

Lexique pour prise de statistiques

1. ATTAQUE MARQUANTE (KILL)

Toute attaque qui résulte en 1 point direct pour l'équipe de l'attaquant.

Exemples :

- Attaque dans le terrain
- Attaque qui touche le contre et sort
- Attaque qui résulte en faute de filet pour l'adversaire
- Attaque défendue mais qui ne permet pas un 2ème contact par l'adversaire

Note : Se référer à la définition d'une attaque selon le livre des règlements de VC (une attaque est une action où l'attaquant contacte le ballon au dessus du bord supérieur du filet).

Erreur a l'attaque

Toute attaque qui résulte en 1 point direct pour l'équipe adverse.

Exemples :

- Attaque en dehors du terrain
- Attaque qui ne franchit pas le filet

2. CONTRE GAGNANT (STUFF)

Toute balle contrée (sur attaque de l'adversaire) qui ne peut être retournée.

Note: pour un contre à 2, le statisticien devra juger lequel des 2 contreurs a touché la balle, sinon il devra accorder ½ contre à chacun des 2 contreurs.

3. AS (SERVICE ACE)

Tout service qui touche directement le sol à l'intérieur du terrain adverse ou qui n'est pas contrôlé par le réceptionneur (ne permettant pas un 2ème contact).

Erreur au service

Tout service qui résulte en 1 point direct pour l'équipe adverse.

Exemples :

- Service en dehors du terrain
- Service qui ne franchit pas le filet