

FIVBTM



FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

DIRECTIVES ET INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE

Edition 2022

INTRODUCTION

Ces directives et instructions sont valables pour toutes les compétitions internationales.

En raison de l'importance de ces événements, tous les arbitres doivent être préparés à remplir leurs fonctions de la meilleure façon possible en termes de connaissance du jeu et des règles, de condition physique et psychologique. Il est très important que tous les arbitres internationaux de la FIVB comprennent la signification et l'importance de leurs performances pour le volleyball moderne.

La Commission des Règles du Jeu et de l'Arbitrage de la FIVB (R&RGC) fait appel à tous les arbitres officiant dans les événements de Volleyball pour qu'ils étudient en profondeur les Règles Officielles de Volleyball de la FIVB (2021-2024) ainsi que les présentes Directives et Instructions pour l'Arbitrage et le recueil de cas, afin de rendre notre jeu plus vivant et d'éviter les interruptions. La FIVB et le RG&RC sont convaincus que tous les arbitres internationaux de la FIVB maîtrisent et savent comment appliquer les Règles Officielles du Jeu ; il n'est donc pas nécessaire d'entrer dans les détails des règles. Le but principal de ce document est d'unifier, autant que possible, les critères d'arbitrage et de donner une interprétation à certaines règles, ainsi que leur application précise dans la pratique.

Bien que ce document soit préparé et adressé aux arbitres internationaux de la FIVB, tous les arbitres des différentes fédérations nationales sont invités à lire, discuter et étudier son contenu.

La politique de la FIVB en 2022 est d'encourager un arbitrage fluide, c'est-à-dire d'intervenir le moins possible et de faciliter le déroulement du match en tant que divertissement. L'arbitre ne doit pas faire la "chasse" aux fautes. Le concept d'"arbitrage en douceur" s'appuie sur la nécessité de comprendre la contribution des arbitres à **la prévention** des disputes artificielles, des retards et des interruptions du match. Les arbitres doivent comprendre la philosophie qui sous-tend l'application des règles pour créer un ensemble de divertissements regardés et appréciés par des millions de personnes dans l'enceinte du stade et par les différents médias.

Le bon arbitre aide dans ce contexte, en restant en retrait. Le mauvais arbitre entrave ce spectacle en voulant jouer un rôle de premier plan dans le match, ce qui est contraire aux exigences de la FIVB. Il doit récompenser les joueurs et les équipes pour des actions spectaculaires et excitantes dans l'esprit du Règlement. En outre, il est essentiel que l'arbitre entretienne des relations cordiales avec les joueurs, les entraîneurs, etc. et que son comportement soit exemplaire.

Pendant le match, il doit être capable de faire la distinction entre l'expression normale des sentiments humains sous l'effet du stress du match et un comportement antisportif conscient ; les expressions raisonnables et appropriées des sentiments des équipes doivent être autorisées, mais les expressions négatives conscientes ou les gestes incorrects envers l'adversaire ou les protestations contre la décision de l'arbitre sont strictement interdits et seront sanctionnés.

ANALYSE DES RÈGLES

REGLE 1 - AIRE DE JEU

1. Deux jours avant une compétition, la sous-commission d'arbitrage, qui fait partie de la commission de contrôle, doit, avec les arbitres, vérifier les dimensions ainsi que la qualité des lignes de délimitation. Lorsque le Video Défi System (VCS) est utilisé, les dimensions exactes du terrain deviennent encore plus importantes. Ce contrôle doit être effectué avant que le VCS ne calibre ses caméras. S'il n'y a pas de commission de contrôle, les arbitres doivent contrôler et mesurer ; s'ils constatent une irrégularité, ils doivent immédiatement la signaler aux organisateurs et veiller à sa rectification.

Le contrôle doit notamment vérifier :

1. Si les lignes ont une largeur exacte de 5 cm, ni plus ni moins.
2. la longueur des lignes et des diagonales (12,73 m/41' 9" chacune) sur les deux terrains
3. Que la couleur des lignes soit distincte des couleurs du terrain et de la zone libre.
4. La zone libre pour les manifestations FIVB, mondiales et officielles doit correspondre aux dimensions déterminées dans le plan FOP publié dans le Playbook de la manifestation.

REGLE 2 – LE FILET ET LES POTEAUX – EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRE

1. Le filet doit être correctement tendu et le ballon doit rebondir librement sur le filet. Si le filet est bombé, il ne peut être utilisé.
Avant le match (avant l'échauffement officiel), les arbitres doivent vérifier si les antennes et les bandes latérales sont fixées correctement au filet, sur les côtés opposés à la position 4, au-dessus du bord extérieur des lignes latérales.
2. Le 2e arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le tirage au sort (toss) à l'aide d'une toise (si possible métallique) prévue à cet effet. Le 1er arbitre reste près du 2ème arbitre pendant cette vérification pour superviser et confirmer la mesure.
3. Pendant le jeu (et surtout au début de chaque manche), les juges de ligne correspondants 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 juste au bord extérieur de chaque bande latérale. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être réajustées immédiatement
4. Avant le match (avant l'échauffement officiel) et pendant le match, les arbitres doivent vérifier que les poteaux et la chaise de l'arbitre ne présentent aucun danger pour les joueurs (par exemple, parties saillantes des poteaux autour des treuils, microphones, câbles de fixation des poteaux, etc.) Si de tels objets sont découverts et présentent un risque de blessure, les arbitres doivent demander aux organisateurs de les enlever ou de les recouvrir.
5. Pendant l'échauffement, les arbitres doivent contrôler et empêcher les joueurs de s'accrocher aux poteaux du filet avec tout dispositif (bandes extensibles) pour s'échauffer afin d'éviter d'endommager accidentellement les câbles ou les connexions technologiques placés autour du poteau.

6. Équipement supplémentaire : des bancs pour les équipes, une table de marqueurs, deux buzzers électriques à lampes rouge/jaune (un buzzer électrique près de chaque entraîneur d'équipe) pour signaler les demandes d'interruptions régulières de jeu (lorsque les tablettes ne sont pas utilisées), une chaise pour le 1er arbitre, une toise pour mesurer la hauteur du filet, un manomètre, une pompe, un thermomètre, un hygromètre, un support pour 6 ballons de match, des plaquettes numérotées pour les remplacements (si les tablettes ne sont pas utilisées), au moins 8 serviettes absorbantes (40x40cm ou 40x80cm) pour les nettoyeurs rapides et deux vestes/bibs de Libéro. Dans les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un buzzer doit également être installé sur la table des marqueurs, ou via le système e-score, pour signaler les fautes de rotation, les fautes de Libero, les demandes de remplacement/temps mort et les demandes de défi.
7. L'organisateur doit également prévoir deux antennes de réserve et un filet de rechange sous la table des marqueurs ou près du terrain.
8. Un tableau d'affichage électronique est obligatoire pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, ainsi qu'un tableau d'affichage manuel sur la table des marqueurs (ou petit marquoir).
Note : Même si le petit marquoir est utilisé, un tableau d'affichage manuel doit toujours être disponible en cas de panne technique.

REGLE 3 – LE BALLON

1. Un présentoir (métallique) est nécessaire pour stocker les 6 ballons de match près de la table des marqueurs (5 ballons en jeu + 1 ballon de réserve).
2. Le 2e arbitre prend possession des 5 ballons qui seront utilisées dans le match avant le début du jeu et vérifie qu'elles ont toutes des caractéristiques identiques (couleur, circonférence, poids et pression). Le 2e arbitre en est ensuite responsable pendant toute la durée du match.
3. Seuls les ballons homologués par la FIVB peuvent être utilisés (marque et type tels que décidés pour chaque compétition et déterminés dans le Playbook). Les arbitres doivent le vérifier et si le cachet de la FIVB n'est pas imprimé sur les ballons, ils ne peuvent pas commencer le match
4. Système à cinq ballons - pendant le match :
Six récupérateurs de ballons seront utilisés et placés dans la zone libre conformément au diagramme 10 du règlement.
Avant le début du match, les ramasseurs de ballons placés aux positions 1, 2, 4 et 5 recevront chacun un ballon du 2e arbitre qui donnera le cinquième ballon au serveur pour le 1er set et le set décisif.

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

- 4.1 Si le ballon se trouve à l'extérieur du terrain, il sera récupéré par le récupérateur le plus proche et roulé immédiatement vers le récupérateur qui vient de passer son ballon au joueur qui devait servir.
- 4.2 Le transfert du ballon entre les récupérateurs se fait en le faisant rouler sur le sol (pas en lançant), alors que le ballon est hors-jeu, de préférence pas du côté où se trouve la table de marque.
- 4.3 Si le ballon est sur le terrain, le joueur le plus proche du ballon doit immédiatement le faire rouler hors du terrain, du côté de la ligne de délimitation la plus proche.

4.4 Au moment où le ballon est hors du jeu, le récupérateur de ballon numéro 1 ou 2, ou 4 ou 5 doit donner le ballon au serveur le plus rapidement possible, afin que le service puisse être effectué sans délai.

4.5 Si des mesures spéciales sont requises contre l'infection au COVID-19, il peut être nécessaire de s'adapter à un nouveau système sans 6 ramasseurs de ballons ; dans ce cas, seuls 4 ramasseurs de ballons seront utilisés.

Deux chariots de ballons contenant 5 ballons de match officielles par chariot doivent être prêts derrière les panneaux publicitaires, en position centrale, derrière les deux lignes de fond.

Après chaque échange, deux ramasseurs de ballons sont disponibles pour récupérer les ballons et les transférer dans leurs chariots respectifs.

Pour éviter tout retard et maintenir les 15 secondes entre les échanges, le récupérateur de ballon au bout du terrain doit prendre un ballon de son chariot et le passer au serveur.

REGLE 4 – EQUIPES

Les membres de l'équipe participant à la séance d'échauffement commune officielle doivent se trouver principalement de leur propre côté de l'aire de jeu. SEUL les cinq officiels et joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à l'ensemble de l'échauffement. Les entraîneurs supplémentaires ne peuvent pas être impliqués. (Exception : si le thérapeute de l'équipe n'est PAS l'un des cinq officiels techniques de l'équipe, cette personne peut aider aux préparatifs de l'équipe mais seulement jusqu'au début de l'échauffement officiel au filet). Il est permis de rester dans la partie adverse de l'aire de jeu, près du filet, pour éviter les ballons errants qui peuvent causer des blessures aux joueurs.

1. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le Playbook déterminera comment les douze/quatorze joueurs autorisés par équipe peuvent être sélectionnés pour chaque match. Dans les cas où plus de 12 joueurs joueront, deux libéros sont obligatoires dans la liste d'équipe de la feuille de match. Voir le Playbook spécifique à chaque événement pour déterminer le système qui sera appliqué.

2. Normalement, lors de matches ou de tournois internationaux officiels, le 1er arbitre ne doit pas demander de documents pour identifier les joueurs figurant sur la feuille de match (l'identité des joueurs aura été vérifiée au préalable par la Commission de contrôle du match ou du tournoi).

Si toutefois, s'il existe un règlement spécial limitant la participation et qu'il n'y a pas de Commission de contrôle, le 1er arbitre, conformément à ce règlement spécial, doit vérifier l'identité des joueurs. Les joueurs exclus par le règlement spécial ne peuvent pas jouer. En cas de divergence d'opinion, le 1er arbitre doit inscrire sa décision sur la feuille de match ou dans le rapport écrit qui l'accompagne. Lors de matches internationaux officiels, il peut demander la décision du délégué technique de la FIVB.

3. L'entraîneur et le capitaine d'équipe (qui vérifient et signent chacun la feuille de match, ou la liste d'équipe pour 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 doit signaler au délégué technique de la FIVB toute irrégularité dans les uniformes des joueurs et des officiels d'équipe et suivre les instructions du délégué

technique de la FIVB en évitant toute discussion avec un membre de l'équipe au sujet d'une telle irrégularité. Les uniformes doivent également avoir la même apparence. Dans la mesure du possible, les maillots doivent être à l'intérieur des shorts et s'ils ne le sont pas, il est nécessaire, à un moment approprié, de demander aux joueurs, de manière polie, de les mettre à l'intérieur - en particulier au début du match et à chaque set. Les chemises moulantes qui ne peuvent pas rentrer dans les shorts sont toujours acceptables.

La bande du capitaine de l'équipe (8x2cm) doit être fixée sous le numéro sur sa poitrine de manière à être bien visible pendant tout le match. Les arbitres doivent le vérifier avant le début du match.

5. Si les deux équipes se présentent avec des uniformes de la même couleur, l'équipe inscrite en première position sur le programme officiel et inscrite sur la feuille de match (avant le tirage au sort), changera d'uniforme. Si cela n'est pas possible, le premier arbitre doit écrire cette situation dans les remarques de la feuille de match, mais le match ne peut pas être suspendu pour cette raison.

6. Le personnel d'encadrement de l'équipe doit se conformer à l'une des options de code vestimentaire suivantes lors d'un match :

6.1 Tous doivent porter la combinaison d'entraînement de l'équipe et un polo de la même couleur et du même style ou,

6.2 Tous doivent porter une veste, une chemise, une cravate (pour les hommes) et un pantalon de la même couleur et du même style, à l'exception du thérapeute de l'équipe qui peut porter le costume d'entraînement de l'équipe et un polo.

Cela signifie que si l'entraîneur enlève sa veste ou son costume d'entraînement, tous les autres officiels doivent enlever leur veste ou leur costume d'entraînement en même temps afin d'avoir une tenue cohérente.

7. Avant le match, en temps utile, les arbitres doivent procéder à une vérification croisée minutieuse afin de contrôler si les numéros des joueurs réels correspondent à la liste des équipes qui a été enregistrée sur la feuille de match. De cette manière, toute divergence peut être découverte qui, si elle est découverte plus tard, peut perturber le déroulement normal du match. Cela exige (selon le texte de la règle 2021-24) que les joueurs portent une tenue de jeu pendant toute la durée de l'échauffement du protocole et du filet (règle 7.2.3).

REGLE 5 – RESPONSABLES DES EQUIPES

1. Le 1er arbitre doit identifier le capitaine de jeu et l'entraîneur et eux seuls seront autorisés à intervenir pendant le match. Les arbitres doivent savoir tout au long du match qui sont les capitaines de jeu.

2. Pendant le match, le 2e arbitre doit vérifier que les joueurs de réserve sont assis sur le banc ou se trouvent dans la zone d'échauffement. Les joueurs qui se trouvent dans la zone d'échauffement pendant les sets ne peuvent pas utiliser de ballons, mais peuvent utiliser des dispositifs d'échauffement personnels (par exemple, des bandes d'étirement).

3. Si le capitaine de jeu demande une explication sur l'application des règles par l'arbitre, le 1er arbitre doit la donner, si nécessaire non seulement en répétant ses signaux manuels, mais dans la langue de travail de la FIVB (anglais), en parlant brièvement et en utilisant la terminologie officielle des règles. Le capitaine de jeu a uniquement le droit de demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles faites par les arbitres au nom de ses coéquipiers.
4. L'entraîneur n'a pas le droit de se plaindre ou de protester contre les décisions des membres de l'équipe arbitrale. Il peut demander des interruptions de jeu régulières (temps morts et remplacements) et, si le nombre d'interruptions de jeu régulières utilisées et/ou le score ne sont pas indiqués ou ne sont pas corrects sur le tableau d'affichage, il peut demander au marqueur quand le ballon est hors-jeu.
5. En général, l'entraîneur n'a pas le droit de perturber le jeu ou le travail des officiels (arbitres, juges de ligne). L'entraîneur n'a pas le droit d'entrer sur le terrain. Les arbitres doivent lui rappeler cette règle, si cela est nécessaire (Règle 5.2.3.4).
6. Des demandes brèves et respectueuses de l'entraîneur au 2e arbitre (ou de l'entraîneur à l'arbitre de réserve 1 (RR1)), qui ne retardent pas le match, peuvent être autorisées si ces demandes aident au bon déroulement du match.

REGLE 6 – POUR MARQUER UN POINT, POUR GAGNER UN SET ET LE MATCH .

Si un échange a été interrompu en raison d'une blessure ou d'une interférence extérieure, il est considéré comme un échange incomplet. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière, sauf un remplacement forcé pour un joueur blessé ou sanctionné pendant l'interruption forcée. (Note : Dans les Règles Officielles de Volleyball 2021- 2024, Règle 15.11, une demande d'interruption de jeu régulière après un échange incomplet ne doit pas être considérée comme une demande inappropriée, et est simplement rejetée).

REGLE 7 – STRUCTURE DE JEU

1. La feuille de position doit être vérifiée par le 2e arbitre et par le marqueur, avant que ce dernier n'inscrive les données des positions sur la feuille de match. Il doit vérifier si les numéros des joueurs inscrits sur la feuille de position correspondent aux numéros des joueurs inscrits sur la feuille de match. Si ce n'est pas le cas, la feuille de position doit être corrigée et le 2^e arbitre doit en demander une autre. Sur la nouvelle feuille de position, toute modification ne peut être apportée qu'à l'endroit où le(s) numéro(s) n'était(étaient) pas correct(s). La feuille de position doit être conservée par le 2^{ème} arbitre dans sa poche afin de pouvoir être utilisée par les autres arbitres.

La feuille de position doit être conservée par le 2e arbitre dans sa poche afin de pouvoir vérifier la position réel des équipes si cela est nécessaire ou requis, à moins que la feuille de points électronique et la tablette du 2^e arbitre ne soient utilisées.

2. À la fin de chaque set, le 2^e arbitre demande immédiatement aux entraîneurs la feuille de position ou la position électronique pour le set suivant, afin de ne pas prolonger l'intervalle de trois minutes entre les sets.

Si un entraîneur retarde systématiquement la reprise du jeu en ne fournissant pas la feuille de position à temps, le 1er arbitre doit donner à cette équipe une sanction de retard appropriée. Ceci s'applique également si l'équipe ne fournit pas à temps les informations par voie électronique via la tablette.

3. Si une faute de position est commise, après avoir montré le geste de la main pour la faute de position, l'arbitre impliqué doit indiquer les deux joueurs. Si l'équipe fautive ne peut pas rectifier elle-même sa position, les arbitres doivent l'aider par l'intermédiaire du capitaine de jeu, puis l'échange doit commencer. Si le capitaine de jeu demande plus d'informations sur la faute, le 2e arbitre doit sortir de sa poche la feuille de position ou vérifier la tablette de poste et montrer au capitaine de jeu, via la feuille ou la tablette de poste, les joueurs qui ont commis la faute de position. En utilisant cette dernière, la position de l'équipe adverse doit être couverte par le 2^e arbitre.

4. Si le service n'a pas été exécuté par le joueur selon la position de l'équipe, c'est-à-dire qu'une faute de rotation a été commise et qu'elle n'a été découverte qu'après la fin de l'échange qui a commencé par la faute de rotation, un seul point doit être accordé à l'équipe qui reçoit. (Règle 7.7.1.1).

5. Pour essayer de réduire le nombre d'appels de position par les arbitres, et pour refléter la réalité actuelle des joueurs changeant de position, les seconds arbitres en particulier ne doivent siffler que si un joueur de la ligne arrière est complètement devant le joueur de la ligne avant correspondant lors de la frappe du service. Les pieds au sol déterminent la position.

6. Pour simplifier l'évaluation du chevauchement latéral, les arbitres doivent seulement s'assurer que le joueur du milieu **n'est pas complètement plus près de la ligne latérale** que les joueurs voisins de la même rangée au moment du service.

REGLE 8 – SITUATION DE JEU

1. Lorsque le ballon atterrit sur le sol, la compression qui permet au ballon d'entrer en contact avec la ligne à TOUT MOMENT pendant le processus de contact avec le sol rend le ballon "dedans ».

2. Les câbles qui lient le filet au-delà des 9,50/10,00 m de longueur n'appartiennent pas au filet. Ceci s'applique également aux poteaux, aux câbles et à la chaise de l'arbitre. Ainsi, si un ballon touche une partie extérieure du filet, au-delà de ses bandes latérales (9 m), elle a touché un "corps étranger" et doit être sifflée et signalée comme "ballon dehors".

REGLE 9 – JOUER LE BALLON

1. Interférence avec le jeu du ballon par le juge de ligne, le 2e arbitre ou l'entraîneur dans la zone libre :
- Si le ballon frappe l'officiel ou l'entraîneur, elle est "dehors" (Règle 8.4.2).
- Si le joueur bénéficie de l'aide de l'officiel ou de l'entraîneur pour le contact, c'est la faute du joueur (touche assistée, Règle 9.1.3) et l'échange ne sera pas » rejoué ».

2. Il est souligné que seules les fautes vues doivent être annoncées. Le 1er arbitre ne doit regarder que la partie du corps qui entre en contact avec le ballon. Dans son jugement, il ne doit pas être influencé

par la position du corps du joueur avant et/ou après avoir joué le ballon, ni par le bruit du contact. La Commission des Règles du Jeu et de l'Arbitrage de la FIVB insiste sur le fait que les arbitres doivent autoriser le contact avec les doigts en touche haute ou tout autre contact qui est légal, conformément aux règles.

3. Pour mieux comprendre le texte de la règle 9.2.2 :

Un ballon lancé implique deux actions de jeu, d'abord attraper et ensuite lancer le ballon, alors que jouer le ballon signifie que le **ballon rebondit** depuis le point de contact.

4. L'arbitre doit prêter attention à la régularité de la touche, en particulier lorsqu'une feinte d'attaque ("bascule") est utilisée, changeant la direction dans le placement du ballon. Lors d'une attaque en touche, le "tipping" est autorisé si le ballon n'est pas attrapé ou lancé. Le "tipping" signifie une attaque du ballon (complètement au-dessus de la hauteur du filet) exécutée, doucement, avec une main/des doigts.

Le 1er arbitre doit surveiller de près les "tips". Si le ballon après ce "tip" ne rebondit pas instantanément, mais est accompagnée par la main/ est lancée, ou si sa direction est changée plus d'une fois (ballon dirigé), c'est une faute, et doit être pénalisée.

5. Il faut attirer l'attention sur le fait que l'action de contre d'un joueur ne sera pas légale s'il ne se contente pas d'intercepter le ballon venant de l'adversaire, mais le tient (ou le soulève, le pousse, le porte, le lance, l'accompagne). Dans ce cas, l'arbitre doit sanctionner ce contre comme une "prise" (il ne faut pas exagérer).

6. Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (qui compte comme la première des trois touches d'une équipe) :

6.1 La touche de réception de service

6.2 La touche de réception de l'attaque (pas seulement le smash, toutes les attaques ; voir règle 13.1.1).

6.3 La frappe du ballon provenant du contre de l'adversaire.

6.4 La frappe du ballon en provenance du contre de l'équipe.

Conformément à l'esprit des compétitions internationales et afin d'encourager les rallyes plus longs et les actions spectaculaires, seules les violations les plus évidentes seront sifflées.

1. La règle (10.1.2) donne le droit de récupérer le ballon dans la zone libre de l'équipe adverse. Pendant le match, les joueurs et les entraîneurs doivent reconnaître pratiquement et faire le mouvement approprié s'ils se trouvent dans la zone libre pour donner de l'espace au joueur adverse qui récupérera le ballon sur son terrain.

Si le ballon rebondit sur le joueur et va vers l'adversaire ou sa zone libre, près du deuxième arbitre, dans ce cas l'arbitre en second doit se déplacer de manière à éviter toute collision et s'assurer que le joueur peut jouer le ballon. Tout en laissant la place au joueur, le second arbitre ne doit pas sauter, courir et tourner le dos à l'action de jeu. En outre, le second arbitre ne se déplace pas dans la direction soit du ballon ou du joueur qui poursuit le ballon. Au fur et à mesure que le joueur joue le ballon, le 2e arbitre ajuste sa vue, de manière à voir le ballon, le joueur et la direction du ballon récupéré.

De même, si le ballon arrive derrière le 1er arbitre et se dirige vers la zone libre de l'adversaire, des panneaux publicitaires, les tribunes de spectateurs, l'arbitre doit organiser ses mouvements de telle sorte qu'il écarte l'un de ses pieds sur le côté et qu'il fasse pivoter l'ensemble de son corps (pas seulement sa tête et/ou le haut de son torse). et de lui permettre d'observer, entre autres, les points suivants :

- a. Les fautes de jeu du joueur
- b. Les blessures éventuelles du joueur
- c. La direction de vol du ballon en cas de récupération.
- d. Interférence extérieure dans la zone de jeu

Si le ballon traverse le plan vertical du filet, dans l'espace de passage, vers la zone libre de l'adversaire et est touché par le joueur qui tente de le renvoyer, les arbitres doivent siffler la faute au moment du contact et indiquer "out".

2. L'action de jouer le ballon se termine lorsque le joueur, après une réception sûre, est prêt à effectuer une autre action.

L'action de jouer le ballon est toute action des joueurs qui sont proches du ballon et qui essaient de le jouer, même si aucun contact n'est fait avec le ballon. Il convient de prêter attention aux situations suivantes :

Si un joueur se trouve dans sa position de jeu sur son terrain et qu'un ballon est envoyé du côté adverse dans le filet et **fait que le filet touche le joueur**, aucune faute n'est commise par ce dernier. Le joueur peut appliquer un mouvement de défense de son corps, mais **n'a pas le droit de faire une action active vers le ballon** afin de changer délibérément la trajectoire du ballon qui rebondit. Cette dernière situation doit être considérée comme une faute de toucher le filet.

Lorsqu'un joueur fait un contact fortuit avec un adversaire, cela ne doit pas être automatiquement une faute, si les deux joueurs avaient une raison légitime de se disputer le ballon. Si un tel contact accidentel oblige un adversaire à faire une faute de touche de filet, cela ne doit pas être considéré comme une faute par l'un ou l'autre des joueurs. Cependant, si ce contact est considéré comme la conséquence d'une tentative délibérée de faire commettre une faute à un adversaire et/ou de confondre ou de

distraire les arbitres, l'échange doit être arrêté et un point doit être accordé à l'équipe non fautive. Ensuite, une sanction de méconduite doit être appliquée au joueur pour son action, conformément à l'échelle des sanctions.

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

3. Si un joueur touche une partie externe du filet (bande supérieure en dehors des antennes, câbles, poteaux, etc.), cela ne peut jamais être considéré comme une faute, à moins que cela n'affecte l'intégrité structurelle du filet lui-même ou que le toucher du filet soit délibéré.

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

5. En raison de la qualité supérieure des équipes participantes, le jeu près du filet revêt une importance fondamentale et les arbitres doivent être attentifs aux cas de faute de filet ou d'interférence.

Il y a FAUTE DE FILET lorsque :

- le filet entre les antennes est touché par le joueur pendant l'action de jouer le ballon, ou de tenter de jouer le ballon, ou de feinter un jeu sur le ballon.

Il s'agit d'une INTERFÉRENCE lorsque :

- le rebond naturel est affecté par l'action délibérée d'un adversaire qui se déplace vers le filet, ou
- le rebond naturel est affecté par l'action délibérée d'un adversaire se déplaçant vers le filet, ou
- un joueur empêche un adversaire de se déplacer pour atteindre le ballon de manière légitime, ou
- briser les cordes par contact/ les attraper.

6. De nombreux contacts se produisent en réalité au cours d'un match - mais l'arbitre doit siffler (par exemple, le 1er arbitre en cas d'atteinte au-delà du filet, le 2e arbitre en cas de pénétration) un joueur s'il interfère avec la capacité de jeu de son adversaire ou l'empêche de jouer. Une interférence signifie qu'un joueur empêche un adversaire de se déplacer ou de jouer le ballon, ou qu'il dérange l'adversaire pendant qu'il tente de jouer le ballon. Une interférence peut se produire même s'il n'y a pas de contact physique entre les joueurs. Le 1er arbitre a le droit d'arrêter le jeu par la faute du joueur qui pénètre et, si nécessaire, de l'avertir/sanctionner s'il agit délibérément.

7. Afin de faciliter le travail de collaboration des deux arbitres, la répartition du travail sera la suivante : le 1er arbitre se concentrera principalement sur la trajectoire du ballon et le 2e arbitre se concentrera sur les fautes au filet pendant toute la durée du jeu au filet.

1. Pour autoriser le service, il n'est pas nécessaire de vérifier que le serveur est prêt - seulement que lorsque le joueur à servir est en possession du ballon. Le 1er arbitre doit siffler immédiatement. Dans le déroulement normal du jeu (pas de remplacement, pas de sanction, etc.) pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, une durée de 15 secondes est disponible pour le service après la fin de l'échange précédent. Cependant, la clé est de 8 secondes pour le service, plutôt que 15 secondes - le 1er arbitre a la discrétion, dans le cas d'un échange exceptionnellement long, d'attendre un peu avant de siffler. Cela prolonge un peu le temps pour permettre aux joueurs de récupérer.
2. Avant que le premier arbitre ne siffle pour le service, il doit vérifier si un replay est demandé par la télévision et doit retarder le sifflement, conformément aux instructions reçues pour la compétition en question.
3. Le 1er arbitre et les juges de ligne correspondants doivent faire attention à la position du serveur au moment de la frappe du service ou de l'envol pour un service sauté. Le serveur peut commencer son mouvement de service à l'extérieur de la zone de service mais doit être entièrement à l'intérieur au moment du contact (ou le pied qui fait le contact final avec le sol doit être entièrement à l'intérieur de la zone de service au moment de l'appel).
4. En cas de retard, d'avertissement ou de sanction pour mauvaise conduite, ou si une situation exceptionnelle se produit, le chronomètre de service, s'il est utilisé, sera arrêté, remis à zéro et recommencera à partir de 8 secondes au coup de sifflet du 1er arbitre. L'opérateur du chronomètre doit être informé de cette responsabilité.
5. ECRAN : si le ballon servi peut être vu clairement tout au long de sa trajectoire, jusqu'à ce qu'il traverse le filet vers l'adversaire, il ne peut être considéré comme un écran.
6. Le service ne peut pas être autorisé par un coup de sifflet du 1er arbitre, si une équipe n'a pas le nombre correct de joueurs (par exemple 5 ou 7 joueurs) sur le terrain. Dans ce cas, il doit attendre et le rappeler à l'équipe et, si nécessaire, infliger une sanction de retard. Une procédure similaire doit être appliquée si un Libéro a été remplacé par un joueur en position 4, mais qu'il n'est manifestement pas remplacé par le joueur concerné. Voir le point 4 pour savoir quand les 8 secondes pour le service sont comptées.
7. Les arbitres doivent à tout moment faire preuve de discrétion lorsqu'ils appliquent la règle des 15 secondes - et s'ils voient le joueur en train de servir lorsque le chronomètre arrive à son terme, ils doivent autoriser le service et ne pas pénaliser "artificiellement". Ceci s'applique également à l'opérateur du chronomètre, qui doit arrêter le chronomètre lorsque le joueur commence son mouvement pour l'action de service. **Le bon sens est essentiel dans l'application** de cette règle, le but n'étant pas de "tuer" les serveurs mais de minimiser la perte de temps entre les rallies.

REGLE 13 – FRAPPE D'ATTAQUE

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

REGLE 14 – CONTRE

1. Le contreur a le droit de contrer tout ballon dans l'espace de l'adversaire ; avec ses mains au-delà du filet à condition que :

- Ce ballon, après le 1er ou le 2ème contact par l'équipe adverse, soit dirigée vers l'aire de jeu du contreur et que
- Aucun joueur de l'équipe adverse ne soit suffisamment proche du filet dans cette partie de l'espace de jeu pour poursuivre son action.

Toutefois, si un joueur de l'équipe adverse est près du ballon, qui se trouve complètement de son côté du filet, et s'apprête à le jouer, la touche de contre au-delà du filet est une faute si le contreur touche le ballon avant l'action du joueur, ayant ainsi empêché l'action de l'adversaire.

2. Les passes et les passes autorisées (pas les attaques) qui ne traversent pas le filet vers le terrain de l'adversaire ne peuvent pas être contrées au-delà du filet, sauf après le troisième contact.

3. Si l'un des contreurs met ses mains au-delà du filet et frappe le ballon (spike) au lieu d'effectuer une action de contre, il s'agit d'une faute (l'expression "au-delà du filet" signifie que les mains passent par-dessus le filet dans l'espace de l'adversaire). L'action de smash est caractérisée par un élan arrière, alors que le contre n'en a pas.

4. Puisque le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, si pendant le contre le ballon touche les pieds pendant la même action, ce n'est pas une faute et c'est toujours un contre !

REGLE 15 – INTERRUPTIONS REGULIERES DU JEU

Les interruptions régulières du jeu sont les temps morts et les remplacements. Elles ne peuvent être effectuées que lorsque le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet du 1er arbitre pour le service. Il n'est pas permis de demander une autre interruption du jeu régulière si celle-ci a déjà été rejetée et sanctionnée par un avertissement pour retard avant la fin du prochain échange terminé (voir les points 7 et 8 ci-dessous, et le texte de la Règle 15.2) :

1. Temps mort

1.1 Lorsque l'entraîneur demande un temps mort, il doit **toujours** utiliser le geste manuel officiel. S'il se lève seulement, demande oralement ou appuie sur le buzzer, **ou demande par l'intermédiaire de la tablette**, l'arbitre doit s'assurer qu'il est prêt à demander un temps mort, en étant proactif, avant d'accorder/refuser quoi que ce soit. Si, pour quelque raison que ce soit, la demande de temps-mort est rejetée, le 1er arbitre doit décider s'il s'agit d'une intention de retarder le match et la sanctionner selon les règles.

1.2 Le logiciel et la tablette e-score sonneront automatiquement le klaxon si l'équipe utilise la tablette électronique d'équipe (ETT) pour faire la demande de temps mort (sauf si le marqueur a correctement appuyé sur START RALLY).

1.3 Si l'équipe ou les équipes souhaitent revenir sur le terrain avant la fin du temps officiel, les arbitres doivent le permettre, mais le jeu ne doit pas reprendre avant la fin du temps officiel.

2. Remplacement

2.1 Le deuxième arbitre se tiendra entre le poteau du filet et la table des marqueurs et - à moins que le marqueur ne démontre que le remplacement est illégal - fera le geste (en croisant les bras) pour que les joueurs s'échangent à travers la ligne de côté. En cas de remplacement par tablette, il n'est pas nécessaire de faire le geste de croisement des bras, à moins que les joueurs ne soient lents à s'échanger sur la ligne de côté.

En cas de remplacements multiples, le 2e arbitre attendra le signal de la main du marqueur indiquant que le remplacement précédent est enregistré, puis il procédera au remplacement suivante.

Dans le cas de remplacement par tablette, le logiciel empêche le remplacement illégal et est enregistré automatiquement sur la feuille de match, de sorte que le 2e arbitre n'intervient que dans les cas extrêmes où un retard est causé. La fonction du marqueur, dans ce cas, change de la saisie des données à la vérification des données, puis à l'acceptation (ou au rejet) de ces données sur l'appareil électronique utilisé. De plus, si le marqueur doit effectuer un remplacement manuelle via l'ordinateur e-score, le 2e arbitre doit en tenir compte et, si nécessaire, prendre un peu plus de temps sur le processus.

Il convient de noter que la demande de remplacement se fait toujours au moment de l'entrée du joueur dans la zone de remplacement, quelle que soit la méthode de notation employée.

2.2 Les remplacements multiples ne peuvent être effectués que successivement : d'abord une paire de joueurs - un joueur sortant du terrain et le remplaçant entrant, puis une autre, etc. afin de permettre au marqueur de prendre bonne note et de les vérifier un par un. En cas de remplacement multiple, les joueurs remplaçants doivent s'approcher de la zone de remplacement comme une seule unité. S'il ne s'agit pas d'un véritable couple, mais qu'il y a un peu de temps après l'entrée du premier joueur dans la zone de remplacement lorsque le deuxième joueur arrive, et qu'il est évident qu'il fait partie du remplacement, les arbitres doivent autoriser le remplacement. Le léger retard du deuxième (troisième) joueur ne peut pas entraîner de retard réel sur le jeu, c'est-à-dire que le joueur suivant doit se trouver dans la zone de remplacement, lorsque l'enregistrement du remplacement précédent est effectué.

Encore une fois, avec le logiciel Tablet, lorsqu'il est utilisé, plusieurs remplacement peuvent être autorisées en même temps, ce qui accélère le jeu. Les seconds arbitres doivent donc autoriser les remplacement librement en utilisant cette méthode.

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

Selon la méthode actuelle, les cas de sanctions pour retard lorsque les remplaçants ne sont pas prêts à entrer en jeu doivent être réduits au minimum.

Si un joueur sort momentanément du plan de la zone de remplacement au moment où le 1er arbitre siffle pour le service ;. Le second arbitre lui fera simplement signe de s'éloigner et il ne devrait pas y avoir de buzzer pour l'interrompre.

3. En cas de blessure **grave**, les arbitres doivent arrêter le match et permettre au personnel médical d'entrer sur le terrain. Lorsqu'un joueur est blessé et doit quitter le terrain, il faut avant tout procéder à un remplacement normal. Si cela n'est pas possible, un remplacement exceptionnel pour cause de blessure peut être effectué, librement, par l'équipe, sans tenir compte des "limitations des remplacements", par tout joueur qui n'est pas sur l'aire de jeu au moment de la blessure. Les **blessures graves** impliquent un traumatisme crânien ou des lésions sanguines ou articulaires (principalement dans le jeu au filet). Les blessures légères (coups qui ne comprennent pas de traumatisme crânien ou de sang) ne doivent pas nécessairement être une cause d'interruption de l'échange, évitant ainsi les cas où les "fausses blessures" sont utilisées comme une "ruse" pour obtenir un avantage quelconque pour l'équipe.

Les arbitres doivent faire une distinction claire entre les remplacements illégaux (lorsqu'une équipe effectue un remplacement illégal, puis que le jeu reprend, et que le marqueur/le 2e arbitre ne l'a pas remarqué, règle 15.9), et une demande de remplacement illégal dont le marqueur ou le 2e arbitre se rend compte, au moment de la demande, qu'elle est illégale (règle 16.1.3) et qui doit être rejetée et sanctionnée par une pénalité de retard.

4. Une demande de remplacement avant le début d'un set est autorisée et doit être enregistrée. L'entraîneur doit faire la demande de remplacement, dans ce cas, avec le geste officiel.

5. Nous recommandons vivement aux arbitres d'étudier attentivement et de comprendre exactement la règle concernant les "demandes inappropriées" (règle 15.11) :

- ce que signifie "demande abusive" ;
- quels sont les cas typiques
- quelle est la procédure à suivre dans de tels cas ;
- ce qu'il faut faire, si une équipe répète cette situation dans le même match.

Le 2^e arbitre doit s'assurer que toute demande abusive est enregistrée dans la section spéciale de la feuille de match.

6. Le marqueur assistant enregistre les remplacements du Libero - et aussi les redésignations - sur une feuille séparée spécialement préparée à cet effet (R-6), de sorte que le numéro du joueur remplacé par le Libero, à tout moment, soit connu. (En cas d'utilisation de la feuille de marque électronique, le marqueur et le marqueur adjoint doivent coopérer pleinement à la reconnaissance et à l'enregistrement des remplacements du Libéro).

7. Avant la fin du prochain échange terminé, il n'est pas permis de demander un type quelconque d'interruption de jeu régulière supplémentaire après avoir déjà eu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement de retard dans le même laps de temps entre un échange terminé et le début de

l'échange suivant. Par exemple, une équipe demande un temps mort après le coup de sifflet pour le service, mais le jeu a été arrêté et un avertissement de retard a été émis. L'équipe n'a plus le droit de demander un autre temps mort ou un remplacement normal de joueur (à l'exception d'un remplacement exceptionnel ou forcé, en raison d'une blessure, ou d'un remplacement exceptionnel d'un joueur sanctionné) avant que le match ne reprenne et que cet échange ne soit terminé.

8. Dans le cas d'un échange interrompu, il n'est pas correct de demander une interruption de jeu normale, à l'exception d'un remplacement forcé pour un joueur blessé ou sanctionné, avant la fin du prochain échange terminé (Règle 15.2).

9. Les joueurs blessés, malades, expulsés ou disqualifiés doivent en premier lieu être remplacés par un remplacement légal. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, en utilisant n'importe quel joueur du banc, à l'exception du ou des libéros et de leur remplaçant. Notez que ce n'est PAS une obligation pour l'équipe d'utiliser ce remplacement exceptionnel, mais un DROIT de choisir de le faire ou non.

REGLE 16 – RETARDS DE JEU ET DEMANDES NON FONDEES

1. L'arbitre doit parfaitement connaître la différence entre une demande inappropriée et un retard. Voici quelques exemples, parmi d'autres, qui doivent être considérés comme une demande inappropriée dans le cas d'une première occurrence par une équipe dans un match :

- demander (verbalement et/ou par un signe de la main) un temps mort par un entraîneur assistant.
- demander un temps mort après que le 1er arbitre ait déjà sifflé le service suivant ou pendant l'échange.
- pour demander le septième remplacement pour la première fois ou le troisième temps mort
- pour demander un deuxième remplacement avant la fin du prochain échange terminé (à l'exception d'un remplacement forcé pour un joueur malade/blessé/sanctionné).

Si le match a été retardé en raison d'une demande inappropriée, il doit être considéré et enregistré comme un retard et l'équipe a toujours le droit de faire une autre demande inappropriée.

Quelques exemples parmi d'autres, qui doivent être considérés comme un retard :

- répéter toute demande inappropriée, quel que soit le type de la première demande
- demander un remplacement illégal et que cette erreur soit découverte avant le service suivant
- retarder le jeu en demandant à l'arbitre la permission de fixer des chaussures, ce qui est considéré comme un retard intentionnel par les arbitres
- répéter un remplacement tardif (après le coup de sifflet pour le service, mais avant la frappe du service) du Libéro
- demander à l'arbitre ou aux arbitres de passer la serpillière, ce qui est considéré comme un retard intentionnel
- ne pas remplacer le Libero qui change de position en position 4 et les arbitres sont obligés de rappeler cette obligation à l'équipe, ce qui retarde le match.

2. Les arbitres doivent empêcher tous les retards involontaires ou intentionnels des équipes.

La plupart des cas de "retard" pour les demandes de nettoyage du sol sont causés par le manque d'activité des nettoyeurs rapides. Les arbitres doivent donc préparer les nettoyeurs rapides bien avant

le match, de sorte que s'ils travaillent rapidement et entrent sur le terrain à la fin de chaque échange, les joueurs n'auront pas besoin de demander à être nettoyés - et donc les avertissements et sanctions pour retard seront minimisés. Pendant le match, le 1er arbitre en particulier doit être proactif pour diriger le travail des essuyeurs, sans accepter les demandes des joueurs. Bien qu'il soit acceptable pour les joueurs d'identifier à l'essuyeur sur le terrain l'endroit exact où se trouve une zone humide. Il est de la responsabilité du 1er arbitre de se prononcer sur les demandes de nettoyage des joueurs, si elles retardent manifestement le jeu, et, si nécessaire, d'émettre une sanction de retard pour ces actions. Afin d'éviter de retarder inutilement la poursuite du match, le premier arbitre ne doit pas appeler le capitaine du match à la chaise d'arbitre pour l'informer lorsqu'il inflige une sanction de retard à une équipe.

3. Nettoyage du sol

L'objectif principal de la procédure actuelle est d'assurer la sécurité des joueurs et le déroulement normal du match et d'éviter que les joueurs aient à essuyer le sol eux-mêmes. Seuls les "essuyeurs" sont chargés de maintenir le terrain propre et d'éponger les éventuelles taches humides.

3.1 Nettoyeurs de sol et équipement des nettoyeurs

3.1.1 Nettoyeurs de sol

Deux essuyeurs par terrain x 2 terrains = 4 essuyeurs au total.

3.1.2. Équipement des essuyeurs de sols

Huit serviettes absorbantes (taille minimale 40 cm x 40 cm, taille maximale 40 cm x 80 cm).

3.1.3. Emplacement des essuyeurs

3.1.3.1 Deux essuyeurs rapides par terrain de jeu (4 au total). 2 assis sur des petites chaises à côté de chaque côté de la table de marque et 2 assis sur des petites chaises derrière chaque extrémité des bancs d'équipe (ou à l'endroit indiqué dans le plan de la FOP).

3.2 Comment nettoyer l'aire de jeu ?

Pour assurer la continuité du jeu et mettre fin aux tactiques dilatoires, la FIVB a pris les décisions suivantes :

3.2.1 Pendant les "ballons hors-jeu" (entre les échanges de jeu) dans le jeu, si nécessaire :

3.2.1.1 Lorsqu'un nettoyeur rapide perçoit une tache humide sur le terrain, il attend la fin de l'échange. Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, il doit se précipiter vers la tache humide.

S'il y a plus d'un point humide pour un essuyeur donné, la priorité est donnée aux points humides situés dans la zone avant. Les endroits mouillés dans la zone arrière ou à l'extérieur du terrain ont la deuxième priorité.

3.2.1.2 Immédiatement après l'essuyage rapide, le ou les essuyeurs doivent retourner à leur position respective.

3.2.1.3 Le temps d'essuyage d'une tache humide ne doit pas dépasser 7 secondes entre le moment où l'échange se termine par le coup de sifflet de l'arbitre et le 1er coup de sifflet de l'arbitre pour le service suivant. Aucun retard de jeu ne doit être causé par le "travail lent" des essuyeurs.

3.2.1.4 Les arbitres ne sont pas impliqués dans les opérations des essuyeurs. Cependant, le 1er arbitre a l'autorité de régler l'opération des essuyeurs, seulement dans le cas où le jeu est perturbé par le(s) essuyeur(s), ou s'ils ne font pas leur travail correctement.

3.2.1.5 En cas de tache humide dangereuse, notamment sur le terrain, les joueurs et les entraîneurs ont le droit de demander aux essuyeurs de l'essuyer. Cependant, le fait d'appeler les essuyeurs sur

le terrain ou dans la zone libre 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'une humidité excessive sur le sol devant le banc de son équipe, le 1er arbitre peut prononcer une sanction pour retardement. Les serviettes de nettoyage rapide ne doivent pas être utilisées pour enlever de telles taches humides car le liquide peut contenir des sels isotoniques ou des sucres qui seraient transférés sur la surface du terrain.

Certaines compétitions internationales peuvent être jouées avec un système de nettoyage différent. Consultez le Playbook de chaque événement pour déterminer quel système sera utilisé.

3.3 Responsabilités des joueurs

Si les joueurs, à leurs propres risques, passent la serpillière avec leur propre petite serviette, le 1er arbitre n'attendra pas que la serpillière soit terminée et que les joueurs soient en position de jeu. S'ils ne sont pas à leur place correcte au moment de la frappe du service, l'arbitre correspondant sifflera la faute de position.

REGLE 18 – INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE COTES

1. Pendant les intervalles, les ballons autres que les ballons de jeu, peuvent être utilisés par les joueurs pour s'échauffer dans la zone libre.

2. Pendant les intervalles, toutes les ballons de jeu restent dans les chariots à ballons situés derrière chaque terrain. Ces ballons ne doivent pas être utilisés par les joueurs pour l'échauffement. Avant le set décisif, c'est le 2ème arbitre qui donne le ballon au premier serveur du set. Pendant les temps morts, les remplacements et lors du changement de terrain dans le set décisif au 8ème point, le 2ème arbitre ne prend pas le ballon. Celle-ci reste entre les mains des récupérateurs de ballon.

3. A la fin de chaque set, les équipes doivent changer de terrain en une seule unité après le coup de sifflet et le signal du 1er arbitre. (Après la fin de chaque set, le 1er arbitre ne doit pas demander aux joueurs de s'aligner sur la ligne d'en-but avant de changer de terrain. Afin d'éviter des retards artificiels et d'assurer la fluidité de la poursuite du jeu, il doit indiquer le changement de terrain par un geste officiel de la main immédiatement après le geste officiel de la main de la fin du set).

4. Dans certaines compétitions, les équipes ne seront pas tenues de changer de terrain, afin de minimiser les contaminations potentielles dues au COVID-19.

REGLE 19 – LE JOUEUR LIBERO

1. Dans le cas où une équipe a deux Libéros, le Libéro en fonction doit être enregistré dans la 1ère des deux lignes spéciales réservées aux Libéros sur la feuille de marque, avant que l'entraîneur/capitaine ne signe la feuille de marque.

2. Les deux Libéros peuvent porter un uniforme de couleur et de conception différentes l'un de l'autre et du reste de l'équipe (Règle 19.2).

3. Le Libéro peut agir en tant que capitaine d'équipe ou de match (Règle 19.4.2.5).

4. Un remplacement illégal du Libéro doit être considéré de la même manière qu'un remplacement illégal.

5. Faites attention à la différence entre le remplacement exceptionnel d'un joueur blessé et la redésignation d'un Libéro blessé.

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

Comparez ce traitement à la redésignation d'un nouveau Libero, où tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la redésignation (à l'exception du joueur remplaçant du Libero intérimaire ou d'un Libero intérimaire original qui avait été précédemment déclaré incapable de jouer) peut devenir le nouveau Libero ! Soyez conscient du fait que la redésignation d'un nouveau Libéro est une option que l'entraîneur peut utiliser ou non.

6. Les arbitres doivent faire attention à la différence entre la formulation de la Règle 25.2.2.2, qui spécifie que le marqueur doit indiquer toute erreur dans l'ordre de service immédiatement après la frappe du service, et la Règle 26.2.2.2 qui dit que le marqueur assistant doit notifier aux arbitres toute faute du Libero de remplacement, sans mentionner "après la frappe du service". Cela signifie que le marqueur assistant doit informer les arbitres d'un remplacement défectueux du Libero.

La règle 7.7.2 ne devrait être appliquée que dans le cas où le marqueur adjoint a manqué la notification et qu'un échange (ou plus) a été joué.

7. Les arbitres devraient être en mesure de faire la différence entre le cas où une équipe n'a qu'un seul Libéro disponible et que celui-ci devient incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) et le cas où il est déclaré incapable de jouer. Dans le premier cas, il est indépendant de l'équipe que le Libero ne puisse pas continuer le jeu, tandis que dans le second cas, c'est la décision de l'entraîneur de l'équipe que le Libero ne continuera pas le jeu. Si le Libero est dans l'incapacité de jouer et dans l'interruption du jeu, un nouveau Libero sera désigné sans délai, il pourra remplacer le Libero original immédiatement et directement sur le terrain. Cependant, si le Libero sur le terrain est déclaré incapable de jouer, le joueur remplacé par le Libero doit d'abord revenir sur le terrain, puis après un échange terminé, le nouveau libero redésigné a le droit de remplacer tout joueur de la ligne arrière.

REGLE 20 – EXIGENCES DE CONDUITE

REGLE 21 – MAUVAISE CONDUITE ET SES SANCTIONS

1. Il est important de se rappeler que, selon la règle 21.2.1, le comportement des participants doit être respectueux et courtois, également envers le délégué technique de la FIVB et les autres officiels de la FIVB, leurs coéquipiers et les spectateurs. Si l'attitude de l'entraîneur (ou de tout autre officiel de l'équipe) dépasse les limites disciplinaires fixées par la règle 21, le 1er arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans aucune hésitation. Un match de volley-ball est un spectacle sportif pour les joueurs, mais pas pour les officiels de l'équipe. Les arbitres ne doivent pas ignorer cette distinction.

La Commission des Règles du Jeu et de l'Arbitrage de la FIVB a donné l'instruction très ferme que lorsque l'entraîneur se livre à un jeu excessif ou à une démonstration, ou lorsque l'entraîneur (ou tout autre membre de l'équipe) s'adresse au Délégué Technique de la FIVB ou à un autre officiel de la FIVB de manière bruyante, agressive ou désobligeante, ou l'insulte, alors le 1er arbitre doit appliquer strictement l'échelle des sanctions. Le spectacle doit porter sur le jeu, sur le terrain et non sur des questions périphériques qui détournent l'attention de l'objectif principal qui est de divertir le public par un jeu spectaculaire. Les entraîneurs ne sont pas le spectacle !

2. La règle 21.1 traite des "fautes mineures" qui ne sont pas passibles de sanctions Il est du devoir du 1er arbitre d'empêcher les équipes de s'approcher du niveau de sanction. Il est crucial que les arbitres appliquent leur personnalité pour garder sous contrôle les "fautes mineures" afin d'éviter des sanctions plus tard dans le match.

3. Mise en œuvre pratique sur les membres de l'équipe pour les fautes conduisant à des sanctions, comme décidé par le 1er arbitre :

3.1 Membre de l'équipe sur l'aire de jeu :

Le 1er arbitre doit donner un coup de sifflet (généralement lorsque le ballon n'est plus en jeu, mais dès que possible lorsque la faute est grave). Il demande ensuite au joueur sanctionné de s'approcher de la chaise de l'arbitre. Lorsque le joueur est proche de la chaise de l'arbitre, le 1er arbitre montre le ou les cartons appropriés en disant en anglais : "Je vous donne un penalty car..." ou "Je vous expulse/disqualifie car...".

Le 2e arbitre prend acte de cette action et demande immédiatement au marqueur d'inscrire la sanction appropriée sur la feuille de match.

Si le marqueur, sur la base des informations figurant sur la feuille de match, déclare que la décision du 1er arbitre est contraire à l'échelle des sanctions, il doit immédiatement en informer le 2^e. Le 2^e arbitre, à son tour, après avoir vérifié l'avis du marqueur, en informe le 1er arbitre. Le 1er arbitre doit alors corriger sa décision précédente.

3.2 Membre de l'équipe qui n'est pas sur le terrain :

Le 1er arbitre doit siffler, diriger le capitaine de jeu vers sa chaise et dire en anglais : "I give player number ... (or the coach, etc.) a penalty (or I expel/disqualify player number ... (or the coach, etc.)". Le capitaine de jeu doit informer le membre de l'équipe concerné qui doit reconnaître la sanction. Il est de la responsabilité du 1er arbitre d'afficher le(s) carton(s) approprié(s) afin d'indiquer clairement qui est le membre de l'équipe sanctionné.

3.3 Dans une telle situation, les arbitres et le marqueur doivent collaborer efficacement afin d'enregistrer les données correctes (membre de l'équipe et niveau de sanction) sur la feuille de match.

3.4 Application des sanctions entre les sets :

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

En cas d'expulsion ou de disqualification, le 1er arbitre doit appeler immédiatement le capitaine de jeu pour informer l'entraîneur concerné du type de sanction (pour éviter une double pénalisation de l'équipe) qui doit être suivie formellement par les cartons (cartons rouges et jaunes conjointement pour l'expulsion et séparément pour la disqualification) au début du set suivant.

3.5 "Application des sanctions à deux adversaires en même temps".

Si les sanctions doivent être appliquées aux deux équipes en même temps, les deux membres de l'équipe doivent être appelés à la chaise de l'arbitre et les mises en œuvre doivent être effectuées comme suit ;

Si les deux sanctions sont du même niveau, le ou les cartons requis doivent d'abord être montrés au membre de l'équipe qui sert. Après que la première sanction ait été enregistrée, le même niveau de sanction doit être appliqué au membre de l'équipe qui reçoit. Dans tous les cas, cette double pénalisation de même niveau pour deux adversaires en même temps, sont considérées comme des sanctions simultanées !

Ainsi, une double pénalité au score de 24-25 ne mettrait pas fin au set à 24-26, mais le score serait de 25-26. Le score n'est donc comptabilisé que lorsque chaque équipe a été sanctionnée (carton rouge).

Dans le cas où l'un des adversaires doit être pénalisé par une sanction plus lourde, la sanction plus lourde doit d'abord être donnée en indiquant le(s) carton(s) requis à l'équipe concernée.

membre. Après l'enregistrement de la première exécution, qui est la plus sévère, l'exécution de la sanction du membre de l'équipe adverse doit être effectuée et enregistrée.

3.6 Les joueurs expulsés ou disqualifiés doivent immédiatement quitter la FOP et la zone de compétition et se rendre au vestiaire de l'équipe pour la durée de la sanction.

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

REGLE 23 - 1er ARBITRE

1. Le 1er arbitre doit toujours coopérer avec ses collègues officiels (2e arbitre , arbitre de défi, marqueur, juges de ligne). Il doit les laisser travailler dans le cadre de leur compétence et de leur autorité.

Par exemple : après avoir sifflé la fin d'un échange, il/elle doit immédiatement regarder les autres officiels (et seulement ensuite donner sa décision finale avec les signaux manuels officiels) :

- Pour décider si un ballon est dedans ou dehors, il doit toujours regarder le juge de ligne responsable de la ligne proche de l'endroit où le ballon a atterri (bien que, si nécessaire, le 1er arbitre puisse passer outre ses collègues) ;
- Pendant le match, le 1er arbitre doit souvent regarder le 2e arbitre qui lui fait face (si possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet pour l'exécution du service), afin de savoir s'il signale une faute ou de voir toute demande d'interruption régulière du jeu au dernier moment.

2. La question de savoir si le ballon "dehors" a été touchée précédemment par le contreur ou tout autre joueur sur le terrain est vérifiée par le 1er arbitre et les juges de ligne. C'est toutefois le 1er arbitre qui prend la décision finale en faisant un geste de la main, après avoir vu les gestes des juges de ligne et du 2nd. arbitre (en cas de touche légère du contre près du 2nd. arbitre)

3. Il doit toujours veiller à ce que le 2^e arbitre et le marqueur aient suffisamment de temps pour effectuer leur travail administratif et d'enregistrement. Si le 1^{er} arbitre ne donne pas le temps nécessaire au contrôle et à l'administration des faits, le 2^e arbitre doit arrêter la poursuite du match en sifflant.

4. Le 1^{er} arbitre peut modifier toute décision de ses collègues officiels ou la sienne. S'il a pris une décision (siffler) et voit ensuite que ses collègues (2^e arbitre, juges de ligne ou marqueur) ont, par exemple, pris une décision différente :

- s'il est sûr d'avoir raison, il peut s'en tenir à sa décision ;
- s'il constate qu'il s'est trompé, il peut modifier sa décision ;
- s'il constate que des fautes ont été commises simultanément par les deux équipes (joueurs), il doit signaler que l'échange doit être rejoué ;
- s'il considère que la décision du second arbitre (par exemple faute de position, touche de filet, etc.) était erronée, il peut l'inverser.

5. Si le 1^{er} arbitre constate que l'un des autres officiels ne connaît pas son travail ou n'agit pas de manière objective, il doit le faire remplacer.

6. Seul le 1^{er} arbitre peut appliquer des sanctions de mauvaise conduite et de "retard" - le 2^e arbitre, le marqueur et les juges de ligne n'ont pas ce droit. Si des officiels, autres que le 1^{er} arbitre, remarquent une irrégularité, ils doivent faire un signal et aller (ou le dire par communication sans fil) au 1^{er} arbitre pour l'informer des faits. C'est le 1^{er} arbitre et lui seul qui applique les sanctions.

REGLE 24 - 2^eme ARBITRE

1. Le 2^e arbitre doit être de la même compétence que le 1^{er} arbitre. Il remplacera le 1^{er} arbitre en cas d'absence ou si le 1^{er} arbitre n'est pas en mesure de poursuivre sa tâche.

2. Lors de l'échange de jeu près du filet, le 2^e arbitre doit se concentrer sur le contrôle de le toucher illégal de l'ensemble du filet en se plaçant du côté des contreurs, sur toutes les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale, et sur les actions de jeu illégales sur l'antenne à ses côtés. Le second arbitre doit également contrôler les attaques et les contres défectueux complétés des joueurs de la ligne arrière en plus de la tentative de contre des libéros (pour le sifflement de ces fautes, il n'y a pas de priorité non plus).

3. Le 2^e arbitre doit également vérifier soigneusement, avant et pendant le match, si les joueurs sont en position correcte, sur la base de la "feuille de position" des équipes. Dans ce travail, (si la tablette de poteau n'est pas utilisée) le 2^e arbitre est assisté par le marqueur, qui peut lui indiquer quel joueur doit être en position 1 (serveur). Sur la base de ces informations, en tournant la feuille de position dans le sens des aiguilles d'une montre dans sa main, le 2^e arbitre peut indiquer exactement l'ordre de rotation régulier (position) de chaque équipe.

Il ne doit pas, oralement ou physiquement, diriger les joueurs vers leur position indiquée. S'il y a une différence entre la position des joueurs et celle indiquée sur la feuille de position, le 2^e arbitre doit appeler le capitaine du match ou l'entraîneur afin de confirmer la position correcte des joueurs.

4. Le 2^e arbitre doit prêter attention au fait que la zone libre doit toujours être libre de tout obstacle pouvant causer une blessure à un membre de l'équipe (gourdes, trousse de premiers soins, palettes de remplacement, etc.)

5. Pendant les TO, le 2^e arbitre ne doit pas rester dans une position statique. Le 2^e arbitre peut ajuster le modèle de mouvement pour tourner :

Vers les équipes, pour s'assurer qu'elles se déplacent près des bancs.

Vers le marqueur, pour contrôler son travail.

Au marqueur assistant, pour obtenir des informations sur la position des Liberos.

Au 1^{er} arbitre, pour recevoir et/ou donner des informations, si nécessaire.

Aux équipes, pour déterminer si le Libéro est sur le point de tenter un "remplacement caché".

Vérifier l'alignement des équipes en comptant attentivement le nombre de joueurs, si les six joueurs de chaque équipe sont revenus sur l'aire de jeu après le temps mort.

5. Si, pendant le match, le 2^e arbitre observe des gestes ou des paroles antisportifs entre les adversaires, il peut, à la première occasion, lorsque le ballon est hors du jeu, ordonner aux joueurs de changer de comportement en leur demandant de se calmer ; si la situation reste la même, il doit en informer le 1^{er} arbitre, qui doit immédiatement avertir ou sanctionner le ou les joueurs, selon la gravité du comportement.

ARBITRE DE RESERVE

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

1. Remplacer le 2^e arbitre en cas d'absence ou d'incapacité à poursuivre son travail ou dans le cas où le 2^e arbitre est devenu le 1^{er} arbitre.
2. Contrôler les palettes de remplacement (si elles sont utilisées), avant le match et entre les sets.
3. Vérifier le bon fonctionnement des tablettes d'équipe si elles sont utilisées.
4. Vérifier le fonctionnement des buzzers avant et entre les sets, s'il y a un problème.
5. Aider le 2^e arbitre à garder la zone libre.
6. Contrôler les joueurs remplaçants dans l'aire d'échauffement et sur le banc.
7. Apporter au 2^e arbitre quatre ballons de match, immédiatement après la présentation des joueurs titulaires.
8. Donner un ballon de match au 2^e arbitre après avoir vérifié la position debout des joueurs.
9. Aider le 2^e arbitre à guider le travail des essayeurs et du marqueur.

Dans le cas où la FOP est orientée avec les bancs d'équipe situés derrière le 1^{er} arbitre, les indications spécifiques du travail des arbitres de réserve (RR1 et RR2) seront détaillées dans le Playbook de l'événement (remplaçant le règlement ou le manuel de compétition spécifique).

ARBITRE DE DEFI ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les innovations technologiques apparaissent très rapidement par rapport à notre jeu moderne. Dans de nombreuses compétitions de la FIVB, l'utilisation de tablettes est désormais obligatoire, tout comme les feuilles de score électroniques et les casques pour la communication sans fil. L'arbitre moderne de volleyball doit être familiarisé avec ces outils. Les détails sur la manière dont ces outils doivent être

utilisés, et en particulier sur la manière dont ils sont liés au processus de Défi / processus de remplacement, peuvent être consultés dans le Playbook de l'événement concerné.

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

1. Tous les arbitres FIVB nommés pour les compétitions FIVB doivent étudier attentivement le règlement du Défi approuvé pour cette compétition particulière et s'y conformer strictement.
2. L'arbitre du Défi doit porter un uniforme d'arbitre officiel de la FIVB pendant l'exercice de ses fonctions.
3. Lors de la communication SANS FIL entre les arbitres, il est obligatoire d'utiliser des phrases simples de la terminologie du volleyball en anglais pour indiquer la nature d'une contestation demandée, par exemple : " ball in or out ", " touch the net ", " touch the antenna ", " service foot-fault ", " attack-line foot-fault ", " touch the contrek ", " center line penetration ", etc. L'ordre recommandé des informations adressées à l'arbitre du Défi pour lancer la procédure de Défi : Qui - Quoi - Quand. Par exemple : "Défi par l'équipe d'Italie - toucher le filet - au milieu d'un échange".
4. Le défi "dedans" ou "dehors" du ballon sera évalué par un arbitre de défi sur un moniteur dédié avec le logiciel automatisé fourni par le personnel du VCS.
5. Si, sur la base des images disponibles, il est impossible de tirer l'une ou l'autre des conclusions mentionnées ci-dessus, l'arbitre de contestation informera le premier arbitre de l'impossibilité technique de décider de cette contestation et, par conséquent, la décision précédente prise par le premier arbitre restera valable.
6. Si un arbitre a interrompu l'échange en sifflant une faute (à l'exception de "in or out") qui a été contestée par la suite et s'est avérée être un mauvais APPEL, une reprise sera portée en raison de cette erreur d'arbitrage.
7. L'arbitre du Défi ne doit pas être sous l'influence des conseils de l'opérateur du Défi - ce dernier n'a pas le droit de donner des conseils, à l'exception des conseils concernant les caméras ayant la meilleure vue pour l'évaluation) ou la limitation du temps pendant l'évaluation d'une image à l'écran. En aucun cas, la conclusion de l'arbitre du Défi ne doit être faite sur la base d'une "supposition" ou d'une "prédiction". Ce n'est que si l'arbitre du défi est absolument sûr visuellement de la situation qu'il peut annoncer sa décision. Tout doute doit être interprété en faveur de la décision de l'arbitre précédent.
8. Si, selon le règlement du Défi en vigueur, pendant l'échange, tout moment de jeu dans la durée totale d'un échange peut être contesté, l'arbitre du Défi doit clairement indiquer à l'opérateur du Défi comment trouver le moment demandé. Si pendant les quelques images étudiées dans le processus de révision, une autre faute (antérieure à celle contestée dans la même séquence d'action) a été trouvée, alors cette faute antérieure doit être annoncée par l'arbitre du défi comme décidant de l'échange.

9. L'arbitre de défi informe le 1er arbitre de la nature de la faute. Cependant, le 1er arbitre doit prendre la décision finale sur la base des preuves fournies. Il n'est cependant **pas** conseillé que le premier arbitre doit annuler l'évaluation de l'arbitre de défi, notamment en ce qui concerne les fautes de pied lors d'un service ou d'une attaque du joueur de ligne arrière.

REGLE 25 – MARQUEUR

1. Le travail du marqueur est très important, en particulier lors des matches internationaux, où les membres du corps d'arbitrage et des équipes sont de différents pays. Tous les arbitres internationaux de la FIVB et les juges de ligne doivent savoir comment remplir une feuille de marque et, si nécessaire, ils doivent être capables de faire le travail d'un marqueur.

2. Le marqueur :

2.1 Doit vérifier - après avoir reçu les feuilles de position et avant le début de chaque set - que les numéros figurant sur les feuilles de position se trouvent également sur la liste des membres de l'équipe de la feuille de marque (si ce n'est pas le cas, il doit en référer au 2e arbitre).

2.2 Rapporte au 2ème arbitre le 2ème temps mort et les 5ème et 6ème remplacements de chaque équipe (qui rapporte ensuite au 1er arbitre et à l'entraîneur). Ceci s'applique même lorsque des tablettes de banc et de poteau sont utilisées.

2.3 Doivent coopérer, très attentivement, pendant le processus de remplacement :

A moins que le marqueur n'indique que le remplacement est illégal, le 2ème arbitre autorise le remplacement des joueurs par un geste de croisement des bras.

Au moment où le 2^e arbitre reprend sa position après avoir terminé le remplacement, le marqueur doit se concentrer pour vérifier si le joueur qui effectue le service suit l'ordre de rotation ou non. Si ce n'est pas le cas, il doit être prêt à arrêter le jeu en appuyant sur le buzzer, **immédiatement après l'exécution du service**.

Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro de son maillot et le numéro de la plaquette qu'il tient à la main avec ceux qui figurent sur la ligne des "joueurs titulaires" et des "remplaçants" de la feuille de match. S'il découvre que la demande est illégale, il appuie immédiatement sur le buzzer et lève une main, en la déplaçant d'un côté à l'autre, et dit : "la demande de remplacement est illégale".

Dans ce cas, le 2e arbitre doit immédiatement se rendre à la table des marqueurs et vérifier, sur la base des données de la feuille de match, l'illégalité de la demande. Si elle est confirmée, la demande doit être rejetée par le 2^e arbitre . Le 1er arbitre doit sanctionner l'équipe en sifflant un "retard". Le marqueur doit inscrire sur la feuille de match, dans la section "sanctions", la sanction appropriée. Le 2^e arbitre doit vérifier le travail du marqueur après la sanction.

Dans le cas où l'équipe demande plus d'un remplacement, le processus de remplacement doit se faire un à la fois, afin que le marqueur ait le temps d'enregistrer chaque remplacement consécutivement.

Le marqueur doit cependant utiliser le même processus pour chaque remplacement. Le marqueur regarde le numéro de la plaquette (si elle est utilisée) et le numéro du joueur remplaçant sur le maillot. Si le remplacement est légale, le marqueur procède à l'enregistrement du remplacement sur la feuille

de pointage et montre ensuite que l'enregistrement est complet en levant les deux mains. **N'oubliez pas que cela s'applique à tous les remplacements.**

Dans le cas où un remplacement par tablette est utilisée, ainsi que du matériel technologique supplémentaire, les plaquettes ne sont pas utilisées. Dans ce cas, le marqueur doit surveiller l'écran de la feuille de match pour s'assurer que les données enregistrées correspondent à la réalité sur la ligne latéral- cela signifie toujours que tous les processus pour les arbitres sont les mêmes, quelle que soit la technologie utilisée. En cas de divergence entre le joueur entrant dans la zone de remplacement et le numéro transmis par la tablette, le joueur réel doit être considéré et le marqueur doit corriger et accepter le remplacement manuellement. La communication verbale entre le marqueur et l'arbitre est encouragée à ce stade, au cas où le remplacement doit être effectué manuellement en raison d'une transmission tardive des données. Comme le remplacement peut aussi coïncider avec le remplacement d'un libéro, il faut faire très attention. À la fin de tous les remplacements, un OK des deux mains est toujours requis avant que le match ne reprenne. Si une communication sans fil est utilisée pendant le match, le marqueur informe simplement les arbitres via le système sans fil en leur disant : OK, le marqueur est prêt, et le "OK" du 2ème arbitre peut aussi être uniquement verbal. Si le système ne fonctionne pas correctement ou si, en raison d'un grand bruit, il ne peut être entendu clairement, il est toujours obligé de montrer le geste OK à deux mains.

Doit inscrire les sanctions sur la feuille de match uniquement sur instruction du 2e arbitre ou en cas de protestation indiquée conformément au règlement, avec l'autorisation du 1er arbitre écrit ou permet au capitaine d'équipe d'écrire la remarque sur la feuille de match.

Doit écrire une remarque si un joueur est blessé et retiré du match par un remplacement régulier ou exceptionnelle. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, le set pendant lequel la blessure est survenue et le score au moment de la blessure.

REGLE 26 – LE MARQUEUR ADJOINT

1. Le marqueur adjoint est assis près du marqueur. Si le marqueur est incapable de poursuivre sa tâche, il le remplace.
2. Ses responsabilités sont les suivantes :
 - 2.1 Remplir la feuille de contrôle du Libéro (R-6) et vérifier si les remplacements du Libéro pendant le match sont légaux ou non.
 - 2.2 Manipuler le tableau d'affichage manuel sur la table des marqueurs.
 - 2.3 Vérifier si le tableau d'affichage indique les bons résultats et, dans le cas contraire, le corriger.
 - 2.4 Pendant les TO, informer le 2ème arbitre de la position des Liberos, en utilisant le signal de la main "in" et "out", mais seulement avec une main pour chaque équipe.
 - 2.5 Transmettre au Délégué Technique de la FIVB, immédiatement après la fin de chaque set, les informations sur la durée de chaque set et l'heure de début et de fin du match, sous forme écrite.
 - 2.6 Si nécessaire, aider le marqueur en appuyant sur le buzzer pour accuser réception et annoncer les demandes de remplacement.
 - 2.7 Aider verbalement le marqueur en lui fournissant des informations pendant le processus de remplacement.

REGLE 27 – JUGES DE LIGNE

1. Le travail des juges de ligne est très important, notamment lors des matches internationaux de haut niveau. Tous les arbitres doivent également être familiarisés en pratique avec le travail des juges de ligne, au cas où ils seraient désignés comme juges de ligne lors de matches internationaux.
2. Les organisateurs doivent fournir à chaque juge de ligne des drapeaux uniformes. La couleur des drapeaux doit être en contraste avec la couleur du revêtement de sol. Lors des compétitions FIVB, mondiales et officielles, la couleur du drapeau doit être rouge ou jaune.
3. Les juges de ligne :
 - 3.1. Doivent être présents sur l'aire de jeu ou dans la salle d'altoost, en uniforme, 60 minutes avant l'heure du début du match.
 - 3.2. Sont tenus de signaler
 - les ballons "dedans" ou "dehors" à proximité de la ligne dont ils ont la charge,
 - les fautes de service décrites à la règle 12.4.3.
 - 3.3. Si le ballon touche l'antenne, la traverse ou s'envole à l'extérieur de l'antenne, dans le terrain de l'adversaire, le juge de ligne **faisant face à la direction du ballon doit** signaler la faute.
 - 3.4. Les fautes doivent être signalées clairement, afin de s'assurer sans aucun doute que le 1er arbitre les voit.
 - 3.5. Dans le cas de l'utilisation d'un système Défi avec des caméras positionnées le long des lignes, il est **RECOMMANDÉ** que les juges de ligne occupent une position qui ne couvre pas la vue des caméras, c'est-à-dire environ 0,2 - 0,3 m à l'extérieur de la ligne. En position 4, par exemple, la position est de 20 cm au-delà de la ligne de fond, pour permettre la meilleure vue du ballon lorsqu'il s'approche. De cette façon, la caméra du défi n'est pas masquée. (Remarque : les positions des juges de ligne ne sont pas toutes concernées par les positions des caméras).
4. Le juge de ligne doit se détendre entre les échanges de jeu.
5. Les juges de ligne doivent quitter leur position pendant les TO et TTO et rester aux coins respectifs de l'aire de jeu, derrière les barrières publicitaires.

REGLE 28 – GESTES OFFICIELS

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

Les paragraphes suivants donnent toutefois plus de détails sur les séquences qui doivent et ne doivent pas être employées pendant un match.

2. **Décision du 1er arbitre.** Le 1er arbitre signalera la fin de l'échange (ou de la faute) par un coup de sifflet, indiquera le côté à servir ensuite, indiquera la nature de la faute, puis le joueur fautif (si nécessaire). Le 2^e arbitre ne participera pas à cette signalisation, mais il se contentera toutefois de se diriger vers le côté de l'équipe qui recevra le ballon. Le contact visuel avec le 1er arbitre est toujours requis. Une assistance pendant ou à la fin de l'échange pour les "touches" (si la "touche" n'est pas claire)

ou les "quatre touches" est toujours attendue. Ces actions peuvent être effectuées avant le déplacement du 2^e arbitre, afin que le 1^{er} arbitre soit en pleine possession des faits.

3. **Décision du 2^e arbitre** (par exemple, faute de filet, contre illégal de la ligne arrière, etc.) La séquence par le 2^e arbitre : siffler, indiquer la nature de la faute, indiquer (si nécessaire) le joueur fautif, faire une pause, puis suivre le signal du 1^{er} arbitre pour le côté à servir ensuite.

4. **Demande de temps mort** : elle est normalement effectuée par le 2^e arbitre (mais reste du ressort du 1^{er} arbitre si le 2^e arbitre n'entend pas/ne voit pas la demande de l'entraîneur). Le 1^{er} arbitre n'a pas besoin de répéter cette demande.

5. **Echange rejoué / double faute**. Bien que les deux arbitres puissent siffler cet incident et indiquer par un signal la reprise de l'échange (par exemple, un ballon qui roule sur le terrain, un joueur blessé pendant un échange, etc.), il appartient normalement au premier arbitre d'indiquer le côté qui doit servir. Le deuxième arbitre ne copiera le signal du premier arbitre pour l'équipe qui doit servir ensuite que s'il a effectivement sifflé l'arrêt de jeu.

6. **Les deux arbitres sifflent au même moment l'arrêt de jeu mais pour des raisons différentes**. Ici, chaque arbitre indiquera la nature de la faute - mais cette fois-ci, comme le 1^{er} arbitre doit décider de la marche à suivre après cela, SEUL LE 1^{er} ARBITRE indiquera le signal de "double faute" et indiquera à l'équipe de servir ensuite.

7. **Un joueur sert trop tôt** (avant le coup de sifflet). C'est au 1^{er} arbitre qu'il incombe d'indiquer la reprise du service et d'indiquer l'équipe qui doit servir ensuite.

8. **Fin du set**. Ceci est fait par le 1^{er} arbitre. Le 2^e arbitre peut, si le 1^{er} arbitre n'a pas remarqué le score, le rappeler poliment au 1^{er} arbitre avec ce signal, mais cela doit rester exclusivement la responsabilité du 1^{er} arbitre.

9. Lorsque le 2^e arbitre siffle une faute, il doit prendre soin de montrer le signe de la main du côté où la faute a été commise. Par exemple : si un joueur de l'équipe qui se trouve à sa droite a touché le filet et qu'il siffle cette faute, le signal de la main ne doit pas être montré à travers le filet du côté de l'autre équipe, mais l'arbitre doit se déplacer de manière à indiquer le signal de la main du côté de la faute. Le signal ne doit pas être montré en marchant - le 2^e arbitre doit s'arrêter et faire le signal en faisant face à l'aire de jeu.

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

10.1. L'arbitre ne doit pas signaler une faute lorsqu'il est poussé ou influencé par le public ou les joueurs.

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

11. Les arbitres et les juges de ligne doivent veiller à l'application et à l'utilisation correctes du geste de la main ou du drapeau "out" :

- 11.1. Pour toutes les ballons qui atterrissent "directement en dehors" après une attaque ou un contre par l'équipe adverse, le geste de la main/du drapeau "ballon en dehors" doit être utilisé.
- 11.2. Si le ballon d'une frappe d'attaque traverse le filet et touche le sol à l'extérieur de l'aire de jeu, mais qu'un contreur ou un autre joueur de l'équipe en défense la touche, les officiels ne doivent montrer que le geste main/drapeau "ballon touchée".
- 11.3 Si un ballon, après qu'une équipe l'ait jouée avec le premier, le deuxième ou le troisième coup, est sortie (par exemple, touche le sol en dehors de l'aire de jeu, touche un objet en dehors de l'aire de jeu, le plafond ou une personne hors-jeu, un panneau publicitaire, etc.
- 11.4 Si, après une frappe d'attaque, le ballon s'écrase sur le haut du filet et qu'après cela il atterrit "dehors" du côté de l'attaquant sans toucher le contre de l'adversaire, le geste de la main est "dehors", mais immédiatement après il faut indiquer le joueur attaquant (pour que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touchée par les contreurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et va ensuite du côté de l'attaquant, le geste de la main est "ballon dehors" et le 1er arbitre doit indiquer le ou les contreurs.
- 11.5 Si le ballon est frappée et sort du côté de l'adversaire, parce qu'il touche ou est touché par l'entraîneur dans la zone libre ou par une autre personne qui n'est pas en jeu, le geste de la main ou du drapeau sera "dehors".

12. Lorsqu'une frappe d'attaque est effectuée alors que le ballon provient d'une passe du doigt en main (action de mise en place) par le Libéro dans sa zone avant, le 1er arbitre doit utiliser le geste de la main n° 21 (faute de frappe d'attaque) et désigner le Libéro.

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

Pendant les matchs internationaux de haut niveau, où la vitesse des attaques peut atteindre 100 à 120 km/heure, il est très important que les juges de ligne se concentrent sur le mouvement du ballon, en particulier sur les ballons d'attaque qui touchent le contre avant de sortir.

14. Si le ballon ne passe pas le plan vertical du filet après la troisième frappe de l'équipe, alors :

- 14.1 Si le même joueur qui a joué le dernier ballon touche à nouveau le ballon, le geste de la main est "double touche".
- 14.2 Si un autre joueur touche le ballon, le geste de la main est "quatre touches".

GESTION DU JEU

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

Les informations suivantes peuvent être sujettes à modification, en fonction de la compétition, et de toute atténuation nécessaire à la sécurité des participants.

1. Avant le match

- 1.1 Les officiels doivent être présents dans leur tenue d'arbitre au moins 60 minutes avant l'heure prévue pour le début de chaque match.

- 1.2 Les 1er, 2ème, Défi et arbitres de réserve ainsi que les marqueurs et juges de ligne doivent se soumettre au test d'alcoolémie (s'il est appliqué), porté par le médecin de l'organisateur.
- 1.3 Si le premier arbitre n'est pas arrivé à temps, le deuxième arbitre doit commencer les procédures du match, après avoir demandé l'autorisation du délégué technique de la FIVB.
- 1.4 Si le premier arbitre n'arrive pas ou n'a pas passé avec succès le test d'alcoolémie ou s'il n'est pas en mesure de diriger le match pour une raison médicale quelconque, le deuxième arbitre doit diriger le match en tant que premier arbitre et l'arbitre de réserve prend la place du deuxième arbitre. S'il n'y a pas d'arbitre de réserve, l'organisateur et le 1er arbitre en fonction doivent décider qui sera le 2ème arbitre.

2. Pendant le match :

- 2.1 Au moment du service, le 2e arbitre doit se trouver du côté de l'équipe qui reçoit. Après le service, il peut se déplacer autour du poteau afin d'occuper sa position correcte à l'attaque, sa position doit être du côté de l'équipe qui défend/bloque. Ainsi, pendant le match, il/elle doit continuellement changer de position.
- 2.2 Le 1er arbitre garde en vue la volée du ballon et son contact avec le(s) joueur(s) ou l'équipement et les objets. Par conséquent, il/elle vérifie d'abord la régularité de la touche du ballon. Au moment de la frappe de l'attaque, il/elle regarde directement l'attaquant et le ballon et peut juste voir du coin de ses yeux la direction probable du ballon. Si le ballon est frappé au filet, il doit regarder dans la direction du plan vertical du filet.
- 2.3 Lorsque le 2ème arbitre annonce (siffle) une faute de position de l'équipe qui reçoit, il doit immédiatement indiquer la faute de position avec le geste officielle et désigner exactement les joueurs fautifs. Le second arbitre peut aider le déroulement du match en montrant au capitaine du match, si nécessaire, les positions réelles des joueurs de son équipe sur la feuille de position ou sur la tablette (voir point précédent).
- 2.4 La première faute commise doit être pénalisée. Le fait que le 1er et le 2ème arbitre aient des domaines de responsabilité différents fait qu'il est très important que chaque arbitre siffle la faute immédiatement. Au coup de sifflet d'un des arbitres, l'échange se termine. Après un coup de sifflet du 1er arbitre, le 2ème arbitre n'a plus le droit de siffler, car l'échange se termine avec le 1er coup de sifflet des arbitres. Si les deux arbitres sifflent l'un après l'autre - pour des fautes différentes - ils provoquent une confusion pour les joueurs, le public, etc. est "hors-jeu".

2.5 REPLAY

Lors des compétitions mondiales, de la FIVB et des compétitions officielles, le diffuseur hôte peut demander un " replay delay ". L'installation nécessaire est une lampe électrique, fixée sur le poteau en face du 1er arbitre, reliée au représentant du diffuseur hôte, qui donne un signal en allumant la lampe pendant un léger délai, pour une rediffusion instantanée d'une action précédente.

Cependant, il y a des jeux extrêmement spectaculaires que la télévision peut souhaiter rejouer plusieurs fois, de sorte qu'il est recommandé que les 1ers arbitres ne soient pas trop rapides pour relancer le match, dans ces cas. Les arbitres ont le devoir de permettre à la présentation du sport de célébrer l'excellence du jeu. Pour éviter le cas où le coup de sifflet pour le service suivant est déjà donné, mais que la reprise se poursuit, il est recommandé au 1er arbitre de vérifier la situation sur l'écran géant (si utilisé) installé dans la salle.

2.6 INTERVALLES

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

ÉQUIPES : Sur ordre du 1er arbitre, les équipes changent de terrain ; chaque équipe forme une unité ; lorsque les joueurs passent les poteaux du filet, ils se rendent directement au banc de leur équipe.

SCORER : Au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange du set, le marqueur doit démarrer le chronomètre pour chronométrer l'intervalle du set.

2'30 - Le 2ème arbitre donne un coup de sifflet ou le marqueur fait retentir le buzzer.

ÉQUIPES : Sous la direction du 2ème arbitre, les six joueurs inscrits sur la feuille de position entrent directement sur l'aire de jeu.

ARBITRE : Le 2e arbitre vérifie la position debout des joueurs, puis autorise le Libéro en fonction à entrer sur l'aire de jeu.

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

Intervalle avant le set décisif :

ÉQUIPES : A la fin de l'intervalle avant le set décisif, sous la direction du 1er arbitre, les équipes se rendent directement à leur banc d'équipe.

CAPITAINES : Se présenter à la table des marqueurs pour le tirage au sort.

ARBITRES : Se présenter à la table des marqueurs pour effectuer le tirage au sort.

2'30 - Le 2^e arbitre donne un coup de sifflet ou le marqueur fait retentir le buzzer.

ÉQUIPES : Sous la direction du 2ème arbitre, les six joueurs inscrits sur la feuille de match, entrent directement dans l'aire de jeu.

ARBITRE : Le 2ème arbitre vérifie la position debout des joueurs, puis autorise le Libéro en fonction à entrer sur l'aire de jeu et donne le ballon au serveur.

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

Lorsque l'équipe en tête atteint le 8e point :

ÉQUIPES : A la fin de l'échange, au signal du 1er arbitre, les six joueurs de chaque équipe en contre changent de terrain sans délai, au moment où les joueurs passent les poteaux du filet, ils vont directement sur l'aire de jeu.

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

Pendant les temps morts, et les intervalles, le 2ème arbitre appelle les joueurs à se rapprocher du banc.

3. Après le match

Les deux arbitres se placent devant la chaise de l'arbitre. Le 1er arbitre donne un coup de sifflet, les deux équipes se saluent depuis les lignes de fond, ou viennent le long des lignes latérales vers les arbitres, serrent la main des arbitres, puis marchent le long du filet, serrent la main des adversaires et retournent à leur banc. Les 1er et 2ème arbitres longent le filet jusqu'à la table des marqueurs, vérifient la feuille de marque, la signent et remercient les marqueurs et les juges de ligne pour leur travail.

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

PROTOCOLE DE JEU INTERNATIONAL

Pour les manifestations de la FIVB, le protocole de jeu sera organisé par une équipe spéciale de **présentation des sports**.

Pour les manifestations où cela n'est pas prévu, les protocoles de jeu internationaux habituels sont les suivants.

Deux alternatives sont proposées selon que l'échauffement des équipes avant le match a lieu dans une salle d'échauffement appropriée, avec ballons et filets (alternative A) ou non (alternative B).

Le protocole de jeu peut varier en fonction de la compétition. Par conséquent, il est fortement recommandé aux arbitres de les étudier attentivement avant l'événement respectif et de les suivre pendant les matchs.

A. Pour les compétitions internationales où les équipes disposent d'au moins 40 minutes pour s'échauffer avant le début du match, dans une salle d'échauffement avec filet dans le même bâtiment que le match.

B. Pour les compétitions internationales où l'organisateur ne peut pas assurer des salles d'échauffement séparées pour les équipes avant le match, dans le même bâtiment que le match.

Temps - Protocole		Description	Action de l'arbitre	Action de l'équipe
A	B	Le temps d'entrainement	Les arbitres doivent entrer dans l'aire de compétition immédiatement après le test d'alcoolémie, puis vérifier la surface de jeu, la chaise d'arbitre, les poteaux, les câbles du filet, le filet lui-même, l'emplacement des antennes et des bandes latérales, les plaquettes de remplacement et tout autre matériel nécessaire (feuille de match, buzzer, vestes de libéro, filet et antennes de réserve y compris l'équipement de réserve, tablette des équipes, etc.)	Les équipes s'échauffent avec les ballons dans la ou les salles d'échauffement. - Les équipes ne peuvent pas entrer sur l'aire de jeu avant le début du protocole officiel. Si le terrain est libre, les équipes peuvent entrer pour s'échauffer sans ballon, après autorisation du membre du jury/superviseur.
22 min. avant le début	32 min. avant le début		- Les 1er et 2ème arbitres vérifient la hauteur du filet.	Les deux équipes sont priées de s'asseoir sur le banc, avec les entraîneurs. Les équipes portent leur tenues officielles de jeu
21 min. avant le début	31 min. avant le début	Toss pour choisir le service ou le terrain	- Le 1er arbitre effectue le tirage au sort avec le 2e arbitre et le capitaine des équipes devant la table du marqueur, et s'assure que le marqueur est informé du résultat du tirage au sort.	Après le tirage au sort, les capitaines d'équipe et les entraîneurs signent la feuille de match (ou la liste des équipes dans le cas de la feuille de match électronique). - Avant les signatures, l'entraîneur doit identifier le Libéro de départ, s'il y a deux Libéros sur la liste de l'équipe.

20 min. avant le début	30 min. avant le début	Les assistants de terrain marchent pour s'aligner devant les panneaux publicitaires derrière les lignes de fond et sont présentés par le speaker.		
19 min. avant le début	29 min. avant le début	<ul style="list-style-type: none"> - Les équipes entrent sur le terrain. - L'annonceur annonce le nom des équipes et le numéro du match. - Serrez-vous la main. 	<p>Position des arbitres :</p> <p>Les deux arbitres doivent se trouver sur la ligne latéral de chaque côté du poteau, du côté du terrain le plus proche de la table de marque. 1er arbitre - du côté de l'équipe A, 2ème arbitre - du côté de l'équipe B.</p> <p>Le 1er arbitre donne un coup de sifflet immédiatement après l'annonce.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les équipes entrent sur le terrain et s'alignent sur les lignes de fond. (Diagramme B.) - Après le coup de sifflet du premier arbitre, les joueurs avancent (pas en serpent) et ne serrent la main qu'à leur "numéro opposé" de l'équipe adverse au filet.
	28 min. avant le début	- Échauffement		- Les équipes s'échauffent sur le terrain avec les ballons mais pas au filet.
18 min. avant le début	18 min. avant le début	<ul style="list-style-type: none"> - Échauffement officiel au filet. - Feuille de position pour le 1er set. 	<p>Le 1er arbitre siffle pour annoncer le début de l'échauffement officiel au filet des deux équipes (10 minutes).</p> <p>- Le 2e arbitre doit veiller à ce que l'entraîneur ou</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les équipes commencent à s'échauffer au filet (10 minutes). - En cas d'utilisation des tablettes des équipes, celles-ci doivent envoyer les feuilles de position

			<p>l'entraîneur adjoint de chaque équipe remette un original et de préférence deux copies au moins de la feuille d'alignement pour le 1er set. Il remet ensuite immédiatement la 1ère copie (deux - s'il y a plus de deux copies) de la feuille d'alignement au délégué technique de la FIVB et l'original au marqueur.</p> <p>- Le délégué technique est le seul habilité à transmettre les feuilles de position au télédiffuseur hôte et à l'utilisateur du VIS.</p>	<p>électroniquement via la tablette à l'e- scorer (au plus tard 12 minutes).</p>
8 min. avant le début	8 min. avant le début	<p>- Fin de l'échauffement officiel.</p> <p>- Les essayeurs entrent sur le terrain pour essuyer le sol, si cela est nécessaire.</p>	<p>- Le premier arbitre siffle la fin de l'échauffement officiel et les deux arbitres demandent au délégué technique de la FIVB l'autorisation de commencer le match.</p>	<p>- Les joueurs retournent sur les bancs à la fin de l'échauffement.</p>

7 min. avant le début	7 min. avant le début	<ul style="list-style-type: none"> - Les hymnes nationaux sont joués intégralement. - Les porte-drapeaux entrent sur le terrain. Celui qui est le plus proche de la table des marqueurs, restera exactement à l'angle de la ligne d'attaque avec la ligne latéral. - Pendant l'hymne national respectif, les porte-drapeaux lèvent le drapeau dans un angle de 45°. - Immédiatement après la fin des hymnes, les porteurs de drapeaux sortent en portant les drapeaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pendant l'exécution de l'hymne national de chaque équipe, les arbitres doivent tourner leur corps à un angle de 45 degrés pour faire face au drapeau de l'équipe dont l'hymne national est joué. - Le 1er arbitre siffle immédiatement la fin des hymnes. 	<p>Les arbitres doivent tourner leur corps à un angle de 45 degrés pour faire face au drapeau de l'équipe dont l'hymne national est joué.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le 1er arbitre donne un coup de sifflet immédiatement à la fin des hymnes. <p>Après l'hymne national : les équipes rejoignent leur banc de touche et se préparent à la présentation.</p>
3 min. avant le début	3 min. avant le début	1e fanfare Présentation des arbitres	<p>Les deux arbitres, accompagnés par la fanfare, entrent au milieu du terrain, près du filet, face à la table des marqueurs et sont présentés par le speaker.</p> <p>Les quatre juges de ligne se tiennent debout derrière les arbitres (JL 1 et 2 derrière le 1er arbitre et JL 3 et 4 derrière le 2ème arbitre) et marchent le long de la ligne</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les officiels de l'équipe, les 6 joueurs titulaires et le libéro titulaire s'assoient sur le banc tandis que les autres joueurs restent près du banc ou dans la zone d'échauffement.

			<p>de côté, 2 et 3 s'arrêtent sur leur position et 1 et 4 suivent la ligne de fond jusqu'à leur position.</p> <p>- Après avoir été présentés, les arbitres se serrent la main, le 1er arbitre se rend à la chaise d'arbitre et le 2ème arbitre se rend devant la table des marqueurs.</p>	
	<p>Juste après la présentation des joueurs titulaires, le libéro en fonction et de l'entraîneur</p>		<p>- Le 2e arbitre distribue quatre ballons de match aux récupérateurs 1, 2 et 4, 5 et vérifie la position des joueurs en la comparant à celle inscrite sur leur feuille de position respective.</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> - Ensuite, il autorise le Libero de départ à entrer sur le terrain et à devenir le Libero par intérim. - Il demande au marqueur s'il a également terminé ses vérifications et s'il est prêt à commencer le match. - Il donne ensuite un ballon de match au serveur et lève ses deux mains, face au 1er arbitre, pour signaler que tout est prêt pour commencer le match. 	
0.0 min. avant le début	0.0 min. avant le début	-Au début du match, le 1er arbitre donne un coup de sifflet autorisant le 1er service.		

NOTE :

Tous les matchs commenceront selon l'horaire publié. Toutefois, si le match précédent prend plus de temps que prévu, le protocole officiel ne commencera qu'une fois le terrain libéré et l'administration du match précédent terminée. Les arbitres communiqueront l'heure de début aux entraîneurs des deux équipes, après avoir consulté le délégué technique et le coach des arbitres.

PROGRAMME DE TRAVAIL

Arrivée avant le tournoi

Les arbitres doivent rejoindre la ville hôte de la compétition comme indiqué dans leur affectation. Ils doivent emporter leur tenue officielle dans le bagage à main de la cabine.

Ateliers de travail

Des ateliers théoriques et pratiques sur l'arbitrage auront lieu avant le début de la compétition en présence d'arbitres, de marqueurs, de juges de ligne, des essayeurs, de récupérateurs de ballon, de l'équipe de présentation sportive, de DJ et de présentateurs de terrain.

Commentaires sur l'arbitrage

Une brève réunion d'information est organisée après le match dans la salle d'arbitrage pour permettre au coach des arbitres de donner un bref feedback sur la performance des arbitres lors des matchs précédents. Dans la mesure du possible, les arbitres doivent s'auto-évaluer sur ce qu'ils ont bien fait et sur ce qu'ils peuvent améliorer.

Si un sujet général important a été soulevé, le lendemain, une réunion formelle avec les membres du sous-comité d'arbitrage et tous les arbitres de la compétition peut avoir lieu.

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

Informations sur les affectations

Les affectations aux matchs seront notifiées aux 1er, 2e, défi et arbitres de réserve normalement :

1) la nuit précédant le match par le biais d'une photo de la R3 partagée dans le groupe WhatsApp Test alcool.

Une fois informés officiellement du match qui leur est assigné, les arbitres, marqueurs et juges de ligne des catégories 1, 2, défi et réserve doivent se soumettre au test d'alcoolémie en cours, effectué de manière aléatoire par le médecin désigné et en présence de l'entraîneur des arbitres du match.

Comportement

La FIVB fait confiance à chaque arbitre affecté aux différentes compétitions.

Les arbitres responsables de la gestion des matches pendant la compétition doivent faire preuve d'un comportement exemplaire tout au long de la compétition, de leur arrivée jusqu'à leur départ de la/des ville(s) où se déroule la compétition.

Ils doivent respecter strictement l'horaire de toutes les activités, qui a été fixé par la sous-commission d'arbitrage, et maintenir l'image des arbitres à l'intérieur et à l'extérieur des salles de sport.

La sous-commission d'arbitrage est dûment habilitée à suspendre de ses fonctions, voire à disqualifier, en fonction de la faute commise, tout membre du corps arbitral dont la conduite n'est pas conforme à ce que l'on attend de lui.