



**DIRECTIVES  
ET INSTRUCTIONS  
D'ARBITRAGE**

Edition 2016

(traduction de la version originale anglaise)

|  |   |
|--|---|
|  | <b>DIRECTIVES ET INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE 2016</b><br>selon les Règles de Jeu Officielles de la FIVB – Edition 2015– 2016 |
|--|---|

### Introduction

Ces instructions d'arbitrage s'appliquent pour toutes compétitions internationales. Compte tenu de l'importance de ces événements, tous les arbitres doivent être préparés à accomplir leurs tâches dans les meilleures conditions physiques et psychologiques. Il est primordial que tous les arbitres internationaux comprennent la signification et l'importance de leurs performances dans le volley-ball moderne.

La Commission d'Arbitrage de la FIVB (IRC) invite tous les arbitres participants à des événements de volley-ball, à étudier profondément le règlement officiel de volley-ball FIVB (2015-2016) ainsi que ces directives et instructions pour faire de ce sport un sport attractif, évitant le plus possible toute interruption. La FIVB et l'IRC sont confiants en la maîtrise et la connaissance par tous les arbitres internationaux des Règles Officielles du jeu, voilà pourquoi il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails du règlement. Le but principal de ce document est d'unifier le plus possible les critères de l'arbitrage.

Bien que ce document soit préparé et adressé principalement aux arbitres internationaux, tous les arbitres des différentes nations et ce à tous les niveaux sont invités à lire et à étudier son contenu. Plus encore, les arbitres régionaux et fédéraux sont invités à discuter et débattre ce document avec les arbitres internationaux de leurs pays. **Si vous estimez nécessaire d'avoir de plus amples explications sur l'application et l'interprétation des règles, tous les arbitres internationaux peuvent envoyer à la FIVB ([sportevents.referee@fivb.org](mailto:sportevents.referee@fivb.org)) une demande d'explication avec une description claire et complète du problème et les solutions proposées. Tous les cas seront analysés et, si nécessaire, une réponse officielle sera intégrée aux « documents officiels d'arbitrage »**

Il est faux de croire que l'arbitrage ne consiste qu'en la conduite d'un match en utilisant et en basant ses décisions sur le règlement, car l'arbitrage ne peut être ni mécanique ni une application automatique du règlement. Une grande compétence est requise. De telles compétences sont acquises grâce à des expériences personnelles, en participant à des événements de volley-ball au cours de l'année, avec l'arbitrage tout en réalisant que l'arbitre n'est pas un « outsider » mais un membre à part entière du jeu. Voilà pourquoi, il/elle ne peut considérer sa tâche en cherchant les erreurs techniques des équipes et des joueurs ou de leur comportement en appliquant les sanctions appropriées. Ceci serait une très mauvaise approche de l'arbitrage. Tout au contraire, un arbitre doit être un expert, un ami, travaillant pour le match et avec les joueurs. Seulement si nécessité il y a, il devra faire et prendre des décisions négatives.

Il/Elle ne devrait pas se mettre en avant-plan dans un match, mais rester discrètement en arrière-plan et n'intervenir qu'en cas de besoin. Un tel comportement est absolument nécessaire dans le volley-ball quotidien. Le volley-ball moderne ainsi que les objectifs de la FIVB requièrent un volley-ball spectaculaire, offrant un excellent spectacle à son public et interpellant un plus grand nombre d'adeptes par les médias. Le volley-ball moderne est un sport rapide, sans contact entre les joueurs avec un haut niveau de condition physique et de bonnes connaissances techniques et un esprit d'équipe particulièrement bien développé. Le volley-ball de haut niveau actuel n'est plus seulement un sport pour fasciner et satisfaire les joueurs et des salles de sport pratiquement vides mais est également transmis dans le monde entier. Les spectateurs n'entendent pas chaque fois le coup de sifflet mais prêteront une plus grande attention à une excellente prestation athlétique d'individus et d'équipes qui se battent pour la victoire.

Le bon arbitre aide dans ce contexte en restant dans l'arrière-plan. Le mauvais arbitre interrompt ce spectacle en voulant jouer un rôle primordial dans un match, et ceci à l'encontre de la volonté de la FIVB. Il/ Elle doit récompenser le joueur ou l'équipe d'avoir offert une action spectaculaire tout en respectant le règlement. Plus encore, il est essentiel que les arbitres internationaux maintiennent de bonnes relations avec les joueurs, entraîneurs, coaches, etc. et son comportement est exemplaire.

Durant le match, il/elle doit être capable de distinguer l'expression de sentiments normaux fait par une personne sous l'influence du stress ou le comportement antisportif d'une personne consciente de ses actes. Il/ Elle ne devrait jamais punir l'expression spontanée de sentiments pour le déroulement d'un match dans une bonne atmosphère, l'expression propre et raisonnable de sentiments de la part d'une équipe doit être autorisée, tout comme le fait d'encourager ou d'applaudir chaque bonne action, etc. Tandis que les

expressions négatives voulues ou les gestes incorrects envers l'adversaire ou toute protestation envers l'arbitre sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.

(Les modifications par rapport à la version 2015 sont en caractères Rouges)

## ANALYSE DES REGLES

### REGLE 1 – SURFACE DE JEU

---

1. Deux jours avant la compétition, la sous-commission d'arbitrage, faisant partie du Comité de Contrôle, doit vérifier les dimensions et la qualité des lignes de jeu. S'il n'y a personne de la sous-commission d'arbitrage, les arbitres doivent vérifier si les dimensions sont conformes aux normes prescrites au moins un jour avant ladite compétition. Toute irrégularité doit être mentionnée tout de suite aux organisateurs pour qu'elle puisse être rectifiée. Ils doivent prêter particulièrement attention aux points suivants :
  1. La largeur des lignes du terrain doit être de 5cm (ni plus, ni moins)
  2. La longueur des lignes et leurs diagonales (12,73m/ 41'9'') des deux côtés.
  3. La couleur des lignes doit être différente de celle du terrain et de la zone libre
  4. Dans le cas d'une compétition autres que Officielles, Mondiales ou de la FIVB, s'il y a plusieurs lignes dans le terrain de jeu, la couleur des lignes de la limite du terrain de volley doit être dans une différente couleur.
2. La ligne centrale fait partie des deux côtés du terrain de jeu. (Règle 1.3.3)
3. Vérifier pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles que la zone libre mesure EXACTEMENT 6,5m dans sa partie arrière et 5 m latéralement, jusqu'aux panneaux de publicité. Décision du CA FIVB pour les événements FIVB)
4. Les joueurs ont le droit de jouer une balle au-delà de leur zone libre (à l'exception du service). Voilà pourquoi, une balle peut être récupérée depuis n'importe quel point en dehors de leur zone libre. La situation et le règlement est différent pour la récupération du ballon dans la zone libre de l'adversaire (Règle 10.1.2)

### REGLE 2 – LE FILET ET LES POTEAUX

---

1. Compte tenu de l'élasticité du filet, le 1er arbitre doit vérifier si le filet a été correctement tendu. En lançant une balle dans le filet, il/elle peut vérifier si le ballon rebondit correctement. La balle doit rebondir hors du filet mais le matériel du filet ne peut être trop élastique (par exemple pas en caoutchouc)  
Si le filet ondule, il ne peut être utilisé.  
Le plan vertical du filet doit être perpendiculaire à la surface du jeu et s'étendre le long de l'axe central du terrain.  
Les antennes doivent être placées aux extrémités du filet, au-dessus des lignes latérales (figure 3) **pour rendre chaque terrain de jeu aussi identique que possible.**
2. Un match ne peut être joué si une maille du filet est cassée (voir également Règle 10.3.2)
3. Le 2nd arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le « toss » en utilisant une toise (si possible métallique) destinée spécialement à cet effet et appartenant au matériel d'équipement du terrain. Sur la toise on devrait retrouver les marques aux hauteurs de 243/245cm pour les hommes et 224/226cm pour les femmes. Le 1er arbitre reste au côté du 2nd arbitre lors de ces vérifications et supervise le tout.
4. Durant le match (et spécialement au début de chaque set), les juges de lignes doivent vérifier si les bandes latérales sont perpendiculaires et au-dessus de la surface de jeu et si les antennes sont bien sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être ajustées immédiatement.

5. Avant le match (avant la séance d'échauffement officielle) et durant le match, les arbitres doivent vérifier que les poteaux ainsi que la chaise d'arbitrage ne présentent aucun danger pour les joueurs (comme par exemple les câbles fixant les poteaux etc.)
6. Equipement additionnel : bancs pour les équipes, table pour le marqueur, deux buzzers électriques avec lampes jaunes/rouges (un buzzer électrique près du coach de chaque équipe) afin de signaler des demandes d'interruption du jeu (temps morts ou remplacement exceptionnel ou un remplacement causé par une discordance entre la fiche de position et les joueurs sur le terrain), un podium pour le 1<sup>er</sup> arbitre, une toise pour mesurer la hauteur du filet, un manomètre pour mesurer la pression des ballons de match, une pompe, un thermomètre, un hygromètre, un présentoir pour les 5 ballons de match, des plaquettes numérotées à utiliser pour les remplacements, pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, voir dans le Handbook spécifique à la compétition les numéros acceptés, 6 serpillères (1m de long), au moins 8 torchons absorbants (40x40cm ou 40x80cm) pour les « quick moppers », deux chaises de pénalité dans chaque zone de pénalité et une veste pour le libéro.
7. Lors de compétitions internationales FIVB un buzzer doit également être installé sur la table du marqueur pour signaler les fautes de rotation, les changements erronés du libéro, les temps morts techniques et les demandes de remplacement.
8. L'organisateur doit également fournir deux antennes de réserve ainsi qu'un filet de réserve, à placer sous la table du marqueur.
9. Un marquoir électronique est obligatoire pour les rencontres officielles de la FIVB ou Mondiales ainsi qu'un marquoir manuel qui doit être placé sur la table du marqueur.

### REGLE 3 – LE BALLON

1. Un panier (métallique) est nécessaire pour déposer les 5 ballons de match près de la table du marqueur (5 ballons sur le terrain).
2. Le 2nd arbitre prend possession des 5 ballons de match avant le commencement du match et contrôle qu'ils aient les mêmes caractéristiques (couleurs, circonférence, poids et pression). Ensemble avec le 1er arbitre, il/elle choisit les 3 ballons du match et les 2 balles dites de réserve. Le 2nd arbitre est responsable des ballons durant le match et est responsable de rendre les ballons de match au responsable du terrain après conclusion du match.
3. Seuls les ballons homologués par la FIVB peuvent être utilisés (marque et type sont décidés pour chaque compétition). Les arbitres doivent vérifier les ballons et si le cachet d'approbation de la FIVB n'est pas imprimé sur les ballons, le match ne peut commencer.
4. Système FIVB des **CINQ** ballons- durant le match :  
Six ramasseurs de balles seront placés dans les zones neutres comme indiqué sur le diagramme 10 dans les règles.  
Avant le début du match, les ramasseurs de balles aux positions 1,2,4 et 5 recevront chacun un ballon du 2nd arbitre, qui donnera le 5<sup>ème</sup> ballon au serveur pour le 1<sup>er</sup> et le set décisif (5<sup>ème</sup>).  
Durant le match, lorsque le ballon est « hors-jeu » :
  - 4.1. Si le ballon est hors du terrain de jeu, il sera récupéré par le ramasseur de balle le plus proche et envoyé en faisant rouler par l'intermédiaire des autres ramasseurs vers le ramasseur qui vient de donner son ballon au joueur qui va servir.
  - 4.2. Le ballon doit être transféré d'un ramasseur à l'autre en faisant rouler au sol et pas en le lançant, le mieux est de le faire le long du terrain, mais pas du côté de la table du marqueur.
  - 4.3. Si le ballon se trouve sur le terrain, le joueur le plus proche du ballon doit immédiatement faire sortir le ballon de la zone de jeu en l'envoyant par le côté le plus proche.

4.4. Lorsque le ballon n'est plus en jeu, les ramasseurs de balle aux positions 1 ou 2, ou 4 ou 5 doivent donner leur ballon le plus rapidement possible au joueur au service afin de ne pas retarder l'exécution du service.

## REGLE 4 – LES EQUIPES

1. Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles (sauf indications contraires dans le règlement d'une compétition spécifique), les équipes peuvent être composées de 17 membres comprenant 12 joueurs réguliers dont 2 liberos, ainsi que 5 officiels. Les 5 officiels sont le coach, un maximum de deux (2) coach-adjoints, un médecin ainsi qu'un physiothérapeute. (Note : ces 2 personnes, médecin et physio doivent être accréditées par la FIVB)  
 Les arbitres doivent vérifier avant le commencement du match (durant le protocole officiel) le nombre de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc ainsi que le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la zone d'échauffement.  
 Vu que seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc durant le match et à participer à l'échauffement (sauf le physiothérapeute qui s'il n'est pas sur le banc peut être sur le terrain de jeu jusqu'au début de l'échauffement officiel), aucune autre personne n'est autorisée à participer à la séance officielle d'échauffement. (Règle 4.2.2). Seuls les joueurs peuvent s'échauffer entre les sets (Règle 4.2.4)  **dans leur propre Zone Libre ou sur le terrain en cas d'intervalle prolongé entre les sets 2 et 3.**  
 Seuls les membres de l'équipe enregistrés sur la feuille de match et portant une tenue d'entraînement et  **des chaussures de sport** seront autorisés sur le terrain de jeu et la zone libre durant la session d'échauffement (sauf le physiothérapeute, s'il n'est pas sur la feuille de match)
2. Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, le règlement spécifique de chaque compétition déterminera comment les 12 joueurs de chaque équipe seront choisis pour chaque match. Les joueurs doivent porter le même numéro de maillot pour chaque match de la compétition. Note: Pour des événements spécifiques FIVB, il est possible que 14 joueurs soient autorisés à participer au jeu. Dans ce cas DEUX libéros seront obligatoirement enregistrés sur la feuille de match. Voir le Règlement Spécifique pour chaque compétition pour savoir quel système est utilisé.
3. Normalement, durant les compétitions ou tournois internationaux officiels, le 1er arbitre ne doit pas demander les documents d'identité des joueurs mentionnés sur la feuille de match (l'identité des joueurs doit avoir été contrôlée préalablement par le Comité de Contrôle du match ou du tournoi). Si, cependant, il y a un règlement spécial de participation limitée et qu'il n'y a aucun Comité de Contrôle, le 1er arbitre, en accord avec ce règlement spécial, doit vérifier l'identité des joueurs. Les joueurs exclus par ce règlement spécial ne peuvent pas jouer. S'il devait exister une différence d'opinion, le 1er arbitre doit écrire sa décision sur la feuille de match ou dans le rapport écrit accompagnant la feuille de match (durant les compétitions internationales officielles, il/elle peut demander l'opinion ou la décision du Comité d'Appel).
4. Le coach et le capitaine de l'équipe (qui doivent chacun vérifier et signer la liste des joueurs inscrit sur la feuille ou la liste pour les feuilles électroniques) sont responsable de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de match.
5. Le 1er arbitre doit vérifier les uniformes. Il doit informer le Président du Jury du match de toute irrégularité dans les uniformes  **des joueurs et des officiels** et suivra les instructions du Président du Jury. Tous les uniformes doivent être les mêmes. Lorsque c'est possible les maillots doivent être dans le short, et si ce n'est pas le cas, il est indispensable de demander aux joueurs, au moment opportun et de manière polie, de remettre son maillot dans le short, spécialement en début de match et en début de set.  
 **Les maillots « moulants » qui ne peuvent être placés à l'intérieur des shorts, comme généralement ceux portés par les dames, sont toujours acceptés.**

Le signe du capitaine (8x2cm) doit être fixé sous le numéro, sur la poitrine du joueur et être ainsi visible durant tout le match. Les arbitres doivent vérifier ceci avant le début de la rencontre.

6. Si les 2 équipes se présentent avec les mêmes couleurs, l'équipe citée en 1<sup>ère</sup> sur le programme officiel (suivant la table de Berger) et renseignée de la sorte sur la feuille de match (avant le tirage au sort) changera d'uniforme.
7. L'équipement des officiels d'une équipe comprend survêtement et T-shirts ou veste ou chemise avec col, cravate et pantalon.  
Les membres d'une équipe (comme approuvé lors du contrôle préliminaire) doivent respecter un des codes vestimentaires suivants :
  - 7.1. Tous doivent être vêtus du survêtement ou du T-shirt de l'équipe (du même style et de même couleur)
  - 7.2. Tous doivent être vêtus d'un veston, d'un chemisier avec col, cravate (pour homme) et pantalon de la même couleur, sauf le physiothérapeute qui peut être vêtu d'un survêtement et d'un polo-shirt.  
Ceci signifie que si le coach prend la décision d'enlever sa veste ou son survêtement, tous les autres officiels présents sur le banc doivent faire de même afin d'avoir une certaine consistance d'habillement sur le banc.

#### **REGLE 5 – RESPONSABLES DES EQUIPES**

---

1. Le 1er arbitre doit identifier le capitaine au jeu et le coach, car seulement ceux-ci sont autorisés à intervenir durant le match. Les arbitres doivent savoir à tout moment qui sont les capitaines au jeu.
2. Durant la rencontre, le 2nd arbitre doit vérifier que les joueurs « réserves » sont assis sur le banc ou se trouvent dans la zone d'échauffement. Les joueurs se trouvant dans la zone d'échauffement ne peuvent utiliser un ballon pendant un set. Les membres de l'équipe, qu'ils soient assis sur le banc ou se trouvent dans la zone d'échauffement, n'ont aucun droit de protestations et ne peuvent discuter les décisions arbitrales. Un tel comportement doit être sanctionné par le 1er arbitre.
3. Si le capitaine au jeu demande une explication d'une décision prise par l'arbitre, le 1er arbitre doit lui donner l'explication, si cela est nécessaire non seulement en répétant le geste indiqué auparavant mais avec une explication brève dans la langue officielle de la FIVB (anglais) en utilisant la terminologie des Règles. Le capitaine au jeu a le droit de demander une explication de l'application ou de l'interprétation du règlement par l'arbitre au nom de ses coéquipiers (par conséquent, le capitaine d'équipe qui est assis sur le banc ou qui se trouve dans la zone d'échauffement n'a pas ce droit).
4. Le coach n'a pas le droit de demander quoique ce soit à un membre du corps arbitral, sauf les interruptions de jeu régulières (temps morts et remplacements).  
Mais si, au marquoir, le nombre d'interruptions et/ou le score indiqué ne sont pas correct(s), il/elle a le droit de demander une explication au marqueur lorsque le ballon est hors jeu.

#### **REGLE 6 – POUR FAIRE LE POINT, POUR GAGNER UN SET OU LE MATCH**

---

Si une équipe est déclarée en faute ou incomplète, le marqueur doit compléter la feuille de match comme inscrit dans les Règles (6.4)

#### **REGLE 7 – STRUCTURE DE JEU**

---

1. La composition de l'équipe doit être vérifiée par le 2nd arbitre et par le marqueur, avant d'inscrire la composition de l'équipe sur la feuille de match. Il/Elle doit vérifier que les numéros des joueurs inscrits sur la fiche de rotation correspondent aux numéros des joueurs inscrits sur la feuille de match. Si ce n'est pas le cas, la fiche de rotation doit être corrigée et une nouvelle fiche de rotation doit être

demandée au 2nd arbitre.

2. A la fin de chaque set, le 2nd arbitre doit demander immédiatement la rotation du prochain set au coach, avant qu'il ne change de côté, et ce afin de ne pas prolonger l'intervalle des 3 min. entre deux sets.  
Si un coach retarde systématiquement le jeu en ne donnant pas sa fiche de rotation dans les délais, le 1er arbitre doit sanctionner l'équipe d'un retard de jeu.
3. Si une faute de position a été sanctionnée, l'arbitre doit faire le geste de faute de position mais aussi indiquer les joueurs fautifs. Si le capitaine au jeu demande plus de renseignements sur la faute, le 2nd arbitre devrait retirer la fiche de position de sa poche et montrer, au capitaine au jeu, les joueurs qui ont commis la faute.

## **REGLE 8 – SITUATION DE JEU**

---

1. Il est primordial de comprendre la signification de la phrase suivante : « Le ballon est «DEDANS » (IN) si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu y compris les lignes de délimitation”, ceci signifie que toute compression du ballon qui l’amène, A TOUT MOMENT, à contacter la ligne de délimitation durant le temps où il touche le sol sera considéré comme ballon « IN » (dedans) mais si à aucun moment le ballon ne touche la ligne alors il sera considéré comme « OUT » (dehors)
2. Les câbles de fixation du filet, au-delà des 9,50/10 mètres de filet, ne font pas partie du filet. C'est également le cas des poteaux. Donc, si une balle touche la partie du filet à l'extérieur des antennes, la balle a touché un objet étranger et doit donc être sifflée et indiquée comme « ballon out ».

## **REGLE 9 – JOUER LA BALLE**

---

1. Interférence dans l'action de jouer la balle, par un juge de ligne, par le 2nd arbitre ou par le coach dans la zone libre :
  - Si la balle touche un officiel ou le coach, la balle est signalée comme « balle out » (Règle 8.4.2)
  - Si un joueur s'aide d'un officiel ou du coach pour toucher la balle, il s'agit d'une erreur du joueur (touche assistée, règle 9.1.3) et l'échange ne sera pas rejoué.
2. Nous désirons souligner que seules les fautes vues peuvent être sifflées. Le 1er arbitre doit seulement prêter attention à la partie du corps en contact avec le ballon. Lors de son jugement, la décision de l'arbitre ne peut être influencée par la position du joueur avant ou après avoir touché la balle.  
La Commission d'Arbitrage de la FIVB insiste sur le fait que les arbitres devraient considérer comme légal, tout contact du ballon avec les doigts ou avec toute autre partie du corps en accord avec les Règles.
3. Afin de mieux comprendre le texte de la règle 9.2.2 , le ballon ne peut être attrapé ou lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.  
Un ballon lancé implique deux actions de jeu, il faut premièrement attraper le ballon et ensuite le lancer tout en la jouant, signifie que la balle doit rebondir au point de contact.
4. L'arbitre doit prêter attention à la régularité de la touche de balle, particulièrement dans notre volley-ball d'aujourd'hui lorsqu'une attaque est « placée » ce qui change ainsi la direction du ballon. Il faut prêter attention au fait que durant une attaque « placée », le ballon ne soit pas attrapé ni lancé.  
«Placer» signifie attaquer la balle (complètement au-dessus du filet) en douceur, en se servant d'une seule main ou de ses doigts.  
Le 1er arbitre doit regarder attentivement les « placés ». Si la balle ne rebondit pas immédiatement



après avoir été placée mais est accompagnée de la main ou est lancée, il s'agit d'une faute et doit être sanctionnée.

5. L'attention doit être attirée sur le fait que l'action de bloquer n'est pas correcte si la balle venant de l'adversaire n'est pas simplement interceptée mais poussée, jetée, lancée, levée, portée ou accompagnée. Dans de tels cas, l'arbitre doit sanctionner le bloc d'un ballon « attrapé et lancé » (ceci ne doit pas être exagéré).
6. Malheureusement de nombreux arbitres ne comprennent pas et par conséquent n'appliquent pas correctement la règle 9.2.3.2. Ils ne comprennent pas dans quels cas spécifiques, nous pouvons parler de première touche de l'équipe. Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (laquelle compte comme la première de trois touches de balle) :
  - 6.1. La touche de réception de service
  - 6.2. La touche après une attaque (pas seulement smash, mais toute attaque, voir règle 13.1.1)
  - 6.3. La touche de balle provenant du bloc adverse
  - 6.4. La touche de balle provenant du bloc de sa propre équipe
7. En accord avec l'esprit des compétitions internationales et dans le but d'encourager de plus longs échanges de balles et les actions spectaculaires, seules les fautes les plus flagrantes seront sifflées. Voilà pourquoi, le 1er arbitre ne sera pas aussi sévère avec son jugement si la position du joueur qui touche la balle n'est pas très bonne. Par exemple :
  - 7.1. Le passeur en pleine course pour pouvoir jouer la balle ou forcer de faire une action rapide pour arriver et jouer la balle.
  - 7.2. Les joueurs doivent courir ou réagir très rapidement afin de toucher la balle après que celle-ci rebondisse hors du bloc ou ait touché un coéquipier.
  - 7.3. En règle générale, la première touche de balle peut être acceptée sauf si le joueur attrape ou lance la balle.

## REGLE 10 – BALLE AU FILET ET

## REGLE 11 – JOUEUR AU FILET

1. La règle (10.1.2) autorise un joueur à rejouer le ballon depuis la zone libre de l'équipe adverse. Le 2nd arbitre et les juges de lignes doivent bien comprendre cette règle! Pendant la rencontre, ils doivent reconnaître cette situation et faire le mouvement approprié afin de laisser de la place au joueur qui remettra le ballon dans son camp !  
Si le ballon passe le plan vertical du filet, dans l'espace de jeu et se dirige vers la zone libre de l'équipe adverse et est ensuite touchée par un joueur essayant de remettre le ballon, l'arbitre doit siffler la faute au moment du contact du ballon et montrer le signal « out ».
2. Nous attirons votre attention sur la règle concernant le contact d'un joueur avec le filet : ***Le contact du filet entre les antennes durant son action de jouer la balle est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) le départ ou l'envoi, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact sécurisée avec le sol et prêt pour une autre action.***  
L'action de jouer le ballon est chaque action des joueurs proches du ballon et qui tentent de la jouer. Il faut prêter une attention particulière au cas suivant:
  - si un joueur maintient sa position, sur son terrain et si le ballon de l'adversaire envoyé dans le filet le touche, aucune faute de filet ne peut être sifflée. (R.11.3.3)
  - le contact du filet avec les cheveux doit être seulement considéré comme une faute si clairement cela empêche l'adversaire de jouer la balle ou si cela interrompt l'échange de jeu. (ex: une queue de cheval qui s'enroule dans le filet)
3. L'attention des arbitres est attirée sur le fait que les câbles attachant le filet aux poteaux au-delà du filet (9,50m/10m) ne font pas partie du filet. Ceci est également le cas pour les poteaux et la partie du filet à l'extérieur des antennes. Par conséquent, si un joueur touche une des parties extérieures du



filet (bande blanche supérieure à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cette action ne peut jamais être sanctionnée comme faute de filet, sauf si cette touche du filet affecte la structure du filet.

4. Les arbitres doivent distinguer une pénétration dans le terrain adverse en-dessous du filet avec le pied ou avec une autre partie du corps.

Si la pénétration a lieu avec le pied, une partie du pied doit rester en contact avec la ligne centrale, ou la surplomber.

5. En raison de la grande qualité des équipes participantes, le jeu à proximité du filet, a une importance fondamentale, c'est pourquoi les arbitres doivent être particulièrement attentifs, spécialement lorsqu'une balle touche les mains d'un bloc et sort ensuite hors des limites de jeu.

De plus les arbitres doivent être attentifs au cas d'interférence. Quand le filet est touché entre les antennes par un joueur durant son action de jouer la balle ou en essayant de la jouer ou feignant une action de jouer la balle, alors il y a une FAUTE DE FILET.

Lorsque le rebond naturel est affecté par une action délibérée d'un adversaire au travers du filet ou si le filet est attrapé en dehors des antennes pour relancer la balle comme avec une fronde, alors il y a interférence.

Un joueur empêchant un adversaire de se déplacer pour atteindre la balle est aussi coupable d'interférence. Briser les cordes par contact ou les attraper est également une interférence sur le jeu.

6. Dans le but de faciliter la collaboration entre les deux arbitres, la répartition des tâches devrait être la suivante : le 1er arbitre devrait se concentrer sur toute la longueur du filet (de la bande blanche supérieure à la bande blanche inférieure) du côté de l'équipe attaquante, et le 2nd arbitre devrait se concentrer sur toute la longueur du filet du côté de l'équipe en défense.

## REGLE 12 – LE SERVICE

1. Afin d'autoriser la mise en jeu, il n'est pas nécessaire de vérifier que le serveur soit prêt à servir– il faut simplement s'assurer qu'il soit en possession du ballon. **Le 1<sup>er</sup> arbitre doit siffler immédiatement.**
2. Avant que le 1er arbitre ne siffle la mise en jeu, il/elle devrait vérifier si un "replay" n'a pas été demandé par la télévision et par conséquent il devrait retarder son coup de sifflet.
3. Le 1er arbitre et le juge de ligne correspondant doivent prêter attention à la position du serveur au moment de frapper la balle ou au moment de sauter pour faire un service smashé. Le juge de ligne doit immédiatement signaler si une faute a été commise et c'est le 1er arbitre qui doit siffler une faute au service. Le serveur peut commencer son mouvement en dehors de la zone de service mais il doit se trouver entièrement dans la zone de service au moment de la frappe de balle ou au moment du saut pour un service smashé.
4. Lorsque la balle est mise en jeu, le 1<sup>er</sup> arbitre doit observer l'équipe qui sert tandis que le 2nd arbitre observe l'équipe en réception.
5. Si le joueur au service ne se présente pas dans les délais derrière la ligne de service ou si celui-ci n'accepte pas la balle des ramasseurs de balle, créant ainsi un retard intentionnel, l'équipe peut recevoir une sanction pour retard de jeu.  
Remarque : Beaucoup d'arbitres et de joueurs interprètent mal ce texte en pensant que les 8 secondes ne seront que comptées qu'à partir du moment où le joueur lâche ou lance le ballon pour le service. Ceci n'est pas le cas. Le texte de la règle le mentionne clairement : ... 8 secondes après que le 1er arbitre ait sifflé la mise en jeu.
6. Le geste numéro 19 est le signe correct que l'arbitre doit utiliser si la balle servie touche le filet et ne reste pas en jeu. **Le geste 15 (OUT) est à utiliser pour une balle qui passe en dehors des antennes.**

7. Le 1<sup>er</sup> arbitre devrait prêter attention à l'écran durant l'exécution du service, lorsqu'un joueur ou un groupe de joueur bougent leurs mains, sautent ou se déplacent ou encore se groupent, empêchant de voir le serveur et la trajectoire du ballon.

(NB : les 2 critères doivent être remplis pour qu'une faute d'écran soit sifflée.)

Ainsi si la trajectoire du ballon peut être suivie jusqu'au moment où elle traverse le plan vertical du filet, il n'y a pas d'écran possible.

### REGLE 13 – FRAPPE D'ATTAQUE

1. Afin de mieux comprendre la règle 13.2.4 concernant l'attaque du service de l'adversaire, il faut prêter attention à la **position du ballon** et non à celle du joueur. Il y a seulement faute si l'attaque est « complète », alors le 1er arbitre devrait donc siffler cette faute.
2. En contrôlant les attaques des joueurs arrières ou les attaques du libero, il est important de comprendre que la faute ne peut qu'être commise qu'une fois que l'attaque est « complète » c'est à dire, soit la balle traverse complètement le plan vertical du filet ou la balle a été touchée par un des adversaires.

### REGLE 14 – LE CONTRE (BLOC)

1. Le contreur a le droit de contrer toute balle dans le camp adverse, avec ses mains au-delà du filet à condition que :
  - La balle, après la première ou la seconde touche de l'adversaire, se dirige vers le camp du bloc et
  - qu'aucun joueur de l'équipe qui attaque ne soit assez proche du filet que pour continuer l'action.

Toutefois, si un joueur de l'équipe adverse est proche du ballon ou sur le point de la jouer, la touche du bloc au-delà du filet est une faute si la balle est touchée avant ou pendant l'action du joueur, empêchant ainsi l'action de l'adversaire.

Après la troisième touche de balle de l'adversaire, toute balle peut être bloquée dans le camp adverse.

2. Une passe ou une touche légale (qui n'est pas une attaque) qui ne passe pas le filet en direction du camp adverse ne peut pas être bloquée régulièrement. Elle peut seulement être bloquée après la troisième touche de balle.
3. Si un des bloqueurs passe ses mains au-delà du filet et touche la balle au lieu de faire une action de bloc, il s'agit d'une faute (l'expression « au-delà du filet » signifie que les mains passent le plan vertical et se trouvent dans le camp de l'adversaire).
4. Le texte de la règle 14.6.3 : « Bloquer le service de l'adversaire », signifie que l'action du bloc est effectuée sur la balle de service.
5. Puisque la balle peut toucher n'importe quelle partie du corps, si durant un bloc la balle touche le pied, dans une même action ce n'est pas une faute, c'est encore toujours un bloc.

### REGLE 15 – INTERRUPTIONS REGULIERES DE JEU

#### 1. Temps morts (TO) & Temps morts techniques (TTO)

- 1.1. Lorsque le coach demande un TO, il/elle doit utiliser le geste officiel. Si seulement il/elle se lève, ou demande le TO oralement ou pousse le buzzer sans faire le geste officiel, les arbitres ne peuvent pas autoriser le TO. Si la demande de TO est rejetée, le 1er arbitre doit décider si cette action est intentionnelle pour retarder le jeu et sanctionner cet acte selon le règlement.

1.2. Le marqueur adjoint doit utiliser le buzzer (ou un autre moyen) pour signaler chaque TTO quand la première équipe atteint le score de 8 et 16 points dans le set. (l'annonce des TTO n'est pas de la responsabilité du 2<sup>ème</sup> arbitre). Le même marqueur-adjoint doit utiliser le buzzer pour annoncer la fin du TTO. Le commentateur doit dire «1er Temps Mort Technique» au début du 1er TTO du set, et doit dire «Fin du 1er Temps Mort Technique» lorsque celui-ci se termine. Un processus similaire doit être appliqué lors du 2nd TTO. Le 2nd arbitre doit s'assurer qu'aucun joueur n'entre sur le terrain avant que le marqueur-adjoint n'ait signalé avec le buzzer la fin du TTO. Naturellement, s'il devait y avoir des problèmes avec les tâches du marqueur-adjoint, le 2nd arbitre doit adapter sa tâche à la situation.

## 2. Procédures de remplacement

2.1. Le 2nd arbitre se maintient entre le poteau et la table du marqueur et – sauf si le remplacement est indiqué illégal par le marqueur – fait le signal (croisement de bras) pour que le joueur remplaçant entre sur le terrain et le joueur remplacé le quitte.

Dans le cas de multiples remplacements, le 2nd arbitre attendra le geste du marqueur confirmant que le remplacement précédent a été noté avant de procéder au remplacement suivant.

En cas d'utilisation d'une « tablette » pour les demandes de changement, le logiciel ne permet pas les remplacements illégaux et il enregistre automatiquement ce changement sur la feuille de match électronique, de ce fait le 2<sup>nd</sup> arbitre n'intervient seulement que dans les cas extrêmes quand un retard de jeu est causé. **La tâche du marqueur dans ce cas est de vérifier les données encodées et de les accepter (ou rejeter) sur le matériel électronique utilisé.**

Il faut noter que la demande de remplacement est toujours le moment où le joueur entre dans la zone de remplacement quelle que soit la méthode employée ou quelle feuille de match utilisée.

2.2. Des remplacements multiples peuvent seulement être effectués successivement : premièrement une paire de joueur : un joueur quitte le terrain et le remplaçant entre sur le terrain, ensuite le 2nd remplacement, etc. et ce pour que le marqueur puisse prendre note de tous les remplacements un par un. Toutefois, si au moment de la demande de remplacement multiple, un des joueurs remplaçants ne se trouvent pas proche de la zone de remplacement, le remplacement devrait être refusé sans pénalité. Voilà pourquoi, tout joueur ne participant pas à un remplacement doit se maintenir à l'écart de cette zone de remplacement.

De nouveau, avec l'emploi d'une « tablette », plusieurs remplacements peuvent être accordés en même temps ce qui accélère le jeu. Les 2nds arbitres doivent donc permettre librement l'usage de cette méthode.

2.3. Il est très important de s'assurer que les joueurs changent rapidement mais calmement.

La nouvelle méthode de remplacement est destinée à maintenir le cours du match et d'éviter ainsi des retards dans les procédures de remplacement.

Selon la nouvelle méthode, l'application de sanctions pour retard de jeu, si un joueur n'est pas prêt à entrer au jeu, devrait être minimisée.

Il est de la responsabilité du 2nd arbitre et du marqueur de ne pas utiliser le sifflet ou le buzzer si le joueur remplaçant n'est pas prêt (règle 15.10.3a et 15.10.4)

Si aucun retard n'a été causé, la demande de remplacement devrait être rejetée par le 2nd arbitre sans aucune sanction.

3. Lorsqu'un joueur est blessé, le 1er arbitre devrait demander qu'un remplacement soit fait. Dans le cas d'une blessure grave, les arbitres devraient interrompre la rencontre et autoriser l'équipe médicale d'entrer sur le terrain. Un remplacement exceptionnel pour cause de blessure peut être effectué librement par chaque équipe, ne prenant pas en considération les limites de remplacement, n'importe quel joueur qui ne se trouvait pas sur le terrain au moment de la blessure peut alors remplacer le joueur blessé (règle 15.7). Cependant un joueur blessé et remplacé durant un changement

exceptionnel ne peut plus participer à la rencontre. Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un changement régulier.

Les arbitres doivent distinguer clairement un remplacement illégal (lorsqu'une équipe a fait un changement illégal, que la rencontre a repris et que ni le marqueur ni le 2nd arbitre ne l'ont remarqué, règle 15.9) et une demande de remplacement illégal, qui au moment de la demande a été remarqué par le marqueur et/ou le 2nd arbitre (règle 16.1.3). Celui-ci sera refusé et la demande sera sanctionnée comme retard de jeu.

4. Une demande de remplacement avant le commencement d'un set est permis et doit être noté comme une interruption de jeu régulière dans ce set. Le coach devrait demander le remplacement en faisant le signe officiel de remplacement avec ses mains.
5. Les arbitres doivent étudier soigneusement et comprendre exactement la règle concernant une demande non-fondée (règle 15.11) :
  - que signifie une demande non-fondée
  - quels sont les cas typiques
  - quelle est la procédure à suivre dans de tels cas
  - que faire si une équipe le répète durant la même rencontre

Durant la rencontre, le 1er arbitre doit vérifier si le 2nd arbitre applique correctement le règlement concernant les demandes non-fondées.

Le 2nd arbitre doit s'assurer que toute demande non-fondée soit mentionnée dans la section spéciale de la feuille de match.

6. Il faut faire une distinction entre le «remplacement du libéro» (règle 19.3.2) et un changement normal, qui doit être autorisé par le 2nd arbitre et le marqueur et doit être inscrit sur la feuille de match (règles 15.5 – 15. 10). Le marqueur adjoint doit noter les remplacements du libéro sur une feuille séparée, spécialement préparée à cet effet (R-6), pour que le numéro du joueur remplacé par le libéro soit connu à tout instant. Si une feuille de match électronique est utilisée, le marqueur et son adjoint doivent collaborer pour enregistrer les changements des Libéros)

## REGLE 16 – RETARD DE JEU

1. L'arbitre doit être parfaitement familiarisé avec les principes, avec tous les types de retard et toutes les sanctions pour retard de jeu. Plus encore, il/elle doit connaître la différence exacte entre une demande non-fondée et un retard.
2. Les arbitres doivent empêcher tout retard intentionnel ou non-intentionnel des équipes.
  - Exemple de retard :
  - Causes principales pour un retard (entre autres) :
    - Remplacements
    - Temps Morts
    - Essayez la surface de jeu

La plupart des « retards de jeu » sont causés par un manque d'activité des « quick moppers. Les arbitres devraient dès lors bien les préparer avant le match, ainsi s'ils entrent rapidement sur le terrain à la fin de chaque échange, il ne sera pas nécessaire aux joueurs de les appeler et donc les avertissements et pénalisations pour retard seront minimisés. Durant le match le 1<sup>er</sup> arbitre doit être pro-actif pour diriger le travail des moppers, sans accepter les demandes des joueurs. Bien qu'il soit acceptable pour les joueurs de montrer au mopper où il y a une tâche d'humidité sur le terrain, toute demande d'essuyage doit être traitée comme une intention de retarder le jeu, et donc susceptible

d'avertissement ou sanction. Toute demande ultérieure, par la même équipe, pour essayer doit être sanctionnée pour retard.

3. Une sanction pour retard de jeu est attribuée à l'équipe et non au(x) responsable(s) du retard. Ceci est également le cas lorsqu'un seul joueur a causé le retard.
4. Votre attention doit être attirée sur le fait qu'un « avertissement de retard » est seulement indiqué par un signe de la main avec le carton jaune (numéro 25), celle-ci doit être inscrite sur la feuille de match dans le cadre de sanctions sous la colonne W (A si tout est traduit). Par contre une « pénalisation pour retard » est signalée par un carton rouge est également enregistrée sur la feuille de match dans la colonne « P »

## 5. Nettoyage du terrain de jeu (essuyage)

Le but de la procédure actuelle est d'assurer la sécurité des joueurs et le déroulement normal du jeu et d'éviter que les joueurs n'essuient eux-mêmes le terrain.

### 5.1. Essuyeurs (Moppers) et leur équipement

#### 5.1.1. Essuyeurs

Quatre (4) essuyeurs par côté du terrain, c'est à dire 8 essuyeurs au total. Les essuyeurs doivent avoir reçu un certain entraînement, cela aide s'ils sont eux-mêmes des joueurs de volley-ball

#### 5.1.2. Equipement des essuyeurs

- 6 serpillères d'une longueur de 1 mètre avec manche
- 3 serpillères doivent être situées à côté de chaque zone d'échauffement
- 8 torchons absorbants (taille minimum : 40cmx40cm, taille maximum : 40cmx80cm)  
4 (2-2) doivent être disponibles près de la table du marqueur et 4 (2-2) pour les essuyeurs assis sur des chaises.

#### 5.1.3. Emplacement des essuyeurs (diagramme A)

- 5.1.3.1 Un essuyeur (quick mopper) par terrain de jeu (donc 2 au total), agenouillés derrière le 2nd arbitre et prêts à courir pour essuyer les endroits mouillés.
- 5.1.3.2 Trois essuyeurs à côté de chaque zone d'échauffement (donc 6 au total), assis sur des chaises (1 quick mopper et deux autres)
- 5.1.3.3 Les essuyeurs doivent faire attention de ne pas se placer devant les panneaux publicitaires placés autour du terrain, peu importe leur emplacement, surtout derrière la chaise du 1er arbitre.

## 5.2. Comment essuyer le terrain de jeu

Afin d'assurer la continuité de la rencontre et mettre fin aux tactiques de retard, la FIVB a pris les décisions suivantes :

### 5.2.1 Durant les Temps Morts (TO), les Temps Morts Techniques (TTO) et intervalles.

Trois (3) essuyeurs forment une unité et se chargent d'un côté. Les trois essuyeurs qui se trouvent dans la zone d'échauffement, doivent se rendre le long de la ligne du terrain, à côté du 2nd arbitre.

Trois (3) essuyeurs de chaque côté commencent à essuyer le sol du terrain de jeu en formant un serpent, comme mentionné sur le diagramme A

## 2. Lorsque le « ballon est hors jeu », (entre 2 échanges), et si nécessaire :

- 2.1. Chaque fois qu'un « quick mopper » aperçoit une tâche d'humidité sur le terrain de jeu, il/elle doit lever la main, signaler l'endroit en question et attendre la fin de l'échange. Immédiatement après que l'arbitre ait sifflé la fin de l'échange, seul l'essuyeur (maximum 2 par terrain) qui avait levé la main auparavant est autorisé à courir sur le terrain avec sa serviette pour essuyer l'endroit en question. De chaque côté du terrain, le « quick-mopper » se trouve derrière le 2nd arbitre et est responsable de la zone avant du terrain.

Les deux « quick mopper » assis dans la zone d'échauffement observeront constamment la zone arrière du terrain, afin de pouvoir courir et essuyer les places humides dès que l'arbitre ait sifflé.

Si le sol est mouillé à plusieurs endroits, la priorité est donnée à la zone avant du terrain. L'arrière du terrain et les parties hors des limites de jeux ne sont que la seconde priorité.

- 2.2. Immédiatement après avoir essuyé le sol, le « mopper » doit retourner le plus rapidement possible à sa position en prenant le chemin le plus court pour quitter le terrain de jeu.
- 2.3. Le temps pour essuyer un endroit mouillé ne devrait pas durer plus de 6 à 8 secondes, entre le moment où l'arbitre a sifflé la fin de l'échange et le moment où l'arbitre siffle la mise en jeu. Aucun retard de jeu ne devrait être occasionné par les moppers.
- 2.4. Les arbitres ne sont pas impliqués dans les opérations d'essuyage. Néanmoins le 1er arbitre a le pouvoir de régler le fonctionnement de l'essuyage, et ce seulement dans le cas où le jeu est perturbé par les moppers ou si ceux-ci ne font pas correctement leur travail.
- 2.5. Les joueurs et les coaches n'ont pas le droit de demander à un mopper d'essuyer un endroit mouillé, ni de les influencer. **Tout joueur qui retarde le jeu, sous prétexte de séchage du sol, est passible d'un «avertissement pour retard» extensible à l'équipe. Dans le cas de récidive dans le même match, par un membre de la même équipe, il/elle sera sanctionnée par une «pénalité pour retard» autant de fois que cela se produit. L'équipe est considérée comme étant en faute; ce n'est pas une faute personnelle. Si une équipe empêche la reprise du jeu après un temps sous le prétexte d'humidité excessive sur le sol, elle sera sanctionnée d'une sanction de retard".**

## 2. Responsabilités des joueurs

Si un joueur, à son propre risque, essuie le sol avec sa propre petite serviette, le 1er arbitre n'attendra pas qu'il ait terminé d'essuyer et que le joueur en question se trouve à sa position. Si le joueur se trouve en position incorrecte au moment de la mise en jeu, une faute de position sera sifflée.

## 3. Responsabilités du jury

Si les circonstances l'exigent et une partie glissante peut être vue dans la zone d'attaque, le Président du Jury de la Rencontre (et seulement lui ou elle) a le droit de demander au 2nd arbitre d'appeler les essuyeurs une fois que l'échange est terminé. Dans ce cas, ils se rendront sur le terrain de jeu avec de grands torchons et essuieront la zone indiquée par le 2nd arbitre dans la zone d'attaque. Une fois que cela a été fait, ils retourneront à leur place.

## REGLE 17 – INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES DE LA RENCONTRE

- Si un joueur blessé ne peut être remplacé légalement, le coach a le droit de demander un remplacement exceptionnel en utilisant tout joueur ne se trouvant pas sur le terrain sauf le Libéro et/ou son remplaçant. Dans ce cas le joueur blessé et remplacé ne peut plus participer au reste de la rencontre.
- Si un joueur blessé ne peut être remplacé légalement ou exceptionnellement, 3 min. de temps de récupération sont données au joueur, mais une seule fois pour le même joueur durant le match.

---

## REGLE 18 – INTERVALLES ET CHANGEMENT DE COTES

---

1. Durant les intervalles (entre les sets) les joueurs peuvent utiliser des balles, autres que les ballons de match, afin de s'échauffer dans leur zone libre.
2. Dans le set décisif, lorsque l'équipe qui mène atteint le score de 8 points, les équipes changent de côté (si le huitième point a été fait par l'équipe en réception, cette équipe doit effectuer une rotation avant de servir – cette rotation doit être contrôlée par le 2nd arbitre et le marqueur).
3. Durant les intervalles tous les ballons de match sont conservés par les ramasseurs de balle 1, 2, 4, 5 et 6. Ceux-ci n'ont pas le droit de donner ces ballons aux joueurs pour s'échauffer. Avant le set décisif, le 2nd arbitre donne la balle au 1er serveur. Durant les temps morts (TO), les remplacements et durant le changement de côté au 8<sup>ème</sup> point dans le set décisif, le 2nd arbitre ne reprend pas la balle. Le ballon reste dans les mains des ramasseurs de balle.
4. A la fin de chaque set, les équipes doivent se replacer sur la ligne de fond avant que le 1er arbitre ne les autorise à changer de côté.

---

## REGLE 19 – LE LIBERO

---

1. Dans le cas où une équipe joue avec deux libéros, le libéro actif devrait être inscrit sur la 1ère des deux lignes spéciales consacrées aux libéros, et ce au plus tard avant que le coach ne signe la feuille de match.
2. Si le coach désire remplacer le libéro actif par le second libéro, la procédure est la même que la procédure de changement.  
Un changement illégal du Libéro doit être traité comme un « remplacement illégal »
3. En cas de blessure du libéro actif, et s'il n'y a pas de second libéro sur la feuille de match, ou si le 2<sup>nd</sup> libéro est également blessé, le coach peut désigner un nouveau libéro parmi les joueurs qui ne se trouvent pas sur le terrain au moment de la re-désignation terrain (à l'exception de celui changé par le libéro)  
La procédure est similaire à la procédure de changement, si la re-désignation est effectuée immédiatement après la blessure, ou similaire aux procédures de remplacement si la re-désignation a lieu plus tard. Ceci doit être fait avec une simple formalité, le coach ou le capitaine au jeu confirmant la décision au corps arbitral.
4. Faites attention à la différence entre un remplacement exceptionnel d'un joueur blessé ET la re-désignation d'un nouveau libéro.  
Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il n'y a pas de possibilité d'un remplacement légal tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure (sauf le libéro et son joueur remplaçant) peut remplacer le blessé.  
Comparativement la re-désignation d'un nouveau Libéro dont la fonction peut-être prise par n'importe quel joueur qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la blessure (excepté le dit 1er libéro). Soyez conscient que la re-désignation d'un nouveau libéro est une option que le coach peut utiliser ou non.
5. Afin de bien comprendre le sens de l'article 19.3.2., Les arbitres doivent faire attention à la différence entre le libellé de l'article 25.2.2.2, qui précise que le marqueur doit indiquer toute erreur du serveur immédiatement après la frappe de service et la règle 26.2.2.2 qui dit que le marqueur-adjoint doit informer les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro, sans mentionner "après la frappe de service". Cela signifie que le marqueur-adjoint doit informer les arbitres d'un remplacement illégal du Libero immédiatement quand cela arrive et la règle 7.7.2 ne doit être appliquée que dans le cas où le marqueur-adjoint a omis de notifier l'erreur et qu'un échange (ou plus) a(ont) été joué(s).



6. Pour les compétitions FIVB, l'autorisation de reprendre part au jeu dans une prochaine rencontre, pour un libéro blessé, sera donnée par le Comité de Contrôle de cette compétition.
7. Le Libéro peut être déclaré par le coach « incapable de jouer » pour n'importe quelle raison (blessure, expulsion ou disqualification). En cas d'absence du coach par le capitaine au jeu.

## REGLE 20 – EXIGENCES DE CONDUITE

### REGLE 21 – MAUVAISE CONDUITE ET SES SANCTIONS

1. Il est absolument nécessaire d'étudier sérieusement les nouvelles modifications de ces règles dans le but de comprendre l'esprit, le texte et l'échelle des sanctions pour mauvaise conduite.
2. Il est important de se rappeler qu'en accord avec la règle 20.2.1, le comportement des participants devrait être respectueux et courtois, également envers les membres du Comité de Contrôle, leurs partenaires et les spectateurs. **Si l'entraîneur (ou tout autre représentant de l'équipe) a une attitude qui dépasse les limites disciplinaires prévues à l'article 21, le 1er arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans aucune hésitation. Un match de volley-ball est un spectacle sportif des joueurs, mais pas des officiels de l'équipe.** Les arbitres ne devraient pas ignorer cela.

Suite à quelques exemples récents, la Commission d'arbitrage de la FIVB insiste fortement, pour que lorsque l'entraîneur se livre à un jeu excessif d'agissement ou de démonstration, ou lorsque l'entraîneur (ou tout autre membre de l'équipe) maltraite les membres du Jury ou un autre officiel de la FIVB d'une manière agressive ou dérogatoire, ou les insulte (même en le faisant seulement pour attirer l'attention de la foule), le 1er arbitre doit appliquer strictement l'échelle des sanctions.

**Le spectacle doit être sur le terrain de jeu et non pas pour des questions périphériques qui nuisent à l'objectif principal de divertir la foule par un jeu spectaculaire. L'entraîneur n'est pas le spectacle!**

3. La règle 21.1, traite des mauvaises conduites mineures qui ne sont pas sanctionnées. C'est le rôle du 1<sup>er</sup> arbitre d'empêcher les équipes d'approcher du niveau de sanction et ceci peut être fait en deux étapes :
  - la 1<sup>ère</sup> étape en adressant un avertissement verbal via le capitaine au jeu (sans carte et sans note sur la feuille de match).
  - La 2<sup>nde</sup> étape en utilisant un carton jaune adressé au fautif. Cet avertissement n'est pas une sanction mais un symbole signifiant que le fautif (et par extension le reste de l'équipe) a atteint le niveau limite avant la sanction. Il n'y a pas de conséquence immédiate mais la carte jaune doit être enregistrée sur la feuille de match.
4. La règle 21.2 traite des mauvaises conduites qui entraînent une sanction. En accord avec cette règle, un comportement offensant ou agressif doit être sérieusement sanctionné. Les sanctions sont inscrites sur la feuille de match selon leur échelle. Le principe est qu'une répétition de ce comportement durant la même rencontre mène à des sanctions plus sévères pour chaque infraction successive.
5. La mise en pratique des sanctions pour mauvaises conduites est décidée par le 1er arbitre :
  - 5.1. Pour les membres de l'équipe sur le terrain :
    - Le 1<sup>er</sup> arbitre doit utiliser son sifflet aussi vite que possible si la mauvaise conduite est sérieuse (la plupart du temps lorsque l'échange est terminé).
    - Il/Elle invitera ensuite le joueur sanctionné à s'approcher de son podium. Lorsque le joueur en question se trouve près de son podium, le 1er arbitre montrera directement la/les carte(s) appropriée(s) ajoutant « Je vous donne une pénalité ou je vous expulse ou disqualifie ».
    - Le 2<sup>nd</sup> arbitre prend connaissance de la sanction et communique immédiatement le marqueur afin que la sanction correcte soit inscrite sur la feuille de match.

Si le marqueur, en se basant sur l'information à inscrire sur la feuille de match, remarque que la décision du 1er arbitre n'est pas permise par l'échelle des sanctions des Règles Officielles, il/elle doit en informer immédiatement le 2nd arbitre. Le 2nd arbitre, à son tour et après avoir vérifié les remarques du marqueur, doit en informer le 1er arbitre.

Le 1er arbitre doit alors corriger sa précédente décision. Si le 1er arbitre n'accepte pas les remarques du marqueur et du 2nd arbitre, le marqueur doit inscrire la décision du 1er arbitre sur la feuille de match sous la mention «remarques».

5.2. Pour les membres de l'équipe qui ne se trouvent pas sur le terrain :

Le 1er arbitre doit siffler et inviter le capitaine au jeu à se diriger vers son podium et lui dire tout en montrant la/les carte(s) appropriée(s) :

Je donne au joueur numéro X ou au coach ou à son adjoint une pénalité ou je l'expulse ou je le disqualifie

Le capitaine au jeu doit informer le membre de l'équipe concerné qui doit se lever et reconnaître la sanction en levant la main.

Pendant que la main du joueur sanctionné est levée, le 1er arbitre montre clairement la/les carte(s) pour que la sanction soit comprise par les équipes, le 2nd arbitre, le marqueur et le public.

5.3. Mise en pratique pour les sanctions entre les sets :

En cas de pénalité, le 1er arbitre doit montrer la carte au début du prochain set. Si la sanction est donnée durant un TTO, le marqueur doit changer le résultat sur le marquoir dès la fin du TTO.

En cas d'expulsion ou de disqualification, le 1er arbitre doit appeler immédiatement le capitaine au jeu afin d'informer le coach concerné sur le type de sanction (afin d'éviter une double sanction pour l'équipe) qui sera appliquée au début du prochain set lorsque les cartes seront montrées formellement au début du set suivant. (jaune et rouge jointes pour une expulsion et jaune et rouge séparée pour une disqualification)

6. Durant la rencontre, les arbitres doivent prêter attention à l'aspect disciplinaire, tout en agissant avec fermeté et en appliquant les sanctions pour mauvaise conduite de joueurs ou de co-équipiers.

Les arbitres doivent se rappeler que leur fonction consiste à évaluer les actions de jeu et non pas à chercher les petites fautes individuelles.

Il est nécessaire que les arbitres, les joueurs et les coaches étudient la différence entre les sanctions de mauvaise conduite et les sanctions de retard, ainsi que leurs signes.

---

## REGLE 22 – PROCEDURES ET CORPS ARBITRAL

---

1. Il est très important que les arbitres ne signalent la fin d'un échange qu'une fois que les deux conditions suivantes soient remplies :
  - Qu'ils soient certains qu'une faute ait été commise ou qu'il y ait une interférence externe
  - Qu'ils en aient identifié la nature
2. Afin d'informer les équipes sur la nature exacte de la faute sifflée (pour le public, les spectateurs TV, etc.) les arbitres doivent utiliser les gestes officiels (voir règles 22.2 et 28.1). Seuls ces gestes de la main et aucun autre (gestes nationaux ou personnels de la main, ou autre manière d'exécution) ne peut être utilisé.
3. Vu la rapidité des échanges, des problèmes peuvent survenir à cause d'erreur d'arbitrage. Afin d'éviter cela, le corps d'arbitrage doit collaborer très étroitement ; les arbitres doivent se regarder après chaque phase de jeu pour confirmer leur décision.

---

## REGLE 23 – LE 1<sup>er</sup> ARBITRE

---

1. Le 1er arbitre doit toujours coopérer avec ses officiels (2nd arbitre, marqueur et juges de ligne). Il/Elle doit leur permettre de travailler au sein de leur compétence et de leur autorité. Il/Elle doit exercer ses fonctions tout en restant debout.  
Par exemple : Après avoir sifflé la fin d'un échange, il doit regarder immédiatement vers les autres officiels (et seulement à ce moment prendre sa décision finale et l'indiquer avec le geste officiel) :
  - En décidant si une balle est In ou Out, il/elle devrait toujours regarder son juge de ligne responsable se trouvant proche de la ligne où la balle a touché le sol (bien que le 1er arbitre ne soit pas un juge de ligne, il a le droit, si nécessaire, de contrôler et même d'inverser la décision de ses collègues).
  - Durant la rencontre, le 1er arbitre doit souvent regarder vers son 2nd arbitre (si possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet de mise en jeu), qui lui fait face afin de voir si il a signalisé une faute ou pas (par exemple : 4 touches, double touche, etc.).
2. La question de savoir si la balle «out» a été touchée auparavant par l'équipe en défense (par exemple : par le bloc de l'équipe défenderesse, etc.), est vérifiée par le 1er arbitre et le juge de ligne. C'est cependant le 1er arbitre qui prend la décision finale en faisant son geste de la main après avoir consulté ses collègues du corps arbitral (l'arbitre ne devrait jamais demander à un joueur si la balle a été touchée ou non).
3. Il/Elle devrait toujours s'assurer que le 2nd arbitre et le marqueur aient suffisamment de temps pour effectuer leurs tâches administratives, par exemple si le marqueur a eu le temps de vérifier la légalité d'une demande de remplacement et de son inscription. Si le 1er arbitre se trompe et n'octroie pas assez de temps à ses collègues pour faire leur travail, le marqueur et le 2nd arbitre ne seront jamais capable de suivre les prochaines phases de match, avec comme conséquence un grand nombre d'erreurs commises par le corps arbitral. Si le 1er arbitre ne laisse pas le temps nécessaire pour le contrôle et l'administration des interruptions du jeu, le 2nd arbitre doit interrompre le match en sifflant.
4. Le 1er arbitre peut changer toute décision de ses collègues ou même les siennes. Si il/elle a pris une décision (en sifflant) et voit ensuite que son/sa collègue (2nd arbitre, juges de ligne ou marqueur) a pris une autre décision :
  - Si il/elle est certain d'avoir raison, il/elle peut maintenir sa décision ;
  - Si il/elle voit qu'il/elle peut avoir tort, il/elle peut changer sa décision ;
  - Si il/elle estime que les fautes ont été commises simultanément par les deux équipes (joueurs), il/elle peut remettre l'échange;
  - Si il/elle considère, par exemple, que la décision du 2nd arbitre n'était pas correcte, par exemple, il/elle peut modifier sa décision. Si le 2nd arbitre a sifflé une faute de position d'un joueur de l'équipe en réception et que le 1er arbitre, après réclamation du capitaine au jeu, estime que la position du joueur était correcte, le 1er arbitre n'est pas obligé de respecter la décision du 2nd arbitre et peut décider de rejouer l'échange.
5. Si le 1er arbitre estime qu'un des ses officiels ne connaît pas sa tâche et/ou n'agit pas objectivement, il/elle a le droit de le/les remplacer.
6. Seul le 1er arbitre peut appliquer une sanction de retard ou de mauvaise conduite – le 2nd arbitre, le marqueur et les juges de ligne n'ont pas ce droit. Si un officiel, autre que le 1er arbitre, remarque une irrégularité, il doit le signaler et informer le 1er arbitre. C'est le 1er arbitre et seulement lui qui a le droit d'appliquer des sanctions.
7. Le 1er arbitre doit vérifier et signer la feuille de match à la fin de la rencontre. (voir aussi les procédures d'après match au point 3 page 23)

## REGLE 24 – LE 2<sup>nd</sup> ARBITRE

1. Le 2nd arbitre doit avoir la même compétence que le 1er arbitre : si le 1er arbitre devait être absent ou s'il devenait incapable de continuer la rencontre, il/elle doit remplacer le 1er arbitre et diriger la rencontre.
2. Les tâches et les droits du 2nd arbitre sont clairement stipulés dans le règlement. Et il devrait bien étudier les «responsabilités» du 2<sup>ème</sup> arbitre, c'est-à-dire les cas dans lesquels le 2nd arbitre doit décider, siffler et signaler les fautes (voir règle 24.3.2).
3. Si la décision est prise par le 1er arbitre, il n'est plus nécessaire pour le 2nd arbitre de répéter le signal du 1er arbitre.
4. Durant les échanges de balle près du filet, le 2nd arbitre doit contrôler les touches illégales du filet du côté du bloc, les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale et les actions de jeu illégales du côté du bloc (équipe défendant).
5. Le 2nd arbitre doit aussi vérifier méticuleusement, avant et pendant la rencontre, si les positions des joueurs sont correctes, et ce en se basant sur les fiches de position. Dans cette tâche, le 2nd arbitre est assisté par le marqueur, qui lui communiquera quel joueur doit se trouver en position 1, c'est à dire au service. Sur base de cette information et en tournant la fiche de rotation dans le sens des aiguilles d'une montre, le 2nd arbitre peut affirmer à n'importe quel instant la position de chaque joueur. En vérifiant les positions, il/elle doit se placer à côté du joueur en position 2 sur le côté gauche et à côté du joueur en position 4 du côté droit. Ensemble avec l'information donnée par le marqueur et en regardant face au filet, il/elle devrait localiser les autres joueurs selon l'ordre indiqué sur la feuille de rotation, en commençant avec le joueur en position 1. Il ne doit pas de manière verbale ou par gestes, indiquer la position des joueurs. S'il y a une différence entre la position des joueurs et celle indiquée sur la fiche de position, le 2<sup>nd</sup> arbitre devrait appeler le capitaine ou le coach de manière qu'ils puissent confirmer la position des joueurs.
6. Le 2nd arbitre doit prêter attention au fait que la zone libre soit toujours libre de tout obstacle qui peut causer une blessure à un joueur (bouteilles, boîte de 1ers secours, plaquettes de remplacement, etc.).
7. Durant les TO et TTO, le 2nd arbitre ne devrait pas rester en position statique.  
Le 2nd arbitre peut ajuster son mouvement pour se tourner vers:
  - les essuyeurs, pour s'assurer qu'ils rejoignent leur position dans les temps.
  - les équipes, pour s'assurer qu'ils se trouvent le plus près possible des bancs.
  - le marqueur, pour contrôler son travail.
  - le marqueur-adjoint, pour obtenir des informations sur la position des libéros.
  - à nouveau vers les essuyeurs, pour contrôler leur travail.
  - le 1er arbitre, pour recevoir ou donner une information, si nécessité il y a.
  - les équipes, pour prévoir toute rentrée sur le terrain avant la fin du TO et pour déterminer si le Libéro ne va pas réaliser un « changement masqué »
8. A la fin du match le 2<sup>nd</sup> arbitre doit vérifier et signer la feuille de match (voir également les procédures d'après match reprises au point 3 page 23)

---

## ARBITRE DE RESERVE

---

Les actions suivantes sont sous la responsabilité de l'arbitre de réserve :

1. Remplacer le 2nd arbitre en cas d'absence, au cas où il serait incapable de continuer son travail ou encore dans le cas où le 2nd arbitre remplacerait le 1er arbitre.
2. Contrôler les plaquettes de remplacement avant la rencontre et entre les sets.
3. Vérifier le bon fonctionnement du buzzer avant et entre les sets.
4. Assister le 2nd arbitre en maintenant la zone libre et la zone de pénalité libre de tout obstacle.
5. Contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc, ainsi que toutes les personnes envoyées dans la zone de pénalité.
6. Apporter 4 ballons de match au 2<sup>nd</sup>, immédiatement après la présentation des joueurs.
7. Donner la balle de match au 2<sup>nd</sup> arbitre, une fois qu'il a terminé de vérifier la position des joueurs sur le terrain.
8. Assister le 2<sup>nd</sup> arbitre à guider et à superviser le travail des moppers.

## ARBITRE POUR « CHALLENGE » (vidéo vérification) et NOUVELLES TECHNOLOGIES

---

Les innovations technologiques apparaissent très rapidement par rapport dans notre jeu moderne. Dans de nombreuses compétitions FIVB maintenant, l'utilisation de Tablettes est obligatoire, de même que les feuilles de match électroniques, et les casques pour la communication sans fil. L'arbitre du volley-ball moderne doit être familier avec ces derniers. Les détails de la façon dont ceux-ci doivent être utilisés, et en particulier ce qui se rapporte au procédé des remplacements et des Challenge peut être lu dans les manuels spécifiques des compétitions.

Les recommandations suivantes doivent être appliquées par l'arbitre responsable des « Challenges » durant leur procédure.

1. Tous les arbitres internationaux désignés pour les compétitions FIVB doivent étudier attentivement les règlements du « Challenge » approuvé pour une compétition particulière et doivent strictement les respecter.
2. L'arbitre du « Challenge » doit, s'il est visible, porter un uniforme officiel ou le Polo officiel fourni par l'organisateur lors de l'exécution de ses fonctions.
3. Il est nécessaire que tous les arbitres internationaux soient experts en utilisation de la langue anglaise afin de faciliter l'échange d'informations dans le cadre de la procédure des contestations. Lors de la communication sans fil entre les arbitres, il est obligatoire d'utiliser des phrases de terminologie de volley-ball simples pour indiquer la nature d'une demande de récusation, par exemple "Balle dedans ou dehors", "Toucher le filet", "Toucher l'antenne", "Faute de pied au service", "Attaque fautive", "Toucher du bloc", "Pénétration de la ligne médiane», etc... L'ordre recommandé des informations données est : « **Qui - Quoi – Quand** ». Par exemple: "**Challenge par l'équipe d'Italie pour toucher du filet - au milieu de l'échange**".
4. Le Challenge pour ballon "IN » ou "OUT » doit être évalué par un arbitre sur un moniteur de l'équipe du Challenge en considérant la nouvelle définition de «ballon» IN. Si une grande partie de la balle est en dehors du terrain, mais seulement une petite partie du ballon comprimé touche le terrain, celui-ci doit être évalué comme "IN". S'il n'y a pas de point de contact visible entre la balle compressée et la ligne du terrain, cette balle doit être évaluée comme "OUT". Si, sur la base des images disponibles, il est impossible de tirer l'une des conclusions mentionnées ci-dessus, l'arbitre de Challenge informe le

premier arbitre de l'impossibilité technique de décider et, par conséquent, la décision antérieure faite par le premier arbitre reste valable.

5. Si un arbitre siffle une faute (sauf "IN ou OUT"), qui a ensuite été contestée et qui s'est avérée être une mauvaise décision, un nouvel échange doit être rejoué en raison de cette erreur de l'arbitre.  
Par exemple: un 1<sup>er</sup> arbitre a sifflé "quatre touches" ou "Double touche" quand une balle a heurté la partie supérieure du filet et a rebondi en arrière et rejouée par la même équipe alors que le 1<sup>er</sup> arbitre n'a pas remarqué le contact du contre, mais que plus tard, après le Challenge du «Contre», il est clair qu'un contact du contreur a eu lieu, un nouvel échange sera ordonné par le 1<sup>er</sup> arbitre.  
Si, dans le cas d'une balle "IN ou OUT », la décision antérieure de l'arbitre a été modifiée, l'échange ne sera pas rejoué.
6. L'arbitre du Challenge ne doit pas être influencé par l'opérateur Challenge (personne n'a le droit de donner des conseils, sauf des conseils sur les écrans avec la meilleure vue pour le jugement) ni être limité dans le temps lors de l'évaluation d'une image sur l'écran. En aucun cas, la conclusion de l'arbitre du Challenge ne doit être faite sur la base «deviner» ou «prédire» ou «anticiper». Seulement si l'arbitre Challenge est absolument sûr de la situation il annonce la décision. Tous les doutes doivent être interprétés en faveur de la décision de l'arbitre.
7. Si, conformément à la réglementation en vigueur du Challenge, toute action de jeu durant l'ensemble de l'échange peut être contestée, l'arbitre du Challenge doit informer clairement l'opérateur comment trouver le moment demandé.  
Si au cours du processus d'examen d'une contestation, une autre faute (antérieure celle contestée) a été découverte, alors cette faute antérieure doit être annoncée par l'arbitre du Challenge comme ayant décidé du gain de l'échange.
8. L'arbitre du Challenge informe le 1er arbitre de la nature de la faute. Cependant, le 1er arbitre doit prendre la décision finale sur la base des preuves fournies.  
Il est déconseillé, cependant, à un 1<sup>er</sup> arbitre de modifier la décision d'un Challenge en ce qui concerne l'évaluation des fautes de pied lors d'un service ou d'un joueur arrière touchant la ligne attaque.
9. Si une erreur se produit clairement après que le ballon soit déclaré hors jeu, mais a néanmoins été contestée par l'entraîneur, cet avis doit être donné aux deux arbitres et une « image » appropriée doit être affichée à l'écran.

#### **OBLIGATIONS POUR L'ARBITRE DU « CHALLENGE » (vidéo vérification)**

1. Doit être arbitre international « actif » ou ancien arbitre international (agé de moins de 60 ans)
2. Avoir une expérience dans les compétitions FIVB.
3. Parler couramment l'anglais
4. Comprendre couramment l'anglais
5. Etre capable de communiquer - doit comprendre comment communiquer clairement par casque/microphone
6. Avoir une voix claire au micro
7. Etre familier avec les technologies nouvelles
8. Réactions rapides
9. Doit connaître le fonctionnement de la feuille de match électronique
10. Doit être à même de demander l'image appropriée aux techniciens du Challenge.

---

## REGLE 25 – LE MARQUEUR

---

1. Le travail du marqueur est très important, particulièrement lors de rencontres internationales où les membres du corps arbitral et les équipes sont de pays différents. Tous les arbitres internationaux et les juges de ligne doivent pouvoir remplir la feuille de match ; et si nécessaire, être capable d'effectuer les tâches du marqueur.
2. Le marqueur :
  - 2.1. Doit vérifier, après avoir reçu les fiches de position et avant le commencement de chaque set, que les numéros des joueurs inscrits sur la fiche de position figurent également dans la liste des joueurs sur la feuille de match (si ce n'est pas le cas, il/elle doit prévenir le 2nd arbitre).
  - 2.2. Doit montrer le 2nd TO et le 5ème et 6ème remplacement au 2nd arbitre pour qu'il puisse prévenir à son tour le 1er arbitre et le coach.
  - 2.3. Doit coopérer très attentivement durant les procédures de remplacement :
    - 2.3.1. Le 2nd arbitre, après avoir pris connaissance de la demande de remplacement en la sifflant ou en voyant que le marqueur a pris connaissance du changement et a poussé le buzzer, prend sa position entre le poteau du filet et la table du marqueur, où il/elle peut voir à la fois les joueurs et le marqueur. Le joueur entrant au jeu se place le long de la ligne tout en montrant la plaquette avec le numéro du joueur à remplacer. Sauf si le marqueur indique que le remplacement est illégal, le 2<sup>nd</sup> arbitre autorise le changement en effectuant le geste officiel et croise ses bras.
    - 2.3.2. Une fois que le 2nd arbitre a vu le signal OK des mains du marqueur, il/elle retourne à sa position pour commencer l'échange suivant et répète le signal au 1er arbitre, qui sait qu'il peut maintenant siffler la mise en jeu. A ce moment, le marqueur doit se concentrer et vérifier que le joueur qui effectue le service suit bien l'ordre correct de rotation. Si ce n'est pas le cas, il/elle doit immédiatement interrompre la rencontre en poussant sur le buzzer, mais seulement après que le service ait été effectué. Le 2nd arbitre doit alors aller à la table du marqueur, vérifier si la décision du marqueur est correcte, et informer les équipes et le 1er arbitre de la situation.
    - 2.3.3. Le marqueur doit regarder après le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro de maillot et la plaquette de remplacement qu'il tient dans ses mains avec la liste de joueurs sur la feuille de match. Si il/elle découvre que la demande est illégale, il/elle doit pousser immédiatement sur le buzzer et lever la main tout en disant que « la demande de remplacement est illégale ». Dans ce cas, le 2nd arbitre doit aller immédiatement à la table du marqueur et vérifier, sur base des données de la feuille de match, l'illégalité de la demande. Si elle est confirmée illégale, la demande de remplacement doit être rejetée par le 2nd arbitre. Le 1er arbitre doit alors sanctionner l'équipe en imposant un retard de jeu. Le marqueur doit inscrire la sanction dans la section appropriée sur la feuille de match. Le 2nd arbitre doit contrôler le travail du marqueur lorsqu'il prend note de la sanction.
    - 2.3.4. Dans le cas où une équipe demande plus d'un remplacement, la procédure de remplacement doit être répétée une à une pour que le marqueur ait le temps d'inscrire chaque remplacement. Le marqueur regarde après le numéro de la plaquette et le numéro du maillot du joueur remplaçant. Si le remplacement est légal, le marqueur inscrit le remplacement sur la feuille de match et montre à l'arbitre que l'inscription est complète en levant les deux mains. **Ceci doit se passer pour chaque remplacement.**
    - 2.3.5. Dans le cas où une tablette est utilisée pour les remplacements le marqueur doit vérifier la feuille de match électronique pour s'assurer que les données encodées concernent ce qui se passe réellement. **Pour faciliter ce processus, les plaquettes numérotées sont encore nécessaires - et cela signifie que tous les processus pour les arbitres sont les mêmes, quelle**



que soit la technologie utilisée. Si le remplacement coïncide avec le changement du libéro, une attention particulière est nécessaire. A la fin de chaque remplacement, un signal OK avec les deux mains levées est nécessaire avant que le match ne puisse redémarrer.

2.4. Les sanctions ne doivent être inscrites sur la feuille de match que sur instruction du 2nd arbitre.

2.5. Doit inscrire sur la feuille de match si un joueur est blessé et remplacé par un remplacement régulier ou exceptionnel. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, le set et le score au moment de cette blessure.

2.6.

## **REGLE 26 – LE MARQUEUR-ADJOINT**

---

1. Le marqueur-adjoint est assis à côté du marqueur. Si le marqueur est incapable de continuer son travail le marqueur-adjoint doit le remplacer.
2. Ses responsabilités sont les suivantes :
  - 2.1. Remplir la feuille de contrôle du Libéro (R6) et vérifier si les remplacements du libéro durant la rencontre sont légaux ou non.
  - 2.2. Diriger et contrôler le timing des TTO, actionner le buzzer au début du TTO et signaler la fin de celui-ci en actionnant à nouveau le buzzer.
  - 2.3. S'occuper du marquoir manuel sur la table du marqueur.
  - 2.4. Vérifier si le marquoir électronique indique le score exact au public, et si ce n'est pas le cas le corriger.
  - 2.5. Informer le 2nd arbitre de la position des libéros durant les TO et les TTO, en faisant le signe de la main «in» ou «out», mais seulement avec une main pour chaque équipe.
  - 2.6. Envoyer les informations écrites sur la durée de chaque set, l'heure du début de la rencontre et l'heure de la fin de la rencontre au Président du Jury du Match.
  - 2.7. Assister le marqueur, si nécessaire, en actionnant le buzzer afin d'annoncer une demande de remplacement.
3. Le nom du marqueur adjoint doit être inscrit sur la feuille de match, il/elle doit signer la feuille de match en fin de rencontre.

## **REGLE 27 – JUGES DE LIGNE**

---

1. Le travail des juges de ligne est très important, spécialement durant des rencontres internationales de haut niveau. Tous les candidats et arbitres internationaux doivent également se familiariser dans la pratique avec le travail des juges de ligne au cas où ils seraient désignés comme juges de ligne à une rencontre internationale.
2. Les organisateurs doivent fournir pour chaque juge de ligne des drapeaux uniformes. La couleur de ces drapeaux doit être contrastée avec la couleur du sol.
3. Les juges de lignes :
  - 3.1. doivent être présent en uniforme, sur le terrain de jeu ou dans la salle de contrôle d'alcoolémie, 45 min. avant le début de la rencontre (selon le protocole FIVB).
  - 3.2. doivent bien connaître leur travail, qu'une rencontre soit dirigée avec 2 ou 4 juges de ligne (voir diagramme 10 dans le règlement officiel de volley-ball).
  - 3.3. doivent indiquer immédiatement toute faute qui a lieu a proximité de la ligne dont ils/elles sont responsables, ainsi que toute faute qui a lieu au moment du service.
  - 3.4. Si la balle touche l'antenne, passe au-dessus d'elle, passe derrière elle et entre dans le terrain adverse, le juge de ligne le plus proche de la direction du ballon doit signaler la faute.

- 3.5. doivent signaler clairement les fautes afin d'éviter tout doute de la part du 1er arbitre.
- 3.6. En cas d'utilisation d'un système de Challenge avec des caméras positionnées le long des lignes, il est recommandé pour les juges de ligne d'occuper une position qui ne couvre pas la vue des caméras, à savoir environ 0,2 - 0,3 m de côté de la ligne. En position 4, par exemple, l'emplacement est de 20 cm au-delà de la ligne de fond, afin de permettre la meilleure vue de la balle quand elle se rapproche. De cette façon, la caméra de contrôle n'est pas perturbée. (Note: tous les postes de juges de ligne sont affectés par les positions de la caméra).
4. Les juges de ligne doivent être relâchés entre les échanges
5. Les juges de ligne doivent quitter leur position durant les TM (TO) et TTM (TTO) et rester dans le coin respectif de l'aire de jeu, derrière les panneaux de publicité. Si cela est impossible pendant des intervalles définis, ils devraient se tenir deux par deux en face de l'aire de pénalité.

## REGLE 28 – GESTES OFFICIELS

1. Les arbitres doivent utiliser uniquement les gestes officiels de la main, et seulement les gestes internationaux de la main. Tout autre geste devrait être évité, et pourrait être utilisé si absolument nécessaire, pour être compris par les membres de l'équipe.  
Il faut comprendre que le volley-ball doit évoluer avec le temps. À cet égard, il a été décidé de modifier la séquence des gestes de l'arbitre. Cela se passait avant dans les années 90, si cette directive est simplement une extension des modèles de mouvement précédentes.  
En l'occurrence, le 2ème arbitre ne répète plus ou du moins n'est plus le "miroir" du 1er arbitre lorsque celui-ci signale une faute. Ce qui suit, cependant, donne plus de détails sur les séquences qui devraient et ne devraient pas être employées pendant un match.
2. **Décision du 1er arbitre.**  
Le 1er arbitre signale la fin d'un échange (autrement dit siffle une faute) par le coup de sifflet, indiquant ensuite le côté pour le prochain service, il indique ensuite la nature de la faute, le joueur fautif (si nécessaire). Le 2ème arbitre ne prendra part à aucune de cette signalisation, mais, cependant, il suffit de se déplacer du côté de l'équipe qui recevra le prochain service. Le contact avec les yeux avec le 1er arbitre sera toujours nécessaire. Une assistance par geste au cours ou à la fin de l'échange pour "ballon touché" ou "quatre touche" est toujours possible. Ces actions peuvent être faites avant le déplacement de l'arbitre, de sorte que le 1er arbitre est en pleine connaissance des faits.
3. **Décision du 2<sup>nd</sup> arbitre**  
Par exemple faute de filet, contre illégal, contre d'un joueur de la ligne arrière, ballon qui touche l'antenne ou traverse le plan du filet dans l'espace externe, etc...). La séquence pour le 2ème arbitre restera comme elle est maintenant: siffler, indiquer la nature de la faute, indiquer (si nécessaire) le joueur fautif, pause, puis suivre le signal de la 1ère arbitre pour le côté du prochain service.
4. **Demande TO**  
Cela est normalement fait par le 2nd arbitre (mais est toujours de la compétence du 1er arbitre si le 2nd arbitre n'entend pas / ou ne voit pas la demande de l'entraîneur). Cette fois, le 2ème arbitre siffle, utilise le geste en forme de "T" et indique l'équipe demanderesse. Le 1er arbitre n'a pas besoin de répéter cela.
5. **Echange à rejouer /double faute.**  
Bien que les deux arbitres peuvent siffler cet incident et indiquer par un signal à la rediffusion (par exemple, autre ballon sur le terrain, joueur blessé en cours d'échange, deux adversaires touchant fautivement la bande supérieure du filet en même temps), cette tâche reste normalement du ressort du 1<sup>er</sup> arbitre. Le 2<sup>nd</sup> arbitre ne copie le signal du 1er arbitre pour l'équipe qui devra servir que s'il/elle a sifflé l'arrêt de jeu.
6. **Les deux arbitres sifflent au même moment pour arrêter le jeu, mais pour des choses différentes.**  
Ici, chaque arbitre indiquera la nature de la faute - mais cette fois parce que le 1er arbitre doit décider quelle ligne de conduite à suivre ensuite, il est le SEUL pour indiquer le signal "double faute" et indiquer l'équipe qui recevra le prochain service.

7. **Si un joueur sert trop tôt** (avant le coup de sifflet). Ceci est la tâche du 1er arbitre d'indiquer l'échange à rejouer et l'équipe pour le prochain service.
8. **Fin de set**  
Cela se signale par le 1er arbitre. Le 2ème arbitre peut, si le 1er arbitre n'a pas remarqué le score, poliment rappeler le 1er arbitre avec ce signal, mais cela doit rester de la responsabilité exclusive du 1er arbitre.
9. **Donc en résumé**  
Quand la faute a été sifflée par le 1er arbitre, le 2nd arbitre ne suivra pas les gestes de la main du 1er arbitre, **mais si la faute a été sifflée par le 2nd arbitre, il indiquera l'équipe qui va servir après le geste de la 1er arbitre.**  
Quand le 2<sup>nd</sup> arbitre siffle pour une faute (par ex : faute de filet par un joueur), il doit être prudent et montrer le geste avec la main du côté où la faute a été commise (Règle 28.1).  
Par exemple : si un joueur de l'équipe de droite a touché le filet et qu'il siffle cette faute, le geste ne doit pas se faire depuis l'autre côté du terrain mais le 2nd arbitre devra se déplacer de manière à ce que son geste soit fait du côté où la faute a été commise.
10. Les arbitres doivent siffler rapidement, en signalant la faute (Règles 22.2 et 24.3) après avoir pris en considération ce qui suit :
  - 10.1. Les arbitres ne devraient pas signaler une faute lorsqu'ils se sentent poussés par les joueurs ou par le public.
  - 10.2. Lorsqu'il est pleinement conscient d'avoir commis une erreur de jugement, le 1er arbitre peut corriger son erreur (ou celle d'un membre de son corps arbitral), à condition que cela soit fait immédiatement.
11. Les arbitres et juges de ligne doivent prêter attention à l'application et à l'utilisation correcte du signal 'out' avec les mains ou le drapeau:
  - 11.1. Pour toutes les balles qui touchent le sol "directement" après une attaque ou un bloc de l'équipe adverse, le signal de la main IN / ou le drapeau de "ballon IN" (numéro 15 et LJ 2) doit être utilisé.
  - 11.2. Si une balle après une attaque traverse le filet et touche le sol en dehors du terrain de jeu, mais un joueur au bloc ou en défense touche le ballon, les officiels doivent montrer avec le signal de la main / drapeau que le "ballon a touché" (numéro 24 LJ et 3).
  - 11.3. Si une balle, après la 1ère, 2nde ou 3<sup>ème</sup> touche, est OUT mais de son côté, le signal de la main est "ballon a touché" (numéro 24 et LJ 3).
  - 11.4. Si, après une frappe le ballon est envoyé dans le haut du filet et après qu'il est déclaré "out" du côté de l'attaquant sans avoir touché le bloc de l'adversaire, le signal de la main est "out" (numéro 15), mais immédiatement après le joueur attaquant doit être indiqué (de sorte que tout le monde comprenne que la balle n'a pas été touchée par les bloqueurs). Si, dans la même situation, le ballon avait touché le bloc et est déclaré OUT du côté de l'attaquant, alors le signal de la main est "ballon OUT " (numéro 15) mais le 1er arbitre doit indiquer le(s) bloqueur(s).
12. Lorsqu'une frappe d'attaque est effectuée, le ballon étant complètement au-dessus du plan horizontal du dessus du filet à la suite d'une passe haute avec les doigts au-dessus du libéro dans sa zone avant, le 1er arbitre doit utiliser le signal 21 (attaque fautive) et doit ensuite montrer de la main le Libero (considéré comme joueur fautif).
13. Les signes avec le drapeau des juges de ligne sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le 1er arbitre doit vérifier les signaux des juges de ligne. S'ils ne sont pas faits correctement, il/elle peut les corriger.  
Lors des matches internationaux de haut niveau, où la vitesse des attaques pourrait être de 100/120 km/heure, il est très important que les juges de ligne se concentrent sur le mouvement du ballon, en particulier les ballons touchant le bloc avant de sortir.

14. Si la balle ne franchit et n'est pas touchée par le bloc après la 3<sup>ème</sup> touche de l'équipe,
  - 14.1. Si le même joueur qui a effectué le dernier contact, touche à nouveau le ballon, le signal de la main est "Double Touche".
  - 14.2. Si un autre joueur touche le ballon, le signal de la main est "4 Touches". touchant le bloc avant de sortir.

---

**GESTION DE LA RENCONTRE**  
**PROCEDURES D'ARBITRAGE – AVANT, PENDANT ET APRES LE MATCH**  
**(voir aussi le PROTOCOLE INTERNATIONAL)**

---

**1. Avant le match**

- 1.1. Le corps arbitral prépare le début de la rencontre comme stipulé dans le Protocole du match :
- 1.2. Les officiels doivent être présents en uniforme au moins 45 min. avant le début de la rencontre.
- 1.3. Le 1er arbitre, le 2<sup>nd</sup> arbitre et l'arbitre de réserve ainsi que les marqueurs et juges de ligne doivent se présenter au test d'alcoolémie, qui est organisé par l'équipe médicale de l'organisateur.
- 1.4. Si le 1er arbitre n'est pas arrivé à l'heure, le 2<sup>nd</sup> arbitre devrait commencer les procédures de la rencontre, après en avoir demandé l'autorisation au Comité de Contrôle.
- 1.5. Si le 1er arbitre n'arrive pas, n'a pas passé le test de contrôle d'alcoolémie ou n'est pas capable de mener la rencontre pour des raisons médicales, le 2<sup>nd</sup> arbitre prend la place du 1er arbitre et l'arbitre de réserve devient le 2<sup>nd</sup> arbitre. Dans le cas où il n'y a pas d'arbitre de réserve, l'organisateur décidera avec le 1er arbitre qui fera office de 2<sup>nd</sup> arbitre.

**2. Pendant le match**

- 2.1. Au moment de la mise en jeu, le 1er arbitre vérifie la position de l'équipe au service tandis que le 2<sup>nd</sup> arbitre vérifie la position de l'équipe en réception. Durant le service, le 2<sup>nd</sup> arbitre doit se positionner du côté de l'équipe en réception. Après le service, le 2<sup>nd</sup> arbitre peut se déplacer le long de sa ligne, depuis la ligne centrale jusqu'à la ligne d'attaque (ligne des 3 mètres). Durant l'attaque, sa position devrait être du côté de l'équipe au bloc, c'est à dire en défense. Il doit donc changer de position durant toute la rencontre.
- 2.2. Le 1er arbitre tient à l'œil la balle et ses contacts avec les joueurs ou équipement. En conséquence, il/elle contrôle premièrement la netteté de la touche de balle. Au moment de l'attaque, il/elle observe directement l'attaquant et la balle, et ne peut que voir la direction probable du ballon du coin de l'œil. Si la balle est frappée contre le filet, il/elle doit regarder en direction du plan vertical du filet.
- 2.3. Si un membre de l'équipe sur le banc ou dans la zone d'échauffement agit contre les règles, le 2<sup>nd</sup> arbitre doit immédiatement informer le 1er arbitre, une fois que l'échange est terminé. Le 1er arbitre est celui qui applique les sanctions.
- 2.4. Lorsque le 2<sup>nd</sup> arbitre siffle une faute de position de l'équipe en réception, il doit l'indiquer immédiatement après le coup de sifflet avec le geste officiel de faute de position et montrer les joueurs en faute.
- 2.5. En accord avec les Règles de Jeu, la première faute qui se produit doit être pénalisée. Le fait, que les domaines de responsabilités du 1er et du 2<sup>nd</sup> arbitre soient différents, accentue l'importance de la signalisation immédiate de la faute par chaque arbitre. Au coup de sifflet d'un des deux arbitres, l'échange s'arrête (voir règle 8.2 – la balle est morte). Après le coup de sifflet du 1er arbitre, le 2<sup>nd</sup> arbitre n'a plus le droit de siffler, car l'échange se termine au 1er coup de sifflet. Si les deux arbitres sifflent l'un après l'autre – pour des fautes différentes – ils causent une certaine confusion pour les joueurs, le public, etc.
- 2.6. C'est généralement le 2<sup>nd</sup> arbitre (le texte du règlement dit clairement «les arbitres») qui autorisent une demande d'interruption de la rencontre, mais ceci seulement une fois que le « ballon soit mort ». Si le 2<sup>nd</sup> arbitre n'a pas remarqué la demande d'interruption de la rencontre, le 1er arbitre peut aussi l'autoriser aidant ainsi son 2<sup>nd</sup> arbitre.

2.7. Si durant la rencontre, le 2<sup>nd</sup> arbitre observe un geste ou des mots antisportifs entre les équipes, à la première occasion, dès que l'échange est terminé, il/elle doit en informer le 1er arbitre qui doit immédiatement avertir ou sanctionner le/les joueur(s) selon la gravité de son comportement.

2.8. TV-REPLAY

Durant des compétitions officielles de la FIVB, le responsable TV peut demander un retard du service pour rediffusion, si les installations nécessaires ont été mises en place et approuvées par le Comité Organisateur et le Comité de Contrôle de la FIVB. L'installation nécessaire est en fait une lampe électrique fixée sur le poteau en face du 1er arbitre, reliée à un représentant de la TV locale, qui donne ainsi un signal en allumant la lampe et demandant au 1er arbitre un léger retard du jeu pour rediffuser la précédente action.

Cette procédure ne peut se répéter plus de 8 fois par set et ne peut retarder le match entre les échanges de plus de 7 secondes. **Cependant, s'il y a des phases extrêmement spectaculaires que la TV souhaite rejouer plusieurs fois, il est alors recommandé au 1er arbitre de ne pas relancer le match trop rapidement dans ce cas. Les arbitres ont le devoir d'autoriser ce genre de présentation du sport qui célèbre la qualité du jeu.**

2.9. INTERVALLES (Règle 18.1)

Les Règles disent:

«L'intervalle entre le deuxième et le troisième set peut être prolongé jusqu'à 10 min. par une personne compétente à la demande de l'organisateur».

A l'occasion de cet intervalle prolongé, les équipes et les arbitres doivent quitter le terrain de jeu et se rendre dans leurs vestiaires. Tout le monde doit être présent sur le terrain de jeu 3 min. avant le début du troisième set.

**Pour les intervalles réguliers (3 min.) entre les sets de 1 à 4**

|          |  |
|----------|--|
| EQUIPES  | A la fin de chaque set, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1er arbitre, les équipes changent de côté ; une fois que les joueurs ont dépassé le poteau du filet, ils peuvent se diriger directement vers leur banc.                    |
| MARQUEUR | Au moment où l'arbitre siffle et annonce la fin du dernier échange, le marqueur doit enregistrer le commencement de l'intervalle sur son chronomètre.<br><b>2'30</b> – Le 2nd arbitre siffle et le marqueur pousse le buzzer.  |
| EQUIPES  | Au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de rotation se rendent directement sur le terrain.   |
| ARBITRES | Le 2nd arbitre vérifie la position des joueurs sur le terrain en la comparant avec la fiche de position et autorise ensuite le libéro de faire son entrée sur le terrain.<br>Le ramasseur de balle donnera ensuite son ballon au serveur.<br><b>3'00</b> – Le 1er arbitre siffle et autorise la mise en jeu. |

### Intervalle avant le set décisif

|            |   |
|------------|---|
| EQUIPES    | A la fin du set avant le set décisif, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1er arbitre, les équipes peuvent se diriger directement vers leur banc.                           |
| CAPITAINES | Le capitaine de chaque équipe se dirige vers la table du marqueur pour le Toss.   |
| ARBITRES   | Les arbitres se dirigent vers la table du marqueur afin de conduire le Toss.<br>2'30 – Le deuxième arbitre siffle et le marqueur pousse le buzzer.  |
| EQUIPES    | Au signal du 2 <sup>nd</sup> arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de rotation se rendent directement sur le terrain.  |
| ARBITRES   | Le 2 <sup>nd</sup> arbitre vérifie la position des joueurs sur le terrain en la comparant avec la fiche de position et autorise ensuite le libéro de faire son entrée sur le terrain.<br>3'00 – Le 1er arbitre siffle et autorise la mise en jeu. |

### Lorsque la première équipe arrive à 8 points

|          |   |
|----------|---|
| EQUIPES  | A la fin de l'échange de balles, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1er arbitre, ils changent de terrains et se repositionnent immédiatement, sans retard de jeu.  |
| ARBITRES | Le 2 <sup>nd</sup> arbitre vérifie la position et la rotation des joueurs de chaque équipe (quel joueur de chaque équipe se trouve en position 1) et contrôle que le marqueur est prêt pour la seconde partie du set. Le 2 <sup>nd</sup> arbitre fait un signe au 1er arbitre indiquant que tout le monde est prêt pour continuer la rencontre. |

Durant les TO, TTO et intervalles, le 2<sup>nd</sup> arbitre invite les joueurs à se trouver le plus près possible des bancs afin de laisser le terrain libre pour qu'il puisse être essuyé par les 6 moppers.

### 3. Après la rencontre

Comme indiqué dans le protocole FIVB, les deux arbitres se positionnent devant la chaise d'arbitrage. Les joueurs des deux équipes se positionnent sur leur ligne de fond. Le 1er arbitre donne un coup de sifflet et les joueurs des deux équipes se positionnent sur la ligne aux côtés des arbitres. Ils serrent la main des arbitres et longent ensuite le filet pour serrer la main de l'adversaire pour retourner enfin près de leur banc. Le 1er et le deuxième arbitre longent ensuite le filet pour se rendre à la table du marqueur, contrôlent la feuille de match, la signent et remercient le marqueur et son adjoint pour leur collaboration. Mais la tâche des arbitres ne se termine pas ici. Ils doivent encore s'assurer du comportement sportif des équipes, même après le coup de sifflet final. Aussi longtemps que les équipes se trouvent dans la zone de contrôle, tout comportement antisportif après la rencontre doit être reporté au Membre du Jury de la Rencontre et inscrit sur la feuille de match dans la section «remarques» ou dans un rapport séparé.



## PROTOCOLE INTERNATIONAL D'UNE RENCONTRE

Deux alternatives sont proposées dépendant de l'échauffement des équipes. Si les équipes ont la possibilité de s'échauffer dans une salle d'échauffement avec ballons et filets (alternative A) ou pas (alternative B).

**A. Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour lesquelles les équipes s'échauffent au moins 40 min. avant le début de la rencontre, dans une salle d'échauffement avec un filet dans le même bâtiment que le match.**

**B. Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour lesquelles l'organisateur ne peut mettre à disposition un hall d'échauffement séparé dans le même bâtiment que le match.**

| Protocole-Timing                |                                 | Description   | Action des arbitres  | Actions des équipes  |
|---------------------------------|---------------------------------|---|--|--|
| A                               | B                               |   |  |  |
|                                 |                                 | <input type="checkbox"/> Temps pour préparation                             | <input type="checkbox"/> Les arbitres contrôlent les plaquettes de remplacement et l'équipement nécessaire pour la rencontre (feuille de match, buzzer, vestes du libéro, etc.) ainsi que l'équipement de réserve. | <input type="checkbox"/> Echauffement des équipes avec ballons dans la salle d'échauffement.<br><input type="checkbox"/> Les équipes ne peuvent entrer sur le terrain de jeu avant le début du protocole officiel.   |
| 22 min. avant le début du match | 32 min. avant le début du match |   | <input type="checkbox"/> le 1er et le 2nd arbitre mesurent la hauteur du filet.  | <input type="checkbox"/> Les deux équipes avec leur coach doivent s'asseoir sur le banc avec leurs coaches.<br><input type="checkbox"/> Les équipes sont vêtues de leurs uniformes de la rencontre   |
| 21 min. avant le début du match | 31 min. avant le début du match | <input type="checkbox"/> Toss pour choisir le service et le côté du terrain | <input type="checkbox"/> Le 1er arbitre procède au Toss avec le 2 <sup>nd</sup> arbitre et les capitaines en face de la table du marqueur et s'assure que le marqueur est informé du résultat du Toss.             | <input type="checkbox"/> Après le Toss, les capitaines et les coaches des équipes signent la feuille de match (ou la liste d'équipe en cas de feuille de match électronique)<br><input type="checkbox"/> Avant qu'il ne signe, le coach doit identifier le libéro actif si deux libéros sont présents dans la liste des joueurs. |

|  |  |   |   |  |
|--|--|---|---|--|
| 20 min.<br>avant le<br>début du<br>match | 30 min.<br>avant le<br>début du<br>match | <input type="checkbox"/> Les assistants du terrain sont présentés au milieu du terrain par le speaker officiel  |   |  |
| 19 min.<br>avant le<br>début du<br>match | 29 min.<br>avant le<br>début du<br>match | <input type="checkbox"/> Les équipes entrent sur le terrain<br><input type="checkbox"/> Le speaker annonce le nom des équipes et le match<br><input type="checkbox"/> Poignées de mains | <input type="checkbox"/> Les 2 arbitres doivent se placer sur la ligne latérale de chaque côté du poteau et du côté de la table du marqueur. Le 1er arbitre du côté A et le 2 <sup>nd</sup> du côté B. 1er arbitre siffle immédiatement après la présentation   | <input type="checkbox"/> Les équipes entrent sur le terrain et s'alignent sur la ligne de fond (Diagramme B)<br><input type="checkbox"/> Après le coup de sifflet du 1er arbitre les joueurs se déplacent directement vers leur adversaire direct (pas en serpentif) et au filet serrent seulement la main du joueur « opposé ». |
|  | 28 min.<br>avant le<br>début du<br>match | <input type="checkbox"/> Echauffement   |   | <input type="checkbox"/> Les équipes s'échauffent avec les ballons sur le terrain mais pas au filet.   |
| 18 min.<br>avant le<br>début du<br>match | 18 min.<br>avant le<br>début du<br>match | <input type="checkbox"/> Echauffement officiel au filet<br><input type="checkbox"/> Remise des fiches de position du 1er set  | <input type="checkbox"/> Le 1er arbitre siffle pour annoncer l'échauffement officiel des 2 équipes au filet (10 min.)<br><input type="checkbox"/> Le 2 <sup>nd</sup> arbitre s'assure que le coach ou l'assistant-coach procure une fiche de position originale du 1er set et de préférence avec 2 copies au moins.<br><input type="checkbox"/> Ensuite le 2 <sup>nd</sup> arbitre donne une copie (ou 2 s'il y a plus de 2 copies) au Président du Jury et l'originale au marqueur.<br><input type="checkbox"/> Le Président du Jury est le seul autorisé à transmettre les fiches de position au producteur TV et au VIS. | <input type="checkbox"/> Les équipes débutent leur échauffement au filet (10 min.).  |

|                                |                                |   |  |  |
|--------------------------------|--------------------------------|---|--|--|
| 8 min. avant le début du match | 8 min. avant le début du match | <input type="checkbox"/> Fin de l'échauffement officiel<br><input type="checkbox"/> Les moppers entrent sur le terrain pour l'essuyer   | <input type="checkbox"/> Le 1er arbitre siffle et annonce la fin de l'échauffement officiel. Les deux arbitres demandent au Président du Jury de la rencontre l'autorisation de commencer le match.  | <input type="checkbox"/> Les joueurs retournent auprès de leur banc après l'échauffement.  |
| 7 min. avant le début du match | 7 min. avant le début du match | <input type="checkbox"/> Les hymnes nationaux sont joués entièrement<br><input type="checkbox"/> Les porteurs de drapeau entrent sur le terrain au départ de la table du marqueur et se placent exactement au coin de la ligne d'attaque et de la ligne latérale<br><input type="checkbox"/> Durant les hymnes nationaux les porteurs inclinent le drapeau à 45°<br><input type="checkbox"/> Immédiatement à la fin des hymnes les porteurs quittent le terrain | <input type="checkbox"/> Les arbitres et les juges de ligne sont alignés sur la ligne latérale en face de la table du marqueur et entrent jusqu'au milieu du terrain, faisant face à la table du marqueur. (Diagramme C)<br><input type="checkbox"/> Durant les hymnes nationaux de chaque équipe les arbitres se tournent à 45° pour s'orienter vers le drapeau dont lequel l'hymne est joué.<br><input type="checkbox"/> Le 1er arbitre siffle immédiatement à la fin des hymnes | <input type="checkbox"/> Les équipes sont alignées sur la ligne latérale du côté du marqueur et entrent au milieu du terrain. Ensuite ils font face à la table du marqueur. Capitaine, libero actif, joueurs et second libero. (Diagramme C)<br><input type="checkbox"/> Après les hymnes les équipes rejoignent leurs bancs et se préparent pour la présentation. |
| 3 min. avant le début du match | 3 min. avant le début du match | <input type="checkbox"/> Première fanfare<br><input type="checkbox"/> Présentation des arbitres   | <input type="checkbox"/> Les deux arbitres, accompagnés par la fanfare, montent sur le terrain de jeu et se positionnent au milieu du terrain, près du filet, tout en regardant vers la table du marqueur et sont présentés.<br><input type="checkbox"/> Après avoir été présentés, les arbitres se serrent la main. Le 1er arbitre se dirige vers la chaise d'arbitrage et le 2nd arbitre prend place en face de la table du marqueur   | <input type="checkbox"/> Les officiels des équipes, le 6 de départ ainsi que le libéro actif sont assis sur le banc alors que les autres joueurs sont soit proches du banc soit dans la zone d'échauffement  |

|   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| Directement après la présentation du 6 de base, du Libéro et du coach | Directement après la présentation du 6 de base, du Libéro et du coach |   | <input type="checkbox"/> Le 2 <sup>nd</sup> arbitre distribue 4 balles de match aux ramasseurs 1,2 et 4,5. Il vérifie la position des joueurs en conformité avec la fiche de position.<br><input type="checkbox"/> Ensuite il autorise le Libéro à entrer sur le terrain<br><input type="checkbox"/> Il s'assure que le marqueur est prêt pour démarrer le match<br><input type="checkbox"/> Ensuite il donne le ballon de match au serveur et lève les mains face au 1er arbitre signalant que tout est en ordre pour démarrer le match |  |
| 1.minute  | 0 minute  | <input type="checkbox"/> au début du match, le 1er arbitre autorise la mise en jeu en sifflant. |  |  |

**Note :** Toutes les rencontres commenceront à l'horaire publié. Néanmoins, si le match précédent dure plus longtemps que prévu, le protocole officiel commencera seulement une fois que la surface de jeu sera libre et toutes les tâches administratives du match précédent soient accomplies. Les arbitres communiqueront l'heure du début de la rencontre aux coaches des deux équipes après avoir consulté le Président du Jury de la Rencontre et le Délégué-Arbitre.

### Timing des annonces officielles lors du protocole

| Timing<br>*IP A | Timing<br>*IP B | Description   |
|-----------------|-----------------|---|
| 20'             | 30'             | <p><b>(Les Ramasseurs de balle et moppers (essuyeurs) entrent sur le terrain)</b></p> <p>« Mesdames et Messieurs, veuillez accueillir les ramasseurs de balles et les moppers »</p>   |
| 19'             | 29'             | <p><b>(Les équipes entrent sur le terrain)</b><br/><b>Immédiatement après qu'elles soient alignées</b></p> <p>« Bonjour/Bonsoir/ Mesdames et Messieurs, bienvenue à (nom de la compétition)<br/>Match N° __entre _____ et _____</p>                 |
| 18'             | 18'             | « Maintenant nous allons avoir l'échauffement officiel au filet »   |
| 7'              | 7'              | <p><b>(Les équipes entrent sur le terrain)</b><br/><b>Immédiatement après qu'elles soient alignées au milieu du terrain</b></p> <p>« Veuillez vous lever pour l'hymne national de (équipe A)<br/>et maintenant l'hymne national de (équipe B) »</p> |
| 3'              | 3'              | <p><b>(Première fanfare)</b><br/><b>Présentation des arbitres</b></p> <p>« Le 1er arbitre est Mr/ Mme _____ de (pays)<br/>Le 2<sup>nd</sup> arbitre est Mr/Mme _____ de (pays) »</p>  |
| 2'30"           | 2'30"           | <p><b>(Seconde fanfare)</b></p> <p>Présentation du six de départ, Libéro et coach.<br/>On débute par l'équipe A (à la gauche du marqueur) et ensuite l'équipe B.<br/>dans le cas où l'équipe A est l'équipe locale on débute avec l'équipe B.</p>   |

**\* IP (International Protocole– Alternative A ou B)**

**Informations données au speaker officiel**

| Informations à compléter avec le marqueur |   |  |                                      |  |  |
|---|---|--|--------------------------------------|--|--|
| Equipe A                                  |   |  | Equipe B                             |  |  |
| N°  | 1 |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| N°  |   |  | N°                                   |  |  |
| Libéro actif - N°    Nom :                |   |  | Libéro actif - N°    Nom :           |  |  |
| 2 <sup>nd</sup> Libéro – N°    Nom :      |   |  | 2 <sup>nd</sup> Libéro – N°    Nom : |  |  |
| Coach Mr/Mrs                              |   |  | Coach Mr/Mrs                         |  |  |

|              |   |
|--------------|---|
| TTO          | Le 1er Temps-Mort Technique      Fin du 1er Temps-Mort Technique                      |
| TO           | Temps-Mort pour l'équipe .....  |
| Remplacement | Remplacement pour l'équipe (NOM) le Numéro ..... sort et le Numéro .... entre au jeu. |

---

## PROGRAMME DE TRAVAIL

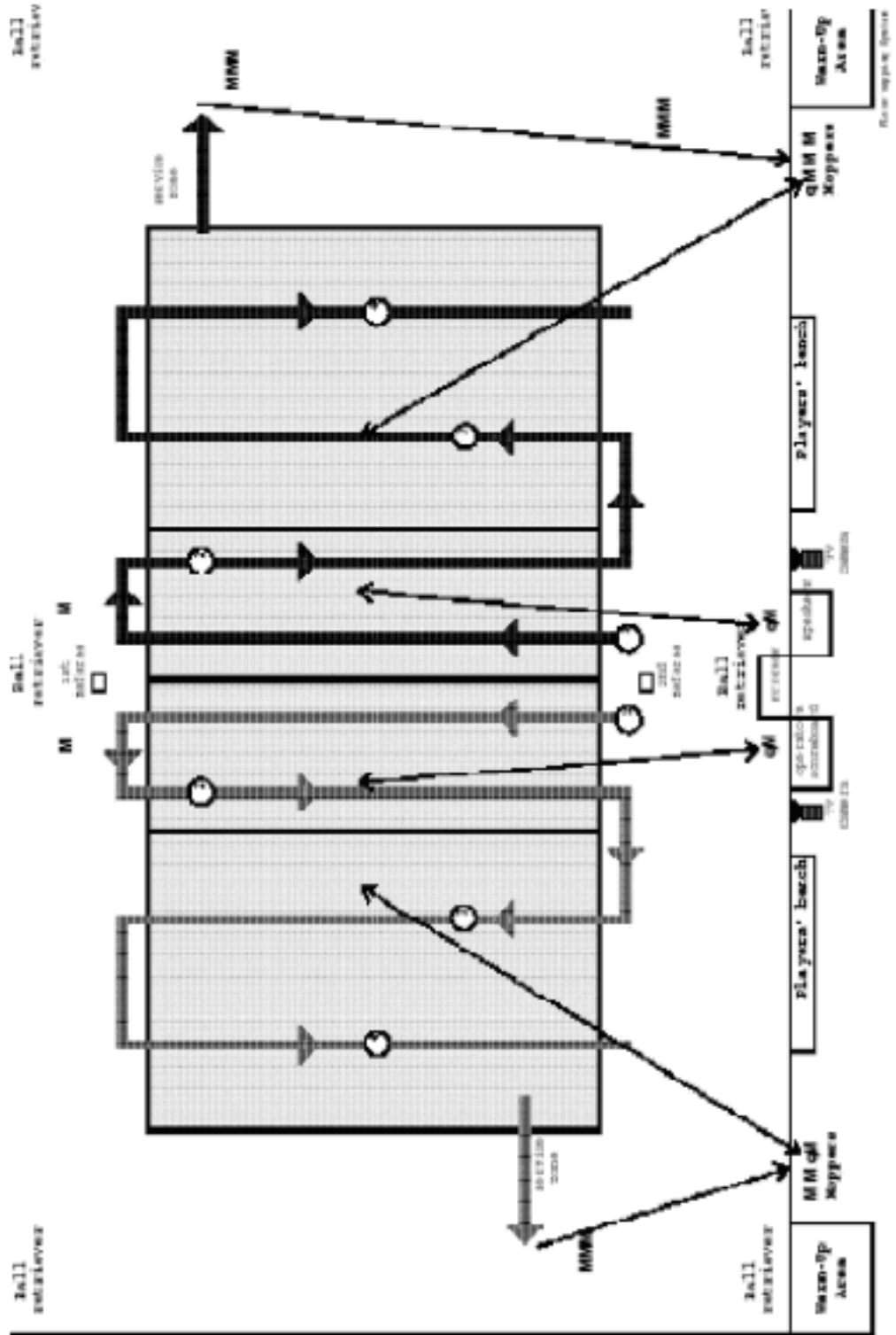
---

- Arrivée avant le tournoi  
 Les arbitres doivent rejoindre la ville ou a lieu la compétition comme indiqué dans leur convocation. Ils doivent se munir de leurs propres uniformes officiels.
  
- Réunion de formation (clinics)  
 Des réunions de formation théoriques et pratiques avec les arbitres ont lieu avant le début de toute compétition internationale. Les personnes suivantes sont obligées d'assister à ces réunions : les arbitres, les juges de ligne, les marqueurs, les essuyeurs (moppers), les ramasseurs de balle et le speaker officiel.
  
- Analyse d'arbitrage  
 Une réunion avec les membres de la Sous-Commission d'Arbitrage a lieu quotidiennement. Durant cette réunion, l'arbitrage des précédentes rencontres sera analysé et aussi bien les performances positives et négatives seront mises en évidence, afin d'unifier les qualités techniques des arbitres à un haut niveau **et pour unifier la qualité technique de l'arbitrage au plus haut niveau. (il n'y a pas d'information des points marqués par l'arbitre pour son évaluation).**  
**Lorsque cela est possible, les arbitres doivent s'auto-évaluer avec ce qu'ils ont bien fait et où ils pourraient s'améliorer.**
  
- Information sur les convocations :  
 Normalement, les convocations des rencontres seront annoncées au 1er arbitre, 2nd arbitre et à l'arbitre de réserve comme suivant :
  - 1) 12 heures avant la rencontre *OU*
  - 2) 45' (quarante-cinq min.) avant le début de la rencontre

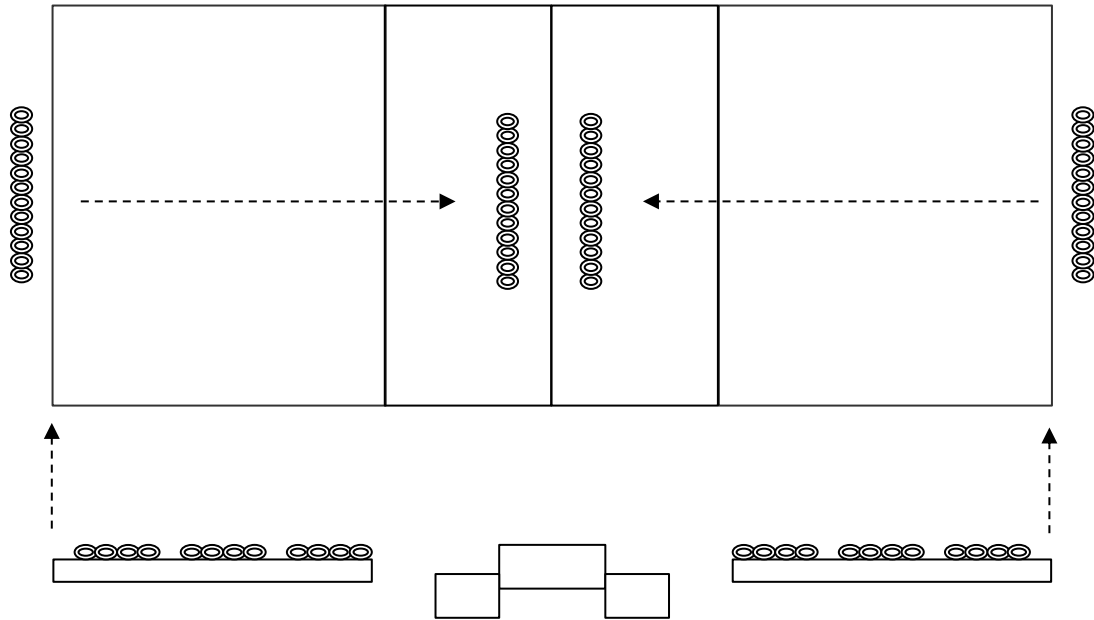
Cette procédure oblige tous les arbitres à rester à disposition avec leurs uniformes dans le vestiaire des arbitres.
  
- Contrôle d'alcoolémie  
 Après avoir reçu leur assignation officielle, le 1er arbitre, le 2nd arbitre, l'arbitre de réserve, le marqueur et les juges de ligne doivent se soumettre à un test d'alcoolémie, réalisé d'après un système aléatoire, par un médecin désigné et ce en présence d'un membre de la Sous-Commission d'Arbitrage.
  
- Comportement  
 La FIVB a confiance en chaque arbitre désigné pour les différentes compétitions. Les arbitres chargés de la gestion des matches durant une compétition doivent montrer un comportement exemplaire tout au long de la compétition, depuis leur arrivée jusqu'à leur départ de la ville où a eu lieu la compétition.  
 Ils doivent respecter strictement le calendrier des activités qui a été établi par la Sous-Commission d'Arbitrage et maintenir l'image des arbitres à l'intérieur et à l'extérieur des salles de sports.  
 La Sous-Commission d'Arbitrage est dûment apte à suspendre de ses fonctions et même de disqualifier, en fonction de la faute, tout membre du corps arbitral dont la conduite n'approche pas celle attendue d'eux.



Diagramme A  
 Comment essayer le terrain - Trajets à suivre



**Diagram B : Présentation des équipes au début du protocole.**



**Diagram C : Equipes et Arbitres durant les Hymnes Nationaux**

*Ceci peut varier en fonction des décisions de l'organisateur*

