

CONSIGNES CONCERNANT L'ARBITRAGE

POUR LE PREMIER ARBITRE :

- Toutes les interventions doivent être courtoises et polies.
- Contrôler l'échauffement officiel au filet et vérifier alors la composition des équipes (notamment le numéro des maillots).
- Pour la présentation (protocole d'avant match), les joueurs doivent être en tenue, maillot dans le short, l'équipe est alignée, d'abord le capitaine, puis le libéro (dans le cas où les équipes ont deux liberos, ils sont côte à côte). Après la présentation des capitaines et des entraîneurs, les arbitres se positionnent au pied du podium et, au signal du 1^{er} arbitre, les joueurs (euses) viennent se serrer la main au filet.
- Pendant toute la rencontre, la ligne d'arbitrage concernant la touche de balle doit être uniforme et cohérente (pas de fluctuation). Elle ne doit être ni trop haute ni trop basse mais constante du début à la fin du match et adaptée au niveau de la rencontre.
- Caractéristiques des deuxièmes et troisièmes touches de balle :
Lorsqu'elles sont effectuées à l'intérieur du terrain (par n'importe quel joueur de l'équipe), elles doivent être parfaites (aucun changement par rapport aux lois du jeu actuelles).
Lorsqu'elles sont effectuées à l'extérieur du terrain, l'arbitre peut se montrer un peu plus tolérant sur leur 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. Le rythme d'arbitrage doit permettre la prise en compte des indications du second et des juges de ligne quand il y en a.
- 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^{er} arbitre a autorité pour siffler et signaler la faute d'attaque suite à une passe du libéro exécutée en touche haute depuis sa zone avant.
- Dans la gestion de l'entraîneur, l'arbitre doit être vigilant sur son comportement qui, en aucun cas, ne doit causer de trouble ni retarder le jeu. Dans le cas contraire, ne pas hésiter à appliquer la sanction qui s'impose.

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 + pénalisation (c'est un acte d'anti-jeu).*

- **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).**
- La récupération des fiches de positions :
Dès le tirage au sort, le 2^{ème} arbitre récupère les deux fiches de positions, il les donne au marqueur puis les reprend pour la durée du set. 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.
Il doit s'assurer au 1^{er} set de la présence éventuelle du ou des libéros de l'équipe. Si tel est le cas, l'entraîneur inscrira sur la fiche de position, la présence du ou des deux libéros dans n'importe quel ordre (puisque'il n'y a plus de notion de libéro titulaire et remplaçant). Le point n°6 des FAQ des consignes CCS-CCA sur le libéro est abrogé.
- Prendre en compte la présence du libéro sur le terrain, notamment après les temps morts, le remplacement ne pouvant s'effectuer qu'après un échange de jeu terminé.

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

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

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

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

- La position durant les temps morts :

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

PRÉCISIONS SUR QUELQUES GESTUELLES :

- 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 (le bras est vertical collé à l'oreille).
- Si le joueur au service touche le camp ou est hors de la zone de service au moment de la frappe de service : siffler la faute, indiquer l'équipe qui va servir et montrer du doigt la ligne concernée (excepté en présence de juges de lignes).
- Pour les balles touchant l'antenne ou le poteau, le 2^{ème} arbitre indique balle "out" puis l'équipe fautive et l'équipe qui va servir après le geste du 1^{er} arbitre.
- Pour une faute de filet, le 2^{ème} arbitre indique le côté correspondant du filet, puis le joueur fautif et l'équipe qui va servir après le geste du 1^{er} arbitre.
- Pour les interruptions de jeu réglementaires, le 2^{ème} arbitre va vérifier la feuille, il indique, bras levé, le 2^{ème} temps mort et les 5^{èmes} et 6^{èmes} changements (quand il y a 9 joueurs ou plus dans la composition d'équipe) **à l'entraîneur d'abord, puis au premier arbitre.**
- Quand le ballon passe à l'extérieur de l'antenne, en direction de la zone libre adverse, le 2nd arbitre doit se déplacer derrière le poteau. Avantages : petit déplacement permettant de se tourner pour ne pas quitter des yeux le ballon et d'être en place pour la prochaine action au filet. Cela permet de se protéger, d'anticiper, voire d'empêcher l'interférence d'un adversaire.

LE TRAVAIL DU MARQUEUR:

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

LE TRAVAIL DU 2nd ARBITRE:

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

LE TRAVAIL DES JOUEURS:

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

OBSERVATIONS PARTICULIERES:

La demande de remplacement exceptionnel en cas de blessure est toujours à l'initiative de l'entraîneur.

Lorsqu'un joueur est victime de saignement celui-ci doit immédiatement sortir du terrain dès le prochain arrêt de jeu en étant remplacé régulièrement, puis en dernier recours, remplacé exceptionnellement.

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

OBSERVATIONS SUR LA NOUVELLE FEUILLE DE MATCH:

- **Pour la saison 2011-2012 (FFVB):**
Un maximum de 12 joueurs, dont éventuellement 1 ou 2 liberos, peuvent être inscrits (se reporter au document CCS-CCA du début de saison).
- 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* »