

2019-2020

Consignes et Instructions d'Arbitrage C.C.A.

FFVolley-CCA

Version 2.2

11-10-19

CONSIGNES ET PRÉCISIONS SUR LE RÈGLEMENT

À l'attention principalement des arbitres officiant dans les championnats Nationaux et LNV

REGLE 1 – L'AIRE DE JEU

1. La largeur des lignes du terrain doit mesurer 5 cm, ni plus, ni moins. (Règle 1.3.1)
2. La ligne centrale fait partie des deux côtés du terrain de jeu. (Règle 1.3.3)
3. Pour toutes les rencontres organisées par la FFV et LNV, suppression de la ligne de restriction du coach (rappel).

Aires d'échauffement :

Certaines salles ont adapté le changement de règle sur les zones d'échauffement et les ont placées derrière les bancs des joueurs. Cette nouvelle configuration, si elle ne figure pas encore officiellement dans le RGA, est validée par la CCA.

REGLE 2 – LE FILET ET LES POTEAUX

1. Un match ne peut être joué si une maille du filet est cassée (voir également Règle 10.3.2)
2. Pour les rencontres avec juges de ligne : durant le match (et spécialement au début de chaque set), les juges de lignes correspondants doivent vérifier si les bandes latérales sont perpendiculaires à la surface de jeu et si les antennes se trouvent toujours au-dessus du bord extérieur des lignes latérales. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être ajustées sans délai.

REGLE 4 - LES ÉQUIPES

1. Pour toutes compétitions officielles (sauf indications contraires dans le règlement d'une compétition spécifique), les équipes peuvent être composées de 17 membres au plus : 12 joueurs réguliers dont 2 liberos maximum (licence « Compétition VB), ainsi que 5 officiels maximum (licence Encadrant - « Encadrement »). Les 5 officiels autorisés à prendre place sur le banc de touche sont : l'entraîneur, deux entraîneurs adjoints maximum, un médecin ainsi que le physiothérapeute (kiné).

Pour les rencontres en LNV, pour toutes les divisions, au maximum 14 joueurs inscrits sur la FDM.

- Équipes à 13 ou 14 joueurs : obligatoirement 2 libéros.

En plus des officiels « habituels », le manager, qualifié par l'IPQ, est autorisé à se trouver sur le banc des remplaçants, à condition qu'un entraîneur adjoint figure déjà sur la feuille de match et sur le banc. Ils doivent tous être vêtus d'une tenue de ville correcte et uniforme.

2. Avant le début du match, les arbitres doivent vérifier le nombre de personnes autorisées à prendre place sur le banc ainsi que le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la zone d'échauffement. Étant donné que seuls les membres officiels d'une équipe sont autorisés à être assis sur le banc durant le match ou à se trouver dans la zone d'échauffement, aucune autre personne n'est autorisée à participer à la séance officielle d'échauffement (Règle 4.2.2) ni à l'échauffement entre les sets.

3. Le 1^{er} arbitre veillera à contrôler l'identité et les licences de tous les participants à la rencontre. (Cf. **Règlement Général des Licences** ou Règlement LNV).

4. Si un capitaine d'équipe veut vérifier les licences « de l'équipe adverse », le 1^{er} arbitre doit l'autoriser.

5. L'entraîneur et le capitaine de l'équipe (qui doivent chacun vérifier la liste de joueurs inscrits sur la feuille et signer pour accord la feuille de match) sont responsables de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de match. Au moment de sa signature, l'entraîneur communiquera le ou les libéro(s) de son équipe. Il n'est donc plus nécessaire de l'inscrire sur la fiche de position du 1^{er} set.

6. Pour les rencontres de LNV, les deux équipes ont l'obligation de se munir de leurs deux jeux de maillots lors de chaque rencontre. Ils doivent présenter aux arbitres, 45 minutes avant le début du match, les deux couleurs de maillots du capitaine et du libéro pour pouvoir juger du contraste entre les différentes couleurs utilisées lors du match.

Si l'arbitre estime que les couleurs des maillots des deux équipes pourraient prêter à confusion, l'équipe visiteuse doit jouer avec son autre jeu de maillots. Dans l'hypothèse où l'équipe visiteuse ne dispose pas de son autre jeu de maillots, l'équipe recevant devra revêtir le sien. Ceci fera l'objet d'une observation dans la case "Remarques".

7. Sauf indications contraires dans le règlement d'une compétition spécifique, le port de manchons, bas de contention, t-shirts de compression à manches longues, fuseaux, etc.... est autorisé.

REGLE 5 - RESPONSABLES DES ÉQUIPES

1. Le 1^{er} arbitre doit identifier le capitaine en jeu et l'entraîneur, car seuls ceux-ci sont autorisés à intervenir durant le match. Les arbitres doivent savoir à tout moment qui est le capitaine en jeu.

Le capitaine doit obligatoirement porter une barrette sous le numéro de son maillot. Lorsqu'il est remplacé sur le terrain, le nouveau capitaine devra se signaler en levant le bras. Si nécessaire, le 2nd arbitre pourra le désigner en montrant son numéro et/ou le 1^{er} arbitre pourra siffler légèrement afin que cette nouvelle désignation soit connue de tous.

2. Durant la rencontre, le 2nd arbitre doit vérifier que les joueurs remplaçants soient assis sur le banc ou se trouvent dans la zone d'échauffement. Les joueurs se trouvant dans la zone d'échauffement ne sont pas autorisés à jouer avec un ballon durant les sets. Les membres de l'équipe, qu'ils soient assis sur le banc ou se trouvent dans la zone d'échauffement, n'ont aucun droit de protestations et ne peuvent discuter les décisions arbitrales. Un tel comportement doit être sanctionné par le 1^{er} arbitre.

3. Si le capitaine en jeu demande une explication d'une décision prise par un arbitre, le 1^{er} arbitre doit lui donner : si nécessaire, en répétant le geste indiqué auparavant ou dans une explication brève en employant la terminologie du règlement.

4. Le capitaine en jeu a le droit de demander une explication sur l'application ou l'interprétation du règlement par l'arbitre au nom d'un de ses coéquipiers (par conséquent, le capitaine officiel de l'équipe qui est assis sur le banc ou qui se trouve dans la zone d'échauffement n'a pas ce droit).

5. L'entraîneur n'a pas le droit de demander quoique ce soit à un membre du corps arbitral, sauf les interruptions de jeu prévues au règlement (en effectuant le geste officiel correspondant). Par contre, si le nombre d'interruptions ou le score indiqué sur le tableau d'affichage ne lui semble pas correct, l'entraîneur a le droit de demander une explication au marqueur lorsque le ballon n'est pas en jeu.

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

1. Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point. Cela comprend l'application d'une pénalité et la perte de service pour faute de service en dehors de la limite de temps autorisé (Règle 6.1.3).

Cas particulier : Pendant une interruption, un attaquant de l'équipe recevante en position 5 est remplacé par un joueur meilleur en réception. Durant la même interruption, l'équipe adverse est pénalisée ce qui provoque la rotation de l'équipe en réception. Si après cela, l'équipe initialement en réception veut remettre sur le terrain, en position 4, le joueur précédemment remplacé, elle en sera désormais autorisée.

REGLE 7 – STRUCTURE DU JEU

1. Avant d'inscrire la composition de l'équipe sur la FDM, la fiche de position de l'équipe doit être contrôlée par le 2nd arbitre et par le marqueur qui doivent vérifier que les numéros des joueurs inscrits sur la fiche de position correspondent aux numéros des joueurs inscrits sur la feuille de match.

2. A la fin de chaque set, le 2nd arbitre doit demander immédiatement la fiche de position du prochain set à l'entraîneur, de préférence à celui de l'équipe ayant gagné le set précédent.

3. Si un entraîneur retarde systématiquement le jeu en ne donnant pas sa fiche de position dans les délais, le 1^{er} arbitre doit sanctionner l'équipe et donner un retard de jeu.

4. Si une faute de position a été commise, l'arbitre doit faire le geste de faute de position mais aussi indiquer les deux joueurs fautifs. Si le capitaine en jeu demande plus de renseignements sur la faute, le 2nd arbitre peut prendre la fiche de position de sa poche et lui montrer la faute sur le papier.

REGLE 8 – SITUATIONS DE JEU

1. Les câbles de fixation du filet, au-delà des 9,50/10 mètres de filet, ne font pas partie du filet. C'est également le cas des poteaux et des câbles. Donc, si un ballon touche la partie du filet à l'extérieur des antennes, il est considéré comme ayant touché un objet étranger et doit donc être sifflé et indiqué comme « ballon out ».

2. Précisions sur la règle 8.3 : Le ballon est « DEDANS » (IN) si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.

REGLE 9 – JOUER LE BALLON

1. Il est important de signaler que seules les fautes vues peuvent être sifflées. Le 1^{er} arbitre doit seulement prêter attention à la partie du corps en contact avec le ballon. Lors de son jugement, la décision de l'arbitre ne peut être influencée par la position du joueur avant ou après avoir touché la balle.

2a. Caractéristiques des deuxièmes et troisièmes touches de balle : Lorsqu'elles sont effectuées à l'intérieur du terrain (par n'importe quel joueur de l'équipe), elles doivent être parfaites. Lorsque le joueur fait un effort important et se retrouve en mauvaise position pour jouer la balle, l'arbitre peut se montrer un peu plus tolérant sur leur qualité.

REGLE 11 – JOUEUR AU FILET

1. La règle (10.1.2) autorise un joueur à rejouer le ballon depuis la zone libre de l'équipe adverse. Si le ballon passe le plan vertical du filet, à l'intérieur de l'espace de jeu et se dirige vers la zone libre de l'équipe adverse et qu'il est ensuite touché par un joueur qui tente de renvoyer ce ballon, l'arbitre doit siffler la faute au moment du contact du ballon et montrer le geste « out ».
2. Règle 11.3.1 concernant le contact d'un joueur avec le filet : Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) l'impulsion, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol.
3. Règle 11.4.4 : Un joueur interfère sur le jeu (entre-autres) :
 - en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon,
 - en utilisant le filet entre les antennes comme support ou pour se stabiliser,
 - en se créant un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet,
 - en réalisant une action qui empêche la tentative d'un adversaire de jouer le ballon,
 - en attrapant ou en tenant le filet.

Les joueurs à proximité du ballon qui est joué, ou qui essaient de le jouer, sont considérés comme étant dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.

Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la Règle 9.1.3 concernant la touche assistée)

Cas particulier du contact du filet par les cheveux d'un joueur : il y aura faute uniquement si cela affecte la possibilité à l'adversaire de jouer le ballon ou si cela interrompt l'échange. (Exemple : Une queue de cheval reste coincée dans le filet)

4. Si un ballon est joué dans le filet et qu'il touche un joueur adverse, immobile, dans sa partie du terrain, aucune faute de filet ne peut être sifflée.
5. La règle 8 précise que les câbles attachant le filet aux poteaux ne font pas partie du filet. Ceci est également le cas pour les poteaux et la partie du filet à l'extérieur des antennes. Par conséquent, si un joueur touche une des parties extérieures du filet (bande supérieure du filet à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cette action ne peut pas être sanctionnée comme faute de filet, sauf si cela affecte la structure du filet.
6. Les arbitres doivent distinguer une pénétration dans le terrain adverse en-dessous du filet avec le pied ou avec une autre partie du corps. Si la pénétration a lieu avec le pied, une partie du pied doit rester en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci, si ce n'est pas le cas, il faut siffler une faute de pénétration (R 11.2.2.1).

REGLE 12 – LE SERVICE

1. Le 1^{er} arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que les équipes sont prêtes à jouer et dès que le joueur au service est en possession du ballon.
2. Le 1^{er} arbitre et le juge de ligne correspondant doivent prêter attention à la position du serveur lorsqu'il frappe le ballon ou lorsqu'il saute pour faire un service smashé. Le serveur peut commencer son mouvement en dehors de la zone de service mais il doit se trouver entièrement dans la zone de service au moment de la frappe du ballon ou au moment du saut pour un service smashé.
3. Sur un ballon au service qui ne franchit pas complètement le plan vertical du filet au travers de l'espace de passage, il faut siffler immédiatement, et ne pas attendre que le ballon touche le sol.

REGLE 13 – LA FRAPPE D'ATTAQUE

1. Concernant les attaques par les joueurs arrière ou les attaques du libéro, il est important de comprendre que la faute éventuelle ne peut être sifflée qu'une fois l'attaque terminée (soit que le ballon ait passé complètement le plan vertical du filet ou qu'il ait été touché par un des adversaires).
2. Seul le 1^{er} arbitre a autorité pour siffler et signaler la faute d'attaque suite à une passe du libéro exécutée en touche haute depuis sa zone avant.

REGLE 14 – LE CONTRE

1. Le contreur a le droit de bloquer tout ballon dans l'espace adverse, avec ses mains derrière le filet, à condition que :
 - le ballon se dirige après une ou deux touches de l'adversaire vers le camp du bloc et,
 - qu'aucun joueur de l'équipe adverse ne soit en mesure de jouer ce ballon.

Toutefois, si un joueur de l'équipe adverse est proche du ballon ou sur le point de le jouer, la touche du bloc au-delà du filet est une faute si le ballon est touché avant ou pendant l'action du joueur adverse.

Après la troisième touche de balle de l'adversaire, tout ballon peut être bloqué dans le camp adverse.

2. Si un des contreurs passe ses mains au-delà du filet et attaque le ballon au lieu de faire une action de bloc, il s'agit d'une faute (l'expression au-delà du filet signifie que les mains passent le plan vertical et se trouvent dans le camp de l'adversaire).
3. Si durant un contre, le ballon touche le pied dans une même action, ce n'est pas une faute.

REGLE 15 – INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES DE JEU**1. Temps morts (TM) & Temps morts techniques (TTM)**

1.1 Lorsque le coach demande un TM, il/elle doit utiliser le geste officiel. Si il/elle se lève seulement, ou demande le TM oralement ou pousse le buzzer sans faire le geste officiel, les arbitres peuvent ne pas autoriser le TM. Si la demande de TM est rejetée, le 1^{er} arbitre doit décider si cette action est intentionnelle pour retarder la rencontre et sanctionner cet acte selon le règlement.

1.2 Le marqueur assistant doit utiliser le buzzer (ou un autre ustensile) pour signaler tout TTM dès que la 1^{ère} équipe atteint le score de 8 et 16 points dans le set. L'annonce des TTM ne tombe pas sous la responsabilité du 2nd arbitre. Le même marqueur assistant doit utiliser le buzzer pour annoncer la fin du TTM. Le 2nd arbitre doit s'assurer qu'aucun joueur ne rentre sur le terrain avant que le marqueur assistant n'ait signalé avec le buzzer la fin du TTM. Naturellement, s'il devait y avoir des problèmes avec les missions du marqueur assistant, le 2nd arbitre doit s'adapter à la situation.

En LNV, pour toutes les divisions, suppression des TMT à 8 et à 16.

2. Procédures de remplacement

2.1 Au moment de la requête, le marqueur actionne le buzzer pour annoncer le changement. Si le marqueur n'a pas d'avertisseur sonore, le 2nd arbitre prend acte du remplacement et siffle pour l'annoncer en effectuant le geste du remplacement. Le 2nd arbitre se positionne alors près du poteau, entre celui-ci et la table de marque, où il/elle peut voir à la fois les joueurs et le marqueur. Le joueur rentrant en jeu se place le long de la ligne tout en montrant la plaquette avec le numéro du joueur à remplacer. Sauf si le marqueur indique que le remplacement est illégal, le 2nd arbitre autorise le changement en croisant ses bras pour que le joueur remplaçant rentre sur le terrain et le joueur remplacé le quitte.

Ensuite, il/elle retourne à sa position pour l'échange suivant. Dès que le marqueur effectue le signal « OK », il répète ce geste au 1^{er} arbitre et ce dernier peut ainsi siffler la mise en jeu suivante.

2.2 Lorsque des remplacements multiples pour une même équipe se présentent, il faut les effectuer par paires successives : un 1^{er} joueur quitte le terrain et son remplaçant rentre sur le terrain. Ensuite le même procédé sera utilisé pour la ou les paires suivante(s). Le marqueur pourra ainsi prendre note de tous les remplacements. Dans ces cas de multiples remplacements, le 2nd arbitre attendra le signe « OK » du marqueur confirmant que le précédent remplacement ait été noté avant de procéder au prochain remplacement.

Si au moment de la demande de remplacements multiples, un des joueurs remplaçants ne se trouve pas proche de la zone de remplacement, le remplacement peut être refusé sans pénalité. C'est pour cette raison que, tout joueur ne participant pas à un remplacement doit se maintenir à l'écart de cette zone de remplacement.

2.3 Lorsque le 1^{er} remplacement est demandé irrégulièrement, tous les changements sont refusés (alors même que les suivants auraient pu être considérés comme régulièrement demandés), et le 1^{er} arbitre doit sanctionner l'équipe pour retard de jeu.

2.4 Il est très important de s'assurer que les joueurs changent rapidement mais calmement. La nouvelle méthode est destinée à maintenir le flux du match et d'éviter ainsi des retards dans les procédures de remplacement.

2.5 Selon la nouvelle méthode, le cas de sanctions pour un joueur qui ne sera pas prêt à rentrer en jeu devrait être le plus possible minimisé. Il est de la responsabilité du 2nd arbitre et du marqueur de ne pas utiliser le sifflet ou le buzzer si le joueur remplaçant n'est pas prêt (règle 15.10.3a et 15.10.4)

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

2.6 Si les deux équipes demandent des remplacements simultanément, le 2nd arbitre doit commencer par l'équipe au service. L'assistant marqueur doit « buzzer » une fois pour chaque équipe.

2.7 En cas d'erreur de plaquette par le joueur entrant : refus de changement par le 2nd arbitre et le 1^{er} arbitre sanctionne l'équipe pour retard de jeu.

2.8 En LNV, vérifier la présence des plaquettes pour les remplacements de joueurs. Celles-ci sont obligatoires en cas de panne du système des tablettes électroniques, (provoquant alors un retour à la méthode "ancienne").

3. Dans le cas d'une blessure grave, les arbitres doivent interrompre la rencontre immédiatement et autoriser l'équipe médicale à rentrer sur le terrain.

4. Il est important de faire la différence entre un remplacement illégal (lorsqu'une équipe a fait un changement illégal, la rencontre a repris son cours et le marqueur et/ou le 2nd arbitre ne l'ont pas remarqué, règle 15.9) et une demande de remplacement illégal (qui est constaté, au moment de la demande, par le marqueur et/ou le 2nd arbitre, règle 16.1.3). Une demande de remplacement illégal sera refusée et sanctionnée par l'arbitre comme retard de jeu.

5. Un changement avant le commencement d'un set est permis et doit être noté comme un changement et une interruption de jeu régulière durant ce set. L'entraîneur doit demander le remplacement en faisant, cette fois-ci, le geste officiel de remplacement.

6. Les arbitres doivent étudier soigneusement et comprendre exactement la règle concernant une demande non-fondée (règle 15.11) :

- que signifie une demande non-fondée,
- quels sont les cas typiques,
- quelle est la procédure à suivre dans de tels cas
- que faire si une équipe le répète durant la même rencontre

Durant la rencontre, le 1^{er} arbitre doit vérifier que le 2nd arbitre applique correctement le règlement concernant les demandes non-fondées.

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

REGLE 16 – RETARD DE JEU

1. Il est important de bien faire la différence entre un retard de jeu et une demande non-fondée. Les arbitres doivent empêcher tout retard intentionnel ou non des équipes. Exemple de retard :

Tout joueur demandant une interruption à l'arbitre pour refaire ses lacets montre son intention de retarder la rencontre et doit être sanctionné pour retard.

2. Une sanction pour retard de jeu est à attribuer à l'équipe et non à la mauvaise conduite d'un seul joueur. Ceci est également le cas lorsqu'un seul joueur a causé le retard.

3. L'avertissement de retard de jeu est sanctionné avec un carton jaune sur le poignet (geste officiel n°25) et doit être inscrit sur la feuille de match dans le cadre des sanctions sous la colonne A (ou W).

La pénalité pour retard de jeu est sanctionnée avec un carton rouge sur le poignet (geste officiel n°25) et est inscrite sur la feuille de match dans le cadre des sanctions sous la colonne P.

REGLE 17 – INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES DE LA RENCONTRE

1. Un remplacement exceptionnel pour cause de blessure peut être effectué librement par chaque équipe, ne prenant pas en considération les limites de remplacement. Ce remplacement est à l'initiative de l'entraîneur. N'importe quel joueur qui ne se trouvait pas sur le terrain au moment de la blessure peut alors remplacer le joueur blessé (règle 15.7) à l'exception du Libéro et/ou du joueur dont il a pris la place. Un joueur blessé et remplacé durant un changement exceptionnel ne peut plus participer à la rencontre. Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un changement régulier mais doit être enregistré sur la FDM et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

2. Si un joueur blessé ne peut être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de temps de récupération sont données au joueur, mais cela une seule fois pour le même joueur durant toute la rencontre.

REGLE 18 – INTERVALLES ET CHANGEMENT DE CÔTÉ

1. Durant les intervalles entre les sets, les joueurs peuvent utiliser des ballons, autres que les ballons de match, afin de s'échauffer dans leur zone neutre.

2. Dans le set décisif, une fois qu'une équipe a atteint le score de 8 points, les équipes changent de côté (si le huitième point a été fait par l'équipe en réception, cette équipe doit faire une rotation avant de changer de côté et avant de servir – cette rotation doit être contrôlée par les arbitres et le marqueur).

3. Durant les intervalles entre les sets :

- Dans le cas d'un système à 3 ballons, ces derniers doivent rester en possession des ramasseurs de balle n°2 et n°5. Les ramasseurs de balle n'ont pas le droit de donner ces ballons aux joueurs pour s'échauffer.
- Dans le cas d'un système avec un seul ballon, ce dernier sera laissé à la table de marque.

4. Avant le set décisif, le 2nd arbitre donne la balle au 1^{er} joueur au service du set.

5. Durant les temps morts, les remplacements et le changement de côté au huitième point dans le set décisif, le 2nd arbitre ne doit pas prendre possession du ballon.

REGLE 19 – LE LIBÉRO

1. Dans le cas où une équipe joue avec deux libéros, le libéro actif doit être inscrit sur la feuille de match, sur la 1^{ère} des deux lignes spéciales réservées aux libéros, et ce, avant que l'entraîneur ne signe la feuille de match.

2. Si l'entraîneur désire changer le libéro actif par le 2nd libéro, la procédure est la même que la procédure de changement impliquant le libéro (règle 19.3.2).

3. Il faut bien faire la différence entre un remplacement exceptionnel d'un joueur blessé par n'importe quel joueur qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la blessure (excepté le libéro et le joueur que le libéro a remplacé) ET la re-désignation d'un nouveau libéro dont la fonction peut être prise par n'importe quel joueur qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la blessure (excepté le dit 1^{er} libéro). L'éventuelle re-désignation d'un nouveau libéro est une option que l'entraîneur (ou le capitaine en jeu en son absence) peut utiliser ou non.

4. Dans les championnats LNV, en cas de re-désignation du libéro, le joueur qui va occuper ce poste doit revêtir son maillot du deuxième jeu. Dans le cas où le joueur n'aurait pas son deuxième maillot, bien que le règlement l'impose, il doit revêtir une chasuble que son équipe doit avoir prévue. Dans le cas contraire, le jeu doit reprendre sans le libéro re-désigné.

REGLE 21 – COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

1. La règle 21.1 est consacrée aux « comportements incorrects mineurs » qui ne sont pas sanctionnés. Il appartient au 1^{er} arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau des sanctions. Ceci est fait en 2 étapes :

- Étape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine au jeu (aucun carton, aucune mention sur la feuille de match)
- Étape 2 : en utilisant un CARTON JAUNE (geste officiel n°6 a) pour le membre de l'équipe concernée. Cet avertissement n'est pas une sanction mais un symbole que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe elle-même) a atteint la limite pour rentrer dans la procédure des sanctions. Il n'y a pas de conséquence immédiate, mais cela doit être enregistré sur la feuille de match.

2. La mise en pratique des sanctions pour mauvaises conduites est décidée par le 1^{er} arbitre :

2.1 Si c'est le membre d'une équipe présent sur le terrain qui doit être sanctionné :

Le 1^{er} arbitre doit siffler (la plupart du temps quand le ballon n'est plus en jeu, ou le plus rapidement possible pour des faits très graves). Il/Elle invitera ensuite le joueur sanctionné à s'approcher de la chaise d'arbitrage. Quand le joueur en question se trouve près de la chaise, le 1^{er} arbitre montrera le ou les carton(s) approprié(s) en ajoutant « je vous donne une pénalité ou je vous expulse ou disqualifie ».

Type de sanction et gestuelle officielle :

PÉNALITÉ : CARTON ROUGE - geste officiel n°6 b

EXPULSION : carton JAUNE et ROUGE tenus ensembles - geste officiel n°7

DISQUALIFICATION : carton JAUNE et ROUGE tenus séparément - geste officiel n°8

Après avoir pris connaissance de la sanction, le 2nd arbitre invite immédiatement le marqueur à l'enregistrer sur la feuille de match.

Si le marqueur, en fonction de ce qui est déjà écrit sur la feuille de match, constate que la décision du 1^{er} arbitre n'est pas permise par le Règlement, (par exemple que c'est contraire à l'échelle des sanctions), il/elle doit en informer immédiatement le 2nd arbitre. Celui-ci, à son tour, après avoir vérifié les dires du marqueur doit en informer le 1^{er} arbitre. Ce dernier doit alors corriger sa précédente décision. S'il n'accepte pas les remarques du marqueur et du 2nd arbitre, le marqueur doit inscrire la décision du 1^{er} arbitre sur la feuille de match dans le pavé des remarques.

2.2 Si c'est le membre d'une équipe n'étant pas présent sur le terrain qui doit être sanctionné :

Le 1^{er} arbitre doit siffler et inviter le capitaine en jeu correspondant à s'approcher de la chaise d'arbitrage et lui dire, tout en sortant le/les carton(s) approprié(s) : « Je donne au joueur numéro X (ou à l'entraîneur ou à l'un de ses adjoints) une pénalité ou je l'expulse ou je le disqualifie ». Le capitaine en jeu doit alors informer le membre de l'équipe concerné qui doit se lever et reconnaître la sanction en levant la main.

Pendant que le joueur lève la main, le 1^{er} arbitre montrera clairement le ou les carton(s) approprié(s) pour que la sanction soit comprise par les équipes, le 2nd arbitre, le marqueur et le public.

2.3 Après avoir donné directement une pénalité (carton rouge) à un membre d'une équipe, il est possible de revenir à un avertissement verbal ou un avertissement (carton jaune) à un autre membre de la même équipe.

2.4 Pour les sanctions entre les sets ou pendant les TM-TMT:

En cas de pénalité, le 1^{er} arbitre doit montrer le carton rouge au début du set suivant ou à la fin du TM-TMT. Ce n'est qu'à la fin de l'arrêt de jeu que le marqueur changera le score sur le tableau d'affichage.

En cas d'expulsion ou de disqualification entre les sets, le 1^{er} arbitre doit appeler immédiatement le capitaine en jeu afin d'informer l'entraîneur concerné du type de la sanction qui sera appliquée au début du set suivant lorsque les cartons seront montrés (rouge et jaune ensembles pour l'expulsion et séparément pour la disqualification). Cela évitera une éventuelle « double sanction » par un remplacement en début de set pour l'équipe sanctionnée.

2.5 A la fin de la rencontre (après le dernier échange), il ne peut plus y avoir de sanctions indiquées par cartons. Dans ce cas, il faudra l'indiquer dans la case remarque et/ou faire un rapport à la Commission d'arbitrage compétente.

3. Durant la rencontre, les arbitres doivent prêter attention à l'aspect disciplinaire, tout en agissant avec fermeté et en appliquant les sanctions pour mauvaise conduite des joueurs ou des autres membres de l'équipe. Les arbitres doivent avoir conscience que leur fonction consiste à évaluer les actions de jeu et non pas à chercher les petites fautes individuelles. Le coach n'étant pas un joueur il ne doit pas « faire le spectacle » ; son comportement doit être surveillé sans complaisance.

4. Responsable de salle (RGES 16.1 et 16.2). Pour toutes les compétitions nationales (championnat et coupes), le club recevant désigne un responsable de salle, licencié majeur qui figure sur la feuille de match, dans le pavé « Remarques », au titre de « responsable de la salle et de l'espace de compétition ».

Il doit être titulaire d'une licence « Encadrant », se présenter aux arbitres, ne pas figurer sur la feuille de match pour une autre fonction, disposer d'une place à proximité de la table de marque.

Il doit intervenir à la demande des arbitres, dans la mesure du possible, sur tous problèmes ou comportements qui interviendraient lors de la rencontre et jusqu'au départ des arbitres et répondre à une éventuelle demande de rapport émanant d'une commission.

REGLE 22 – CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

Il est très important que les arbitres ne signalent la fin d'un échange qu'une fois les deux conditions suivantes soient remplies :

- Qu'ils soient certains qu'une faute ait été commise ou qu'il y ait une interférence externe
- Qu'ils en aient identifié la nature

REGLE 23 – LE PREMIER ARBITRE

1. Le 1^{er} arbitre doit toujours coopérer avec les autres officiels de la rencontre (2nd arbitre, marqueur et juges de ligne s'il y en a). Il/Elle doit leur permettre d'agir en fonction de leur compétence et de leur autorité.

Par exemple : après avoir sifflé la fin d'un échange, il doit regarder immédiatement vers les autres officiels (2nd arbitre et/ou juges de ligne) et seulement après cela, prendre sa décision finale et l'indiquer avec le geste officiel :

- En décidant si un ballon est in ou out, il/elle devra toujours regarder son juge de ligne responsable se trouvant proche de la ligne où le ballon a touché le sol (Le 1^{er} arbitre a le droit, si nécessaire, d'inverser la décision de ses collègues).
- Durant la rencontre, le 1^{er} arbitre doit regarder le 2nd arbitre (si possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet de mise en jeu), afin de voir si il/elle a signalisé une faute ou pas.

2. La question de savoir si la balle «out» a été touchée (par exemple : par le bloc de l'équipe en défense), est de la compétence du 1^{er} arbitre et du juge de ligne. C'est cependant le 1^{er} arbitre qui prend la décision finale en faisant le geste officiel après avoir consulté ses collègues du corps arbitral (l'arbitre ne devra jamais demander à un joueur s'il a touché le ballon ou pas).

3. Il/Elle devra toujours s'assurer que le 2nd arbitre et le marqueur aient suffisamment de temps pour effectuer leurs tâches administratives nécessaires, par exemple : si le marqueur a eu le temps de vérifier la légalité d'une demande de remplacement et de son inscription sur la feuille de match. Si le 1^{er} arbitre ne laisse pas le temps nécessaire pour le contrôle et la gestion des interruptions du jeu, le 2nd arbitre doit interrompre le match en sifflant.

4. Le 1^{er} arbitre peut changer toute décision de ses collègues ou même les siennes. Si il/elle a pris une décision (en sifflant) et voit ensuite que son/sa collègue (2nd arbitre, juges de ligne ou marqueur) a pris une autre décision :

- Si il/elle est certain d'avoir raison, il/elle peut maintenir sa décision ;
- Si il/elle voit qu'il/elle peut avoir tort, il/elle peut changer sa décision ;
- Si il/elle estime que les fautes ont été commises simultanément par les deux équipes (joueurs), il/elle peut remettre l'échange ;
- Si il/elle considère que la décision du 2nd arbitre n'était pas correcte, il/elle peut inverser sa décision. Par exemple, si le 2nd arbitre a sifflé une faute de position d'un joueur de l'équipe en réception et que le 1^{er} arbitre, après réclamation du capitaine au jeu, estime que la position du joueur était correcte, le 1^{er} arbitre n'est pas obligé de confirmer la décision du 2nd arbitre et peut donner l'échange à rejouer.

5. Si le 1^{er} arbitre estime qu'un de ses officiels n'est pas capable d'assurer sa mission et/ou n'agit pas objectivement, il/elle a le droit de le/les remplacer.

6. Seul le 1^{er} arbitre peut appliquer une sanction de retard ou de mauvaise conduite – le 2nd arbitre, le marqueur et les juges de ligne n'ont pas ce droit. Si un officiel, autre que le 1^{er} arbitre, remarque une irrégularité, il doit le signaler et informer le 1^{er} arbitre. C'est le 1^{er} arbitre et seulement lui qui a le droit d'appliquer des sanctions.

7. Le 1^{er} arbitre doit vérifier et signer la feuille de match à la fin de la rencontre (Cf. règle 23.3.3). Si l'arbitre doit faire un rapport il doit l'indiquer dans la case remarques avant que les capitaines ne signent la feuille (sauf LNV) ; il doit aussi remplir les formulaires consacrés à cet effet disponibles dans l'espace arbitre.

REGLE 24 – LE SECOND ARBITRE

1. Le 2nd arbitre doit avoir la même compétence que le 1^{er} arbitre : il remplacera le 1^{er} arbitre en cas d'absence ou si ce dernier n'est plus capable de continuer son activité.

2. Il est important de bien étudier les « responsabilités » du 2nd arbitre, c'est-à-dire dans quels cas il/elle doit décider, siffler et signaler les fautes durant la rencontre (voir règle 24.3.2).

3. Dans le cas où une décision est prise par le 1^{er} arbitre, il n'est plus nécessaire de répéter les gestes effectués par le 1^{er} arbitre. A la fin de chaque échange, le 2nd arbitre se positionnera du côté de l'équipe fautive, en s'écartant du poteau.

4. Les déplacements du 2nd arbitre doivent être latéraux pendant les échanges, de part et d'autre du poteau à une distance relativement faible, et doivent également s'effectuer d'avant en arrière en fonction de la distribution, jusqu'au niveau du poteau si l'attaque se déroule près du podium.

5. Durant les échanges près du filet, le 2nd arbitre doit contrôler les fautes de filet illégales du côté du bloc, les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale et les actions de jeu illégales du côté du bloc (équipe en défense).

6. Pendant les arrêts de jeu (entre la fin d'un échange et avant la mise en jeu suivante), le 2nd arbitre doit reculer pour regarder et contrôler les bancs et les zones d'échauffement, afin de ne jamais être surpris par une demande de TM ou un remplacement de joueur.

7. Le 2nd arbitre doit aussi vérifier méticuleusement, avant et pendant la rencontre, si les positions des joueurs sont correctes, et ce en se basant sur les fiches de position. Dans cette tâche, le 2nd arbitre est assisté par le marqueur, qui lui communiquera si nécessaire quel joueur doit se trouver sur la position 1, c'est-à-dire au service.

8. Le 2nd arbitre doit prêter attention au fait qu'il ne doit pas y avoir d'objet dans la zone libre pouvant causer une blessure à un joueur (bouteilles, boîte de premiers secours, plaquettes de remplacement, etc.).

9. Durant les TM et TTM, le 2nd arbitre ne doit pas rester en position statique. Il/Elle regardera sa montre pour anticiper toute défaillance humaine ou matérielle et adaptera ses déplacements pour se diriger :
- Vers les essayeurs, pour s'assurer qu'ils rejoignent leur position dans les temps.
 - Vers les équipes pour s'assurer qu'elles se trouvent le plus près possible des bancs.
 - Vers le marqueur, pour contrôler son travail et obtenir des informations sur la position des libéros.
 - A nouveau vers les essayeurs pour contrôler leur travail.
 - Avoir un contact visuel avec le 1^{er} arbitre, pour recevoir ou donner une information si nécessaire.
 - Vers les équipes pour éviter qu'elles ne rentrent sur le terrain avant la fin de l'interruption et de vérifier si le libéro ne va pas faire un changement « caché » (C'est-à-dire sans que le marqueur et/ou le 2nd arbitre le remarque(nt)).
10. Le 2nd arbitre doit annoncer le 2^{ème} TM, les 5^{èmes} et 6^{èmes} remplacements, d'abord au 1^{er} arbitre puis à l'entraîneur de l'équipe concernée.
11. Le 2nd arbitre doit vérifier et signer la feuille de match à la fin de la rencontre. (Cf. règle 24.3.3)
12. Le 2nd arbitre est responsable du contrôle du Challenge-Vidéo

REGLE 25 – LE MARQUEUR

1. Tous les arbitres doivent pouvoir remplir la feuille de match, si nécessaire et être capable d'effectuer les tâches du marqueur.
2. Le marqueur :
- 2.1** Doit vérifier - après avoir reçu les fiches de position et avant le commencement de chaque set – que les numéros des joueurs inscrits sur la fiche de position figurent également dans la liste des joueurs sur la feuille de match (si ce n'est pas le cas, il/elle doit prévenir le 2nd arbitre).
- 2.2** Doit signaler le 2^{ème} TM et le 5^{ème} et 6^{ème} remplacement au 2nd arbitre pour qu'il puisse prévenir à son tour le 1^{er} arbitre et l'entraîneur.
- 2.3** Doit coopérer très attentivement durant les remplacements :
- 2.3.1** A l'issue d'un changement, le marqueur doit vérifier que le joueur au service suit bien l'ordre de la rotation. Si ce n'est pas le cas, il/elle doit immédiatement interrompre la rencontre en appuyant sur le buzzer, mais seulement après que le service ait été effectué. Le 2nd arbitre doit alors aller à la table de marque, vérifier si la décision du marqueur est correcte, et informer les équipes et le 1^{er} arbitre de la situation.
- 2.3.2** Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro de son maillot et la plaquette de remplacement qu'il tient dans ses mains avec la liste des joueurs sur la feuille de match.
- Il n'est plus nécessaire de lever le bras pour indiquer que le changement est possible.
- Si il/elle découvre que la demande est illégale, il/elle doit appuyer immédiatement sur le buzzer et lever la main tout en disant que : « la demande de remplacement est illégale ». Dans ce cas, le 2nd arbitre doit aller immédiatement à la table de marque et vérifier, sur la base des données de la feuille de match, l'illégalité de la demande. S'il confirme, la demande de remplacement doit être rejetée par le 2nd arbitre. Le 1^{er} arbitre doit alors sanctionner l'équipe en donnant un retard de jeu. Le marqueur doit inscrire la sanction dans la section prévue à cet effet sur la feuille de match. Le 2nd arbitre doit contrôler le travail du marqueur lorsqu'il prend note de la sanction.
- 2.3.3** Dans le cas où une équipe demande plus d'un remplacement, la procédure de remplacement doit être répétée une à une pour que le marqueur ait le temps d'inscrire chaque remplacement.
- Le marqueur utilise la même procédure pour chaque remplacement. Le marqueur regarde ensuite le numéro sur la plaquette et le numéro sur le maillot du joueur remplaçant. Si le remplacement est légal, le marqueur inscrit le remplacement sur la feuille de match et montre à l'arbitre que l'inscription est terminée en levant les deux mains. Cela doit être fait pour chaque remplacement.
- 2.4** Doit enregistrer les sanctions sur la feuille de match, uniquement sur les instructions du 2nd arbitre.
- 2.5** Doit écrire une remarque si un joueur est blessé et ne participe plus à la rencontre après un changement régulier ou exceptionnel. Il faudra préciser le numéro du joueur blessé, son équipe, le set et le score au moment de la blessure.

REGLE 28 – GESTES OFFICIELS

1. Les arbitres doivent utiliser les gestes officiels du règlement (fig.11). Tout autre geste doit être évité, mais peut être utilisé à titre exceptionnel uniquement lorsque cela est nécessaire pour être compris par les membres d'une équipe.
2. Lorsque la faute est sifflée par le 1^{er} arbitre, le 2nd arbitre ne répètera pas les gestes du 1^{er} arbitre. Mais si la faute est sifflée par le 2nd arbitre, il indiquera la faute puis, après la gestuelle du 1^{er} arbitre, l'équipe qui va servir (dans ce cas, il n'y a aucun changement à ce qui se faisait auparavant). Les gestes du 2nd arbitre se font à l'arrêt.
3. Lorsque le 2nd arbitre siffle une faute (par exemple, un joueur faisant une faute de filet) il/elle doit veiller à faire sa gestuelle du côté où la faute a été commise (règle 28.1).
- Par exemple : si un joueur de l'équipe qui se trouve à sa droite a touché le filet, et que le 2nd arbitre (qui se trouve du côté gauche) siffle une faute, la gestuelle ne doit pas être faite à travers le filet. Il/Elle doit se déplacer et faire sa gestuelle du côté de la faute.

4. Lorsque le 2nd arbitre effectuera le geste TM ou remplacement de joueur, le 1^{er} arbitre ne répètera pas les gestes du 2nd arbitre. Lors d'un remplacement indiqué par le marqueur à l'aide du « buzzer », il n'est pas nécessaire pour le 1^{er} arbitre d'effectuer le geste de changement.
5. Les arbitres doivent siffler rapidement, avec certitude s'il/elle a vu une faute (règles 22.2, 23.3 et 24.3) mais après avoir pris en considération les deux points suivants :
- 5.1 Les arbitres ne doivent pas signaler une faute lorsqu'ils se sentent influencés par le public et/ou les joueurs.
 - 5.2 Lorsqu'il/elle a parfaitement conscience d'avoir commis une erreur de jugement, l'arbitre peut corriger son erreur (ou celle d'un membre du corps arbitral), à condition que cela soit fait immédiatement.
6. Quelques précisions sur la bonne utilisation du geste « out » par les arbitres et les juges de ligne :
- 6.1 Si le ballon est « out » et ne passe pas le filet après une, deux ou trois touches de balle, les officiels doivent indiquer le geste « ballon touché » (n° 24 et JDL n°3).
 - 6.2 Si après une attaque, le ballon frappe la bande blanche du filet sans toucher le contre adverse et retombe « out » du côté de l'équipe attaquante, les arbitres doivent montrer le geste « out » (n° 15) et montrer immédiatement ensuite le joueur attaquant pour que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par le contre. Au contraire, si après une attaque, le ballon frappe la bande blanche du filet, touche le contre et retombe « out » du côté de l'équipe attaquante, le 1^{er} arbitre doit faire le geste « out » (n° 15) et montrer le contreur.
7. Si une attaque en passe haute est effectuée par le libéro qui se trouve dans la zone avant, l'arbitre doit utiliser le geste de faute d'attaque et montrer ensuite le libéro.
8. Dans le cas où le ballon ne passe pas le plan vertical du filet après la troisième touche de balle :
- 8.1 Si le même joueur qui a touché le ballon en dernier lieu, touche encore une fois le ballon, il faut montrer le geste de « double touche ».
 - 8.2 Si un autre joueur touche le ballon, le geste à effectuer est le geste de « quatre touches ».
9. Pour les balles touchant les antennes ou les poteaux, le 2nd arbitre indique balle « OUT » puis l'équipe fautive (si nécessaire) et l'équipe qui va servir après le 1^{er} arbitre.
10. Quand le ballon passe à l'extérieur de l'antenne, en direction de la zone libre adverse, le second arbitre doit se déplacer vers le poteau. Avantage : petit déplacement permettant de se tourner pour ne pas quitter le ballon des yeux et d'être placé pour l'action suivante au filet.

LE CHALLENGE VIDEO

Le contrôle des installations (alignement des caméras, micro-oreillettes, tablettes...) et de leur bon fonctionnement impose la présence des arbitres dans la salle 1h30 avant le match.

La position des caméras répondant à une norme, il n'est pas permis de la faire modifier (notamment A ou B).

L'opérateur est un membre officiel et à ce titre doit obligatoirement figurer sur la liste IPQ. Aucune personne non accréditée ne peut assurer cette fonction. Son nom doit être noté sur le rapport de FDM.

La demande de challenge doit être faite **au plus tard 8 secondes** après la décision de fin d'échange et octroi de point prise par l'arbitre.

Rappel : les challenges sont autorisés pour les 5 cas suivants :

1. Ballon dehors/dedans par rapport aux lignes
2. Ballon touché au contre ou ne touchant que la bande
3. Faute de filet entre les antennes pendant l'action de jeu
4. Ballon ou joueur qui touche l'antenne
5. Faute de pied (service, 3m, pénétration).

Une demande de CV qui ne répond à aucun de ces 5 cas (par exemple, balle touchée en défense, ou quatre contacts de balle), sera refusée et la première sera considérée comme une demande non fondée. La répétition de ce type de demande sera sanctionnée comme un retard de jeu.

Si un entraîneur ou un entraîneur adjoint fait une demande de « Challenge Vidéo » par tablette, buzzer ou geste approprié, et ne communique pas au 2nd arbitre la faute à vérifier dans le temps imparti (8 secondes), son équipe perd un de ses droits à demander un « Challenge Vidéo ».

Les options « IV touch » et « floor touch » doivent être désactivées sur la FME et ne pas être utilisées pour une demande de CV (dans le cadre LNV).

En cas de demande de CV, s'assurer de la bonne attribution du point la précédant, en raison de soucis rencontrés avec quelques marqueurs.

Lors d'un contrôle vidéo pour un challenge, le 2nd doit vérifier la demande relative à l'action mais si dans cette action l'équipe adverse commet une faute il devra en tenir compte (ex : si l'équipe A demande une vérification pour un ballon touché au contre par l'équipe B, qui ne l'est pas, mais que sur cette action de jeu l'équipe B fait une faute de filet, il faut donner le point à A).

Cf. : « 2016 Challenge Regulations CEV 25.05.2016 ».

Une fois terminé l'examen de la vidéo par le 2nd arbitre (dans les délais les plus brefs possible), celui-ci doit s'assurer du bon choix de l'image (sans controverse possible) à diffuser par l'opérateur sur le grand écran et en transmettre le résultat au 1^{er}, en utilisant des mots-clés simples (« challenge gagné », « challenge perdu » ...) plutôt que des phrases pouvant être mal comprises. La décision annoncée par le 1^{er} arbitre est définitive et ne peut plus être contestée (art. 29 R. LNV).

En cas de demande faite par le 1^{er} arbitre (indécision personnelle) et analyse vidéo impossible, le point sera rejoué.

En cas de faute sifflée en cours d'échange (filet par exemple...) interrompant le jeu et provoquant une demande de CV, le point sera également rejoué si l'observation vidéo montre l'absence de faute. En revanche, si l'image devait être inexploitable, la décision de faute serait maintenue.

En dehors de ces cas particuliers, il ne peut y avoir de « balle à remettre » après le CV. Soit la première décision de l'arbitre est maintenue, soit elle est corrigée en fonction des images observées.

Le CV « non jugeable » correspond uniquement à une impossibilité matérielle, technique (image non utilisable) et induit le maintien de la décision arbitrale et l'annulation de la demande faite par le coach.

Pour tout autre précision, se rapporter aux publications relatives au Challenge-Vidéo mises en ligne dans l'espace arbitre (Règlement CV-LNV, Présentation Power Point, Casebook Videocheck).

LES PROTOCOLES

Tirage au sort : position des arbitres, côte à côte (1^{er} côté camp A) face au marqueur, capitaines de part et d'autre.

Dans le cas d'une présentation officielle, les joueurs doivent être en tenue, maillot dans le short.

Les équipes sont alignées au centre du terrain depuis la ligne des 3m, d'abord le capitaine, puis le libéro et les autres joueurs par ordre de n°. Pour les équipes avec deux libéros, le 2nd se place en fin d'alignement.

a) Pour une rencontre d'un championnat organisé par la FFVB :

Heure	Description	Action des arbitres	Action des équipes
	Échauffement libre	Les arbitres vérifient les ballons du match, les plaquettes de remplacement et tous les autres équipements	Les équipes s'échauffent, avec ou sans ballon
H -30'	Clôture de la feuille de match	L'enregistrement des équipes doit être terminé trente (30) minutes avant l'heure de début de la rencontre	Il n'est plus possible de modifier la composition des équipes SAUF si l'équipe devient incomplète suite à un joueur blessé. Les équipes s'échauffent, avec ou sans ballon
H -29'	Tirage au sort	Le 1 ^{er} arbitre effectue le tirage au sort avec le 2 nd arbitre et les capitaines d'équipe, puis il communique le résultat au marqueur.	Après le tirage au sort, les capitaines d'équipe et les entraîneurs signent la feuille de match
H -16'		Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet, ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.	Les équipes vont près de leur banc et les joueurs doivent revêtir leur maillot de match
H -15'	Début de l'échauffement officiel	Le 1 ^{er} arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel (10 mn). Les arbitres donnent toutes les instructions nécessaires aux ramasseurs de balle, aux essayeurs, etc. Ils vérifient les tenues des joueurs (uniformité et numérotation)	Les équipes commencent l'échauffement au filet
H -12'		Le 2 nd arbitre doit aller récupérer auprès des entraîneurs les fiches de position du 1 ^{er} set. Ensuite il les remet au marqueur pour inscription sur la FDM.	
H - 5'	Fin de l'échauffement officiel	Le 1 ^{er} arbitre siffle la fin de l'échauffement officiel.	Les équipes arrêtent l'échauffement au coup de sifflet du 1 ^{er} arbitre et retournent immédiatement près de leur banc.
H - 4'	Présentation	Les 2 arbitres entrent sur le terrain et s'alignent latéralement au milieu du terrain, et perpendiculairement près du filet, face à la table de marque (ou face à la tribune d'honneur ou la caméra principale de la TV). Le 1 ^{er} arbitre aura toujours son épaule gauche près du filet.	A la demande de l'arbitre, les 12 joueurs de chaque équipe entrent sur le terrain et s'alignent latéralement au milieu du terrain, face à la table de marque (ou face à la tribune d'honneur ou la caméra principale de la TV).
H - 3'		A la fin de la présentation, les arbitres se reculent pour que les équipes se saluent à travers le filet.	Les 2 équipes se saluent à travers le filet et rejoignent leur banc.

H - 2'		Après s'être serrés la main, le 1 ^{er} arbitre va sur le podium et le 2 nd arbitre va près de la table de marque. Si des ramasseurs de balle sont présents, le 2 nd arbitre donne un ballon à chacun d'eux placés le plus près du poste 1 des équipes, et il signale au 1 ^{er} que la table est prête.	
H - 1'	Entrée sur le terrain	Le 2 nd arbitre vérifie que les 6 joueurs de chaque équipe sont les mêmes que ceux indiqués sur la fiche de position.	Au signal du 1 ^{er} arbitre, ou à l'annonce du speaker, les 6 joueurs et le libéro des formations de départ entrent sur le terrain directement depuis les bancs.
H - 30"	Contrôle	Le 2 nd arbitre vérifie que les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain. Ensuite, il/elle donne le ballon au serveur.	
H	Début de la rencontre	Le 1 ^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du match.	

NOTA :

Lors de deux implantations successives, si le match suivant ne peut pas débiter à l'heure officielle, ce dernier commencera 30 minutes après que les formalités administratives de la feuille de match de la 2^e rencontre soient terminées. Une fois la feuille de match préparée, le tirage au sort pourra être effectué.

- **b) Pour une rencontre d'un championnat organisé par la LNV**

Heure	Description	Action des arbitres	Action des équipes
	Échauffement libre	Vérification des licences des participants et du bon fonctionnement de la FME. Les arbitres vérifient les ballons du match, les plaquettes de remplacement et tous les autres équipements	Les équipes s'échauffent, sans ou avec ballon.
H - 17'		Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet, ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.	Les équipes vont près de leur banc et les joueurs doivent revêtir leur maillot de match.
H - 16'	Tirage au sort	Le 1 ^{er} arbitre effectue le tirage au sort avec le 2 nd arbitre et les capitaines d'équipe, puis il communique le résultat au marqueur.	Après le tirage au sort, les entraîneurs signent la feuille de match.
H - 15'	Début de l'échauffement officiel	Le 1 ^{er} arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel (10 mn). Les arbitres donnent toutes les instructions nécessaires aux ramasseurs de balle, aux essuyeurs, etc. Ils vérifient les tenues des joueurs (uniformité et numérotation)	Les équipes commencent l'échauffement au filet.
H - 12'		Le 2 nd arbitre doit aller récupérer auprès des entraîneurs les fiches de position du 1 ^{er} set. Ensuite il les remet au marqueur pour inscription sur la FME.	
H - 5'	Fin de l'échauffement officiel	Le 1 ^{er} arbitre siffle la fin de l'échauffement officiel.	Les équipes arrêtent l'échauffement au coup de sifflet du 1 ^{er} arbitre et retournent immédiatement près de leur banc.
H - 4'	Présentation	Les 2 arbitres et les juges de lignes, entrent sur le terrain et s'alignent latéralement au milieu du terrain, et perpendiculairement près du filet, face à la table de marque (ou face à la tribune d'honneur ou la caméra principale de la TV). Le 1 ^{er} arbitre aura toujours son épaulement gauche près du filet.	A la demande du 1 ^{er} arbitre, les 12 joueurs de chaque équipe entrent sur le terrain et s'alignent latéralement au milieu du terrain, face à la table de marque (ou face à la tribune d'honneur ou la caméra principale de la TV).
H - 3'	Fin de la présentation	A la fin de la présentation, les arbitres se reculent pour que les équipes se saluent à travers le filet.	Les 2 équipes se saluent à travers le filet et rejoignent leur banc.
H - 2'	Présentation des arbitres	Le 1 ^{er} et le 2 nd arbitres se positionnent au milieu du terrain et sont présentés par le speaker. Après s'être serrés la main, le 1 ^{er} arbitre va sur le podium et le 2 nd arbitre va près de la table de marque.	
H - 1'	Entrée sur le terrain	Le 2 nd arbitre vérifie que les 6 joueurs de chaque équipe sont les mêmes que ceux indiqués sur la fiche de position.	A l'annonce du speaker, les 6 joueurs et le libéro des formations de départ entrent sur le terrain directement depuis les bancs et saluent le public.

		Le 2 nd arbitre donne un ballon à chacun des ramasseurs de balle placés le plus près du poste 1 des équipes.	
H - 30''	Contrôle	Le 2 nd arbitre vérifie que les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain. Ensuite, il/elle donne le ballon au serveur.	
H	Début de la rencontre	Le 1 ^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du match.	

LES INTERVALLES ENTRE LES SETS

- a) [Pour les intervalles réguliers \(3 mn\) entre les sets de 1 à 4 :](#)

A la fin du set :

Équipes : à la fin de chaque set, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1^{er} arbitre, les équipes changent de côté. Après avoir dépassé le poteau, ils rejoignent directement leur banc.

Marqueur : au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange de jeu, le marqueur démarre le chronométrage de l'intervalle de temps entre les sets.

Arbitres : le 2nd arbitre récupère les fiches de position pour le set suivant (en commençant par l'équipe gagnante du set précédent) et les remet au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match.

30s avant le début du set : Le 2nd arbitre siffle et/ou le marqueur appuie sur le buzzer.

Équipes : au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de position se rendent directement sur le terrain.

Arbitres : le 2nd arbitre vérifie les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain.

Le ramasseur de balle donnera ensuite son ballon au serveur.

0s début du set : le 1^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du set.

- b) [Pour un intervalle de 10mn entre le 2^{ème} et le 3^{ème} set \(obligatoire en LNV, sauf TV\) :](#)

En fonction du règlement sportif LNV, l'intervalle entre le 2^{ème} et le 3^{ème} doit être de 10 mn. Dans ce cas, voici la procédure à appliquer :

A la fin du 2^{ème} set :

Équipes : à la fin du 2^{ème} set, les six joueurs sur le terrain vont directement près de leur banc. Les équipes peuvent quitter l'aire de jeu et se rendre dans leur vestiaire.

Marqueur : au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange de jeu, le marqueur démarre le chronométrage de l'intervalle de temps (10 mn) entre ces 2 sets.

Arbitres : les arbitres peuvent quitter l'aire de jeu et se rendre dans leur vestiaire.

Jusqu'à 6mn avant le début du set : INTERDICTION DE TERRAIN

5mn avant le début du set : Les arbitres vont chercher les 2 équipes dans les vestiaires afin qu'elles regagnent l'aire de jeu.

4mn avant le début du set : Les équipes peuvent s'échauffer 2 minutes avec ballons dans leur camp et 1 minute au filet.

Arbitres : le 2nd arbitre récupère les fiches de position pour le set suivant (en commençant par l'équipe gagnante du set précédent) et les remet au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match

1mn avant le début du set : le 1^{er} arbitre siffle et demande aux équipes de rejoindre leur banc. Le 1^{er} arbitre rejoint sa place.

30s avant le début du set : le 2nd arbitre siffle et/ou le marqueur appuie sur le buzzer.

Équipes : au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de position se rendent directement sur le terrain.

Arbitres : le 2nd arbitre vérifie les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain.

Le ramasseur de balle donnera ensuite son ballon au serveur.

0s début du set : le 1^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du set.

- [c\) Pour l'intervalle \(3mn\) avant le set décisif \(5^{ème} set\) :](#)

A la fin du set :

Équipes : les six joueurs sur le terrain vont directement près de leur banc.

Marqueur : au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange de jeu, le marqueur démarre le chronométrage de l'intervalle de temps entre les sets.

Capitaines : ils se rendent près de la table de marque pour le tirage au sort.

Arbitres : ils se rendent près de la table de marque et le 1^{er} arbitre procède au tirage au sort.

1 mn 30s avant le début du set décisif :

Arbitres : le 1^{er} arbitre rejoint sa place. Le 2nd arbitre récupère les fiches de position pour le set suivant (en commençant par l'équipe gagnante du set précédent) et les remet au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match.

30s avant le début du set : le 2nd arbitre siffle et/ou le marqueur appuie sur le buzzer.

Équipes : au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de position se rendent directement sur le terrain.

Arbitres : le 2nd arbitre vérifie les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain. Il donne ensuite le ballon au serveur.

0s début du set : le 1^{er} arbitre siffle pour autoriser le premier service du set décisif.

Lorsque la 1^{ère} équipe arrive à 8 points :

Équipes : à la fin de l'échange, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1^{er} arbitre, ils changent de camp et se repositionnent immédiatement, sans retarder le jeu.

Arbitres : le 2nd arbitre vérifie la position et la rotation des joueurs de chaque équipe (quel joueur de chaque équipe se trouve en poste 1) et s'assure que le marqueur est prêt pour la seconde partie du set. Le 2nd arbitre rend la main au 1^{er} arbitre pour indiquer que tout est prêt pour continuer la rencontre.

- [d\) A la fin du match](#) :

Équipes : à la fin du match, au signal du 1^{er} arbitre, les équipes se saluent près du filet et quittent le terrain en marchant vers leur banc.

Arbitres : les deux arbitres se placent de part et d'autre du filet sur la ligne de côté correspondant à celle du 1^{er} arbitre (**1^{er} côté du camp A**), et, après les salutations, vont vers la table de marque pour remplir les formalités administratives.