

VOLLEY-BALL

Aide à la formation jeunes officiels



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



David CARRIÈRE

JANVIER 2014

PRÉSENTATION

4 niveaux de certification avec chacun leurs spécificités, leurs priorités, leurs rôles et gestuelles.

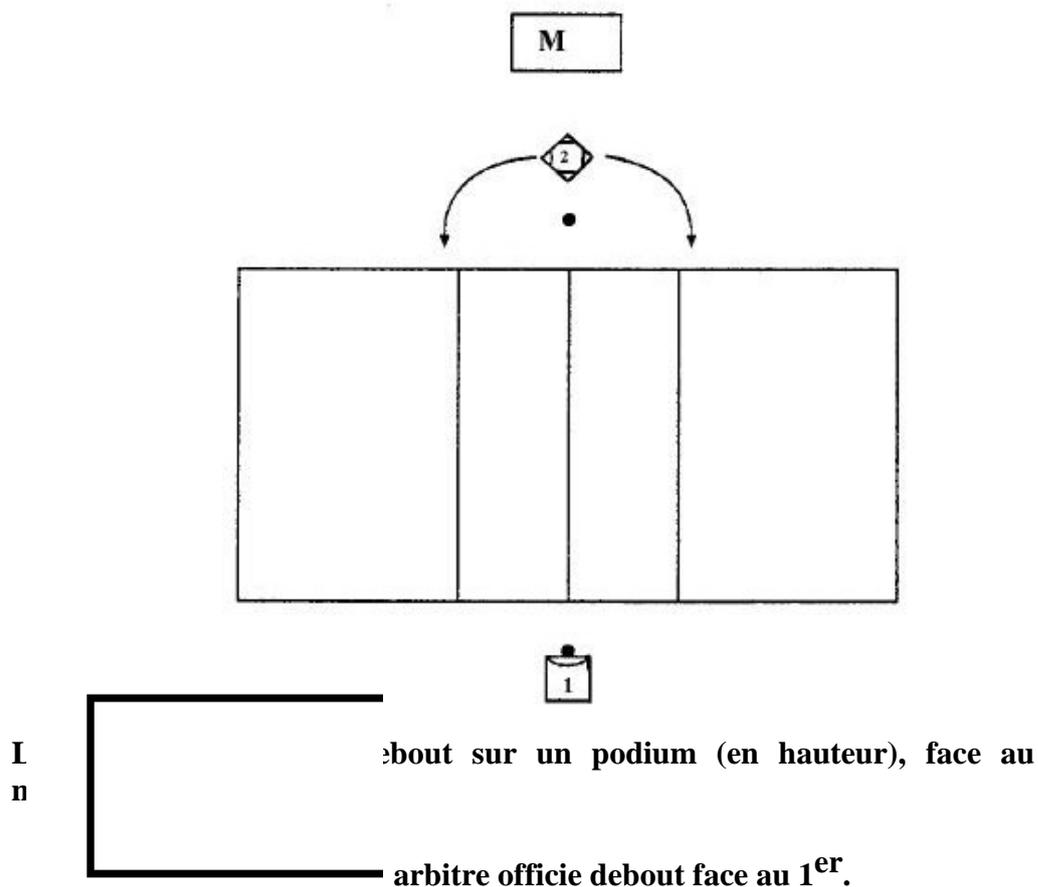
SOMMAIRE

- Rôles de l'arbitre
- Précision gestuelle
- Niveau District
- Niveau Départemental
- Niveau Académique
- Pictogrammes

RÔLES DE L'ARBITRE

- Aider les joueurs à jouer et non pas chercher les erreurs et les fautes.
- Plus un chef d'orchestre qu'un policier.
- Il est là pour résoudre les problèmes dans les situations difficiles.
- Respecter les joueurs et les entraîneurs.
- «Communiquer» aux joueurs et aux entraîneurs que l'on contrôle le match.

Placement des arbitres



debout sur un podium (en hauteur), face au

arbitre officie debout face au 1^{er}.

et la feuille de match, assis face au 1^{er} arbitre.

La reprise du jeu comporte 2 temps :

- siffler
- faire signe de servir ou de rentrer sur le terrain

Les interruptions de jeu comportent 3 temps :

1^{er} arbitre :

- 1 SIFFLER**
- 2 INDIQUER LE CAMP QUI VA SERVIR**
- 3 LA NATURE DE LA FAUTE**

2^{ème} arbitre:

- 1 SIFFLER**
- 2 INDIQUER LA NATURE DE LA FAUTE**
- 3 INDIQUER LE CAMP QUI VA SERVIR**

PRÉCISION SUR LA GESTUELLE

- L'ensemble de la gestuelle doit être souple, pas de gestes robotisés.

- Tous les gestes doivent s'effectuer à l'arrêt.

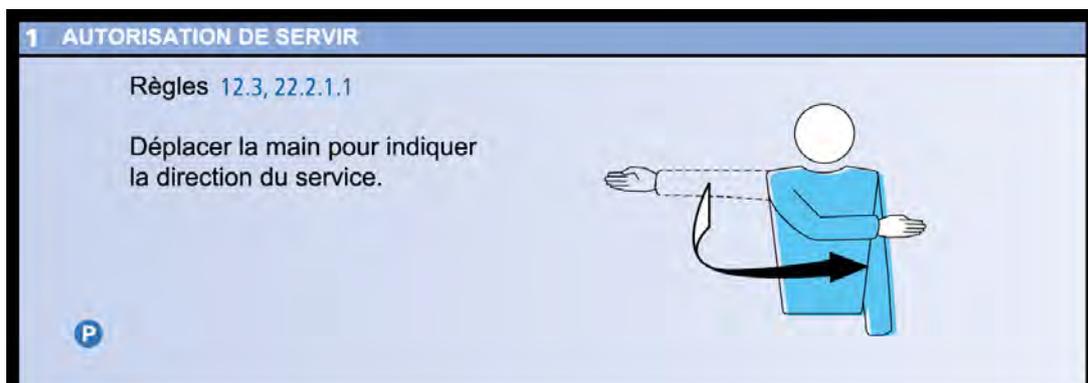
- Ils doivent être réalisés au niveau de la tête, donc pas trop haut (cf. les pictogrammes).

- Il faut veiller à bien respecter les 3 temps d'arbitrage :
 - 1 Siffler
 - 2 Indiquer le camp (en 1^{er} arbitre)
Indiquer la faute (en 2nd arbitre)
 - 3 Indiquer la faute (en 1^{er} arbitre)
Indiquer le camp (en 2nd arbitre)

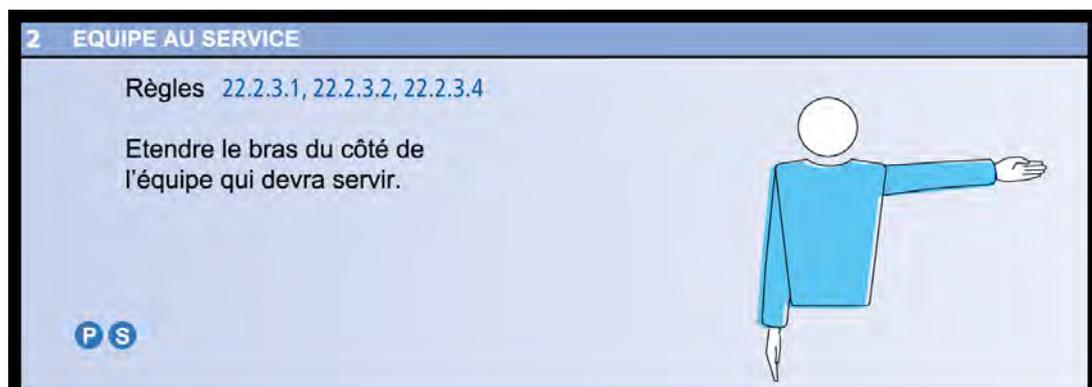
- Il faut garder le sifflet à la bouche.

NIVEAU	REGLES PRIORITAIRES	N ° DE GESTUELLE ASSOCIEE
DISTRICT	<p><u>1^{ER} ARBITRE:</u></p> <p>BALLON »IN » OU « OUT » NOMBRE DE TOUCHE DE BALLE FAUTES DE SERVICE</p> <p><u>2^{ème} ARBITRE:</u></p> <p>FAUTES DE FILET PENETRATION DANS LE CAMP ADVERSE</p> <p><u>MARQUEUR:</u></p> <p>SUIVI DU SCORE TEMPS MORTS</p>	<p>N° :1.2.9.14.15.18.19.22.23</p>
DEPARTEMENTAL	<p><u>1^{ER} ARBITRE:</u></p> <p>TOUCHE DE BALLE ATTAQUE DE JOUEUR ARRIERE FAUTES DE ROTATION DE L'EQUIPE AU SERVICE</p> <p><u>2^{ème} ARBITRE:</u></p> <p>AIDE AU 1^{ER} ARBITRE ANTENNE DE SON COTE TEMPS MORTS CHANGEMENTS DE JOUEURS</p> <p><u>MARQUEUR:</u></p> <p>SUIVI FEUILLE DE MATCH SIMPLIFIEE FORMATION DE DEPART GESTION CHANGEMENTS DE JOUEURS</p>	<p>N° : DISTRICT + 4.5.16.17.21.24</p>
ACADEMIQUE	<p><u>1^{ER} ARBITRE:</u></p> <p>PROTOCOLE D'AVANT MATCH (vérification du matériel et des licences) FRANCHISSEMENT ECRAN GESTION DES SANCTIONS</p> <p><u>2^{ème} ARBITRE:</u></p> <p>GESTION DES TM ET CHANGEMENTS VERIFICATION DE LA POSITION DE DEPART FAUTES DE POSITION DE L'EQUIPE EN RECEPTION FAUTE DE BLOC FAUTES D'ATTAQUE DE JOUEUR ARRIERE</p> <p><u>MARQUEUR:</u></p> <p>FEUILLE DE MATCH NORMALE GESTION DU NOMBRE DE CHANGEMENTS ET DE TM GESTION DES ROTATIONS GESTION DES SANCTIONS</p>	<p>N° :DEPARTEMENTAL + 3.6.7.8.10.12.13.20.25</p>

PICTOGRAMMES



Le premier arbitre autorise l' exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer.



Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:

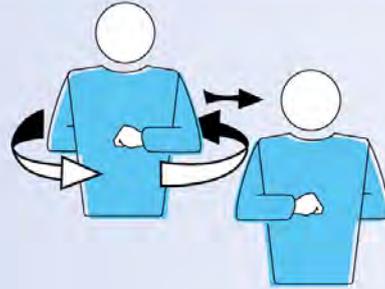
- a) l' équipe qui va servir,
- b) la nature de la faute,
- c) le joueur fautif (si nécessaire).

Le second arbitre suit les indications du premier arbitre en répétant ses signaux.

3 CHANGEMENT DE TERRAIN

Règle 18.2

Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps.



18.2.1

Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif.

18.2.2

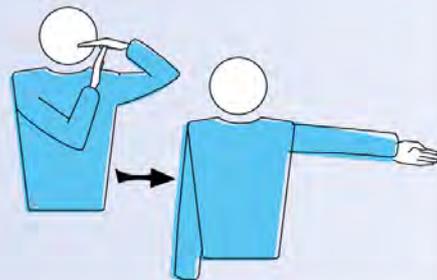
Dans le set décisif, dès que l'équipe de tête atteint 8 points, les équipes changent de camps sans retard; les positions des joueurs demeurent les mêmes.

Si le changement ne se fait pas en temps voulu, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.

4 TEMPS-MORTS

Règle 15.4.1

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et ensuite indiquer l'équipe demandeuse



15.2.1

Les interruptions peuvent être demandées par l'entraîneur ou par le capitaine de jeu et uniquement par eux.

La demande est effectuée en faisant le geste officiel correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du signal manuel afin de demander le temps mort.

5 REMPLACEMENT

Règles 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotation d'un avant- bras autour de l'autre.



P S

Le remplacement est l'acte par lequel un joueur (sauf le Libéro ou son/sa remplaçant/e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment-là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

6a AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles 21.1, 21.6

Montrer une carte jaune pour l'avertissement.



P

Les comportements incorrects et sanctions

Les comportements incorrects mineurs **ne sont pas sanctionnés**. Il appartient au 1er arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau des sanctions.

Ceci est fait en 2 étapes :

Etape 1 : en donnant un avertissement verbal **via le capitaine en jeu**

Etape 2 : en utilisant un CARTON JAUNE pour le membre de l'équipe concerné.

Cet avertissement formel ne constitue **pas une sanction mais un symbole** que le membre de l'équipe (**et par extension l'équipe elle-même**) a atteint la limite de la procédure de sanction pour le match.

6b PENALITE POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer une carte rouge pour la pénalisation.



Pénalité (point et service pour l'adversaire)

Conduite grossière, nouveau comportement incorrect

7 EXPULSION

Règles 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les deux cartes jointes pour l'expulsion.



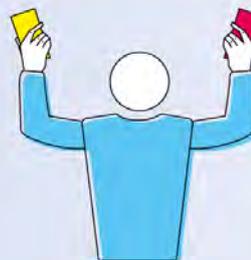
Expulsion (le joueur quitte le terrain)

Conduite injurieuse , 2^{ème} conduite grossière

8 DISQUALIFICATION

Règles 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les cartes jaune et rouge dans deux mains séparées pour une disqualification.



Disqualification (le joueur quitte l'aire de contrôle du match)

Agresion, 2^{ème} conduite injurieuse

9 FIN DU SET (OU DU MATCH)

Règles 6.2, 6.3

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes.



P S

6.2 POUR GAGNER UN SET

Un set (à l'exception du set décisif - le 5ème) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec un écart d'au moins deux points. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24 ; 27-25 ; ...).

6.3 POUR GAGNER LE MATCH

6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets.

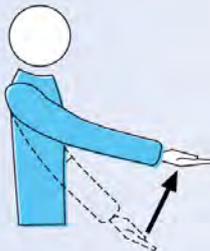
6.3.2 En cas d'égalité de sets 2-2, le set décisif (le 5ème) est joué

en 15 points, avec un écart d'au moins deux points.

10 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ AVANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règle 12.4.1

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut.



P

12.4.1 Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.

11 RETARD AU SERVICE

Règle 12.4.4

Lever huit doigts écartés.



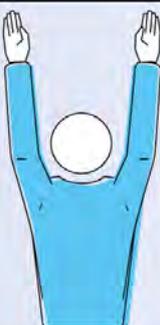
P

Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.

12 FAUTE DE CONTRE

Règles 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Lever verticalement les deux bras, les paumes vers l'avant.



P S

12.5 ECRAN

12.5.1 Les joueurs de l' équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service et la trajectoire du ballon.

12.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l' équipe au service font écran s' il(s) agite(nt) les bras, saute(nt) ou bouge(nt) latéralement lors de l' exécution du service ou en se tenant groupés pour cacher la trajectoire du ballon.

14.6 FAUTES AU CONTRE

14.6.2 Un joueur arrière ou un Libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif.

13 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Règles 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faire un mouvement circulaire avec l'index.



P S

7.5.1 Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position au moment où le joueur au service frappe le ballon.

7.5.2 Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.

7.5.3 Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.

7.5.4 Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

7.5.4.1 l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu ;

7.5.4.2 les positions des joueurs sont rectifiées.

7.6 ROTATION

7.6.1 L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe ; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la

position des joueurs tout au long du set.

7.6.2 Lorsque l'équipe recevante gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.

14 BALLON «DEDANS» (IN)

Règles 8.3

Etendre le bras et les doigts vers le sol.



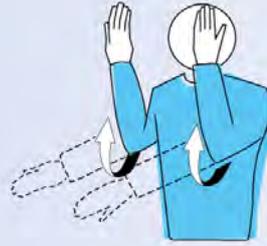
P S

Le ballon est "dedans" quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.

15 BALLON «DEHORS» (OUT)

Règles 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Lever les avant-bras verticalement,
les mains ouvertes et les paumes vers soi.



P S

- 8.4.1 la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation ;
- 8.4.2 il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;
- 8.4.3 il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté ;
- 8.4.4 il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2 ;
- 8.4.5 il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

16 BALLON TENU

Règles 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Lever lentement
l'avant-bras,
la paume de la main
vers le haut.



P

le ballon est tenu et/ou lancé ; il ne rebondit pas après la frappe.

17 DOUBLE CONTACT

Règles 9.3.4, 23.3.2.3b

Lever deux doigts écartés.



P

un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.

18 QUATRE TOUCHES

Règles 9.3.1, 23.3.2.3b

Lever quatre doigts écartés.



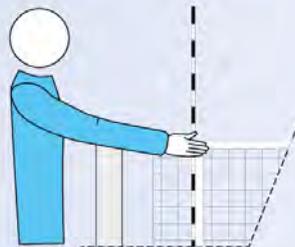
P S

une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.

19 FILET TOUCHE PAR LE JOUEUR - LE BALLON N'A PAS FRANCHI L'ESPACE DE PASSAGE SPACE

Règles 11.4.4, 12.6.2.1

Montrer le côté correspondant du filet.



P S

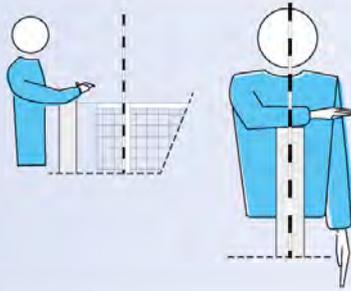
11.4.4 Un joueur touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu.

12.6.2.1 Le ballon touche un joueur de l'équipe au service ou ne franchit pas complètement le plan vertical du filet au travers de l'espace de passage,

20 FRANCHISSEMENT PAR DESSUS LE FILET

Règles 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Placer une main au-dessus du filet paume vers le bas.



P

Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l' espace adverse avant ou pendant la frappe d' attaque de l' adversaire.

21 FAUTE D'ATTAQUE

Règles

- d'un joueur arrière, un libéro ou sur le service adverse
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- sur passe en touche haute avec les doigts d'un libéro dans sa zone avant
13.3.6

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte.



P S

13.3.3 Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

13.3.4 Un joueur effectue une frappe d' attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

13.3.5 Un Libéro effectue une frappe d' attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

13.3.6 Un joueur effectue une attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d' une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans la zone avant.

22 PENETRATION DANS LE CAMP ADVERSE	
BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET	
JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LIGNE DE FOND)	
JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE	
Règles	8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1
Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.	
P S	

8.4.5 Si le ballon franchit entièrement l' espace inférieur situé sous

le filet.

11.2 PENETRATION SOUS LE FILET

11.2.1 Il est permis de pénétrer dans l' espace adverse sous le filet à condition de ne pas gêner le jeu de l' adversaire.

11.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale :

11.2.2.1 il est permis de toucher le camp adverse avec un (les) pied(s) ou une (les) main(s), à condition qu' au moins une partie du pied/des pieds ou de la main/des mains en question demeure en contact direct avec (ou juste au-dessus de) la ligne centrale.

11.2.2.2 il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps.

23 DOUBLE FAUTE ET ECHANGE A REJOUER	
Règles	6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4
Lever verticalement les deux pouces.	
P	

6.1.2.2 si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l' échange est rejoué.

9.1.2.3 Si le contact simultané entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un « BALLON TENU », il est compte une « DOUBLE FAUTE » et l' échange est rejoue.

24 BALLON TOUCHE

Règles 23.3.2.3b, 24.2.2

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale.



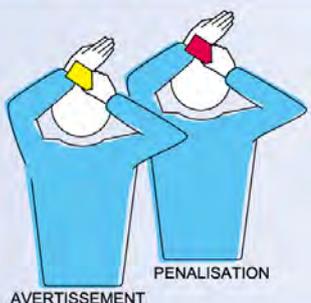
P S

Un joueur touche le ballon qui tombe au sol dans la zone libre sans passer dans l' espace de passage.

25 AVERTISSEMENT OU PENALISATION POUR RETARD DE JEU

Règles 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Couvrir le poignet avec une carte jaune (avertissement) ou avec une carte rouge (pénalisation)



P

- 16.2.1 L' " Avertissement pour retard" et la "Pénalisation pour retard" sont des sanctions d' équipe.
- 16.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.
- 16.2.1.2 Toutes les sanctions pour retard (y compris les avertissements) doivent être enregistrées sur la feuille de match.
- 16.2.2 Le premier retard par un membre d' une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD" .
- 16.2.3 Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n' importe quel motif constitue(nt) une faute et est(ont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD" : perte de l' échange de jeu



EVALUATION JEUNE ARBITRE

VOLLEY-BALL

Niveau de la rencontre..... Date et lieu.....
Catégorie..... Score.....

NOM..... PRENOM.....
Date de naissance..... Licence.....
Etablissement scolaire.....
Ville..... Département.....

REGLES ET GESTES CORRESPONDANTS QUI DOIVENT ETRE CONNUS

NIVEAU DISTRICT	NIVEAU DEPARTEMENTAL	NIVEAU ACADEMIQUE
Mise en jeu et fin de l'échange Balle « in », balle « out » Nombre de touches Fautes de filet, fautes au service, pénétration dans le terrain adverse Balle à rejouer, double faute	Déroulement du match : tirage au sort, comptage des points, temps morts Rotations au service Toucher de balle Attaque de joueur arrière	Franchissement Ecran Fautes de position sanctions

LE SIFFLET		LE REGLEMENT		LES GESTES D'ARBITRE		L'ATTITUDE		LA COMMUNICATION	
1	Ne siffle pas	1	Ne connaît pas le règlement	1	Ne fait pas de geste	1	Spectateur dépassé par le jeu	1	Pas de communication
2	Siffle peu ou tard	2	Connait quelques règles	2	Fait peu de gestes (en connaît au moins 4)	2	Ne voit pas les fautes ou fait souvent des erreurs d'appréciation ; attend la réaction des joueurs avant de décider	2	Ne s'en tient pas à son rôle Le 2 ^{ème} arbitre ne se déplace pas
3	Siffle dans le temps mais se déconcentre de temps en temps	3	Connait les règles exigibles au niveau de certification	3	Connait au moins 10 gestes, et la chronologie (siffle, indique l'équipe au service puis la faute) Gestes trop rapides ou trop petits	3	Hésite, doute quand il est contesté ; prend des décisions sans les imposer	3	Le 2 ^{ème} arbitre se place du bon côté et aide le 1 ^{er} arbitre Travail en binôme
4	Siffle dans le bon temps toute la durée du match	4	Connait le règlement	4	Connait tous les gestes et maîtrise la chronologie ; gestes amples et décomposés	4	Attentif, se trompe rarement ; ferme dans ses décisions	4	Communication entre les 2 arbitres et la table de marque

CERTIFICATIONS			
	District	Départementale	Académique
1 arbitre	8/16	12/16	14/16
2 arbitres	10/20	14/20	16/20

Observations :

Nom, Prénom et établissement du juge-arbitre.....



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

FEUILLE DE MATCH VOLLEY 4 X 4

POULE : _____

Match n° : _____

DATE ____ / ____ / 200__

LIEU _____

Equipe A : _____
Accompagnateur : _____

N°	Nom et Prénom des joueurs	N° Lic :

Nom du capitaine :
Signature :

Signature du Professeur :

Equipe B : _____
Accompagnateur : _____

N°	Nom et Prénom des joueurs	N° Lic :

Nom du capitaine :
Signature :

Signature du professeur :

1^{er} arbitre : _____

N° de licence : _____

2^{ème} arbitre : _____

N° de licence : _____

Marqueur : _____

N° de licence : _____

RESULTATS

	Temps	Equipe A <i>Score atteint</i>	Equipe B <i>Score atteint</i>
Set n° 1	mn		
Set n° 2	mn		
Set n° 3	mn		
Total des Sets	mn		
		Signature du capitaine :	Signature du capitaine :

REMARQUES

VAINQUEUR : _____ **2 :** _____

Arbitre :
Signature

FEUILLE DE MATCH

VOLLEY 4 X 4

SET N° 1	EQUIPE ○				Score:					EQUIPE ○				Score:
	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2		T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	
Début :					1 21									1 21
Ordre de service	I	II	III	IV	2 22									2 22
Formation Départ					3 23									3 23
Remplaçants					4 24									4 24
Remplaçants					5 25									5 25
Remplaçants					6 26									6 26
Remplaçants					7 27									7 27
Remplaçants					8 28									8 28
Score	:	:	:	:	9 29									9 29
Score	:	:	:	:	10 30									10 30
Score	:	:	:	:	11 31									11 31
Score	:	:	:	:	12 32									12 32
Score	:	:	:	:	13 33									13 33
Score	:	:	:	:	14 34									14 34
Score	:	:	:	:	15 35									15 35
Score	:	:	:	:	16 36									16 36
Score	:	:	:	:	17 37									17 37
Score	:	:	:	:	18 38									18 38
Score	:	:	:	:	19 39									19 39
Score	:	:	:	:	20 40									20 40

SET N° 2	EQUIPE ○				Score:					EQUIPE ○				Score:
	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2		T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	
Début :					1 21									1 21
Ordre de service	I	II	III	IV	2 22									2 22
Formation Départ					3 23									3 23
Remplaçants					4 24									4 24
Remplaçants					5 25									5 25
Remplaçants					6 26									6 26
Remplaçants					7 27									7 27
Remplaçants					8 28									8 28
Score	:	:	:	:	9 29									9 29
Score	:	:	:	:	10 30									10 30
Score	:	:	:	:	11 31									11 31
Score	:	:	:	:	12 32									12 32
Score	:	:	:	:	13 33									13 33
Score	:	:	:	:	14 34									14 34
Score	:	:	:	:	15 35									15 35
Score	:	:	:	:	16 36									16 36
Score	:	:	:	:	17 37									17 37
Score	:	:	:	:	18 38									18 38
Score	:	:	:	:	19 39									19 39
Score	:	:	:	:	20 40									20 40

SET N° 3	EQUIPE ○				Score:					EQUIPE ○				Score:
	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2		T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	T.M.1	T.M.2	
Début :					1 21									1 21
Ordre de service	I	II	III	IV	2 22									2 22
Formation Départ					3 23									3 23
Remplaçants					4 24									4 24
Remplaçants					5 25									5 25
Remplaçants					6 26									6 26
Remplaçants					7 27									7 27
Remplaçants					8 28									8 28
Score	:	:	:	:	9 29									9 29
Score	:	:	:	:	10 30									10 30
Score	:	:	:	:	11 31									11 31
Score	:	:	:	:	12 32									12 32
Score	:	:	:	:	13 33									13 33
Score	:	:	:	:	14 34									14 34
Score	:	:	:	:	15 35									15 35
Score	:	:	:	:	16 36									16 36
Score	:	:	:	:	17 37									17 37
Score	:	:	:	:	18 38									18 38
Score	:	:	:	:	19 39									19 39
Score	:	:	:	:	20 40									20 40

Rappel: 4 joueurs et 2 remplaçants
4 changements
2 temps morts 30 secondes par équipe