

## CONSIGNES CONCERNANT L'ARBITRAGE

### POUR LE PREMIER ARBITRE :

- Contrôler l'échauffement officiel au filet et vérifier alors la composition des équipes (notamment les n° de maillot).
- Toutes les interventions doivent être courtoises et polies.
- 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.
- 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 surtout constante du début à la fin du match.
- Caractéristiques de la deuxième touche de balle:
  - Lorsque la deuxième touche est effectuée à l'intérieur du terrain (par n'importe quel joueur de l'équipe) elle doit être "parfaite" (aucun changement par rapport au code actuel).
  - **Lorsque la deuxième touche est effectuée à l'extérieur du terrain: être un peu plus tolérant sur sa "qualité".**
- Les coups de sifflet doivent être identiques à chaque instant, quel que soit le moment du match. Ils doivent être immédiats, arrêter le jeu au moment où la faute se produit.
- Sur une balle de service qui ne franchit pas complètement le plan vertical du filet au travers de l'espace de passage, il faut siffler immédiatement, et ne pas attendre que la balle tombe au sol.
- Seul le 1<sup>er</sup> 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.
- Discipline de l'entraîneur: être plus 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.
- Changement de capitaine: lorsque le capitaine de jeu est remplacé, le second arbitre montre au premier le joueur nouveau capitaine **sans indiquer son numéro**. Le premier arbitre siffle et demande au nouveau capitaine désigné de se manifester en levant le bras.

### 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.
- Pour les contacts avec le filet, se reporter à la vidéo réalisée par la Fédération Hongroise, disponible sur le site internet de la FFVB.
- Contact du filet par le Passeur: si pendant l'action de jouer le ballon, le passeur a un *léger contact avec le filet* (il ne prend pas appui sur le filet), **il ne faut pas siffler la faute.**

.../...

- Dans la séquence "Cas spéciaux", il y a deux cas où le filet est volontaire. La sanction à prendre est: *faute de filet + avertissement verbal* (pour anti-jeu).
- La récupération des fiches de positions : dès le tirage au sort, le 2<sup>ème</sup> arbitre récupère les deux fiches de positions, il les donne au marqueur puis les reprend pour la durée du set. Entre chaque set, pour les récupérer, il se dirige d'abord vers l'équipe qui a gagné le set précédent, puis vers l'autre et suit la même procédure.

**\*La procédure de remplacement de joueur (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*.
- Le 2<sup>nd</sup> 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 2<sup>nd</sup> arbitre fait le geste d'autorisation de changement (croisement des bras en avant).
- Le 1<sup>er</sup> arbitre, sans siffler, fait seulement le geste de changement de joueur, en s'orientant du côté de l'équipe demandant le changement.
- Si le remplacement est régulier, le 2<sup>nd</sup> arbitre autorise les joueurs à entrer/sortir.
- Si le remplacement est irrégulier, le marqueur actionne le buzzer une seconde fois, le **2<sup>nd</sup> arbitre refuse le changement et le 1<sup>er</sup> arbitre sanctionne pour retard de jeu.**
- En cas d'erreur de plaquette par le joueur entrant: ***refus du changement par le 2<sup>nd</sup> arbitre.***
- Après enregistrement du remplacement sur la feuille de match, le marqueur lève les deux bras et signale ainsi au 2<sup>nd</sup> arbitre qu'il est à nouveau prêt et le 2<sup>nd</sup> arbitre rend la main au 1<sup>er</sup> arbitre.
- Le 2<sup>nd</sup> arbitre garde le geste de changement de joueur quand un joueur est blessé sur le terrain.

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

- La requête est régulière lorsque tous les joueurs "prêts à jouer" *entrent simultanément* dans la zone de remplacement.
- Le 2<sup>nd</sup> arbitre doit, ensuite, par un langage corporel adapté, permettre au marqueur d'identifier précisément et rapidement les numéros des joueurs entrants et sortants.
- 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<sup>er</sup> arbitre doit sanctionner 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, sans parvenir au niveau du poteau.

**- 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).**

- Changement de capitaine: lorsque le capitaine de jeu est remplacé, le second arbitre montre au premier le joueur nouveau capitaine **sans indiquer son numéro.**

- Pendant les arrêts de jeu (entre la fin d'un échange et avant la mise en jeu suivante), 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<sup>ème</sup> arbitre répète les gestes du 1<sup>er</sup> arbitre (y compris celui du service qui ne franchit pas complètement le plan vertical du filet), 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 la feuille de match, prendre les informations du marqueur et de l'assistant marqueur, revenir près du poteau, côté équipe en réception, 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<sup>ème</sup> arbitre indique le camp, le 1<sup>er</sup> 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 :**

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

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

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

- 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 (cf. pictogramme 1), il faut d'abord siffler, puis déplacer la main pour indiquer la direction du service.

- En ce qui concerne la gestuelle de l'attaque d'un arrière, bien exécuter ce qui est décrit au pictogramme 21.

- Au cas où le joueur au service touche le camp, ou est hors de la zone de service au moment de la frappe de service, montrer du doigt la ligne concernée après avoir sifflé et indiqué le camp au service.

- Pour les balles touchant une antenne ou le poteau, le 2<sup>ème</sup> arbitre indique balle "out" puis l'équipe fautive.

- Pour une faute de filet, le 2<sup>ème</sup> arbitre indique le côté correspondant du filet, puis le joueur fautif.

- Pour les temps morts, le 2<sup>ème</sup> arbitre va vérifier la feuille, il indique, bras levé, le 2<sup>ème</sup> temps mort et les 5<sup>èmes</sup> et 6<sup>èmes</sup> changements **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 2<sup>nd</sup> arbitre devrait 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. Ceci permet de se protéger, d'anticiper, voire d'empêcher l'interférence par un adversaire.

.../...

**LE TRAVAIL DU MARQUEUR :**

- Il doit être très attentif.
- Il doit actionner le buzzer (ou tout autre avertisseur sonore, *excepté un sifflet*) pour annoncer le (les) changement(s) **lorsque le (les) joueur(s) remplaçant(s) se trouve(nt) dans la zone de remplacement** et non pas lorsqu'il voit le (les) joueur(s) arriver pour se positionner dans la zone.
- Il doit vérifier la régularité du (des) changement(s) demandé(s).
- Il doit enregistrer le (les) changement(s) sur la feuille de match.
- Il doit informer que son travail est terminé.

**LE TRAVAIL DU 2<sup>nd</sup> 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.
- Il contrôle les joueurs surtout en cas de changements multiples (gestuelle).
- Il n'autorise qu'une entrée/sortie à la fois.
- Il utilise la gestuelle (croisement des bras en avant) pour permettre l'entrée/sortie.
- Il regarde et attend les deux bras levés du marqueur.

**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 prêt(s) à jouer.

**OBSERVATIONS PARTICULIERES :**

- La demande de remplacement exceptionnel en cas de blessure est toujours à l'initiative de l'entraîneur.
- En cas de demande de changement de joueur par les deux équipes au cours de la même interruption, le marqueur doit actionner le buzzer deux fois (1 fois pour chaque équipe). Si les requêtes sont régulières, le 2<sup>nd</sup> arbitre effectue alors les changements en débutant par l'équipe au service.

**OBSERVATIONS SUR LA NOUVELLE FEUILLE DE MATCH :**

- Liste des équipes: 14 lignes + 2 lignes Libero.
- Pour les compétitions FIVB, le(s) libero(s) ne sont inscrits que dans les lignes prévues à cet effet. 14 joueurs maximum dont 12 joueurs réguliers. Soit 12 + 0, ou bien 12 + 1 libero, ou bien 12 + 2 liberos.
- Pour les compétitions CEV: 12 joueurs maximum, dont éventuellement 1 ou 2 liberos. Soit 12 + 0, ou bien 11 + 1 libero ou bien 10 + 2 liberos.

**Pour la saison 2009-2010 (FFVB) :**

**Un maximum de 12 joueurs, dont éventuellement 1 libero, peuvent être inscrits.**

- Au-dessus du pavé " Sanctions ", création d'un pavé " Demande Non Fondée " avec deux cases A et B à cocher pour enregistrer la première demande non fondée de chaque équipe (R.15.11). Se reporter au Powerpoint " *Cas particuliers de demandes d'interruption de jeu et conséquences* ".