DIRECTIVES ET INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE

Edition 2020

(Traduction de la version originale anglaise)

INTRODUCTION

Ces directives et instructions sont valables pour les compétitions internationales de haut niveau. En raison de l'importance de ces événements, tous les arbitres doivent être prêts à remplir leurs fonctions dans les meilleures conditions physiques et psychologiques. Il est très important que tous les arbitres internationaux FIVB et les arbitres internationaux comprennent la signification et l'importance de leurs performances pour le volleyball moderne.

La Commission d'Arbitrage et des Règles de Jeu de la FIVB (R & RGC) invite tous les arbitres qui officient dans les meilleurs événements de Volleyball à étudier attentivement les Règles Officielles de Volleyball de la FIVB (2017-2020) ainsi que ces Directives et Instructions d'Arbitrage, le manuel des cas pratiques de volleyball et le contenu sur la plate-forme de formation en ligne de la FIVB, y compris le système de challenge et de tablettes, pour rendre notre jeu plus vivant et éviter les interruptions. * * *

La politique de la FIVB en 2020 est d'encourager un arbitrage en douceur - c'est-à-dire d'intervenir le moins possible et de faciliter la progression du match en tant que divertissement. L'arbitre ne doit pas « guetter » les fautes. S'appuyant sur le concept de « l'arbitrage en douceur », il est nécessaire de comprendre la contribution des arbitres à la **prévention** des arguments artificiels, des retards et des interruptions du match. Les arbitres doivent comprendre la philosophie qui soutient l'application des règles pour créer un ensemble de divertissement regardé et apprécié par des millions de personnes dans les salles à travers le monde et également à travers les différents médias.

Le bon arbitre aide dans ce contexte, en restant à l'arrière-plan. Le mauvais arbitre entrave ce spectacle en voulant jouer un rôle de premier plan dans le match, ce qui est contraire aux exigences de la FIVB.

Cependant, les expressions négatives conscientes ou les gestes incorrects envers l'adversaire, ou les protestations contre la décision des arbitres ou les paroles / actions contestataires adressées à l'encontre du Délégué Technique de la FIVB du match sont strictement interdites et seront sanctionnées.

ANALYSE DES RÈGLES

Règle 1 - Aire de jeu

Deux jours avant la compétition, la sous-commission d'arbitrage, en tant que membre de comité de contrôle, ainsi que les arbitres doivent vérifier les dimensions du terrain ainsi que la qualité des lignes de délimitation. Lorsque le système de vidéo challenge Hawk-Eye est utilisé, les dimensions exactes du terrain deviennent encore plus importantes. Cette vérification doit être effectuée avant que Hawk-Eye étalonne ses caméras.

Règle 2 - Le filet et les Poteaux

1. En raison de l'élasticité du filet, le 1er arbitre doit vérifier s'il est correctement tendu. En lançant un ballon dans le filet, il peut voir s'il rebondit correctement. Le ballon doit rebondir sur le filet correctement tendu. Si le filet présente des ondulations, il ne peut pas être utilisé et doit être réparé avant de commencer le match.

   Les antennes doivent être placées sur les côtés opposés du filet en position 4, au-dessus du bord extérieur des lignes latérales (schéma 3) pour rendre chaque terrain aussi identique que possible.

2. Le 2ème arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le tirage au sort au moyen d'une toise de mesure (si possible métallique) conçue à cet effet. Sur la toise doit être marquée la hauteur de 243/245 cm et 224/226 cm pour les hommes et les femmes, respectivement. Le 1er arbitre reste près du 2ème arbitre pendant cette vérification pour superviser et confirmer la mesure.

3. Les juges de ligne doivent vérifier si les bandes latérales sont exactement perpendiculaires à la surface de jeu et au-dessus des lignes latérales et si les antennes sont justes au bord extérieur de chaque bande latérale. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être réajustées immédiatement.

4. Avant le match (avant l'échauffement officiel) et pendant le match, les arbitres doivent vérifier que les poteaux et la chaise de l'arbitre ne présentent aucun danger pour les joueurs (par exemple, parties saillantes des poteaux autour des treuils, microphones, câbles fixant les poteaux, etc.). Si de tels objets sont découverts et constituent un risque de blessures les arbitres doivent demander aux organisateurs de les retirer ou de les couvrir. En cas d'ignorance de l'organisateur, cela doit être signalé immédiatement au Délégué Technique de la FIVB.

5. Équipement supplémentaire : bancs pour les équipes, table des marqueurs, tablettes pour coach et tablettes fixées aux poteaux (dans le cas où le système de tablettes n'est pas utilisé : deux sonnettes électriques avec lampes rouge / jaune – une sonnettes électrique près de chaque coach de l'équipe - pour signaler les demandes d'interruptions de jeu règlementaires), une chaise pour le 1er arbitre, une toise pour mesurer la hauteur du filet, un manomètre, une pompe, un thermomètre, un hygromètre, un support pour 6 ballons de match, des plaquettes numérotées pour les remplacements (lorsque les tablettes ne sont pas utilisées) - pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour seniors, voir le manuel spécifique des compétitions pour les numéros acceptés - au moins 8 serviettes absorbantes pour les essuyeurs rapides et deux gilets / chasubles pour Libéro. Une sonnette doit être installée sur la table des marqueurs, ou à travers le système de score électronique, pour signaler les fautes de rotation, les demandes de challenge, les temps morts techniques (si appliqués) et les demandes de remplacement.

6. L'organisateur doit également fournir deux antennes de réserve et un filet de rechange à mettre sous la table des marqueurs ou à proximité du terrain.

7. Un tableau électronique est obligatoire pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, ainsi qu'un tableau de score manuel sur la table des marqueurs (ou tableau de score lumineux). Remarque : même si ce tableau est utilisé, un tableau de score manuel doit toujours être disponible en cas de défaillance technique.

Règle 3 - Ballons

1. Un support pour ballons (métallique) est nécessaire pour les 6 ballons de match près de la table de marqueur (5 ballons en jeu + 1 ballon de réserve).

2. Le 2ème arbitre prend possession des 5 ballons à utiliser dans le match avant le début du jeu et vérifie qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques (couleur, circonférence, poids et pression). Le 2ème arbitre en est alors responsable tout au long du match.

3. Seuls les ballons homologués par la FIVB peuvent être utilisés (marque et type comme exigé pour chaque compétition dans le manuel Spécifique du Règlement de la compétition).

4. Système de cinq ballons - pendant le match :

   Six ramasseurs de ballons seront utilisés et placés dans la zone libre selon le schéma 10 du règlement.

   Avant le début du match, les ramasseurs de ballons en positions 1, 2, 4 et 5 recevront chacun un ballon du 2ème arbitre qui remettra le cinquième ballon au serveur pour le 1er set et pour le set décisif.

   Pendant le match, lorsque le ballon est hors-jeu :

   4.1 Si le ballon est en dehors du terrain, il sera récupéré par le ramasseur le plus proche et immédiatement roulé vers le ramasseur qui vient de remettre son ballon au joueur qui devait servir.

   4.2 Le ballon circule entre les ramasseurs en le roulant au sol (non lancé), lorsque le ballon est hors-jeu, de préférence pas du côté où se trouve la table du marqueur.

   4.3 Si le ballon est sur le terrain, le joueur le plus proche du ballon doit immédiatement le faire sortir du terrain, au-dessus de la ligne de côté la plus proche.

   4.4 Au moment où le ballon est hors-jeu, le ramasseur de ballons numéro 1 ou 2, ou 4 ou 5 doit remettre le ballon au serveur le plus tôt possible, afin que le service puisse avoir lieu sans retard.

Règle 4 - Équipes

1. La composition d'une équipe est déterminée dans le Règlement spécifique de chaque Compétition et peut comprendre jusqu'à 17 personnes comprenant jusqu'à 12 joueurs, parmi eux jusqu'à 2 joueurs Libéros et jusqu'à 5 officiels. Les 5 officiels autorisés sur le banc sont actuellement choisis par le coach, à condition qu'ils soient inscrits sur le O2-bis.

   Pour les compétitions mondiales et officielles FIVB seniors, jusqu'à 14 joueurs peuvent être enregistrés sur la feuille de match manuelle ou électronique et jouer dans le match.

   Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles seniors, si le médecin ou le thérapeute d'équipe ne figure pas parmi les officiels de l'équipe sur le banc, ils peuvent être assis à l'endroit indiqué par le Délégué Technique de la FIVB et n'intervenir que sur invitation des arbitres pour traiter une urgence concernant les joueurs. Le thérapeute d'équipe (même s'il n'est pas sur le banc) peut assister à l'échauffement jusqu'au début de la séance d'échauffement officiel au filet. Les arbitres doivent vérifier avant le match (pendant le protocole officiel) le nombre de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc ou à rester dans chaque zone d'échauffement.

   Les membres de l'équipe participant à la séance d'échauffement officiel commune doivent être principalement de leur côté de l'aire de jeu. Pendant l'échauffement officiel au filet, il est permis de rester du côté de l'aire de jeu de l'adversaire près du filet, pour éviter les accidents avec des ballons errants, mais sans déranger les joueurs adverses.

2. Dans les cas où plus de 12 joueurs vont jouer, deux Libéros sont obligatoires dans la liste des équipes dans la feuille de match. Art19.1.1

3. Le coach et le capitaine de l'équipe (qui vérifient et signent chacun la feuille de match ou la liste des équipes pour la feuille de match électronique) sont responsables de l'identité des joueurs figurant sur la feuille de match.

4. Le 1er arbitre doit vérifier les uniformes. Il / elle doit signaler au Délégué Technique du match toutes les irrégularités dans les uniformes des joueurs et des officiels d'équipe et suivre ses instructions. Les uniformes doivent être identiques. Dans la mesure du possible, les maillots doivent être à l'intérieur du short et s'ils ne le sont pas, il est nécessaire, à un moment approprié, de demander aux joueurs de manière polie, de les mettre à l'intérieur - en particulier au début du match et de chaque set. Les maillots ajustés qui ne peuvent pas rentrer à l'intérieur du short sont toujours acceptables.

   La barrette identifiant le capitaine de l'équipe (8x2 cm) doit être fixée sous le numéro sur sa poitrine de manière à être clairement visible pendant tout le match. Les arbitres doivent le vérifier avant le début du match.

5. Avant le match, en temps voulu, les arbitres doivent procéder à une contre-vérification minutieuse afin de contrôler si le nombre réel de joueurs correspond à la composition de l'équipe enregistrée sur la feuille de match. De cette façon, toute anomalie peut être découverte à temps, si elle est découverte plus tard, peut perturber le déroulement normal du match.

6. Les joueurs dans la zone d'échauffement pendant les sets ne peuvent pas utiliser des ballons mais peuvent utiliser leur matériel d'échauffement personnel (par exemple des bandes élastiques).

7. Le staff technique de l'équipe (approuvé lors de la réunion préliminaire) doit se conformer à l'une des options d'habillement suivante lors d'un match :

   7.1 Tous porter des survêtements et des polos de la même couleur et du même style ou,

   7.2 Tous porter une veste habillée, une chemise habillée avec col, une cravate (pour les hommes) et des pantalons de la même couleur et du même style, à l'exception du thérapeute de l'équipe qui peut porter le survêtement d'équipe et un polo.

Cela signifie que si le coach enlève sa veste ou sa veste de survêtement, tous les autres officiels doivent enlever leurs vestes ou vestes de survêtement en même temps afin d'être habillés de façon uniforme.

Règle 5 - Responsables d'équipe

1. Le 1er arbitre doit identifier le capitaine en jeu et le coach qui sont les seuls autorisés à intervenir pendant le match. Les arbitres doivent savoir tout au long du match qui sont les capitaines en jeu.
2. Si le capitaine en jeu demande une explication sur l'application des règles de jeu, le 1er arbitre doit lui répondre, si nécessaire non seulement en répétant ses gestes de la main, mais dans la langue de travail de la FIVB (anglais), en parlant brièvement, en utilisant la terminologie officielle du règlement. Le capitaine en jeu n'a le droit de demander que des explications sur l'application ou l'interprétation des règles édictées par les arbitres au nom de ses coéquipiers.
3. Le coach n'a pas le droit de demander quoi que ce soit aux membres du corps arbitral, à l'exception des interruptions de jeu réglementaires (temps morts et remplacements). Mais, si sur le tableau de score, le nombre d'interruptions de jeu réglementaires utilisées et / ou le score ne sont pas indiquées, ou ne sont pas correctes, il / elle peut attirer l'attention du marqueur pour une éventuelle correction lorsque le ballon est hors-jeu.
4. Le coach n'a pas le droit de perturber le jeu ou le travail des officiels (arbitres, juges de ligne). Le coach n'a pas le droit d'entrer sur le terrain pour n'importe quelle raison, sauf pour assister un joueur blessé. Le coach n'a pas le droit de parler ni de protester contre les décisions des arbitres, ils ne peuvent que demander au deuxième arbitre de leur clarifier certaines demandes du Challenge.

Règle 6 - Marquer un point, gagner un set et le match

Si un échange a été interrompu en raison d'une blessure ou d'une interférence extérieure, il est considéré comme un **échange incomplet**. Il n'est pas autorisé de demander une interruption de jeu règlementaire, sauf un remplacement forcé d'un joueur blessé ou sanctionné pendant l'interruption forcée.

Règle 7 - Structure du jeu

1. A la fin de chaque set, le 2ème arbitre demande immédiatement aux coachs la remise de la fiche de position ou la position via la tablette électronique pour le set suivant, afin d'éviter de prolonger l'intervalle de trois minutes entre les sets.

   Si un coach retarde systématiquement la reprise du match en ne donnant pas la fiche de position à temps, le 1er arbitre doit sanctionner cette équipe pour retard. Cela s'applique également si l'équipe ne parvient pas à fournir les informations par voie électronique via la tablette.
2. Si une faute de position est commise, après le geste officiel pour faute de position, l'arbitre qui a sifflé la faute doit indiquer les joueurs fautifs. Si le capitaine en jeu demande plus d'informations sur la faute, le 2ème arbitre doit montrer au capitaine en jeu la fiche de position ou via la tablette fixée au poteau les joueurs qui ont commis la faute de position. Après quoi, la position de l'équipe adverse devrait être corrigée par le 2ème Arbitre.
3. Si le service n'a pas été exécuté par le joueur selon la fiche de position de son équipe, c'est-à-dire qu'une faute de rotation s'est produite et qu'elle n'a été découverte qu'après la fin de l'échange qui a commencé avec la faute de rotation, un seul point doit être attribué à l'équipe en réception. (Règle 7.7.1.1)

Règle 8 - Situations de jeu

1. Il est essentiel de comprendre l'importance du mot "**complètement**" dans la règle 8.4.1. Cela signifie que toute compression qui permet au ballon d'entrer en contact avec la ligne A TOUT MOMENT pendant le processus de contact avec le sol rend le ballon "IN", mais si le ballon à n'importe quel moment n'a pas contacté la ligne, il est "OUT".

2. Les câbles reliant le filet au-delà de la longueur de 9,50 / 10,00 m ne font pas partie du filet. Ceci s'applique aussi pour les poteaux et les câbles. Ainsi, si un ballon touche une partie externe du filet, au-delà de ses bandes latérales (9 m), il a touché un "objet extérieur" et doit être sifflé et signalé par les deux arbitres comme "ballon OUT" aussi par les juges de ligne en agitant le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne.

Règle 9 - Jouer le ballon

1. Interférence dans l'action de jouer le ballon par : le juge de ligne, le 2ème arbitre ou le coach dans la zone libre
   - Si le ballon touche le coach, il est "OUT" (Règle 8.4.2).
   - Si le ballon touche un officiel, il est "OUT" (Règle 8.4.2) et n'entraînera pas de "rejouer l'échange", sauf si le 2ème arbitre ou le juge de ligne « interfère » clairement avec l'action du joueur pour jouer le ballon.
   - Si le joueur prend l'appui sur un officiel ou le coach pour jouer le ballon, c'est la faute du joueur (touche assistée, règle 9.1.3).
2. Il est souligné que seules les fautes vues et commises doivent être sifflées. Le 1er arbitre ne doit regarder que la partie du corps qui entre en contact avec le ballon, il / elle ne doit pas être influencé ni par la position du corps du joueur avant et / ou après avoir joué le ballon ni par le bruit du contact. La Commission d'Arbitrage et des Règles de Jeu de la FIVB insiste pour que les arbitres autorisent le contact avec les doigts ou tout autre contact légal selon les règles, en évitant l'exagération du jugement de « double contact ».
3. Pour mieux comprendre le texte de la règle 9.2.2:

   Un ballon lancé implique deux actions de jeu, d'abord attraper puis lancer le ballon, tandis que jouer le ballon signifie que le ballon rebondit à partir du point de contact.
4. L'arbitre doit faire attention à la régularité de la touche du ballon, en particulier lorsqu'une attaque en feinte ("tip") est utilisée, en changeant la direction du placement du ballon. Lors d'une attaque, le placement est autorisé si le ballon n'est pas tenu ou lancé. "Placement" signifie une attaque du ballon (complètement au-dessus du bord supérieur du filet) exécutée doucement avec une main / des doigts.

   Le 1er arbitre doit surveiller de près les placements. Si le ballon après cette action ne rebondit pas instantanément, mais est accompagné de la main / est lancé, c'est une faute, et doit être pénalisée.
5. L'attention doit être attirée sur le fait que l'action du contre d'un joueur ne sera pas légale s'il n'intercepte pas simplement le ballon venant de l'adversaire, mais le tient (ou le soulève, le pousse, le porte, le lance, l'accompagne). Dans de tels cas, l'arbitre doit siffler la faute du contre comme une « tenue » (cela ne doit pas être exagéré).
6. Dans quatre cas différents la touche du ballon d'une équipe est considérée comme la première des trois touches d'équipe **:**

   6.1 La réception du service.

   6.2 La réception d'une attaque (pas seulement la frappe d'attaque (smash), toutes les attaques (voir la règle 13.1.1).

   6.3 La réception du ballon provenant du contre adverse.

   6.4 La réception du Ballon provenant de son propre contre.
7. Conformément à l'esprit des compétitions internationales de haut niveau et pour encourager des échanges plus longs et des actions spectaculaires, seules les fautes les plus évidentes seront sifflées. Par conséquent, lorsqu'un joueur n'est pas en très bonne position pour jouer le ballon, le 1er arbitre sera moins sévère dans son jugement des fautes de touche du ballon. Par exemple :

   7.1 Le passeur est obligé de faire une action très rapide pour atteindre le ballon afin de le jouer.

7.2 Le joueur est obligé de faire des actions très rapides pour jouer un ballon après qu'il ait rebondi du contre ou d'un autre joueur.

7.3 Le premier contact d'équipe peut être librement accepté sauf si le joueur attrape ou lance le ballon.

Règle 10 - Ballon au filet et Règle 11 - Joueur au filet

1. La règle (10.1.2) donne le droit de récupérer le ballon dans la zone libre de l'équipe adverse. Cependant, le ballon peut également être récupéré par-dessus la table du marqueur du côté de l'adversaire. Dans ce cas, les joueurs et les coachs doivent effectuer le mouvement approprié dans leur propre zone libre pour permettre au joueur de rejouer le ballon sur son terrain.

   Si le ballon traverse le plan vertical du filet, dans l'espace de passage, vers la zone libre de l'adversaire et est touché par le joueur tentant de retourner ce ballon, les arbitres doivent siffler la faute au moment du contact et signaler "OUT".

2. L'action de jouer le ballon au filet se termine lorsque le joueur, après un atterrissage en sécurité, est prêt à effectuer une autre action.

   L'action de jouer le ballon est toute action de joueurs qui sont proches du ballon et tentent de le jouer, même si aucun contact n'est établi avec le ballon. Cela inclut les tentatives d'attaques. Il convient de prêter attention aux situations suivantes :

   Si un joueur est dans sa position de jeu sur son terrain et qu'un ballon est poussé du côté opposé dans le filet et le filet touche le joueur, aucune faute n'est commise par ce dernier. Le joueur peut effectuer un mouvement pour défendre son corps mais n'a pas le droit de faire une action active vers le ballon afin de changer délibérément la trajectoire du ballon qui rebondit. Cette dernière situation doit être considérée comme une faute de touche de filet.

   Contact avec le filet par les cheveux d'un joueur/joueuse : cela ne doit être considéré comme une faute sauf s'il est clair que cela a affecté la capacité de l'adversaire à jouer le ballon ou interrompu l'échange (par exemple, une queue de cheval s'emmêle dans le filet).

3. Si un joueur touche une partie externe du filet (bande supérieure à l'extérieur des antennes, câbles, poteaux, etc.), cela ne peut jamais être considéré comme une faute, sauf si la structure du filet lui-même ou la touche du filet est délibérée.

4. Lorsque la pénétration dans le terrain adverse au-delà de la ligne centrale se fait avec le pied, c'est-à-dire que le pied touche le sol du terrain de l'adversaire, pour être légal, une partie de celui-ci doit rester en contact avec la ligne centrale ou au-dessus.

5. En raison de la haute qualité des équipes participantes, le jeu près du filet est d'une importance fondamentale, en conséquence, les arbitres et les juges de ligne doivent être attentifs, spécialement dans les cas où le ballon touche ou effleure les mains du contre et ensuite envoyé en dehors du terrain.

   De plus, les arbitres doivent être attentifs aux cas d'interférence. Lorsque le joueur touche le filet pendant l'action de jeu, ou tente de jouer le ballon ou de faire une feinte avec le ballon, alors c'est une FAUTE DE FILET. Lorsque le rebond naturel est affecté par l'action délibérée d'un adversaire se dirigeant vers le filet, ou lorsque le filet est attrapé et que le ballon est lancé hors du filet (tir de fronde), alors c'est de l'interférence. Un joueur empêchant un adversaire de bouger pour atteindre le ballon légitimement est également une faute d'interférence. Briser les cordes par contact / les attraper interfère également avec le jeu.

6. Afin de faciliter la collaboration entre les deux arbitres, la répartition du travail sera la suivante : le 1er arbitre se concentrera principalement sur la trajectoire du ballon et le 2ème arbitre se concentrera sur les fautes de filet pendant toute la durée du match.

Règle 12 - Service

1. Afin d'autoriser le service, il n'est pas nécessaire de vérifier que le serveur est prêt - seulement que le joueur au service est en possession du ballon. Le 1er arbitre doit siffler immédiatement. Dans le déroulement normal du jeu (aucun remplacement, aucune sanction, etc.) pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, une durée de 15 secondes est prévue pour le service après la fin de l'échange précédent.
2. Avant que le 1er arbitre ne siffle pour le service, il / elle doit vérifier si une répétition est demandée par la télévision, dans ce cas il doit retarder l'autorisation de service ; sa fréquence et sa durée peuvent varier en fonction des différentes compétitions.
3. Le 1er arbitre et les juges de ligne correspondants doivent prêter attention à la position du serveur au moment de frapper le ballon ou au moment de l'impulsion pour effectuer un service en sautant (smash). Le serveur peut commencer son mouvement de service en dehors de la zone de service mais doit être entièrement à l'intérieur au moment du contact (ou le pied qui a touché le sol en dernier doit être entièrement à l'intérieur de la zone de service au moment de l'impulsion).
4. Si le serveur ne vient pas normalement dans la zone de service ou n'accepte pas le ballon du ramasseur, ce qui entraîne un retard intentionnel, l'équipe peut recevoir une sanction pour retard. Afin d'éviter toute mauvaise interprétation, les 8 secondes se comptent immédiatement après que le 1er arbitre a sifflé pour autoriser le service.
5. Le 1er arbitre doit faire attention à l'écran lors de l'exécution du service lorsqu'un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service, agitant les bras, sautant ou se déplaçant latéralement ou en se tenant groupé, empêchent leur adversaire de voir le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon traverse le plan vertical du filet. (C'est-à-dire que les deux critères doivent être réunis pour que les actions / positions des joueurs soient jugées comme un écran). Donc, si le ballon servi peut-être vu clairement tout au long de sa trajectoire, jusqu'à ce qu'il traverse le filet vers l'adversaire, il ne peut pas être considéré comme un écran.
6. Le 1er arbitre ne peut pas autoriser le service si l'équipe n'a pas le nombre exact de joueurs (6) (par exemple, il y a 5 ou 7 joueurs) sur le terrain, dans ce cas, il / elle doit attendre et rappeler l'équipe et, si nécessaire, donner une sanction pour retard. Une procédure similaire devrait être appliquée si un Libéro a tourné en position 4 et n'est pas clairement remplacé par le joueur respectif.

Règle 13 - Frappe d'attaque

1. Lors du contrôle du joueur de la zone arrière et de la frappe d'attaque du Libéro, il est important de comprendre qu'une telle faute n'est commise que si l'attaque est terminée (soit le ballon a complètement traversé le plan vertical du filet, soit il a été touché par l'un des adversaires).

Règle 14 - Contre

1. Le contreur a le droit de contrer tout ballon dans l'espace de l'adversaire ; avec ses mains au-dessus du filet à condition que :
   - Ce ballon, après le 1er ou le 2ème contact de l'équipe adverse, est dirigé vers le terrain des contreurs et
   - Aucun joueur de l'équipe adverse ne soit assez proche du filet dans cette partie de l'espace de jeu pour jouer le ballon dans le cadre d'un 2ème ou un 3ème contact.

   Cependant, si un joueur de l'équipe adverse est près du ballon, qui est complètement de son côté du filet, et sur le point de le jouer, la touche de contre au-delà du filet est une faute si le contreur contacte le ballon avant ou pendant l'action de jouer le ballon, ayant empêché ainsi l'action de l'adversaire.

   Après la troisième touche de l'adversaire, chaque ballon peut être contré dans l'espace de l'adversaire.

2. Les passes ou les touches légales (pas les attaques) qui ne traversent pas le filet vers le terrain de l'adversaire ne peuvent être contrées au-delà du filet qu'après le troisième contact.

3. Lorsqu'un ballon vient des adversaires (un ballon « cadeau » ou « gratuit »), l'arbitre doit être capable de distinguer entre une action d'attaque ou une action de contre du joueur qui joue le ballon. Parce que le type d'action (geste) avec lequel le joueur joue un tel ballon, déterminera s'il s'agit d'une attaque ou d'un contre.

   Lors d'une action d'attaque (Smash), le joueur effectue un élan arrière (back swing) d'un ou de deux bras puis frappe le ballon en le dirigeant vers l'adversaire.

   Pendant ce temps, lors d'une action de contre, le joueur saute au-dessus du filet afin d'intercepter le ballon avec une ou deux mains sans un élan arrière **(sans back swing).**

4. Si après l'attaque d'un ballon venant de l'adversaire (un ballon "cadeau" ou "gratuit"), le ballon rebondit sur le filet et frappe le même joueur, c'est une faute (double contact). Mais, si ce ballon « cadeau » ou « gratuit » est contré contre la bande supérieure du filet, le contreur peut le rejouer et est considéré comme la première touche d'équipe.

Règle 15 - Interruptions de jeu règlementaires

1. <u>TO & TTO (en cas d'utilisation)</u>

   1.1 Lorsque le coach demande un temps mort, il doit toujours utiliser le geste officiel de la main. S'il se lève seulement, demande oralement ou appuie sur la sonnette, ou demande à travers la tablette, l'arbitre doit être sûr qu'il est prêt à demander un temps mort, être proactif, avant d'accorder / rejeter quoi que ce soit. Si, pour une raison quelconque, la demande de temps mort est rejetée, le 1er arbitre doit décider s'il s'agit d'une intention de retarder le jeu et de le sanctionner conformément aux règles de jeu.

   1.2 Le marqueur adjoint doit utiliser la sonnette (ou tout autre moyen similaire) pour signaler chaque temps mort technique (TTO), dans le cas où ceux-ci sont exceptionnellement utilisés à la demande des organisateurs sur la base d'un accord de marketing, après que la première équipe ait atteint les 8ème et 16ème points du set (cela ne relève pas de la responsabilité du 2ème arbitre). Le marqueur adjoint doit signaler avec la sonnette la fin du TTO.

2. Procédure de remplacement

   2.1 Le 2ème arbitre se tiendra entre le poteau et la table du marqueur et - à moins que le remplacement ne soit illégal pour le marqueur - fera un geste (en croisant les bras) aux joueurs, pour s'échanger à travers la ligne de côté. Si la tablette est utilisée, il n'est pas nécessaire de faire le geste de croisement de bras à moins que les joueurs tardent l'échange sur la ligne latérale.

   En cas de remplacements multiples, le 2ème arbitre attendra le signal de la main du marqueur (ou « marqueur prêt » s'il utilise la communication sans fil), que le remplacement précédent est enregistré et ensuite il / elle procédera au remplacement suivant.

   Dans le cas du remplacement sur tablette, le logiciel empêche les remplacements illégaux et est automatiquement enregistré sur la feuille de match, de sorte que le 2ème arbitre n'intervient que dans les cas extrêmes où un retard est causé. La fonction du marqueur, dans ce cas, passe de la saisie des données à la vérification des données, puis à l'acceptation (ou au rejet) de ces données via la feuille de match électronique. De plus, si le marqueur doit enregistrer le remplacement manuellement – via la feuille de match électronique - le 2ème arbitre devrait en tenir compte et, si nécessaire, prendre un peu plus de temps sur le processus.

   Il convient de noter que la demande de remplacement **est toujours le moment de l'entrée du joueur dans la zone de remplacement**, quelle que soit la méthode employée ou la méthode d'enregistrement utilisée.

2.2 Les remplacements multiples ne peuvent être effectués que successivement : d'abord, une paire de joueurs, puis une autre, etc., afin de permettre au marqueur de prendre bonne note et de les vérifier un par un. En cas de remplacements multiples, les joueurs remplaçants doivent approcher la zone de remplacement comme une seule unité. S'ils ne sont pas une vraie paire, mais il y a un peu de temps après l'entrée du premier joueur dans la zone de remplacement lorsque le deuxième joueur arrive, et il est évident qu'il / elle fait partie du remplacement, les arbitres peuvent être moins sévères, permettant le remplacement. Le léger retard du deuxième (troisième) joueur ne peut pas entraîner de réel retard de jeu, c'est-à-dire que le joueur suivant doit être dans la zone de remplacement, lorsque l'enregistrement du remplacement précédent est terminé.

Aussi, avec l'utilisation des Tablettes, (si utilisées), plusieurs remplacements peuvent être autorisés en même temps, ce qui accélère le jeu. Les 2 arbitres doivent donc autoriser les remplacements librement en utilisant cette méthode.

2.3 Il est très important de s'assurer que les joueurs se déplacent rapidement et calmement.

Selon la procédure actuelle, le cas des sanctions pour retard lorsque les remplaçants ne sont pas prêts à entrer dans le match devrait être minimisées.

2.4 Il est de la responsabilité du 2ème arbitre et du marqueur, de ne pas utiliser le sifflet ou la sonnette si le joueur remplaçant n'est pas prêt comme demandé.

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

3. En cas de blessure, les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement et permettre au personnel médical d'entrer sur le terrain.

4. Les arbitres doivent étudier attentivement et comprendre la signification exacte de la règle concernant la "demande non fondée" (Règle 15.11) : Les demandes non fondées peuvent entrainer des avertissements de retard et / ou des sanctions car il existe des définitions spécifiques de demandes non fondées à savoir :

- Demander un temps mort par un membre non autorisé.
- Demander un temps mort ou un remplacement après le coup de sifflet de l'arbitre pour autoriser le service ou au cours du jeu.
- Demander un septième remplacement ou un troisième temps mort.
- Demander un deuxième remplacement avant la fin de l'échange de jeu terminé et avant que le jeu ait repris.

Le 2ème arbitre doit s'assurer que toute demande non fondée est enregistrée dans la case spéciale dans la feuille de match.

5. Lorsque la feuille de match électronique est utilisée, le marqueur et le marqueur adjoint doivent coopérer verbalement pour la reconnaissance et l'enregistrement des remplacements du Libéro.

6. Avant que l'échange suivant soit terminé, il est interdit de demander tout type d'interruption de jeu réglementaire supplémentaire après avoir déjà vu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement de retard de jeu en même temps entre un échange terminé et le début de l'échange suivant. Par exemple, une équipe a demandé un temps mort après le coup de sifflet pour le service, mais le jeu a été arrêté et un avertissement de retard a été émis. L'équipe n'a désormais plus le droit de demander un autre temps-mort, ou un remplacement de joueur normal (sauf un remplacement exceptionnel dû à une blessure ou un remplacement forcé pour un joueur blessé ou sanctionné) avant la reprise du match.

7. Dans le cas d'un échange interrompu, il est inapproprié de demander une interruption de jeu règlementaire, sauf un remplacement forcé pour un joueur blessé ou sanctionné, avant que l'échange suivant soit terminé.

Règle 16 - Retards de Jeu

1. L'arbitre doit parfaitement connaître la différence entre une demande non fondée et un retard de jeu.

   Si le jeu a été retardé en raison d'une demande non fondée, il doit être considéré et enregistré comme un retard et l'équipe a toujours le droit à une autre demande non fondée.

   Quelques exemples parmi d'autres, qui devraient être considérés comme des retards de jeu :

   - Répéter tout type de demande non fondée, quel que soit le type de la première.
   - Demander un remplacement illégal et cette demande est constatée avant le service suivant.
   - Retarder le match en demandant à l'arbitre la permission de lacer ses chaussures, ce qui est considéré par les arbitres comme un retard intentionnel.
   - Répéter un retard (après le coup de sifflet pour le service, mais avant la frappe de service) de changement de Libéro.
   - Ne pas remplacer le Libéro qui tourne en position 4 et les arbitres sont obligés de rappeler à l'équipe cette obligation, et cette situation crée un retard de jeu.

2. Les arbitres doivent empêcher tout retard involontaire ou volontaire des équipes.

   La plupart des cas de « retard » pour les demandes de l'essuyage du sol sont causés par le manque d'expérience des essuyeurs rapides. Les organisateurs locaux doivent donc préparer les essuyeurs rapides bien avant le match, afin qu'ils travaillent rapidement et pénètrent sur le terrain **à la fin de chaque échange**, les joueurs n'ont pas le droit de demander l'essuyage - et donc les avertissements et les sanctions sont minimisés. Pendant le match, le 1er arbitre en particulier doit être proactif pour diriger le travail des essuyeurs. Bien qu'il soit acceptable pour les joueurs d'indiquer pour les essuyeurs l'endroit exact sur le terrain où il y a l'humidité.

   Il est de la responsabilité du 1er arbitre de décider des demandes d'essuyage des joueurs, s'ils retardent manifestement le jeu, et, si nécessaire, à infliger des sanctions de retard de jeu pour ces actions.

3. Essuyer le Terrain

   3.1 Seuls les quatre (4) essuyeurs rapides équipés de 2 serviettes absorbantes chacun, situés à 2 par terrain de jeu, sont responsables de garder le terrain propre et d'essuyer les éventuelles zones humides.

   Deux (2) essuyeurs rapides, assis de chaque côté de la table de marqueur, s'occuperont de la zone avant du terrain.

   Les deux (2) autres essuyeurs rapides sont assis à un endroit désigné sur le plan du terrain et s'occuperont principalement de la zone arrière. Immédiatement après l'essuyage rapide, le ou les essuyeurs doivent retourner dans leur position respective.

   3.2 Les arbitres ne participent pas aux opérations des essuyeurs. Cependant, ils ont le pouvoir de réglementer le travail des essuyeurs, uniquement dans les cas où le jeu est perturbé par le ou les essuyeurs, ou s'ils ne font pas leur travail correctement.

   3.3 Si les joueurs constatent l'existence d'une zone humide dangereuse sur le terrain, ils ont le droit de demander aux essuyeurs d'intervenir. Cependant, appeler les essuyeurs sans raison doit être considéré comme un retard de jeu intentionnel et sanctionné

   Si une équipe entrave la reprise du match suite à un temps mort sous prétexte d'humidité excessive sur le sol devant son banc d'équipe, le 1er arbitre peut infliger une sanction pour retard.

   Les serviettes des essuyeurs rapides ne doivent pas être utilisées pour éliminer les taches humides, car le liquide peut contenir des sels ou des sucres isotoniques qui seraient transférés au terrain de jeu. Ils devraient plutôt utiliser des serviettes en papier.

3.4 Si les joueurs, à leurs propres risques, essuient le sol avec leur propre petite serviette, le 1er arbitre n'attendra pas la fin de l'essuyage pour que les joueurs soient dans leur position correcte de jeu. S'ils ne sont pas à leur place au moment de la frappe de service, l'arbitre correspondant sifflera la faute de position. Encore une fois, utiliser un arbitrage en douceur et une interprétation proactive est toujours le concept principal pour juger ces cas.

Règle 18 - Intervalles et changements de terrains

1. Pendant les intervalles, des ballons autres que les ballons de jeu peuvent être utilisés par les joueurs pour s'échauffer dans la zone libre.
2. Pendant les intervalles, les cinq ballons restent avec les ramasseurs de ballons. Ils n'ont pas le droit de les remettre aux joueurs pour l'échauffement. Avant le set décisif, c'est le 2ème arbitre qui donne le ballon au premier serveur du set. Pendant les temps morts et les remplacements et lors du changement de terrain dans le set décisif au 8ème point, le 2ème arbitre ne prend pas le ballon. Il reste avec les ramasseurs de ballons.

Règle 19 - Le joueur Libéro

1. Dans le cas où une équipe a deux Libéros, le Libéro actif doit être inscrit dans la 1ère des deux lignes spéciales réservées aux Libéros, au plus tard avant que le coach ne signe la feuille de match.
2. Les conséquences d'un remplacement illégal de Libéro sont les mêmes que pour un changement illégal.
3. En cas de blessure du Libéro actif, et s'il n'y a pas de 2ème joueur Libéro sur la liste des équipes, ou si l'autre Libéro n'est pas disponible (blessé, malade, expulsé), le coach peut re-désigner comme nouveau Libéro, l'un des joueurs (à l'exception du joueur qui l'a remplacé) qui n'était pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

   La procédure sera similaire au processus de remplacement, si la re-désignation est effectuée immédiatement après la blessure, ou si la re-désignation est effectuée plus tard. Cela devrait être fait avec peu de formalité car le coach / capitaine en jeu confirme effectivement la décision qu'il / elle a prise en la communiquant au corps arbitral.
4. Faites attention à la différence entre le remplacement exceptionnel d'un joueur blessé et la re-désignation d'un Libéro blessé.

   Lorsqu'un joueur régulier est blessé et qu'il n'y a aucune possibilité de remplacement légal, tout joueur qui n'est pas **sur le terrain au moment de la blessure** (à l'exception du Libéro et de son remplaçant) peut remplacer le joueur blessé.

   Comparez cette procédure à la re-désignation d'un nouveau Libéro lorsqu'un joueur qui n'est pas sur le terrain **au moment de la re-désignation** (à l'exception du joueur remplaçant du Libéro en exercice ou d'un Libéro actif d'origine qui avait précédemment été déclaré incapable de jouer) peut devenir le nouveau Libéro ! il est à noter 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 la Règle 19.3.2., Les arbitres doivent prêter attention à la différence entre le libellé de la Règle 25.2.2.2, qui précise que le marqueur doit signaler toute erreur de l'ordre de service immédiatement après la frappe de service et la règle 26.2.2.2 qui stipule que le marqueur adjoint doit notifier aux arbitres tout remplaçant fautif du Libéro, sans mentionner "après la frappe de service". Cela signifie que le marqueur adjoint doit informer les arbitres d'un remplacement illégal du Libéro immédiatement lorsque cela se produit et la règle 7.7.2 ne doit être appliquée que dans le cas où le marqueur adjoint a omis la notification et qu'un échange (ou plus) a été joué.
6. Les arbitres devraient pouvoir faire la différence si une équipe n'a qu'un seul Libéro disponible et qu'il / elle **<u>devient</u>** incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) et s'il / elle est **<u>déclaré(e)</u>** incapable de jouer. Dans le premier cas, il ne dépend pas de l'équipe que le Libéro ne peut pas continuer le jeu, tandis que dans le

second cas, c'est la décision de l'équipe (coach ou en son absence le capitaine en jeu) que le Libéro ne poursuivra pas le jeu. Si le Libéro **devient** incapable de jouer et pendant l'interruption du jeu, un nouveau Libéro sera re-designé sans aucun retard, il / elle pourra remplacer le Libéro original immédiatement et directement sur le terrain. Cependant, si le Libéro sur le terrain est déclaré incapable de jouer, le joueur remplacé par le Libéro doit d'abord réintégrer le terrain, puis après un échange terminé, le nouveau Libéro re-designé a le droit de remplacer tout joueur de la zone arrière.

7. Dans certaines compétitions, l'équipe a le droit d'utiliser un Libéro ou des Libéro différents dans chaque match dans ce cas, se référer au règlement spécifique de Compétition.

Règle 20 – Conduite exigée
Règle 21 – Comportement incorrect et sanctions

1. Il est important de se rappeler que, selon la règle 21.2.1, le comportement des participants doit être respectueux et courtois, également envers les membres du comité de contrôle, les organisateurs, leurs coéquipiers et les spectateurs. Si l'attitude du coach (ou de tout autre officiel d'une équipe) dépasse les limites disciplinaires prévues à la règle 21, le 1er arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans aucune hésitation. Un match de volleyball est un spectacle sportif de joueurs, mais pas des officiels d'une équipe. Les arbitres ne doivent pas ignorer cette distinction.

   C'est une très importante recommandation de la Commission des Règles de Jeu et de l'Arbitrage de la FIVB que lorsque le coach se livre à un spectacle ou à une démonstration de jeu excessif, ou lorsque le coach (ou tout autre membre de l'équipe) s'adresse au délégué technique de la FIVB du match ou autre officiel FIVB à haute voix ou d'une manière agressive ou désobligeante, ou insultante (en le faisant même juste pour attirer l'attention du public), alors le 1er arbitre doit appliquer strictement l'échelle des sanctions. **Le spectacle doit être présenté par les joueurs sur le terrain et non pas par des problèmes périphériques qui nuisent à l'objectif principal de divertir la foule avec un jeu spectaculaire. Le coach n'est pas le spectacle !**

2. La règle 21.1 traite des "comportements incorrects mineurs" qui ne sont pas passibles de sanctions. Il est du devoir du 1er arbitre d'empêcher les équipes de s'approcher du niveau de sanction.

   Il est primordial que les arbitres usent de leur personnalité pour garder sous contrôle les « comportements incorrects » afin d'éviter des sanctions plus tard dans le match.

3. L'Application d'une sanction pour conduite incorrecte à l'encontre d'un membre d'une équipe, telle que décidé par le 1er arbitre :

   3.1 Membre d'une équipe sur le terrain :

   Le 1er arbitre doit siffler (généralement lorsque le ballon est hors-jeu, mais le plus tôt possible en cas de faute grave). Il / elle ordonne ensuite au joueur sanctionné de s'approcher de sa chaise. Lorsque le joueur est près de la chaise de l'arbitre, le 1er arbitre montre le ou les cartons appropriés indiquant la raison pour laquelle il l'a sanctionné.

   Le 2ème arbitre prend connaissance de cette action et la communique immédiatement au marqueur afin qu'il enregistre la sanction appropriée sur la feuille de match.

   Si le marqueur, sur la base des informations figurant sur la feuille de match, constate que la décision du 1er arbitre est contraire à l'échelle des sanctions, il doit immédiatement en informer le 1er arbitre via la communication sans fil ou le 2ème arbitre au cas où aucune communication sans fil n'est utilisée.

   3.2 Membre d'une équipe en dehors du terrain :

   Le 1er arbitre doit siffler, invite le capitaine en jeu vers sa chaise et l'informe de la sanction appliquée à l'encontre du membre de l'équipe concernée. C'est la responsabilité du 1er arbitre de montrer la ou les

cartons appropriés pour que tout le monde soit clairement informé du membre de l'équipe sanctionné, et ce dernier doit lever la main pour reconnaître la sanction.

3.3 Application des sanctions entre les sets :

En cas de pénalité, le 1er arbitre doit montrer le carton rouge au début du set suivant.

En cas d'expulsion ou de disqualification, le 1er arbitre doit appeler immédiatement le capitaine de jeu pour informer le coach concerné du type de sanction (pour éviter une double pénalisation de l'équipe) qui devrait être suivie formellement en montrant les cartons au début du set suivant.

4. Pendant le match, les arbitres doivent faire attention à l'aspect disciplinaire, en agissant avec fermeté lors de l'application des sanctions pour mauvaise conduite des joueurs ou des autres membres de l'équipe. Il faut rappeler aux arbitres que leur fonction consiste à évaluer les actions de jeu et non chercher les petites fautes individuelles.

Règle 22 - Corps arbitral et procédures

1. Pour informer exactement les équipes de la nature de la faute sifflée par les arbitres (pour le public, les téléspectateurs, etc.), les arbitres *doivent* utiliser les gestes officiels. Seuls ces gestes officiels et aucun autre (gestes officiels nationaux ou privés ou mode d'exécution) ne peuvent être utilisés sauf s'il est extrêmement nécessaire d'ajouter un geste de clarification pour une meilleure compréhension par tout le monde !

2. En raison de la rapidité du jeu, des problèmes peuvent survenir montrant des erreurs d'arbitrage. Pour éviter cela, le corps arbitral doit collaborer très étroitement ; après chaque action, ils devraient se regarder pour confirmer leur décision.

Règle 23 - 1er arbitre

1. Le 1er arbitre doit toujours coopérer avec ses collègues officiels (2ème arbitre, arbitre de challenge, marqueur, juges de ligne,). Il / elle doit les laisser travailler dans le cadre de leurs responsabilités et de leur autorité.

   En effet : après avoir sifflé la fin d'un échange, il doit immédiatement regarder les autres officiels (et ensuite donner sa décision finale avec les gestes officiels) :

   - Lorsqu'il décide si un ballon est "IN" ou "OUT", il / elle doit prendre des mesures directes sans hésitation. Il / elle doit confirmer en regardant le juge de ligne en charge de la ligne près de l'endroit où le ballon est tombé ; Bien que le 1er arbitre ne soit pas juge de ligne, il a naturellement le droit de le contrôler et même **l'obligation**, si nécessaire, de passer outre la décision de ses collègues et la changer ;
   - Pendant le match, le 1er arbitre doit souvent regarder le 2ème arbitre qui lui fait face (si possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet pour l'exécution du service), afin de savoir s'il signale une faute ou non (par exemple quatre touches, double, etc.).

2. La question de savoir si le ballon "OUT" a été touché précédemment par l'équipe qui reçoit, est vérifiée par le 1er arbitre et les juges de ligne. Cependant c'est le 1er arbitre qui prend la décision finale avec son geste officiel, après avoir vu les gestes des autres membres de son corps arbitral.

3. Il / elle doit toujours s'assurer que le 2ème arbitre et le marqueur ont suffisamment de temps pour effectuer leur travail administratif et d'enregistrement. Si le 1er arbitre ne leur donne pas le temps nécessaire au contrôle et à l'administration des faits, le 2ème arbitre doit interrompre le match en sifflant.

4. Le 1er arbitre peut changer toute décision de ses collègues officiels ou la sienne. S'il a pris une décision (sifflé) et constate ensuite que ses collègues (2ème arbitre, juge de ligne ou marqueur) ont pris une décision différente, il peut également décider que l'échange soit rejoué

5. Si le 1er arbitre constate que l'un des autres officiels ne connait pas son travail ou n'agit pas objectivement, il doit le remplacer.
6. Seul le 1er arbitre peut appliquer des sanctions pour conduite incorrecte et "retard". Si des officiels, autres que le 1er arbitre, constatent une irrégularité, ils doivent la signaler et la communiquer au 1er arbitre pour l'informer des faits. C'est le 1er arbitre et lui seul qui applique les sanctions appropriées.

Règle 24 - 2ème arbitre

1. Le 2ème arbitre doit être de la même compétence que le 1er arbitre. Il remplacera le 1er arbitre en cas d'absence ou en cas d'empêchement pour le 1er arbitre de poursuivre sa tâche.
2. Lors de l'échange de jeu près du filet, le 2ème arbitre doit se concentrer sur le contrôle de touche illégale du filet en se tenant du côté des contreurs, sur toutes les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale et sur les actions de jeu illégales sur l'antenne de son côté.
3. Le 2ème arbitre doit également vérifier soigneusement, avant et pendant le match, si les joueurs occupent leurs positions correctes, sur la base de la tablette placée sur le poteau devant lui ou de la "fiche de position". Si la tablette n'est pas utilisée, le 2ème arbitre est assisté par le marqueur, qui peut lui dire quel joueur doit être en position 1.
4. Il ne doit, ni oralement ni physiquement, diriger l'un des joueurs vers sa position correcte. En cas de différence entre la position des joueurs et celle indiquée sur la feuille de position, le 2ème arbitre doit appeler le capitaine en jeu ou le coach afin de confirmer la position exacte des joueurs.
5. Le 2ème arbitre doit faire attention au fait que la zone libre doit être toujours libre de tout obstacle pouvant causer une blessure à un membre de l'équipe (gourdes, trousse de premiers soins, etc.).
6. Pendant les TO et TTO (en cas d'application), le 2ème arbitre ne doit pas rester en position statique. Le 2ème arbitre peut se déplacer pour se diriger :
   - Vers le marqueur, pour contrôler son travail.
   - Vers le marqueur adjoint, pour obtenir des informations sur la position des Libéros.
   - Vers le 1er arbitre, pour recevoir et / ou donner des informations, si nécessaire.
   - Vers les équipes, pour déterminer si le Libéro est sur le point de tenter un « remplacement dissimulé »
7. Si pendant le match, le 2ème arbitre observe des gestes ou entend des mots antisportifs entre les adversaires, dès que le ballon est hors-jeu, il peut ordonner aux joueurs de changer de comportement en leur demandant de se calmer. Si la situation reste la même, il doit en informer le 1er arbitre.

Arbitre de réserve

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

1. Remplacer le 2ème arbitre en cas d'absence ou en cas d'empêchement de poursuivre son travail ou encore dans le cas où le 2ème arbitre remplacerait le 1er arbitre.
2. Contrôler les plaquettes de remplacement (si elles sont utilisées), avant le match et entre les sets.
3. Vérifier le fonctionnement des tablettes de bancs d'équipes (ETT) avant et entre les sets, en cas de problème.
4. Aider le 2ème arbitre à garder la zone libre et la surface de pénalité libre de tout obstacle.
5. Contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc, et tout membre de l'équipe envoyé dans la zone de pénalité (si utilisée).

6. Remettre au 2ème arbitre quatre ballons du match, immédiatement après la présentation des joueurs qui commencent le match.
7. Donner au 2ème arbitre le ballon du match une fois il a terminé de vérifier la position des joueurs sur le terrain.
8. Aider le 2ème arbitre à contrôler le travail des essuyeurs.

Arbitre du challenge et nouvelles technologies

Les innovations technologiques apparaissent très rapidement en relation avec notre jeu moderne. Dans la plupart des compétitions FIVB, l'utilisation de tablettes est obligatoire, ainsi que la feuille de match électronique, écouteurs et microphones pour la communication sans fil entre les membres du corps arbitral. L'arbitre international FIVB doit connaître en détail toute la nouvelle technologie de l'arbitrage moderne et comment l'utiliser, et en particulier ce qui se rapporte au processus de challenge / processus de remplacement, Tous ces détails peuvent être consultés dans les manuels spécifiques de compétition.

Suite à la récente décision de la FIVB, les arbitres du Challenge exerçant dans les événements de haut niveau de la FIVB sont nommés par la commission spéciale responsable des arbitres du Challenge. Ils travaillent dans une compétition uniquement comme arbitre du Challenge. Par conséquent, les arbitres ne sont désignés qu'en tant que 1er et 2ème arbitre.

Les recommandations suivantes doivent être appliquées par l'arbitre du challenge et pendant la procédure du challenge :

1. Tous les arbitres internationaux de la FIVB nommés pour les compétitions de la FIVB doivent étudier attentivement les règlements du Challenge approuvés pour toute compétition et les respecter strictement.
2. L'arbitre du Challenge doit porter l'uniforme officiel de l'arbitre international dans l'exercice de ses fonctions.
3. Pendant la communication **SANS FIL** entre les arbitres, il est obligatoire d'utiliser la simple terminologie de volleyball en anglais pour indiquer la nature d'un challenge demandé, par exemple. « Ballon IN ou OUT », «toucher le filet », « toucher l'antenne », « faute de pied sur la ligne de service », « faute de pied sur la ligne d'attaque », « toucher le contre », « pénétration au-delà de la ligne centrale », etc. ordre d'information adressé à l'arbitre du Challenge pour initier la procédure du Challenge : **Qui- Quoi- quand.** Par exemple : **« Challenge par équipe Italie - toucher du filet - au milieu d'un échange ».**
4. Le challenge "IN" ou "OUT" du ballon doit être évalué par un arbitre de challenge sur un moniteur de l'équipe de challenge avec système de suivi automatisé. La décision est entièrement basée sur la technologie.
5. Si un arbitre a interrompu l'échange en sifflant une faute (sauf "IN or OUT") qui ensuite a été contestée et s'est avérée suite à un challenge être une mauvaise **DECISION**, alors une reprise de jeu sera effectuée en raison de cette erreur d'arbitre. Par exemple : un premier arbitre a sifflé « quatre touches » ou « double touche » lorsqu'un ballon attaqué a touché la partie supérieure du filet et a rebondi, étant touche par la même équipe, et le premier arbitre n'a remarqué aucun contact de contre, mais plus tard, après un challenge de « contre », il était clair qu'un contact de contre avait eu lieu, une reprise de jeu sera décidée par le 1er arbitre.
6. L'arbitre du Challenge peut accepter les conseils de l'opérateur du Challenge / en particulier si le système Hawk-eye est utilisé / sur les caméras avec la meilleure vue pour l'évaluation, car elles sont une partie importante du processus de challenge et leur expertise peut éviter de perdre du temps lors du processus de révision. En aucun cas, la décision de l'arbitre du Challenge ne doit être faite sur une base de « supposition » ou de « prédiction » ou « d'anticipation ». Ce n'est que si l'arbitre du Challenge est absolument sûr visuellement de la situation qu'il peut annoncer sa décision. Tout doute sera interprété en faveur de la décision précédente de l'arbitre.
7. Selon le règlement du Challenge en vigueur, seules les actions de challenge incluses dans le menu des challenges sont autorisées et peuvent être demandées à tout moment d'échange ; l'arbitre du Challenge doit clairement indiquer à l'opérateur du Challenge à quel moment le challenge a été demandé. Si au cours du processus de

révision, une autre faute (antérieure à celle contestée) a été trouvée, cette faute antérieure doit être annoncée par l'arbitre du challenge comme décidant 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. Cependant, il n'est pas conseillé que le 1er arbitre refuse l'évaluation de l'arbitre de challenge et principalement en cas de faute de pied lors d'un service ou d'une attaque d'un joueur de la zone arrière.

9. Lorsqu'une faute survient clairement après que le ballon est hors-jeu, mais a néanmoins été contestée par le coach, cette décision doit être donnée aux arbitres et affichée sur l'écran.

Règle 25 - Marqueur

1. Le travail du marqueur est très important, en particulier lors des matchs internationaux, où les membres du corps arbitral et des équipes sont de pays différents. Tous les arbitres internationaux de la FIVB doivent savoir comment remplir une feuille de match ; et, si nécessaire, ils doivent être capables de faire le travail de marqueur.

2. Le marqueur :

   2.1 Si les tablettes ne sont pas utilisées, le marqueur doit vérifier - après avoir reçu les fiches de position et avant le début de chaque set - que les numéros sur les fiches de position se trouvent également sur la liste des membres de l'équipe inscrits sur la feuille de match (sinon, il / elle doit informer le 2ème arbitre).

   2.2 Informe le 2ème arbitre du 2ème temps mort et des 5ème et 6ème remplacements de chaque équipe (qui informe alors le 1er arbitre et le coach). Cela s'applique même lorsque les tablettes sont utilisées.

   2.3 Doit coopérer, très attentivement, pendant la procédure de remplacement :

      2.3.1 À moins que le marqueur n'indique que le remplacement est illégal, le 2ème arbitre peut autoriser le remplacement des joueurs avec un signal de croisement des bras, mais seulement si nécessaire, pour accélérer l'échange.

      2.3.2 En ce moment, lorsque le 2ème arbitre a pris sa position après avoir terminé le remplacement, le marqueur doit se concentrer pour vérifier si le joueur qui effectue le service suit ou non l'ordre de rotation. Sinon, il doit être prêt à arrêter le jeu en appuyant sur la sonnette, immédiatement après l'exécution de la frappe de service.

      2.3.3 Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro avec les données de la feuille de match. S'il découvre que la demande est illégale, il appuie immédiatement sur la sonnette et lève une main, la déplace d'un côté à l'autre et annonce : "la demande de remplacement est illégale". Dans ce cas, le 2ème arbitre doit immédiatement se rendre à la table des marqueurs et vérifier, sur la base des données de la feuille de match, l'illégalité de la demande. Si elle est confirmée, la demande doit être rejetée par le 2ème arbitre et le 1er arbitre doit sanctionner l'équipe avec un "retard de jeu".

      2.3.4 Dans le cas où l'équipe demande plus d'un remplacement, la procédure de remplacement doit être effectuée consécutivement, afin que le marqueur ait le temps d'enregistrer chaque remplacement en appuyant sur le bouton « ACCEPTER ».

      Le marqueur doit cependant utiliser la même procédure pour chaque remplacement.

      2.3.5 Dans le cas où un remplacement par tablette est utilisé, ainsi que du matériel technologique supplémentaire, le marqueur doit surveiller la feuille de match sur l'écran de l'ordinateur pour s'assurer que les données enregistrées correspondent bien à ce qui se passe réellement sur la ligne latérale. En cas de divergence entre le joueur entrant dans la zone de remplacement et le numéro transmis via la tablette, le vrai joueur doit être pris en compte et le marqueur doit corriger et accepter le remplacement manuellement. La communication verbale entre le marqueur et

l'arbitre est encouragée dans ce cas, et le 2ème arbitre doit laisser un peu de temps supplémentaire pour le processus. Comme le remplacement peut également coïncider avec un remplacement de Libéro, des précautions supplémentaires doivent être prises dans ce sens.

Désormais, le marqueur informe simplement les arbitres via un système de communication sans fil en leur disant : « **Le marqueur est prêt** » et le « OK » du deuxième arbitre peut également être verbal uniquement. Si le système ne fonctionne pas correctement ou en raison d'un grand bruit, il ne peut pas être entendu clairement, il / elle est toujours obligé(e) de montrer le signal OK à deux mains.

2.4 Doit inscrire les sanctions sur la feuille de match uniquement sur instruction du 2ème arbitre ; ou en cas de réclamation faite selon les règles, et avec l'autorisation du 1er arbitre ; écrit ou permet au capitaine de l'équipe d'écrire la réclamation sur la feuille de match.

2.5 Doit écrire une remarque si un joueur est blessé et remplacé dans le match par un remplacement régulier ou exceptionnel. Le marqueur doit indiquer le numéro du joueur blessé, le set au cours duquel la blessure s'est produite et le score au moment de la blessure.

Règle 26 - Le marqueur adjoint

1. Le marqueur adjoint est assis près du marqueur. Si le marqueur n'est pas en mesure de poursuivre sa tâche, il le remplacera.

2. Ses responsabilités sont les suivantes :

2.1 Aider le marqueur à identifier les remplacements du Libéro.

2.2 Diriger et contrôler le timing du TTO (si appliqués), appuyer sur la sonnette lorsqu'il débute contrôler sa durée et signaler sa fin, avec la sonnette.

2.3 Gérer le tableau de score manuel sur la table des marqueurs.

2.4 Vérifier si le tableau de score affiche les résultats corrects et sinon, le corriger.

2.5 Pendant les TO et TTO (si appliqués), informer le 2ème arbitre de la position des Libéros, en utilisant le signal de la main "IN" et "OUT", avec une seule main pour chaque équipe.

2.6 Transmettre au Délégué Technique du match, immédiatement après la fin de chaque set, les informations sur la durée de chaque set ainsi que l'heure de début et l'heure de fin du match, par écrit.

2.7 Si nécessaire, aider le marqueur en appuyant sur la sonnette pour informer et annoncer les demandes de remplacement.

2.8 Aider verbalement le marqueur avec des informations pendant la procédure de remplacement.

Règle 27 - Juges de ligne

1. Le travail des juges de ligne est très important, en particulier lors des matchs internationaux de haut niveau.

2. Dans les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la couleur du drapeau doit être rouge ou jaune.

3. Les juges de ligne :

3.1 Doivent être présents au test d'alcoolémie (alcohol test). En temps et lieu déterminés par le Règlement spécifique de la Compétition, portant l'uniforme des juges de ligne fourni par l'organisateur.

3.2 Outre les ballons "IN" ou "OUT" et les fautes des pieds du serveur, ils doivent :

3.2.1 Signaler quand le ballon touche l'antenne, passe au-dessus d'elle ou passe à l'extérieur d'elle dans le terrain adverse ; le juge de ligne qui est en **face de la direction du ballon** doit signaler la faute,

3.2.2 Signaler les fautes clairement, pour s'assurer hors de tout doute que le 1er arbitre les voit.

3.3 En cas d'utilisation du système de Challenge avec les caméras positionnées le long des lignes, les juges de ligne sont **OBLIGÉS** d'occuper une telle position qui ne couvrira pas la vue des caméras, c'est-à-dire à environ 0,2 - 0,3 m de côté de la ligne, pour permettre la meilleure vue du ballon à l'approche. De cette façon, la caméra de challenge n'est pas masquée. (Remarque : toutes les positions de juge de ligne ne sont pas affectées par les positions des caméra).

4. Le juge de ligne doit se détendre entre les échanges.

5. Les juges de ligne doivent quitter leur position pendant le TO & TTO (si appliqués) et rester aux coins respectifs de l'aire de jeu, derrière les panneaux publicitaires. Si cela n'est pas possible pendant les intervalles entre les sets, ils doivent se tenir deux par deux dans l'espace entre les panneaux publicitaires du côté du banc d'équipe sur le terrain.

Règle 28 - Gestes officiels :

1. Les arbitres doivent utiliser uniquement les gestes officiels. L'utilisation de tout autre geste doit être évitée, mais dans tous les cas, ils ne doivent être utilisés que lorsque cela est absolument nécessaire pour être compris par les membres de l'équipe.

   Cependant, des détails sur les séquences qui devraient et ne devraient pas être utilisées pendant un match sont expliqués ci-dessous :

2. **Décision du 1er arbitre** : Le 1er arbitre signalera la fin de l'échange (ou faute) par le coup de sifflet :

   1) Indiquera le côté de l'équipe qui va servir ensuite
   2) Indiquera la nature de la faute puis
   3) Le joueur fautif (si nécessaire).

   Le 2ème arbitre ne répétera aucun de ces signes, mais se contentera cependant de se déplacer du côté de l'équipe en réception. Le contact visuel avec le 1er arbitre sera toujours requis. Une assistance pendant ou à la fin de l'échange pour les « touchés » (si la « touche » n'est pas claire) ou « quatre touches » est toujours demandée. Ces actions peuvent être effectuées avant que le 2ème arbitre ne se déplace, afin que le 1er arbitre soit en pleine possession des faits.

3. **Décision du 2ème arbitre** : La séquence du 2ème arbitre :

   1) Siffler la faute
   2) Indiquer la nature de la faute
   3) Indiquer le joueur fautif (si nécessaire)
   4) Faire une pause, puis suivre le signal du 1er arbitre pour indiquer l'équipe qui va ensuite servir.

4. **Demande de temps mort** : elle est normalement effectuée par le 2ème arbitre (mais reste dans les attributions du 1er arbitre si le 2ème arbitre n'a pas entendu ou vu la demande du coach). Le 1er arbitre n'a pas besoin de répéter ceci.

5. **Echange à rejouer / double faute** : Bien que les deux arbitres puissent siffler cet incident et indiquer par un geste officiel l'échange à rejouer (par exemple, ballon qui roule sur le terrain, joueur blessé pendant un échange, etc.), il reste normalement la tâche du 1er arbitre d'indiquer le côté du service. Le 2ème arbitre ne répète le geste du 1er arbitre pour l'équipe qui va servir que s'il / elle a sifflé l'arrêt de jeu.

6. **Les deux arbitres sifflent en même temps pour arrêter le jeu mais pour des raisons différentes**. Dans ce cas chaque **arbitre** indiquera la nature de la faute – et étant donné que c'est le 1er arbitre qui doit prendre la décision

correspondante à cette situation, lui SEUL indiquera le signal de « double faute » et indiquera l'équipe qui va ensuite servir.

7. **Le joueur sert avant le coup de sifflet pour autoriser le service**. C'est entièrement la tâche du 1er arbitre d'indiquer l'échange à rejouer et l'équipe qui devra servir.

8. **Fin de set**. C'est le 1er arbitre qui signale la fin du set. Le 2ème arbitre peut, si le 1er arbitre n'a pas remarqué le score, rappeler poliment au 1er arbitre avec ce signal, mais cela devrait rester exclusivement de la responsabilité du 1er arbitre.

9. Lorsque le 2ème arbitre siffle la faute, il doit faire attention à montrer le geste officiel du côté où la faute a été commise.

10. Les arbitres doivent siffler rapidement, avec certitude pour signaler les fautes, en tenant compte des deux points suivants :

    10.1 L'arbitre ne doit pas signaler la faute, sous l'influence du public ou des joueurs.

    10.2 Lorsqu'il est pleinement conscient d'avoir commis une erreur de jugement, l'arbitre doit rectifier son erreur (ou celle des autres membres du corps arbitral), à condition que cela soit fait immédiatement.

11. Les arbitres / juges de ligne doivent prêter attention à l'application et à l'utilisation correcte du signal du drapeau "OUT":

    11.1 Pour tous les ballons qui atterrissent "directement" après une attaque ou un contre de l'équipe adverse, le signal de drapeau "ballon OUT" doit être montré.

    11.2 Si un ballon d'une frappe d'attaque traverse le filet et touche le sol à l'extérieur du terrain de jeu, mais qu'un contreur ou un autre joueur de l'équipe en défense la touche, les officiels ne doivent montrer que le signal du drapeau "ballon touché".

    11.3 Si un ballon, après qu'une équipe l'a joué avec la première, la deuxième ou la troisième touche, est sortie (par exemple, touche le sol à l'extérieur du terrain de jeu, touche un objet à l'extérieur du terrain, le plafond ou une personne hors du jeu, panneau publicitaire, etc.) de son côté, le signal du drapeau est " ballon touché".

    11.4 Si après une attaque, le ballon percute le haut du filet et atterrit "du côté" de l'attaquant sans toucher le contre adverse, le geste officiel est "OUT", mais immédiatement après, le joueur attaquant doit être indiqué (pour que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par les contreurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et tombe ensuite du côté de l'attaquant, le geste officiel est "BALLON OUT" et le 1er arbitre doit indiquer le ou les contreurs.

    11.5 Si le ballon est attaqué et sort du côté de l'adversaire, parce qu'il frappe ou est touché par le coach dans la zone libre ou une autre personne non en jeu, le geste officiel /signal du drapeau est "OUT".

12. Lorsqu'une frappe d'attaque est effectuée à la suite d'une passe avec les doigts (action de passe) par le Libéro dans sa zone avant, le 1er arbitre doit utiliser le geste officiel no. 21 (faute de frappe d'attaque) et indiquer le Libéro.

13. Les signaux du drapeau du juge de ligne sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le 1er arbitre doit vérifier les signaux du drapeau du juge de ligne s'ils ne sont pas correctement exécutés, il / elle peut les corriger.

    Lors des matchs internationaux de haut niveau, où la vitesse des attaques pourrait être de 100 à 120 km/heure, il est très important que les juges de ligne se concentrent sur le mouvement du ballon, en particulier les ballons attaqués touchant le contre avant de sortir.

14. Si le ballon ne dépasse pas le plan vertical du filet après la troisième touche de l'équipe, et :

14.1 Si le même joueur qui a touché en dernier le ballon touche à nouveau ce ballon, le geste officiel est "double touche".

14.2 Si un autre joueur touche le ballon, le geste officiel est "quatre touches".

GESTION DE JEU

PROCÉDURES DES ARBITRES - AVANT, PENDANT ET APRÈS LE MATCH (voir aussi le PROTOCOLE DE JEU INTERNATIONAL)

1. **Avant le match**

1.1 Les officiels doivent être présents dans la salle de compétition en uniforme d'arbitres au moins 1 heure et 15 minutes avant l'horaire prévue du début de chaque match.

1.2 Les 1er, 2ème, arbitres Challenge et Réserve ainsi que les marqueurs et juges de ligne doivent se soumettre au test d'alcoolémie (si appliqué), effectué par le médecin de l'organisateur.

1.3 Si le 1er arbitre n'est pas arrivé en temps voulu, le 2ème arbitre doit commencer les procédures du match, après avoir demandé l'autorisation du coach d'arbitre et / ou du délégué technique du match.

1.4 Si le 1er arbitre n'arrive pas ou n'a pas réussi le test d'alcoolémie ou s'il n'est pas en mesure de diriger le match pour une raison médicale, le 2ème arbitre doit conduire le match en tant que 1er arbitre et l'arbitre de réserve prend la place du 2ème arbitre. Dans le cas où il n'y a pas d'arbitre de réserve, l'organisateur et le Délégué Technique de la FIVB doivent décider qui doit diriger le match comme 2ème arbitre.

2. **Pendant le match :**

2.1 La première faute qui survient doit être sanctionnée. Le fait que le 1er et le 2ème arbitre aient des domaines de responsabilité différents rend très important que chaque arbitre siffle la faute immédiatement. Au coup de sifflet de l'un des arbitres, l'échange se termine. Après un coup de sifflet du 1er arbitre, le 2ème arbitre n'a plus le droit de siffler, car l'échange se termine par le 1er coup de sifflet de l'un des arbitres. Si les deux arbitres sifflent l'un après l'autre - pour des fautes différentes - cela crée confusion pour les joueurs, le public, etc.

2.2 *Rediffusion (REPLAY) :*

Pendant les compétitions mondiales, FIVB et officielles, la télé hôte peut demander un « retard pour rediffusion », si les installations nécessaires sont faites et approuvées par le comité d'organisation et le comité de contrôle de la FIVB. L'installation nécessaire est une lampe électrique, fixée sur le poteau devant le 1er arbitre, liée au représentant de la télé hôte, qui donne un signal en éclairant la lampe pendant un léger délai, pour une rediffusion instantanée d'une action précédente. Cependant, il existe des actions de jeu extrêmement spectaculaires que la télé souhaitera rediffuser plusieurs fois, il est donc recommandé aux premiers arbitres de ne pas reprendre très rapidement le match. Dans ces cas Les arbitres ont le devoir de permettre à la présentation sportive de célébrer l'excellence du jeu. Pour éviter le cas, lorsque le coup de sifflet pour le prochain service est déjà fait, mais que la rediffusion est toujours en cours, il est recommandé pour le 1er Arbitre de vérifier la situation sur l'écran géant (si utilisé) installé dans la salle.

2.3 *INTERVALLES*

Pour des intervalles normaux (3 minutes) entre les sets 1 à 4 :

ÉQUIPES : Sous la direction du 1er arbitre, les équipes changent de terrain, chaque équipe en une seule unité; lorsque les joueurs passent devant les poteaux du filet, ils se rendent directement sur leur banc d'équipe.

MARQUEUR : Au moment où l'arbitre siffle en terminant le dernier échange du set, le marqueur doit déclencher le chronomètre pour contrôler l'intervalle entre les sets.

2'30 - Le 2ème arbitre siffle ou le marqueur appuie sur la sonnette.

EQUIPES : Sous la direction du 2ème arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de position se dirigent directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES : Le 2ème arbitre vérifiera la position des joueurs, puis autorisera le Libéro actif à entrer sur le terrain.

Le ramasseur de ballons remettra ensuite le ballon au serveur.

3'00 - Le 1er arbitre siffle pour autoriser le service.

Intervalle avant le set décisif :

EQUIPES : A la fin du set avant le set décisif, sous la direction du 1er arbitre, les équipes se dirigent directement vers leur banc d'équipe.

CAPITAINES : se présentent devant la table de marqueur pour le tirage au sort.

ARBITRES : se présentent devant la table de marqueur pour effectuer le tirage au sort.

2'30 - Le 2ème arbitre siffle ou le marqueur appuie sur la sonnette.

EQUIPES : Sous la direction du 2ème arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de position, vont directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES : Le 2ème arbitre vérifiera la position des joueurs. Puis autorise le Libéro actif à entrer sur le terrain et donne le ballon au serveur.

3'00 - Le 1er arbitre autorise le 1er service du set.

Lorsque l'équipe gagnante atteint le 8ème point :

ÉQUIPES : À la fin de l'échange, au premier signal de l'arbitre, les six joueurs de chaque équipe comme une unité changent de terrain sans délai, tandis que les joueurs passent les poteaux du filet et se dirigent directement vers le terrain de jeu.

ARBITRES : Le 2ème arbitre vérifie que les équipes sont dans leur ordre correct de rotation et que le marqueur est prêt puis signale au 1er arbitre, que tout est prêt pour la suite du match.

Pendant les temps morts, les temps morts techniques (si appliqués) et les intervalles

Le 2ème arbitre appelle les joueurs à se rapprocher de leur banc respectif.

Si les équipes sont prêtes à entrer sur le terrain **avant** la fin du TO ou du TTO (si appliqués), le 2ème arbitre **doit permettre** aux joueurs de prendre position et attendre jusqu'à la fin des 30 secondes ou des 60 secondes. Ensuite, le 1er arbitre sifflera pour le service.

S'il y a un intervalle prolongé entre les deuxièmes et troisièmes sets, les équipes et les arbitres doivent quitter la zone de contrôle et se rendre dans leurs vestiaires. Ils doivent être de retour dans l'aire de jeu trois minutes avant le début du troisième set.

3. Après le match

Comme indiqué dans le protocole FIVB publié dans le manuel spécifique, les deux arbitres se tiennent devant la chaise de l'arbitre. Le 1er arbitre siffle, les deux équipes se rapprochent des arbitres, et leur serrent la main, puis marchent le long du filet, serrent la main des adversaires et retournent sur leurs bancs. Le 1er et le 2ème arbitre longent le filet jusqu'à la table des marqueurs, vérifient la feuille de match, la signent et remercient les marqueurs et les juges de ligne pour leur travail.

En fait, le travail des arbitres n'est pas terminé. Ils doivent bien vérifier le comportement sportif des équipes, même après le coup de sifflet de fin de match ! Tant que les équipes restent dans la zone de contrôle, tout comportement antisportif après le match doit être contrôlé et signalé au délégué technique du match et enregistré sur la feuille de match dans la case "Remarques" ou dans un rapport séparé.

Protocoles internationaux du jeu :

Pour la Ligue des nations de volleyball de la FIVB et tout autre événement de haut niveau, le protocole de jeu sera organisé par **une équipe spéciale de présentation sportive**.

Le protocole de jeu peut varier d'une compétition à l'autre. Par conséquent, il est fortement recommandé aux arbitres de l'étudier attentivement avant l'événement respectif et de le suivre pendant les matchs.

PROGRAMME DE TRAVAIL

- Arrivée avant le tournoi

  Les arbitres doivent atteindre la ville hôte de la compétition comme indiqué dans leur mission. Ils doivent prendre leurs uniformes officiels avec eux.

- Cliniques

  Les cliniques d'arbitrage théoriques et pratiques auront lieu avant le début de la compétition avec la participation des arbitres, des marqueurs, des juges de ligne, des essuyeurs, des ramasseurs de ballons et des annonceurs de terrain.

- Commentaires sur l'arbitrage

  Un bref briefing a lieu après chaque match dans les vestiaires des arbitres, où le coach des arbitres fournira des commentaires sur la performance des arbitres, et les arbitres devraient auto évaluer ce qu'ils ont fait de bien et ce qu'ils pourraient améliorer. Si un sujet général important a été soulevé, le lendemain, une réunion matinale avec les membres du sous-comité d'arbitrage et tous les arbitres de la compétition pourrait avoir lieu.

  Au cours de cette réunion, si nécessaire ou possible, les vidéos prises pendant les matchs devraient être utilisées pour aider à expliquer les erreurs et les performances réussies. Afin d'unifier la qualité technique de l'arbitrage au plus haut niveau.

- Informations sur les désignations

  Les désignations aux matchs seront notifiées aux 1er, 2ème, challenge et arbitres de réserve normalement :

  1) 12 heures à l'avance ou
  2) La veille du match
  3) La communication est effectuée par copie de la R3 envoyée via WhatsApp Group.

- Comportement

  La FIVB a confiance en chaque arbitre désigné aux différentes compétitions.
  Les arbitres responsables de la gestion des matchs pendant la compétition doivent faire preuve d'un comportement exemplaire tout au long de la compétition, dès leur arrivée jusqu'à leur départ de la ou des villes dans lesquelles la compétition est organisée.

  Ils doivent respecter strictement le calendrier de toutes les activités, qui avait été fixé par la sous-commission d'arbitrage, et maintenir l'image de marque des arbitres à l'intérieur et à l'extérieur des salles de compétitions. Le sous-comité d'arbitrage est dûment habilité à suspendre de ses fonctions et même à disqualifier, en fonction de la faute commise, tout membre du corps arbitral dont la conduite n'est pas conforme à la norme attendue de lui.