

DISCIPLINE DU CORPS ARBITRAL

Les missions confiées aux arbitres exigent des compétences pour faire respecter les règles en vigueur, tant dans le jeu, que dans toute l'organisation matérielle, technique et administrative qui s'y rapporte. Elles nécessitent également neutralité et honnêteté dans leur jugement au cours d'une rencontre.

DISPOSITIONS AVANT LES RENCONTRES

ARRIVEE DES ARBITRES

Les arbitres, les juges de ligne et le marqueur désignés pour une rencontre doivent être présents, au moins une heure minimum avant le début de la rencontre et en tenue afin que les formalités administratives puissent être achevées au plus tard dix minutes avant le début de la compétition et permettre le bon déroulement du protocole.

FEUILLE DE MATCH

Lors de chaque rencontre, le professeur a obligation de fournir la liste des participants, à jour et sans ratures, sur le document approuvé par l'UNSS

Au cours de la rencontre, lorsque le capitaine en jeu indique au premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer, à la fin du match, une réclamation officielle, le corps arbitral s'assurera que le marqueur inscrive, sur le moment, dans la case « Remarques » : réclamation, équipe, set, score.

Les réserves et réclamations pourront être déposées et formulées par le capitaine assisté de son professeur. La réclamation sera, ou non, confirmée à la fin du match.

LICENCES

Pour une rencontre officielle (quel que soit le niveau), les membres d'une équipe doivent être titulaires d'une licence délivrée pour la saison en cours, et être régulièrement qualifiés.

DISPOSITIONS LORS DES RENCONTRES

ECHAUFFEMENT

Ne peuvent participer à l'échauffement officiel, après le tirage au sort, que les membres de l'équipe en tenue ou en tenue uniforme d'échauffement, **numérotée** identiquement à la tenue de jeu et inscrits sur la feuille de match.

PROTOCOLE DU MATCH

Les arbitres doivent appliquer les normes du présent protocole avant, pendant et après le match.

1.- AVANT le match

a) 16 mn avant le début :

ARBITRES : Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet, ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.

b) 15 mn avant le début : TIRAGE AU SORT

CAPITAINE : Les capitaines d'équipes, si celles-ci sont complètes, se rendent à la table de marque pour participer au tirage au sort et signer la feuille de match.

ENTRAINEURS : Les entraîneurs signent la feuille de match.

c) 14 mn avant le début :

ARBITRES : Le 1^{er} Arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel (5 minutes pour chaque équipe ou 10 minutes ensemble). Les arbitres vérifient les ballons du match, les plaquettes de remplacement et tous les autres équipements nécessaires au jeu, les feuilles de match, le buzzer, les tenues, etc... Les arbitres donnent toutes les instructions nécessaires aux ramasseurs de balle, aux essuyeurs, etc...

Ils doivent aussi vérifier l'équipement de réserve.

La récupération des fiches de positions :

Dès le tirage au sort, le 2^{ème} arbitre récupère les deux fiches de positions, il les donne au marqueur puis les reprend pour la durée du set.

d) 4 mn avant le début : FIN DE L'ECHAUFFEMENT

ARBITRES : Le 1^{er} Arbitre siffle en indiquant la fin de l'échauffement des équipes. Les arbitres vérifient à nouveau la hauteur et la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.

ÉQUIPES : Arrêtent l'échauffement au coup de sifflet du 1^{er} arbitre et retournent immédiatement à leur banc. Si les joueurs changent de maillots, ils doivent quitter l'aire de jeu et revenir sans retard. Tous les membres d'équipe doivent porter leurs tenues de match et être assis sur le banc.

e) 3 mn avant le début : PRESENTATION

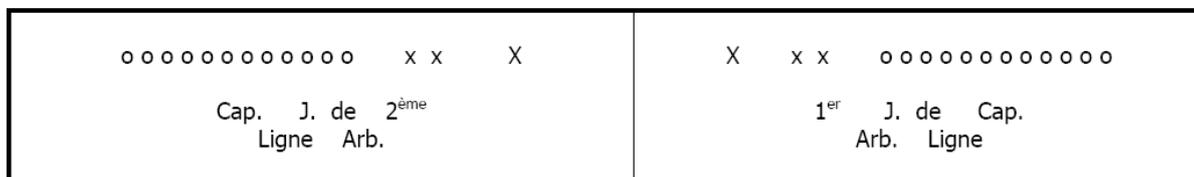
➤ Pour la présentation (protocole d'avant match), les joueurs doivent être en tenue, maillot dans le short, l'équipe est alignée, d'abord le capitaine, puis le libéro (dans le cas où les équipes ont deux liberos, ils sont côte à côte). Après la présentation des capitaines et des entraîneurs, les arbitres se positionnent au pied du podium et, au signal du 1^{er} arbitre, les joueurs (euses) viennent se serrer la main au filet.

ARBITRES : Les deux arbitres et, le cas échéant, les juges de lignes se tiennent latéralement au milieu du terrain perpendiculairement et près du filet, face à la tribune d'honneur.

EQUIPES : A la demande de l'arbitre, les 12 joueurs de chaque équipe entrent sur le terrain et s'alignent latéralement au milieu du terrain, face à la tribune d'honneur.

ANNONCEUR : Il annonce le match et indique le nom des capitaines d'équipes, des entraîneurs, des arbitres (1^{er} 2nd table).

TRIBUNE D'HONNEUR

**f) 2 mn avant le début :**

ARBITRES : Ils prennent leurs places respectives sur le terrain. Le 2^{ème} arbitre donne un ballon à chacun des ramasseurs de balle placés le plus près du poste 1 des équipes, et il signale au 1^{er} que la table est prête.

g) 1 mn avant le début : ENTREE SUR LE TERRAIN DE JEU

EQUIPES : Au signal du 1^{er} arbitre, les 6 joueurs des formations de départ entrent sur le terrain directement depuis les bancs.

ARBITRES : Le 2^{ème} arbitre vérifie que les 6 joueurs de chaque équipe sont les mêmes que ceux indiqués sur la fiche de position. Il donne ensuite le ballon au serveur.

h) 0 mn début du match :

Le 1^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du match.

2.- PENDANT LE MATCH**a) ARRET ENTRE LES SETS (1 à 4) :**

- Fin du set :

EQUIPES : A la fin de chaque set, les 6 joueurs de chaque équipe changent de camp; après avoir dépassé le poteau, ils rejoignent directement leur banc.

MARQUEUR : Au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange de jeu du set, le marqueur démarre le chronométrage de l'intervalle de temps entre les sets.

ARBITRES : Le 2^{ème} arbitre récupère les fiches de position pour le set suivant (d'abord équipe gagnante du set précédent, puis équipe perdante) et les remet au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match des numéros des 6 joueurs de la formation de départ.

30 s. avant le début du set: Le 2^{ème} arbitre siffle ou le marqueur actionne un buzzer.

UNSS VOLLEY

EQUIPES : Au signal du 2^{ème} arbitre, les 6 joueurs enregistrés sur la fiche de position vont directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES : Le 2^{ème} arbitre vérifie que les 6 joueurs de chaque équipe sont les mêmes que ceux enregistrés sur la fiche de position. Le ramasseur de balle donne ensuite le ballon au serveur.

0 s. début du set: Le 1^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du set.

b) ARRET AVANT LE SET DECISIF :

EQUIPES : A la fin du set précédent le set décisif, les 6 joueurs de chaque équipe, au signal du 1^{er} arbitre, vont directement à leur banc.

CAPITAINES : Ils se rendent à la table de marque pour le TIRAGE AU SORT.

ARBITRES : Ils se rendent à la table de marque pour procéder au tirage au sort.

1 mn 30 avant le début du set décisif :

ARBITRES : Le 1^{er} arbitre rejoint sa place. Le 2^{ème} arbitre s'assure que les entraîneurs de chaque équipe ont remis les fiches de position au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match des numéros des 6 joueurs de la formation de départ.

30 s. avant le début du set décisif : Le 2^{ème} arbitre siffle ou le marqueur actionne une sonnerie.

EQUIPES : Au signal du 2^{ème} arbitre, les 6 joueurs de chaque équipe entrent sur le terrain directement depuis les bancs.

ARBITRES : Le 2^{ème} arbitre vérifie que les 6 joueurs de chaque équipe sont les mêmes que ceux indiqués sur la fiche de position. Il donne ensuite le ballon au serveur

0 s. début du set décisif: Le 1^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du set décisif.

Pendant les temps-morts, le 2^{ème} arbitre invite les joueurs à aller près de leur banc et à quitter l'aire de jeu pour permettre l'essuyage du sol par les préposés.

3. - A LA FIN DU MATCH

EQUIPES : A la fin du match, les équipes, au signal du 1^{er} arbitre, se saluent près du filet, quittent le terrain de jeu et vont, en marchant, vers leur banc de touche.

ARBITRES : Les deux arbitres se placent sur la ligne de côté correspondant à celle du 1^{er} arbitre et, après les salutations, vont vers la table de marque pour remplir les formalités administratives.

QUELQUES CONSIGNES CONCERNANT L'ARBITRAGE

POUR LE PREMIER ARBITRE :

- Pendant toute la rencontre, la **ligne d'arbitrage** concernant la touche de balle doit être **uniforme et cohérente** (pas de fluctuation). Elle ne doit être ni trop haute ni trop basse mais **constante du début à la fin du match** et adaptée au niveau de la rencontre.
- Seul le 1^{er} arbitre a autorité pour siffler et signaler la faute d'attaque suite à une passe du libéro exécutée en touche haute depuis sa zone avant.
- Dans la gestion des bancs « entraîneur », l'arbitre doit être vigilant sur son comportement qui, en aucun cas, ne doit causer de trouble ni retarder le jeu. Dans le cas contraire, ne pas hésiter à appliquer la sanction qui s'impose. **Être en relation constante avec le 2nd.**

POUR LE SECOND ARBITRE :

- Contrôler le travail du marqueur : au début des sets pour la conformité des positions, pendant les sets pour les temps morts, et s'informer de la présence ou non du capitaine sur le terrain.
- **Pénétration sous le filet : être attentif au franchissement du pied au-delà de la ligne centrale. Lorsque le pied est entièrement dans le camp adverse, c'est systématiquement une faute (même si cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire).**
- Entre chaque set, pour les récupérer, il se dirige d'abord vers l'équipe qui a gagné le set précédent, puis vers l'autre.
Il doit s'assurer au 1^{er} set de la présence éventuelle du ou des libéros de l'équipe. Si tel est le cas, l'entraîneur inscrira sur la fiche de position, la présence du ou des deux libéros dans n'importe quel ordre (si rien n'est inscrit, s'assurer que cela n'est pas un oubli).

* La procédure de remplacement de joueurs (R.15.10):

- Au moment de la requête, le marqueur (et seulement le marqueur – pas l'assistant marqueur) actionne le buzzer (ou tout autre avertisseur sonore, **excepté un sifflet**) pour annoncer le changement. Si le marqueur n'a pas d'avertisseur sonore, le second arbitre prend acte du remplacement et **siffle pour l'annoncer en effectuant le geste du remplacement.**
- Le 2nd arbitre se place entre le poteau et la table de marque, tourné vers l'équipe demandant le changement. Il ne fait aucun geste (notamment pas celui du changement de joueur).
- Après validation par le marqueur (**une main levée**), le 2nd arbitre effectue le geste d'autorisation de changement (croisement des bras en avant).
- Le 1^{er} arbitre, sans siffler, effectue seulement le geste de changement de joueur, en s'orientant du côté de l'équipe demandant le changement et indique le camp concerné.
- Si le remplacement est régulier, le 2nd arbitre autorise les joueurs à entrer et sortir.
- Si le remplacement est irrégulier, le marqueur actionne le buzzer une seconde fois, le **2nd arbitre refuse le changement et le 1^{er} arbitre sanctionne l'équipe pour retard de jeu.**
- En cas d'erreur de plaquette par le joueur entrant : **refus du changement par le 2nd arbitre et le 1^{er} arbitre sanctionne l'équipe pour retard de jeu.**
- Après enregistrement du remplacement sur la feuille de match, le **marqueur lève les deux bras** et signale ainsi au 2nd arbitre qu'il est prêt et le 2nd arbitre rend la main au 1^{er} arbitre.
- Le 2nd arbitre garde le geste de changement de joueur quand un joueur est blessé sur le terrain.

UNSS VOLLEY

* En cas de changements de joueurs multiples et simultanés (R.15.10.4):

- La requête est régulière lorsque tous les joueurs prêts à jouer entrent simultanément dans la zone de remplacement.
- Le 2nd arbitre doit, ensuite, par un langage corporel adapté, permettre au marqueur d'identifier précisément et rapidement les numéros des joueurs entrant et sortant.
- Lorsque le premier remplacement est demandé régulièrement mais pas le second, le second changement est refusé, sans sanction.
- Lorsque le premier remplacement est demandé irrégulièrement, tous les changements sont refusés (alors même que les suivants auraient pu être considérés comme régulièrement demandés), et le 1^{er} arbitre doit sanctionner l'équipe pour retard de jeu.
- **Pour les indications discrètes destinées à aider le premier arbitre, il est inutile de montrer tous les contacts évidents vus par tous, il est préférable de se déplacer du côté fautif.**
- Les déplacements du second arbitre doivent être latéraux pendant les échanges, de part et d'autre du poteau à une distance relativement faible, et doivent également s'effectuer d'avant en arrière en fonction de la distribution, jusqu'au niveau du poteau si l'attaque se déroule près du podium.
- **Changement de capitaine : lorsque le capitaine de jeu est remplacé, le second arbitre désigne au premier le nouveau capitaine en montrant son numéro. Le 1^{er} arbitre siffle et demande au nouveau capitaine de s'identifier en levant le bras.**
- Pendant les arrêts de jeu (entre la fin d'un échange et avant la mise en jeu suivante), le second doit reculer pour regarder et contrôler les bancs et les zones d'échauffement, afin de ne jamais être surpris par un temps mort ou un changement de joueur.
- Le 2^{ème} arbitre répète les gestes du 1^{er} arbitre, sauf pour les fautes relevant de sa prérogative.

- La position durant les temps morts :

- Ne pas rester immobile (impassible), aller à la **table de marque**, contrôler rapidement la feuille de match, prendre les informations du marqueur (**demander le N° su serveur**) et de l'assistant marqueur, revenir devant le poteau en se positionnant face à la table de marque et éviter (contrôler) les substitutions cachées joueur/libéro.
- En ce qui concerne la gestuelle des temps morts : après avoir sifflé, le 2^{ème} arbitre indique le camp, le 1^{er} arbitre indique le centre du terrain.
- Les coups de sifflet doivent être identiques, quel que soit le moment du match (ex : faute de filet, demande d'un temps mort ou d'un changement de joueurs).

PRÉCISIONS SUR QUELQUES GESTUELLES :

- La gestuelle de l'autorisation de l'exécution du service doit se faire de la manière suivante : tout en ayant le bras tendu pour indiquer le camp qui va servir, il faut d'abord siffler, puis déplacer la main pour indiquer la direction du service.
- Si le joueur au service touche le camp ou est hors de la zone de service au moment de la frappe de service : siffler la faute, indiquer l'équipe qui va servir et montrer du doigt la ligne concernée.
- Pour les balles touchant l'antenne ou le poteau, le 2^{ème} arbitre indique balle "out" puis l'équipe fautive et l'équipe qui va servir après le geste du 1^{er} arbitre.
- Pour une faute de filet, le 2^{ème} arbitre indique le côté correspondant du filet, puis le joueur fautif et l'équipe qui va servir après le geste du 1^{er} arbitre.
- Pour les interruptions de jeu réglementaires, le 2^{ème} arbitre va vérifier la feuille, il indique, bras levé, le 2^{ème} temps mort et les 5^{ème} et 6^{ème} changements (quand il y a 9 joueurs ou plus dans la composition d'équipe) à l'entraîneur d'abord, puis au premier arbitre.

➤ Quand le ballon passe à l'extérieur de l'antenne, en direction de la zone libre adverse, le 2nd arbitre doit se déplacer derrière le poteau. Avantages : petit déplacement permettant de se tourner pour ne pas quitter des yeux le ballon et d'être en place pour la prochaine action au filet. Cela permet de se protéger, d'anticiper, voire d'empêcher l'interférence d'un adversaire.

LE TRAVAIL DU MARQUEUR:

- Il doit être très attentif. Ne pas avoir sur la table de marque, la présence de téléphone mobile ou autre appareil électronique pouvant perturber son travail.
- Reporter le ou les libéros une deuxième fois dans les cases prévues à cet effet. En cas de deux libéros, les inscrire dans l'ordre croissant des numéros de maillot.
- Il doit actionner le buzzer (ou tout autre avertisseur sonore, **excepté un sifflet**) pour annoncer le(s) changement(s) **lorsque le(s) joueur(s) remplaçant(s) se trouve(nt) dans la zone de remplacement** et non pas lorsqu'il voit le(s) joueur(s) arriver pour se positionner dans la zone.
- Il doit vérifier la régularité du (des) changement(s) demandé(s), un bras levé pour valider.
- Il doit enregistrer le(s) changement(s) sur la feuille de match.
- Il doit informer que son travail est terminé, deux bras levés.

LE TRAVAIL DU 2nd ARBITRE:

- Il siffle et signale la faute d'attaque d'un joueur de la ligne arrière ou du libéro (R.22.2.3.3).
- Il autorise ou refuse le(s) changement(s).
- Il se met en position entre le poteau et la table de marque pendant le(s) changement(s).
- Il contrôle les joueurs surtout en cas de changements multiples (gestuelle).
- Il n'autorise qu'une entrée et sortie à la fois, en utilisant la gestuelle adéquate (croisement des bras en avant).
- **Il regarde et attend les deux bras levés du marqueur.**
- A chaque temps mort, il regarde sa montre pour anticiper toute défaillance humaine ou matérielle.
- Entre chaque set, il vérifie les plaquettes de changement de joueurs

LE TRAVAIL DES JOUEURS:

- L'entraîneur ne fait qu'envoyer son (ses) joueur(s) remplaçant(s) dans la zone de remplacement.
- Le(s) joueur(s) doit (vent) entrer dans la zone de remplacement avec la plaquette et être prêt(s) à jouer.

OBSERVATIONS PARTICULIÈRES:

La demande de remplacement exceptionnel en cas de blessure est toujours à l'initiative de l'entraîneur. Lorsqu'un joueur est victime de saignement celui-ci doit immédiatement sortir du terrain dès le prochain arrêt de jeu en étant remplacé régulièrement, puis en dernier recours, remplacé exceptionnellement.

En cas de demande de changement(s) de joueur(s) par les deux équipes au cours de la même interruption, le marqueur doit actionner le buzzer une première fois. Si les requêtes sont régulières, le second arbitre effectue le(s) changement(s) en débutant par l'équipe au service. Puis le marqueur actionne le buzzer une deuxième fois, et le second arbitre effectue le(s) changement(s) de l'autre équipe.