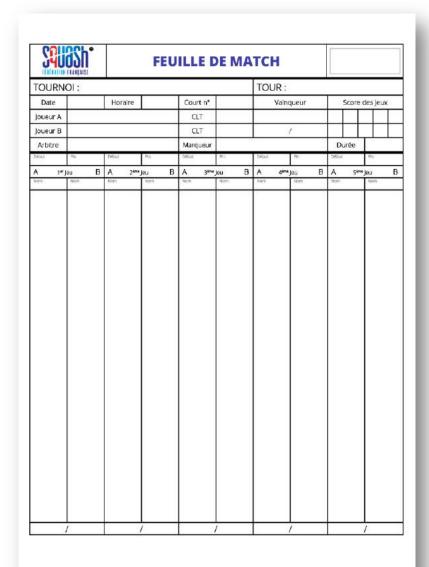


## Initiation à l'Arbitrage La Feuille de Match

### La Feuille de Match







Initiation à l'arbitrage



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 préremplies 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

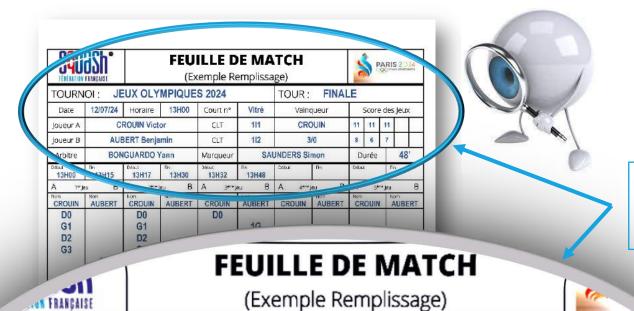


<u>Remarque</u>: Dans tous les cas, les parties non grisées sont à remplir par l'arbitre à la fin de match:

3

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

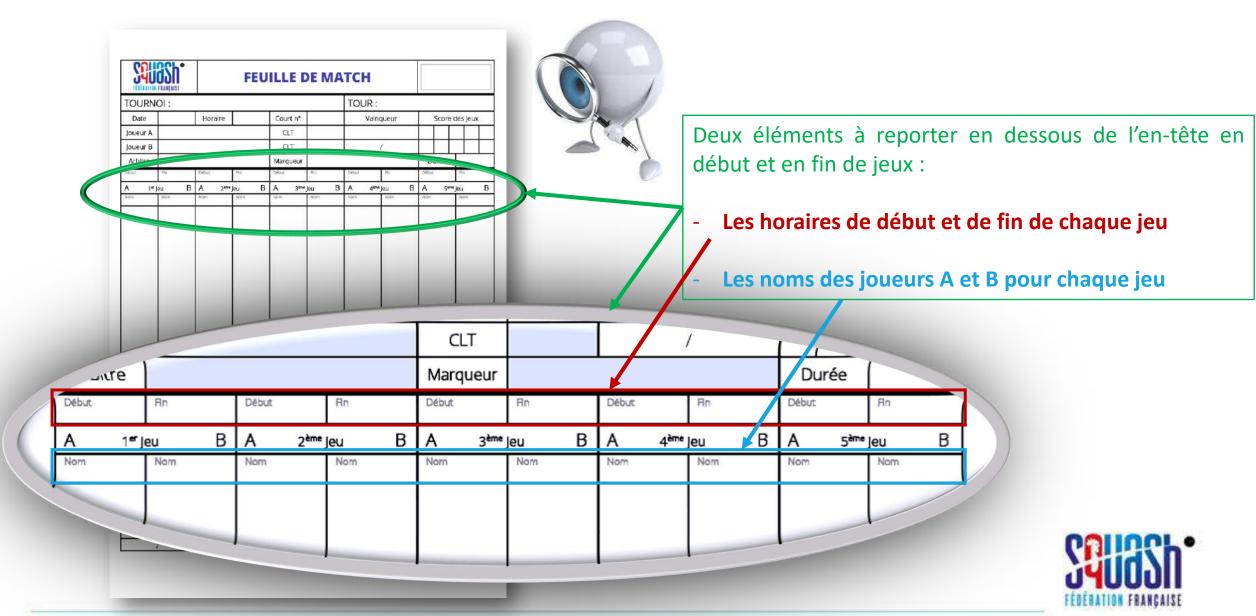
Initiation à l'arbitrage

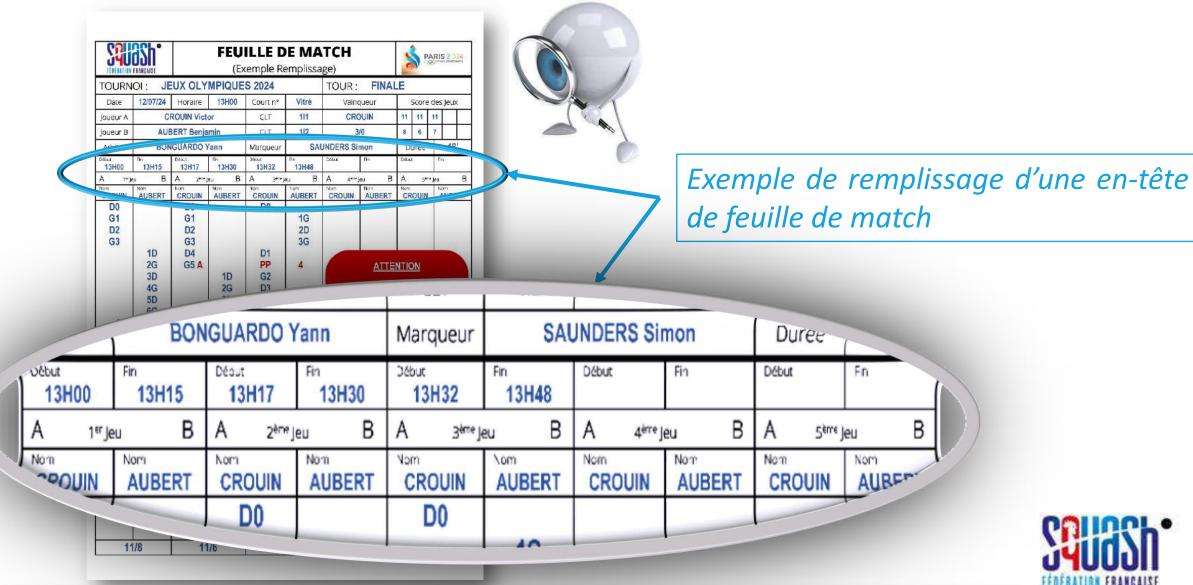


Exemple de remplissage d'une en-tête de feuille de match

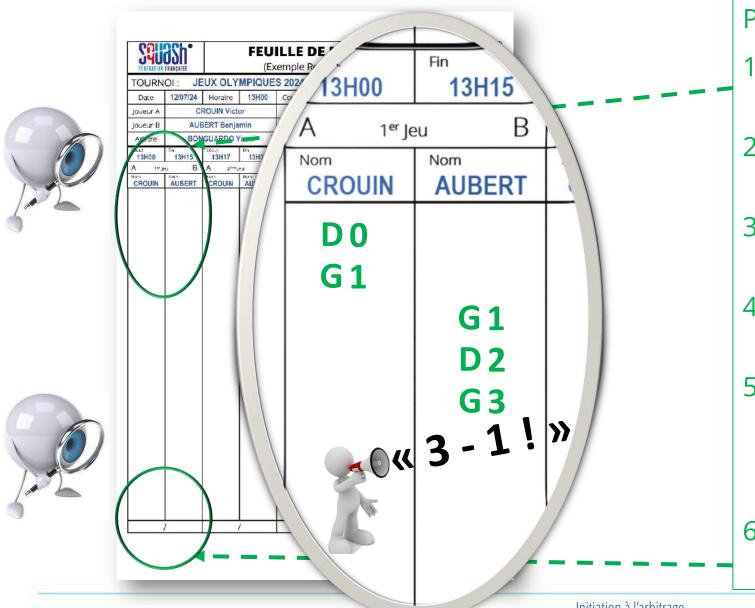
**JEUX OLYMPIQUES 2024 FINALE** OURNOI: TOUR: 12/07/24 13H00 Vitré Horaire Court nº Score des Jeux Date Vainqueur **CROUIN Victor** 111 **CROUIN** 11 11 11 CLT Joueur A 112 **AUBERT Benjamin** CLT 3/0 Joueur B 48' **BONGUARDO Yann** SAUNDERS Simon Durée Arbitre Marqueur 9400 Déput Fin Début 13H15 13H17 13H30 13H32 13H48 4<sup>èrre</sup> Jeu В 2ème Jeu Α 3ème Jeu AURE CROUIN **AUBERT** AUBERT CROUIN CROUIN







#### La Saisie des Scores



#### 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'issu 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

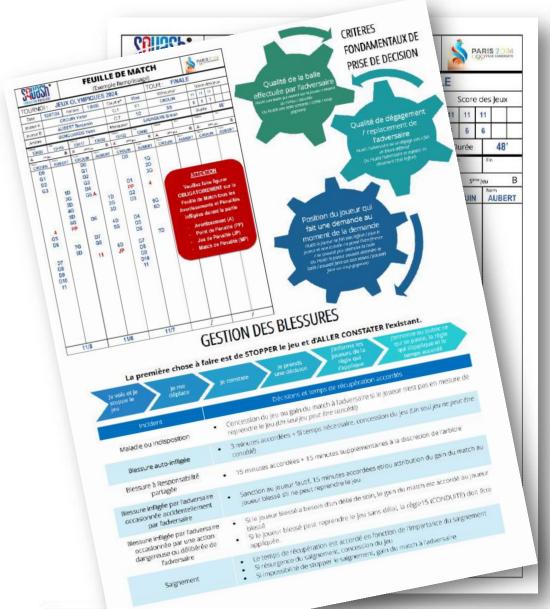
#### La Feuille de Match

FÉBÉRATION		LIV OLV		cemple Re	emplissa		FINIAL	To a	
TOURNOI: JEUX OLYMPIQUE				T		TOUR: FINALE			
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Court nº	Vitre	Valnqueur		Score des Jeux	
Joueur A	Water House and San Committee		CLT	111	CROUIN			11	
oueur B AUBERT Benjamin		CLT	112	3/0		8 6 6	70		
Arbitre	BON	BONGUARDO Yann			SAUNDERS Simon			Durée Début	48'
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48	Liebut	rn.	Denut	The .
A 1º je	u B	A 2 <sup>6me</sup> J	eu B	A 3 <sup>lene</sup> je	Nom B	A 4 <sup>ème</sup>	eu B	A 5tm	l Nom
CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBER
D0		D0		D0	1975				
G1		G1			1G				
D2		D2			2D				
G3		G3		1000	3G				
	1D	D4		D1					
	2G	G5		G2					1
	3D		1D	D3					1
	4G		2G		4G				1
	5D	-	3D		5D				1
	6G	D6	40	D4					1
D4			4D	G5					1
G5		0.7	5G	D6	CD.				1
D6	70	D7		07	6D				
	7G 8D	G8	6D	G7 D8					
D7	OD	D9	OD	G9					
G8		G10		D10					
D9		11		11					
G10		1017		1.1.					1
11									1
11									1
									1

Exemple de remplissage d'une feuille de match complète



### La Feuille de Match



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



Initiation à l'arbitrage

# FIN

