

FIVB



DIRECTIVES ET INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE

Edition 2020

DIRECTIVES ET INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE 2018 selon les Règles de Jeu Officielles de la FIVB 2017-2020

(Traduction de la version originale anglaise par E. Poriau)

FIVB

Introduction

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

La Commission d'Arbitrage et des Règles de la FIVB (R&RGC) invite tous les arbitres officiant lors d'événements au sommet de volley-ball, à étudier en profondeur le règlement officiel de volley-ball FIVB (2017-2020) ainsi que ces directives et instructions pour faire de ce sport un sport attractif, évitant le plus possible toute interruption. La FIVB et l'RGRC sont confiants en la maîtrise et la connaissance par tous les arbitres internationaux des Règles Officielles du jeu, voilà pourquoi il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails du règlement. Le but principal de ce document est d'unifier le plus possible les critères de l'arbitrage et de donner une interprétation à certaines règles et à leur mise en pratique. Les répétitions claires des Règles ont été enlevées.

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

Il est faux de croire que l'arbitrage ne consiste qu'en la conduite d'un match en utilisant les Règles de jeu comme base pour toutes les décisions, car l'arbitrage ne peut être l'application mécanique ou automatique du règlement. Une grande compétence est requise. De telles compétences sont acquises grâce à des expériences personnelles, en participant à des événements de volley-ball pendant plusieurs années, et en réalisant que l'arbitre n'est pas un « extérieur » mais qu'il fait partie entièrement du jeu. Voilà pourquoi, il/elle ne peut effectuer sa tâche en jugeant simplement les erreurs techniques des équipes et des joueurs ou leur comportement et en appliquant les sanctions appropriées. Ceci serait une très mauvaise approche de l'arbitrage. Tout au contraire, un arbitre doit être un expert, un ami, travaillant pour le jeu et avec les joueurs. Seulement en cas d'absolue nécessité, il prendra des décisions négatives.

Il/Elle ne devrait pas se mettre en avant-plan dans un match, mais rester discrètement en arrière-plan et n'intervenir qu'en cas de besoin. Un tel comportement est absolument nécessaire dans le volley-ball actuel. Le volley-ball moderne ainsi que les objectifs de la FIVB exigent un volley-ball spectaculaire, offrant un excellent spectacle au public et, au moyen des mass-médias, à des millions de fans. Le volley-ball moderne est un sport rapide et excitant, sans contact entre les joueurs, exigeant un haut niveau de condition physique, de coordination et, surtout, un esprit d'équipe particulièrement bien développé. Le volley-ball de haut niveau actuel n'est plus seulement joué pour satisfaire les joueurs dans de petites salles de sport pratiquement vides, mais retransmis dans le monde entier. Les spectateurs n'entendront pas chaque fois le coup de sifflet de l'arbitre mais verront un excellent spectacle athlétique avec des individus et des équipes qui se battent sur chaque point pour la victoire.

Le bon arbitre aide dans ce contexte en restant à l'arrière-plan. Le mauvais arbitre entrave ce spectacle en voulant jouer un rôle primordial dans un match, et ceci va à l'encontre de la volonté de la FIVB. Il/Elle doit récompenser les joueurs ou les équipes qui offrent des actions spectaculaires tout en respectant le règlement. Plus encore, il est essentiel que les arbitres internationaux maintiennent de bonnes relations avec les joueurs, coaches, etc. et que leur comportement soit exemplaire.

Durant le match, il/elle doit être capable de distinguer l'expression de sentiments normaux émise par une personne sous l'influence du stress et le comportement antisportif d'une personne consciente de ses actes. Il/Elle ne devrait jamais punir l'expression spontanée de sentiments si le match se déroule dans une bonne atmosphère ; l'expression personnelle et raisonnable de sentiments de la part d'une équipe doit être autorisée, telle que le fait de se lever pour encourager ou pour applaudir d'excellentes actions de jeu, etc. Tandis que les expressions négatives conscientes ou les gestes incorrects envers l'adversaire ou toute protestation envers les décisions de l'arbitre sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.

FIVB

ANALYSE DES REGLES

REGLE 1 - SURFACE DE JEU

Deux jours avant une compétition, la sous-commission d'arbitrage, faisant partie du Comité de Contrôle, doit vérifier avec les arbitres les dimensions du terrain ainsi que la qualité des lignes de jeu. Lorsque le système Hawk-Eye est utilisé, les dimensions exactes du terrain sont d'autant plus importantes. Cette vérification doit être faite avant de calibrer les caméras du Hawk-Eye.

REGLE 2 - LE FILET ET LES POTEAUX

1. Compte tenu de l'élasticité du filet, le 1er arbitre doit vérifier s'il est correctement tendu. En lançant une balle dans le filet, il/elle peut vérifier s'il rebondit correctement. La balle doit rebondir hors du filet si celui-ci est correctement tendu. Si le filet ondule, il ne peut être utilisé et doit être fixé avant de commencer la rencontre.
Les antennes doivent être placées chaque côté du filet en position 4, au-dessus de l'extrémité extérieure des lignes latérales (figure 3) pour rendre chaque terrain de jeu aussi identique que possible.
2. Le 2nd arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le toss au moyen d'une toise (si possible métallique) destinée à cet effet. Sur la toise, les hauteurs de 243/245cm et 224/226cm doivent être indiquées respectivement pour les hommes et pour les femmes. Le 1er arbitre reste aux côtés du 2nd arbitre lors de cette vérification pour superviser et confirmer la prise de mesure.
3. Les juges de lignes doivent vérifier si les bandes latérales sont exactement perpendiculaires à la surface de jeu et au-dessus des lignes de côté et si les antennes sont bien à l'extrémité extérieure de chaque bande. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être réajustées immédiatement.
4. Avant le match (avant la séance d'échauffement officielle) et durant le match, les arbitres doivent vérifier que les poteaux ainsi que la chaise d'arbitrage ne présentent aucun danger pour les joueurs (comme par exemple des parties en saillie sur les poteaux aux alentours des treuils, des micros, des câbles fixant les poteaux, etc.). Si on remarque de tels objets, qui représentent un risque de blessure, les arbitres doivent demander que les organisateurs les enlèvent ou les couvrent. Si cela est ignoré par les organisateurs, cela doit être immédiatement rapporté au Délégué Technique de la FIVB.
5. Équipement additionnel : bancs pour les équipes, table pour le marqueur, tablettes pour les coaches et au poteau (dans le cas où le système avec tablettes n'est pas employé : deux buzzers électriques avec lampes jaunes/rouges - un buzzer électrique près du coach de chaque équipe - pour signaler les demandes d'interruption régulière du jeu), une chaise pour le 1^{er} arbitre, une toise pour mesurer la hauteur du filet, un manomètre, une pompe, un thermomètre, un hygromètre, un présentoir pour 6 ballons de match, des plaquettes numérotées à utiliser pour les remplacements (quand les tablettes ne sont pas utilisées) - pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Seniors, voir le Handbook spécifique à la compétition pour les numéros acceptés – au moins 8 torchons absorbants pour les « quick moppers », et deux maillots pour les libéros. Un buzzer doit également être installé sur la table du marqueur, ou via le système e-score, afin de signaler les fautes de rotation, les demandes de Challenge, les fautes de changement du Libero, les Temps-Morts Techniques (si d'application) et les demandes de remplacement.
6. L'organisateur doit également fournir deux antennes de réserve ainsi qu'un filet de réserve, à placer sous la table du marqueur ou à proximité du terrain.
7. Un marquoir électronique est obligatoire pour les rencontres FIVB, Officielles et Mondiales, ainsi qu'un marquoir manuel sur la table du marqueur (ou du matériel Litescore). Remarque : même si le Litescore est utilisé, un marquoir manuel doit toujours être disponible en cas de panne technique.

REGLE 3 - LE BALLON

1. Un présentoir (métallique) est nécessaire pour déposer les 6 ballons de match près de la table du marqueur (5 ballons en jeu + 1 ballon de réserve).
2. Le 2nd arbitre prend possession des 5 ballons de match avant le début du jeu et vérifie qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques (couleurs, circonférence, poids et pression). Le 2nd arbitre est alors responsable des ballons durant le match.
3. Seuls les ballons homologués par la FIVB peuvent être utilisés (marque et type comme décidé pour chaque compétition dans le Handbook du Règlement Spécifique de Compétition).

FIVB

4. Système des CINQ ballons - durant le match :

Six ramasseurs de balles seront utilisés et placés dans la zone neutre comme indiqué sur le diagramme 10 dans les Règles.

Avant le début du match, les ramasseurs de balles aux positions 1,2,4 et 5 recevront chacun un ballon du 2nd arbitre, qui donnera le 5^{ème} ballon au serveur pour le 1^{er} set et le set décisif (5^{ème}).

Durant le match, lorsque le ballon est « hors-jeu » :

4.1. Si le ballon est hors du terrain de jeu, il sera récupéré par le ramasseur de balle le plus proche et immédiatement envoyé en le faisant rouler vers le ramasseur qui vient de donner son ballon au joueur qui allait servir.

4.2. Le ballon est transféré d'un ramasseur à l'autre en le faisant rouler au sol (pas en le lançant) pendant que le ballon est hors-jeu, de préférence pas du côté où se trouve la table du marqueur.

4.3. Si le ballon se trouve sur le terrain, le joueur le plus proche du ballon doit immédiatement le faire sortir en le faisant rouler par le côté le plus proche.

4.4. Au moment où le ballon est hors-jeu, le ramasseur numéro 1 ou 2, ou 4 ou 5 doit donner le ballon au serveur aussi vite que possible, de façon à ce que le service puisse avoir lieu sans retard.

REGLE 4 - LES EQUIPES

1. Pour chaque compétition, la composition d'une équipe est déterminée dans les Règles Spécifiques de la Compétition et peut être composée de 17 personnes maximum comprenant 12 joueurs maximum, parmi lesquels 2 joueurs liberos, et jusqu'à 5 officiels. Les 5 officiels pouvant se trouver sur le banc sont en fait choisis par le coach, à condition qu'ils soient repris dans la liste sur le O2-bis.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Seniors, jusqu'à 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et jouer le match.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Seniors, Si le médecin ou physiothérapeute d'équipe ne sont pas repris parmi les membres officiels de l'équipe sur le banc, ils peuvent être assis à la place indiquée par le Délégué Technique et ne peuvent intervenir que s'ils y sont invités par les arbitres pour s'occuper d'une urgence auprès des joueurs. Le physiothérapeute de l'équipe (même s'il n'est pas sur le banc) peut participer à l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel au filet. Les arbitres doivent vérifier avant le match (durant le protocole officiel) le nombre de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc ou à se trouver dans chacune des zones d'échauffement.

Les membres de l'équipe participant à la session d'échauffement officielle habituelle doivent se trouver principalement de leur propre côté de l'aire de jeu. Pendant l'échauffement officiel au filet, il est permis de se trouver à proximité du filet dans l'aire de jeu de l'adversaire, afin de prévenir des accidents avec des ballons errants, mais sans perturber les joueurs adverses.

2. Dans les cas où plus de 12 joueurs participent au jeu, deux libéros sont obligatoirement enregistrés sur la feuille de match.
3. Le coach et le capitaine de l'équipe (qui vérifient et signent chacun la feuille de match, ou la liste des joueurs sur la feuille de match électronique) sont responsables de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de match.
4. Le 1er arbitre doit vérifier les uniformes. Il/Elle doit informer le Délégué Technique au Jeu de toute irrégularité dans les uniformes des joueurs et des officiels et suivre les instructions du Délégué Technique au Jeu. Tous les uniformes doivent aussi être semblables. Lorsque c'est possible, les maillots doivent être portés à l'intérieur du short, et si ce n'est pas le cas, il est indispensable, au moment opportun, de demander aux joueurs de manière polie, de mettre leur maillot dans le short - spécialement en début du match et de chaque set. Des maillots près-du-corps qui ne peuvent pas être mis dans les shorts sont toujours autorisés.

La bande du capitaine (8x2cm) doit être fixée sous le numéro sur sa poitrine de façon à être clairement visible durant tout le match. Les arbitres doivent vérifier cela avant le début de la rencontre.

5. Avant le match, en temps voulu, les arbitres doivent vérifier attentivement si les numéros des joueurs effectifs correspondent à ceux repris sur la liste enregistrée sur la feuille de match. De cette façon, on pourra découvrir toute différence qui pourrait perturber le cours normal de la rencontre si cela était découvert plus tard.
6. Les joueurs qui se trouvent dans la zone d'échauffement ne peuvent pas utiliser de ballon pendant les sets mais peuvent utiliser du matériel d'échauffement personnel (par exemple, des bandes élastiques).

FIVB

7. Les membres du staff qui coachent une équipe (comme approuvé lors du Contrôle Préliminaire) doivent respecter pendant le match un des codes vestimentaires suivants :
 - 7.1. Tous doivent porter le survêtement et le polo de l'équipe du même style et de la même couleur ou,
 - 7.2. Tous doivent porter un veston, une chemise avec col, une cravate (pour les hommes) et un pantalon de la même couleur et du même style, sauf le physiothérapeute qui peut porter le survêtement et le polo de l'équipe.Cela signifie que si le coach enlève son veston ou la veste de son survêtement, tous les autres officiels doivent enlever leur veston ou la veste de leur survêtement au même moment afin d'être habillés de façon semblable.

RÈGLE 5 - RESPONSABLES DES ÉQUIPES

1. Le 1er arbitre doit identifier le capitaine au jeu et le coach, et seulement ceux-ci seront autorisés à intervenir durant le match. Les arbitres doivent savoir à tout moment pendant le jeu qui sont les capitaines au jeu.
2. Si le capitaine au jeu demande une explication à propos d'une application des règles prise par l'arbitre, le 1er arbitre doit la lui donner, si cela est nécessaire non seulement en répétant son geste, mais avec une explication brève dans la langue officielle de la FIVB (anglais), en utilisant la terminologie officielle des Règles. Le capitaine au jeu a seulement le droit de demander une explication à propos de l'application ou de l'interprétation du règlement par les arbitres au nom de ses coéquipiers.
3. Le coach n'a pas le droit de demander quoique ce soit à un membre du corps arbitral, sauf les interruptions de jeu régulières (temps-morts et remplacements). Mais si, au marquoir, le nombre d'interruptions régulières utilisées et/ou le score ne sont pas indiqués, ou ne sont pas corrects, il/elle a le droit de demander une explication au marqueur 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 si c'est pour porter assistance à un joueur blessé. Le coach n'a pas le droit de parler avec les arbitres ni de protester auprès d'eux, ils peuvent seulement répondre à des questions du second arbitre afin de clarifier certaines demandes de Challenge.

RÈGLE 6 – MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH

Si un échange a été interrompu suite à une blessure ou une interférence extérieure, il est considéré comme un **échange non terminé**. Il est non fondé de demander n'importe quelle interruption de jeu régulière, à l'exception d'un remplacement obligatoire pour un joueur blessé ou sanctionné pendant l'interruption forcée.

RÈGLE 7 - STRUCTURE DE JEU

1. A la fin de chaque set, le 2nd arbitre doit immédiatement demander aux coaches l'envoi électronique des positions ou la feuille de position pour le prochain set, afin de ne pas prolonger l'intervalle des 3 min. entre les sets.
Si un coach retarde systématiquement la reprise du jeu en ne donnant pas sa (fiche de) position à temps, le 1er arbitre doit sanctionner cette équipe d'un retard de jeu. Cela s'applique aussi si l'équipe ne fournit pas l'information de façon électronique via la tablette.
2. Si une faute de position est commise, après le signal de la main pour la faute de position, l'arbitre concerné doit indiquer les joueurs concernés. Si le capitaine au jeu demande plus de renseignements sur la faute, le 2nd arbitre doit montrer au capitaine au jeu via la fiche de position ou via la tablette au poteau les joueurs qui ont commis la faute de position. Si l'on utilise cette dernière, les positions de l'équipe adverse doivent être cachées par le 2nd arbitre.
3. Si le service n'a pas été effectué par le bon joueur d'après les positions de l'équipe, i.e. qu'une faute de rotation s'est produite, et que l'on n'a découvert cela qu'après la fin de l'échange qui a commencé avec la faute de rotation, un seul point sera accordé à l'équipe en réception. (Règle 7.7.1.1)

FIVB

REGLE 8 - SITUATIONS DE JEU

1. Il est essentiel de réaliser l'importance du mot « **entièrement** » à la Règle 8.4.1. Cela signifie que toute compression qui amène le ballon à entrer en contact avec la ligne A TOUT MOMENT durant le temps où il est en contact avec le sol fera que le ballon sera « IN », mais si à aucun moment le ballon ne touche la ligne il sera « OUT ».
2. Les câbles de fixation du filet, au-delà des 9,50/10 mètres de filet, ne font pas partie du filet. Cela s'applique également aux poteaux et aux câbles. Donc, si une balle touche une partie extérieure du filet, en dehors de ses bandes de côté (9m), elle a touché un « objet étranger » et doit être sifflée et indiquée par les deux arbitres comme « ballon out », et par les juges de ligne qui utiliseront le signal en agitant le drapeau et en montrant.

REGLE 9 - JOUER LE BALLON

1. Interférence dans l'action de jouer la balle par un juge de ligne, par le 2nd arbitre ou par le coach dans la zone libre :
 - Si la balle touche le coach, c'est « balle out » (Règle 8.4.2)
 - Si la balle touche un officiel, c'est « balle out » (Règle 8.4.2) et l'échange ne sera pas rejoué, sauf si le 2nd arbitre ou le juge de ligne « interfère » clairement sur l'action du joueur qui joue le ballon
 - Si un joueur s'aide d'un officiel ou du coach pour toucher la balle, il s'agit d'une faute du joueur (touche assistée, règle 9.1.3)
2. Nous insistons sur le fait que seules les fautes vues sont sifflées. Le 1er arbitre doit seulement prêter attention à la partie du corps qui entre en contact avec le ballon. Lors de son jugement, il ne doit être influencé ni par la position du corps du joueur avant et/ou après avoir joué la balle, ni par le bruit du contact. Les Règles FIVB et la Commission d'Arbitrage de la FIVB insistent sur le fait que les arbitres doivent permettre un contact haut avec les doigts ou tout autre contact qui est légal selon les Règles, en évitant d'exagérer lorsqu'ils jugent un « double contact ».
3. Afin de mieux comprendre le texte de la règle 9.2.2 :
Un ballon lancé implique deux actions, d'abord attraper et ensuite lancer le ballon ; tandis que jouer le ballon signifie que la balle rebondit depuis le point de contact.
4. L'arbitre doit prêter attention à la fermeté de la touche de balle, particulièrement lorsqu'une attaque est placée (« tip »), avec un changement de direction dans le placement du ballon. Pendant une frappe d'attaque, « tipper » est permis si le ballon n'est pas attrapé ou lancé. « Tipper » signifie attaquer la balle (complètement au-dessus du bord supérieur du filet) en douceur, en se servant d'une seule main ou de ses doigts.
Le 1er arbitre doit être très attentif lors des « tips ». Si la balle ne rebondit pas immédiatement après avoir été placée mais est accompagnée de la main ou est lancée, il s'agit d'une faute et cela doit être sanctionné.
5. L'attention doit être attirée sur le fait que l'action de contrer n'est pas correcte si la balle venant de l'adversaire n'est pas simplement interceptée mais tenue (ou soulevée, poussée, portée, jetée, lancée, ou accompagnée). Dans de tels cas, l'arbitre doit sanctionner le contre par « ballon tenu » (ceci ne doit pas être exagéré).
6. Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (laquelle compte comme la première des trois touches d'une équipe) :
 - 6.1. La touche de réception de service
 - 6.2. La touche après une attaque (pas seulement un smash, mais toute attaque, voir règle 13.1.1)
 - 6.3. La touche de balle provenant du contre adverse
 - 6.4. La touche de balle provenant du contre de sa propre équipe
7. En accord avec l'esprit des compétitions internationales et dans le but d'encourager de plus longs échanges et des actions spectaculaires, seules les fautes les plus flagrantes seront sifflées. C'est pourquoi, si un joueur n'est pas dans une très bonne position pour jouer le ballon, le 1er arbitre sera moins sévère dans son jugement sur les fautes commises en jouant le ballon. Par exemple :
 - 7.1. Le passeur est obligé de faire une action très rapide pour atteindre la balle afin de faire une passe.
 - 7.2. Le joueur est obligé de faire des actions très rapides pour jouer un ballon après que celui-ci ait rebondi du contre ou d'un autre joueur.
 - 7.3. La première touche de balle peut être faite librement sauf si le joueur attrape ou lance la balle.

FIVB

REGLE 10 - BALLE AU FILET ET REGLE 11 - JOUEUR AU FILET

1. La règle (10.1.2) autorise à récupérer le ballon dans la zone libre de l'équipe adverse. Cependant, le ballon peut être récupéré au-dessus de la table du marqueur, aussi bien du côté de l'équipe adverse. Dans ces situations, les joueurs et les coaches doivent les reconnaître de façon pratique et faire le mouvement approprié dans leur propre zone libre afin de laisser de la place au joueur qui essaie de rejouer le ballon dans son camp !
Si le ballon passe le plan vertical du filet, à l'intérieur de l'espace de passage, vers la zone libre de l'équipe adverse et est touché par le joueur essayant de rejouer le ballon vers son camp, les arbitres doivent siffler la faute au moment du contact avec le ballon et montrer le signal « out ».
2. L'action de jouer le ballon au filet se termine quand le joueur, après une réception sûre, est prêt à faire une autre action.
L'action de jouer le ballon est n'importe quelle action des joueurs qui sont proches du ballon et qui tentent de le jouer, même s'il n'y a pas de contact avec le ballon. Ceci inclut les fausses attaques. Il faut prêter une attention particulière aux situations suivantes :
Si un joueur est dans sa position de jeu, sur son terrain et qu'un ballon de l'adversaire envoyé dans le filet provoque un contact du filet avec le joueur, celui-ci ne commet aucune faute. Le joueur peut effectuer un mouvement pour protéger son corps, mais n'a pas le droit de faire une action en direction de la balle pour changer délibérément la trajectoire du ballon. Cette dernière situation doit être considérée comme une faute de filet.
Le contact du filet avec les cheveux d'un joueur : celui-ci doit être seulement considéré comme une faute s'il est clair que cela a empêché l'adversaire de jouer la balle ou si cela a interrompu l'échange de jeu. (ex: une queue de cheval qui s'enroule dans le filet).
3. Si un joueur touche une des parties extérieures du filet (bande supérieure à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cela ne peut jamais être considéré comme une faute, sauf si cela affecte la structure du filet lui-même ou si le contact avec le filet est intentionnel.
4. Quand il y a pénétration dans le camp adverse au-delà de la ligne centrale avec le pied, i.e. le pied touche le sol dans le terrain adverse, une partie du pied doit rester en contact avec la ligne centrale ou se trouver au-dessus de celle-ci pour que ce soit légal.
5. En raison de la grande qualité des équipes participantes, le jeu à proximité du filet a une importance fondamentale et c'est pourquoi les arbitres et les juges de ligne doivent être particulièrement attentifs, spécialement lorsqu'une balle touche les mains d'un contreur et est ensuite envoyé en dehors du terrain.
De plus les arbitres doivent être attentifs aux cas d'interférence. Quand le filet est touché entre les antennes par un joueur durant son action de jouer la balle, ou essayant de la jouer, ou feignant une action de jouer la balle, alors il y a FAUTE DE FILET. Lorsque le rebond normal est affecté par une action délibérée d'un adversaire faisant un mouvement en direction du filet ou si le filet est attrapé et que la balle est lancée en dehors du filet, alors il y a interférence. Un joueur empêchant un adversaire de se déplacer pour atteindre la balle alors qu'il peut la jouer est aussi coupable d'interférence. Briser les cordes par contact ou les attraper est également une interférence sur le jeu.
6. Dans le but de faciliter la collaboration entre les deux arbitres, la répartition des tâches doit être la suivante : le 1er arbitre se concentrera d'abord sur la trajectoire du ballon et le 2nd arbitre se concentrera sur les fautes au filet pendant toute la phase de jeu au filet.

REGLE 12 - LE SERVICE

1. Afin d'autoriser la mise en jeu, il n'est pas nécessaire de vérifier que le serveur est prêt à servir - il faut simplement s'assurer qu'il soit en possession du ballon. Le 1^{er} arbitre doit siffler immédiatement. Dans le cours normal du jeu (pas de remplacement, pas de sanction, etc.) pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, une durée de 15 secondes est accordée pour le service après la fin de l'échange précédent.
2. Avant que le 1er arbitre siffle la mise en jeu, il/elle doit vérifier si un "replay" est demandé par la télévision et doit retarder son coup de sifflet ; la fréquence et la durée de celui-ci pouvant varier selon les différentes compétitions.
3. Le 1er arbitre et les juges de ligne correspondants doivent prêter attention à la position du serveur au moment de

FIVB

la frappe de service ou au moment du saut pour un service sauté. Le serveur peut commencer son mouvement de service en dehors de la zone de service mais il doit se trouver entièrement dans celle-ci au moment de la frappe de balle (ou le pied faisant le contact **final** avec le sol doit être entièrement dans la zone de service au moment du saut).

4. Si le joueur au service ne se rend pas normalement dans la zone de service ou s'il n'accepte pas la balle des ramasseurs de balle, créant ainsi un retard intentionnel, l'équipe peut recevoir une sanction pour retard de jeu. Afin d'éviter toute mauvaise interprétation, les 8 secondes comptent immédiatement dès que le 1er arbitre a sifflé pour le service.
5. Le 1er arbitre doit prêter attention à l'écran durant l'exécution du service, lorsqu'un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service agitent les bras, sautent ou se déplacent de côté ou encore se groupent, pour empêcher l'adversaire de voir le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que la balle traverse le plan vertical du filet (i.e. les 2 critères doivent être remplis pour que les positions/actions du/des joueurs soient jugées comme faute d'écran). Ainsi, si la trajectoire du ballon servi peut être vue clairement jusqu'au moment où il traverse le plan vertical du filet en direction de l'adversaire, cela ne peut pas être considéré comme un écran.
6. Le service ne peut pas être autorisé par un coup de sifflet du 1^{er} arbitre si une équipe n'a pas le nombre correct de joueurs sur le terrain (par exemple, il y a 5 ou 7 joueurs). Dans ce cas, le 1^{er} arbitre doit attendre et faire un rappel à l'équipe et, si nécessaire, doit donner une sanction pour retard. Une procédure similaire doit être appliquée si un libéro a tourné en position 4 et n'a clairement pas été remplacé par son joueur respectif.

REGLE 13 - FRAPPE D'ATTAQUE

1. En contrôlant les attaques des joueurs arrières et les frappes d'attaque du libero, il est important de comprendre qu'une telle faute n'est commise que si l'attaque est effective (soit la balle a traversé complètement le plan vertical du filet, ou elle a été touchée par un des adversaires).

REGLE 14 - LE CONTRE

1. Le contreur a le droit de contrer n'importe quel ballon dans l'espace adverse, avec ses mains au-delà du filet à condition que :
 - Cette balle, après la première ou la seconde touche de l'adversaire, se dirige vers le camp du contreur et
 - qu'aucun joueur de l'équipe adverse ne soit assez proche du filet dans cette partie de l'espace de jeu pour pouvoir jouer le ballon avec un 2^{ème} ou une 3^{ème} contact.

Toutefois, si un joueur de l'équipe adverse est proche du ballon, qui se trouve entièrement de son côté du filet, et est sur le point de le jouer, la touche du contre au-delà du filet est une faute si le contreur touche la balle avant ou pendant l'action du joueur, empêchant ainsi l'action de l'adversaire.

Après la troisième touche de balle de l'adversaire, tous les ballons peuvent être contrés dans l'espace adverse.

2. Une passe ou une touche autorisée (pas les attaques) qui ne traverse pas le filet en direction du camp adverse ne peut pas être contrée au-delà du filet, excepté après la troisième touche de balle.
3. Quand un ballon provient de l'adversaire (un ballon « donné » ou « libre »), l'arbitre doit être capable de distinguer si le joueur qui joue le ballon effectue une action d'attaque ou une action de contre. En effet, le type d'action (geste) que le joueur effectuera pour jouer un tel ballon déterminera si c'est une attaque ou un contre.

Lors d'une action d'attaque (spike), le joueur « arme » son ou ses bras vers l'arrière puis frappe le ballon en le dirigeant vers l'adversaire.

Par contre, lors d'une action de contre, le joueur s'étend pour passer au-dessus du filet pour intercepter le ballon avec une ou deux mains **sans mouvement arrière**.

4. Si après une attaque sur un ballon provenant de l'adversaire (un ballon « donné » ou « libre »), le ballon rebondit dans le filet et est touché par le même joueur, c'est une faute (double faute). Mais si ce ballon « donné » ou « libre » est contré contre la bande supérieure du filet, le contreur peut le rejouer en première touche de balle pour son équipe.

1. TM & TMT (en cas d'utilisation)

- 1.1. Lorsque le coach demande un Temps-Mort, il/elle doit toujours utiliser le geste officiel. S'il se lève simplement, demande le TM oralement ou pousse le buzzer, ou le demande via la tablette, l'arbitre doit s'assurer qu'il veut faire une demande de temps-mort en étant proactif avant d'accorder/rejeter quelque chose. Si pour n'importe quelle raison, la demande de Temps-Mort est rejetée, le 1er arbitre doit décider s'il y a intention de retarder le jeu et sanctionner cela selon le règlement.
- 1.2. Le marqueur-adjoint doit utiliser le buzzer (ou un autre moyen semblable) pour signaler chaque TMT, dans le cas où ceux-ci sont utilisés exceptionnellement à la demande des organisateurs et d'après un accord de marketing, quand l'équipe qui mène atteint le score de 8 et 16 points dans le set (ceci n'est pas de la responsabilité du 2nd arbitre). Le marqueur-adjoint doit utiliser le buzzer pour annoncer la fin du TMT.

2. Procédure de remplacement

- 2.1. Le 2nd arbitre se tiendra entre le poteau du filet et la table du marqueur et - sauf si le remplacement est indiqué comme illégal par le marqueur - fait le signal (croisement des bras) pour que les joueurs fassent le remplacement sur la ligne latérale. Si les tablettes sont utilisées, il n'est pas nécessaire de faire le geste sauf si les joueurs tardent à effectuer le remplacement le long de la ligne latérale.

Dans le cas de remplacements multiples, le 2nd arbitre attendra le geste du marqueur (ou « marqueur prêt » si on utilise la communication sans fil) confirmant que le remplacement précédent a été enregistré et il procédera alors au remplacement suivant.

En cas d'utilisation d'une tablette pour les remplacements, le logiciel évite les remplacements illégaux et il enregistre automatiquement le remplacement sur la feuille de match électronique, de ce fait le 2nd arbitre n'intervient seulement que dans les cas extrêmes quand un retard de jeu est causé. La tâche du marqueur, dans ce cas, est de vérifier les données et non plus de les encoder, et ensuite et de les accepter (ou rejeter) sur le matériel électronique utilisé. De plus, si le marqueur doit enregistrer manuellement le remplacement – via l'ordinateur e-score – le 2nd arbitre doit tenir compte de la situation et, si nécessaire, prendre un peu plus de temps pour la procédure.

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

- 2.2. Des remplacements multiples peuvent seulement être effectués successivement : d'abord, une paire de joueurs, puis une autre, etc. pour que le marqueur puisse prendre note correctement et les vérifier un par un. Dans le cas de remplacements multiples, les joueurs remplaçants doivent approcher de la zone de remplacement en étant groupés. S'ils ne sont pas réellement groupés, mais qu'il y a un léger décalage après l'entrée du premier joueur dans la zone de remplacement avant l'arrivée du second joueur, et qu'il est évident qu'il fait partie du remplacement, les arbitres peuvent être moins sévères et accepter le remplacement. Le léger retard du second (troisième) joueur ne peut causer aucun réel retard sur le jeu, i.e. le joueur suivant doit être dans la zone de remplacement lorsque l'enregistrement du remplacement précédent a été fait.

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

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

Selon la méthode actuelle, l'application de sanctions pour retard de jeu, si des remplaçants ne sont pas prêts à entrer au jeu, devrait être minimisée.

- 2.4. Il est de la responsabilité du 2nd arbitre et du marqueur de ne pas utiliser le sifflet ou le buzzer si le joueur remplaçant n'est pas prêt comme demandé. Si aucun retard n'a été causé, la demande de remplacement doit être rejetée par le 2nd arbitre sans aucune sanction.

3. En cas de blessure, les arbitres doivent interrompre le jeu et autoriser l'équipe médicale à entrer sur le terrain.
4. Les arbitres doivent étudier soigneusement et comprendre exactement la règle concernant la « demande non-fondée » (règle 15.11) : Les demandes non-fondées peuvent suivre des avertissements et/ou des sanctions pour retard vu qu'il y a des définitions spécifiques pour les demandes non-fondées.

FIVB

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

5. Quand la feuille de match électronique est utilisée, le marqueur et le marqueur-adjoint doivent collaborer verbalement pour prendre connaissance et enregistrer les changements du Libéro.
6. Avant la fin du prochain échange terminé, il n'est pas permis de demander quoi que ce soit comme interruption de jeu régulière si l'on a déjà eu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement pour retard dans le même intervalle 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 interrompu et un avertissement pour retard a été donné. L'équipe n'a maintenant plus le droit de demander ou un autre Temps-Mort, ou un remplacement de joueur régulier (excepté un remplacement exceptionnel suite à une blessure ou le remplacement obligatoire d'un joueur blessé ou sanctionné) avant que la rencontre reprenne.
7. Dans le cas d'un échange interrompu, il est non-fondé de demander quoi que ce soit comme interruption de jeu, excepté le remplacement obligatoire d'un joueur blessé ou sanctionné, avant la fin du prochain échange terminé.

REGLE 16 - RETARDS DE JEU

1. L'arbitre doit être parfaitement familiarisé avec la différence entre une demande non-fondée et un retard. Si le jeu a été retardé à cause d'une demande non-fondée, cela doit être considéré et enregistré comme un retard et l'équipe a toujours le droit de commettre une autre demande non-fondée.

Voici des exemples parmi d'autres, qui doivent être considérés comme des retards :

- répéter n'importe quelle demande non-fondée, peu importe le genre de la première
- demander un remplacement irrégulier et cette erreur est découverte avant le service suivant
- retarder le jeu en demandant à l'arbitre la permission de renouer sa chaussure, ce qui est considéré par les arbitres comme un retard intentionnel
- répéter un changement tardif du Libéro (après le coup de sifflet pour le service mais avant la frappe de service)
- ne pas remplacer le Libero qui tourne en position 4 et donc forcer les arbitres à rappeler cette obligation à l'équipe, et cette situation crée un retard dans le jeu.

2. Les arbitres doivent empêcher tout retard intentionnel ou non-intentionnel par les équipes.

La plupart des « retards de jeu » suite à une demande d'essuyer le sol sont causés par un manque de réaction des quick moppers. Les organisateurs locaux doivent dès lors bien les préparer avant le match, ainsi s'ils agissent rapidement et entrent sur le terrain **à la fin de chaque échange**, il ne sera pas nécessaire aux joueurs de demander d'essuyer le sol – et donc les avertissements et pénalisations pour retard seront minimisés. Durant le match, le 1^{er} arbitre en particulier doit être pro-actif pour diriger le travail des moppers. Bien qu'il soit acceptable que les joueurs montrent au mopper où il y a une place humide sur le terrain, c'est la responsabilité du 1^{er} arbitre de prendre une décision sur les demandes d'essuyer le sol par les joueurs, et si manifestement ils retardent le jeu, d'attribuer une sanction pour retard pour ces actions.

3. Essuyage du terrain de jeu

- 3.1. Seuls les quatre (4) quick moppers, équipés chacun avec 2 torchons absorbants, situés par 2 pour chaque terrain, sont responsables de garder le terrain propre et d'essuyer les éventuels endroits mouillés.

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

Les deux (2) autres quick moppers sont assis à une place déterminée par la disposition du terrain et s'occuperont principalement de la partie arrière du terrain.

Immédiatement après avoir rapidement essuyé, le(s) mopper(s) doi(ven)t retourner à leur position respective.

- 3.2. Les arbitres ne sont pas impliqués dans les opérations des moppers. Néanmoins, ils ont l'autorité de régler les

FIVB

opérations des moppers, uniquement dans les cas où le jeu est perturbé par les moppers ou si ceux-ci ne font pas correctement leur travail.

- 3.3. S'il y a un endroit mouillé dangereux sur le terrain, les joueurs ont le droit de demander aux moppers d'essuyer. Cependant, appeler les moppers sans raison doit être considéré comme un retard intentionnel et être sanctionné.

Si une équipe empêche la reprise du jeu après un temps-mort sous prétexte d'humidité excessive sur le sol en face de leur banc d'équipe, le premier arbitre peut attribuer une sanction pour retard.

Les torchons des quick moppers ne doivent pas être utilisés pour enlever des taches mouillées si le liquide peut contenir des sels isotoniques ou des sucres qui seraient transférés sur la surface de jeu. Il faut à la place utiliser des torchons en papier.

- 3.4. Si des joueurs, à leur propre risque, essuient le sol avec leur propre petit essuie, le 1er arbitre n'attendra pas que l'essuyage soit terminé et que les joueurs soient dans leur position de jeu. S'ils ne se trouvent pas en position correcte au moment de la frappe de service, l'arbitre correspondant sifflera la faute de position. A nouveau, un arbitrage doux et une interprétation proactive sera toujours le concept primordial pour juger de ces cas.

REGLE 18 - INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE COTES

1. Durant les intervalles, des balles *autres que les ballons de match*, peuvent être utilisées par les joueurs pour s'échauffer dans la zone libre.
2. Durant les intervalles, les cinq ballons de match sont conservés par les ramasseurs de balle. Ils n'ont pas le droit de donner ces ballons aux joueurs pour s'échauffer. Avant le set décisif, c'est le 2nd arbitre qui donne la balle au 1er serveur du set. Durant les temps morts et les remplacements et durant le changement de côté au 8^{ème} point dans le set décisif, le 2nd arbitre ne reprend pas le ballon. Il reste avec les ramasseurs de balle.

REGLE 19 - LE LIBERO

1. Dans le cas où une équipe joue avec deux libéros, le libéro actif doit être inscrit sur la 1ère des deux lignes spéciales réservées pour les Libéros, au plus tard avant que le coach signe la feuille de match.
2. Les conséquences d'un changement illégal du Libéro doivent être les mêmes que celles d'un remplacement illégal.
3. En cas de blessure du libéro actif, et s'il n'y a pas de second libéro dans la composition de l'équipe, ou si l'autre libéro n'est pas disponible (blessé, malade, expulsé), le coach peut re-désigner comme nouveau libéro un des joueurs (à l'exception de celui changé par le libéro) qui ne se trouve pas sur le terrain *au moment de la re-désignation*. La procédure sera similaire à la procédure de changement, si la re-désignation est effectuée immédiatement après la blessure, ou similaire à la procédure de remplacement si la re-désignation a lieu plus tard. Ceci doit être fait avec peu de formalité, le coach/capitaine au jeu confirmant effectivement la décision qu'il/elle a prise en la communiquant au corps arbitral.
4. Il faut faire 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 pas de possibilité de remplacement légal, tout joueur qui n'est pas sur le terrain **au moment de la blessure** (sauf le libéro et le joueur avec qui il change) *peut remplacer* le joueur blessé. Il faut comparer cette procédure avec la re-désignation d'un nouveau libéro quand *n'importe quel joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la re-désignation* (à l'exception du joueur qui change pour le libéro actif ou d'un libéro actif à l'origine qui a été au préalable déclaré inapte à jouer) *peut devenir le nouveau libéro* ! Il faut être conscient du fait que la re-désignation d'un nouveau libéro est une option, que le coach peut utiliser ou non.
5. Afin de comprendre correctement la signification de la Règle 19.3.2., les arbitres doivent faire attention à la différence entre le libellé de la Règle 25.2.2.2, qui spécifie que le marqueur doit indiquer toute erreur dans l'ordre du service immédiatement après la frappe de service et la Règle 26.2.2.2 qui dit que le marqueur-adjoint doit

FIVB

informer les arbitres de toute faute de changement du Libéro, sans mentionner "après la frappe de service". Cela signifie que le marqueur-adjoint doit informer les arbitres d'un changement fautif du Libero immédiatement lorsque cela arrive et la Règle 7.7.2 ne doit être appliquée que dans le cas où le marqueur-adjoint a omis de notifier l'erreur et qu'un échange (ou plus) a été joué.

6. Les arbitres doivent être capables de faire la différence si une équipe n'a qu'un seul libéro et que celui-ci **devient** incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) ou s'il est **déclaré** incapable de jouer. Dans le premier cas, c'est indépendant de la volonté de l'équipe que le libéro ne puisse continuer la rencontre, tandis que dans le second cas, c'est la décision du coach de l'équipe (ou en son absence, du capitaine au jeu) que le libéro ne continue pas le jeu. Si le libéro **devient** incapable de jouer et que pendant l'interruption de jeu un nouveau libéro est re-désigné sans retard, il peut remplacer immédiatement et directement le libéro de départ sur le terrain. Cependant, si le libéro sur le terrain est déclaré inapte à jouer, le joueur changé par le libéro doit d'abord reprendre part au jeu et ensuite, après un échange de jeu terminé, le nouveau libéro re-désigné a le droit de remplacer n'importe quel joueur arrière.
7. Dans certaines compétitions, l'équipe a le droit d'utiliser un ou des libéro(s) dans chaque rencontre – dans ce cas, il faut se référer aux Règles Spécifiques de Compétition.

REGLE 20 - EXIGENCES DE CONDUITE

REGLE 21 - MAUVAISE CONDUITE ET SES SANCTIONS

1. Il est important de se rappeler que, en accord avec la Règle 21.2.1, le comportement des participants doit être respectueux et courtois, aussi envers les membres du Comité de Contrôle, les organisateurs, leurs partenaires et les spectateurs. Si l'attitude de l'entraîneur (ou de tout autre officiel de l'équipe) dépasse les limites disciplinaires prévues à l'article 21, le 1er arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans aucune hésitation. Un match de volley-ball est un spectacle sportif de joueurs, mais pas des officiels de l'équipe. Les arbitres ne doivent pas ignorer cette distinction.

La Commission d'Arbitrage et des Règles de Jeu de la FIVB insiste fortement pour que, lorsque l'entraîneur se livre à une démonstration excessive, ou lorsque l'entraîneur (ou tout autre membre de l'équipe) s'adresse aux membres du Jury ou un autre officiel de la FIVB d'une manière véhémente ou agressive ou insultante, ou les insulte (même en le faisant seulement pour attirer l'attention des spectateurs), le 1er arbitre fasse une application stricte de l'échelle des sanctions. **Le spectacle doit être pour le jeu sur le terrain de jeu et non pas pour des questions périphériques qui nuisent à l'objectif principal de divertir la foule avec un jeu spectaculaire. L'entraîneur n'est pas le spectacle !**

2. La règle 21.1. traite des « mauvaises conduites mineures » qui ne sont pas sujettes à sanction. C'est le rôle du 1^{er} arbitre d'empêcher les équipes d'approcher du niveau de sanction. Il est crucial que les arbitres utilisent leur personnalité pour garder sous contrôle les « mauvaises conduites mineures » afin d'éviter des sanctions plus tard dans la rencontre.
3. Mise en pratique des sanctions sur les membres de l'équipe pour mauvaises conduites menant à des sanctions, décidées par le 1er arbitre :

3.1. Pour un membre de l'équipe sur le terrain :

Le 1^{er} arbitre doit siffler (d'habitude lorsque le ballon est hors-jeu, mais aussi vite que possible si la mauvaise conduite est sérieuse). Il/Elle demande ensuite au joueur sanctionné de s'approcher de la chaise d'arbitre. Lorsque le joueur se trouve près de la chaise d'arbitre, le 1er arbitre montre la/les carte(s) appropriée(s) en donnant la raison pour laquelle il est sanctionné.

Le 2nd arbitre prend connaissance de cette action et communique immédiatement au marqueur afin que la sanction appropriée soit inscrite sur la feuille de match.

Si le marqueur, en se basant sur l'information de la feuille de match, remarque que la décision du 1er arbitre

FIVB

va à l'encontre de l'échelle des sanctions, il/elle doit en informer immédiatement le 1^{er} arbitre par communication sans fil ou le 2nd arbitre dans le cas où l'on n'emploie pas la communication sans fil.

3.2. Pour un membre de l'équipe qui ne se trouve pas sur le terrain :

Le 1er arbitre doit siffler, appeler le capitaine au jeu à la chaise d'arbitre et l'informer de la sanction qu'il donne au membre de l'équipe concerné. Il est de la responsabilité du 1er arbitre, en montrant la/les carte(s) appropriées, que ce soit clair pour tout le monde qui est le membre de l'équipe sanctionné, et le membre de l'équipe doit lever la main en reconnaissant la sanction.

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

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

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

4. Durant la rencontre, les arbitres doivent prêter attention à l'aspect disciplinaire, en agissant avec fermeté lorsqu'ils appliquent les sanctions pour mauvaise conduite de joueurs ou d'autres membres de l'équipe. Les arbitres doivent se rappeler que leur fonction consiste à évaluer les actions de jeu, et non pas à chercher les petites fautes individuelles.

REGLE 22 - CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

1. Afin d'informer les équipes avec exactitude sur la nature de la faute sifflée par les arbitres (pour le public, les spectateurs TV, etc.), les arbitres *doivent* utiliser les gestes officiels. Seuls ces gestes et aucun autre (gestes nationaux ou personnels, ou autre manière d'exécution) ne peuvent être utilisés sauf s'il est extrêmement important d'ajouter un geste de clarification pour une meilleure compréhension de tous !
2. Étant donné que le jeu s'accélère, des problèmes peuvent survenir en montrant des erreurs d'arbitrage. Afin d'éviter cela, le corps d'arbitrage doit collaborer très étroitement ; après chaque action de jeu, les arbitres doivent se regarder pour confirmer leur décision.

REGLE 23 - LE 1^{er} ARBITRE

1. Le 1er arbitre doit toujours coopérer avec ses collègues officiels (2nd arbitre, arbitre vidéo, marqueur, juges de ligne). Il/Elle doit leur permettre de travailler dans leur domaine de compétence et d'autorité.
Par exemple : Après avoir sifflé la fin d'un échange, il doit immédiatement regarder les autres officiels (et seulement ensuite prendre sa décision finale avec le geste officiel) :
 - Lorsqu'il décide si une balle est in ou out, il/elle doit directement avoir une attitude pour décider. Il doit obtenir une confirmation en regardant le juge de ligne responsable de la ligne proche de l'endroit où la balle a touché le sol. Bien que le 1er arbitre ne soit pas le juge de ligne, il a naturellement le droit de superviser et même **l'obligation**, si nécessaire, d'overruler ses collègues ;
 - Durant la rencontre, le 1er arbitre doit souvent regarder vers le 2nd arbitre qui lui fait face (si possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet de mise en jeu), afin de vérifier s'il est en train de signaler une faute ou non (par exemple : 4 touches, double touche, etc.).
2. La question de savoir si la balle «out» a été touchée au préalable par l'équipe en défense est vérifiée par le 1er arbitre et les juges de ligne. C'est cependant le 1er arbitre qui prend la décision finale en faisant son geste, après avoir regardé les gestes des autres membres du corps arbitral.
3. Il/Elle doit toujours s'assurer que le 2nd arbitre et le marqueur ont suffisamment de temps pour effectuer leurs tâches

FIVB

administratives et d'enregistrement. Si le 1er arbitre ne donne pas le temps nécessaire pour le contrôle et l'administration des faits, le 2nd arbitre doit interrompre le déroulement du match en sifflant.

4. Le 1er arbitre peut changer n'importe quelle décision de ses collègues officiels ou les siennes. S'il/elle a pris une décision (coup de sifflet) et qu'il voit ensuite que son/sa collègue (2nd arbitre, juges de ligne ou marqueur) a par exemple pris une décision différente, le 1^{er} arbitre peut aussi décider de faire rejouer l'échange.
5. Si le 1er arbitre estime qu'un des officiels ne connaît pas sa tâche, ou n'agit pas objectivement, il/elle doit le/la faire remplacer.
6. Seul le 1er arbitre peut appliquer des sanctions pour mauvaise conduite et retard. Si des officiels, autres que le 1er arbitre, remarquent une irrégularité, ils doivent le signaler et aller près du 1er arbitre pour l'informer à propos des faits. C'est le 1er arbitre et seulement lui qui applique les sanctions.

REGLE 24 - LE 2nd ARBITRE

1. Le 2nd arbitre doit avoir le même niveau de compétence que le 1er arbitre. Il/elle remplacera le 1er arbitre en cas d'absence ou si le 1er arbitre est incapable de continuer sa tâche.
2. Durant les échanges de jeu près du filet, le 2nd arbitre doit se concentrer sur le fait de contrôler le contact illégal sur l'ensemble du filet en se tenant du côté des contreurs, sur les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale et sur les actions de jeu illégales par rapport à l'antenne située de son côté.
3. Le 2nd arbitre doit aussi vérifier méticuleusement, avant et pendant la rencontre, si les positions des joueurs sont correctes, en se basant sur la tablette au poteau ou les fiches de position. Dans cette tâche, si la tablette de poteau n'est pas utilisée, le 2nd arbitre est assisté par le marqueur, qui peut lui dire quel joueur doit se trouver en position 1.
4. Il ne doit pas, de manière verbale ou physique, diriger les joueurs à leur position indiquée. S'il y a une discordance entre la position des joueurs et celle indiquée sur la fiche de position, le 2nd arbitre doit appeler le capitaine au jeu ou le coach afin de confirmer la position correcte des joueurs.
5. Le 2nd arbitre doit faire attention au fait que la zone libre doit toujours être libre de tout obstacle pouvant causer une blessure à un membre de l'équipe (bouteilles, boîte de 1ers secours, etc.).
6. Durant les TM et TMT (en cas d'utilisation), le 2nd arbitre ne doit pas rester en position statique. Le 2nd arbitre peut ajuster son mouvement pour se tourner vers :
 - le marqueur, pour contrôler son travail.
 - le marqueur-adjoint, pour obtenir des informations sur la position des libéros.
 - le 1er arbitre, pour recevoir ou donner une information, si nécessaire.
 - les équipes, pour déterminer si le Libéro est sur le point de réaliser un « changement caché »
7. Si pendant la rencontre, le 2nd arbitre remarque des gestes ou des propos antisportifs entre les adversaires, il peut, à la première occasion quand le ballon est hors-jeu, ordonner aux joueurs de changer de comportement et leur demander de se calmer. Si la situation reste inchangée, il doit en informer le 1^{er} arbitre.

ARBITRE DE RÉSERVE

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

1. Remplacer le 2nd arbitre en cas d'absence ou au cas où il/elle serait incapable de continuer son travail ou dans le cas où le 2nd arbitre devient le 1er arbitre.
2. Contrôler les plaquettes de remplacement (si elles sont d'utilisation), avant la rencontre et entre les sets.
3. Vérifier le bon fonctionnement des tablettes de banc avant et entre les sets, s'il y a un problème.
4. Assister le 2nd arbitre en maintenant la zone libre et la zone de pénalité libres.
5. Contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc, ainsi que tout membre de l'équipe envoyé dans la zone de pénalité (si employée).
6. Apporter 4 ballons de match au 2^{ème} arbitre, immédiatement après la présentation des joueurs de départ.
7. Donner une balle de match au 2nd arbitre, après qu'il/elle a terminé de vérifier la position des joueurs sur le terrain.
8. Assister le 2nd arbitre en guidant le travail des moppers.

Les innovations technologiques apparaissent très rapidement en relation avec notre jeu moderne. Dans la plupart des compétitions FIVB actuelles, l'utilisation de tablettes est obligatoire, de même que les feuilles de match électroniques, et les headsets pour la communication sans fil. L'arbitre international FIVB doit être familier avec ces dernières. Les détails de la façon dont celles-ci doivent être utilisées, et en particulier comment ceci a un lien avec les procédures de remplacement et de Challenge peut être lu dans les manuels spécifiques des compétitions.

Selon la récente décision de la FIVB, les arbitres Challenge qui participent aux événements du top FIVB sont désignés au sein de l'équipe spéciale des arbitres Challenge. Ils ne travaillent dans une compétition que comme arbitres Challenge. Par conséquent, les arbitres ne sont impliqués que comme 1^{er} et 2nd arbitres.

Les recommandations suivantes doivent être appliquées par l'arbitre Challenge et durant la procédure de Challenge :

1. Tous les arbitres internationaux FIVB désignés pour les compétitions FIVB doivent étudier attentivement les règlements du Challenge, approuvés pour toute compétition et doivent strictement les respecter.
2. L'arbitre Challenge doit porter un uniforme officiel d'arbitre international lors de l'exécution de ses fonctions.
3. Lors de la communication **SANS FIL** entre les arbitres, il est obligatoire d'utiliser des phrases de terminologie de volley-ball simples en anglais pour indiquer la nature d'une demande de challenge, par exemple "balle dedans ou dehors", "toucher de filet", "toucher d'antenne", "faute de pied au service", "faute de pied sur ligne d'attaque", "toucher du contre", "pénétration ligne centrale, etc... ". L'ordre recommandé des informations données à l'arbitre Challenge pour initier la procédure de Challenge est : « **Qui - Quoi - Quand** ». Par exemple : "**Challenge par l'équipe d'Italie - toucher du filet - au milieu de l'échange**".
4. Le Challenge pour ballon « IN » ou « OUT » doit être évalué par un arbitre Challenge sur un moniteur de l'équipe Challenge avec système de traçage automatisé. La décision est entièrement basée sur cette technologie.
5. Si un arbitre a interrompu un échange en sifflant une faute (excepté "IN ou OUT"), qui a ensuite été challengée et qui s'est avérée être une **MAUVAISE DECISION**, alors l'échange doit être rejoué en raison de cette erreur de l'arbitre. Par exemple : un 1er arbitre a sifflé "quatre touches" ou "double touche" quand une balle a heurté la partie supérieure du filet et a rebondi en arrière, en étant rejouée par la même équipe, et le 1er arbitre n'a remarqué aucun contact du contre, mais plus tard, après un challenge «contre», il était clair qu'un contact du contre avait eu lieu, alors le 1er arbitre doit faire rejouer l'échange.
6. L'arbitre Challenge peut accepter l'avis de l'opérateur Challenge (en particulier si le système Hawk-Eye est utilisé) à propos des caméras avec la meilleure vue pour l'évaluation, parce qu'ils sont importants dans la procédure de Challenge et leur expertise peut éviter de perdre du temps pendant une procédure de révision. En aucun cas, la conclusion de l'arbitre Challenge ne doit être faite sur la base d'une «déduction» ou «prédiction» ou «anticipation». L'arbitre Challenge ne peut annoncer sa décision que s'il/elle est absolument sûr(e) visuellement de la situation. Tous les doutes doivent être interprétés en faveur de la décision préalable de l'arbitre.
7. Conformément à la réglementation Challenge en vigueur, des Challenges sur des actions de jeu et compris dans la liste des Challenges permis peuvent être demandés à n'importe quel moment de l'échange ; l'arbitre Challenge doit informer clairement l'opérateur sur comment trouver le moment demandé. Si au cours du processus de relecture, une autre faute (antérieure à celle challengée) est découverte, alors cette faute antérieure doit être annoncée par l'arbitre Challenge comme décidant de l'échange.
8. L'arbitre Challenge informe le 1er arbitre sur la nature de la faute. Cependant, le 1er arbitre doit prendre la décision finale sur la base des preuves fournies. Il est **déconseillé**, cependant, qu'un 1er arbitre overrule l'évaluation d'un arbitre Challenge et principalement dans les cas de fautes de pied lors d'un service ou lors d'une frappe d'attaque d'un joueur arrière.
9. Si une faute se produit clairement après que la balle soit hors-jeu, mais qu'elle a néanmoins été challengée par le coach, cet avis doit être donné aux deux arbitres et une capture d'image appropriée doit être montrée à l'écran.

FIVB

REGLE 25 - LE MARQUEUR

1. Le travail du marqueur est très important, particulièrement lors de rencontres internationales où les membres du corps arbitral et des équipes sont de pays différents. Tous les arbitres internationaux FIVB doivent savoir comment remplir une feuille de match ; et, si nécessaire, ils doivent être capables d'effectuer les tâches d'un marqueur.
2. Le marqueur :
 - 2.1. Si l'on n'utilise pas de tablettes, le marqueur doit vérifier - après avoir reçu les fiches de position et avant le début de chaque set - que les numéros inscrits sur la fiche de position figurent également dans la liste des joueurs sur la feuille de match (si ce n'est pas le cas, il/elle doit prévenir le 2nd arbitre).
 - 2.2. Il prévient le 2ème arbitre du 2ème TM et des 5ème et 6ème remplacements de chacune des équipes (qui prévient ensuite le 1er arbitre et le coach). Ceci s'applique même lorsque des tablettes de banc et au poteau sont utilisées.
 - 2.3. Il doit coopérer très attentivement durant les procédures de remplacement :
 - 2.3.1. A moins que le marqueur n'indique que le remplacement est illégal, le 2ème arbitre peut appliquer le remplacement de joueurs avec le geste de croisement des bras, mais seulement si c'est nécessaire, afin d'accélérer le remplacement.
 - 2.3.2. A ce moment, lorsque le 2nd arbitre a pris sa position après avoir terminé le remplacement, le marqueur doit se concentrer et vérifier que le joueur qui effectue la frappe de service respecte l'ordre de rotation ou pas. Si ce n'est pas le cas, il/elle doit être prêt à arrêter le jeu en poussant sur le buzzer, immédiatement après que la frappe de service ait été effectuée.
 - 2.3.3. Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer son numéro avec les données de la feuille de match. S'il/elle découvre que la demande est illégale, il/elle doit pousser immédiatement sur le buzzer et lever la main en l'agitant et dire « la demande de remplacement est illégale ». Dans ce cas, le 2nd arbitre doit immédiatement aller à la table du marqueur et vérifier, sur base des données de la feuille de match, l'illégalité de la demande. Si elle est confirmée, la demande doit être rejetée par le 2nd arbitre et le 1er arbitre doit sanctionner l'équipe avec un retard de jeu.
 - 2.3.4. Dans le cas où une équipe demande plus d'un remplacement, la procédure de remplacement doit être faite consécutivement pour que le marqueur ait le temps d'inscrire chaque remplacement en pressant sur le bouton « ACCEPT ».
Le marqueur doit cependant employer la même procédure pour chaque remplacement.
 - 2.3.5. Dans le cas où une tablette est utilisée pour les remplacements, ainsi que du matériel technique supplémentaire, le marqueur doit vérifier sur l'écran de l'ordinateur de la feuille de match électronique pour s'assurer que les données encodées correspondent bien à ce qui se passe réellement le long de la ligne latérale. Au cas où il y a une discordance entre le joueur entrant dans la zone de remplacement et le numéro transmis via la tablette, le bon joueur doit être pris en compte, et le marqueur doit corriger et valider le remplacement manuellement. La communication verbale entre le marqueur et l'arbitre est encouragée sur ce point, et le 2nd arbitre doit accorder un peu de temps supplémentaire pour la procédure. Comme le remplacement peut coïncider avec un changement du libéro, une attention supplémentaire est ici nécessaire.

Actuellement, le marqueur informe simplement les arbitres via le système sans fil en leur disant : « **Marqueur prêt** » et le « OK » du second arbitre peut aussi se faire uniquement de façon verbale. Si le système ne fonctionne pas correctement ou qu'il ne peut pas être entendu clairement à cause du bruit, il/elle est toujours obligé(e) de montrer le signal OK avec les deux mains.
 - 2.4. Il doit inscrire les sanctions sur la feuille de match seulement sur instruction du 2nd arbitre ; ou, au cas où une contestation est émise en accord avec les règles, et avec l'autorisation du 1er arbitre, note ou permet au capitaine d'équipe d'écrire un commentaire sur la feuille de match.
 - 2.5. Il doit inscrire un commentaire si un joueur est blessé et retiré du match par un remplacement régulier ou exceptionnel. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, le set durant lequel la blessure a eu lieu, et le score au moment de la blessure.

FIVB

REGLE 26 - LE MARQUEUR-ADJOINT

1. Le marqueur-adjoint est assis à côté du marqueur. Si le marqueur est incapable de continuer sa tâche, il agira comme substitut pour le marqueur.
2. Ses responsabilités sont :
 - 2.1. Aider le marqueur à identifier les changements du libéro.
 - 2.2. Diriger et contrôler le timing des TMT (si d'application), actionner le buzzer au début du TMT pour en mesurer la durée et en signaler la fin, avec le buzzer.
 - 2.3. S'occuper du marquoir manuel sur la table du marqueur.
 - 2.4. Vérifier si le marquoir électronique indique le score exact et si ce n'est pas le cas, le corriger.
 - 2.5. Durant les TM et les TMT (si d'application), informer le 2nd arbitre de la position des libéros, en utilisant le geste de la main «in» ou «out», mais seulement avec une seule main pour chaque équipe.
 - 2.6. Envoyer au Délégué Technique de la Rencontre, immédiatement après la fin de chaque set, les informations sur la durée de chaque set, ainsi que l'heure du début et l'heure de la fin de la rencontre, sous forme écrite.
 - 2.7. Si nécessaire, assister le marqueur en actionnant le buzzer afin de reconnaître et d'annoncer une demande de remplacement.
 - 2.8. Assister verbalement le marqueur en lui donnant des informations pendant la procédure de remplacement.

REGLE 27 - JUGES DE LIGNE

- 1 Le travail des juges de ligne est très important, spécialement durant les rencontres internationales de haut niveau.
- 2 Lors des compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la couleur des drapeaux doit être rouge ou jaune.
- 3 Les juges de lignes :
 - 3.1 Ils doivent être présents au contrôle d'alcoolémie. A l'heure et à l'endroit déterminés par le Règlement Spécifique de la Compétition, en portant leur uniforme de Juge de Ligne
 - 3.2 En plus d'un ballon « in » ou « out » et des fautes sur la ligne de service, il leur est demandé de :
 - 3.2.1 Signaler quand le ballon touche l'antenne, traverse au-dessus de celle-ci, ou passe à l'extérieur de celle-ci en direction du camp adverse ; le juge de ligne **se trouvant face à la direction du ballon** doit signaler la faute,
 - 3.2.2 Signaler clairement, pour s'assurer en ne laissant aucun doute que le 1^{er} arbitre les voit.
 - 3.3 En cas d'utilisation d'un système de Challenge avec des caméras positionnées le long des lignes, il est **OBLIGATOIRE** pour les juges de ligne d'occuper une position qui ne couvre pas la vue des caméras, à savoir environ 0,2 - 0,3 m à côté de la ligne. En position 4, par exemple, l'emplacement est de 20 cm au-delà de la ligne de fond, afin de permettre la meilleure vue de la balle quand elle se rapproche. De cette façon, la caméra de contrôle n'est pas masquée. (Note : toutes les positions des juges de ligne ne sont pas affectées par les positions de la caméra).
- 4 Les juges de ligne doivent être relâchés entre les échanges.
- 5 Les juges de ligne doivent quitter leur position durant les TM et TMT (si d'application) et rester dans leur coin respectif 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 des bancs.

REGLE 28 - GESTES OFFICIELS

1. Les arbitres doivent utiliser uniquement les gestes officiels de la main. L'emploi de tout autre geste doit être évité, et, dans tous les cas, ils ne devraient être utilisés que si c'est absolument nécessaire pour être compris par les membres de l'équipe.
Ce qui suit, cependant, donne plus de détails sur les séquences qui devraient et ne devraient pas être employées pendant un match.
2. **Décision par le 1er arbitre.** Le 1er arbitre signalera la fin de l'échange (ou la faute) par un coup de sifflet, indiquera le côté pour le prochain service, indiquera la nature de la faute, puis le joueur fautif (si nécessaire). Le 2ème arbitre ne participera pas du tout à cette signalisation, mais, cependant, se déplacera simplement du côté de l'équipe qui

FIVB

sera ensuite en réception. Le contact visuel avec le 1er arbitre sera toujours nécessaire. Une assistance pendant ou à la fin de l'échange pour les « touches » (si la « touche » n'est pas claire) ou "quatre touches" est toujours attendue. Ces actions peuvent être faites avant le déplacement du 2nd arbitre, afin que le 1er arbitre soit en pleine connaissance des faits.

3. **Décision par le 2nd arbitre.** La séquence pour le 2ème arbitre : siffler, indiquer la nature de la faute, indiquer (si nécessaire) le joueur fautif, pause, puis suivre le signal du 1er arbitre pour le côté du prochain service.
4. **Demande de Temps-Mort :** Cela est normalement fait par le 2nd arbitre (mais est toujours de la compétence du 1er arbitre si le 2nd arbitre n'entend pas/ne voit pas la demande de l'entraîneur). Le 1er arbitre n'a pas besoin de répéter cela.
5. **Échange à rejouer /double faute.** Bien que les deux arbitres peuvent siffler cet incident et indiquer par un signal de rejouer (par exemple, autre ballon sur le terrain, joueur blessé en cours d'échange, etc.), la tâche d'indiquer le camp au service reste normalement du ressort du 1er arbitre. Le 2nd arbitre ne copiera le signal du 1er arbitre pour la prochaine équipe au service que si c'est lui/elle qui a en réalité sifflé l'arrêt de jeu.
6. **Les deux arbitres sifflent au même moment pour arrêter le jeu, mais pour des raisons différentes.** Ici, chaque arbitre indiquera la nature de la faute - mais cette fois parce que le 1er arbitre doit décider quelle ligne de conduite il faut suivre ensuite, SEUL LE 1^{er} ARBITRE indiquera le signal "double faute" et indiquera la prochaine équipe au service.
7. **Un joueur sert trop tôt** (avant le coup de sifflet). Ceci est entièrement de la tâche du 1er arbitre d'indiquer l'échange à rejouer et l'équipe pour le prochain service.
8. **Fin de set.** Cela est montré par le 1er arbitre. Le 2ème arbitre peut, si le 1er arbitre n'a pas remarqué le score, poliment le rappeler au 1er arbitre avec ce signal, mais cela doit rester de la responsabilité exclusive du 1er arbitre.
9. Quand le 2nd arbitre siffle une faute, il doit faire attention à montrer le geste du côté où la faute a été commise.
10. Les arbitres doivent siffler rapidement, avec assurance quand ils signalent une faute, après avoir pris en considération les deux points suivants :
 - 10.1. Les arbitres ne doivent pas signaler une faute lorsqu'ils se sentent poussés à cela par les joueurs ou par le public.
 - 10.2. Lorsqu'il est pleinement conscient d'avoir commis une erreur de jugement, l'arbitre doit rectifier son erreur (ou celle d'un autre membre 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 'out' avec le drapeau :
 - 11.1. Pour toutes les balles qui touchent le sol "directement dehors" après une attaque ou un contre de l'équipe adverse, le signal du drapeau "ballon out" doit être utilisé.
 - 11.2. Si une balle, après une frappe d'attaque, traverse le filet et touche le sol en dehors du terrain de jeu, mais qu'un joueur au contre ou un autre joueur de l'équipe en défense touche le ballon, les officiels doivent seulement montrer le signal du drapeau "ballon touché".
 - 11.3. Si une balle, après qu'une équipe l'ait jouée avec la 1ère, 2^{ème} ou 3^{ème} touche, est OUT (par exemple touche le sol en dehors du terrain de jeu, touche un objet en dehors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu, un panneau publicitaire, etc.) de son propre côté, le signal du drapeau est "ballon touché".
 - 11.4. Si, après une frappe d'attaque, le ballon est envoyé dans le haut du filet et qu'après cela il atterrit « dehors » du côté de l'attaquant sans avoir touché le contre adverse, le geste est "out", mais immédiatement après, le joueur attaquant doit être montré (de sorte que tout le monde comprenne que la balle n'a pas été touchée par les contreurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et ensuite tombe « dehors » du côté de l'attaquant, le geste est « ballon out » et le 1er arbitre doit montrer le(s) contreur(s).
 - 11.5. Si le ballon est attaqué et est « out » du côté adverse et qu'il touche ou est touché par le coach dans la zone libre ou une autre personne ne participant pas au jeu, le geste/signal du drapeau est « out ».
12. Lorsqu'une frappe d'attaque est effectuée suite à une passe haute avec les doigts du libéro dans sa zone avant, le 1er arbitre doit utiliser le signal 21 (frappe d'attaque fautive) et montrer le Libero.
13. Les signes avec le drapeau des juges de ligne sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le 1er arbitre doit vérifier les signaux des juges de ligne. S'ils ne sont pas faits correctement, il/elle peut les corriger.

Lors des matches internationaux de haut niveau, où la vitesse des attaques peut atteindre 100/120 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.

FIVB

14. Si la balle ne franchit pas le plan vertical du filet après la 3^{ème} touche de l'équipe, alors :
- 14.1. Si le même joueur qui a effectué le dernier contact, touche à nouveau le ballon, le signal de la main est "double touche".
 - 14.2. Si un autre joueur touche le ballon, le signal de la main est "4 touches".

GESTION DE LA RENCONTRE

PROCÉDURES D'ARBITRAGE - 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 en uniforme d'arbitre au moins 1 heure 15 min. avant le début programmé de chaque rencontre.
- 1.2. Le 1er arbitre, le 2nd arbitre, l'arbitre Challenge et les arbitres de réserve ainsi que les marqueurs et juges de ligne doivent se soumettre au test d'alcoolémie (s'il est d'application), effectué par le médecin de l'organisateur.
- 1.3. Si le 1er arbitre n'est pas arrivé à l'heure fixée, le 2nd arbitre doit commencer les procédures de la rencontre, après en avoir demandé l'autorisation au Coach Arbitre et/ou au Délégué Technique de la Rencontre.
- 1.4. Si le 1er arbitre n'arrive pas ou n'a pas passé avec succès le test d'alcoolémie ou n'est pas capable de mener la rencontre pour des raisons médicales, le 2nd arbitre doit diriger la rencontre comme 1er arbitre et l'arbitre de réserve prend la place du 2nd arbitre. Dans le cas où il n'y a pas d'arbitre de réserve, l'organisateur, avec le Délégué Technique FIVB, doit décider qui officiera comme 2nd arbitre.

2. Pendant le match

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

2.2. REPLAY

Durant les compétitions Mondiales, FIVB et Officielles, le diffuseur local peut demander un « délai de replay », si les installations nécessaires ont été mises en place et approuvées par le Comité Organisateur et le Comité de Contrôle de la FIVB. L'installation nécessaire est une lampe électrique, fixée sur le poteau en face du 1er arbitre, reliée à un représentant du diffuseur local, qui donne un signal en allumant la lampe pour un léger retard de temps, afin de rediffuser sur le moment l'action précédente.

Cependant, il y a des phases extrêmement spectaculaires que la TV pourrait souhaiter remonter plusieurs fois, il est donc recommandé au 1er arbitre de ne pas être trop rapide pour relancer le match dans ces cas-là. Les arbitres ont le devoir d'autoriser la présentation sportive afin de mettre en valeur l'excellence du jeu. Afin d'éviter ce cas, lorsque le coup de sifflet pour le service suivant a déjà été donné, mais que le replay est toujours en train d'avoir lieu, il est recommandé au 1^{er} arbitre de vérifier la situation sur l'écran géant (si d'utilisation) installé dans la salle.

2.3. INTERVALLES

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

- | | |
|----------|--|
| ÉQUIPES | Au signal du 1er arbitre, les équipes changent de côté en restant groupées ; dès que les joueurs passent les poteaux du filet, ils vont directement vers leur banc d'équipe. |
| MARQUEUR | Au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange du set, le marqueur doit démarrer le chronomètre afin |

FIVB

de chronométrer l'intervalle entre les sets.

2'30 - Le 2nd arbitre siffle ou le marqueur pousse le buzzer.

ÉQUIPES Au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de position se rendent directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES Le 2nd arbitre vérifie la position des joueurs sur le terrain, puis autorise le libéro actif à entrer sur le terrain.

Le ramasseur de balle donnera ensuite le ballon au serveur.

3'00 - Le 1er arbitre siffle la mise en jeu.

Intervalle avant le set décisif :

ÉQUIPES A la fin du set avant le set décisif, au signal du 1er arbitre, les équipes vont directement vers leur banc d'équipe.

CAPITAINES Se présentent à la table du marqueur pour le toss.

ARBITRES Se présentent à la table du marqueur pour effectuer le toss.

2'30 - Le deuxième arbitre siffle ou le marqueur pousse le buzzer.

ÉQUIPES Au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de position se rendent directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES Le 2nd arbitre vérifie la position des joueurs sur le terrain, puis autorise le libéro actif à entrer sur le terrain et donne le ballon au serveur.

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

Lorsque l'équipe en tête arrive au 8ème point

ÉQUIPES A la fin de l'échange de jeu, au signal du 1er arbitre, les six joueurs de chaque équipe changent de terrain en groupe et sans retard. Lorsque les joueurs passent les poteaux du filet, ils vont directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES Le 2nd arbitre vérifie que les équipes respectent leur ordre de rotation et que le marqueur est prêt et signale au 1er arbitre que tout est prêt pour continuer la rencontre.

Durant les TM, TMT (si d'application) et les intervalles

Le 2nd arbitre invite les joueurs à se rendre à proximité leur banc.

Si les équipes sont prêtes à entrer sur le terrain avant que le TM ou le TMT (si d'application) soit fini, le 2nd arbitre doit permettre aux joueurs de prendre leur position et d'attendre là jusqu'à ce que les 30 ou les 60 secondes soient écoulées. Ensuite, le 1^{er} arbitre sifflera pour le service.

S'il y a un intervalle prolongé entre les deuxième et troisième sets, les équipes et les arbitres doivent quitter l'aire de contrôle et aller dans leur vestiaire. Ils doivent être de retour sur l'aire de jeu trois minutes avant le début du troisième set.

3. Après la rencontre

Comme indiqué dans le protocole FIVB publié dans le Handbook respectif, les deux arbitres se positionnent devant la chaise d'arbitrage. Le 1er arbitre donne un coup de sifflet, les deux équipes se positionnent le long de la ligne latérale à côté des arbitres, serrent la main des arbitres, puis en longeant le filet, serrent la main des adversaires et retournent à leur banc. Le 1er et le 2nd arbitre longent le filet pour se rendre à la table du marqueur, contrôlent la feuille de match, la signent et remercient le marqueur et les juges de ligne pour leur travail.

Mais la tâche des arbitres ne se termine pas ici ! Ils doivent encore s'assurer du comportement sportif des équipes, même après le coup de sifflet final. Aussi longtemps que les équipes se trouvent dans la zone de contrôle, tout comportement antisportif après la rencontre doit être vérifié et reporté auprès du Délégué Technique de la Rencontre et inscrit sur la feuille de match dans la section «Remarques» ou dans un rapport séparé.

PROTOCOLES DE MATCH INTERNATIONAUX

Pour la Volleyball Nations League de la FIVB et n'importe quel autre événement du top niveau, le protocole de match sera organisé par une équipe spéciale de **Présentation Sportive**.

Les Protocoles de Match peuvent varier pour différentes compétitions. C'est pourquoi il est fortement recommandé aux arbitres de les étudier attentivement avant les événements respectifs et de les suivre au long des rencontres.

Note : Toutes les rencontres commenceront à l'heure publiée. Néanmoins, si le match précédent dure plus longtemps que prévu, le protocole officiel commencera seulement une fois que le terrain de jeu aura été nettoyé et que les tâches administratives du match précédent auront été effectuées. Les arbitres communiqueront l'heure du début de la rencontre aux deux coaches des équipes, après avoir consulté le Président du Jury de la Rencontre et le Délégué-Arbitre.

PROGRAMME DE TRAVAIL

- Arrivée avant le tournoi
Les arbitres doivent rejoindre la ville où a lieu la compétition comme indiqué dans leur convocation. Ils doivent se munir de leurs uniformes officiels.
- Clinics
Des Clinics d'Arbitrage théoriques et pratiques auront lieu avant le début de la compétition avec la participation des arbitres, marqueurs, juges de ligne, essayeurs (moppers), ramasseurs de balle et speakers.
- Remarques sur l'arbitrage
Un court briefing est tenu après la rencontre dans le vestiaire des arbitres, où le Coach d'Arbitrage donne un feedback sur la performance des arbitres et les arbitres doivent s'auto-évaluer sur ce qu'ils ont fait de bien et ce qu'ils peuvent améliorer. Si un point général important est soulevé, le lendemain a lieu une réunion matinale avec les membres de la Sous-Commission d'Arbitrage et tous les arbitres peuvent participer. Durant cette réunion, si demandé ou si possible, des vidéos prises pendant les matches doivent être utilisées pour aider à expliquer aussi bien les erreurs que les performances réussies. Ceci afin d'unifier les qualités techniques de l'arbitrage à haut niveau.
- Information sur les convocations :
Les convocations aux rencontres seront annoncées au 1er arbitre, 2nd arbitre, à l'arbitre Challenge et à l'arbitre de réserve normalement :
 - 1) 12 heures à l'avance ou
 - 2) La nuit avant la rencontre
 - 3) les communications sont faites par copie du R3 envoyé via le Groupe WhatsApp.
- 4) Comportement
La FIVB a confiance en chaque arbitre désigné pour les différentes compétitions. Les arbitres chargés de la gestion des matches durant la compétition doivent montrer une conduite exemplaire tout au long de la compétition, depuis leur arrivée jusqu'à leur départ de la ville/des villes où a eu lieu la compétition. Ils doivent respecter strictement l'horaire de toutes les activités, qui aura été établi par la Sous-Commission d'Arbitrage, et maintenir l'image des arbitres à l'intérieur et à l'extérieur des salles de sports.

La Sous-Commission d'Arbitrage est dûment habilitée à suspendre de ses fonctions et même de disqualifier, en fonction de la faute, tout membre du corps arbitral dont la conduite n'approche pas des standards attendus d'eux.