

Arbitre: BONGUARDO Yann

Score des jeux: 11 11 11

Score des sets: 6 6 6

Durée: 48'

5ème Jeu: B

Nom: ALBERT

**CRITERES FONDAMENTAUX DE PRISE DE DECISION**

- Qualité de la balle effectuée par l'adversaire
- Qualité de dégagement / remplacement de l'adversaire
- Position du joueur qui fait une demande au moment de la demande

**ATTENTION**

Vous devez faire figurer OBLIGATOIREMENT sur la Feuille de Match tous les Avertissements et Pénalités infligés durant la partie

- Avertissement (A)
- Point de Pénalité (PP)
- Jeu de Pénalité (JP)
- Match de Pénalité (MP)

**GESTION DES BLESSURES**

La première chose à faire est de **STOPPER le jeu** et d'**ALLER CONSTATER** l'existant.

Je vois et je stoppe le jeu → Je me déplace → Je constate → Je prends une décision → J'informe les joueurs de la règle qui s'applique → J'annonce au public ce qui se passe, la règle qui s'applique et le temps accordé

Incident	Décisions et temps de récupération accordés
Maladie ou indisposition	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concession du jeu ou gain du match à l'adversaire si le joueur n'est pas en mesure de reprendre le jeu (Un seul jeu peut être concédé)</li> </ul>
Blessure auto-infligée	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 minutes accordées + Si temps nécessaire, concession du jeu (Un seul jeu ne peut être concédé)</li> </ul>
Blessure à responsabilité partagée	<ul style="list-style-type: none"> <li>15 minutes accordées + 15 minutes supplémentaires à la discrétion de l'arbitre</li> </ul>
Blessure infligée par l'adversaire occasionnée accidentellement par l'adversaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sanction au joueur fautif, 15 minutes accordées et/ou attribution du gain du match au joueur blessé s'il ne peut reprendre le jeu</li> </ul>
Blessure infligée par l'adversaire occasionnée par une action dangereuse ou délibérée de l'adversaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si le joueur blessé a besoin d'un délai de soin, le gain du match est accordé au joueur blessé</li> <li>Si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée.</li> </ul>
Saignement	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le temps de récupération est accordé en fonction de l'importance du saignement</li> <li>Si résurgence du saignement, concession du jeu</li> <li>Si impossibilité de stopper le saignement, gain du match à l'adversaire</li> </ul>

*Au dos de la feuille de match, vous pourrez trouver des aides pour vous accompagner de votre arbitrage*



**FIN**